

UNIWERSYTET KOMISJI EDUKACJI NARODOWEJ W KRAKOWIE

SZKOŁA DOKTORSKA

Dyscyplina: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Adam Nehring

Rozprawa doktorska

Paralelizm w kompozycji multimedialnej

Promotor:

prof. dr hab. Adam Panasiewicz

Kraków, 2025

UNIVERSITY OF THE NATIONAL EDUCATION COMMISSION, KRAKOW

DOCTORAL SCHOOL

Discipline: Fine Arts and Art Conservation

Adam Nehring

Doctoral dissertation

Parallelism in multimedial composition

Supervisor:

prof. dr hab. Adam Panasiewicz

Krakow, 2025

Streszczenie w języku polskim

Tematem pracy jest potencjał poznawczy idei *paralelizmu multimedialnego*, rozumianej jako narzędzie teorii, praktyki i krytyki artystycznej. Celem projektu jest rozważenie możliwości formułowania w instalacjach artystycznych takich konstrukcji znaczeniowych i kompozycyjnych, które mogłyby stanowić ekwiwalent paralelizmów funkcjonujących w literaturze i sztuce filmowej. Sens stosowania tego typu zabiegów staje się najbardziej czytelny w odniesieniu do praktyk o kolażowym, multimedialnym i hipertekstualnym charakterze. Przedmiotem zainteresowania autora jest poszukiwanie metod strukturyzowania kompozycji, które umożliwią osobom artystycznym zwiększenie kontroli nad wydźwiękiem kreowanych komunikatów. W analogii do paralelizmów literackich i filmowych, paralelizmy multimedialne powinny posiadać zarówno funkcje stylistyczne, jak i retoryczne (oraz pozytywnie wpływać na czytelność przekazu). Przewodnie zagadnienie zostało zbadane i opisane z perspektywy praktykującego artysty i krytycznego odbiorcy sztuki. Rozdział IV stanowi zbiór analiz ponad 30 dzieł współczesnej sztuki i kultury popularnej. Rozdziały VI i VII zawierają opisy sześciu koncepcji instalacji artystycznych, które powstały w związku z projektem doktorskim. W pozostałej części pracy istotną rolę pełnią kognitywna teoria metafory George'a Lakoff'a i Mark'a Johnson'a oraz teorie związane z sztuką konceptualną i krytycznym wymiarem surrealizmu.

Summary in english

The subject of this dissertation is the cognitive potential of the notion of "multimedial parallelism", considered as a tool for the theory, criticism and practise of art. The project aims to examine the possibility of formulating artistic installations in such a way, so the structures within them can be perceived as equivalents to the forms of parallelisms, which are present in literature and film. The relevance behind such a question becomes most clear in application to collage and hypertextual artistic practices. The author's main interest is to search for such methods of structuring composition that will enable artists to increase control over the rhetoric specificity of the messages they create. Similarly to parallelisms from film and literature, multimedial parallelism suppose to have both stylistic and rhetorical functions, as well as increase the perspicuity of the message. The main theme was explored from two perspectives: an artist and a viewer/critic. Chapter IV is a collection of analyses of more than 30 works of contemporary art and popular culture. Chapters VI and VII contain concepts of six artistic installations that were created within the doctoral project. From the group of theories and cultural phenomena, which were important points of reference for this dissertation one could highlight conceptual art, sociocritical dimension of surrealism and the conceptual metaphor theory proposed by George Lakoff and Mark Johnson.

Wstęp	7
0.1. Temat i cel rozprawy	7
0.2. Pojęcie paralelizmu multimedialnego	8
0.3. Obszar badań artystycznych	12
0.4. Metodologia badań artystycznych, struktura pracy pisemnej	21
0.5. O części artystycznej	25
Rozdział I: Porządek pojęć	26
1.1. Uwaga o ogólnych pojęciach sztuki	26
1.2. Samowiedza jako potencjał praktyk artystycznych	29
1.3. Doświadczenia sztuki	37
Rozdział II: Kompozycja współczesnego dzieła i autonomia jego przekazu	41
2.1. Zbiór a kompozycja	42
2.2. Autonomia przekazu artystycznego	45
2.3. Horyzonty i wymiary kompozycji	51
2.4. Kompozycja – w ruchu wewnętrznych odniesień	56
2.5. Między przekazem a reprodukcją	59
2.6. Problemy konceptualizmu/ Konceptualizm i myślenie wizualne	62
2.7. Podsumowanie, kompozycja współczesnego dzieła	66
Rozdział III: Paralelizm multimedialny	68
3.1. Paralelizmy w prozie, poezji i filmie	68
3.2. Paralelizm multimedialny	74
3.3. Trudności w klasyfikacji paralelizmów multimedialnych	76
Rozdział IV: Studium przypadków zastosowania paralelizmu	80
4.0. Uwagi wstępne i inspiracje metodologiczne	80
4.1. Artur Żmijewski, <i>40 szuflad</i>	82
4.2. Paralelizm cech przestrzennych (Rojnick, Robert i Artschwager)	83
4.3. Sophie Thun	84
4.4. <i>Gypsum Flesh Story</i>	85
4.5. Paralelność struktur narracyjnych i symboliki wydarzeń fabularnych	86
4.6. Paralelizm i autoreferencyjność w grach cyfrowych	90
4.7. Paralelizm audiowizualny	94
4.8. Alfred Hitchcock; <i>Rope, Rear Window</i>	96
4.9. Mateusz Sadowski, <i>It Takes Time</i>	98
4.10. Maurizio Cattelan	99
4.11. Richard Smith, <i>Piano</i>	100
4.12. Holizm reprezentacji doświadczenia źródłowego	101
4.13. Poezja konkretna	104
4.14. Andrzej Bednarczyk, <i>Listy Minotaura do zakazanych</i>	105
4.15. Autoreferencyjność w malarstwie i instalacji	106
4.16. Powtórzenie w obrębie różnych form wyrazu	107
4.17. Paralelizm w komiksie	110

4.18. Instalacja artystyczna i środowiska wirtualne (VR, AR i projekcja)	111
4.19. Twórczość Andrzeja Szwabe	117
4.20. Niewykorzystany potencjał	125
4.21. Wnioski z przeprowadzonych analiz	126
Rozdział V: Kryteria mojej praktyki artystycznej	128
5.1. O założeniach i metodach mojej praktyki artystycznej	128
Rozdział VI: Koncepcje instalacji artystycznych	132
6.1. Present Tense	132
6.2. Żywotnik Olbrzymi	136
6.3. Cappella dell'Arena	140
6.4. Glass Cannon	144
6.5. Forma relacyjna	149
6.6. iCloud; Like, Share & Subscribe	152
Rozdział VII: Wnioski i podsumowania	156
7.1. Konkluzje z doświadczenia pracy z paralelizm multimedialnym jako narzędziem krytyki	156
7.2. Wnioski z realizacji projektów artystycznych	157
7.3. Weryfikacja wstępnych definicji i założeń.	167
7.4. Podsumowanie	172
Bibliografia	174
Dodatkowe materiały i informacje	180

Wstęp

0.1. Temat i cel rozprawy

Tematem pracy jest potencjał poznawczy związany z koncepcją *paralelizmu multimedialnego*, rozpatrywany w kontekście współczesnych praktyk artystycznych.

Pojęcie to traktowane jest w niniejszej rozprawie jako:

1. określenie odnoszące się do grupy specyficznych zabiegów kompozycyjnych/gestów artystycznych, które wyodrębnić można spośród zbioru decyzji formalnych, wykorzystywanych w sztuce XX. i XXI. wieku,
2. kryterium kompozycyjne, które może być zaadaptowane na potrzeby krytyki artystycznej,
3. narzędzie teoretyczne, które wspomagać może praktyki artystyczne o hipertekstualnym, multimedialnym i intermedialnym charakterze¹.

Celem pracy jest zbadanie możliwości uzasadnionego wyodrębniania wspomnianej grupy zabiegów artystycznych, a także namysł nad twórczym potencjałem, związanym z wykorzystaniem pojęcia *paralelizmu multimedialnego* jako narzędzia krytyki i praktyki artystycznej.

W odniesieniu do pierwszego sposobu wykorzystania tytułowego pojęcia, celem dysertacji jest udzielenie odpowiedzi na pytanie, czy możliwym jest wyróżnienie spośród rezerwuaru środków artystycznych stosowanych we współczesnej instalacji multimedialnej zbioru takich zabiegów, które można rozumieć jako ekwiwalent paralelizmów funkcjonujących w literaturze (a także innych mediach narracyjnych, np. w sztuce filmowej)?

¹ Jak zauważyła Mirosława Moszkowicz w tekście *Kilka uwag o intermediach w kontekście Dicka Higginsa: w intermediach chodzi o taką sytuację, w której dokonuje się „konceptualne zespolenie”*. [W przeciwieństwie do dzieł multimedialnych] *intermedia to coś więcej niż sfera „pomiędzy” mediami, to raczej odkrywanie nowego sposobu wypowiedzi* [który istnieje jedynie w bezpośredniej relacji między danymi mediami i wynika z ich specyfiki – moje dopowiedzenie A.N.]. Innymi słowy dzieła intermedialne od multimedialnych odróżnić można m.in. tym, że w przypadku intermediów wykorzystane w nich środki wyrazu/przekazu są niemożliwe do zastąpienia innymi. Podczas, gdy w przypadku dzieł multimedialnych są one możliwe do zastąpienia np. warstwa malarska może zostać zamieniona na rysunkową (lub video zastąpić może fotografia) bez utraty sedna danej realizacji artystycznej. Bardziej szczegółowy opis tego zagadnienia znajduje się w paragrafie 3.3.

0.2. Pojęcie *paralelizmu multimedialnego*

W obiegach współczesnych instytucjonalnych pól sztuki² coraz częściej można zaobserwować praktyki artystyczne, dla których punktem wyjścia jest konieczność skonfrontowania się z specyfiką współczesnych przestrzeni informacyjnych i panującego w nich przesytu. Są to m.in. działalności Thomasa Hirschhorna, Katarzyny Wyszkwoskiej, Andrzeja Bednarczyka, Marka Chlady, Jona Rafmana, Mikołaja Sobczaka, Marty Antoniaka i Maryny Sakowskiej. Istnieje szereg trudności z komunikatywnością takich kolażowo-patchworkowych twórczości. Nawarstwienie informacji wizualnych często skutkuje zatarciem hierarchii ważności poszczególnych elementów kompozycji oraz zaburzeniem czytelności ich funkcji. Ponieważ redukcja ilości cytatów może kolidować z podstawowymi założeniami tego typu postaw artystycznych³ i nie powinna być traktowana jako rozwiązanie wspomnianych problemów, konieczne jest znalezienie nowych sposobów na organizację treści w ramach dzieła. Interesuje mnie więc poszukiwanie metod strukturyzowania kompozycji, które umożliwią osobom artystycznym zwiększenie kontroli nad specyfiką kreowanego komunikatu oraz zdolności sugerowania określonych znaczeń. Innymi słowy, z perspektywy praktykującego artysty, motywacją do podjęcia niniejszego projektu jest potrzeba znalezienia odpowiedzi na pytanie, czy istnieją sposoby na wewnętrzne organizowanie treści kolażowych i multimedialnych dzieł sztuki tak, by zwiększyć ich czytelność, bez redukcji ilości zawartych w nich elementów?

Odpowiedzią na to pytanie mogą być paraleliczne relacje między elementami tworzącymi różne wymiary kompozycji multimedialnej. Potencjał konstrukcji paralelicznych skrótowo obrazować może zestawienie poniżej przytoczonych definicji.

Mianem paralelizmu określa się wykorzystywany w prozie i poezji zabieg, posiadający funkcję retoryczną, w którym dane zestawy pojęć usytuowane zostają w sentencjach, wersach lub zdaniach w sposób sugerujący ich równoważną

² Mówiąc o *instytucjonalnym polu* (lub wielu polach) *sztuki* mam na myśli sieci i obiegi galeryjno-muzealne, a także rynkowe, w ramach których funkcjonują dzieła sztuki. Pojęcie *polu* używane jest tu zgodnie z teorią pól Pierre'a Bourdieua. Struktura instytucjonalnych pól sztuki wyznacza dostępne dla danych osób artystycznych *wehikule awansu* i *formy upodmiotowienia*, o czym pisał m.in. Piotr Sznajch w pracy *Odczarowanie talentu. Socjologia stawania się uznanym artystą*.

³ Więcej informacji na temat przesłanek, przez które moja praktyka artystyczna ma taki charakter, odnaleźć można w rozdziale V.

istotność lub podobieństwo. Powtarzanie dźwięków, znaczeń i struktur służy porządkowaniu, podkreślaniu i wskazywaniu relacji.⁴

Autorzy *Praktycznego słownika terminów literackich*⁵ zauważają także następujące funkcje konstrukcji paralelicznych:

Tożsamość lub podobieństwo treściowe (znaczeniowe) lub kompozycyjne kilku analogicznych segmentów utworu literackiego (zdań, wersów, strof, scen, wydarzeń, wątków itp.) może służyć podkreśleniu podobieństw lub – poprzez ukazywanie ich powierzchowności – przeciwieństwu elementów treści.⁶

Paralelizmy są więc grupą środków stylistycznych, których retoryczne funkcje polegają m.in. na podkreślaniu i wskazywaniu relacji, podobieństw i różnic między opisywanymi zjawiskami. Ponadto mogą służyć ustrukturyzowaniu oraz porządkowaniu fragmentów danej treści w taki sposób, by prowadziły one do wspólnej konkluzji.⁷ Z tych powodów (a także przesłanek szerzej opisanych w rozdziale III) w konstrukcjach paralelicznych upatruję rozwiązań wcześniej wyróżnionych problemów.

Mówiąc o *paralelizmie w kompozycji multimedialnej* mam na myśli sytuację, w której pomiędzy różnymi wymiarami dzieła multimedialnego możliwe jest rozpoznanie pewnego rodzaju strukturalnego podobieństwa. To podobieństwo może dotyczyć np. odpowiedniości rytmów malarskich i muzycznych, tworzących jedną kompozycję lub relacji ogół-szczegół, np. w formie powtórzenia konfiguracji symboli obecnych w pomniejszym fragmencie danej instalacji czy w układzie całej przestrzeni, którą ta aranżacja anektuje. Podobieństwo mogłoby również dotyczyć „ram konceptualnych”, tzn. pokrewieństwa pojęć metaforycznych⁸, przy pomocy których konceptualizować można doświadczenia wykreowane przez poszczególne środki przekazu współtworzące jedno dzieło. W analogii

⁴ E. Rodriguez, S. Singh, dostępne przez: <https://www.britannica.com/art/parallelism-literature-and-rhetoric>

⁵ M. Król, G. Krupiński, H. Sułek, *Praktyczny słownik terminów literackich*, Wydawnictwo Zielona Sowa.

⁶ Cyt. Ibid., s. 178.

⁷ [Paralelizm stroficzny, zwany czasem paralelizmem o układzie schodkowym (ang. staircase)] „składać się może z serii fragmentów, które prowadzą do wspólnej konkluzji”. Cyt. Alicja Bielak, *Paralelizm*, dostępne przez: <https://poetyka.wordpress.com/paralelizm-2/>

⁸ „Pojęcia metaforyczne to abstrakcyjne, myślowe odpowiedniki różnych sytuacji i doświadczeń. Takie pojęcia metaforyczne są [według George'a Lakoffa i Marka Johnsona] podstawą procesów konceptualizacji bieżących sytuacji, doświadczanych przez dany podmiot. Tak rozumiana metafora nie jest więc sprawą języka, lecz naszego sposobu pojmowania świata.”; Marek Tokarz, *Podstawowe założenia teorii metafory Lakoffa i Johnsona*.

do funkcji paralelizmów filmowych⁹ i obecnych w różnych formach literackich¹⁰, paraleliczne relacje elementów współtworzących różne wymiary dzieła pełnić mogą rolę dodatkowego elementu jego struktury, tzn. ramy kompozycyjnej. Takie zabiegi miałyby stanowić łączniki wątków uobecnionych w różnych płaszczyznach multimedialnej kompozycji. Hipotetyczną odpowiedzią na pytanie „jak sprawić by kompozycje multimedialne stały się bardziej pojemne treściowo, a przy tym pozostawały czytelne?” byłoby więc: poprzez zorganizowanie treści instalacji multimedialnej w oparciu o serię wewnętrznych, paralelicznych odniesień między jej różnymi wymiarami¹¹.

Powyższy opis dotyczył pierwszego z wyróżnionych we wstępie sposobów rozumienia tytułowego pojęcia w ramach projektu. Natomiast dla osoby praktykującej twórczość artystyczną idea paralelizmu multimedialnego mogłaby także pełnić rolę pojęcia uwrażliwiającego¹². Potencjału tej kategorii upatruję w możliwości rozwijania zdolności

⁹ w mediach narracyjnych (w filmach, powieściach, teatrze, grach wideo itd.) paralelizm to równoległość i podobieństwo występujące między wątkami i wydarzeniami, przedstawionymi w odrębnych fragmentach utworu. Takie zabiegi w filmach pełnią często rolę klamr kompozycyjnych, np. gdy ten sam motyw pojawia się na początku i na końcu filmu. Zazwyczaj między pojawieniem się dwóch elementów/sekwencji będących w relacji paralelicznej występuje szereg kluczowych wydarzeń dramaturgicznych lub tzw. moment epifaniczny (o którym pisali Hartmut Koenitz, Andrea Di Pastena, Dennis Jansen, Brian de Lint i Amanda Moss w pracy *The Myth of 'Universal' Narrative Models; Expanding the Design Space of Narrative, Interactive Storytelling* (pp.107-120), Publisher: Springer, 2018). w takiej sytuacji celem paralelizmu jest podkreślenie tego, co pomimo zaszłych wydarzeń pozostało niezmiennie. Przykład takiego zabiegu odnaleźć możemy w filmie *Shaun of the dead*. Paralelizmy filmowe, gdy pełnią rolę klamr kompozycyjnych wzmacniają także poczucie uporządkowania dzieła i tym samym intensyfikują ogólne wrażenia estetyczne.

¹⁰ w poezji wyróżnia się kilka rodzajów paralelizmów np. intonacyjny, stroficzny, leksykalny, składniowy (itd.). Zasadniczo polegają one na podobieństwie w budowie lub brzmieniu słów lub całych zdań i wersów. Mogą intensyfikować ogólne wrażenia estetyczne, ale pełnić mogą także funkcje retoryczne. Służą podkreśleniu podobieństw i różnic między podejmowanymi zagadnieniami. Podobnie w prozie, gdzie występować mogą także paralelizmy dotyczące elementów świata przedstawionego. Więcej informacji na ten temat znajduje się w paragrafie 2.4.

¹¹ Określenie „wymiary kompozycji multimedialnej” wskazywać ma nie tylko na różne *media*, tj. środki przekazu, ale odnosić się może także do relacji ogół-szczegół, tzn. w kontekście przewodniego tematu tej pracy wskazuje na możliwość zastosowania powtórzenia układu symboli i form w pomniejszym fragmencie dzieła i jego całokształcie.

¹² Czy też pojęcia „uczulające”; to jedna z kluczowych kategorii w projekcie *Interakcjonizmu Symbolicznego* socjologa Herberta Blumera. Cytując Krzysztofa T. Koneckiego: „Blumer nawołuje do używania pojęć teoretycznych i ogólnych. Jednak użycie tych pojęć ma być konsekwencją empirycznej pracy badawczej, zwanej przez niego >>eksploracją<< i w konsekwencji analizą istniejących pojęć i sprawdzającą ich adekwatności (tzw. >>inspekcja<<) w relacji do zebranego, bądź ciągle zbieranego materiału empirycznego. [...] Według Blumera można co najwyżej używać wstępnie pojęć jako kategorii >>uczulających<<, pokazujących tylko, co obserwować i wyculających badacza na pewne obszary i problemy do obserwacji. [...] Pojęcia socjologiczne nie mogą być raz na zawsze zdefiniowane bowiem ze względu na procesualny charakter rzeczywistości społecznej nie zawsze mogą być dopasowane do kontekstualnych użyć tych pojęć. [...] Rzeczywistość społeczna powinna być opracowywana konceptualnie przy uwzględnieniu jej

osób autorskich do kreowania doświadczeń różnych zabiegów intelektualnych w sposób, który w mniejszym stopniu polegałby na ich rebusowej reprezentacji¹³, a w większym na sugerowaniu ich za pomocą znaczących powtórzeń i podobieństw między różnymi płaszczyznami multimedialnej kompozycji. Ponieważ tytułowe pojęcie bezpośrednio odnosi się do relacji pomiędzy odmiennymi formami przekazu, próba pomyślenia aktualnie realizowanego dzieła przez pryzmat tego pojęcia, przez samą jego specyfikę otwierać może wyobraźnię osoby tworzącej na nowe możliwości uobecniania danych idei na poziomie wrażeń zmysłowych w całokształcie doświadczenia kreowanego przez multimedialną kompozycję. W porównaniu praktyk osób funkcjonujących dziś w obiegu polskiego instytucjonalnego pola sztuki (np. Dominiki Olszowy, Wiktorii Walendzik, Kornela Jancy, Filipa Rybkowskiego, Alicji Pakosz) z twórczościami osób należących do starszych pokoleń, które zwykły być utożsamiane z obszarem sztuki (około)-konceptualnej (Mirosława Bałki, Jana Świdzińskiego, Jerzego Rosołowicza, Jarosława Kozłowskiego, Włodzimierza Borowskiego) ujawnia się tendencja młodej sztuki do dystansowania się wobec konceptualno-językowego puryzmu na rzecz syntetyzowania zbiorów abstrakcyjnych wrażeń i określonych kontekstów kulturowych. Konceptualna tendencja do dematerializacji sztuki jest wypierana przez tendencję do zagęszczania wrażeń zmysłowych, a ideowe i intelektualne wymiary dzieł zbalansowane zostają odpowiednio dużym udziałem myślenia wizualnego¹⁴ i wraźniowej intensywności. Wobec tych przemian w polu współczesnej sztuki, w której powszechnymi stają się kolażowy przesyt, intertekstualność i anarchizm metod i celów¹⁵, koniecznym zdaje się sformułowanie

dynamiczności, gdzie związki pomiędzy pojęciami tworzą uogólnienia teoretyczne.” Krzysztof T. Konecki, *Interakcjonizm symboliczny (Herbert Blumer)*, MEDIA – KULTURA – SPOŁECZEŃSTWO, NR 4 (2009), str. 206, Uniwersytet Łódzki

¹³ Przykładami kompozycji, które stanowią odwzorowanie logicznej struktury uprzednio określonej operacji intelektualnej lub schematyczne, rebusowe przedstawienie określonej idei mogą być: *i like America and America likes me* Josepha Beuysa, *Polonia* Grzegorza Klamana, *Kolaska* Jerzego Beresia, *Axis mundi - Moje male Jeruzalem* Andrzeja Bednarczyka, *Tramonto albo zachód słońca* Leszka Sobockiego i *Wyliczanka* Jarosława Kozłowskiego. Z kolei *Saar Ha-Rahamim* Mirosława Bałki stanowi emblematy idei, która poza tytułem w żaden sposób nie została uobecniona w kompozycyjno-formalnym wymiarze dzieła. Zdaje sobie sprawę, że projektuję w tym miejscu na te dzieła konceptualne ambicję specyficzną dla sztuki krytycznej. Więcej informacji w tej kwestii pojawia się w paragrafie 2.2.

¹⁴ Pojęcie *myślenia wizualnego* ma odmienne znaczenia w różnych dziedzinach nauki i kultury. Obecne jest np. u Rudolfa Arnheima w pracach *Visual Thinking* (1969), *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka* (1954) i w *Visual Thinking: The Hidden Gifts of People Who Think in Pictures, Patterns, and Abstractions* (2022) Temple Grandin. Zbliżone sposoby rozumowania przedstawiali także Mark Johnson (*Znaczenie ciała. Estetyka rozumienia ludzkiego*) oraz autorzy związani z awangardowym surrealizmem XX w. np. Max Ernst (*Collages, 1936*), i Andre Breton (*Surrealizm i malarstwo, 1928*), ale bezpośrednio nie wykorzystywali tego terminu. Więcej informacji na temat tego pojęcia zawarłem w rozdziale II.

¹⁵ Współcześnie powszechna jest wymiana narzędzi i strategii artystycznych między historycznie opozycyjnymi sobie nurtami artystycznymi. Istnieje np. malarstwo konceptualne (Gerhard Richter, Gabriel

takiego modelu myślenia o praktykach artystycznych, którego pojęcia odpowiadałyby zapotrzebowaniu współczesnej sztuki na odnajdywanie produktywnego balansu między wrażliwymi i intelektualnymi komponentami dzieła¹⁶. Niniejsza rozprawa doktorska ma stanowić zarys takiego systemu pojęciowego oraz propozycję związanego z nim kryterium kompozycyjnego.

Ogólna idea projektu polega więc na stworzeniu narzędzia teoretycznego (konkretnego pojęcia/kategorii – *paralelizmu multimedialnego*), które wspomagać ma osoby artystyczne w poszukiwaniu rozwiązań następujących problemów: (1) nieczytelnego podziału funkcji oraz hierarchii elementów i ich kontekstów, nawarstwionych w kolażowych, multimedialnych kompozycjach, (2) konfliktu „pojemności” i czytelności dzieł, które cechuje nielinearność i antykonwencjonalność, (3) przekazywania określonych idei w taki sposób, by kompozycje nie stanowiły ich rebusowej, emblematycznej lub ilustracyjnej reprezentacji.

0.3. Obszar badań artystycznych

Obszar zjawisk artystycznych, które będą poddawane badaniu określić można przy pomocy zbioru następujących pojęć: multimedialność, krytyczność oraz postkonceptualność. Są to więc takie zjawiska artystyczne, których logika pracy i dobór strategii twórczych zbliżona jest do twórczości prezentowanych na takich platformach, jak np. Easttopics, postcontemporary_, solo___show, Kuba_Paris, Art Viewer i Magazynu Szum, z wyłączeniem tych praktyk, których cel sprowadza się jedynie do kreowania

Orozco, Sol Lewitt, Grzegorz Sztwiertnia, Alpin Arda Bağcık, Jan Berdyszak), jak i instalacje artystyczne, które swoim wyglądem przywołać mogą na myśl wizualny minimalizm, charakterystyczny dla konceptualno-analitycznego podejścia, ale w rzeczywistości realizowane były w ramach kantowsko-formalistycznej koncepcji przeżycia estetycznego (Richard Dean Hughes, Amalia Pica, Jeff Koons, Robert Grosvenor, Toshitaka Aoyagi, Philippe Parreno).

¹⁶ O cechach współczesnych dzieł sztuki – m.in. o immersyjności i hipertekstualności – pisał Ryszard Kluszczyński w pracy *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* (Rabid, Kraków 2002). Cyt. „Można by więc rzec, iż relacyjność [...] spełnia rolę nowej jakości charakteryzującej wartość sztuki hipermedialnej. Występuje w tak zróżnicowanych postaciach, jak intermedialność (relacje między (multi)mediami), semantyczność (relacje pomiędzy znakiem i znaczeniem), prezentyzm (relacje pomiędzy składnikami dzieła, pomiędzy nimi a odbiorcą, pomiędzy elementami pola interaktywnej komunikacji artystycznej), interaktywność (relacje pomiędzy artefaktem i odbiorcą-interaktorem), telematyczność (relacje między tu i tam, między obecnością i nieobecnością), immersyjność (relacje pomiędzy zewnątrzem i wewnątrzem), efemeryczność (relacje pomiędzy bytem a zdarzeniem, pomiędzy trwaniem a stawaniem się), wirtualność (relacje między światami), czy wreszcie hipertekstualność (relacje między tekstami), czy też interkonektywność (relacje pomiędzy składnikami uniwersum)[...]” R. W. Kluszczyński, *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Rabid, Kraków 2002, s. 100.

wrażeń estetycznych, sytuujących się poza możliwością oceny w kategoriach etycznych oraz krytyczno-społecznych.

Charakter mojej twórczości i wspomnianych wcześniej, współcześnie realizowanych praktyk artystycznych (takich jak np. twórczość Kornela Janczego, Marii Lobody, Horacego Muszyńskiego, Filipa Rybkowskiego, Dominiki Olszowy, Ali Savashevich, Irminy Rusickiej, Jakuba Woynarowskiego, Christiana Jankowskiego, Izabeli Gustowskiej, Macieja Cholewy) rozumiany jest w tej pracy jako przejaw tendencji, którą Peter Osborne określił mianem *kondycji postkonceptualnej*. Parafrazując fragment myśli Osborne'a wyrażonej w *Contemporary Art is Post-Conceptual Art*¹⁷: dana twórczość jest na tyle post-konceptualna (a zarazem na tyle współczesna), na ile realizowana jest ze świadomością historycznego rozwoju dyskursów konceptualizmu¹⁸ (w tym ich mankamentów), a także na ile tę świadomość adaptuje do realizacji danego procesu twórczego. Termin ten rozumiany jest więc w sposób bardzo szeroki, ponieważ minimalnymi warunkami uznania twórczości danego podmiotu za postkonceptualną (a więc – dla Osborne'a – współczesną) jest realizowanie jej z perspektywy określonej historyczno-krytycznej świadomości¹⁹ oraz wykazywanie analitycznego stosunku do konkretnego pojęcia językowego (lub wyobrażenia kulturowego), będącego tematem pracy. Postkonceptualizm rozumieć można jako określenie pewnego modelu doświadczania współczesnej sztuki, a także związanego z nim specyficznego stosunku do roli pojęć językowych w procesie twórczym oraz metod pracy z pojęciami, które charakterystyczne były dla silnych form konceptualizmu lat 60. i 70. Stosunek ten polega

¹⁷ Peter Osborne, *Contemporary art is post-conceptual art*, Speech/ Public Lecture, Fondazione Antonio Ratti. Como. 9 July 2010

¹⁸ "In sum, contemporary art is 'post'-conceptual to the extent that it registers the historical experience of conceptual art, as a self-conscious movement, as the experience of the impossibility/fallacy of the absolutization of anti-aesthetic, in conjunction with a recognition of an ineliminably conceptual aspect to all art. In this respect, art is postconceptual to the extent to which it reflectively incorporates the truth (which itself incorporates the untruth) of >>conceptual art<<: namely, art is necessarily both aesthetic and conceptual." Cyt. Ibid. s. 11.

