

LA STORIA DELL'ESODO

THE STORY OF EXODUS

THE STORY
OF THE
EXODUS

24 original lithographs by
MARC CHAGALL

LEON AMIEL
PARIS - NEW YORK
M - CM - LXVI

L'esistenza di Marc Chagall è segnata dalla guerra e dallo sradicamento. L'autore raffigura l'esodo biblico come un'allegoria della persecuzione patita dagli ebrei in seguito all'invasione nazista della Francia durante la Seconda Guerra Mondiale: una minaccia che aveva costretto l'artista a scappare da Parigi per trovare rifugio negli Stati Uniti.

Egli rappresenta attraverso ventiquattro scene l'avventura del popolo ebraico che, con l'aiuto di Dio e la guida di Mosè, fugge dalla schiavitù in Egitto per raggiungere la Terra Promessa.

Gli ebrei, liberi dall'oppressione, si convertono in una comunità dotata di una propria identità, indipendente, rispettosa delle leggi espresse nei Dieci Comandamenti rivelati da Jaweh al profeta sul Monte Sinai.

Buona parte delle incisioni di questa serie riproduce o si ispira direttamente alle gouache realizzate sullo stesso tema da Chagall nel 1931. Il testo biblico aveva sempre attratto il pittore che attraverso di esso rientrava in contatto con le sue radici più profonde e con l'infanzia trascorsa nella comunità ebraica di Vitebsk.

Riesce ad amalgamare il sentimento dell'amore e della fratellanza con il suo senso di sradicamento. In questa serie di litografie Chagall si rivela una volta di più un vero maestro della composizione e del colore.

The life of Marc Chagall was one marked by war and alienation. The artist represents the biblical exodus as an allegory of the persecution to which the Jews were subjected with the Nazi invasion during World War II, a threat that obligated him to flee Paris to a forced exile in the United States. He, through twenty-four scenes, represents the Jewish people's feat: with the help of their God, and guided by Moses, they escaped the slavery they had been subjected to in Egypt, to finally reach the Promised Land.

Freed from oppression, they become a group with an identity, independent and governed by their own laws, expressed in the Ten Commandments revealed by Yahweh to the prophet in the tablets given to him on Mount Sinai.

Many of the etchings in this series reproduce or were directly inspired by the gouaches Chagall realized on Exodus in 1931.

The biblical text had always attracted the painter, connected him with his most profound roots, with his essence, his childhood in the Jewish community of Vitebsk, his feeling of love and brotherhood and at the same time with his sense of exile.

In this series of lithographs Chagall once again shows himself to be a master of composition and colour.

Laboratoria immersyjne jako utopie *work in progress*

Kamil Lipiński

Uniwersytet Łódzki

Wprowadzenie

Zamieszczone tu rozważania poświęcam zagadnieniu laboratoryjnej specyfiki instalacji immersyjnych, stanowiących istotną część dzisiejszej estetyki audiowizualnej. Pragnę omówić główne tezy sformułowane na podstawie badań przeprowadzonych na ekspozycjach zmierzających do „zanurzenia” widza w przestrzeni wykreowanego środowiska. Zasadniczy cel szkicu stanowi próba opisu wybranych koncepcji krystalizowanych w obszarze praktyk medialnych, z odwołaniami do dylematów dzisiejszej estetyki audiowizualnej. Do znamienych cech instalacji immersyjnych należy odnoszenie się do wybranych elementów estetyki współczesnej. Za dominantę niniejszego artykułu uznajmy zatem pojęcie laboratoryjnego modusu bycia ukonstytuowanego w studiach nad sztukami medialnymi. Dyskurs ten wyrósł z próby rewaloryzacji zdystansowania widza do dzieła sztuki, funkcjonującego w kulturze, i rozwinął się, uwzględniając przeobrażenia estetyczne, dematerializację, cyfryzację. Mając na uwadze mozaikowość dzisiejszej kultury, proponuję podjąć analizę wielu obliczy interakcji, zwróconych w stronę rozplanowania, a wynikających z zagadnienia zdecentralizowanego podmiotu, nader żywej w dyskursie francuskiej filozofii różnicy i w estetyce XXI wieku.

1. Marc Chagall, *Historia Exodusu*, 1966, litografia; Lapis Museum, Neapol.
Fot. K. Lipiński



¹ C. Bishop, *Antagonism and Relational Aesthetics*, „October” 2004, nr 3, s. 52.

Ważnym celem pracy jest również próba uszczegółowienia wybranych aspektów wiedzy o sztukach wizualnych i estetyce ruchomego obrazu, częstokroć wiążanego z różnymi formami migracji iluzji, w szczególnej zaś mierze – wędrówek jednego motywu poprzez media. Rozwinięcia tych kwestii poszukiwać będę w nawiązaniu do relacji między użytkownikiem a audiowizualnym dziełem i jego aranżacją w przestrzeni. Osia moich rozważań jest pojęcie konwergencji nowych i starych mediów. Uczyniłem je metodą badawczą pozwalającą poszerzyć klasyczne formy sztuki o inne środki wyrazu. Może ono posłużyć we współczesnej humanistyce do interpretacji sztuk ruchomego obrazu, przy jednoczesnym uwzględnieniu transmedialnych metod ekspresji i ekspozycji. Szczególnie istotną rolę pełni w tym miejscu pytanie o badanie ruchu widzianego oczami odbiorców. Perspektywa ta, inspirowana ustaleniami Brunona Latoura, zmierzała do rozrysowania na nowo granic obrazu – śladem Nicolasa Bourriaud – i do wzbogacenia pejzażu estetycznego o nowe środki ekspresji, obejmujące instalacje wieloekranowe, aranżacje multimedialne i projekcje. Kluczowym aspektem niniejszego szkicu jest zagadnienie laboratorium jako miejsca interakcji służącego tworzeniu modyfikacji immersyjnych. Zarysowana perspektywa stanowi próbę odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób widz lub użytkownik – jako jednostka zagłębiająca się w środowisku zapraszającym do swojego wnętrza – ztraca przypisanie do stabilnego, jasno określonego dzieła przez twórcę.

Dyskusje na temat estetyki relacyjnej i mikroutopii

Punkty węzłowe proponowanych tu rozważań dotyczą estetyki ruchomego obrazu, w tym problematyki krystalizowania się mozaikowych form aranżacji przestrzeni przy jednoczesnym omówieniu specyfiki badanego obszaru. Wybrane koncepcje, na których opierają się przedstawiane tu analizy, odnoszą się do dyskursu przestrzeni postrzeganego w formie wielu wewnętrznych różnic bazujących na estetyce relacyjnej i taktycznym działaniu. Uwzględnienie takiego kontekstu pozwoliło na nakreślenie perspektywy badawczej zorientowanej na interpretację otaczającego nas świata we fragmentacji, dyseminacji, rozproszeniu. W niniejszym artykule chciałbym zakwestionować zasadność jednego ze stereotypowych obrazów interakcji z dziełem i zasygnalizować w ten sposób konieczność polemicznego podejścia do ich interpretacji.