¹⁹ Alternatywnie, ten termin (*postkonceptualizm*) rozumieć można także w sposób zawężony, jako odniesienie do praktyk artystycznych, których tematem jest samo pojęcie *sztuki* i które świadomie wykorzystują autoreferencyjność i konstrukcje tautologiczne. Interpretacja tego pojęcia będzie różnić się w zależności od tego, jak zawężoną definicję silnego konceptualizmu przyjmujemy i jaki okres w historii rozwoju myśli tej potraktujemy za punkt odniesienia. Więcej informacji na ten temat odnaleźć można w *The Post-conceptual Condition* Petera Osborne'a (Verso Books, 2018). w *próbie wprowadzenia do sztuki jako sztuki kontekstualnej* (dostępnym na stronie: <https://swidzinskistudies.pl/piotrowski.html>) Kazimierz Piotrowski uznaje działalność Jana Świdzińskiego za praktykę post-konceptualną, co mocno problematyzuje możliwości systematyzacji tego pojęcia według sposobu zaproponowanego przez Osborne'a. w cytowanym wcześniej artykule Osborne wyróżnił 6 cech, przez których nasilenie można identyfikować daną sztukę jako postkonceptualizm.

na braku zaufania do sytuacji kurczowego związania procesu twórczego z konkretnymi kategoriami językowymi²⁰, a w konsekwencji – do dowartościowania zmysłowych komponentów dzieła. Pogłębiony opis tego zagadnienia wprowadzam w rozdziale II.

Kolejnym aspektem, który odróżnia sztukę współczesną od tradycji konceptualnych jest jej związek ze specyfiką współczesnych przestrzeni medialnych. Te odznaczają się dziś przytłaczającą ilością informacji niskiej jakości i materiałów, wpływających na deregulację zdolności do koncentracji (zarówno osób odbiorczych, jak i tworzących współczesną sztukę). Te problemy szeroko opisuje Claire Bishop w swojej najnowszej książce *Disordered attention: how we look at art and performance today*²¹. W nawiązaniu do treści wspomnianego wcześniej wykładu Petera Osborne’a można powiedzieć, że dana sztuka jest na tyle współczesna, na ile stanowi samoświadomą odpowiedź na funkcjonujące dziś sposoby zmediatyzowania relacji społecznych. Jak wskazuje Konrad Chmielecki, „wirtualna rzeczywistość mediów przenika do rzeczywistości realnej, wywołując tym samym jej wirtualizację, która z kolei pociąga za sobą proces odwrotny – ontologizację rzeczywistości medialnej.”²² Sztuka współczesna rozpoznaje ten problem.

W pracy *Intermedia, multimedia, czyli tam i z powrotem – analiza wybranych aspektów grafiki współczesnej* Marta Raczek-Karcz zauważa, że dominujące dotychczas na uczelniach i w przestrzeni publicznej sposoby rozumienia terminów *intermedialności* i *multimedialności* pod wpływem przełomu cyfrowego uległy znacznym zmianom względem ich pierwotnych definicji.

Po przełomie cyfrowym, terminy »intermedium« i »intermedialność« nabrały nowego znaczenia, ewoluując od opisywania trwałych form połączenia pomiędzy autonomicznymi dotąd mediami, z których powstawała nowa jakość, do

²⁰ Kierunek obrany przez współczesną sztukę, który przyjąłem określać postkonceptualizmem to w pewnym stopniu powrót do logiki krytycznego surrealizmu z bagażem doświadczeń silnych form konceptualizmu. Jak pisze Dorota Jarecka w pracy *Surrealizm, realizm, marksizm (...)*: „Według Kotta, cechująca surrealizm nieufność do literatury polegała na odrzuceniu in extenso języka, który nie zdał egzaminu — jako »najgorsza z konwencji« — w konkretnym historycznym czasie wojny światowej. Przedmiotem rozważań dadaistów i surrealistów był: »artykułowany język, któremu społeczeństwo narzuca niezmienny desygnat znaczeniowy; słowo, które wbrew nakazowi ne varietur posiada w każdym konkretnym wypadku inną treść?». Cyt.: J. Kott, Tragedja nadrealizmu, „Przegląd Współczesny” 1936, t. 56, nr 165. Por. A. Breton, *La confession dédaigneuse*, s. 7–8. Za: Dorota Jarecka, *Surrealizm, realizm, marksizm. Sztuka i lewica komunistyczna w Polsce w latach 1944–1948*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 202, s. 42.

²¹ Claire Bishop, *Disordered attention: how we look at art and performance today*, Verso Books, 2024.

²² Cyt. Konrad Chmielecki, *Estetyka intermedialności*, Wydawnictwo Rabid, Kraków, 2008, s. 26.

hybrydowego ich zestawienia, którego nadrzędną cechą stała się potencjalność zaistnienia nieustannie aktualizującego się dzieła.²³

Jak zauważa Mirosława Moszkowicz w tekście *Kilka uwag o intermediach w kontekście teorii Dicka Higginsa*: „W intermediach chodzi o taką sytuację, w której dokonuje się »konceptualne zespolenie« [...] Oznacza to, że intermedia to coś więcej niż sfera »pomiędzy« mediami, to raczej odkrywanie nowego sposobu wypowiedzi.”²⁴ Pierwotnie, to znaczy w definicji Dicka Higginsa, charakterystyczną cechą sztuki intermedialnej miało być integralne, organiczne, *konceptualne zespolenie* (przynajmniej dwóch) różnych środków wyrazu, w którym to splocie powstaje nowa jakość, istniejąca jedynie w bezpośredniej relacji konkretnego sposobu wykorzystania wybranych mediów. Innymi słowy, w dziele prawdziwie intermedialnym sposób wykorzystania określonego środka wyrazu nie mógłby zostać zamieniony na żaden inny, nawet formalnie zbliżony do tego pierwszego (np. film aktorski na film animowany lub muzyka grana na żywo na nagranie) ponieważ zaburzyłoby to konceptualny spłot. Według interpretacji przedstawionej w przytoczonym artykule Marty Raczek-Karcz w historii zmian znaczenia terminu intermedia kluczową rolę odegrały technologie cyfrowe.

Jak dowodzi Ryszard W. Kluszczyński, najważniejszym przełomem, jaki dokonał się w obrębie intermediów po pojawieniu się technologii cyfrowych, była zmiana charakteru intermedialnego połączenia, zmierzająca ku dyspozycyjności i potencjalności mogącego zaistnieć związku, nie zaś trwałego i ostatecznego powiązania ze sobą odrębnych mediów. Cechą nowych intermediów jest ich nieostateczność, a także charakteryzująca je zdolność do łączenia się z każdym praktycznie medium sztuki.²⁵

Podobna przemiana miała miejsce w przypadku terminu *multimedia*:

²³ Marta Anna Raczek-Karcz, *Intermedia, multimedia, czyli tam i z powrotem – analiza wybranych aspektów grafiki współczesnej*, Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia de Arte et Educatione VIII (2013), str. 28

²⁴ Mirosława Moszkowicz, *Kilka uwag o intermediach w kontekście teorii Dicka Higginsa*, Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia de Arte et Educatione VIII (2013), str. 14

²⁵ Marta Anna Raczek-Karcz, *Intermedia, multimedia, czyli tam i z powrotem – analiza wybranych aspektów grafiki współczesnej*, Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia de Arte et Educatione VIII (2013), str. 28

pojęcie multimediiów wprowadzone do języka sztuki w 1965 roku przez Bobby'ego Goldsteina w celu opisanego struktury jego teatralno-muzyczno-laserowego show zatytułowanego *LightWorks* zrealizowanego dla przyjaciół podczas sylwestrowego przyjęcia. Goldsteinowską koncepcję multimediiów charakteryzowało luźne powiązanie składników, które w obrębie realizacji zbudowanej z dźwięków, światła, slajdów, filmów i samej przestrzeni zachowywały swoją autonomię. Po przełomie cyfrowym autonomia ta została przekształcona w trwały układ zintegrowanych składników. [...] Gra wideo jest znakomitym przykładem cyfrowego dzieła multimedialnego, którego poszczególne elementy stały się niemożliwe do wyodrębnienia z koherentnej całości. W ten sposób przełom cyfrowy zapewnił multimedialnej strukturze trwałość, jednocześnie wprowadzając większą płynność w obszar intermediiów. W miejsce agregatu – czyli luźnego i tymczasowego połączenia różnych mediów, proponując wielomedialny ściśle zintegrowany produkt. W ramach multimediiów heterogeniczność zamieniła się miejscami z homogenicznością, podczas gdy w obrębie intermediiów zaszła relacja odwrotna.²⁶

W tej samej pracy autorka zwraca uwagę na fakt, że „intermedialność jest immanentną cechą grafiki”²⁷ i wyróżnia przynajmniej trzy sposoby, jak rozpoznać intermedialność w dziełach wykorzystujących jedynie środki wyrazu, które historycznie postrzegane były jako przynależne do jednej dziedziny, tzn. grafiki. Analogiczne sytuacje odnaleźć można w dziełach wykorzystujących inne środki wyrazu, wciąż przynależnych do tych samych (historycznie rozumianych) dyscyplin artystycznych (np. obiekty malarskie).

Z powodu wyżej opisanego rozmycia granic stosowanych dziś definicji intermedialności, a także tego, że stosunkowo niewiele współczesnych dzieł sztuki charakteryzuje się konceptualnym zespoleniem, postanowiłem odejść od jednoznacznego zdefiniowania obszaru badań jako intermedialnych (pierwotnie projekt ten nosił tytuł *Paralelizm w kompozycji intermedialnej*) na rzecz kompozycji multimedialnej, jako terminu bardziej ogólnego i od początku swojego istnienia dopuszczającego pewną swobodę w relacji środków wyrazu użytych w badanych instalacjach artystycznych. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że pojęcie intermedialności jest definiowane w bardzo odmienny sposób w polu teorii sztuki lat 60. i medioznawstwa lub visual culture studies. Opisu tych zależności i różnic w sposobach rozumienia intermedialności dokonał Konrad Chmielecki w pracy

²⁶cyt. Tamże, str. 31/32.

²⁷cyt. Tamże, str. 31.

*Estetyka intermedialności*²⁸. Dla uproszczenia wywodu w niniejszej pracy postanowiłem pozostać przy najbardziej podstawowym (dla teorii sztuki) rozróżnieniu, utożsamiającym intermedium z konceptualnym zespoleniem. Ta zagadnienie jest dalej problematyzowane w rozdziale 3.3.

Szereg zagadnień związanych z kompozycją współczesnego, kolażowego dzieła sztuki, poruszanych w rozdziale 2, jest analogiczna do problemów hipertekstualności, rozumianej według definicji przedstawionej przez Konrada Chmieleckiego w *Estetyce intermedialności*:

terminu [hipertekstualność – moje dopowiedzenie A.N.], nawiązującego do klasycznych rozważań Teda Nelsona z lat 60. XX wieku, oznaczającego takie rozgałęzienie komunikatów, które stwarza możliwość ich prezentacji na wielu rozmaitych płaszczyznach jednocześnie, hiperwarstwowość możemy rozumieć jako określenie opisujące przedstawianie różnych płaszczyzn komunikatu jednocześnie. Widz obcujący z odbitką wykonaną przy użyciu kilku różnych warsztatowo matryc ma do czynienia z grą, która odbywa się pomiędzy nimi, a jej rezultatem jest zarówno palimpsestowość, jak i polifoniczność całej struktury formalno-znaczeniowej imago.²⁹

Z kolei w pracy *Wszystko jest Tekstem? Hipertekstualność jako nowe doświadczenie literatury* autorstwa Małgorzaty Bogaczyk-Vormayr czytamy: „Hipertekst według definicji przyjętej przez jego teoretyków w roku 1994 to niesekwencyjny rodzaj pisarstwa; tekst, który jest labiryntem, ścieżką w ścieżce, rozgałęzieniem dróg, który otwiera się przed czytelnikami, nie dając się poprowadzić po jednej linii”³⁰. Niesekwencyjność doświadczenia współczesnej kompozycji artystycznej jest głównym przedmiotem mojej refleksji w rozdziale II.

Ostatnim kryterium, które zawęża obszar badawczy projektu jest krytyczność przekazu artystycznego. Głównym przedmiotem zainteresowania i badań jest w mojej pracy retoryczna funkcja paralelizmów. Tworzenie tego typu zabiegów nie jest celem samym

²⁸Konrad Chmielecki, *Estetyka intermedialności*, Wydawnictwo Rabid, Kraków, 2008.

²⁹ cyt. Tamże, s. 30.

³⁰ cyt. Małgorzata Bogaczyk-Vormayr, *Wszystko jest Tekstem? Hipertekstualność jako nowe doświadczenie literatury*, Teksty Drugie 2008, 1-2, s. 257.

w sobie, ale środkiem do wyrażania sądów na temat konkretnych zjawisk, w sposób adekwatny do bieżących potrzeb. Ich zakres i specyfika może być bardzo różnorodna. Mówiąc najogólniej, „w krytyce o to idzie, by obnażyć milczące przesłanki, rozmaitego rodzaju nawykowe, bezkrytycznie przyjmowane, niedostrzegane sposoby myślenia, na których akcentowane przez nas praktyki się wspierają.”³¹ Dzieła mogą mieć charakter autokrytyczny i odnosić się do historycznie ukonstytuowanych konwencji (np. obrazu malarskiego³²) lub do innych historycznych pojęć związanych z pojęciem *sztuki*, a także do niego samego³³. Mogą też odnosić się do konkretnych praktyk politycznych, krytykować określone zjawiska społeczno-kulturowe lub ujawniać ich polityczność³⁴. Ten sposób rozumienia krytycyzmu sztuki w kontekście praktyk politycznych jest w Polsce rozpowszechniony za sprawą twórczości realizowanych w okresie lat 90. i wczesnych lat 2000., będących czasem konfrontacji z skutkami transformacji ustrojowej roku 89. (mam tu na myśli np. twórczość Doroty Nieznalskiej, Zbigniewa Libery, Piotra Uklańskiego, duetu KwieKulik i osób związanych z pracownią Grzegorza Kowalskiego: Katarzyny Kozyry, Pawła Althamera i Artura Żmijewskiego). Polska sztuka tworzona w latach 2005-2024 była realizowana w kontekście rzeczywistości politycznej o zupełnie innym charakterze, wpisującym się – przynajmniej w okresie 2005-2020 – w nastrój

³¹ Cyt. z Michela Foucault za Zygmuntem Baumanem, *O znaczeniu sztuki i sztuce znaczenia*, [w:] *"Awangarda w perspektywie postmodernizmu"* pod red. Grzegorza Dziamskiego, Poznań 1996, s. 137.

³² Ten sposób rozumienia możliwości auto-krytyczności sztuki inspirowany jest tekstami Clementa Greenberga.

W tym akapicie opisałem myśli Greenberga w dużym uproszczeniu. w *Malarstwie modernistycznym* z 1960 r. Greenberg przedstawił obecność autokrytycznej tendencji jako warunek autonomii obrazu malarskiego i jego wartości. Pisał tam tak: „Ograniczenia malarskiego medium – płaska powierzchnia, kształt obrazu, własności pigmentu – traktowane były przez Starych Mistrzów jako czynniki negatywne, akceptowane milcząco lub niebezpośrednio. w modernizmie te same ograniczenia zostały uznane za czynniki pozytywne i otwarcie zaakceptowane. [...] Nacisk nieuchronnej płaskości malarskiej powierzchni miał zasadnicze, większe niż cokolwiek innego znaczenie dla procesów, za pomocą których sztuka malarska poddawała krytyce i definiowała samą siebie w ramach modernizmu. Płaskość była bowiem czymś wyjątkowym, przypisanym wyłącznie sztuce malarskiej. [...] Normy i konwencje malarstwa tworzą warunki ograniczające, z którymi obraz musi pozostać w zgodzie, aby być doświadczany jako obraz”, C. Greenberg, *Obrona Modernizmu*; wybór esejów Grzegorz Dziamski i Maria Śpik-Dziamska, Kraków 2006

³³ To sytuowałoby daną pracę polu praktyk *postkonceptualnych* w najbardziej ścisłym znaczeniu tego terminu.

³⁴ O ujawnianiu *polityczności* (w rozumieniu Chantal Mouffe) zjawisk kulturowych za pośrednictwem sztuki pisali m.in. Andrzej Turowski w *Manifest. Sztuka, która wznieca niepokój* (Wydawnictwo Książka i Prasa, 2012, str. 18-23) oraz Claire Bishop w *Antagonism & Relational Aesthetics*. Polityczność według Mouffe to „wymiar antagonizmu leżący u podstaw każdego ludzkiego społeczeństwa” (cyt. za *Polityczność. Przewodnik „Krytyki Politycznej”*, Warszawa 2008).

narracji o tzw. końcu historii³⁵ i reżimu realizmu kapitalistycznego³⁶. Zmiana dynamiki debaty publicznej a także przeniesienie większości widzialnej gry politycznej na pole demokracji parlamentarnej sprawiło, że charakter krytycznych postaw, jakie przyjmować może działalność artystyczna ulec musiał wielu zmianom³⁷. Jednak obserwowalna w polu sztuki redukcja gestów artystycznych, które przez opinię publiczną mogłyby być uznane za kontrowersyjne, nie powinna być rozumiana jako zmniejszenie krytycznych ambicji młodych pokoleń lub przejaw rynkowego oportunistycznego. Przeciwnie – można je postrzegać jako przejaw rozwoju krytycznej świadomości³⁸. We wskazanym okresie w polu praktyk artystycznych poruszano m.in. takie obszary zagadnień jak problemy strukturalnej dyskryminacji kobiet i społeczności LGBT+, kwestie klasistowskich i etnicznych stereotypów³⁹, rewizję dotychczasowych interpretacji wybranych fragmentów historii Polski⁴⁰, propozycje nowych systemów organizacji społecznej⁴¹, katastrofę klimatyczną/kwestie ekologiczne, praktyki gromadzenia własności intelektualnej i kreowania sztucznej wyjątkowości przedmiotów obrotu rynkowego⁴², a także postępującą

³⁵ Idea przedstawiona przez Francis Fukuyamę w książce *Koniec historii i ostatni człowiek*, według której połączenie demokracji parlamentarnej z gospodarką wolnorynkową są najlepszą formą ustrojową. Tytułowym końcem historii miałyby być więc wyczerpanie się nowych projektów ustrojowych. Źródło: Francis Fukuyama, *Koniec historii*. Wydawnictwo Znak, Poznań, 2000.

³⁶ *Realizm kapitalistyczny* to pojęcie określające reżim wyobraźni politycznej, panujący w demokracjach liberalnych późnego kapitalizmu. Według Marka Fishera, autora tego pojęcia, to stan dotyczący całych społeczności, działający analogicznie do zaniżonych oczekiwań u osoby a chorującej na depresję. w „realizmie kapitalistycznym” inny, lepszy świat zdaje się niemożliwy. Clue operacji myślowej Fishera jest to, że tytułowy „realizm” nie jest w rzeczywistości *Realizmem* (tzn. nie wynika z biernych obserwacji empirycznych), a przekonaniem będącym produktem bieżącej kultury masowej. Źródło: M. Fisher, *Realizm kapitalistyczny. Czy nie ma alternatywy?*, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, 2020

³⁷ Jak przekonują Chantal Mouffe i Ernesto Laclau, zmiana charakteru gry politycznej i dynamiki debaty nie wynika z przekroczenia strukturalnych antagonizmów klasowych, ale ze skłonności demokracji liberalnych do ukrywania polityczności. Według Mouffe strategią partii liberalnych jest łączenie deklaracji do wypracowywania politycznych kompromisów przy jednoczesnym podejmowaniu działań mających na celu zachowanie statusu quo. Deklarowana chęć dialogu pełni tu rolę zasłony dymnej dla realnego konserwatyzmu.

³⁸ Na przykład brak wykorzystywania tkanek zwierzęcych we współczesnej sztuce (tak, jak miało to miejsce w *Piramidzie zwierząt* Katarzyny Kozyry) i realizacja akcji pokroju *LZY (NIE)szczęścia* (realizowanej m.in. przez Elwirę Sztetner w *Zachęcie*) postrzegać można jako skutek środowiskowego rozwoju wrażliwości na temat praw zwierząt i ich podmiotowego traktowania.

³⁹ Z klasistowskimi i seksistowskimi stereotypami konfrontują się w swojej twórczości m.in. Małgorzata Mycek i Daniel Rycharski. Z kolei ze społeczną percepcją tożsamości etnicznej (w tym przypadku romskiej) mierzy się Krzysztof Gil (np. w wystawie pt. *Wołają na mnie Cygan, choć tak się nie nazywam*).

⁴⁰ Na przykład twórczość Mikołaja Sobczaka.

⁴¹ Spekulatywnym wizjom ekologiczno-technologicznej przyszłości i konieczności przeformułowania współczesnych, normatywnych pojęć i kategorii (tożsamości, polityki, [...] człowieka) poświęcone były m.in. dwie wystawy otwarte w marcu 2024 r. w *Zachęcie*: *Z popiołów* (kuratorowana przez Michalinę Sablik) i *Zza gór się słońce wznosi blade* (kuratorowana przez Aleksandrę Skowrońską).

⁴² To zagadnienie opisywali m.in. David Graeber i Nika Dubrovsky w pierwszej części artykułu pt. *Another Art World [...]*, dostępnym w internetowym magazynie *e-flux*, pod następującym linkiem: <https://www.e-flux.com/journal/102/284624/another-art-world-part-1-art-communism-and-artificial-scarcity/> (Dostęp: 01.06.2025).

prekaryzację polskiego społeczeństwa i rozwój tzw. projektariatu⁴³. W konsekwencji rozwoju krytyki instytucjonalnej, rozpowszechnieniu uległy praktyki partycypacyjne, myślenie w kategoriach estetyki relacyjnej⁴⁴, post-sztuki oraz rezygnacja z pracy indywidualnej na rzecz działań kolektywnych⁴⁵. Wszystkie te obszary refleksji sytuują się w polu badawczym poniższego projektu. Krytyczność sztuki rozumieć możemy także w analogii do sposobu, w jaki ten termin funkcjonuje w określeniu „teoria krytyczna”. Ta „z założenia ma być taką formą refleksji, która niezależnie od dziedziny eksploracji zawsze ma na uwadze społeczne uwarunkowania nie tylko przedmiotów badania, ale samych aktów badawczych.”⁴⁶

W pracy *Odczarowanie talentu. Socjologia stawania się uznanym artystą*⁴⁷ Piotr Szenajch zauważył, że między zbiorami osób funkcjonujących w instytucjonalnym polu sztuki, tzn. otrzymujących instytucjonalne wsparcie, a osobami „utalentowanymi” (czyli takimi, których twórczość uznawana jest w różnych środowiskach za wartościową) nie istnieje jednakowość. Jak zauważyli w *Another Art World*⁴⁸ Nika Dubrovsky i David Graeber – to rynki sztuki i związane z nim obiegi instytucjonalnego pola (a nie sama „jakość” artystyczna) konstytuują wyjątkowość wybranych dzieł. Poprzez zapewnienie widzialności i wsparcia (materialnego i symbolicznego) wybranych praktyk galerie forsują przekonanie jakoby dana (np.) abstrakcja pomalarska była bardziej wartościowa od szeregu innych,

⁴³ Kategoria opisana w publikacji *ABC projektariatu. O nędzy projektowego życia*, autorstwa Kuby Szredera (Wydawnictwo Fundacji Bęc Zmiana, Warszawa 2016).

⁴⁴ Teoria Nicolasa Bourriaud, najlepiej opisana w publikacji *Estetyka relacyjna* (Polskie Wydanie: Wydawnictwo Muzeum Sztuki Współczesnej MOCAP, Kraków 2012).

⁴⁵ O działalności wybranych kolektywów artystycznych pisał Aleksander Hudzik w artykule „Vogue Polska” x BMW Art Academy: Kolektywy artystyczne (link do artykułu: <https://www.vogue.pl/a/vogue-polska-x-bmw-art-academy-kolektywy-artystyczne-przyszloscia-sztuki> dostęp: 01.06.2025). Poza wspomnianymi tam grupami *Potencja i Solidarny Dom Kultury* „Słonecznik” w Polsce w latach 2016-2025 funkcjonowały także m.in. takie kolektywy jak *Szaber*, *Kościół Nihilistów*, *Grupa Nowolipie*, *Wikwitex*, *Siostry Rzeki* i wiele innych. O objęciu nowego kierunku rozwoju zjawisk artystycznych świadczyć mogą także m.in. takie fenomeny jak rosnąca ilość praktyk partycypacyjnych (działalności koordynowane przez Iwonę Demko, Julitę Wójcik, Jagodę Dobecką, Pamelę Bożek, Martę Romankiv), wyróżnienia dla kolektywów w konkursach (nominacja *Forensic Architecture* do Turner Prize 2018), czy sytuacje, w których osoby które otrzymały nagrody pieniężne w konkursach wspólnie podejmują decyzje o podziale tych pieniędzy między wszystkie osoby, biorące udział w finale (o tym zjawisku opowiadała Karolina Plinta w wykładzie *Pożegnanie z konkursami* na ASP w Krakowie. Nagranie z wykładu dostępne jest w serwisie YouTube pod następującym linkiem: https://www.youtube.com/watch?v=Vu1ZYqGznks&ab_channel=Szko%C5%82aDoktorskaASPwKrakowie, dostęp 03.05.2025).

⁴⁶ Rafał Czekaj, *Krytyczna teoria sztuki Theodora W. Adorna*, Universitas, Kraków, 2006, s. 23-24

⁴⁷ Piotr Szenajch, *Odczarowanie talentu. Socjologia stawania się uznanym artystą*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2022

⁴⁸ Nika Dubrovsky, David Graeber, *Another Art World, Part 1: Art Communism and Artificial Scarcity*, e-flux journal, 2019

blizniaczo do niej podobnych. Z powodu tej zależności wartości symbolicznej od rynku, uwikłania percepcji wartości sztuki w samospełniającą się rynkową przepowiednię, stopień instytucjonalnego wsparcia nie stanowi podstawy dla wykluczenia lub włączenia danej działalności artystycznej w pole badawcze niniejszego projektu.

0.4. Metodologia badań artystycznych, struktura pracy pisemnej i aktualny stan wiedzy

Rozdziały I oraz II stanowią rozwinięty opis kontekstów, z których wyłania się potrzeba realizacji niniejszego projektu. Między innymi zostaną w nich wyróżnione kwestie problemów komunikacyjnych między środowiskami nieprofesjonalnych odbiorców i sztuką współczesną, kwestia autonomii przekazu artystycznego, różnice w sposobach wykorzystania multimedialności w sztuce współczesnej i konceptualizmie lat 60., a także problem kompozycji hipertekstu, percepcji horyzontów kompozycji (czy też relacji ergonu i parergonu w instalacji artystycznej) oraz postrzegania współczesnych dzieł sztuki jako „akceleratorów samopoznania”. W tych rozdziałach zawarty jest także szkic ogólnego systemu pojęciowego/modelu myślenia o sztuce, z perspektywy którego realizowany jest projekt badawczy. W ocenie merytorycznej tej części dysertacji należy mieć na względzie, że nie jest ona pisana z perspektywy historyka sztuki, ale artysty, który po narzędzia teorii sztuki sięga w pewnym sensie w sposób instrumentalny – o tyle, o ile w ramach praktyki artystycznej ujawniona zostaje taka potrzeba. Po opisie wyżej wymienionych kontekstów tytułowa kategoria zostanie przeze mnie zbadana z perspektyw praktykującego artysty i krytycznego odbiorcy współczesnej sztuki. W rozdziale IV przedstawione zostanie studium przypadków zastosowania paralelizmu i zabiegów mu pokrewnych w kompozycjach intermedialnych i multimedialnych. Do analizy i interpretacji około 30 dzieł sztuki różnych autorek i autorów wykorzystywać będę m.in. kategorie wprowadzone przez George’a Lakoff’a i Mark’a Johnson’a w pracach *Znaczenie ciała. Estetyka rozumienia ludzkiego*⁴⁹ i *Metafory w naszym życiu*⁵⁰. Ta część rozprawy rozwinięta zostanie o opis kilku przykładów zastosowania paralelizmów w dziełach kultury, które zwykle nie są postrzegane przez pryzmat pojęcia sztuki (takich jak np. gry komputerowe). Celem rozdziału jest eksploracja i opis możliwości artystycznych,

⁴⁹ Mark Johnson, *Znaczenie ciała, Estetyka rozumienia ludzkiego*, przeł. Jarosław Płuciennik, Łódź, 2016.

⁵⁰ George Lakoff, Mark Johnson, *Metafory w naszym życiu*, przeł. Tomasz Krzeszowski, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa, 2020.

związanych z wykorzystaniem tytułowego pojęcia oraz zbliżonych do niego zabiegów. Kolejną część moich badań stanowić będzie praktyka artystyczna, w ramach której dążyć będę do sformułowania kilku wariantów relacji paralelicznych w obrębie różnych instalacji multimedialnych, posiłkując się przy tym wcześniej przeprowadzonymi analizami i refleksją teoretyczną. Tematy moich kompozycji artystycznych będą różnorodne, a ich dobór wynikać będzie z przesłanek wykraczających poza obręb obszaru tematycznego tej pracy (sam paralelizm multimedialny nie może być tematem realizacji artystycznej, ponieważ taka konstrukcja byłaby tautologiczna). Z tytułowego pojęcia korzystać będę na etapie projektowania działań artystycznych, mając na celu odnalezienie odpowiedzi na pytania wyróżnione w paragrafie 0.2. W Rozdziale V przedstawione zostaną programowe założenia mojej praktyki artystycznej, a w VI – koncepcje instalacji mojego autorstwa, wykorzystujące różnego typu paralelizmy. Deskrypcję prób wykorzystania tytułowego pojęcia w mojej praktyce i opis wynikających z nich wniosków zawarte zostaną w Rozdziale VII. Połączenie refleksji teoretycznej, analiz multimedialnych kompozycji i pierwszoosobowe doświadczenia pracy artystycznej z tytułowym pojęciem, powinno umożliwić mi odpowiedzenie na następujące pytania: Czy wyróżniane paralelizmu multimedialnego jako szczególnej grupy zabiegów kompozycyjnych (mających zastosowanie we współczesnej sztuce) jest zasadne? Czy świadome posługiwanie się tą kategorią jest produktywne z perspektywy artystki/artysty/ jednostki twórczej?

W pewnym sensie strategia adresowania problemu kompozycji współczesnego dzieła sztuki (przedstawiona w Rozdziale II) polega na sprowadzeniu zjawisk sztuki do układu kilku rodzajów elementów podstawowych⁵¹. Parafrazując myśl Petera Osborne'a z *Contemporary Art is Postconceptual Art*⁵²: „sztuka składa się z pojęć i relacji między nimi, a te w rzeczywistości sztuk wizualnych domagają się jakiejś formy materializacji”⁵³. Operuję więc w tej części dysertacji kilkoma podstawowymi kategoriami, obecnymi w większości znanych mi teorii artystycznych, stąd np. w paragrafach 2.2. i 2.6. zestawiam ze sobą tak odległe od siebie zjawiska artystyczne jak sztuka konceptualna, surrealizm i abstrakcja pomalarska. Zamiast podziału na gatunki sztuki proponuję bardziej

⁵¹ Między innymi takich jak: pojęcia językowe/kulturowe, konteksty, jakości formalne (plastyczne, wizualne itd.), cytaty i *horyzonty* kompozycji (pojęcie wytłumaczone w paragrafie 2.3.).

⁵² Peter Osborne, *Contemporary art is post-conceptual art*, zapis wykładu z Fondazione Antonio Ratti. Como. 9 July 2010

⁵³ Podobną myśl wyraził Boris Groys w *In The Flow*, Verso Books, 2016

abstrakcyjny sposób myślenia o przestrzeni współczesnego dzieła sztuki i jego kompozycji, inspirowany kategoriami hipertekstu i przestrzeni multimedialnej. Zagadnienia różnych form organizacji takiej przestrzeni eksplorowane są obszernie w tekstach autorstwa Konrada Chmieleckiego, m.in. w *Estetyce intermedialności*⁵⁴. Oprócz perspektywy medioznawczej, wiele informacji na ten temat odnaleźć można w tekstach z tradycji strukturalistycznej i poststrukturalistycznej, m.in. u Rolanda Barthesa⁵⁵, Gillesa Deleuze⁵⁶ i Umberto Eco⁵⁷. Jednocześnie zaznaczyć należy, że charakter współczesnych twórczości artystycznych jest zdecydowanie odmienny od tych, o których pisał np. Umberto Eco w *Dzieło otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*⁵⁸ i pomimo, że inspiрую się jego koncepcją semiotycznej analizy dzieł sztuki to modelem odbioru, z myślą o którym realizowany jest ten projekt, jest bezpośrednie doświadczenie kompozycji w modelu *slow looking*⁵⁹, a nie perspektywa „hermeneutycznych mnichów”, to znaczy analiz wykonywanych po długim czasie od pierwszego zetknięcia się z dziełem.

Ze względu na analityczny wymiar refleksji prowadzonej w ramach niniejszego projektu, ważnym punktem odniesienia będzie dla mnie także tradycja sztuki konceptualnej. Krytykę obecnych w niej sposobów rozumowania o potencjale doświadczenia artystycznego opierać będę przede wszystkim na lekturze *Art after Philosophy*⁶⁰ Josepha Kosutha, koncepcjach Jana Świdzińskiego⁶¹, a także *Znaczenie ciała. Estetyka*

⁵⁴ Konrad Chmielecki, *Estetyka Intermedialności*, Wydawnictwo Rabid, 2008

⁵⁵ Na przykład w pracach *Śmierć autora*, *S/Z* oraz *Mitologie*.

⁵⁶Elementy refleksji nad specyfiką współczesnych mediów odnaleźć można m.in. w *Tysiąc Plateau* oraz *Różnicy i powtórzeniu*, choć w niniejszej pracy odwołuję się bezpośrednio jedynie do artykułu pt. *What Children Say*.

⁵⁷ W dysertacji bezpośrednio korzystam jedynie z pracy pt. *Dzieło otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, ale lista prac tego autora związanych z strukturalizmem liczy wiele pozycji, z których (poza *Dziełem Otwartym*) wyróżnić należy jeszcze *Nieobecną strukturę*.

⁵⁸ Umberto Eco, *Dzieło Otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. L.

Eustachiewicz, J. Gałuszka, A. Kreisberg, M. Oleksiuk, K. Żaboklicki, Wydawnictwo W.A.B., 2008.

⁵⁹ W tym kontekście *slow looking* oznacza odwiedzanie przestrzeni muzealnych z założeniem, że nie będzie się oglądać wszystkich dzieł, ale jedynie wybrane, poświęcając od ok. 15 do 20 minut na każde, w celu nawiązania głębszej relacji i głębszego zrozumienia danej pracy. Więcej informacji na ten temat odnaleźć można w publikacji *Slow Looking: The Art and Practice of Learning Through Observation* (autorstwa Shari Tishman, wyd. Routledge, 2017) i podcaście Claire Brown pt. *What is slowlooking? [...]* (dostępnym pod linkiem: <https://thinkingmuseum.com/2020/11/19/what-is-slow-looking-and-how-can-i-get-started/>). Kulturę *slow looking* sugerują także Narodowa Galeria w Londynie oraz Tate Modern (<https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/jul/23/tate-modern-slow-looking-pierre-bonnard-exhibition-2019>).

⁶⁰Joseph Kosuth, *Sztuka po filozofii*, przeł. U. Niklas, w: S. Morawski [red.], *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, tom II, Czytelnik, Warszawa 1987

⁶¹ Jan Świdziński, *Sztuka jako sztuka kontekstualna*, wyd. Art Text, Galeria Remont, 1977

rozumienia ludzkiego⁶² Marka Johnsona. Zasadniczo, treść mojej krytyki sprowadza się do konstatacji, że podstawą sztuki konceptualnej była koncepcja umysłu *odcieleśnionego*, podczas gdy współczesne praktyki artystyczne przyjmują perspektywę *umysłu ucieleśnionego*⁶³. Tę stosunkowo nową perspektywę należy mieć na względzie rozważając retoryczną funkcję paralelizmów i stojące za nimi „logiki” (w popularnym sposobie rozumienia tego pojęcia, tzn. jako przyjęte w danej sytuacji reguły wnioskowania o znaczeniu komunikatu).

Punktem wyjścia dla rozważań nad zagadnieniem autonomii przekazu artystycznego będą dla mnie refleksje Clementa Greenberga, przedstawione w tekstach *Awangarda i kicz* oraz *Malarstwo modernistyczne*⁶⁴. Należy zauważyć, że jego myśl była formułowana w roku 1961 z perspektywy przekonania o słuszności neoformalistycznej koncepcji sztuki. Przedstawione w rozdziale II rozważania stanowią próbę odzyskania fragmentów tej refleksji na potrzeby współczesnej sztuki o rysie krytycznym. Przedmiotem zainteresowania Greenberga było utrzymanie wartości sztuki w warunkach zmieniającej się rzeczywistości technologicznej i społeczno-politycznej. Skupienie sztuki na własnych mediach, zintensyfikowanie samokrytycznej tendencji prowadzić miało do osiągnięcia „czystości” sztuki i jej autonomii rozumianej jako brak zapośredniczenia jej wartości przez pryzmat np. zaangażowania politycznego czy w zagadnienia nauki. Jak wskazuje, „malarstwo to nie miało żadnego innego celu poza utrzymaniem najwyższych standardów artystycznych przeszłości, wbrew żądaniom publiczności, która domagała się od malarstwa (i sztuki w ogóle) spełniania innych, pozaartystycznych zadań”⁶⁵ [tzn. zadań postrzeganych za pozaartystyczne – moje dopowiedzenie A.N.]. Wraz z autonomią dyscypliny przychodzi autonomia przekazu – ta bowiem wynika z kontekstu funkcjonowania w polu najprostszycy konwencji, w których realizowane jest dzieło. Współcześnie, w ramach teorii i krytyki związanej z takimi zjawiskami jak sztuka relacyjna⁶⁶, partycypacyjna,

⁶² Mark Johnson, *Znaczenie ciała, Estetyka rozumienia ludzkiego*, przeł. Jarosław Płuciennik, Łódź, 2016

⁶³ Ibid. str. 30 - 33.

⁶⁴ Grzegorz Dziamski, *Clement Greenberg: Obrona modernizmu*, wybór esejów, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2006.

⁶⁵ Ibid. str. 5.

⁶⁶ Określenie *sztuka relacyjna* odnosi się do praktyk inspirowanych lekturą *Estetyki Relacyjnej* Nicolasa Bourriaud (Wydawnictwo Muzeum Sztuki Współczesnej MOCaK, Kraków 2012). Projekt Bourriaud miał charakter deskryptywny, a nie normatywny, ale wiele osób artystycznych zaczęło traktować elementy myśli tego autora jako podstawę dla swoich działań. Bourriaud wspomina tę kwestię we wstępie do polskiego wydania.

artywizm i postsztuka⁶⁷ (które mają swoje źródła m.in. w praktykach sytuacjonistów i fluxusu) zmianie uległa percepcja tego, co uznawane jest za artystyczne i pozaartystyczne. W żadnym wypadku nie należy przedstawionych w rozdziale II poszukiwań rozumieć jako normatywnej krytyki wyżej wymienionych działań artystycznych⁶⁸. Temat autonomii przekazu artystycznego podejmuję z przyczyn pragmatycznych. Interesuje mnie zmniejszenie podatności współczesnych dzieł sztuki na rekontekstualizację i relatywizację przekazu. Paralelizm jako zabieg kompozycyjny w założeniu służyć ma zwiększeniu autonomii przekazu artystycznego, zwiększeniu jego czytelności, pojemności oraz retorycznej sprawczości realizowanej na prawach myślenia wizualnego.

Definicje paralelizmu multimedialnego opracowywać będę w analogii do sposobów, w jaki formułowane są definicje paralelizmów w tekstach o mediach narracyjnych (filmie i literaturze, np. *The Myth of 'Universal' Narrative Models; Expanding the Design Space of Narrative, Interactive Storytelling*⁶⁹ lub *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*⁷⁰) oraz o poezji (*Leksykon terminów literackich*⁷¹ Macieja Krassowskiego, *Poetyka. Przewodnik po świecie tekstów*⁷² Doroty Korwin Piotrowskiej, *Praktyczny słownik terminów literackich*⁷³ Wydawnictwa Zielona Sowa, itd.). Wiele istotnych dla tej pracy uwag o roli powtórzeń w formowaniu przekazu artystycznego zawarł również Stanisław Czekalski w pracy *Intertekstualność i malarstwo*⁷⁴.

0.5. O części artystycznej

W rozdziale VI przedstawione zostały szkice i wizualizacje projektów artystycznych wykorzystujących paralelizm. Dokumentacja wystaw i prac zrealizowanych

⁶⁷ Według dostępnej mi wiedzy w polskiej literaturze poświęconej działaniom artystycznym pojęcie *postsztuki* pierwszy raz pojawia się w pracach Jerzego Ludwińskiego z lat 70. Do jego myśli odwołują się dziś m.in. Marianna Dobkowska i Sebastian Cichocki w ramach *Kongresów Postartystycznych*.

⁶⁸ Problemy tego typu praktyk opisuje w swoich tekstach Claire Bishop, m.in. w *Antagonism & Relational Aesthetics* oraz *Sztuczne piekła. Sztuka partycypacyjna i polityka widowni*.

⁶⁹ Hartmut Koenitz, Andrea Di Pastena, Dennis Jansen, Brian de Lint & Amanda Moss, *The Myth of 'Universal' Narrative Models; Expanding the Design Space of Narrative, Interactive Storytelling* (pp.107-120), Publisher: Springer, 2018

⁷⁰ D. Bordwell, K. Thompson, *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, przeł. B. Rosińska, Warszawa 2010

⁷¹ Maciej Krassowski, *Leksykon terminów literackich*, Warszawa 1994

⁷² Dorota Korwin-Piotrowska, *Poetyka. Przewodnik po świecie tekstów*, Kraków 2011

⁷³ M. Król, G. Krupiński, H. Sułek, *Praktyczny słownik terminów literackich*, Wydawnictwo Zielona Sowa

⁷⁴ Stanisław Czekalski, *Intertekstualność i malarstwo. Problemy badań nad związkami międzyobrazowymi*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2006.

w ramach projektu doktorskiego została podzielona między rozdziały VII i VI, w celu przedstawienia opisanych tam kwestii w czytelny sposób. Wszystkie instalacje i materiały wizualne, powstałe w związku z dysertacją i zebrane w niniejszym dokumencie stanowią część artystyczną projektu doktorskiego w znaczeniu ustawowym. Na wystawie podsumowującej projekt (która prawdopodobnie upubliczniona zostanie w grudniu 2025 roku w krakowskich galeriach *Szaber* i *Art industry Standard*) pokazane zostaną wybrane rysunki i instalacje, stworzone na potrzeby pracy doktorskiej. Będzie to pierwsza wystawa poświęcona stricte tytułowemu zagadnieniu.

Rozdział I: Porządek pojęć

Celem niniejszego rozdziału jest przedstawienie przyjętego w tekście sposobu konceptualizowania ogólnego sensu i potencjału praktyk artystycznych, czyli zasygnalizowanie określonej pozycji ideowej i specyficznych dla niej roszczeń, z perspektywy których podejmowany jest ten projekt. Tok myślowy bezpośrednio dotyczący tytułowego zagadnienia rozpoczęty zostaje w Rozdziale II. Jednak refleksje przedstawione w poniższym fragmencie dysertacji mogą być pomocne dla zrozumienia całokształtu podejmowanych refleksji i działań artystycznych. Pomimo przyjętego przeze mnie tonu wypowiedzi ten rozdział nie ma charakteru normatywnego, a jest jedynie pewnym tymczasowym założeniem, poczynionym w celu klarownej prezentacji dalej opisanych zagadnień. Większość nieściśłych i uniwersalizujących sformułowań zostaje sprostowana w przypisach.

1.1. Uwaga o ogólnych pojęciach sztuki

Rolą tego paragrafu jest skrótowe, wewnętrzne zróżnicowanie zbioru ogólnych pojęć sztuki i wskazanie tych jego wymiarów, które interesować mnie będą w szczególności w dalszej części tego projektu.

Nie istnieje jeden stały komponent, który byłby przynależny wszystkim zjawiskom kulturowym, które funkcjonują w instytucjonalnym polu sztuki. Koegzystują w nim z sobą różnorodne praktyki, z których znaczna część kwestionuje granice konkretnych pojęć i charakter wyobrażeń na temat różnych fenomenów społeczno-kulturowych. Zjawiska

artystyczne, które w nim współlistnieją odnoszą się do różnych spraw i mogą wykorzystywać radykalnie odmienne strategie podważania ich sposobu rozumienia. Przestrzeni sztuki nie można zdefiniować jakkolwiek odgórnie narzuconą normą, koncepcją powinności, jednością celu i logik praktyki. Jak pisał Morris Weitz: „sztuka – jak wskazuje sam logiczny sens tego pojęcia – nie dysponuje zespołem właściwości koniecznych i wystarczających (...)”.⁷⁵

Słowo sztuka jest mitem w takim sensie, w jakim o mitach pisał Roland Barthes – przywołuje wraz z sobą ciąg skojarzeń i znaczeń, którego zawartość nie jest możliwa do przewidzenia i skontrolowania. „[...] mit organizuje świat bez sprzeczności [...] to nietrwale, mętne zagęszczenie skojarzeń-konotacji [...]”.⁷⁶ Znaczenie słowa sztuka w perspektywie historycznej nieustannie ulega przesunięciu⁷⁷. Dziś „sztuka” sama w sobie nie oznacza (nie wskazuje na) nic konkretnego, a jedynie pewien zbiór horyzontów różnych praktyk kulturowych, które najczęściej posiadają wspólne źródła. „W ostatecznym jednak rozrachunku wszystkie sztuki łączy podobieństwo jedynie rodzinne (w sensie Wittgensteina).”⁷⁸

⁷⁵ Weitz Morris, *Rola teorii w estetyce*, str. 348.

⁷⁶ Kajfosz Jan, *Mitologie Rolanda Barthes'a a antropologia kognitywna*. W: B. Żyłko (red.), Imperium Rolanda Barthes'a, Poznań, 2016, S. 95. Należy zwrócić uwagę, że krytykowane przez Barthesa mity są bezpośrednio związane z kulturą mieszczańską, szczególnie w aspekcie funkcjonowania jako struktura wykluczenia symbolicznego [myśl za: David Graeber i Nika Dubrovsky, *Another Art World*]. „to właśnie sztuka mieszczańska odrzuca; zawsze chce traktować swoich konsumentów jak naiwniaków [...]

⁷⁷ w rozdziale *On Art Activism* publikacji *In The Flow* Boris Groys przekonuje, że współczesny paradygmat sztuki, łączący sztukę z kontemplacją ukonstytuowały został w okresie Rewolucji Francuskiej, powstania instytucji muzeum i konkretnie Luwru. Wcześniej to, co dziś określamy mianem sztuki (np. malarstwo) realizowane było w paradygmacie pojęcia *techne*. *Techne* to wytwarzanie przedmiotów zgodnie z konkretnym zestawem reguł (z konkretną sztuką tj. dyscypliną, tradycją rzemieślniczą). w 1793 r., rewolucjoniści podjęli decyzję o przemianie Pałacu Królewskiego w Luwrze w „miejsce przynoszące razem świadectwa wszystkich nauk i sztuk”. „Zwykle zmianie reżimu towarzyszy fala ikonoklazmu. [...] Francuscy rewolucjoniści przyjęli inny kierunek: zamiast niszczyć elementu dawnego porządku postanowili odebrać im funkcje, [...] przemienić design dawnego reżimu w to, co dziś nazywamy sztuką, w obiekty przeznaczone jedynie do kontemplacji”. To, co według Groysa stworzyło nowożytne pojęcie „sztuki w ogóle” to oddzielenie wielu różnorodnych przedmiotów od swoich pierwotnych funkcji i zmagazynowanie ich w jednej przestrzeni, w której można je jedynie „kontemplować”. „Nawet jeśli historie sztuki zaczynają swoje narracje na malarstwie naskalnym u zarania dziejów, *Sztuka* jako pojęcie oznaczające konkretną formę doświadczenia istniała tylko na Zachodzie od końca XVIII. wieku. [...] Warunków wyłonienia się takiej sytuacji nie można wydedukować z ogólnych koncepcji *sztuki* lub *piękna* ugruntowanych w jakichkolwiek wcześniejszych teoriach człowieczeństwa, świata, lub podmiotu. Same te idee zależą od transformacji form doświadczeń zmysłowych i sposobów postrzegania.” [moje tłumaczenie – A. N.] cyt. Jacques Ranciere, *Aisthesis: Scenes from the Aesthetic Regime of Art*, Verso Books, 2019, w cytowanej pracy Ranciere opisuje 14 wydarzeń, które wraz ze splotem zmian materialnych warunków produkcji wspólnie przyczyniły się do zmiany *reżimów identyfikacji sztuki* oraz ukonstytuowania takiego ich amalgamatu, który dziś panuje w instytucjonalnym polu. Podkreślić należy w tym punkcie rolę kultury mieszczańskiej w kształtowaniu współczesnego pola sztuki, o czym niejednokrotnie wspominają Groys, Ranciere i Barthes w przytoczonych wyżej publikacjach.

⁷⁸ Joseph Kosuth, *Sztuka po filozofii*, przeł. U. Niklas, w: S. Morawski [red.], *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, tom II, Czytelnik, Warszawa 1987, str. 255.

Mówiąc bardziej obrazowo – sztuki (samej w sobie) nie ma⁷⁹. Istnieją fantazmaty sztuki, które umożliwiają produkcję rzeczywistych procesów i przedmiotów oraz organizację generowanego przez nie pola w określony sposób. Określenie sztuka współczesna odnosi się do tego „co przyszło w miejsce malarstwa [...] Tak naprawdę » sztuka « nie jest pojęciem wspólnym, jednoczącym rozmaite sztuki. Jest ona raczej założeniem [dispositif], które sprawia, że stają się one widoczne. A » malarstwo « nie jest jedynie nazwą jednej ze sztuk. Jest to nazwa pewnego układu ekspozycji, pewnej formy widzialności sztuki. Nazwa » sztuka współczesna « opisuje założenie, które zajęło to samo miejsce i wypełnia tę samą funkcję.”⁸⁰ Określenie sztuka współczesna odnosi się do konkretnego reżimu postrzegania i doświadczania, który powstał ze splotu kilku historycznych procesów, m.in.: zmian materialnych możliwości produkcji, relacji społecznych, relacji przestrzeni sztuki oraz ontologii dzieła sztuki.⁸¹ Poza rynkami i instytucjonalną częścią pola sztuki istnieją też indywidualne potrzeby tworzenia i obcowania z twórczością; potrzeby ekspresji, komunikacji i współdzielenia doświadczeń.

⁷⁹ To wyrażenie należy rozumieć w analogii do słynnego sformułowania Jacquesa Lacana: „stosunek seksualny nie istnieje.” „Lacanowskie stwierdzenie, że >>stosunek seksualny nie istnieje<<, oznacza ostatecznie, że gdy >>robimy to<<, gdy jesteśmy w trakcie samego stosunku seksualnego, potrzebujemy jakiegoś fantazmatycznego dopełnienia, musimy myśleć (fantazjować) o czymś innym.” – cyt. Slavoj Žižek, *Lacrimae rerum. Kieślowski, Hitchcock, Tarkowski, Lynch*. Analogicznie – ogólne pojęcia sztuki są fantazmatyczną podstawą realnych procesów wytwórczych. Oprócz perspektywy psychoanalitycznej, uzasadnienia dla tego rodzaju sądu odnajdywać można w tekstach związanych z teorią sztuki konceptualnej i kontekstualnej, np. w artykule *Konceptualizm jako konceptyzm* Kazimierza Piotrowskiego (Sztuka i Dokumentacja nr 6, 109-117, 2012, artykuł dostępny jest w kolekcji cyfrowej Muzeum Historii Polskiej, bazhum.muzhp.pl) Cyt: [...] Ian Burn, Roger Cutforth i Mel Ramsden sugerowali w swych logiczno-lingwistycznych analizach, że sztuka nie jest wyrażeniem, które w języku ma pierwszorzędny status wyrażenia substancjalnego (pierwszego kontekstu), a więc nie jest **przedmiotem**, o którym można powiedzieć, że **jest** czymś lub *istnieje*. Wyrażenia *art is* lub *art exists* są gramatycznymi złudzeniami, ponieważ syntaktycznie wyrażenie **sztuka** nie może być podmiotem w zdaniu (mimo językowego złudzenia), lecz jedynie wyrażeniem predykatywnym (drugi kontekst), które orzeka się o podmiocie. Mówiąc sztuka (art) należałoby więc faktycznie mówić **sztuką** (of art), czyli że jakiś obiekt zyskuje status (funkcję) **bycia sztuką**. Mówiąc więc **przedmiot, pojęcie** czy **koncept sztuki** (concept of art) trzeba mieć na względzie ten drugorzędny, asertywny, predykatywny status sztuki, a nie pierwszorzędny, podmiotowy, substancjalny kontekst, o którym można powiedzieć, że w nim (in) istnieje sztuka. Wyrażenia przedmiot i sztuka wykluczają się wzajemnie, bo należą do różnych syntaktycznych kontekstów języka, a dają się połączyć tylko w zdaniu jako funkcji propozycjonalnej. Sztuka nie jest zdeterminowana przez temporalne i przestrzenne własności przedmiotu, lecz jej podstawą jest gramatyczny format (z predominacją pewnej semantycznej aplikacji wyrażenia sztuka w art-community), w oparciu o który stwierdza się, że nowe orzekanie artystyczności, czyli że coś może pojawić się **jako sztuka**, jest syntaktycznie dopuszczalne jako nowy komponent stania się czegoś sztuką.” To zagadnienie porusza także w zniuansowany sposób Jan Świdziński w tekście *Spór o istnienie sztuki* (dostępny w publikacji *Konteksty*, wydawnictwa Galerii Labirynt, Lublin 2010).

⁸⁰ Jacques Ranciere, *Estetyka jako polityka*, Wydawnictwo Krytyki politycznej, str. 24.

⁸¹ Za: Peter Osborne, *Contemporary art is post-conceptual art*, Public Lecture, Fondazione Antonio Ratti, Villa Sucota, Como, 9 July 2010, p. 10. Oryg.: “This leads me to my main thesis: it is the convergence and mutual conditioning of historical transformations in the ontology of the artwork and the social relations of art space – a convergence and mutual conditioning that has its roots in more general economic and communicational processes– that makes contemporary art possible, in the emphatic sense of an art of contemporaneity.”

W języku potocznym użyciu słowo „sztuka” sygnalizować ma często albo to, że dane zjawiska wyrastały w ramach pola sztuki (praktyk artystycznych, instytucji, galerii, dyskursów artystycznych itd.), albo, że ukształtowane zostały w ramach alternatywnych (względem dominujących w obszarach życia codziennego) kryteriów wartości – że te zjawiska „rządzą się swoimi prawami” i stojąca za nimi intencja artystyczna nie jest związana dogmatami funkcjonalności, opłacalności i myślenia pragmatycznego. Przestrzeń sztuki, na mocy pewnej umowy społecznej, jest w pewnym stopniu wyjęta poza reguły innych przestrzeni życia (np. praktyki naukowej). To sprawia, że może w niej dochodzić do głosu myślenie życzeniowe, naiwność i wyobrażenia, które później, w ramach różnego rodzaju praktyk dyskursywnych poddawane zostają krytycznej ocenie konkretnych społeczności. Produktem tego krytycznego namysłu może być pewna świadomość społeczna/wrażliwość/zdolność do dostrzegania danego problemu. Innymi słowy – samowiedza kulturowa. Samowiedza – ponieważ zbiorowe podmioty (środowiska myślowe, kolektywy, partie, lokalne lub internetowe społeczności i całe społeczeństwa itp.) w ramach rozwijanych przez siebie dyskursów odnoszą zjawiska sztuki do kultywowanych przez siebie norm i refleksyjnie podają te normy w wątpliwość.

1.2. Samowiedza jako potencjał praktyk artystycznych

Mianem „podmiotu twórczego” określam w tej pracy nie tylko osoby, które pierwszoosobowo realizują praktykę artystyczną, ale także te, które podejmują się twórczej interpretacji sytuacji sztuki, w których uczestniczą. W obu wyróżnionych ujęciach, podmiot sytuacji sztuki może mieć nie tylko charakter jednostkowy, ale także zbiorowy. Podmiotami sytuacji sztuki mogą być kolektywy artystyczne, grupy mniejszościowe i całe środowiska myślowe. Przynależność do jednego podmiotu zbiorowego nie wyklucza uczestnictwa w innym.

Mianem „sytuacji sztuki” potencjalnie można by określać nie tylko zbiór momentów stanowiących bezpośrednią konfrontację odbiorcy z dziełem, ale wszystkie sytuacje, których osią lub punktem wyjścia (np. do rozmowy) jest jakieś dzieło lub działanie artystyczne. Jednak zważywszy na specyfikę przewodniego tematu pracy, opisowi poddane zostaną jedynie te sytuacje, w których odbiorcy doświadczać mogą kompozycji bezpośrednio, np. w warunkach galeryjnych, muzealnych lub pracownianych,

tj. w sytuacjach przyjętych za optymalne do oglądania danej realizacji artystycznej. Za domyślny model odbioru, z myślą o którym realizowany jest niniejszy projekt, przyjęć można tzw. kulturę *slow looking*.⁸²

Przyjęty w tej pracy sposób rozumienia społecznej roli sztuki zgodny jest z założeniami przedstawionymi przez Andrzeja Turowskiego w pracy *Manifest, Sztuka, która wznieca niepokój*.

Gdy myślimy o sztuce w demokracji, o jej imaginacyjnej i krytycznej sile, a zatem o napięciu wytwarzanym w obrazie, w którym ucieleśnia się zawsze szczegółowa, zawsze pojedyncza, zawsze konkretna relacja społeczna, musimy się pytać nie tylko o obraz i sposoby jego istnienia w świecie, lecz również o polityczne pojmowanie tego świata i charakter owego porządku społecznego zwanego demokracją. Chodzi tu o podstawową relację społeczną łączącą to, co indywidualne z tym, co wspólnotowe, prywatne z publicznym, pojedyncze z mnogim; relację, w której sztuka nie pozostaje obojętna, krążąc między sprzecznościami. [...] Sztuka w tak rozumianej demokracji zajmuje miejsce, w którym >>wymaga się rozstrzygnięć<<. Jest to pole przesycone polityką i etyką, ale ich władza sądenie jakby na mgnienie oka zawieszona. To moment wyboru, poprzedzający decyzję. Tutaj ważą się racje i wyobrażenia [...] Jej rolę [sztuki] może być tylko czynne uczestnictwo w niepewności, prowadzące do wyostrenia wątpliwości, pomnażania alternatyw, pokazywania zagrożeń, ujawniania wykluczeń, demaskowania pozorów.⁸³

W ramach tej pracy ogólny potencjał praktyk artystycznych rozumiany jest jako prowokowanie rozwoju krytycznej, społeczno-kulturowej *samowiedzy* danego podmiotu twórczego. *Samowiedza* lub *samoświadomość*⁸⁴ (z którą związane są zdolności do

⁸² To określenie oznacza model obcowania z wystawami, w którym na wybrane prace poświęca się około 10-20 minut, pomijając inne. Przyjęcie tego modelu zwiedzania przyjmują m.in. Narodowa Galeria w Londynie oraz Tate Modern. Temat ten porusza m.in. Claire Bishop w *Disordered attention: how we look at art and performance today* (Verso Books, 2024).