Nawiązując do szeroko omawianej – we współczesnej sztuce nowych mediów – kontekstualnie osadzonej estetyki relacyjnej Nicolasa Bourriaud, Claire Bishop rozpatruje ją jako wspólnotową formę. Odznacza się ona otwartością, interaktywnością, niedomknięciem i naciskiem na specyfikę *work in progress*¹. Bishop, zarysowując panoramę kuratorską, w którą wpisują się wymienione założenia, wymienia kuratorów Marie Lind, Hansa Ulricha Obrista, Barbarę van der Linden, Hou Hanru i Nicolasa Bourriaud, zachęcających do adap-

towania owego „kuratorskiego *modus operandi* jako bezpośredniej reakcji na typ sztuki produkowanej w latach 90. XX w. [...]”². Powracając do rekonstrukcji poglądów badaczy z kręgu estetyki relacyjnej, koncentruję swój namysł na progresywnych przesłankach poszczególnych teoretyków wykraczających poza sztywny gorset historii sztuki, a zarazem uwikłanych w rozszczenia estetyki współczesnej, która pozostaje niezmiennie istotną płaszczyzną odniesienia ich zainteresowań i refleksji filozoficznych. Do najważniejszych cech owego projektu estetycznego należy zaliczyć fakt przesunięcia akcentu na bezpośrednie doświadczenie, uwydatniające nie tyle na indywidualną relację pomiędzy dziełem a widzem, ile fakt, iż wszyscy widzowie mogą współtworzyć dzieło w przestrzeni mikroutopii DIY. W tej optyce sytuuje się to w relacyjnym związku z kontekstem społecznym i z odniesieniem do dominujących figur artysty DIY i programisty jako możliwych form rekombinacji cudzych dzieł z uprzednio istniejących produktów kulturowych.

Jako wzorcową formę laboratorium Bishop omawia organizację jednostki Palais de Tokyo w Paryżu wprowadzoną przez Bourriaud. W odróżnieniu od formy *white cube*³, ogniskuje swoją uwagę na modelach interaktywności, które uznaje za jedną z możliwych postaci codziennej mikroutopii DIY⁴. W tym miejscu można pokusić się o odniesienie tej koncepcji utopii do analogicznych rozważań innych badaczy z kręgu nauk humanistycznych. Otóż takowe postrzeganie utopijnego środowiska bliskie jest ujęciu Ernesta Blocha, głoszącego potrzebę ponownej oceny wyobraźni, emocji i pragnienia w ramach polityki emancypacyjnej i na podstawie przeszłych niepowodzeń. Zwierciadłem takiej utopii mogłyby być zarówno sny na jawie, bajki, mity, opowieści podróżnicze, jak i literatura, wszelkiego rodzaju dzieła sztuki, a nawet religia. W tej wykładni dowartościowujemy ideę nadziei jako aktu poznawczego będącego katalizatorem zmiany społecznej. Odwołajmy się w tym miejscu do historycznych koncepcji Thomasa More’a i do współczesnych ustaleń Gianniego Vattimo w tej materii. Dodajmy, iż według Bishop, z jednej strony, ową laboratoryjną „mikroutopię” należy określić jako model „otwarty, interaktywny, odporny na zamknięcie”, z drugiej zaś orientuje się ona na „*work in progress* raczej niż kompletny obiekt”⁵. Podążając śladem rozważań Bishop, aby wnikliwie rozpatrzeć tak rozumiany „projekt *work in progress*”, trzeba zogniskować swoją uwagę na ekonomii doświadczenia – bardziej na „użyciu raczej niż kontemplacji”⁶.

Propozycja ta przeciwstawia się zatem modelowi *white cube*, ponieważ – zgodnie z przekonaniem Briana O’Doherty’ego – nie jest neutralną przestrzenią, lecz historycznym konstruktem, jest przestrzenią nieodrywalną od przedmiotów wystawianych w niej i nie tyle pozwala na umieszczenie treści w ramach danego kontekstu, ile na to, by sam *environment* stał się jej substancją. Słowem, wbrew założeniom *white cube* formalna specyfika dzieła nie okazuje się bynajmniej wyłączona z uwarunkowań historycznych i społecznych⁷.



² *Ibidem*.

³ *Ibidem*, s. 51.

⁴ *Ibidem*, s. 54.

⁵ *Ibidem*, s. 52.

⁶ *Ibidem*, s. 55.

⁷ Zob. S. Sheikh, *Positively White Cube Revisited*, http://worker01.e-flux.com/pdf/article_38.pdf (data dostępu: 5.03.2024), s. 1, 4.



⁸ J. Clifford, *Fourth Northwest Coast Museums*, [w:] *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Museum Display*, ed. I. Karp, S. D. Lavine, Washington-London 1991, s. 222.

⁹ C. Bishop, *op. cit.*, s. 52.

¹⁰ *Ibidem*, s. 53.

¹¹ Zob. V. Burgin, *Cinéma Interactive et non-cinematographique*, „Traffic” 2011, nr 79, s. 57.

¹² C. Bishop, *op. cit.*, s. 53.

¹³ R. Frieling, *Towards a Participation Art*, [w:] *idem*, *The Art of Participation: 1950 to Now*, San Francisco – New York 2008, s. 47.

¹⁴ *Ibidem*, s. 33. Por. R. Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997, s. 33.

Bishop określa model mikroutopii jako alternatywę dla *white cube*, miejsce jej rekonceptualizacji, eksperymentalne studio przeznaczone do eksponowania sztuki współczesnej. Przykładu takiej realizacji dostarcza stanowi *black box*, różniący się tym od *white cube*, iż „kreuje czarny, całkowicie wewnętrzny *environment*, który jest zdominowany przez sekwencję i punkt widzenia kontrolowane w wyraźnie dydaktycznych celach”⁸. Jednocześnie owe założenia zbliżone są do organizacji form laboratorium – jako miejsc otwartych na kreatywność i nowe sposoby produkcji – w takich galeriach, jak Baltic w Gateshead, The Kunstverein Munich i Palais de Tokyo⁹.

Opisane modele można zrekapitulować, podając znamiona estetyczne procesu przemiany artysty w designera: „prymat funkcji nad kontemplacją, otwartości nad estetyczną rezolucją”¹⁰. Tym samym formalne zróżnicowanie dzieła kształtuje się jako podatne na nowoczesne wzornictwo i przemiany kulturowe, mód i trendów, poszukując rozwiązań będących nie wyłącznie powierzchnią zmianą estetyczną, lecz funkcjonalnym, dogłębnym systemem elementów zakorzenionym w *praxis* użytkownika. Nie zamyka się przy tym na autonomicznej własności samej historii sztuki, lecz otwiera się na inspiracje płynące z obszarów przynależących do kultury niszowej lub alternatywnej.

Pokrótkie szkicując problematykę rozwoju nowych metod aranżowania przestrzeni, warto odnieść się do koncepcji „mniejszych” operacji, opisywanych przez Michela de Certeau jako aspekty proliferacji we wnętrzu aranżacji, służące temu, by „przechwytywać” wielość taktyk ukształtowanych ze szczegółów życia codziennego¹¹. W odróżnieniu od form organizacji w muzeach przez kuratorów, koncepcja ta nakłania również do wykorzystywania – przez odwiedzających – codziennych taktyk w tych przestrzeniach, do jakich (według de Certeau) możemy zaliczyć praktyki takie, jak kłusowanie, sztuczki, manewry, stosowane w postaci dryfowania przez ekspozycję, symulowania kontemplacji lub sekretnego robienia zdjęć.

Przestrzenie nowego typu otwierają możliwość aktywnego współtworzenia i „poszukiwania prowizorycznych rozwiązań tutaj i teraz”¹². Zarysowane spersonalizowane akcje – jak pisał Rudolf Frieling – anektują „przestrzeń przechwyconą na przemijającą chwilę”¹³. Koncepcja przestrzennego „uchwycenia” momentu wywodzi się z greckiej kategorii *kairos*, a zatem opiera się na korzystaniu z nadarzającej się okazji, sprzyjającej chwili do zainicjowania akcji podczas niezaplanowanego spotkania i z możliwości dokonywania przypadkowych odkryć¹⁴. Wolno zaryzykować w tym miejscu stwierdzenie, iż owe przestrzenie stają się miejscem pozwalającym na wtórne współtworzenie dzieła w obrębie przyjętego systemu – na swoistą grę w przechwyconej, przemijającej chwili. Przede wszystkim mają one posłużyć do alternatywnego aktywizowania widza i zachęcają raczej do konstruowania doświadczenia tu i teraz w modelu *work in progress* aniżeli do zdystansowanej, romantycznej kontemplacji, pozbawionej cielesnego zaangażowania.