⁸³ Andrzej Turowski, *Manifest, Sztuka, która wznieca niepokój*. Instytut wydawniczy Książka i prasa, Warszawa 2012. s. 16-19.

⁸⁴ „Samoświadomość jest źródłem informacji na temat własnych, aktualnych świadomych przeżyć (bądź zbiorem tych informacji, tzw. aktualne dane samoświadomości). Samowiedza (jako zbiór informacji, ale już nie ich źródło) obejmuje nie tylko aktualne dane samoświadomości, ale także wszelkie inne informacje na własny temat (dotyczące przeszłości, przyszłości, własnej osobowości, cech charakteru czy nawyków, własnego ciała, a nawet tego, co kryje się w nieświadomości [...]). [...] Samowiedzy, czyli wiedzy pierwszoosobowej, słusznie odmawia się pewności, ale niesłusznie przeczy się jej istnieniu i próbuje zredukować do wiedzy w trzeciej osobie. Samoświadomość zawiera przekonania najlepiej uzasadnione spośród tych, które posiadamy i wydaje się wiedzą podstawową, od której zależą wszystkie inne rodzaje

dostrzegania określonego rodzaju wartości w rzeczywistości danych sytuacji społecznych) – te pojęcia rozumiane są w niniejszym fragmencie jako synonimy. Sens podejmowania praktyki artystycznej nie kończy się na możliwości wyrazu danej treści, opracowania satysfakcjonującego formalnie komunikatu, ale także na potencjalnej możliwości zdobycia refleksyjnego wejrzenia w naturę danej sytuacji (źródłowej i twórczej) – w poznanie funkcjonujących w niej kontekstów, pojęć, relacji potrzeb i kulturowych okoliczności produkcji danej twórczości. W warunkach wszechobecnego współcześnie poczucia pluralizmu porządków wartości i logik pracy, odczuwalnym jest to, że wartość doświadczeń sztuki określana jest w ramach perspektyw bardzo lokalnych; wobec specyfiki określonych sytuacji i ich podmiotów (osób, środowisk myślowych, społeczności, rynków itp.). Sytuacje sztuki są lokalne, doświadczenia – indywidualne, a swój realny potencjał sztuka zdradza dopiero w świetle kryteriów z obszaru innych porządków – nauk społecznych, osobistych doświadczeń danego podmiotu i jego mitologii osobistej⁸⁵, a także kontekstu przemian społeczno-politycznych⁸⁶. „Wartości estetyczne nie są czymś absolutnym, pozbawionym związków z całokształtem sytuacji historycznej i ekonomicznymi strukturami epoki. Sztuka rodzi się z kontekstu historycznego, odzwierciedla go, promuje jego ewolucję.”⁸⁷ Stąd dyskusje o praktykach artystycznych stanowić mogą zapośredniczenie społecznego dialogu o kwestiach politycznych.

Przedmioty i sytuacje sztuki nie są jedynie zamkniętymi całościami, ale także elementami szerszych dyskursów i procesów produkcji narracji kulturowych. Pojęcie samopoznania

wiedzy (choć i ona pozostaje od nich zależna). [...] w przypadku samowiedzy popełniamy błędy, czasami gorsze niż zewnątrzni obserwatorzy. O ile opisy pojedynczych zdarzeń umysłowych (dane samoświadomości) wydają się stanowić rzetelną wiedzę, to gorzej jest z uogólnieniami na własny temat, z poznawaniem motywów i dostarczaniem wyjaśnień własnego zachowania. Samowiedza obejmuje zatem nasze najlepsze przekonania, a zarazem najjaskrawsze samozłudzenia.” – cyt. Renata Ziemińska, *Samoświadomość i samowiedza z punktu widzenia epistemologii; Analiza i Egzystencja 7* (MHP, 2008), str. 33 i 47/48

⁸⁵Osobistą mitologią w pracach Stevena Larsona (*The Mythic Imagination: The Quest for Meaning Through Personal Mythology*), Davida Feinsteina i Stanley Krippnera określa się mianem *konstelacji przekonań, uczuć, obrazów i zasad, poprzez które postrzegane są problemy danej tożsamości*. Parafraza za: *Personal Mythology* (David Feinstein, Stanley Krippner; Santa Rosa, CA: Energy Psychology Press. pp. 5–6.). Przykładami eksploracji mitologii osobistej w sztuce mogą być twórczości Fridy Kahlo, Katarzyny Olmy, Konrada Żukowskiego, a także prace Francisca Bacona i Salvadora Dali zawierające wątki autobiograficzne.

⁸⁶„Sztuka, jak możemy przeczytać w tym dziele [*Teorii estetycznej* Theodora W. Adorna], nabiera emancypacyjnego rysu dopiero w ujęciu właściwej teorii, tj. spełniającej kryterium krytyczności. [...] Teoretyk krytyczny ma działać ze świadomością i z intencją współtworzenia swojego przedmiotu, a ta intencja ma być zorientowana na wyeksponowanie tych aspektów dzieła sztuki, które można zinterpretować społecznie.” – cyt. Rafał Czekaj, *Estetyka jako teoria krytyczna. Filozofia sztuki Theodora W. Adorna*, Uniwersytet Marii Skłodowskiej Curie w Lublinie, 2022, str 6

⁸⁷ Cyt. Umberto Eco, *Dzieło Otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. L. Eustachiewicz, J. Gałuszka, A. Kreisberg, M. Oleksiuk, K. Żaboklicki, Wydawnictwo W.A.B., 2008. str 44.

(wykorzystywane do konceptualizacji ogólnego potencjału praktyk artystycznych) odpowiada zarówno na potrzebę uwzględnienia wspomnianej lokalności sądów w polu sztuki, jak i ich procesualnego/dyskursywnego charakteru.

Decyzja o konceptualizowaniu potencjału doświadczeń sztuki przez pojęcie samopoznania wskazuje m.in. na to, że poza obszarem moich badań znajdują się: a) takie zjawiska produkcji kulturowej, które sprowadzić można do form estetycznej rozrywki; b) materiały wizualne, które powstały przede wszystkim w celach komercyjnych (np. grafiki koncepcyjne do gier komputerowych) lub jedynie w konsekwencji doświadczenia przymusu ekonomicznego; c) wszelkie twory generowane przez sztuczną inteligencję (ponieważ w ich przypadku nie mamy do czynienia z jakąkolwiek formą ludzkiej podmiotowości, która byłaby zdolna dokonać autorefleksji poprzez proces twórczy). Oczywiście w interesujących mnie kompozycjach także obecne będą w pewnym stopniu komponenty komercyjne i rozrywkowe. Istotnym jest jednak to, by nie stanowiły one dla autorek/autorów priorytetu. Także twory, które pierwotnie powstały w celach komercyjnych mogą zostać w ramach sytuacji sztuki wykorzystane do zobrazowania jakiegoś problematycznego wymiaru danego fenomenu kulturowego. Z wyżej opisanych przesłanek wynika, że nie każdy obraz olejny (rzeźba czy instalacja – dzieło, pokazywane w galerii) spełnia warunki definicji opisanego wyżej pojęcia sztuki. Na przykład wiele dzieł sztuki, które realizowane były w ramach formalistycznej koncepcji sztuki, przez swoją specyficzną konstrukcję posiada ograniczoną zdolność do prowokowania rozwoju kulturowej krytycznej samowiedzy. Jednocześnie – nie każdą grę komputerową (serial, piosenkę, animację itd.) sprowadzić można jedynie do funkcji rozrywkowej i mogą się one plasować w obszarze zjawisk istotnych w kontekście przewodniego tematu mojego projektu.

W polu współczesnych projektów artystycznych powszechnie wykorzystywane są pojęcia z obszaru różnych nauk (nie tylko społecznych). Działania artystyczne dystrybuują kapitał kulturowy, jednocześnie dokonując przy jego pomocy pewnych operacji w obszarze intuicji i emocjonalnej recepcji tych pojęć przez odbiorców. Doświadczeń sztuki współczesnej nie sposób sprowadzić do wartości estetycznej, rozrywkowej, komunikacyjnej, intelektualnej, edukacyjnej, ani jakiegokolwiek innego, pojedynczego wymiaru wartości. Po rozwoju sztuki krytycznej i konceptualizmu, realizacje artystyczne często zaczęły przyjmować formy amalgamatów krytycznego przekazu, intelektualnych

gier z granicami konkretnych pojęć i formuł ekspresji osobistych lub grupowych doświadczeń. To, co czyni wartość takiej sztuki, to nie jedynie wartość tego, co jest wyrażane i sposobu, w jaki jest wyrażane (lub wartość komunikacyjna), ale także sposób, w jaki rozpoznana została relacja między poszczególnymi elementami kompozycji (relacja między tym, co osobiste i tym, co społeczno-kulturowe/polityczne) oraz zdolność kompozycji do wykreowania w umyśle odbiorcy doświadczenia przedstawianej relacji. Projekty takie jak np. *She made me do it* Katarzyny Wyszkwoskiej i Katarzyny Olmy, *Happy Family* Karoliny Balcer, czy *Nigdy nie będziesz szła sama* Adama Kozickiego rozumieć można jako propozycje pewnego całościowego ujęcia konkretnego doświadczenia kulturowego⁸⁸, zawierającą jego analizę, zbiór obrazów i pojęć, które je współtworzyły. Problem kompozycji artystycznej (czy też podstawowe wyzwanie stojące przed jednostką podejmującą się procesu twórczego) rozumieć można jako próbę wykreowania w umyśle odbiorcy takiego toku myślowego, w którym różne pojęcia, wyobrażenia, obrazy (itd.) dotyczące konkretnego zagadnienia, ulegać będą syntezie lub wewnętrznemu zróżnicowaniu, co utożsamiane jest w tej pracy z postępowaniem krytycznej samowiedzy.

To ogólne pojęcie (samopoznania) w przypadku każdego pojedynczego doświadczenia sztuki zyskuje swój konkretny i indywidualny charakter – w każdym przypadku mamy do czynienia z spotkaniem zawartości konkretnego imaginarium (zbioru wyobrażeń, pamięci/konkretnych osobistych doświadczeń, pojęć, kodów kulturowych itd.) z konkretnym zabiegiem artystycznym, dokonującym przesunięcia granic pojęć w obrębie tego zbioru znaczeń.

Łączenie sztuki z zmianą świadomości obecne jest m.in. w:

– historycznej refleksji nad iluzją i motywem lustrzanego odbicia w malarstwie, prowadzonej w kluczu sokratejskiego postulatu samopoznania⁸⁹, o czym pisali

⁸⁸ w myśl Wittgensteina, że „Obraz jest modelem rzeczywistości. [...] To, że elementy mają się do siebie w określony sposób, wyobraża, iż rzeczy tak się do siebie mają”. Źródło: L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, przeł. B. Wolniewicz, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1997, 2.15, przypis za: Mateusz Salwa, *Czwarty wymiar perspektywy*, UW, Warszawa 2006

⁸⁹ „Dla wyjaśnienia procesu samopoznania Sokrates odwołuje się do metafory lustra: >>Jeżeli więc oko ma widzieć samo siebie, to powinno wpatrywać się w oko, w to miejsce tęczy, w którym właśnie jest obecna siła oka, czyli zdolność widzenia. [...] i dusza, jeżeli chce poznać samą siebie, powinna się wpatrywać w duszę, a osobiście w to jej miejsce, w którym kryje się moc duszy, mądrość [...] Otóż to jest w duszy czymś podobnym do Boga i ktoś, wpatrując się w to i poznając wszystko, co boskie, Boga i mądrość, poznaje w ten sposób najlepiej również samego siebie [...]<< [Pseudo-Platon, *Alkibiades i inne dialogi oraz Definicje*, przełożył, wstępem i komentarzami opatrzył Leopold Regner, Warszawa 1973, s. 65–66.]

m.in. Antoni Ziemia w *Iluzja a realizm. Gra z widzem w sztuce holenderskiej 1580–1660*⁹⁰, Monika Urbańska w *Nosce te ipsum [...]*⁹¹. a także Jan Białostocki w *Symbole i obrazy w świecie sztuki*⁹².

– *Teorii Estetycznej* Theodora W. Adorna, gdzie „sztuka jest praktyką jako kształtowanie świadomości [...]”⁹³. Jednak owe zmiany świadomości wywoływane przez sztukę miały w jego projekcie charakter niedyskursywny. W czasie, gdy Adorno pisał swoją teorię, w instytucjonalnym polu sztuki dominowało malarstwo abstrakcyjne i konceptualizm, którego ważną cechą było skupienie na samych pojęciach sztuki. Stąd, według filozofa, znaczenie zjawisk sztuki odczytywać można było jedynie krytycznie, w kluczu „negatywnej tendencji wobec świata”. Współczesna sztuka przejawia widoczną skłonność do konfrontacji z rzeczywistością społeczną i dyskursywność jej treści jest faktem. „Prawda sztuki, powstającej zawsze w konkretnym momencie historii, ma być jednocześnie prawdą o rzeczywistości społecznej, a jako taka być niezbędna do emancypacyjnej zmiany. Adornowska estetyka miała ukazać dzieła sztuki w ich negatywnej tendencji wobec świata, co decydowało o ich społecznym sensie i funkcjach

Poznawszy mądrość, dusza – według Sokratesa – jest zdolna do rozróżnienia dobra od zła, prawdy od fałszu. Zatem poznanie samego siebie u Sokratesa to forma troski o samego siebie, która umożliwia odszukanie drogi do prawdy i poznanie boskiej natury w sobie.” – cyt. Olga Honcharenko *Koncepcja samopoznania Stefana Baleya*. Studia z Historii Filozofii [online]. 18 luty 2016, T. 6, nr 4, s. 85–98. [udostępniono 2.12.2024].

⁹⁰ „Techniczny problem lustrzanego odbicia w sztukach obrazowych z pewnością jednak nie był lekceważony przez siedemnastowiecznych artystów niderlandzkich, ani też sprowadzany do czystej pragmatyki tworzenia autoportretów. Wiązał się przecież nierozzerwalnie z praktyką i teorią imitacji i iluzji, kluczową dla koncepcji sztuki nowożytnej. Miał swój – może nie moralny, jak pisze Raupp [H.-J. Raupp, *Künstlerbildnis...*, s. 310.], lecz – epistemologiczny aspekt. Zwierciadło to wszak już od czasów Sokratesa symboliczne narzędzie poznania świata, ale i – duszy. Instrument samopoznania, sokratejskiego wezwania *disce te ipsum*. Pośrednik w docieraniu do Prawdy. Nie dziw przeto, że van Mander ową *difficultà* zwierciadlanego odbicia przenoszonego na obraz rozumie w kategoriach wyższych niż tylko techniczno-optyczne. Czyni ją kryterium sprawności artysty, pozwalającej rozemnić, co jest prawdą widzenia, a co złudą, iluzją. Pokonywanie tej *difficultà* mocą kunsztu artysty oznacza poprawianie fałszu i docieranie do rzeczywistej prawdy: >>Zwierciadło uważamy często za środek do wiedzy o samych sobie; jednak od pradawna rozumiane ono było jako źródło fałszu, bo przekazuje tylko pozór prawdziwych rzeczy, a nie prawdę samą w sobie: gdyż wszystko co prawe, oddaje jako lewe, a co jest po lewej, [jawi się] po stronie prawej.<<” [K. van Mander, *Wttlegghingh op den Metamorphosis Pub. Ovidij Nasonis*]. – cyt. Antoni Ziemia, *Iluzja a realizm. Gra z widzem w sztuce holenderskiej 1580–1660*, Warszawa 2005., str. 194.

⁹¹ Monika Urbańska, *Nosce te ipsum* – wprowadzenie do tomu studiów, [w:] *Lustro. Analecta Literackie i Językowe*, t. XI, M. Urbańska (red.), WUŁ, Łódź 2020.

⁹² „Lustro występuje jednak w starożytności jako porównanie odtwórczości malarskiej. Sokrates w Platona Państwie mówi: >>jeżeli zechcesz wziąć lustro do ręki i obnosić je na wszystkie strony. To zaraz i słońce zrobisz, i to, co na niebie, i zaraz ziemię, i od razu siebie samego, i inne żywe istoty [...] i wszystko, o czym się w tej chwili mówiło<<” – cyt. J. Białostocki, *Symbole i obrazy w świecie sztuki*, Warszawa 1982 s. 86-102.

⁹³ cyt. za Rafał Czekaj, *Estetyka jako teoria krytyczna. Filozofia sztuki Theodora W. Adorna*, Uniwersytet Marii Skłodowskiej Curie w Lublinie, 2022, str 8.

krytycznych...⁹⁴ „Znamienne jest to, że autentyczne doświadczenie estetyczne Adorno określił greckim terminem *apparition*, oznaczającym coś ulotnego, nieokreślonego, niedyskursywnego. [...]» Wiąże się ono [*apparition* – R.C.] z tworzeniem się szczególności, reprezentuje to, co niepoddające się subsumpcji, stanowiąc wyzwanie dla dominującej zasady realności, zasady niezamienialności. To, co się przejawia, nie jest zamienialne [...], nie jest pustą ogólnością [...]. W świecie, gdzie wszystko jest dla czegoś innego [...], sztuka daje obrazy [...] wolne od schematów narzucanej identyfikacji (Adorno, 1994, s. 153). « w tym ulotnym momencie dzieła sztuki Adorno widział rebelię przeciwko mechanizmom administrowanego świata. Czyniąc *apparition* warunkiem *sine qua non* sztuki autentycznej, nie przez przypadek pozbawił ją dyskursywnej treści: »Dzisiaj palącą przyczyną społecznej nieskuteczności dzieł sztuki, które nie idą na ustępstwa wobec prymitywnej propagandy, jest to, że one, by stawić opór wszechwładnemu systemowi komunikacji, muszą rezygnować z tych środków komunikowania, które mogłyby je zbliżyć do ludzi. Praktyczne oddziaływanie sztuki polega wszakże na trudno uchwytnym przemianie świadomości, a nie na uroczystej gadaninie. [...] sztuka jest praktyką jako kształtowanie świadomości; ale staje się nim jedynie wtedy, gdy niczego nie wmawia (Adorno, 1994, s. 441). «⁹⁵

– w pracy *Sztuka, społeczeństwo i samoświadomość* Jan Świdziński „podejmuje zadanie starożytnych pierwszych filozofów – uwolnienie człowieka od lęków związanych z byciem w świecie. Temu służy nabywanie samoświadomości. Wtedy, u początków cywilizacji zachodniej, chodziło głównie o lęk przed bogami i śmiercią – dziś przed cywilizacją szybkich zmian i wzrastającej niepewności”⁹⁶. Jako analogię swojego stanowiska Świdziński przywołuje fragment manifestu grupy L’Art Sociologique: „nabieranie świadomości ma pozwolić w momentach, kiedy pęka system społeczny, na powołanie się na prawo do podstawowych pytań zdalnych do ukierunkowania poczynań tych, którzy chcą zmienić stosunki społeczne...Ugrupowanie Art Sociologique wizualizuje stosunki społeczne, odkrywane przez socjologiczną analizę teoretyczną i praktykę pozwalając w ten sposób każdemu na krytyczne praktykowanie własnej ucieczki i własnej wolności poprzez odniesienie się do porządku społecznego, który jawi się fałszywie jako naturalny

⁹⁴ Ibid. str. 2.

⁹⁵ Ibid. str. 8

⁹⁶ Łukasz Gazek, *Wstęp – od tłumacza* [w:] *Sztuka, społeczeństwo i samoświadomość*, Wydawnictwo Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa 2009, s. 32

i konieczny”⁹⁷. W końcowych słowach swojej książki Świdziński stwierdza: „Interesuje nas konkretna praktyka społeczna, która poprzez proces samoświadomości każdego człowieka (samoświadomość nieskończonego ciągu zmieniających się relacji między rzeczywistością a jej obrazem) prowadzi do samodecydowania o miejscu zajmowanym w rzeczywistości.”⁹⁸

– w *Dyskursie Estetyki Relacyjnej* Nicolasa Bourriauda i w myśli Claire Bishop działania artystyczne (nazywane przez Bourriauda formami relacyjnymi) stanowią rodzaj badania przestrzeni relacji międzyludzkich, mogą konfrontować odbiorcę z faktem jego uprzywilejowania⁹⁹, a także mają obrazować relacje władzy między aktorami różnych sytuacji społecznych. Zbliżony sposób myślenia przedstawił Andrzej Turowski w pracy *Manifest, Sztuka, która wznieca niepokój*¹⁰⁰, gdzie rolę sztuki szczególnej, zanurzonej w polityczności, jest „anarchistyczna interwencja w świat symbolicznego”¹⁰¹.

Ponadto kategoria samoświadomości pojawia się także m.in.: w projekcie somaestetyki Richarda Shustermana, której przedmiotem zainteresowania jest cielesna świadomość¹⁰², w tradycjach traktujących sztukę jako narzędzie propagowania świadomości klasowej i przekraczania alienacji (np. *Rezolucja w sprawie sztuk plastycznych* A. Andrejewa¹⁰³),

⁹⁷ Manifesto No. 3, *L'Art Sociologique: méthodologie et stratégie*, H. Fischer, F. Forest, J. P. Thenot, Paris 1977, Za: J. Świdziński, *Sztuka, społeczeństwo i samoświadomość*, Wydawnictwo Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa 2009, s. 111-112

⁹⁸ Ibid. str. 134

⁹⁹ Myśl Claire Bishop z *Antagonism and Relational Aesthetics*, CUNY Graduate Center, 2004, Link do dokumentu: https://academicworks.cuny.edu/gc_pubs/96/ (dostęp: 03.01.2025).

¹⁰⁰ A. Turowski, *Manifest, Sztuka, która wznieca niepokój*, Instytut wydawniczy Książka i prasa, Warszawa 2012

¹⁰¹ Ibid. str. 44

¹⁰² w zapisie wykładu inauguracyjnego, zatytułowanego *Somaestetyka, fotografia i sztuka performance – filozof w ciemności i świetle*, opublikowanego w 91 numerze *Wiadomości ASP w Krakowie* czytamy: [somaestetyka polega na] „krytycznym badaniu i doskonalącej kultywacji doświadczenia i wykorzystywaniu ciała jako miejsca zmysłowej oceny (aesthesis) i twórczej autokreacji. [...] wprowadziłem pochodzący z języka greckiego termin >>soma<<, aby podkreślić somaestetyczne skupienie na żyjącym, odczuwającym, wrażliwym, percypującym i działającym ciele. w podobny sposób pojęcie >>somaestetyki<< wykorzystuje termin >>estetyka<< (pochodzącym od greckiego słowa oznaczającego wrażenie zmysłowe, aisthesis) w jego pierwotnym, szerokim sensie, jako nauki o zmysłowej percepcji, która nie tylko zajmuje się sztukami pięknymi, ale także wiąże się z polepszaniem naszego percepcyjnego funkcjonowania i wynikającego z tego działania sposobu życia także poza sztuką”. cyt. *Somaestetyka, fotografia i sztuka performance – filozof w ciemności i świetle*, *Wiadomości ASP w Krakowie*, nr. 91, (październik 2020), w tłumaczeniu Sebastiana Stankiewicza.

¹⁰³ A. Andrejew, *Rezolucja w sprawie sztuk plastycznych. Między sztuką a komuną. Teksty awangardy rosyjskiej 1910-1932*, Andrzej Turowski, str. 414

a czasem także w kontekście sztuki konceptualnej.¹⁰⁴ O konceptualizmie w kategorii samopoznania mówił m.in. Jarosław Kozłowski w następujący sposób:

Konceptualizm powinno się rozumieć bardziej jako postawę wobec sztuki, niż jakąkolwiek estetykę. [...] w pewnym sensie refleksja konceptualna obecna jest w każdej sztuce, która jest sztuką świadomą. [...] To myślenie o sztuce w kategoriach uniwersaliów, które powstają w umyśle, a które potem znajdują odzwierciedlenie w obrazie, przedmiocie, w działaniu, w akcji czy w jakimkolwiek innym utworze artystycznym. Zatem jest to rodzaj postawy filozoficznej [...] niż specyficzna stylistyka, czy specyficzna tendencja w sztuce. [...] To była refleksja nad językiem sztuki; refleksja nad znaczeniowością języka sztuki.¹⁰⁵

Przedstawiony powyżej sposób rozumienia relacji rozwoju samoświadomości ze sztuką jest po prostu najbardziej ogólnym z możliwych ujęć. W tym sposobie rozumienia, pomiędzy świadomością cielesną, klasową, historyczną, kulturową (itd.) nie zachodzą żadne sprzeczności; a żadna z nich nie stanowi dla mnie priorytetu. Wręcz przeciwnie – interesuje mnie sposób, w jaki te różne obszary samowiedzy się uzupełniają. Tak samo między kontemplatywną funkcją sztuki, a jej zdolnością do obrazowania polityczności i aktywizacji społecznej nie ma konfliktu. Różne formy praktyki artystycznej są katalizatorami świadomości odpowiadającymi za odmienne etapy i obszary rozwoju samowiedzy.

1.3. Doświadczenia sztuki

Pola działań artystycznych to przestrzeń problematyzacji społecznego stosunku do rozpowszechnionych w danym czasie kategorii kulturowych. W perspektywie osoby

¹⁰⁴ Korzystał z niej m.in. Jan Świdziński w jego refleksjach nad sztuką konceptualną (w publikacjach *Sztuka, Społeczeństwo i Samoświadomość* (tł. Łukasz Guzek, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa 2009) oraz *Konteksty* (Galeria Labirynt, Lublin 2010). „Świdziński słusznie zauważył, że konceptualizm grupy >>Art and Language<<, chociaż dążył do przywrócenia sztuce jej głębokiego sensu (sztuka jest znaczeniem, a nie dekoracją), poprzez wprowadzenie problematyki metaartystycznej (*self-consciousness*), to jednak zastąpił formalizm tradycyjnej sztuki trudnym do utrzymania formalizmem neopozytywistycznej filozofii języka.” Źródło: Kazimierz Piotrowski, (*próba wprowadzenia do sztuki jako sztuki kontekstualnej*), dostęp: <https://swidzinskistudies.pl/piotrowski.html>

¹⁰⁵ Wypowiedź Jarosława Kozłowskiego w materiale filmowym zrealizowanym podczas trwania wystawy *Standardy europejskie* w Galerii AT w Poznaniu (październik 1999). https://www.youtube.com/watch?v=Nb-c4rtVul0&ab_channel=JacekKasprzycki.

odbiorczej doświadczenie sztuki polegać może na zadawaniu pytań o wpływ indywidualnych potrzeb i skłonności percepcyjnych na odbiór danych narracji (będących tematami dzieł sztuki) w określony sposób. Przyjęty przeze mnie punkt widzenia potencjału doświadczeń sztuki zdaje się trafnie wyrażony w fragmencie *La nuova sensibilita musicale* Henri Pousseur, cytowanym w *Dziele Otwartym* Umberto Eco.

Skoro zjawiska nie łączą się ze sobą w sposób konsekwentny i zdeterminowany, to słuchacz powinien samodzielnie sięgnąć w sieć możliwych relacji i dobrać (wiedząc, oczywiście, że jego odbiór jest w pewien sposób uwarunkowany przez sam przedmiot) własny sposób podejścia, punkt widzenia, skalę odniesień; słowem, sam powinien troszczyć się o symultaniczne wykorzystanie jak największej liczby owych możliwych relacji oraz zdynamizowania, zwielokrotnienie, maksymalne wzbogacenie swoich narzędzi percepcji¹⁰⁶

Doświadczenie sztuki¹⁰⁷ rozumiane jest w tej pracy jako (sprowokowane doświadczeniem kompozycji artystycznej) rozpoznanie czynników kluczowych dla określonej percepcji danych zagadnień społeczno-kulturowych. Mam tu na myśli źródła spontanicznych założeń dotyczących danych kodów kulturowych i relacje różnych elementów (wyobrażeń, figur, symboli, motywów, metafor, itp. itd.), które zwykły kształtować sposób widzenia sytuacji społecznych spoza obszaru sztuki. Pole sztuki jest w tym ujęciu przestrzenią możliwości rozwoju samoświadomości kulturowej, z której korzystać można poza nim.

Treść tego rozpoznania skupiać się może m.in. na: (1) relacji współdzielenia elementów kodów kulturowych) z innymi osobami, współuczestniczącymi w danej sytuacji sztuki, (2) relacji indywidualnych potrzeb, skłonności i charakteru wyobrażeń na temat danej sytuacji społecznej, która dała impuls dla procesu twórczego, (3) diagnozie bieżących nastrojów społecznych.

Mówiąc o rozpoznaniu charakteru konkretnej relacji współdzielenia mam na myśli sytuację, w której dana osoba uzmysławia sobie to, w jaki sposób (i w jakim stopniu) dzieli z innymi osobami dane przekonanie/wyobrażenie/sposób rozumienia danego pojęcia.

¹⁰⁶ Cyt. Henri Pousseur, *La nuova sensibilita musicale*, Incontri Musicali 1958, nr.2, s. 25. Za: Umberto Eco, *Dzieło Otwarte*, tłum. L. Eustachiewicz, J. Gałuszka, A. Kreisberg, M. Oleksiuk, K. Żaboklicki, Wydawnictwo W.A.B., 2008. s. 81.

¹⁰⁷ Kategoria *doświadczenia* w teorii sztuki pełni istotną rolę przynajmniej od czasów opublikowania w 1934 r. pracy *Art as Experience* Johna Deweya. Współcześnie część zawartych w tej publikacji refleksji kontynuuje i rozwija m.in. Richard Shusterman w swoim projekcie *estetyki pragmatycznej i somaestetyki*. Sposób rozumienia kategorii *doświadczenia sztuki* w niniejszej rozprawie częściowo adaptuje idee Deweya i Shustermana, ale jest też od nich znacznie bardziej szerokie.

Konfrontacja odbiorcy z dziełem oznacza spotkanie ze sobą zawartości przynajmniej dwóch przestrzeni wyobraźni/zbiorów symboli, motywów itp. Doświadczenie sztuki w tym ujęciu polegałoby także na odpowiedzeniu na pytania: w jakim stopniu ja (odbiorca) i osoba autorska dzielimy z sobą elementy danych zbiorowych imaginariów? W jaki sposób nasze wyobrażenia na wybrany temat różnią się od siebie i z czego wynikać może ta różnica? Celem jest więc rozpoznanie różnicy w sposobie rozumienia pojęć między różnymi aktorami konkretnej sytuacji. W tym ujęciu dzieła sztuki współczesnej stanowią rodzaj badania przestrzeni relacji międzyludzkich¹⁰⁸.

Przykładami sytuacji sztuki, które rozumieć można jako produkcję samowiedzy zbiorowych podmiotów są te, które opisuje się najczęściej w pojęciach estetyki relacyjnej, artywizmu i sztuki krytycznej. W przypadku każdej z tych praktyk, twory sztuki stanowią pewnego rodzaju „papierek lakmusowy”, odzwierciedlający nastroje obecne w danej społeczności w określonym czasie oraz granice jej zbiorowej wyobraźni (pojęciowej, politycznej itp.). Te diagnozy wykorzystywane są w dyskursach funkcjonujących na pograniczu instytucjonalnego pola sztuki (np. krytyki artystycznej czy socjologii)¹⁰⁹.

Doświadczenie sztuki może polegać także na rozpoznaniu wpływu osobistych tendencji percepcyjnych (oczekiwań, uprzedzeń, myślenia życzeniowego, prywatnych fiksjacji, lęków, potrzeb itp.) na sposób, w jaki spontanicznie odczytana została treść danej kompozycji. To porównanie pierwotnych, spontanicznych wrażeń o treści dzieła z intencjami osoby autorskiej (poznawanymi w kolejnym kroku), ale także skonfrontowanie tych założeń z przeszłymi osobistymi doświadczeniami, które wpłynęły na postrzeganie danych problemów społecznych w określonych kategoriach. Treścią takiego rozpoznania może być wiedza o sposobie ograniczenia wyobraźni odbiorcy przez specyfikę określonych pojęć-wyobrażeń, przez które zwykł myśleć dane problemy. Pole praktyk artystycznych jest w tym ujęciu przestrzenią eksploracji przede wszystkim takich obszarów życia, które z perspektywy logiki rynkowej i dogmatu ekonomiczności mogą jawić się jako obszary różnego rodzaju słabości (ang. *vulnerability*). Egzaltacja, strach,

¹⁰⁸ Za *Estetyką relacyjną* Nicolasa Bourriaud (Wydawnictwo Muzeum Sztuki Współczesnej MocaK, Kraków 2012).

¹⁰⁹ Przykładem sytuacji sztuki, którą rozumieć można jako symptom szerszej sytuacji kulturowej może być opisana przez Jana Sowę we wstępie do pracy *Fantomowe Ciało Króla, Peryferyjne zmagania z nowoczesną formą* (Wydawnictwo Universitas, Kraków 2011) sytuacja z wystawy *Interpol* w galerii *Farbfabriken* w 1996 r.

pretensjonalność, mitologia osobista, traumy, sentymentalizm, melancholia, poetyzacja (itp.) stanowią wejściowy kapitał procesu twórczego.

Z perspektywy odbiorcy, potencjał doświadczenia sztuki nie zostaje wyczerpany w momencie odczytania i zrozumienia intencji osoby autorskiej i znaczenia jej dzieła. Osoby uczestniczące w sytuacjach sztuki, po rozpoznaniu intencji, odnoszą treść kompozycji do własnych doświadczeń i adaptują kompozycje artystyczne do auto-poznawczych celów. Z kolei często najcenniejszą wiedzą jaką osoba autorska wyciągnąć może z ekspozycji swoich prac to wiedza o tym, dlaczego jej intencje zostały błędnie odczytane lub jakie aspekty danego tematu wcześniej przeoczyła.

Co zaś tyczy się perspektyw osób realizujących projekty artystyczne – potencjał takich praktyk często sytuuje się w obszarze indywidualnej granicy języka¹¹⁰, tzn. tam, gdzie kończą się znane osobom tworzącym pojęcia i ujawniona zostaje potrzeba ujęcia czegoś, co w danej chwili postrzegane jest jedynie intuicyjnie¹¹¹. Po środki, strategie i metody sztuki sięga się wtedy, gdy trzeba pomyśleć dany problem ponad ograniczeniami dotyczących go wyobrażeń kulturowych. Dla osób artystycznych sztuka stanowi „skok ku wolności”¹¹² nad granicami pojęć i ponowne ich rozpatrzenie na prawach myślenia wizualnego¹¹³.

¹¹⁰ To sformułowanie nawiązuje do popularnej, metaforycznej wypowiedzi Ludwiga Wittgensteina: *Granice mojego języka oznaczają granice mojego świata*. (L. Wittgenstein. *Tractatus Logico-Philosophicus*, Warszawa 2006). Słowo *język* oznacza tu więc indywidualny zasób znanych pojęć i wyobrażeń, przy pomocy którego dana jednostka konceptualizuje swoje doświadczenia.

¹¹¹ Intuicje rozumiane są w tej pracy nie jedynie jako wrażenia zmysłowe o charakterze emocjonalnym, ale przeczuca bezpośrednio związane z fragmentem przeszłego doświadczenia/z fragmentem treści, z którą wcześniej miało się styczność, ale fakt ten nie został do danej chwili uświadomiony i zinternalizowany. w pracy *Intuicja w podejmowaniu decyzji kierowniczych* (Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu, 2018) Kamila Malewska pisze: [intuicja] *jest logicznym procesem myślowym; odnosi się do wcześniejszych doświadczeń (zdolność wykorzystywania zdobytej wiedzy w procesie rozwiązywania bieżących problemów); stanowi istotny element skutecznego procesu podejmowania decyzji.* (s.75) [...] *Można zatem stwierdzić, że intuicja oznacza proces myślowy, którego efektem jest zrozumienie, poznanie lub zdobycie wiedzy bez wykorzystania racjonalnego wnioskowania. Intuicja nie jest jednak zaprzeczeniem logicznego myślenia, lecz oznacza stosowanie w myśleniu reguł odmiennych od logicznego wnioskowania* (s. 78). w pracy *Intuicja - w stronę teorii* Witold Dobrołowicz zauważa, że pojęcie intuicji rozumiane jest często na kilka odmiennych, ale uzupełniających się sposobów i wymienia (w tym przypadku powołując się na ustalenia Mario Bunge): [intuicję rozumianą jako] *zdolność interpretacji, zdolność wizualizacji, wyobraźnia twórcza, przyspieszone wnioskowanie, zdolność syntezy* (...). Oraz podsumowuje: *wszystkie przedstawione stanowiska [...] wskazują na związek (zewnątrzny czy wewnętrzny) intuicji z innymi pojęciami, które lepiej znamy.* (W. Dobrołowicz, *Intuicja - w stronę teorii*, str. 97). w kontekście praktyki artystycznej intuicje pełnią szczególną funkcję ponieważ związane są z szeregami wrażeń, pojęć i wyobrażeń o okoliczności, w których obcowano się z danym zagadnieniem. Stanowią więc jedną z podstawowych obszarów introspekcji.

¹¹² Za wypowiedzią Andrzeja Turowskiego w kontekście sztuki awangardy rosyjskiej lat 20. XX w.

(*Manifest, Sztuka, która wzniesła niepokój*. Instytut wydawniczy Książka i prasa, Warszawa 2012. str. 23).

¹¹³ *Myślenie wizualne* jest w tej pracy rozumiane jako możliwość swobodnego abstrahowania danych pojęć, kształtów, form i obrazów od ich kontekstów i łączenia ich z innymi na mocy wizualnych skojarzeń,

Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na relację praktyki artystycznej i pojęć językowych w powyższym postulatcie. Dla osoby autorskiej działalność artystyczna (postrzegana jako cały proces twórczy, od etapu projektowego do konfrontowania się z opiniami osób odbiorczych) stanowi przestrzeń pogłębiania świadomości. By taki rozwój mógł nastąpić, koniecznym jest odpowiednio zdystansowany i krytyczny stosunek do kategorii językowych, w kontekście których podejmowane są działania artystyczne. Niejednokrotnie zdarza się, że osoby artystyczne wiążą proces twórczy ściśle od początku z określonym sądem na temat danego pojęcia. Następnie, aranżując kompozycję, starają się odtworzyć logiczną strukturę tego sądu, a finalnym efektem ich działań jest jego emblemat, ilustracja lub rebus. Taki proces twórczy, kurczowo związany z jednym tylko pojęciem, sądem i sposobem konceptualizacji problemu, nie pozostawia przestrzeni dla intuicyjnej „pracy myślenia wizualnego”, co w pewnym stopniu czyni go wtórnym wobec treści elementu języka pierwotnie przyjętego za punkt wyjścia. Inaczej sytuacja wygląda z perspektywy osób odbiorczych, które konfrontując się z kompozycją/sytuacją artystyczną, mogą ich doświadczać także z niewielką znajomością kontekstów i źródeł. Wszelka działalność artystyczna realizowana jest w warunkach kompromisu między tym, co rozwojowe dla osoby autorskiej i tym, co komunikatywne dla implikowanej grupy odbiorczej. W większości przypadków, najbardziej rozwojowym pozostaje sam etap konsultacji finalnych interpretacji z pierwotnymi założeniami. Między innymi w ich rozbieżności ujawnia się pole dla rozwoju samowiedzy.

Rozdział II: Kompozycja współczesnego dzieła i autonomia jego przekazu

O ile treść poprzedniego rozdziału została napisana w taki sposób, by móc odnosić ją do szerokiego zakresu bieżących zjawisk artystycznych, o tyle forma niniejszego rozdziału zdaje się bezpośrednio zdeterminowana specyfiką mojej twórczości. Można więc postrzegać tę część pracy jako próbę historycznej autoidentyfikacji, tj. usytuowania mojej twórczości w szerszym kontekście historycznych porządków myślenia o sztuce.

tj. podobieństwa atmosfery, kompozycji, ekspresji i cech formalnych. Podążanie za tego typu skojarzeniami prowadzić może do uzmysłowienia sobie nieświadomionych dotąd wymiarów danego doświadczenia społecznego. Więcej informacji na ten temat przedstawiłem w paragrafie 2.6.

Klamrowa struktura rozdziału II wynika z próby najbardziej przystępnego i kompletnego zobrazowania podejmowanych tu problemów. Pojęcie kompozycji, zdefiniowane w paragrafie 2.1., jest stopniowo rozwijane w paragrafach 2.4. i 2.7. Paragraf 2.2. opisuje dążność do zwiększenia autonomii przekazu dzieła, tj. samowystarczalności kompozycji artystycznych w przekazywaniu określonej treści. W paragrafach 2.3. wprowadzone zostają pojęcia horyzontów i wymiarów kompozycji. Użycie tych pojęć w ramach procesu twórczego związane jest z próbami przewidzenia sposobu, w jaki poszczególne fragmenty kompozycji będą konceptualizowane przez osoby odbiorcze. Finalnie, współczesna kompozycja artystyczna zdefiniowana zostaje jako „plansza do gry” z konkretnym zbiorem pojęć i kodów kulturowych; czyli nieheterogeniczna struktura, której poszczególne wymiary odnoszą się do siebie w konkretny sposób, wytwarzając intelektualne napięcie i wspomagające rozwój określonej, krytycznej świadomości. Paragrafy 2.5. i 2.6. dotyczą różnic w sposobie pracy z pojęciami językowymi, jakie rozpoznać można między konceptualizmem lat 60. i sztuką współczesną. W świetle różnych, historycznych teorii, dzieła sztuki mogłyby być budowane m.in. według logik: (1) opracowywania komunikatu, tzn. wrażeniowej reprezentacji określonej idei/wyobrażenia na konkretny temat; (2) jako pole doświadczalne/pole eksperymentów w konkretnym obszarze zagadnień/kontekście określonych pojęć; (3) jako odwzorowanie określonego, przeszłego doświadczenia/wyobrażenia na jego temat. Dalsza część projektu realizowana jest z perspektywy, według której między tymi funkcjami nie musi zachodzić sprzeczność. Stąd w poniżej refleksji pojawiają się elementy każdego z tych porządków/„logik pracy z pojęciami”.

2.1. Zbiór a kompozycja

Punktem wyjścia dla opisu przyjętego w niniejszej pracy sposobu definiowania pojęcia kompozycji mogą być perspektywy badawcze, podkreślające status dzieła sztuki jako zbioru znaków (czy też zbioru zbiorów). Jak pisał w swoich pracach Roland Barthes:

Tekst [...] [jest] wielowymiarową przestrzenią, w której stykają się i spierają rozmaite sposoby pisania, [...] tekst jest tkanką cytatów, pochodzących z nieskończenie wielu zakątków kultury.¹¹⁴

¹¹⁴ Roland Barthes, *Śmierć autora*, Przeł. Michał Paweł Markowski, Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 1/2 (54/55), s. 247-251, 1999

W pracy pt. *S/Z* do opisu tekstu kultury jako zbioru Barthes posłużył się także obrazową metaforą „galaktyki”:

Tekst jest galaktyką *signifiants* [...] można doń się dostać przez rozliczne wejścia, z których żadne nie powinno zostać uznane za główne. [...] Kody, które tekst uruchamia, rysują się jak okiem sięgnąć [...] ¹¹⁵

Parafrazując zbliżoną myśl Petera Osborne’a (wyrażoną w trakcie wykładu *Contemporary art is post-conceptual art*): dzieła sztuki składają się z pojęć i relacji między nimi, a w obszarze sztuk wizualnych, każda taka relacja domaga się jakiejś formy materializacji¹¹⁶. Na najbardziej ogólnym poziomie, dzieła sztuki rozumieć więc można jako zbiory znaków¹¹⁷, splot kłaczących się w wszystkich kierunkach wątków; galaktykę elementów o różnorodnym charakterze (znaczących, nie-znaczących, wieloznaczących, autotelicznych): cytatów, obrazów, jakości formalnych i uobecnionych w nich na różne sposoby pojęć (zdań, sądów, figur retorycznych, wyobrażeń). Kompozycja to sposób zorganizowania tej przestrzeni; świadomie podjęte przez osobę autorską decyzje dotyczące sposobu, w jaki jej poszczególne elementy odnoszą się do siebie i warunkują myśli odbiorcy w doświadczeniu. Wiele problemów organizacji tak rozumianej kompozycji jest analogicznych do zagadnień charakterystycznych dla pojęcia hipertekstu.¹¹⁸ Oprócz tego, że kompozycja jest próbą uobecnienia konkretnej operacji myślowej w obrębie danego zbioru znaków, to także próba zdefiniowania „trasy zwiedzania” takiej przestrzeni. Między elementami symbolicznymi tworzącymi przestrzeń dzieła zachodzą relacje i napięcia.

¹¹⁵ Roland Barthes, *S/Z*, tłum. M. P. Markowski, M. Gołębiowska, Warszawa 1990

¹¹⁶ w oryginale: “[...] Such [postconceptual] art has six main features: 1. A necessary – but insufficient – conceptuality. (Art is constituted by concepts, their relations and their instantiation in practices of discrimination: art/non-art.) 11 2. A necessary – but insufficient – aesthetic dimension. (All art requires some form of materialization; that is to say, aesthetic [= spatio-temporal] presentation.) [...]”. Źródło: Peter Osborne, *Contemporary art is post-conceptual art. Anywhere or not at all philosophy of contemporary art*, (Speech/ Public Lecture, Fondazione Antonio Ratti. Como. 9 July 2010, s. 10.).

¹¹⁷ Jestem świadom, że we wcześniej cytowanym fragmencie *Z/S* Rolanda Barthesa pojawia się stwierdzenie określające dzieło sztuki jako „galaktyka signifiants”, a więc jedynie jako zbiór elementów znaczących, pozbawionych klarownie zdefiniowanych relacji do określonych elementów znaczących. Takie relacje są historyczne i kontekstualne. Wychodzę z założenia, że podmiot autorski realizuje swoje działania z świadomością znaczeniowych implikacji wykorzystywanych gestów, a także, że kieruje swój przekaz artystyczny do społeczności podzielających z nim czas i tło kulturowe.

¹¹⁸ w tekście *Wszystko jest Tekstem? Hipertekstualność jako nowe doświadczenie literatury* Małgorzaty Bogaczyk-Vormayr przeczytać można, że: „Hipertekst według definicji przyjętej przez jego teoretyków w roku 1994 to niesekwencyjny rodzaj pisarstwa; tekst, który jest labiryntem, ścieżką w ścieżce, rozgałęzieniem dróg, który otwiera się przed czytelnikami, nie dając się poprowadzić po jednej linii.” Podobnie jest z współczesną instalacją artystyczną: jej odbiór jest niesekwencyjny. To zagadnienie problematyzowane jest w dalszej części niniejszego rozdziału.

Niektóre fragmenty tej konstelacji odwołują się do siebie, a tworzące je wątki „łączą się w strumienie”, których bieg przekształcany jest przez kolejne zabiegi kompozycyjne. Układ tych napięć warunkuje możliwe ścieżki ruchu myśli odbiorców w doświadczaniu sztuki. Podmiot autorski posiada pewną zdolność implikowania kierunku tego ruchu w kompozycji, ma możliwość zagęszczania wybranych jej partii, zaginania tej przestrzeni, sugerowania kształtu hierarchii istotności poszczególnych, tworzących tę przestrzeń kontekstów poprzez różnego typu akcentowanie, domykanie, przerywanie i kontynuowanie wybranych wątków. Ma także pewien wpływ na sekwencyjność doświadczenia – na to, w jakiej kolejności dostrzegane będą kolejne elementy kompozycji i aspekty poruszanego przez nią zagadnienia. Jednocześnie, jak zauważył Umberto Eco – dzieła sztuki są zawsze (z konieczności) otwarte¹¹⁹. Komunikacja artystyczna zachodzi między nieuchronną otwartością symbolicznej przestrzeni dzieła sztuki, a kompozycyjnymi działaniami osób autorskich, mającymi na celu konkretyzację jego przekazu.

Spośród wielu problemów tak rozumianej kompozycji najbardziej zasadniczym jest potencjalnie nieprzekraczalna wieloznaczność elementów, których użycie w rozumieniu osoby autorskiej może być konieczne i kluczowe dla danego komunikatu artystycznego. Jak zauważa Jan Świdziński:

Nie istnieją przedmioty pozbawione znaczeń i nie istnieją znaczenia pozbawione przedmiotów. Jeden i ten sam przedmiot może mieć różne znaczenia w różnych kodach; jedno i to samo znaczenie można przypisać różnym przedmiotom. Prowadzi to do dwóch rodzajów wieloznaczności:

1. wieloznaczności przedmiotów mających to samo znaczenie
2. wieloznaczności znaczeń mających ten sam przedmiot.

W określonym kontekście tylko jedno ze znaczeń przyjmujemy za prawdziwe.

Kryterium wyboru jest kryterium prawdy.¹²⁰

¹¹⁹ Umberto Eco, *Dzieło otwarte*, tłum. L. Eustachiewicz, J. Gałuszka, A. Kreisberg, M. Oleksiuk, K. Żaboklicki, Wydawnictwo W.A.B., 2008. Cyt: „Dzieło jest przekazem z istoty swej nieokreślonym, wielokrotnością znaczeń, które współżyją w jednym oznaczniku. “ (str. 48). „[...] otwarcie, rozumiane jako fundamentalna wieloznaczność przekazu artystycznego, jest trwałą cechą każdego dzieła w każdym czasie.” (str. 51). Otwartość dzieła sztuki wynika z konieczności związanej z dynamiczną naturą języka i kulturową ewolucją znaczeń. Układ elementów (kompozycja) pozostaje ta sama, ale dzieło z konieczności jest w permanentnym przepływie znaczenia. Znaczenie „kłączy się we wszystkich kierunkach”, jest kontekstualne i zmienne w czasie.

¹²⁰ Pierwszy z dwunastu punktów manifestu sztuki kontekstualnej. Za: Jan Świdziński, *Sztuka, społeczeństwo i samoświadomość*, tł. Łukasz Guzek, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa 2009.

Problem aranżowania kompozycji artystycznej, rozumieć można częściowo jako proces warunkowania określonych oczekiwań/założeń i konkretnych sposobów rozumienia pojęć w ramach danej przestrzeni symbolicznej/dzieła/sytuacji sztuki. Żeby element kompozycji został odczytany jako istotny aspekt komunikatu, osobom odbiorczym muszą zostać udostępnione przesłanki ku temu wskazujące. Przy założeniu o dążności do autonomii przekazu, osoba autorska musi taką przesłankę uobecnić w formalnej stronie dzieła. W przeciwnym razie przekaz artystyczny podatny jest na relatywizację znaczeń, wynikającą z wspomnianej w przytoczonym powyżej cytacie wieloznaczności. Te zagadnienia: sposób uobecnienia kontekstów w formalnej stronie dzieła, specyfika wewnętrznych odniesień między nimi, a także stopień rozpowszechnienia kluczowych dla danej pracy pojęć (językowo-kulturowych) warunkują autonomię przekazu artystycznego.

2.2. Autonomia przekazu artystycznego

Mówiąc o autonomii przekazu artystycznego należy zwrócić uwagę, by nie mylić tego zagadnienia z tematem autonomii sztuki w ogóle. To drugie sformułowanie w modernistycznej krytyce sztuki (np. u Clementa Greenberga) najczęściej oznaczało niezależność praktyk artystycznych od innych obszarów życia społecznego i specyficznych dla nich kategorii wartościowania. Innymi słowy – zdolność i prawo sztuki do samostanowienia oraz definiowania swojej wartości w kryteriach charakterystycznych jedynie dla pola jej dyskursów.¹²¹ Krytyka takiego stanowiska ma już długą tradycję, z której wciąż aktualnymi, reprezentatywnymi przykładami mogą być *Stosowane sztuki społeczne*¹²² Artura Żmijewskiego i wczesne prace Claire Bishop¹²³. Przedmiotem mojego zainteresowania jest autonomia przekazu artystycznego, rozumiana jako zdolność dzieła/kompozycji do przekazywania określonej treści w możliwie największym stopniu na

¹²¹ „Odwracając się od publiczności awangardowy poeta lub artysta dążył do utrzymania wysokiego poziomu swojej sztuki, zawężając jej zakres i czyniąc z niej wyraz absolutu, który albo rozwiązuje albo odbiera znaczenie wszystkiemu względnością i sprzecznością. Ta postawa prowadziła do idei >>sztuki dla sztuki<< oraz >>czystej poezji<<, która jak zarazy wyrzekała się tematu i treści. [...] Awangardowy artysta czy poeta próbuje naśladować Boga, tworząc coś, co byłoby ważne samo w sobie, w taki sam sposób jak natura, jak krajobraz – a nie jego przedstawienie – jest estetycznie ważny; coś danego wypływającego z wnętrza, niezależnego od znaczeń, podobieństw czy źródeł. Treść powinna całkowicie rozpuścić się w formie, żeby dzieło sztuki czy literatury nie mogło zostać zredukowane ani w całości, ani nawet w części do czegokolwiek innego niż ono samo.“ – cyt. *Awangarda i kicz*, Clement Greenberg, Grzegorz Dziamski, *Obrona modernizmu*, wybór esejów, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2006, str 5

¹²² Artur Żmijewski, *Stosowane Sztuki Społeczne*, magazyn Krytyka Polityczna nr 11–12, 2007.

¹²³ Claire Bishop, *Antagonism and Relational Aesthetics*, CUNY Graduate Center, 2004

prawach jego wewnętrznego porządku, specyficznych dla niego środków, elementów języka, form wyrazu/przekazu i serii wewnętrznych odniesień, poszczególnych jego elementów do siebie. Jest to więc refleksja wynikająca z troski o niemożność relatywizacji treści przekazu artystycznego, o jego samowystarczalność w sytuacji, gdy osoba autorska nie ma możliwości sprawowania kontroli nad sposobem dopowiedzenia stojących za kompozycją kontekstów¹²⁴.

Istnieje wiele modeli sytuacji, w których doświadczamy zjawisk sztuki i niektóre jej rodzaje są mniej od innych podatne na zmianę swojego wydźwięku, ze względu na zewnętrznie zmieniające się konteksty wystawiennicze lub kuratorski *framing*¹²⁵. Jeżeli możliwe byłoby przedstawienie różnic autonomii przekazu między „typami” sztuki na dwuwymiarowym spektrum, to po jednej jego stronie (przyjmijmy, że lewej), jako najbardziej autonomiczne, sytuowałbym malarstwo abstrakcyjne i pokrewne mu neoformalizmy (*postpainterly abstraction*, abstrakcja ekspresjonistyczne, *op-art* itd., na przykład dzieła takich osób jak Frank Stella, Helen Frankenthaler, czy Wojciech Fangor). Byłoby tam wszystko, co można sprowadzić do pozapojęciowych wrażeń estetycznych (włączając silne formy impresjonizmu i pointyilizmu, gdzie to, co istotne wydarza się jedynie na poziomie wrażeń luministycznych). Tuż obok umieściłbym poezję konkretną, gdyż do jej zrozumienia potrzebna jest tylko znajomość języka pisanego, z którego korzysta dana kompozycja. Od tego punktu, do zrozumienia wszystkich zjawisk sytuujących się bardziej na prawo, potrzebna będzie pewna wiedza; znajomość określonych kodów kulturowych, symboli, kontekstów i pojęć.

¹²⁴ Możliwym jest, że potrzeba poruszenia wyżej opisanego zagadnienia wynika z serii konkretnych doświadczeń zawodowych, które nabyłem pracując jako edukator Muzeum Sztuki Współczesnej MocaK. w ramach szerszej perspektywy przeprowadzonych przeze mnie zajęć, warsztatów i oprowadzań klarowny staje się fakt, że pewne dzieła, z racji swojej specyficznej budowy są w mniejszym stopniu od innych podatne na rekontekstualizację i odczytania kompletnie niezgodne z intencjami osób autorskich. Nie mam w tym miejscu na myśli „koniecznej otwartości każdego dzieła”, o której pisał Umberto Eco w *Dziele Otwartym*, ale różnice istniejące na o wiele bardziej doświadczalnym poziomie (o czym piszę w dalszej części tego paragrafu).

¹²⁵ Framing, zwany czasem *efektem sformułowania* lub *efektem ramowania* oznacza praktykowaną w retoryce i przekazach medialnych manipulację przedstawionymi informacjami w taki sposób, by osoba odbiorcza skupiła swoją uwagę na wybranym aspekcie danego problemu. Framing to zjawisko poznawcze, w którym nowe informacje zostają zdefiniowane i przyporządkowane do kategorii i punktów odniesienia wcześniej zasugerowanych w danej wypowiedzi. Definicja oparta o lekturę fragmentów prac: Pluwak A. *Geneza i ewolucja pojęcia framing w naukach społecznych*, „Global Media Journal – Polish Edition”, nr 1/5, Warszawa 2009; Piotr Zielonka, *FRAMING, CZYLI EFEKT SFORMUŁOWANIA*, Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie, 2017; Janusz Ziarko, *Framing w nowych mediach jako narzędzie manipulacyjnego oddziaływania na społeczeństwo, na przykładzie budowania dyskryminującego obrazu uchodźców*, Bezpieczeństwo. Teoria i Praktyka 2017, nr 4, s. 65-83., Kraków 2017

Rzecz jasna, każde dzieło sztuki rozpatrywać można w wielu odmiennych horyzontach, np. w kontekstach historycznych, jako symptom zmian zachodzących w danych czasach. W centrum moich zainteresowań znajdują się jednak odniesienia celowo zawarte w kompozycji przez osoby autorskie, z myślą o ich przyszłym rozkodowaniu przez osoby z konkretnej społeczności. Oczywiście, czytelność takich aluzji będzie się zmieniać w zależności od tego, w jakim stopniu tła kulturowe osób odbiorczych i autorskich są ze sobą tożsame. Za zbiór fenomenów artystycznych, które cechują się najmniejszą autonomią przekazu, umownie mógłbym przyjąć dokumentacje sztuki społecznie zaangażowanej, sztuki partycypacyjnej/relacyjnej i artywizmu, gdyż te mają konkretny sens jedynie wówczas, gdy rozpatrywane są w odpowiednim kontekście politycznym; w perspektywie wiedzy o szeregu kontekstualnych zależności, które wpływały na kształt podejmowanych działań artystycznych. Oczywiście, zupełnie odmiennymi doświadczeniami i perspektywami odbiorczymi w przypadku takich praktyk jest aktywne uczestnictwo w działaniach partycypacyjnych oraz zapoznawanie się z ich dokumentacją post factum. Niejednokrotnie, w obu tych typach sytuacji, pole rozbieżności wiedzy, interpretacji i opinii osób uczestniczących jest traktowane jako artystyczna materia, tzn. sama komunikacja jest problematyzowana. Często też celem takich działań jest rozbudzanie debaty na wybrane zagadnienia, aranżowanie przestrzeni dla dyskusji i mediowanie ich społecznej percepcji. Autonomia komunikatu jest dla osób realizujących taką działalność kryterium podległym pod inne kategorie, pochodzące z porządku okoliczności społeczno-politycznych (np. podmiotowe traktowanie osób uczestniczących).