2. Marc Chagall, *Il Gallo viola*, 1972, olej, tempera, tusz na płótnie szwajcarskim; Lapis Museum, Neapol. Fot. K. Lipiński

3. Art Media Studio we Florencji,
kier. Vincenzo Capalbo, Marilena Bertozzi,
Dream Room, 2018. Fot. K. Lipiński



¹⁵ A. Friedberg, *Urban Mobility and Cinematic Visuality: The Screens of Los Angeles – Endless Cinema or Private Telematics*, „Journal of Visual Culture” 2002, nr 2, s. 190.

W stronę redefinicji laboratorium w sztuce współczesnej

Pierwsze uwagi odnośnie do otwarcia sceny na widownię zarysował Friedrich Kiesler, sugerując przejście od teatru „żywej” sceny do performansu przez eliminację kurtyn i złudzenia zamknięcia, aby zapewnić publiczności dostęp do „wyobraźni i nieskończonej przestrzeni” wizualizowanej w projekcji na ekranie(-ach)¹⁵. Do najważniejszych właściwości omawianych tu przemian spróbujemy zaliczyć predykcję do organizowania przestrzeni zorientowanej na *environment* i na widownię, jak również na formę produkcji dzieła w odniesieniu do kontekstu codzienności. Zarysowana perspektywa w skali mikro opiera się na zaadaptowaniu podejścia DYI (jako formy codziennych praktyk) i figur dominujących we współczesnej kulturze: artyści

DIY i programisty. Obydwa elementy określają specyfikę instalacji interaktywnych bądź metod organizacji ekspozycji opartych na modelu codziennej „playlisty”, nastawionej w szczególnym stopniu na generowanie nowych ścieżek¹⁶. W odróżnieniu od wspólnotowego doświadczania lub kreacji dzieła, indywidualne i subiektywne przesłanki twórczości akcentują płaszczyznę eksperymentalną lub „grę resztkami”, uzmysławiając raczej otwartość na poszukiwania prowadzone przez odbiorcę, na dowolne łączenie elementów pochodzących z różnorodnych kontekstów. Stąd też w argumentacji Jeana-Marca Adolphe’a „dla laboratoriów badań [...] pole artystyczne może być przeżywane jako przestrzeń wolności, która z kolei może – dlaczego by nie – doprowadzić do odkryć”¹⁷.

Pośród praktycznych działań ekspozycyjnych za swoistą odpowiedź na taką ideę służy choćby nowo założone centrum badań i ekspozycji Le Laboratoire, odznaczające się uprzywilejowaniem „eksploracji, odkrywania i innowacji”¹⁸. Aby pokrótce zarysować wspomniane przemiany, Emmanuel Grimaud i Sophie Houdart podkreślają konieczność wyznaczenia „trajektorii reprodukcji” na przykładzie „fabryk, laboratoriów, studiów, które historia długo trzymała w odosobnieniu”¹⁹. Charakteryzując dogłębnie przestrzenie w tym kontekście, przesuwamy akcent na „wnikliwie dociekanie charakteru miejsc kreacji” i „eksplorowanie możliwości i ograniczeń miejsc, gdzie wiedza i kultura są produkowane”²⁰. Zaryzykować można stwierdzenie, iż za mekkę praktyk eksperymentalistów uważano XVII-wieczną Anglię, w której jednak pracownie artystów, „w przeciwieństwie do szeroko akcentowanego pojęcia laboratorium jako miejsca publicznego, były w oryginalnej formie miejscami prywatnymi i zamkniętymi”²¹. Dodajmy, iż uznawano je za elitarne, „otwarte tylko dla wybranych, kilku uprzywilejowanych, którzy zapewnili przekonujący dowód swojej uczciwości i wiarygodności”²². Szkicując rys historyczny, warto przy tym zaznaczyć, iż:

w angielskich eksperymentalnych przestrzeniach połowy XVII w. [...] kategorie „publiczny” i „prywatny” były tematem pasjonującej debaty, [...] pozornie z hermetycznymi podtekstami: przestrzeń znajdująca się pod znakiem zapytania była sekretna i zajmowana przez sekretnych²³.

W świetle ustaleń cytowanych autorów, w przeciwieństwie do przyjmowanej z początku definicji z lat 50. i 60. XVII w., później można zauważyć zmianę polegającą na rozróżnieniu pomiędzy przestrzenią indywidualną, jednostkową, eksploracyjną a publiczną, wspólnotową, co wynikało z faktu, że „nowe, »otwarte« laboratoria [...] stawiały czoła legitymizacji praktyki indywidualnej”²⁴. Jeśli wierzyć tym źródłom historycznym, w wymienionym okresie wyłoniła się nowa sfera nauki, w której istniała możliwość kreacji pozbawionej wpływów z zewnątrz, dostosowana do potrzeb badawczych wpisanych w specyfikę rodzącej się racjonalności eksperymentalnej.



¹⁶ Zob. N. Bourriaud, *Playlist. Le collectivisme artistique et la production de parcours*, [w:] *Playlist. Exposition, Paris, Palais de Tokyo – Site de création contemporaine, 12 février – 25 avril 2004*, ed. *idem*, Paris 2004, s. 10.

¹⁷ J.-M. Adolphe, *Analogies et Interférences*, „Mouvements” 2012, nr 1, s. 88.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ E. Grimaud, S. Houdart, *Enthralling Estrangement: Transits, Arts, Expeditions, Ethnographies*, [w:] *Residents, 2003–2007*, Paris 2007, s. 72.

²⁰ *Ibidem*.

²¹ *Ibidem*, s. 73.

²² *Ibidem*.

²³ *Ibidem*, s. 74.

²⁴ *Ibidem*.



²⁵ J. Scott, *Artists–Who–Care! Shared Perspectives on Social and Ethical Responsibility*, [w:] *Artists–in–labs: Networking in the Margins*, ed. *idem*, Wien 2010, s. 47.

²⁶ L. Anderson, *On the Nature of Interactions*, [w:] *Artists–in–labs...*, s. 25.

²⁷ B. Latour, *L'art de faire science*, „Mouvement” 2012, nr 1, s. 92.

²⁸ *Idem*, *Ustanowienie dzieła*, przeł. K. Lipiński, „Hybris” 2020, nr 1, s. 29.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ *Ibidem*, s. 31.

³¹ *Ibidem*.

Idea laboratorium wykrystalizowała się jako alternatywa wobec kryzysu nauki, uwzględniając przy tym jednak fakt, iż „transdyscyplinarne zmiany wymagają instytucji *high tech*”²⁵. Pośród najważniejszych form kreatywnego poruszania się w przestrzeni należy wskazać metodę networkingu, definiowaną przez Lloyda Andersona jako „aktywność eksplorowania i eksperymentalnego wiązania rosnącej liczby źródeł, punktów kontaktu i spotkań z ludzkimi i nieludzkimi aktorami”²⁶. Służy ona określaniu miejsc usytuowanych na pograniczu dyscyplin. Tam bowiem dominują zarówno wzajemne interferencje form, jak i naprzemienne przesunięcia w obrębie pola. Owo przeniesienie akcentu na zetknięcia odbiorcy z otoczeniem implikuje też swoistą zamienność: „techniki i praktyki wychodzą i przechodzą z laboratorium w stronę *atelier* i *vice versa*”²⁷. Przytoczona wcześniej teza kryje w sobie i zawiera *in nuce* przekonanie o istotnym wpływie naukowych ustaleń na całokształt praktyk artystycznych i medialnych. Zwraca szczególną uwagę na to, iż mariaż teorii z praktyką kryształizuje „replikację, repetycję, powtarzający się rozwój aktu artysty (albo badacza), który prowadzi do ostatecznego osiągnięcia (lub *de facto* autonomii) pracy”²⁸.

Jednocześnie, próbując uchwycić istotę kreacji, idąc tropem wykładni estetycznej Étienne’a Sourriau, należy wspomnieć o połączeniu różnorodnych wymiarów – treści i formy – ponieważ:

konwergencja będzie kompletna, gdy rzeczywistość fizyczna materialnej rzeczy i rzeczywistość duchowa tworzonego dzieła połączą się, doskonale się ze sobą zbiegną; w taki sposób, by dogłębnie komunikowało się ono ze sobą jednocześnie w swym istnieniu fizycznym i w swym istnieniu duchowym, pełniącymi wobec siebie rolę lustra²⁹.

Tymczasem pisząc o swoistym demiurgicznym podejściu do praktyki twórczej powiązanej z ekspozycją, wystawieniem go na widok i ocenę widza:

mówimy, iż dzieło sztuki jest „ustanawiane”, przygotowujemy się do uczynienia z garncarza tego, kto podejmuje, scala, przygotowuje, eksploruje, odkrywa – tak, jak odkrywa się skarb – formę dzieła³⁰.

Porównując akt kreacji w ujęciu Sourriau do naukowych przesłanek konstruktywistycznych, Latour powiadał również:

akcent wybrzmiewa zupełnie inaczej w przypadku konstruktywizmu i w przypadku ustanowienia. Odwołanie do konstruktywizmu wybrzmiewa zawsze krytycznie, ponieważ uważa się, iż za określeniem konstruktora kryje się Bóg zdolny do tworzenia *ex nihilo*. W bogu-garncarzu zawsze więc uobecnia się nihilizm: jeśli fakty są konstruowane, to uczony konstruuje **z niczego**; same w sobie są one tylko błotem, na które padło boskie tchnienie³¹.



4. Art Media Studio we Florencji, kier. Vincenzo Capalbo, Marilena Bertozzi, *Dream Room*, 2018. Fot. K. Lipiński



5. Art Media Studio we Florencji, kier. Vincenzo Capalbo, Marilena Bertozzi, *Dream Room*, 2018. Fot. K. Lipiński

W tym miejscu nasuwa się szersza refleksja dotycząca sygnalizowanego już procesu przekształcania rzeczywistości, dynamicznego podejścia do materii, w odróżnieniu od stabilnego, ściśle określonego wymiaru perspektywy konstruktywistycznej. Proponowana optyka łączy się z możliwością przesunięć, transformacji, modyfikacji, kreacji w dowolnym kierunku, albowiem – w przekonaniu Sourriau – „[u]stanowienie pozwala na inną interesującą wymianę darów, na transakcje z zupełnie innymi rodzajami bytu, i to zarówno w nauce, religii, jak i w sztuce”³². Wypływająca stąd teza o takiej możliwości powinna wiązać się z odmiennymi formami poznania i z odmiennymi ontologiami, sankcjonując ryzyko, odkrywanie, pełną inwencję podejmowaną przez artystę³³.

Polemicznie o interaktywności

Cofając się do czasów neoawangardy drugiej połowy lat 60. XX w., do najbardziej wartościowych przykładów XX-wiecznych realizacji eksperymentalnych według Grimaud i Houdart należy zaliczyć projekt tzw. *post-studio art* (1969) założonego przez Craiga Owensa i Roberta Smithsona jako miejsce stawiające sobie za zadanie produkcję „przeciwobrazów lub antyobrazów, [...] ambiwalentnych modeli wizualizacji i figuracji”³⁴. Działania te pozwalają na „różne formy relokacji” czy też na „rozproszenie kreatywności”³⁵. W obliczu aktualnych przemian cyfrowych i interaktywnych, chcąc pokrótce opisać przejście od biernego widza do aktywnego użytkownika i interaktora, Robert Simanowski wprowadził koncepcję „zwrotu interaktywnego” na określenie „idei autonomii widza zyskującego grunt” w przestrzeni instalacji³⁶. Instalacje interaktywne wyrażają zamysł innowacji, otwarcia i wolności³⁷. Nie bez zasadności teoretycy sztuki pisali, iż „[l]iczba produkowanych współcześnie dzieł interaktywnych wzrasta z niebywałym wręcz przyspieszeniem”³⁸. Polemicznie jednak twierdzi Eva-Maria Hartmann, że interaktywność rozpatrywana w tych kategoriach uchodzi za „*buzzword*”, albowiem „wśród badaczy używających tego pojęcia panuje całkowity brak porozumienia co do jego znaczenia” i jednocześnie dopiero „od niedawna podejmuje się próby dostarczenia empirycznego dowodu jego rzeczywistego zastosowania”³⁹. Dodajmy, iż konceptualizacja tego rodzaju łączyła się z prowadzeniem dialogu i z wykorzystywaniem nomenklatury informatycznej, celem określenia zmiany relacji pomiędzy użytkownikiem a systemem⁴⁰. W 1967 r. odzwierciedleniem owych procesów była ekspozycja instalacji *Kinoautomat* w Czeskim Pawilonie na wystawie światowej „Expo 67” w Montrealu⁴¹. Kolejne próby tworzenia dzieł zawierających w sobie interaktywne instalacje pojawiały się pod koniec lat 60., lecz trzeba też podkreślić, iż:

interaktywność w przypadku wideo wystąpiła w postaci „szczętkowej” [...], jedynie jako możliwość zachowania odbiorczego, motywowanego nie przez strukturę dzieła, lecz przez rozmaite (także pozaestetyczne) potrzeby odbiorcy⁴².



³² *Ibidem*, s. 32.

³³ Zob. *ibidem*, s. 30.

³⁴ E. Grimaud, S. Houdart, *op. cit.*, s. 86.

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ R. Simanowski, *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*, Minneapolis 2011, s. 122.

³⁷ Zob. *ibidem*.

³⁸ R. W. Kluszczyński, *Przeobrażenia sztuki mediów (od filmu do sztuki interaktywnej)*, [w:] *Widok. Wro Media Art Reader*, t. 1: *Od kina absolutnego do filmu przyszłości*, red. V. Kutlubasis-Krajewska, P. Krajewski, Wrocław 2009, s. 57.

³⁹ E.-M. Hartmann, *Cyfrowe przestrzenie komunikacji. Recepcja filmu na DVD – widz jako współautor?*, [w:] *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2010, s. 283; cyt. za: S. Rafaeli, *Interactivity: From New Media to Communication*, [w:] *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*, ed. R. P. Hawkins, J. M. Wiemann, S. Pingree, Newbury Park (California) 1988, s. 110. Pragnę zauważyć, iż pojęcia „interaktywności” nie należy mylić z polskim słowem „interakcyjność” lub szkofą „interakcjonizm symbolicznego”, jak bowiem przekonuje E. Huhtamo (*From Cybernation to Interaction: A Contribution to Archeology of Interactivity*, [w:] *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, ed. P. Lunenfeld, Cambridge [Massachusetts] – London 1999, s. 109–110), ta kategoria odnoszona do mediów rozwinęła się w latach 90. XX w. w dyskursie medioznawczym, wcześniej zaś, podobnie jak terminy „interaktywne kupowanie” („*interactive shopping*”) tudzież „interaktywna rozrywka” („*interactive entertainment*”), rzadko pojawiała się publicznie przed r. 1990. O tym znamienne świadczy fakt – jak dodaje E. Huhtamo (*ibidem*, s. ?), iż pojęcia „interaktywności” lub „interaktywnych mediów” nie figurują w studium Johna J. A. Barry’ego *Tech-nobubble* (Cambridge [Massachusetts] – London 1991), poświęconym żargonowi komputerowemu.