Sztuka konceptualna i postkonceptualna stanowi na tyle niejednorodny i specyficzny zbiór, że nie sposób go jednoznacznie usytuować na tak wyrażonym spektrum. Przede wszystkim dlatego, że znaczna część tego typu realizacji artystycznych nie była formułowana według logiki komunikatu. Silne formy konceptualizmu lat 60. (w pewnym uproszczeniu) rozumieć możemy jako rodzaj refleksji nad dominującymi ówczesnie na zachodzie

pojęciami sztuki¹²⁶, jej najbardziej rozpowszechnionych konwencjami¹²⁷ lub myśleniem wybranych spraw, rzeczy i zjawisk *jako* sztuki (co było zjawiskiem rozpowszechnionym w polach praktyk konceptualnych)¹²⁸. Kryteria komunikatywności, czytelności i autonomii przekazu pochodzą z odmiennego porządku myślenia o sztuce niż ten, który był obecny w działalności Art & Language i grup im pokrewnych. Późniejsze formy adaptacji konceptualizmu zaczęły wykraczać poza pola dyskursów sztuki, odnosząc się do mniej lub bardziej rozpowszechnionych pojęć z obszarów medioznawstwa, gender studies, antropologii, socjologii, ale także mitologii osobistej i indywidualnych przeżyć osób autorskich¹²⁹. Wtedy to strategie sztuki konceptualnej i funkcje sztuki, pochodzące spoza pola konceptualizmu, zaczęły się mieszać. Ponownie, jak w przypadku dokumentacji sztuki krytycznej, komunikatywność takich działań zależna jest od tego, w jakim stopniu pojęcia będące punktem odniesienia dla osoby autorskiej są rozpowszechnione, dostępne

¹²⁶ Bodajże najbardziej symptomatycznym tekstem dla tego momentu w sztuce konceptualnej była *Sztuka po filozofii* Josepha Kosutha, gdzie przeczytać możemy: „>>Wartość<< poszczególnych artystów po Duchampie ocenić można wedle tego, na ile zakwestionowali naturę sztuki; inaczej mówiąc, wedle tego, >>co dodali do koncepcji sztuki<<, do stanu, który istniał, zanim oni się pojawili. [...] dzieło sztuki jest pewnego rodzaju zdaniem, sformułowanym w kontekście sztuki jako pewien komentarz dotyczący jej samej. [...] dzieła sztuki są zdaniami analitycznymi..” A „zdanie jest analityczne wówczas, gdy jego ważność zależy wyłącznie od definicji zawartych w nim symboli [...] <<.” (cyt. A. J. Ayer, *Language, Truth and Logic*, New York, 1946, s.78; cyt. za: *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, tom II, Czytelnik, Warszawa 1987) Działania artystyczne takich osób jak Joseph Kosuth, Mel Ramsden, Donald Judd, Włodzimierz Borowski, czy Piero Manzoni rozumieć możemy jako propozycje nowych redefinicji ogólnych, najbardziej rozpowszechnionych w danym czasie i społeczności definicji *sztuki*.

¹²⁷ Popularnym problemem sztuki awangardowej była próba zbadania granic pojęć podstawowych dla danych konwencji sztuki lub pomyślenia ich przez siebie. Na przykład „rzeźby rysowane” Edwarda Krasieńskiego interpretować można jako próbę pomyślenia formy pośredniej między pojęciami *rysunku* i *rzeźby*. Z kolei seria prac *Wszystko wisi na włosku* autorstwa Tadeusza Kantora to próba zbadania granicy pojęcia *obrazu malarzkiego*. Podobnie prace Alexandra Caldera i tekstylne rzeźby Magdaleny Abakanowicz nadwyrężyły ówczesnie wciąż dominujące pojęcia *rzeźby* jako obiektu statycznego.

¹²⁸ Mam w tym miejscu na myśli szeroki trend w sztuce konceptualnej do prezentowania obiektów codziennego użytku i sytuacji *jako sztuki* np. pisuar jako rzeźba/fontanna, Gilbert & George jako „żywe rzeźby”, jedzenie (w twórczości Rirkrita Tiravanij’y) jako sztuka relacyjna, postrzelenie w ramię (performance Chrisa Burdena) jako sytuacja sztuki itp. O roli funktora *jako* w sztuce konceptualnej pisał Kazimierz Piotrowski w artykule *Konceptualizm jako konceptyzm*. (Sztuka i Dokumentacja nr 6, 109-117, 2012, artykuł dostępny jest w kolekcji cyfrowej Muzeum Historii Polskiej, bazhum.muzhp.pl) w cytowanym wcześniej tekście *Sztuka po filozofii* Josepha Kosutha pojawia się także następujący fragment: „Dzieło sztuki jest tautologią w tym sensie, że ukazuje intencje artysty, który powiada, że to właśnie dzieło sztuki jest sztuką, to znaczy, że stanowi definicję sztuki. Zatem to, że jest sztuką jest prawdziwe a priori (co ma na myśli Judd, gdyż powiada, że >>gdy ktoś nazwie je sztuką, jest sztuką<<).”

¹²⁹ w *Próbie wprowadzenia do sztuki jako sztuki kontekstualnej* (dostępnym na stronie: <https://swidzinskistudies.pl/piotrowski.html>) Kazimierz Piotrowski zauważa, że w ramach późniejszych etapów rozwoju konceptualizmu (czy też – na etapie *postkonceptualizmu*) pojawiły się orientacje krytyczne, kontrkulturowe i antropologiczne. w zbiorze praktyk, które zwykło się w Polsce opisywać pod kryterium „sztuki krytycznej” zawiera się wiele zjawisk, które adaptują elementy sztuki konceptualnej, odnosząc je do zagadnień spoza pola konceptualno-tautologicznych rozważań. w ramach *kondycji postkonceptualnej* badane są granice pojęć z obszarów życia społecznego, gender studies, medioznawstwa, polityki, psychologii, mitologii osobistej i wielu innych obszarów. Przykładami łączenia „metod konceptualnych” z wykraczającą poza konceptualizm tematyką może być Mirosława Bałki, Natalii LL, Krzysztofa Wodiczko, Felixa Gonzales-Torresa, Jenny Holzer, Bruce'a Naumana, Valie Export, Hito Steyerl, Izabeli Gustowskiej, Marii Pinińskiej-Bereś, Any Mendieta’y i Jakuba Woynarowskiego.

i znane osobom odbiorczym. Ten problem obrazować może następujące porównanie: fotografie dokumentujące land-artowe działania Any Mendiety uznać można za bardziej autonomiczne od instalacji Mirosława Bałki i Josepha Beuysa, ponieważ Mendieta odnosiła się do szeroko rozpowszechnionych (nie tylko w zachodnich kulturach) dychotomii natura-kultura, rzeczywistość ludzka-pozaludzka, językowa-pozajęzykowa, podczas gdy Bałka i Beuys nawiązują do wydarzeń ze swoich biografii i mitologii osobistych.¹³⁰ Jeżeli przyjąć, że działania Bałki i Beuysa z założenia miałyby być komunikatywne, to ich krytyka wyglądać mogłaby następująco: Bałka i Beuys nie tylko nawiązują do hermetycznych, nierozpowszechnionych obszarów wiedzy, ale także w żaden sposób nie udostępniają jej elementów osobom odbiorczym w ramach wytworzonych kompozycji. Zamiast tego, w całości polegają na formach przekazu zewnętrznych wobec kompozycji – tekstu kuratorskiego, komentarza osoby oprowadzającej i wiedzy nabytej przed wejściem w pole danej sytuacji sztuki. Jako komunikaty prace Bałki i Beuysa posiadają niewielką autonomię (co wynika z faktu, że nie były formowane w logice komunikatu).

Autonomia przekazu artystycznego staje się współcześnie istotnym problemem teoretycznym w kontekście postępującego anarchizmu metod i celów w polu sztuki. Do czasów neoawangardy, w większości przypadków określone stylistyki artystyczne można było traktować jako przesłankę do odczytania danej kompozycji, w kluczu logiki tradycji intelektualnej historycznie związanej z tą stylistyką. Współcześnie powszechna jest wymiana narzędzi i strategii artystycznych między historycznie opozycyjnymi sobie nurtami artystycznymi. Istnieje np. malarstwo konceptualne (Gerhard Richter, Gabriel Orozco, Sol Lewitt, Grzegorz Sztwiertnia, Alpin Arda Bağcı, Jan Berdyszak). Istnieją też instalacje artystyczne, które swoim wyglądem przywodzą na myśl stylistyki niegdyś charakterystyczne dla silnego konceptualizmu, ale w rzeczywistości logika za nimi stojąca sprowadza się do kantowsko-formalistycznej koncepcji pozapojęciowego przeżycia estetycznego (Richard Dean Hughes, Amalia Pica, Jeff Koons, Robert Grosvenor, Toshitaka Aoyagi, Philippe Parreno). W polu praktyk postkonceptualnych obecne są zjawiska z całego wyżej zakreślonego spektrum – podejmują gry z granicami wybranych pojęć, ale charakter tych gier są różnorodne: od

¹³⁰ Materiały użyte przez Josepha Beuysa m.in. w *The Pack* (1969), *Sled* (1969) i *Fat Chair* (1964) nawiązują do słynnej historii z jego biografii, gdy artysta został ocalony przez Tatarów Krymskich po zestrzeleniu bombowca, którym latał w trakcie II Wojny Światowej. Do fragmentu swojej biografii Mirosław Bałka nawiązuje w pracy *Pamiętka Pierwszej Komunii* (1985) i *Saar Ha-Rahamim* (2017).

ich kompleksowej analizie (np. cykl instalacji Andrzeja Bednarczyka związany z figurą *Narcyza*¹³¹), po wizualny żart (np. *Hope* Jakoba Grosse-Ophoff, *Transfer* Williama Anastasi, *Harakiri [...] Seyo Cizmic*, *Unfolded Architecture* Pablo Rasgado, *Cumulo* Francesco Arena, *Redundant Clock* Ji Lee, *In Perspective Willow I* Robert Dawson).¹³² Dalej, współcześnie granica między *environmentem* (jako środowiskiem wielozmysłowego, pozadyskursywnego doświadczenia) a instalacją (jako ekspozycją znaczących relacji między przedmiotami) ulega zatarciu (np. wystawa grupowa *Pewnego dnia oglądałem zachód słońca dwanaście* w Galerii Piana). Istnieją też: instalacje i obiekty performatywne (np. Anny Steller *Wszystko robisz źle* (2024), Agaty Jarosławiec *i never touched my father like that* (2020), Dominiki Olszowy *Ego trip* (2017), kolaże nie wskazujące żadnej znaczącej relacji (a jedynie bawiące się wrażeniem (np. Zoe Alameda), oraz malarstwo, które wizualnie zdaje się realistyczne, ale w rzeczywistości odwołuje się do abstrakcyjnych emocji (np. Ksenia Gryckiewicz, Patryk Staruch, Patrycja Piętka) lub twórczości, które stylistycznie kojarzyć się mogą z formalną zabawą, ale u ich podstaw leży wola realizmu (np. Katarzyna Wyszowska i Adam Kozicki). Mówiąc najprościej: z sposobu, w jaki dana rzecz wygląda, nie sposób już wywnioskować w jaki sposób „działa”. Wskutek czego, z perspektywy osoby odbiorczej, współczesne realizacje artystyczne funkcjonują we własnych, apriorycznie niedefiniowalnych dyscyplinach i porządkach wnioskowania. Stąd wynika potrzeba opisywania ich na bardziej podstawowym poziomie, poprzedzającym przypisywanie prac do danych nurtów i porządków działania.

Komunikowalność danego przekazu artystycznego zależy przede wszystkim od tego, w jakim stopniu wiedza i znaczeniowe implikacje, dotyczące wykorzystanych w kompozycji elementów, są podzielane przez osoby autorskie i odbiorcze. Ten problem jest szczególnie istotny w przypadku twórczości kolażowych, eklektycznych, posługujących się dużą liczbą cytatów, ponieważ te w sytuacji oddzielenia od kontekstu podatne są na relatywizację znaczeń i nieczytelność. Jednocześnie kolaż, jako strategia twórcza, posiada wyjątkową zdolność do ujmowania bardzo złożonych zagadnień, jak np. *Merzbau* Kurta Schwittersa, które „stanowić miało pewnego rodzaju rozliczenie się

¹³¹ Projekt łącznie składał się z siedmiu instalacji zrealizowanych w latach 2015-2017, w tym m.in. *Wieża Narcyzów* (w Koninie), *Rytuał Narcyzów* (w Orońsku) i *Procesja Narcyzów* (w Galerii El w Elblągu).

¹³² Przykłady za kontem *nicokokartinspiration* w serwisie Instagram. Link: <https://www.instagram.com/nicokokartinspiration/> Dostęp 02.02.2025

z kulturą niemiecką, [...] zawarte miało być tam wszystko, co było dla niego naprawdę istotne”¹³³ „wszystko miało stać się jednym [...] architektura, rzeźba i malarstwo”¹³⁴.

Probleмами komponowania przekazu artystycznego w logikach zbliżonych do powyższej są więc m.in. konkretyzacja przekazu w warunkach natłoku wieloznacznych elementów, a także problem uobecnienia w kompozycji kontekstów, mogących dookreślać znaczenia cytowanych form. Zasadniczo trudności tworzenia kolażowej kompozycji polegają na tym, że chcąc uobecnić dany kontekst w formalnej stronie dzieła tak, by dookreślać znaczenie danej grupy elementów, twórca zmuszony jest dodać kolejny element i tym samym zwiększyć stopień skomplikowania kompozycji. Wiąże się z tym także trudność z sygnalizowaniem funkcji jej poszczególnych elementów. Przykładowo, z perspektywy osób odbiorczych często niejasne jest to, które fragmenty obiektów kolażowych mojego autorstwa pełnią rolę orzeczenia/statementu, kontekstualizacji, a które służą jedynie kreowaniu atmosfery/funkcji immersyjnej. W warunkach anarchizmu celów, strategii i formuł współczesnej sztuki brakuje czytelnych form kodyfikacji funkcji. Zamiast tego, wiele współczesnych zjawisk artystycznych (poszczególnych praktyk, dzieł i wystaw) zdaje się konstruować własne systemy kodyfikacji¹³⁵. Powstaje więc pytanie – czy istnieje sposób na zorganizowanie współczesnych (kolażowych, opartych o cytaty) dzieł sztuki w taki sposób, żeby zwiększyć ich samowystarczalność w komunikowaniu określonych sensów?

2.3. Horyzonty i wymiary kompozycji

Niniejszy projekt powstaje przy założeniu, że możliwym jest zwiększenie autonomii kolażowego przekazu artystycznego poprzez ustrukturyzowanie jego

¹³³ To sformułowanie odnaleźć można na bardzo wielu stronach internetowych, m.in. w artykule Hala Fostera *Anyone can do collage* (dostęp: <https://www.lrb.co.uk/the-paper/v44/n05/hal-foster/anyone-can-do-collage>), na stronie Muzeum Sztuki w Łodzi (dostępnej pod tym linkiem: <https://msl.org.pl/kurt-schwitters>), w artykule *The Merzbau & Metalepsis* Megg Evans (dostępny na blogu Brolly Studios: <https://www.brollystudios.org/merzbau-metalepsis>), ale nie udało mi się odnaleźć źródła tego cytatu.

¹³⁴ Cyt. z Walter Gropius, leaflet form *Ausstellung für unbekannte Architekten*, za: Isabel Schulz, *Kurt Schwitters, Merz Art*, Hirmert, Monachium, 2020, str. 95

¹³⁵ Ta cecha jest zapewne przejawem kondycji postkonceptualnej, tzn. pozostałością po logice tworzenia charakterystycznej dla sztuki konceptualnej. Do tego problemu można odnieść się na przynajmniej dwa sposoby. Zamiast rozważać możliwości kontynuowania określonego przekazu w wyniku gry wewnętrznych odniesień kompozycji, możliwym jest także stworzenie względnie ścisłego języka artystycznego, czego przykładami mogłyby być twórczości Jerzego Beresia, Andrzeja Bednarczyka, Sol LeWitt’a, Lawrence’a Weinera i Jospa Beuysa.

kompozycji w określony sposób, tzn. przez zwiększenie udziału znaczących, strukturalnych powtórzeń i wewnętrznych odniesień między cytatami¹³⁶ w obrębie kompozycji. Jednak, by w warunkach eklektyzmu i „postkonwencjonalności” współczesnej sztuki możliwe było opisanie występujących w niej znaczących, strukturalnych powtórzeń, konieczne jest wcześniejsze zidentyfikowanie danych zbiorów elementów kompozycji jako odrębnych od siebie wymiarów lub płaszczyzn przekazu. W tym miejscu chciałbym odnieść się do zagadnienia różnych możliwości „liczenia” zbiorów elementów, tworzących moje instalacje (choć ten problem dotyczy także wielu innych, współczesnych dzieł sztuki)¹³⁷. Mówiąc „liczenie” mam na myśli percepcyjne grupowanie elementów kompozycji, które wpływa na ich dalszą konceptualizację. Ten problem staje się widoczny na przykładzie projektów opisanych w paragrafach 6.4., 6.6. i 7.2. *Bluescreen mausoleum* składa się z serii dwunastu kolażowych obiektów malarskich, które podzielone są na trzy pomniejsze aranżacje. Ogólny kształt tej instalacji przywołać ma na myśl formę mauzoleum, ale ponieważ jego „ściany” i tympanon są od siebie oddalone, to w percepcji osoby odbiorczej raz mogą stanowić elementy większej całości, a w innym momencie zamknięte układy. Możemy więc postrzegać ten zbiór prac jako jedną, trzy lub dwanaście kompozycji. Podobnie malowidła ściennie i obiekty malarskie z projektu *Glass Cannon* w percepcji osoby odbiorczej mogą być postrzegane jako oddzielne od siebie prace, pomniejsze instalacje i zamknięta całość. Innymi słowy problem „liczenia” kompozycji związany jest z przewidywaniem sposobu, w jaki dane jej fragmenty zostaną zidentyfikowane przez osoby odbiorcze jako odrębne całości (wymiar lub horyzonty dzieła).

¹³⁶ Jak już zdążyłem zasygnalizować w poprzednim paragrafie – perspektywą, z której podejmuję ten projekt związana jest z praktyką kolażową, dla której współcześnie bardzo „poręczne” jest poststrukturalistyczne rozumienie języka i kodów kulturowych jako materiału kolażowego. w pracy *Intertekstualność i malarstwo* autorstwa Stanisława Czekalskiego odnaleźć można następujący komentarz w tym temacie:

„Cytat [u Derridy - moje dopowiedzenie A.N.] staje się teraz generalną zasadą, normą znaczenia tekstu: de facto wszystkie jego słowa znaczą o tyle, o ile dają się rozpoznać, czyli przypominają słowa użyte gdzie indziej, w innym kontekście, o ile są naznaczone śladami tych odmiennych aplikacji. Cytatowość jest immanentną cechą zapisu odciętego od autorskiej intencji, cechą ujawniającą się i aktywizowaną w lekturze; to sam zapis, nie podlegający kurateli autora i pozostawiony do dyspozycji czytelnika, przechwytywany przez jego interpretację, pozwala na rozpoznanie siebie jako cytatu z już znanego zapisu. Tak rozumiany cytat nie znajduje swego przeciwieństwa w „słowie własnym”, gdyż każdy znak, o ile tylko jest rozpoznawany, odczytywany, staje się śladem, przyjmuje poróżniające znamie „cudzego”. Znaczenie jakiegokolwiek znaku nigdy nie należy do niego samego jako niepodzielna własność, zawsze jest „kradzione” czy „zapożyczone” - zapośredniczone przez analogie, które ów znak swoim zapisem nasuwa odbiorcy i które go naznaczają, czyniąc czytelnym. [...] Reasumując, Derrida podkreśla, iż znak, a także tekst jako system znaków, zyskuje znaczenie - innymi słowy, czytelność - nie dzięki strukturze przedstawieniowej, lecz powtórzeniowej, cytatowej.” Źródło: Stanisław Czekalski, *Intertekstualność i malarstwo*, Wydawnictwo Naukowe UAM, 2012, str. 45.

¹³⁷ Na przykład już wcześniej wymienianych twórczości Jon’a Rafmana, Thomasa Hirschhorna, Marthy Rosler, Mikołaja Sobczaka, Laure Prouvost, Ryana McNamara, Urs’a Fischera oraz mojej.

Wprowadzenie obu kategorii – wymiarów i horyzontów¹³⁸ kompozycji – (które są bardziej abstrakcyjne od utrwalonych w literaturze „środków przekazu” i „pola kompozycji”¹³⁹), odpowiadać ma na potrzebę ujmowania niejednoznaczności granic kompozycji współczesnych obiektów i instalacji artystycznych. Ta niejednoznaczność związana jest z opisanym wcześniej, postępującym w polu sztuki anarchizmem metod, konwencji i celów, ale także z „postkonwencjonalnością” współczesnej sztuki.¹⁴⁰ Choć w pewnym stopniu była ona także obecna w dawnych (postrzeganych jako tradycyjne) formułach artystycznych, np. Nike z Samotraki czy rzeźby Auguste'a Rodina, które znacznie zmieniają swój wyraz w zależności od kontekstu tła i przestrzeni w jakiej się znajdują. Podobne zjawiska zaobserwować można w twórczości Cornelisa Gijsbrechtsa i Louisa Leopolda Boilly, gdzie eksplorowana była rozbieżność między malarską iluzją, tj. treścią obrazu-przedstawienia, a zabiegami przełamującymi tę iluzję i akcentujący fizyczność/obiektywność/materialność podobrazia¹⁴¹. O niejednoznaczności postrzegania pola kompozycji współczesnych obiektów i instalacji malarskich pisałem w artykule w *polu obiektów malarskich*¹⁴² w następujący sposób: „Istnieje wiele praktyk, których produkty można określić mianem obiektów malarskich, ale tło ich *akcji* stanowi przestrzeń wystawiennicza. Tak jest np. z twórczością Kornela Janczego, Philipa Kinga i Katarzyny Szymkiewicz. [...] w instytucjonalnym polu sztuki funkcjonuje wiele dzieł, w których za tło *malarskich wydarzeń* można uznać zarówno niezamalowaną płaszczyznę podobrazia, ścianę, na której jest zawieszona oraz przestrzeń wystawienniczą (np. twórczość Richarda Tuttle'a, Luisa Felipe Noego i Franka Stelli od lat 70.). Dlatego też w bardziej szczegółowej analizie należałoby raczej mówić o kilku *horyzontach* każdej kompozycji, a nie o pojedynczej krawędzi jej pola. To sytuacja w pewnym stopniu analogiczna do tej obecnej we współczesnej instalacji artystycznej. Powszechnie dostępne materiały

¹³⁸ Kategorię *horyzontów* kompozycji wprowadzam z inspiracji tekstem Dicka Higginsa pt. *Horizons*.

¹³⁹ Tematowi pola kompozycji poświęcony jest esej autorstwa Wolframa Pichlera pt. *Zur Kunstgeschichte des Bildfeldes*. Tekst wchodzi w skład publikacji *Topologie. Falten, Knoten, Netze, Stülpungen in Kunst und Theorie* (wyd. W. Pichler, R. Ubl, Wiedeń 2009) i przetłóżony został na język polski przez Pawła Brożyńskiego i Małgorzatę Jędrzejczyk.

¹⁴⁰ To znaczy z tym, że wiele współczesnych dzieł wykorzystuje utarte w tradycjach artystycznych formuły jednocześnie je przekraczając np. poprzez traktowanie płaskich prostokątnych malowideł jako elementów instalacji.

¹⁴¹ w ówczesnych tradycjach malarstwa europejskiego zazwyczaj przyjmowano, że pole kompozycji posiada granice, które tożsame są z materialnymi brzegami podobrazia. Współcześnie prace osób takich jak Elizabeth Murray, Richard Smith, Richard Tuttle, Jan Berdyszak i Katarzyna Szymkiewicz podejmują grę z granicami pola kompozycji.

¹⁴² Adam Nehring, w *polu obiektów malarskich*, Magazyn Restart, Kraków 2023, (Artykuł dostępny pod linkiem: <https://restartmag.art/w-polu-obiektow-malarskich/>)

użytkowe, takie jak opaski zaciskowe, taśma klejąca i przewody elektryczne, które w przeszłości postrzegane były jako tolerowane w zasięgu oka jedynie z powodu technicznych konieczności wystawienniczych, dziś stały się pełnoprawnym tworzywem artystycznym¹⁴³, wskutek czego dla obserwujących rozmyciu uległa granica definiująca niegdyś podział na *ergon* i *parergon*. Podobnie jest z obiektami malarskimi – taka granica zanika, a przestrzenność malarskich wydarzeń czytać możemy w różnych kontekstach: poszczególnych elementów podobrazia, ściany, podłogi, cieni oraz innych prac. Wszystkie te linie i łamanie interferują z sobą, wyznaczając nie jeden, ale wiele, następujących po sobie horyzontów kompozycji.”¹⁴⁴ O relacji pojęć *ergonu* i *parergonu* w artykule *Czwarty wymiar widzenia* pisał Mateusz Salwa w następujący sposób: „Ergon oznacza »dzieło«, to co w nim istotowe, konstytutywne, immanentne. Parergon zaś - to, co w dziele jest zewnętrzne, to, co nie wchodzi w obręb ergonu. Parergon jako to, co naddane, mógłby być – wydawałoby się – oderwany, faktycznie jednak oddzielenie niszczyłoby go, jak również to, od czego jest on oddzielany, ergon”.¹⁴⁵

W instalacjach i obiektach mojego autorstwa możemy wyróżnić nie jedną, ale wiele relacji wzajemnego stanowienia się fragmentów kompozycji, podobnych do tych, które w przeszłości określała para pojęć *ergon-parergon*. Ta sytuacja wynika także z możliwości rozpatrywania tych samych aranżacji artystycznych w perspektywie różnych kontekstów przestrzennych i pojęć, odpowiadającym historycznie ukonstytuowanemu konwencji. Współczesne realizacje artystyczne, wykorzystujące elementy tych konwencji, wystawiane są zazwyczaj nie jako pojedyncze formy, ale fragmenty większych całości, określonych kuratorskich narracji, wystaw realizowanych częściowo w logice instalacji¹⁴⁶, zarówno w konceptualnym rozumieniu tego terminu (jako ekspozycją relacji), jak i akceptującym immersyjność kreowanego doświadczenia¹⁴⁷.

¹⁴³ Myśl opisana przez Borisa Groysa w rozdziale *Global Conceptualism Revisited* z książki *In The Flow*, Verso Books, Londyn 2018.

¹⁴⁴ Cyt. A. Nehring, w *polu obiektów malarskich*, Magazyn Restart, Kraków 2023.

¹⁴⁵ Cyt. Derrida tłumaczenie Mateusz Salwa, *Czwarty wymiar perspektywy*, Warszawa 2006, dostęp przez: https://nck.pl/upload/archiwum_kw_files/artykuly/4_mateusz_salwa_-_czwarty_wymiar_widzenia.pdf

¹⁴⁶ W rozdziale *Global Conceptualism Revisited* z książki *In The Flow* (Verso Books, Londyn 2018) Boris Groys zdefiniował pojęcie *instalacji* w kontraście do pojęcia *wystawy*. Według Groysa *wystawa* to pojęcie określające ekspozycję przedmiotów, których relacja nie musi być zdefiniowana w żaden konkretny sposób, podczas gdy *instalacja* polega na eksponowaniu relacji między nimi. Rzecz jasna przedstawiona przez Groysa dychotomia pojęć *instalacji* i *wystawy* jest celowym uproszczeniem, wprowadzonym po to, by możliwie klarownie zaznaczyć szerszą tendencję kulturową zachodzącą w polu praktyk artystycznych, w których uwaga osób artystycznych stopniowo przesuwała się z pojedynczych przedmiotów na kontekstualne zależności między nimi.

¹⁴⁷ W książce *Installation Art: A Critical History* (Tate Publishing/Routledge, Londyn 2005) Claire Bishop jako kluczowe cechy instalacji, odróżniające ją od innych formuł artystycznych wskazuje m.in.: zaakcentowanie fizycznego usytuowania osoby odbiorczej względem dzieła, możliwość fizycznego wstąpienia w jego przestrzeń oraz immersyjność tego doświadczenia. w trakcie mojej drogi zawodowej

Te dzieła odczytywać można w kontekście innych prac i różnych zbiorów przestrzennych punktów odniesienia. Częstym zabiegiem pojawiającym się we współczesnej sztuce jest konieczność skorzystania z aplikacji mobilnej lub wyszukiwarki internetowej. Doświadczenie używania tych programów także należy uznać za mieszczące się w jednym z horyzontów pola takiej kompozycji. Powszechne są dziś także działania *site specific* oraz *time specific*¹⁴⁸. W takich sytuacjach gesty artystyczne rozpatrywać można jednocześnie w określonych kontekstach czasu, przestrzeni i wydarzeń politycznych, ale także poza nimi. Ta wielość możliwości odczytania jednej kompozycji w świetle różnych rejestrów sprawia, że jej pole nie ma jednoznacznie ustanowionej granicy, jest zbiorem wielu horyzontów – dynamicznych i kontekstowych.

Podstawowe rejestry, w których identyfikować można horyzonty kompozycji, są związane z najbardziej rozpowszechnionymi historycznie w polu sztuki pojęciami-konwencjami, np. rzeźby, obrazu malarskiego, instalacji (jako ekspozycji znaczących relacji między danym zbiorem przedmiotów), *environmentu* (jako pozapojęciowym doświadczeniem estetycznym, np. prace Olafura Eliassona), działania *site specific* itd. Podobnie jest z kategorią wymiarów, tj. płaszczyzn przekazu i poziomów kompozycji. Najbardziej podstawowym sposobem ich wyróżnienia we współczesnej kompozycji jest projektowanie na nią rozpowszechnionych w polu sztuki pojęć, odnoszących się do formuł artystycznych i środków przekazu: wideo, malarstwa, rzeźby, tekstyliów, dźwięku, muzyki, itd. Niejednoznaczność w identyfikacji wymiarów multimedialnych kompozycji wynikać może z m.in. następujących kwestii: film traktować można jako jedność lub rozdzielność dźwięku i wideo; obiekt malarski jako jedność i rozdzielność malarstwa, rzeźby i obiektu

niejednokrotnie zetknąłem się także z terminem *environment* rozumianym jako szczególny rodzaj instalacji artystycznej, w której (w kontraście do przytoczonej definicji Groysa) istotne są nie kontekstualne i symboliczne zależności pomiędzy wystawionymi obiektami, a jedynie doświadczenia zmysłowe, wrażenia haptyczne, luministyczne, nastrój i immersyjność danej przestrzeni. Przykładami takich twórczości mogłyby być więc działania Olafura Eliassona, Tomasa Saraceno i Yayoi Kusamy. Takie wyobrażenie o znaczeniu pojęcia *environment* rezonuje z jego definicją, którą odnaleźć można w *Małym słowniku terminów plastycznych* Krystyny Zwolińskiej (Wydawnictwo Wiedza Powszechna, Warszawa 1974). Cyt.: „environment (ang. – otoczenie). – jeden z ważnych środków wypowiedzi plastyki współcz.: sztucznie stworzona sytuacja przestrzenna przeznaczona dla osób pasywnie w niej uczestniczących. [...] Koncepcja wywodzi się z niektórych poczynań dadaistów (Merz) i surrealistów; rozwinięta w latach 50-tych przez A. Kaprowa oraz artystów przeważnie związanych z pop-artem, jak G. Segal, E. Kienholz i in.” Warto zaznaczyć, że w tej publikacji nie pojawia się hasło *instalacja*. w moim rozumieniu w polskiej literaturze o sztuce termin *instalacja* zdaje się wypierać pojęcie *environmentu* w czasie rozpowszechnienia wiedzy o land art’cie i *environmental art* (jako pojęć zakładających pracę z środowiskiem naturalnym).