⁴⁰ Zob. E. Huhtamo, *op. cit.*, s. 110.

⁴¹ Zob. V. Burgin, *Parallel Texts: Interviews and Interventions about Art*, London 2011, s. 188.

⁴² *Ibidem*, s. 4.



⁴³ F. Popper, *From Technological to Virtual Art*, Cambridge (Massachusetts) – London 2007, s. 220.

⁴⁴ R. Simanowski, *op. cit.*, s. 122.

⁴⁵ F. Popper, *op. cit.*, s. 220.

⁴⁶ *Ibidem*.

⁴⁷ *Ibidem*, s. 221.

⁴⁸ *Ibidem*, s. 220.

⁴⁹ *Ibidem*.

⁵⁰ S. Greenblatt, *Resonance and Wonder*, [w:] *Exhibiting Cultures...*, s. 43.

⁵¹ E. Huhtamo, *Trouble at the Interface, or the Identity Crisis of Interactive Art*, „Framework” 2004, nr 2, s. 2.

Mając na względzie dotychczasowe uwagi, odnotujemy, iż początki kreatywnego współtworzenia dzieła datujemy przede wszystkim na „późne lata 80. XX w. reprezentowane przez nowy punkt wyjścia i tym samym narodziny wirtualnej sztuki [...] blisko związanej z użyciem terminu »interaktywność«”⁴³. Wróćmy jeszcze do uprzednio cytowanej wypowiedzi Simanowskiego, piszącego *à propos* interaktywnych instalacji, iż „gramatyka interakcji i symboliczne artykulacje [...] zachowań interaktorów są ograniczone”⁴⁴. Najistotniejsze ustalenie dotyczy tego, kiedy „dystynkcja powinna być czyniona pomiędzy uczestnictwem a interakcją na podstawie różnych stopni inkluzji widza”⁴⁵. Dodaje on przy tym, iż innowacyjna specyfika instalacji otwiera pole działaniom performatywnym. Odwołując się do owych przeobrażeń Frank Popper rekapitułuje, iż model prac wyłaniających się z takiej koncepcji zmierza w stronę „innowacji, otwarcia i wolności”⁴⁶. Większość instalacji z późnych lat 80. XX w. łączyło pojęcie „wirtualnej sztuki” wynikające z zainicjowania użycia terminu „interaktywność”⁴⁷. Natomiast różnicę pomiędzy uczestnictwem a interakcją można było ustalić jedynie właśnie na podstawie wspomnianych już stopni „inkluzji widza”⁴⁸. Tym samym w zależności od stopnia zaangażowania ciało odbiorcy przeobraża się w ciało performera, obracając go w aktora. W tym celu aranżowane są:

schematy wystawiennicze [...] przekierowujące kwestię identyfikacji poza wystawione obce ciało i w stronę własnego ciała interaktorów. [...] Ciało powstaje jako efekt konstrukcji społecznej, najczęściej znajdowanej w dyskursie ciała skoncentrowanego raczej na teorii performatywu niż na znaczeniu wynikającym ze studiów literackich⁴⁹.

Simanowski wspomina również o następującym w opisanej sytuacji przejściu semiotycznym zawiązującym się w dialogu pomiędzy pracami a ich widownią i nastawionym na to, aby wytworzyć przestrzenne doświadczenie. Z kolei Stephen Greenblatt, zarysowując nową dynamikę zmian, stwierdzał, iż ów kontekstualny dialog w przypadku instalacji zostaje „zredukowany do nieobecności nieodłącznego logosu, konstytutywnego słowa”⁵⁰.

Połączenie perspektywy performatywnej z interaktywną określa Simanowski jako przejście semiotyczne i zaznacza, iż w instalacjach interaktywnych rodzi się swego rodzaju dialog pomiędzy pracami a widownią. Implikuje to również kontakt fizyczny z innymi interaktorami jako grupą produkującą czasoprzestrzenne doświadczenie. Erkki Huhtamo sugeruje jednocześnie, iż interaktywność wzbogaciła mentalną aktywność o wymiar haptyczny, dzięki czemu widz nie tylko zyskał możliwość dotykania pracy, lecz zaczęto tego odeń wymagać. Ponadto badacz przywołuje w tym miejscu tradycję hasła „*Prière de toucher*” Marcela Duchampa jako kamień milowy estetyki *interactive art*⁵¹. Simanowski wyznacza w związku z tym dwa główne punkty odniesienia sztuki interaktywnej. W pierwszej kolejno-

ści odnosi się do tzw. *behaviourist art* Roya Ascotta z lat 1966–1967 jako do określenia prac obejmujących *responsive environments* w sposób oparty na założeniu, iż „widz jest zaangażowany, a dzieło **zachowuje się** w jakiś sposób”⁵². Drugi istotny punkt wyjścia stanowią instalacje Davida Rokeby’ego. Ich interaktywną strukturę teoretycy częstokroć porównują z kompozycjami Johna Cage’a, przyjmując w domyśle, iż „przypadkowy element ulega zastąpieniu przez kompleksowy, niezdeteminowany jeszcze, ale odczuwający wkład widza”⁵³. Interaktywny interfejs w podobnej mierze jak oparte na przypadku prace Cage’a umniejsza rolę procesu kreacji, jako że koncentruje się w większym stopniu na roli odbiorcy, zapraszanego przez sztukę do odkrywania jego własnego ciała⁵⁴. W swoich instalacjach Rokeby koncentruje uwagę nie tylko na systemie interaktywnych instalacji, lecz również na tym, w jaki sposób zaangażować w nie ciało ludzkie. Nakłania uczestników do tego, aby współgrali swoimi ciałami z instalacją w momencie, gdy inne jej narzędzia monitorują ten proces. Zauważyć można, iż w tego typu interfejsach ludzki ruch aktywuje procesowanie obrazu, choć nie pozwala do końca kontrolować odpowiedzi interaktywnej formy. W pracy *Very Nervous System* z 1986 r., uznawanej za reprezentatywną dla omawianego zjawiska, Rokeby przedstawił instalację złożoną z serii interfejsów interaktywnych wykorzystujących obraz wideo w wyniku zarysowania ruchów widzów i generowania zsyntetyzowanego dźwięku w ten sposób, by mapowanie ruchu było „kompleksowe i dynamiczne”. O wadze istotności tej instalacji świadczy m.in. fakt, iż zastosowany w niej interaktywny interfejs wciąż bywa używany w „dziełach kompozytorów, artystów wideo i w wyposażeniu medycznym”⁵⁵. Ostatni z wymienionych przed chwilą punktów odsłania jednak inny – poza czysto merytorycznym – aspekt podejścia. W świetle przedstawianych tu badań można przyjąć, iż teoria interaktywności nie ma jednolitej definicji, bazuje na dość szerokim wachlarzu rozwiązań formalnych, których praktyczne oddziaływanie na odbiorcę jest niezwykle różnorodne. Interaktywność stanowi więc zarówno wnikliwą grę i obszar wiedzy, jak i koncept pozbawiony treściowego znaczenia, służący wyłącznie do przyciągnięcia widzów niekoniecznie nawet „inter-” lub „-aktywnie”, tylko zaś „taktylnie”.

Wybrane typy immersyjności

W tym miejscu, po omówieniu najważniejszych przesłanek natury teoretycznej i polemice z niektórymi koncepcjami chciałbym zaprezentować realizacje praktyczne mogące rzucić nieco światła na zarysowaną problematykę. Poszczególne modele instalacji – „wizualne”, „audio-interaktywne” i „graficzno-interaktywne” – odznaczają się odrębnym stopniem aktywacji widza przy jednoczesnym zaakcentowaniu stopnia rozwoju form interaktywnych przez dowartościowanie



⁵² R. Simanowski, *op. cit.*, s. 122.

⁵³ *Ibidem*, s. 123.

⁵⁴ Zob. *ibidem*.

⁵⁵ *Ibidem*, s. 120.

kreacji różnego typu. W tym laboratorium ruchu określone części ludzkiego ciała stają się obiektami introspekcji, zapewniając wgląd w przesunięcia i aktualizacje starych dzieł kultury artystycznej z nowoczesną oprawą, gwarantującą widowiskowy charakter i pogłębione spojrzenie z centralnej perspektywy odbiorcy, przechodzącego pomiędzy rzędami zwierciadeł.

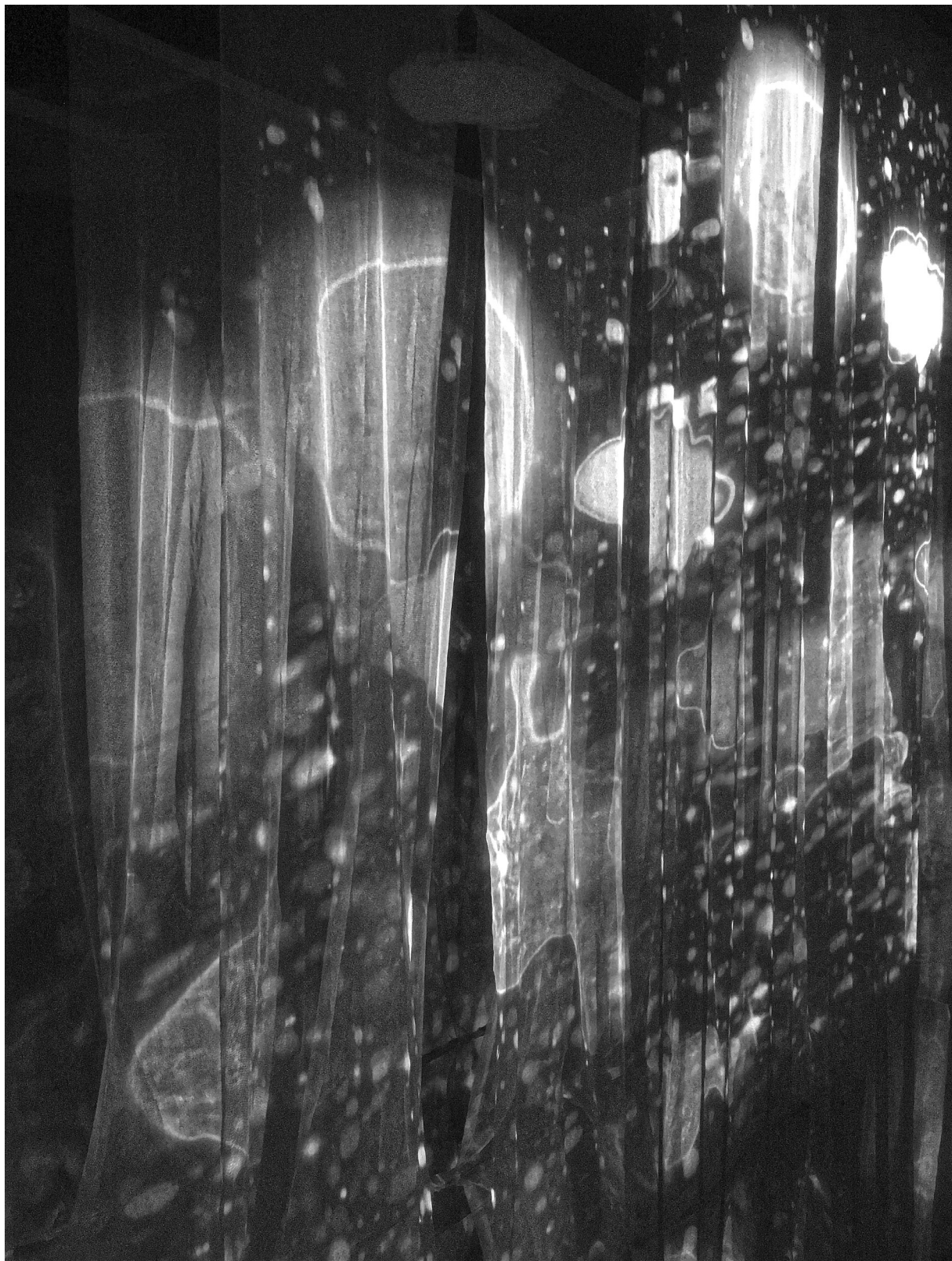
Dryfujące cienie Chagalla

Skupmy teraz baczna uwagę na „wizualnym” modelu laboratorium, odnoszącym się do instalacji obejmującej 150 malowideł eksponowanych na wystawie „Chagall. Sogno d’amore” pod kuratelą Dolores Duràn Ucar, odbywającej się w Bazylice Pietrasanta w Lapis Museum w Neapolu od 15 lutego do 30 czerwca 2019. Poszczególne sekcje tematyczne, takie jak *Historia Exodusu* [il. 1], zapewniają wgląd w motywy twórczości artysty urodzonego w Witebsku. Znamienne, iż omawiana wystawa nie tylko stara się rekonfigurować obrazy, zwłaszcza litografie, ale także przerzucić pomost między klasycznym malarstwem [il. 2] a nową organizacją wideoinstalacji w zamkniętej przestrzeni immersyjnej typu *black box*, zwanej *Dream Roomem*, zrealizowanej przez Art Media Studio we Florencji pod kierunkiem Vicenza Capalba i Marileny Bertozzi. Owe fragmentaryczne, wywodzące się z obrazów Chagalla prace mogą posłużyć do zilustrowania, w jaki sposób instalacja wideo ożywia postacie z opowieści biblijnych, aby stworzyć iluzję, że historie te unoszą się na ścianach, pokazane na ekspozycji w nowym świetle, w cyfrowo przekształconym środowisku.

W zamkniętym korytarzu, w którym z obu stron rozwieszono zostały prześcieradła, wyświetlano na nich wizualne prace dryfujące w przestrzeni pokoju, nadając im oniryczny wymiar. Dzięki temu można było zanurzyć się w świat starotestamentowych przedstawień Chagalla. Niekiedy ruchome obrazy dublowały się, wychodząc od środka przestrzeni projekcyjnej i następnie ruchem zwrotnym kierowały się w odwrotną stronę do punktu wyjścia [il. 3]. Uderzały spektakularne zestawienia kolorów, wywołujące wrażenie fluorescencji, mocno wyostzonych kontrastów. Niekiedy też, biorąc w nawias gamę barwną, projektowano dzieła czarno-białe [il. 4]. Niewątpliwie kluczowy element stanowiła gra światłem, silnie wyeksponowanym do tego stopnia, by wyodrębnić najważniejsze szczegóły w obrazach, a jednocześnie ukształtować zróżnicowany układ figur [il. 5]. Przejście przez oświetlony z dwóch stron korytarz pozwalało na „przeczytanie” epizodów ze *Starego Testamentu* widzianych oczami Chagalla i współczesnych artystów: Capalby i Bertozzi [il. 6]. Nowa narracyjność wytworzyła pewien dodatkowy wymiar abstrakcyjny, przenosząc alegoryczne przypowieści w świat wizualnych transpozycji. Odsyłając do słów Raymonda Belloura – odwiedzający tę wystawę mieli do czynienia z „walką obrazów” („*querelle des dispo-*



6. Art Media Studio we Florencji, kier. Vincenzo Capalbo, Marilena Bertozzi, *Dream Room*, 2018. Fot. K. Lipiński



— 7. Art Media Studio we Florencji, kier. Vincenzo Capalbo, Marilena Bertozzi, *Dream Room*, 2018. Fot. K. Lipiński

sitifs”), formowanych przez swoisty „teatr cieni” na ścianach zaaranżowanej projekcji⁵⁶. Owo połączenie immersji i projekcji wieloekranowej pełni jedno ze swych najprostszycych zadań estetycznych, mianowicie jest w stanie wywoływać iluzję pogłębionego widzenia poprzez kolejne warstwy tego, co jawiło się w ruchomych projekcjach [il. 7].