¹⁴⁸Tym określeniem posługiwał się Nicolas Bourriaud w cytowanej już wcześniej *Estetyce Relacyjnej*, m.in. opisując kluczowe dla jego teorii realizacje Rirkita Tiravanijy.

(jako formuły konceptualnej, tj. odnoszącej się bezpośrednio do konkretnych pojęć i zjawisk). W grach wideo wyróżnić można wiele płaszczyzn multimedialnego przekazu, które w perspektywie odbiorców – w przeciwieństwie do twórców – stanowią zamkniętą całość. Ponadto określenie *wymiary kompozycji*, oprócz różnych środków przekazu zawiera w sobie także (1) ogólną formę kompozycji oraz (2) zawarte w niej, stopniowo odkrywane zbiory szczegółów. Niejednokrotnie w dalszej części tej pracy opisywać będą np. strukturalne podobieństwa między ogólnym kształtem kompozycji a formami pojawiającymi się jedynie w jednej z płaszczyzn przekazu.

2.4. Kompozycja – w ruchu wewnętrznych odniesień

„Na obrazie Velázquez’a nie znajdujemy ani inskrypcji, ani daty, ani cytatu z tekstu biblijnego. Aby zgłębić sens tego obrazu [*Chrystus w domu Marii i Marty*, około 1619-1620 – dopowiedzenie A.N.], widz musi się więc odwołać do informacji wzrokowych. [...] Velázquez organizuje wyobrażenie w sposób retoryczny, jako obrazowy dyskurs. Gest pierwszej postaci z lewej strony pełni funkcję *exhortatio*: wprowadza nas w obraz. Ruch jej wskazującego palca zapoczątkowuje niewidoczną przekątną, organizującą strukturę całego obrazu i prowadzącą spojrzenie widza. Druga postać wzmacnia dialog między widzem i obrazem, gdyż owa młoda dziewczyna na nas spogląda.”¹⁴⁹ Podobnie obrazy *Panny dworskie* (Diego Velázquez, 1656), *Portret małżonków Arnolfinich* Jana van Eycka (1434), *Korytarz* i *Widok przez trzy pokoje* Samuela von Hoogstraten’a (1662) (itp.) skonstruowane są tak, by w ramach kolejno odkrywanych szczegółów/stopni/horyzontów kompozycji, coraz to bardziej niuansować pierwotnie zasugerowane znaczenie przedstawionej sytuacji. O ile jednak, w opisanym wyżej malarstwie, ciągłość toku myślowego (tj. procesu permutacji pierwotnie przyjętych pojęć) wynika z założenia o jedności sytuacji przedstawionej na obrazie, o tyle jedność i ciągłość doświadczenia współczesnego kolażowego dzieła sztuki musi być podtrzymywana/konstytuowana/sugerowana. Strukturalne powtórzenia pełnić mogą rolę takich „łączników”, punktów węzłowych dla kolejnych fragmentów kompozycji i tym samym – dla generowanego przez jej całokształt obrazu i toku myślowego.

¹⁴⁹ Victor Stoichita, *Ustanowienie obrazu*, tłumaczenie: Katarzyna Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, str. 22.

Innym źródłem autonomii przekazu w niektórych obrazach Velázquezca jest *włączenie do wyobrażenia części kontekstu, w którym powstawały*¹⁵⁰. Ten aspekt, włączenia w obręb kompozycji istotnego dla przekazu artystycznego kontekstu (uwewnętrznienia go w dziele; przeniesienie go w głąb kompozycji), będzie istotny w późniejszej części dysertacji. Przytoczone obrazy Velázquezca mają w pewnym sensie linearną strukturę. To, co widoczne jest na pierwszy rzut oka, stanowi punkt wyjścia, a kolejne, stopniowo dostrzegane elementy, niuansują pierwotne wyobrażenie. Można to interpretować m.in. w taki sposób, że możliwość przekształcania wyobrażeń i konstruowania gier oczekiwań, które w muzyce, literaturze i filmie zazwyczaj gwarantowane są przez czasowość i ciągłość formuły przekazu, w sztukach wizualnych rozgrywa się na płaszczyźnie ogół-szczegół (a dokładniej: ogół-dominanty i rytmy wizualne-szczegóły). Natomiast wyzwanie, stojące przed kompozycją współczesnego (kolażowego, multimedialnego i postkonwencjonalnego) dzieła sztuki polega na wykreśleniu (przy pomocy środków kompozycyjnych) określonej dialektyki horyzontów, znaczeń i kontekstów, która z jednej strony formułować będzie określone, zachowujące ciągłość, złożone doświadczenie (zniuansowany przekaz), a jednocześnie nie będzie hermetyczne i umożliwi osobom odbiorczym wstąpienie w przestrzeń doświadczenia i w specyficzny dla danej kompozycji język.

Jedną z widocznych w polu współczesnej sztuki strategii „otwierania dzieła”, tj. uprzystępniania jego komunikatu dla różnych grup odbiorczych, jest wielokrotne kodowanie tej samej operacji intelektualnej przy pomocy różnych zestawów symboli i obrazów. Przykładem takiej sytuacji może być stworzona przez Alicję Pakosz i Wiktorię Walendzik instalacja *Chłodne usta fal*¹⁵¹, której tematem jest pewien scenariusz wyginięcia gatunku ludzkiego. Pakosz i Walendzik spiętrzyły w tej instalacji sceny oraz motywy, których częścią wspólną jest to, że wszystkie jednocześnie wskazują na tematy przemijania i pozostawiania po sobie (często niefortunnego) śladu obecności. Dzięki takiemu zabiegowi (multiplikowania informacji) osoba, która odczytała przynajmniej jeden z tych motywów jest zdolna zrozumieć myśl przewodnią całej instalacji. Innymi słowy – do centralnego dla danej pracy zabiegu intelektualnego dotrzeć można przy pomocy wielu różnych ścieżek utkanych z odmiennych grup symboli. Zbliżoną strategię zastosowałem

¹⁵⁰ *Ibidem*, str. 79.

¹⁵¹ Dokumentację tej instalacji odnaleźć można pod niniejszym linkiem:

<https://magazynsum.pl/chlodne-usta-fal-alicji-pakosz-i-wiktorii-walendzik-w-gdanskiej-galerii-miejskiej/>

w obiekcje malarskim pt. *Christian Queer* (2021), w którym posłużyłem się zwielokrotnionym zestawianiem zbliżonych motywów w obrębie różnych fragmentów kompozycji. Część wspólna tych powtarzanych zestawień wskazuje na przewodni problem pracy i jednocześnie rysuje jego zróżnicowany obraz.

Grupą takich zabiegów kompozycyjnych, które polegać mogą na zwielokrotnieniu podobnych struktur lub serii fragmentów, prowadzących do wspólnej konkluzji są paralelizmy. Powtórzenie zbliżonych struktur w obrębie jednej kompozycji może pełnić szereg retorycznych ról (które zostaną szerzej omówione w kolejnym paragrafie), ale tym miejscu istotne jest to, że takie układy stanowią „kolejne stopnie”/etapy różnicowania przewodniego tematu danej kompozycji. Podobnie jak w wielu malowidłach Velázquez, gdzie między tym, co widoczne na pierwszy rzut oka, a tym, co dostrzegalne po dłuższej chwili, wytwarza się gra znaczeń, oczekiwania i stopniowo przekształcane jest wyobrażenie o przedstawionej na obrazie sytuacji – tak we współczesnej kolażowej kompozycji potencjalnie formułować można układy zwielokrotnionych struktur, które w porównaniu klarują coraz to bardziej zniuansowany, określony sens.¹⁵²

Powstaje więc idea aranżowania kompozycji artystycznej jako pewnego rodzaju obiegu zamkniętego, w którym podobne struktury/zestawienia elementów odnoszą się do siebie i na drodze tych wewnętrznych odniesień i porównań krystalizują konkretny przekaz¹⁵³.

Zanim podejmę próby przeniesienia wspomnianego wyżej potencjału paralelizmów na rzeczywistość współczesnych realizacji artystycznych, chciałbym sproblematyzować to zagadnienie przez dwie istotne kwestie: założenie o komponowaniu przekazu artystycznego częściowo jako reprezentacji konkretnego, przeszłego doświadczenia kulturowego oraz zmianę w sposobie „pracy z pojęciami”, która zaszła między konceptualizmem lat 60. i 70. a sztuką współczesną.

¹⁵² Analogicznie do tego, jak funkcjonują paralelizmy w mediach filmowych, o czym więcej w kolejnym paragrafie.

¹⁵³ Ta myśl to pewien kluczowy dla niniejszej pracy ideał. Przykładem instalacji artystycznej, częściowo realizującej tę ideę opisałem w paragrafie 4.1. Poza ową pracę Artura Żmijewskiego, przykładami takich dzieł mogą być *Along the Ride*, *Hand in Hand* Marca Librizzi, *Day and Night Trap* Jisoo Lee, moje prace pt. *Notice me senpai* i *The Endless Source* oraz prace Daisuke Samejima, w których wykorzystane zostały kształty liter japońskiego alfabetu.

2.5. Między przekazem a reprodukcją

W tym paragrafie przedstawione zostanie jedno z założeń mojej praktyki artystycznej dotyczące „sposobu działania” tworzonych przeze mnie kompozycji (definiowanych przez kategorię postdyscyplinarności *i* w analogii do pojęcia hipertekstu). Pozostałe założenia opisane zostały w Rozdziale V.

Jak zdążyłem zaznaczyć w poprzednich paragrafach, w przypadku mojej twórczości (choć tę myśl odnieść można z powodzeniem do wielu współczesnych działalności artystycznych) kompozycje stanowią połączenie dwóch logik: częściowego odwzorowania konkretnego doświadczenia kulturowego oraz aranżowania przestrzeni doświadczenia¹⁵⁴ lub komunikatu, który ma być odczytany (czy też doświadczany) w możliwie największym stopniu zgodnie z intencją osoby tworzącej. Finalny „kształt” kompozycji (tzn. sposób, w jaki jej poszczególne fragmenty i wymiary odnoszą się do siebie) jest kompromisem między tym, co jest przedmiotem artystycznego wyrazu (rozumiane jako zindywidualizowane doświadczenie splotu konkretnych okoliczności, stanów mentalnych i kodów kulturowych) oraz sposobem, w jaki ujęcie tej treści zdaje się osobie autorskiej komunikatywne. Według grupy teorii, którą można określić mianem ekspresjonistycznych¹⁵⁵, każda potrzeba twórcza ma swoje źródło w konkretnych doświadczeniach¹⁵⁶. Aktorami każdego doświadczenia ludzkiego są pojęcia, kody

¹⁵⁴ w takim sensie, do jakiego odnosi się pojęcie doświadczenia multimedialnego.

¹⁵⁵ Mam w tym miejscu na myśli prace takich osób jak m.in. Benedetto Croce, Robin George Collingwood, Eugène Véron, Bernard Bosanquet, Curt J. Ducasse, DeWitt H. Parker, David W. Prall, Louis A. Reid i George Santayana, choć tę listę należałoby wewnątrznie zróżnicować ze względu na stosunek wymienionych autorów do mimetycznej funkcji sztuki. Przykładowo, w myśli Eugène Véron'a: „>>Naśladowanie jest tylko środkiem, a raczej okazją i pretekstem. Prawdziwe i jedyne źródło sztuki to zawsze artysta<<. [E. Véron, *Esth étiqu u e*, op. cit., s. 139.] Stopień i jakość odwzorowania rzeczywistości w dziele nie jest celem samym w sobie, lecz pokazuje potęgę wyobraźni artysty, gdyż malując rzeczywistość taką, jaka jest widziana przez wszystkich, >>dodaje on zawsze coś, czego nie ma przed jego oczami, a co widzi w samym sobie, to znaczy własne wzruszenie, wrażenie osobiste<<”. [E. Véron, *Esth étiqu u e*, op. cit., s. 37.] (cyt. Iwona M. Malec, *Sztuka osobista, czyli pozytywna "Estetyka" ekspresji Eugène'a Vérona*, *Sztuka i Filozofia* 34, 101-108, 2009). Przedmiotem mojego zainteresowania jest w tym miejscu mimetyczny aspekt teorii ekspresjonistycznych, tzn. zdolność zindywidualizowanych praktyk artystycznych do obrazowania relacji subiektywnych stanów emocjonalnych względem konkretnych zjawisk społecznych i pojęć. Pomijam więc aspekt mitu *artysty-geniusza*, obecnego w części z tych teorii.

¹⁵⁶ „Teoria ta głosi, że istotną funkcją sztuki jest wyrażanie uczuć, emocji, namiętności. Podkreślenie owej istotowości wyjaśnia natychmiast ważną kwestię, że wyrażanie to nie ma charakteru przypadkowego, przygodnego, lecz jest intencyjną czynnością, prowokowaną emocjonalnie lub wywoływaną świadomie. [...] O jakie uczucia więc tu chodzi? [...] są to potoczne, codzienne uczucia, doznawane przez człowieka w normalnym życiu.” cyt. Leszek Sosnowski, *Od emocji do ekspresji, Filozofia twórczości i odbioru sztuki*, *Sztuka-Twórczość-Artysta, Wybór pism z filozofii ekspresji*, Collegium Columbinum, Kraków 2011, s.14 „>>Każda prawdziwa intuicja lub reprezentacja jest także e k s p r e s j ą<<. [...] Intuicja jest u Crocego władzą organizującą wrażenia w przedstawienia konkretnych rzeczy. [...] Przedstawienie konkretnej rzeczy staje się podstawą do jej uogólnienia i utworzenia pojęcia ogólnego.” Cyt. Ibid. s. 33

kulturowe, wrażenia zmysłowe oraz okoliczności czasu i przestrzeni¹⁵⁷. Zakładam, że celem aranżowania kolażowych i multimedialnych kompozycji jest wytwarzanie modeli konkretnych doświadczeń kulturowych i obrazowanie tkwiących u ich podstaw relacji współzależności różnego typu aktorów. Jeżeli obraz rzeczywistości danego doświadczenia źródłowego (kreowany przez całokształt doświadczenia kompozycji) ma być prawdziwy, to musi on istnieć jako obraz dynamiki relacji pojęć i wrażeń, będących aktorami doświadczenia źródłowego.

Jednocześnie należy mieć na uwadze medialny charakter samego doświadczenia źródłowego:

[współcześnie] Wirtualna rzeczywistość mediów przenika do rzeczywistości realnej, wywołując tym samym jej wirtualizację, która z kolei pociąga za sobą proces odwrotny – ontologizację rzeczywistości medialnej. Jak pisze Wolfgang Welsch: » [...] realność codzienności pojawia się w realności mediów, co powoduje oddziaływanie na rzeczywistość codzienną. Od tej chwili czysty podział na realność codzienną i realność mediów nie jest już możliwy do przeprowadzenia« .¹⁵⁸

Doświadczenie źródłowe (dla procesu twórczego) może samo w sobie stanowić splot rzeczywistości wirtualnej i materialnej.

Za pośrednictwem kompozycji artystycznej, komunikowana ma być pewna konkretna prawda¹⁵⁹, przejawiająca się w określonym doświadczeniu kulturowym. Treść tej prawdy to relacja współzależności elementów i wymiarów życia społecznego, elementów

¹⁵⁷ „Między uczuciem a obserwacją rozgrywa się szczególna gra, a wynikłe z niej napięcie staje się siłą twórczą artysty. w efekcie powstaje sztuka, której elementami składowymi są rzeczywistość i uczucie. Sztukę tworzą więc faktycznie dwie rzeczywistości, dwa światy: jeden zewnętrzny i drugi wewnętrzny. Prawdziwość obu wyrażona w sztuce jest siłą zdolną oddziaływać na odbiorcę.” Cyt. Ibid. s. 15.

¹⁵⁸ Cyt. Konrad Chmielecki, *Estetyka Intermedialności*, Wydawnictwo RABID, Kraków 2008, str. 18. Cytat Welscha z: W. Welsch, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, przeł. J. Gilewicz, w: *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha* – część 1, red. A. Zeidler-Janiszewska, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1998, s. 179

¹⁵⁹ Z inspiracji myślą Alain’a Badiou przyjmuję, że dochodzenie prawd poprzez sztukę ma charakter procesualny, tzn. artystyczny wyraz konkretnego doświadczenia społecznego zawarty w danym dziele jest jedynie pewnym (nieokreślonym uprzednio) etapem szerszej procedury walki o widzialność danych spraw w przestrzeni debaty publicznej i polityki. w zależności od charakteru danej twórczości dzieło może mieć m.in. charakter orzeczenia, oskarżenia lub wyrazu mętnych intuicji, które jedynie w szerszym kontekście i w krytycznym jego odczytaniu mogą być postrzegane jako „procedury prawdy”. „[...] zadanie [sztuki] polega na kreśleniu nowych ram doświadczenia, pokazywaniu niewyobrażalnych i niewyraźnych dotychczas figur podmiotu”. cyt. Paweł Mościcki, *Wstęp do Alain Badiou, Etyka. Przewodnik Krytyki Politycznej*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2009, s. 14.

dyskursywnych (językowych, wyobrażeniowych, politycznych) i niedyskursywnych (samopoczucie i wrażenia zmysłowe); realnych, wirtualnych i wyobrażeniowych. Jak wskazywałem w paragrafie 1.2. – treść tego rozpoznania dotyczy też często relacji na styku subiektywne - intersubiektywne, jednostkowe - wspólnotowe, prywatne - publiczne, pojedyncze - mnogie, a więc zawierać się może np. w pytaniach: Na ile rozpowszechnione kategorie kulturowe wpływają na moją¹⁶⁰ zdolność do odczuwania danych stanów emocjonalnych w określonych okolicznościach? Na ile treści mojej mitologii osobistej ukonstytuowana jest przez kulturę popularną? W jakim stopniu projektuję swoje jednostkowe doświadczenia na szersze zjawiska społeczno-kulturowe? W jakim stopniu lub w jaki sposób przedmiot moich obaw lub pożądań stał się częścią mnie?¹⁶¹ W jaki sposób „policzyć” podmiot danej kwestii politycznej? W jaki sposób dostępne pojęcia uniemożliwiają mi konceptualizację określonej sytuacji?

W procesie „przeżywania” dzieła szczególnie interesujące mogą być te jakości formalne, które rozumieć można jako reprezentację pozapojęciowych aspektów odwzorowywanego doświadczenia społecznego (źródłowego dla potrzeby twórczej). Zarówno z perspektywy osób odbiorczych i autorskich, możliwym jest potraktowanie formalnych jakości dzieła jako znaków tej grupy jakości myślowych, które z różnych powodów nie zostały w danym przypadku wyrażone przy pomocy jawnie przytoczonych słów-pojęć/obrazów/kontekstów. Mowa więc o intuicjach, nieuświadomionych obawach i uprzedzeniach, które albo są irracjonalne, albo ich źródła nie zostały dotychczas rozpoznane w danej świadomości. Innymi słowy, część jakości formalnych potraktować można jako uboczną i konieczną formę materializacji splotu konkretnych pojęć, wrażeń i faktów, których podmiot autorski nie musi być w pełni świadomy. Stąd eksploracja różnych wariantów interpretacji stosunku między jakościami formalnymi, a jawnie przytoczonymi cytatami, pojęciami i obrazami może wiązać się z rozwojem kulturowej samoświadomości.

Wkroczenie procesu twórczego w przestrzeń między-medialną¹⁶², tzn. aranżowanie kompozycji multimedialnej i tworzenie multisensorycznego przekazu/obrazu, potencjalnie

¹⁶⁰ Tj. podmiotu odbiorczego, osoby doświadczającej kompozycji sztuki pierwszoosobowo w danej chwili.

¹⁶¹ „Podmiot i przedmiot, subiektywność i obiektywność w rozumieniu Deweya – które jest w pełni akceptowane przez Shustermana i pozostałych badaczy estetyki pragmatycznej – są konstruktami refleksyjnej fazy doświadczenia, podczas gdy w doświadczeniu bezpośrednim jesteśmy zanurzeni w interakcji z otoczeniem, a podmiot i przedmiot nie są jeszcze wyodrębnione.” Cyt. Sebastian Stankiewicz, *Estetyka pragmatyczna – projekt otwarty*, Universitas, Kraków 2006, str. 98

¹⁶² Kategoria zapożyczona z pracy *Estetyka Intermedialności* Konrada Chmieleckiego.

wiąże się z możliwością ujęcia doświadczenia źródłowego w sposób bardziej holistyczny i zniuansowany niż w ramach jednego medium. Jednocześnie, wraz z wprowadzeniem do kompozycji dodatkowego rejestru czy porządku odczuwania, wzmocnieniu ulega także wewnętrzna złożoność przekazu. Pojawia się tu konflikt „pojemności” i czytelności multimedialnych czy kolażowych instalacji. Przestrzeń multimedialna jest polem dla możliwości retorycznych i mimetycznych, ale jednocześnie im bardziej skomplikowany zostaje przekaz, tym większy problem stanowić może dla osoby autorskiej zachowanie jego ciągłości i opanowanie jego wyrazu. Każde rozwinięcie kompozycji o dodatkowy środek przekazu, może być odczytane na kilka sposobów (za znaczący może zostać uznany np. kontrast między wykorzystanymi mediami lub też fakt ich zestawienia może być odczytany jako wynikający ze specyfiki reprodukowanego doświadczenia). Podobny problem występuje w dawnych formach kolażu, gdzie każdy kolejny obraz dodany przez osobę autorską w konkretnym celu (np. uobecniania kontekstu lub tworzeniu atmosfery), problematyzuje przekaz, ale także utrudnia odbiór. Jeżeli celem kompozycji artystycznej jest stopniowe niuansowanie i problematyzowanie pierwotnie zasugerowanego pojęcia, to ruch wewnętrznych odniesień w obrębie kompozycji musi zachować ciągłość. Paralelizmy pełnić mają funkcję tego typu struktur wiążących (co zostanie szerzej opisane w kolejnym rozdziale).

2.6. Problemy konceptualizmu/ Konceptualizm i myślenie wizualne

Warto jeszcze raz podkreślić, że pojawiające się w tej pracy użycie terminu „kondycja postkonceptualna” jest umowne i jest intencjonalnym (znaczącym) uproszczeniem. Korzystam z niego nie w znaczeniu historycznym czy w celu klasyfikacji, ale po to, by zobrazować część wspólną szerokiego zakresu współczesnych postaw artystycznych oraz zachodzące w ich polu ogólne tendencje.

Z perspektywy logiki odwzorowania, problemem podejścia sztuki konceptualnej do pracy z pojęciami językowymi było m.in. to, że podążając za niektórymi nurtami ówczesnej filozofii, marginalizowała wrażenia sensualne (nastroj, emocje, *vibe* itd.) przyjmując, że:

(1) są one wyłącznie materiałem subiektywnego osądu i smaku¹⁶³, (2) umysł jest odcieleśniony a myślenie nie „styka się” z czuciem (3) czucia nie są częścią znaczenia i wiedzy¹⁶⁴. Współczesna sztuka bliższa jest koncepcji umysłu ucieleśnionego¹⁶⁵ i przejawia bardziej holistyczne rozumienie doświadczeń języka, pojęć i wyobrażeń. W tym rozumieniu, okoliczności w jakich obcuje się z danymi ideami (np. w określonej przestrzeni życiowej) są równie istotne dla rozwoju samoświadomości, co znajomość logicznej struktury danego zbioru pojęć kształtujących myślenie. Próbując określić na czym polega specyficzny potencjał poznawczy kolażowej praktyki artystycznej, na podstawie moich dotychczasowych doświadczeń mógłbym powiedzieć, że związany jest on w dużym stopniu z myśleniem wizualnym¹⁶⁶, rozumianym jako możliwość płynnego i dynamicznego abstrahowania pojęć, adaptowania innych i zapośredniczenia ich przy pomocy obrazów, a także jako podążanie za ciągami swobodnych skojarzeń¹⁶⁷. Taka metoda pracy z danym materiałem wyjściowym prowadzić może zarówno osoby autorskie i odbiorcze do uświadomienia sobie funkcjonujących w tle ich percepcji schematów semantycznych oraz psychologicznych skłonności do określonych typów konceptualizacji. Jak wspominałem we wstępie – współcześnie, w warunkach „kondycji postkonceptualnej”, potencjał tego rodzaju myślenia eksploatowany jest w znacznie większym stopniu niż

¹⁶³ Na przykład taka konstatacja pojawia się w tekście *Sztuka po filozofii* Josepha Kosutha (przeł. U. Niklas, w: S. Morawski [red.], *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, tom II, Czytelnik, Warszawa 1987, str. 244.)

¹⁶⁴ Wszystkie trzy punkty pochodzą z książki Marka Johnsona pt. *Znaczenie ciała, Estetyka rozumienia ludzkiego* (przeł. Jarosław Płuciennik, Łódź, 2016). Johnson kierował te zarzuty wobec założeń refleksji estetycznej pierwszej połowy XX wieku.

¹⁶⁵ O koncepcji umysłu ucieleśnionego i roli ciała w sposobie doświadczania sztuki pisał Mark Johnson w *Znaczenie ciała, Estetyka rozumienia ludzkiego* (Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, przeł. Jarosław Płuciennik, Łódź, 2016). Zbliżoną perspektywę przedstawiała m.in. Claire Bishop w *Installation Art: A Critical History* (Tate Publishing/Routledge, Londyn 2005): „Rather than imagining the viewer as a pair of disembodied eyes that survey the work from a distance, installation art presupposes an *embodied* viewer, whose sense of touch, smell and sound are heightened as their sense of vision.” (Ibid. s.6).

¹⁶⁶ Pojęcie *myślenia wizualnego* ma odmienne znaczenia w różnych dziedzinach nauki i kultury. Obecne jest np. w filmoznawstwie, edukacji, naukach społecznych, a dwa lata temu wykorzystane zostało w popularnej pracy Temple Grandin *Visual Thinking: The Hidden Gifts of People Who Think in Pictures, Patterns, and Abstractions* (2022), która dotyczy sposobu myślenia specyficznego dla osób w spektrum autyzmu. w kontekście sztuki ten temat podejmował Rudolf Arnheim w pracach *Visual Thinking* (1969) i *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka* (1954). Dla Arnheima „[...] widzenie nie jest mechaniczną rejestracją elementów, lecz chwytniem istotnej struktury wzorów. >>Percepcja – dowodzi Arnheim – polega na tworzeniu pojęć postrzeniowych, na chwytniu integralnych cech struktury. Widzenie kształtu ludzkiej głowy oznacza więc widzenie jej krągłości. Krągłość nie jest oczywiście >>dotykalną<< cechą postrzeniową. Nie materializuje się ani w jakiejś jednej głowie, ani też w iluś głowach<<” (Cyt. Alicja Helman, *Sztuka i psychologia w interpretacji Rudolfa Arnheima*, Wstęp do polskiego wydania *Sztuki i percepcji wzrokowej. Psychologia twórczego oka*, w przekładzie Jolanty Mach, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1978, str. 8). „Zobaczyć znaczy uchwycić kilka najbardziej charakterystycznych cech przedmiotu [...]” (Ibid. str. 55). Przedstawione przeze mnie rozumienie pojęcia myślenia wizualnego polega na swobodnej i kontekstualnej asocjacji takich cech i struktur.

¹⁶⁷ Ten wątek pojawia się w wielu tekstach związanych z surrealizmem np. u Maxa Ernsta (*Collages*, 1936) i Andre Bretona (*Surrealizm i malarstwo*, 1928; *Manifest surrealizmu*. 1924).

w ramach silnych form konceptualizmu. Znaczna część współcześnie tworzonych dzieł sztuki łączy w sobie skupienie na określonych kategoriach językowo-kulturowych z eksploracją wizualności, opartą o logikę vibe'u, nastroju i swobodnych skojarzeń. Przykładami mogą być prace Katarzyny Wyszkwowskiej, Maryny Sakowskiej i Thomasa Hirschhorna, które oprócz analitycznego podejścia do podejmowanego tematu cechuje także wysoka wrażliwość na komponenty wrazeniowe (przedpojęciowe i pozadyskursywne).

Ogólny kierunek obrany przez współczesną sztukę (który przyjąłem w uproszczeniu określać tendencją postkonceptualną¹⁶⁸) to w pewnym stopniu powrót do elementów logiki surrealizmu krytycznego z bagażem doświadczeń różnych form konceptualizmu (i innych postaw artystycznych drugiej połowy XX w.). W pracy *Surrealizm, realizm, marksizm. Sztuka i lewica komunistyczna w Polsce w latach 1944–1948*¹⁶⁹ Dorota Jarecka zauważa, że w obszarze zainteresowań surrealizmu były nie tylko „wędrowki po terenach granicznych między snem a jawą”, ale przede wszystkim „rewizja sposobów poznania”¹⁷⁰. Przy założeniu (wyrażonym przez Andre Bretona w *Drugim manifestie surrealizmu*), że „realność i nadrealność stanowią przejawy tego samego doświadczenia rzeczywistości”¹⁷¹ postawę surrealistów scharakteryzować można jako próbę zdystansowania się od „artykułowanego języka”¹⁷² jako elementu uniemożliwiającego postrzeganie rzeczywistości społecznej na nowe sposoby. Powrót współczesnej sztuki do elementów strategii surrealistycznej rozumieć można jako próbę przekroczenia ograniczeń myślenia pojęciowego przy pomocy myślenia wizualnego; jako „skok ku wolności ponad granicami języka”¹⁷³. Praktykom, w których wykorzystywane są elementy logiki surrealizmu przewodzić więc może „wola realizmu”, tzn. chęć dostrzeżenia dotąd nienazwanych, fantazmatycznych wymiarów rzeczywistości społecznej.