⁵⁶ R. Bellour, *Des „Entre-images” à „La Querelle des dispositifs”*, [w:] *idem, La Querelle des dispositifs. Cinéma – installations, exposition*, Paris 2012, s. 9.

Paganini DIY

Przykładem drugiego modelu ekspozycji, tzw. audio-interaktywne-go, jest wystawa „Paganini Rockstar. Incandescence come Jimi Hendrix”, zorganizowana między 19 października 2018 a 19 marca 2019 w Palazzo Ducale w Genui pod kuratelą Roberta Grisleya, Raffaele-go Mellacego i Ivana Fossatiego. Jednym z elementów tej wystawy, obok ustaleń *stricte* historycznych, była szansa na przeobrażenie się w artystę DIY za pośrednictwem interfejsów dotykowych: zmieniania szybkości odtwarzania poszczególnych utworów Niccolò Paganiniego odsłuchiwanycch na specjalnie do tego przygotowanych słuchawkach. Tym samym nawiązywano do najbardziej znanych cech kompozytora, a mianowicie do przechodzenia od wolnego do szybkiego tempa, które użytkownik mógł modyfikować w zależności od preferencji słuchacza. W tym przypadku za pośrednictwem taktylnego ruchu palcem dokonywano daleko idących przekształceń utworu, doprowadzających warstwę brzmieniową do radykalnej postaci. Pozwalało to na dokonywanie pewnych wariacji na temat dynamicznej ścieżki muzycznej kompozytora – zwalnianie lub przyspieszanie jej do ekstremum – aktywizujące widza do głębszego odbioru dzieł Paganiniego, poddawanych swoistej digitalnej manipulacji. Otwarta struktura tej instalacji, wizualizowana w mikroskali, dawała wiele możliwości zmian relacji pomiędzy użytkownikiem a interfejsem – w tym np. spowolnienia, akceleracji lub scratchu i innych transformacji.

Cyfrowym sprejem po ekranie

Trzecim przykładem, jaki chciałbym w tym miejscu przytoczyć, jest instalacja „graficzno-interaktywna” przygotowana na uwieńczenie parkuru ekspozycyjnego pod kuratelą Magdy Danysz, Élise Herszkowicz, Nicolasa Laurea Lasserre’a i Marko93 na wystawie „Capitale(s). 60 ans d’art urbain à Paris”, trwającej od 15 października do 3 czerwca 2023 w Hôtel de Ville w Paryżu. Istotnym dopełnieniem szerokiego zbioru graffiti i tagów związanych z regionem paryskim jest ekran powiązany z joystickami, pozwalającymi za pośrednictwem stosownego ruchu cyfrowo namalować – za pomocą wirtualnego „sprayu” – poszczególne hasła i znaki na tapecie upodobnionej do murów miejskich. Tym samym nie tylko młodzież, ale każdy widz, bez względu na wiek, zyskiwał możliwość kreacji tego rodzaju swoistycch śladów alternatywnej poetyki miejskiej, aby chociaż spróbować, na czym polega wspomniane działanie oddolne w mieście. W tym przypadku przyjęło



⁵⁷ R. Simanowski, *op. cit.*, s. 120.

⁵⁸ P. Zawojski, *Czas cyberprzestrzeni*, [w:] *Czas przestrzeni*, red. K. Wilkoszewska, współpr. J. Petri, Kraków 2009, s. 283.

⁵⁹ A. Zeidler-Janiszewska, *Estetyka wobec praktyk neoawangardowych*, „Człowiek i Społeczeństwo” 2002, nr 9, s. 185. Zob. też J. Kmita, *O kulturze symbolicznej*, Warszawa 1982.

to jednak postać symulacji, mającej przede wszystkim rozwijać umiejętności plastyczne, a nie propagować wandalizm. Wspomniana instalacja zdaje się odpowiadać słowom Simanowskiego dotyczącym potencjału wykreowania „przestrzeni i momentów, które inaugurują dialog”⁵⁷. Dzięki krystalizowaniu potencjału współtworzenia dzieła i oddziaływaniu na jego formę przekształcamy dotychczasowe doświadczenie odbiorcze, co znajduje swoją artykulację w poszerzonych odmiannach interaktywności, zmierzających do oddania wrażenia imersyjności, „zanurzania” w interakcji z maszyną, przechodzenia ze „świata realnego do świata imersyjnego, czasami podobnego pod pewnymi względami do rzeczywistości, np. przestrzennego”⁵⁸. Zarówno wspomniany w poprzednim podrozdziale *Dream Room*, jak i instalacja kreująca możliwość rysowania na ekranie wyznaczają swoistą tendencję do przekazywania widzom potencjału współtworzenia dzieła, służąc jako finalny akcent, koda, konkluzja, spektakularny dodatek, dialogicznie nawiązujący w swojej imersyjnej formie do specyfiki wystawy i do jej zawartości merytorycznej.

Wnioski końcowe

Aby scharakteryzować ramowo status prób konceptualizacji idei interaktywności, nieprzypadkowo wskazywałem niejednokrotnie na ich laboratoryjny, utopijny charakter. Wynika on nie tylko z przyjętych ogólniejszych założeń metateoretycznych odnośnie do sposobu uprawiania refleksji o kulturze imersyjnej, ale i z najprostszych intuicji wiązanych z klasyfikacją instalacji performatywno-wizualnych. Opisane w niniejszym szkicu konteksty można analizować, abstrahując od ich warstwy treściowej, w tej szerokiej różnorodności liczy się bowiem laboratoryjna specyfika, obejmująca instalacje interaktywne, tzw. imersyjne, a zatem angażujące taktylnie lub tylko wizualnie albo audiowizualnie. Na postawie zarysowanego spektrum rozwiązań można zaryzykować stwierdzenie, iż zmienia się gruntownie sposób ich używania w przestrzeniach ekspozycyjnych oraz stopień ich personalizacji przez widzów w mikroskali – poprzez wspólną prezentację kreacji „utopii” dzieła. Nawiązując do koncepcji zaproponowanej przez Jerzego Kmitę, Anna Zeidler-Janiszewska zapewne określałaby owo epistemologiczne przejście – dokonujące się zarówno w sztukach medialnych, jak i nauce – w kategoriach trybu korespondencji istotnie „korygującej”. Jak pisała:

Zasada takiej korespondencji (odniesionej opisowo do „rewolucyjnych” sytuacji w różnych dziedzinach wiedzy – astronomii, fizyce, biologii, językoznawstwie, ekonomii politycznej) charakteryzuje związek między następującymi po sobie teoriami w terminach wyższej efektywności praktycznej (większego stopnia funkcjonalności) teorii „wstępującej”, przy jednoczesnym wskazaniu przez tę ostatnią zakresu praktycznej stosowalności wiedzy wcześniejszej („skorespondowanej”)⁵⁹.

Zauważmy przy tym, iż *praxis* w wyraźny sposób redefiniuje poszczególne dzieła, bierze w nawias wcześniejsze ustalenia i gwarantuje potencjalnie szerszy rozwój lub też dłuższe życie ikonosfery w świecie sztuk medialnych. Zarysowane w niniejszym szkicu wielowarstwowe i różnorodne podejścia do mikroutopii immersyjnych stają się w przyjętej, dość krytycznej optyce płaszczyzną porównań. W jej obrębie zaś wyróżnia się szereg ilustracji przesyconych elementami interaktywnej rzeczywistości. Łączy się to z tendencją do kreacji artystycznej częstokroć opartej na laboratoryjnej reapropriacji dawniej istniejących obrazów, jednakże bez godzenia w ich immanentne własności. Trudno wyodrębnić w tym pejzażu i dokładnie zaakcentować poszczególne części, niemniej przy bliższych oględzinach można by zaryzykować stwierdzenie, iż dzieła takie krystalizują współczesne perspektywy przekształceń immersyjnych i zdają się dynamicznie fluktuować, korzystając – w imię „tradycji wynalezionej” – z dawniejszej ikonografii, zaadaptowanej na nowych warunkach i za pośrednictwem odmiennych narzędzi.

Słowa kluczowe

laboratorium, mikroutopia, immersja, estetyka relacyjna, *work in progress*, interaktywność

Keywords

laboratory, micro-utopia, immersion, relational aesthetics, work-in-progress, interactivity

References

1. **Adolphe Jean-Marc**, *Analogies et Interférences*, „Mouvement” 2012, nr 1.
2. **Anderson Lloyd**, *On the Nature of Interactions* [w:] *Artists-in-labs: Networking in the Margins*, ed. J. Scott, Wien 2010.
3. **Barry John Anthony**, *Technobubble*, Cambridge (Massachusetts) – London 1991.
4. **Bellour Raymond**, *Des „Entre-images” à „La Querelle des dispositifs”*, [w:] *idem*, *La Querelle des dispositifs. Cinéma – installations, exposition*, Paris 2012.
5. **Bishop Claire**, *Antagonism and Relational Art*, „October” 2004, nr 3.
6. **Bourriaud Nicolas**, *Playlist. Le collectivisme artistique et la production de parcours*, [w:] *Playlist. Exposition, Paris, Palais de Tokyo – Site de création contemporaine, 12 février – 25 avril 2004*, ed. *idem*, Paris 2004.
7. **Burgin Victor**, *Parallel Texts: Interviews and Interventions about Art*, London 2011.
8. **Caillois Roger**, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.
9. **Clifford James**, *Fourth Northwest Coast Museums*, [w:] *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Museum Display*, ed. I. Karp, S. D. Lavine, Washington–London 1990.
10. **Frieling Rudolf**, *Toward Participation in Art*, [w:] *Art of Participation: 1950 to Now*, San Francisco – New York 2008.
11. **Friedberg Anne**, *Urban Mobility and Cinematic Visuality: The Screens of Los Angeles – Endless Cinema or Private Telematics*, „Journal of Visual Culture” 2002, nr 1.

12. **Greenblatt Stephen**, *Resonance and Wonder*, [w:] *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Museum Display*, ed. I. Karp, S. D. Lavine, Washington–London 1991.
13. **Grimaud Emmanuel, Houdart Sophie**, *Enthralling Estrangement: Transits, Arts, Expeditions, Ethnographies*, [w:] *Residents, 2003–2007*, Paris 2007.
14. **Hartmann Eva-Maria**, *Cyfrowe przestrzenie komunikacji. Recepcja filmu na DVD – widz jako współautor?*, [w:] *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2010.
15. **Huhtamo Erkki**, *From Cybernation to Interaction: A Contribution to Archeology of Interactivity*, [w:] *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, ed. P. Lunenfeld, Cambridge (Massachusetts) – London 1999.
16. **Huhtamo Erkki**, *Trouble at the Interface, or the Identity Crisis of Interactive Art*, „Framework” 2004, nr 2.
17. **Kluszczyński Ryszard W.**, *Przeobrażenia sztuki mediów (od filmu do sztuki interaktywnej)*, [w:] *Widok. Wro Media Art Reader*, t. 1: *Od kina absolutnego do filmu przyszłości*, red. V. Kutlubasis-Krajewska, P. Krajewski, Wrocław 2009.
18. **Kmita Jerzy**, *O kulturze symbolicznej*, Warszawa 1982.
19. **Latour Bruno**, *Ustanowienie dzieła*, przeł. K. Lipiński, „Hybris” 2020, nr 1.
20. **Popper Frank**, *From Technological to Virtual Art*, Cambridge (Massachusetts) – London 2007.
21. **Sheikh Simon**, *Positively White Cube Revisited*, http://worker01.e-flux.com/pdf/article_38.pdf (data dostępu: 5.03.2024).
22. **Scott Jill**, *Artists-Who-Care! Shared Perspectives on Social and Ethical Responsibility*, [w:] *Artists-in-labs: Networking in the Margins*, ed. J. Scott, Wien 2010.
23. **Schade Sigrid**, *Foreword Research: Search Again*, [w:] *Artists-in-labs: Networking in the Margins*, ed. J. Scott, Wien 2010.
24. **Simanowski Robert**, *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*, Minneapolis 2011.
25. **Zawojski Piotr**, *Czas cyberprzestrzeni*, [w:] *Czas przestrzeni*, red. K. Wilkowska, współpr. J. Petri, Kraków 2009.
26. **Zeidler-Janiszewska A.**, *Estetyka wobec praktyk neoawangardowych*, „Człowiek i Społeczeństwo” 2002, nr 9.

Kamil Lipiński, PhD, lipinski_kamil@yahoo.com, ORCID: 0000-0001-5109-3698

Currently works at the Institute of Philosophy of the University of Łódź. Graduate of cultural studies and philosophy, Adam Mickiewicz University in Poznań. From 2020, Co-Chair NECS Film-Philosophy workgroup. He published i.a. in journals “Alphaville”, “Cinéma & Cie”, “Film-Philosophy”, “Illuminace”, “Images”, “Journal of Aesthetics & Culture”, “Kultura Współczesna”, “Przestrzenie Teorii”, “Sensus Historiae”, “SubStance”. He is the author of a monograph entitled *Mapowanie obrazu. Między estetyczną teorią a praktyką* (Image mapping. Between aesthetic theory and practice, 2022). Reviewer and translator.

Summary

KAMIL LIPIŃSKI (University of Łódź) / Immersion laboratories as work-in-progress utopias

This article discusses the emergence of relational aesthetics, the idea of the laboratory, and the concept of “micro-utopia” related to so-called “immersive installations”. The author attempts to describe selected concepts crystallized in the context of new media arts to unveil the dilemmas of contemporary audiovisual exhibitions “immersing” the viewer in a space to stimulate an interaction and the reanimation of images or sounds. This brief outline demonstrates the transformations and conceptualization of the “laboratory” model perceived in the prism of Nicholas Bourriaud’s concept of “relational aesthetics”, characterized by open-endedness, interactivity, resistance to closure, work-in-progress form, and laboratory specificity. In discussing the moving image aesthetics, often associated with the transformations of illusion our wish is to focus on the transdisciplinary and dialogic entanglements of the new media arts in-between the user, audiovisual image and arrangement in space. The focal point of my considerations is the convergence of new and old media used to interpret the art of moving images in the context of transmedia means of expression and dynamic exhibition arrangements. This perspective, inspired by the findings of Bruno Latour, attempts to re-draw the boundaries of the image in the footsteps of Nicholas Bourriaud and enrich the aesthetic landscape with new means of expression.