¹⁶⁸ w ścisłym znaczeniu (traktując ten termin jako narzędzie klasyfikacji) powinno się go raczej odnosić do takich twórczości jak np. Cezarego Bodzianowskiego, Agaty Jarosławiec, Fabiana Knechta, Joanny Rajkowskiej, Irminy Rusickiej, czy Andrzeja Szwabe.

¹⁶⁹ Dorota Jarecka, *Surrealizm, realizm, marksizm. Sztuka i lewica komunistyczna w Polsce w latach 1944–1948*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2021.

¹⁷⁰ Ibid. s. 35.

¹⁷¹ Ibid. s. 35.

¹⁷² Sformułowanie z: J. Kott, Tragedja nadrealizmu, „Przegląd Współczesny” 1936, t. 56, nr 165. Por. A. Breton,

La confession dédaigneuse, s. 7–8. Przypis za: Dorota Jarecka, *Surrealizm, realizm, marksizm (...)*, s. 42.

¹⁷³ Sformułowanie za wypowiedzią Andrzeja Turowskiego (*Manifest, Sztuka, która wznieca niepokój*. Instytut wydawniczy Książka i prasa, Warszawa 2012. str. 23) i Ludwiga Wittgensteina (*Granice mojego języka oznaczają granice mojego świata*. Źródło: L. Wittgenstein. *Tractatus Logico-Philosophicus*, Warszawa 2006).

O ile w konceptualizmie lat 70. dominowało pewnego rodzaju wyczulenie na grupę podstawowych pojęć filozofii (przestrzeń, podmiot, przedmiot, ruch, sens, znaczenie, nieskończoność, sztuka, prawda), to sztuka współczesna skupia się raczej na konkretnych pojęciach-wyobrażeniach dotyczących określonych sytuacji społecznych, kategorii językowych i naukowych oraz doświadczeń osobistych. Podobnie jak w przypadku konceptualizmu, logikę doświadczeń sztuki postkonceptualnej rozumieć możemy jako grę z granicami konkretnych pojęć. Pojęcia, na których skupia się sztuka współczesna są o wiele bardziej skonkretyzowane (niż w przypadku sztuki dawnej), tzn. parametryzowane pod kątem momentu historycznego, szerokości geograficznej i bieżących kontekstów politycznych. Przykładami takich praktyk skupionych na konkretnych pojęciach-wyobrażeniach na temat sytuacji różnych grup społecznych mogą być twórczości Daniela Rycharskiego, Slavs & Tatars, Marii Lobody, Filipa Rybkowskiego, Irminy Rusickiej, Wojciecha Bąkowskiego, Krzysztofa Gila i Hito Steyerl. Postkonceptualność wymienionych praktyk rozumiana jest więc jako specyficzny stosunek percepcyjny osób autorski wobec danego źródłowego materiału (doświadczenia, pojęcia, wrażenia), w którym to przejawia się przekonanie, że komponenty językowe i wrażeniowe są w ludzkim doświadczeniu komplementarne. Względem konceptualizmu, działania postkonceptualne charakteryzują się zwiększonym udziałem myślenia wizualnego (swobodnych skojarzeń i syntezy abstrakcyjnych doznań zmysłowych) w kreowanym przez kompozycję doświadczeniu.

Jeżeliby przyjąć, że celem praktyki artystycznej jest samopoznanie i badanie relacji współzależności wrażeń i pojęć w konkretnych doświadczeniach kulturowych, to z perspektywy tak zdefiniowanego celu, problemem konceptualizmu było kurczowe przywiązanie procesu twórczego do określonego pojęcia językowego. Potencjał praktyk artystycznych sytuuje się na indywidualnej granicy języka. Przejawem rozwoju językowej samowiedzy jest rozszerzenie postrzegania zależności, w jakie dane pojęcie wchodzi w ramach różnych sytuacji społeczno-kulturowych. Próby adaptowania takich metod pracy z pojęciami, jakie przyjmowano w ramach silnych odmian konceptualizmu, skutkować mogą formułowaniem kompozycji jako możliwie najbardziej bezpośredniego odwzorowania logicznej struktury określonych pojęć językowych. Formalna strona kompozycji artystycznej staje się wtedy rebusem utkanym z symboli; konstrukcją linearną, wymagającą od osoby odbiorczej rozpoczęcia refleksji w dokładnie tym samym punkcie,

co autor (na określonym, często hermetycznym pojęciu) i poprowadzeniu jej w zbliżony sposób¹⁷⁴. Przede wszystkim jednak, w takich sytuacjach proces twórczy staje się wtórny wobec uprzednio pomyślanej idei. Osoba autorska, tworząc materialną reprezentację uprzednio określonej myśli, ogranicza rozwojowy potencjał pracy artystycznej granicami wybranego pojęcia. Aby dany proces twórczy wiązał się z postępem samowiedzy, pojęcie, którym dysponuje dany podmiot musi zostać przekroczone przy pomocy myślenia wizualnego. Jeżeli kompozycja artystyczna została sformułowana w pełni w logice odwzorowania konstrukcji uprzednio określonego pojęcia językowego, to potencjał pracy artystycznej został zatracony. W metodach pracy z pojęciami współczesnej sztuki przejawia się fundamentalny brak zaufania wobec obowiązujących w danym momencie historycznym kategorii językowych, a tym samym wypowiedzenie władzy wobec tego, co Adorno określał mianem „zachodniej racjonalności”:

Zachodnia racjonalność przeforsowała przeświadczenie o tożsamości wszelkiego przedmiotu samego z sobą. Innymi słowy, myślimy o rzeczach, że są tylko tym, czym są, i niczym więcej – czyli są z sobą tożsame. Wedle Adorna jednak owa tożsamość nie przynależy im samym, a jest niejako narzucana w trybie myślenia pojęciowego.[...].¹⁷⁵

Sztuka współczesna pielęgnuje dystans do znaczeń utrwalonych już w praktykach kulturowych. W ramach sztuki postkonceptualnej myślenie wizualne przekracza ograniczenia myślenia pojęciowego.

2.7. Podsumowanie, kompozycja współczesnego dzieła

Pytanie, które stoi przed osobą aranżującą współczesne dzieło można by sformułować: w jaki sposób zaaranżować ruch wewnętrznych odniesień kompozycji tak, by był on produktywny z perspektywy rozwoju świadomości danego podmiotu? „W kolistym ruchu między »konkretnością duchowego doświadczenia i medium ogólnego pojęcia«¹⁷⁶ musi

¹⁷⁴ Przykładami kompozycji, które stanowią odwzorowanie logicznej struktury uprzednio określonej operacji intelektualnej lub schematyczne, rebusowe przedstawienie określonej idei mogą być *Moje małe jerozolimskie* Andrzeja Bednarczyka, *Ojcowie Awangardy II* Grzegorza Sztwiertni i *Kolaska* Jerzego Beresia.

¹⁷⁵ Rafał Czekaj, *Estetyka jako teoria krytyczna, Filozofia sztuki Theodora W. Adorna*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2022, nr 2 (20), s.5.

¹⁷⁶ Th. W. Adorno, *Teoria estetyczna*, op. cit., s. 479.

„iskrzyć” i w rezultacie tego tarcia wydobywać się jakaś energia wytwarzająca dla refleksji teoretycznej pole wolności i przygodności, możliwych skojarzeń i związków między pojęciami i zjawiskami.”¹⁷⁷ By kompozycja była „produktywna” musi w niej „iskrzyć”, tzn. musi w niej dochodzić do stymulującego intelektualnie spięcia między konkretem, a tym, co go przekracza; między pojęciem (idea, wyobrażeniem) a pozapojęciowymi wrażeniami – lub odwrotnie – zbiorem abstrakcyjnych wrażeń, przez które dociera się do konkretnej konceptualizacji. W tej perspektywie istnieją dzieła „zbyt abstrakcyjne”, tzn. niezdolne do problematyzacji jakiegokolwiek pojęcia i „zbyt konceptualne” tzn. nazbyt przywiązane do jednego tylko sposobu rozumowania o danym problemie i „rzeczywistości języka”. Refleksja musi być zakotwiczona w pojęciowym konkrecie, a jednocześnie dzieło wytwarzać musi dla niej pole wolności, a więc zachowywać względem niego odpowiednio zdystansowany stosunek. Konstrukcje postkonceptualne, zakotwiczone w pojęciach językowych, ale nie będące do nich kurczowo przywiązane, wykorzystujące potencjał myślenia wizualnego, nielinearne, ale oparte na wielokrotnych strukturalnych powtórzeniach, zdają się właściwym kierunkiem rozwoju dla sztuki, jeżeliby przyjąć, że jej celem jest wytwarzanie określonych napięć, prowokujących rozwój krytycznej, kulturowej samowiedzy.

Podsumowując, w ramach niniejszej propozycji teoretycznej współczesną kompozycję artystyczną rozumieć można jako „planszę” do gry¹⁷⁸ z konkretnymi zbiorami pojęć, np. określonych konwencji lub wyobrażeń na temat konkretnych sytuacji społecznych. Metaforycznie rzecz ujmując, dzieło sztuki rozumieć możemy jako akcelerator/zderzacz

¹⁷⁷Cyt. Jan P. Hudzik, *Czytając Adorna... Rzecz o teorii estetycznej*, Estetyka i Krytyka, The Polish Journal of Aesthetics 45, 2017, s. 38

¹⁷⁸ Ujęcie kompozycji artystycznej jako planszy do gry opisane zostało w pracy Wolframa Pichlera pt. *w stronę historii sztuki pola obrazu*. w polskim przekładzie esej ten dostępny jest jedynie w formie cyfrowej. w oryginalnej wersji opublikowany został w *Zur Kunstgeschichte des Bildfeldes*, w: *Der Grund. Das Feld des Sichbaren*, hrsg. G. Boehm, M. Burioni, Wilhelm Fink Verlag, Monachium 2012, s. 441–474. w historii refleksji nad sztuką pojawiały się też inne, zbliżone metafory, określające „naturę” współczesnego dzieła sztuki. Na przykład w *Estetyce Relacyjnej* Nicolasa Bourriaud (Wydawnictwo Muzeum Sztuki Współczesnej MocaK, Kraków, 2012). przeczytać można, że: „Forma współczesnego dzieła sztuki wykracza poza jego materialną postać. Jest elementem spajającym, dynamiczną zasadą akumulacji.” Lub, że „Kiedy artyści biorą na warsztat obiekty znane i funkcjonujące w obiegu kulturowym, materię uformowaną już przez innych, dzieło zyskuje charakter scenariusza.” (Ibid. s. 49). w pracy *Czytając Adorna... Rzecz o teorii estetycznej* autorstwa Jana Hudzika pojawia się także określenia dzieła sztuki jako „pola sił”, cyt.: „dzieła sztuki jako artefakty nie muszą być – jak chce Hegel – >>zmysłowym objawieniem idei<<, ponieważ same z siebie wytwarzają energię i dzięki swemu wewnętrznemu napięciu stają się >>polem sił<< – >>zarówno sumą stosunków napięć, jak też próbą ich rozwiązania<< [Th. W. Adorno, *Teoria estetyczna*, op. cit., s. 531]”. Cyt. Jan P. Hudzik, *Czytając Adorna... Rzecz o teorii estetycznej*, Estetyka i Krytyka, The Polish Journal of Aesthetics 45, 2017, s. 43. Zbliżoną refleksję przedstawił także w tekście *What Children Say* Gilles Deleuze, porównując dzieło sztuki do mapy.

pojęć, wrażeń i wyobrażeń, który adaptowany jest do indywidualnych, rozwojowych potrzeb danej świadomości.

Problem tworzenia współczesnej kompozycji artystycznej to problem aranżowania określonego ruchu danych kodów, obrazów, wrażeń i pojęć względem siebie, w którym to ruchu pojęcia mogą być stopniowo niuansowane i problematyzowane. Cechy współczesnej kompozycji artystycznej to m.in.: (1) postkonwencjonalność tzn. brak przywiązania do jakiegokolwiek odgórnie narzucanej logiki działania, (2) eklektyzm i kolażowość, (3) zakotwiczenie w konkretnych pojęciach (motywach, wyobrażeniach, kontekstach) oraz jednocześnie (4) zwrócenie się ku myśleniu wizualnemu. W doświadczeniu kompozycji, raz zasugerowane przez nią pojęcie i znaczenie ma być stopniowo problematyzowane, niuansowane; ma ulegać stopniowej permutacji. Z splotu wyżej wymienionych cech wynika zagrożenie niekontrolowanej wieloznaczności. Te potencjalne problemy komunikacyjne można minimalizować poprzez różne zabiegi strukturyzujące kompozycję, m.in. poprzez znaczące powtórzenia. Oparcie kompozycji na takich powtórzeniach czyni przekaz mniej hermetycznym, bo umożliwia osobom odbiorczym „rozpoczynanie refleksji” od kilku różnych punktów i przemieszczanie się między kolejnymi wymiarami refleksji w sposób nieliniarny. Jednocześnie wzmacnia szansę na utrzymanie produktywnego dystansu względem pojęć wyjściowych, „przestrzeni wolności” dla myśli, ułatwia unikanie rebusowej dosłowności, ale także pozostaje w związku z konkretem (tzn. pojęciem wyjściowym).

Rozdział III: Paralelizm multimedialny

3.1. Paralelizmy w prozie, poezji i filmie

Paralelizm w literaturze

W *Leksykonie terminów literackich* Macieja Krassowskiego paralelizm definiowany jest jako „zjawisko powtarzalności, równoległości, powracania w sposób regularny identycznych bądź analogicznych segmentów językowych, zdaniowych, tematycznych itp. Paralelizm jest zabiegiem, który cechują szeroka gama możliwości i kombinacji. Powtarzalność może bowiem dotyczyć np. drobnego chwytu językowego, który pojawia się w tym samym miejscu w każdej strofie, a może się wiązać

z powtarzalnością np. jakiegoś motywu czy wątku. W pewnym sensie paralelizm jest warunkiem melodyjności i rytmiczności wiersza.”¹⁷⁹

W *Praktycznym słowniku terminów literackich* Wydawnictwa Zielona Sowa z 2003 r. pod hasłem *Paralelizm* czytamy: „(gr. *parallēlismós* – zestawienie, porównanie, od *parállēlos* – równoległy).

- tożsamość lub podobieństwo treściowe (znaczeniowe) lub kompozycyjne kilku analogicznych segmentów utworu literackiego (zdań, wersów, strof, scen, wydarzeń, wątków itp.); paralelizm może służyć podkreśleniu podobieństw lub – poprzez ukazywanie ich powierzchowności – przeciwieństwu elementów treści (np. pozorne paralelne losy bohaterów w „A jak poszedł król na wojnę” M. Konopnickiej); jeden z podstawowych mechanizmów uporządkowania naddanego tekstu literackiego (np. metrum, rym, anafora, strofa);
- paralelizm intonacyjny – upodobnienie konturu intonacyjnego zdań lub wersów, zwykle wtórne wobec paralelizmu syntaktycznego (upodobnienie budowy zdań lub wersów);
- paralelizm kompozycyjny – upodobnienie budowy elementów świata przedstawionego, np. wątków (losy zwierząt i ludzi w utworach A. Dygasińskiego) lub postaci;
- paralelizm leksykalny – oparty na powtórzeniu tych samych słów bezpośrednio po sobie albo w podobnej pozycji (wewnątrz zdań, wersów, strof), np. anafora, epifora;
- paralelizm stroficzny – oparty na powtórzeniu budowy zwrotek, połączony z podobieństwem motywów.”¹⁸⁰

W uzupełnieniu do wyżej przytoczonych, definicja z *Encyklopedii Britannica* wskazuje także na funkcje takich zabiegów (cyt.): „mianem paralelizmu określa się wykorzystywany w prozie i poezji zabieg, posiadający funkcję retoryczną, w którym dane zestawy pojęć usytuowane zostają w sentencjach, wersach lub zdaniach w sposób sugerujący ich równoważną istotność lub podobieństwo. Powtarzanie dźwięków, znaczeń i struktur służy porządkowaniu, podkreśleniu i wskazywaniu relacji. W swojej najprostszej formie

¹⁷⁹ Maciej Krassowski, *Leksykon terminów literackich*, Warszawa 1994, s. 164.

¹⁸⁰ M. Król, G. Krupiński, H. Sułek, *Praktyczny słownik terminów literackich*, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2003, s. 178.

paralelizm składać się może z pojedynczych słów, których zestawienie wskazywać może na subtelne przesunięcie znaczenia (np. wypowiedzi). Czasami trzy lub więcej fragmentów utworu mogą tworzyć paralele (...).¹⁸¹

W artykule dostępnym w internetowym *Podręczniku poetyki*, dr. Alicja Bielak charakteryzuje trzy typy paralelizmów wyróżnionych wcześniej przez Roberta Lowtha (cyt.):

„ – synonimiczny – poszczególne człony odpowiadają sobie nawzajem, wyrażając ten sam sens za pomocą różnych słów (...) np.:

» *Dla Syjonu milczeć nie będę, a dla Jeruzalemu nie uspokoję się* « (Iz. 62,1)»

„ – antytetyczny – człony tworzą opozycję znaczeniową, a drugi człon wersu stanowi odwrócenie pierwszego członu i jednocześnie powtarza jego znaczenie (...), np.:

» *Syn mądry rozwesela ojca; ale syn głupi smutkiem jest matki swojej* « (Przyp. 10,1)»

„ – syntetyczny (inaczej: konstrukcyjny) – człony paralelizmu zbudowane są w oparciu o podobną formę konstrukcyjną na poziomie składniowym całego zdania albo odpowiedniości poszczególnych części mowy, brak w nim synonimii czy antytezy (...).»

W *Encyklopedii Britannica* w opisie paralelizmu syntetycznego możemy przeczytać, że zwany jest on także czasem „obrazowo paralelizmem o układzie schodkowym (ang. staircase) i składać się może z serii fragmentów, które prowadzą do wspólnej konkluzji”.

Wśród składniowych środków stylistycznych, wyróżnionych w podręczniku *Poetyka. Przewodnik po świecie tekstów*, Dorota Korwin-Piotrowska pisząc o paralelizmie składniowym podkreśla, że: „nie chodzi o zwykłe powtórzenie jeszcze raz całego zdania, lecz o wykorzystanie składni, niczym matrycy, do budowy kolejnego wypowiedzenia.” oraz, że jest to „zabieg często wykorzystywany ze względu na swe właściwości

¹⁸¹ E. Rodriguez, S.Singh, dostępne przez: <https://www.britannica.com/art/parallelism-literature-and-rhetoric>

rytmizacyjne – np. »Usta tylu miast, oczy tylu domów«.¹⁸² (przykład wzięty z wiersza Adama Zagajewskiego pt. *Plótno* – dopowiedzenie A.N.).

Paralelizmy w narracjach filmowych

W skali utworów prozatorskich oraz narracji filmowych, paralelizmy nie polegają już na podobieństwie pomniejszych fragmentów utworu, które usytuowane są względem siebie w bezpośrednim sąsiedztwie, ale są zazwyczaj zabiegami zachodzącymi i odczytywanymi w kontekście większych fragmentów utworu lub w kontekście jego całości.

W książce *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, autorstwa Davida Bordwella i Kristin Thompson, w rozdziale *Zasady rządzące formą filmową* możemy przeczytać: „Powtórzenie jest podstawą rozumienia filmów. (...) powtórzenia odnajdziemy niemal wszędzie, w każdym bez mała filmie – będą to zarówno powtórzenia dialogowe czy muzyczne, jak i ruchów kamery, zachowania postaci, a nawet akcji opowiadania. (...) Na określenie formalnych repetycji będziemy używali (...) terminu motyw. Motywem nazwiemy więc każdy powtórzony znaczący element filmu. (...) upodabnianie [np. różnych postaci do siebie nawzajem – moje dopowiedzenie A.N.], zwane paralelizmem, to proces, w którym film naprowadza widza na trop podobieństw i zachęca do porównywania dwóch lub więcej odległych od siebie elementów. Powtarzające się motywy pomagają w tworzeniu paralelizmów. (...) Rozpoznanie paralelizmów jest jednym ze źródeł przyjemności, jakiej doświadczamy oglądając filmy, podobnie jak dokładność rymów zwiększa siłę poezji”¹⁸³.

Autorzy *Film Art.* (...) podają kilka zabiegów o odmiennym charakterze, które określają mianem paralelizmów. Pierwszy przykład pochodzi z filmu *Lśnienie* (1980) Stanleya Kubricka: „w jednej z pierwszych scen rozgrywających się w kuchni hotelu Overlook, obserwujemy telepatyczną więź między Halloranem i Dannym, którego rodzice opiekują się hotelem podczas zimy. Noże są oczywistym wyposażeniem kuchni, jednak – co ważne – w kadrze pojawiają się nad głową Danny’ego. W późniejszej scenie, matka

¹⁸² Dorota Korwin-Piotrowska, *Poetyka. Przewodnik po świecie tekstów*, Kraków 2011, str. 294.

¹⁸³ D. Bordwell, K. Thompson, *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, przeł. B. Rosińska, Warszawa 2010, s. 75.

Danny'ego, Wendy, podchodzi o tego samego uchwytu na noże, teraz pokazanego z innego kąta kamery, by zdobyć broń".¹⁸⁴ Kolejne przykłady pochodzą z filmu *Czarnoksiężnik z Oz* (1939). Autorzy publikacji zwracają uwagę na fakt, że ten sam aktor grający Profesora Marvella, wędrownego przepowiedacza przyszłości, gra także „starego szarlatana znanego jako Czarnoksiężnik z Oz”. Innym razem możemy „dostrzec podobieństwo trzech parobków z farmy w Kansas do Stracha na Wróble, Cynowego Drwala i Tchórzliwego Lwa. (...) w scenę, w której Lew opisuje swoją bojaźliwość, bohaterowie są w taki sposób ustawieni, by utworzyć lustrzane odbicie wcześniejszej sceny, w której inni [wspomniane parobki – moje dopowiedzenie A.N.] wyśmiewają się z Zeke'a, ponieważ boi się świń. (...) samo ustawienie sceny wzmacnia i podkreśla podobieństwo.”¹⁸⁵

Inny przykład: „W *Czarnoksiężniku z Oz* (...) możemy wskazać elementy narracyjne, które składają się na fabułę filmu. Dorotka śni o tym, że trąba powietrzna porywa ją do krainy Oz, w której spotyka określone postacie. Opowiadanie kończy się w momencie, gdy Dorotka budzi się ze swojego snu i orientuje się, że jest z powrotem w domu w Kansas.”¹⁸⁶ Bez drugiej sekwencji (wieńczącej film), znaczenie pierwszej nie byłoby rozstrzygające. Osoby odbiorcze do końca seansu mogłyby zapomnieć o sugestii z początku filmu, że wszystkie wydarzenia filmowe są treścią snu lub w miarę postępu fabuły ta informacja mogłaby utracić wyrazistość. Końcowa sekwencja domyka i dookreśla ten stan rzeczy (że faktycznie, wszystko, co widzieliśmy było snem).

Jak widać – paralelizmy w filmach pełnią często rolę klamr kompozycyjnych. Szczególnie popularną formułą, w której elementy utworu tworzą relację paraleliczną jest sytuacja, w której w obrębie przewodniej narracji (filmowej czy też literackiej) przytoczony zostaje mit, legenda lub przypowieść („inaczej; parabola, gr. *paraballein* = rzucać równolegle”¹⁸⁷), bezpośrednio dotycząca świata przedstawionego lub wydarzeń fabularnych. Wtedy to przywołana opowieść zaczyna stanowić matrycę narracyjną, której strukturę osoby odbiorcze mogą projektować na dalszy bieg właściwych wydarzeń fabularnych. Poszukując odpowiedników, odbiorca domniemywać może znaczeń i funkcji, jakie we właściwej narracji pełnią poszczególne postaci i zjawiska. Taką sytuację obserwować

¹⁸⁴ Ibidem, s. 10.

¹⁸⁵ Ibidem, s. 75.

¹⁸⁶ Ibidem, s. 61.

¹⁸⁷ D. Korwin-Piotrowska, op.cit., s. 312.

możliśmy m.in. w *Diunie*¹⁸⁸ Franka Herberta (legenda *Kwisatz Haderach*), filmowej adaptacji prozy J.R.R. Tolkiena (mit o pierścieniach władzy, przytoczony na początku filmu *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia* (2001), w reż. Petera Jacksona), czy też np. w serialu *Avatar: The last Airbender* (2008) (legenda *Avatara*, przytaczana skrótowo na początku każdego odcinka serialu).

Pozostając w temacie paralelizmów rozumianych jako klamry kompozycyjne dzieła, w rozdziale *Tajniki kompozycji* wspomnianej już *Poetyki. Przewodnika po świecie tekstów*, Dorota Korwin-Piotrowska, opisując podtypy kompozycji zamkniętej wyróżnia między innymi:

- kompozycję klamrową – którą charakteryzuje to, że „początek i zakończenie utworu są do siebie podobne, jedno stanowi przekształcenie drugiego – może być to podobieństwo sceny, zdarzenia, strofy lub wersu (...)”.
- kompozycję pierścieniową – będącą odmianą kompozycji klamrowej, w której to „początek i koniec są identyczne (jak w wierszu *Polaty się lzy... Mickiewicza*)”.
- ramowa – dwustopniowa, „w obrębie nadrzędnej opowieści czy sytuacji bądź sceny pojawia się bohater, który staje się narratorem innej historii; ramą mogą być też na przykład zdarzenia teraźniejsze tych samych bohaterów, a narracyjnym <<wypełnieniem>> - zdarzenia opowiedziane jako retrospekcja (...)”.
- szkatułkowa – wielostopniowa, w której „oprócz nadrzędnego narratora i opowiadanej przez niego fabuły także bohaterowie utworu snują własne opowieści”¹⁸⁹

Wśród potencjałów tego typu układów kompozycyjnych można wymienić m.in. możliwość zmiany kontekstu danego wydarzenia fabularnego (kompozycja ramowa) i przeniesienia uwagi odbiorcy na meta-poziom (kompozycja szkatułkowa). W pracy *The Myth of 'Universal' Narrative Models; Expanding the Design Space of Narrative*¹⁹⁰ autorzy opisują tzw. epifaniczną strukturę narracyjną, której dwoma cechami charakterystycznymi są obecność momentu przełomowego (epifanii) i powtórzenie

¹⁸⁸ por.: F. Herbert, *Diuna*, przeł. M. Marszał, Warszawa, 1985

¹⁸⁹ D. Korwin-Piotrowska, op.cit., s. 114

¹⁹⁰ por.: H. Koenitz, A. Pastena, D. Jansen, B. Lint, A. Moss, *The Myth of 'Universal' Narrative Models; Expanding the Design Space of Narrative*, [w:] *Interactive Storytelling*, 2018, dostępne przez: https://www.researchgate.net/publication/329064597_The_Myth_of_'Universal'_Narrative_Models

zbliżonych struktur narracyjnych przed i po nim. Celem takiego zabiegu jest unaocznienie zmiany, która dokonała się w momencie epifanii, a także podkreślenie wagi tego, co pozostało niezmiennie. Przykłady zastosowania takiego zabiegu opisałem w paragrafie 3.5. *Paralelność struktur narracyjnych i symboliki wydarzeń fabularnych*.

3.2. Paralelizm multimedialny

Przedstawione poniżej warianty interpretacji pojęcia *paralelizmu multimedialnego* zostały uformowane częściowo w analogii do definicji opisanych w poprzednim paragrafie, ale także w wyniku przeprowadzonych w rozdziale IV analiz i realizacji wybranych projektów z rozdziału VI.

O ile w filmie, poezji i muzyce paralelizmy pełnią funkcję klamr kompozycyjnych i „spinają” przestrzeń kompozycji na płaszczyźnie pojedynczego wymiaru kompozycji (np. na poziomie samych wydarzeń fabularnych, brzmienia słów lub melodii), o tyle paralelizm multimedialny łączyłby ze sobą różne płaszczyzny/środki przekazu, tworzące jedną kompozycję. Najbardziej ogólną sytuacją, która mogłaby spełniać tak zdefiniowaną funkcję (łącznika czy klamrowości) mogłoby być powtórzenie podobnych motywów (tzn. kodów kulturowych) lub rytmów, w obrębie przynajmniej dwóch różnych płaszczyzn przekazu. W takich sytuacjach paralelizm tworzyłby pary elementów kompozycji o zasadniczo odmiennej naturze, które pomimo tej odmienności (technologicznej/materialnej; różnicy medium), mogłyby wywoływać podobne skojarzenia i w kontekście pozostałych wątków kompozycji zdawałyby się naprowadzać wyobraźnię odbiorcy w kierunku tych samych (lub zbliżonych) pojęć metaforycznych. Przykłady tego typu zabiegów opisałem w paragrafach 4.1., 4.2., 4.3. i 4.10.

W formułowaniu bardziej ścisłych definicji tytułowej idei należy zaznaczyć, że pojęcie paralelizmu zawiera w sobie aspekt równoległości. Ponieważ dyskusyjnym jest, czy o takowej można mówić w przypadku podobieństwa pojedynczych motywów (powtórzonych w ramach odmiennych wymiarów kompozycji), należałoby raczej przyjąć, że przedmiotem zainteresowania (w kontekście poszukiwań formalnej definicji) powinny być relacje między całymi grupami elementów (w tym motywów/kodów kulturowych) oraz strukturalna odpowiedniość między nimi. Paralelizm multimedialny przedstawić należy jako sytuację, w której między przynajmniej dwiema grupami elementów,

usytuowanymi na przynajmniej dwóch odrębnych płaszczyznach przekazu (tworzącymi jedną kompozycję) rozpoznać można pewną znaczenionośną, strukturalną odpowiedniość.¹⁹¹ w praktyce mogłoby to np. polegać na powtórzeniu podobnych rytmów w ramach warstwy dźwiękowej i malarskiej, stanowiących jedną kompozycję multimedialną. Alternatywnie paralelizm multimedialny mógłby polegać na powtórzeniu podobnych konfiguracji motywów i symboli w fizycznej przestrzeni instalacji oraz na poziomie jej cyfrowego rozwinięcia. Wariantem tej drugiej możliwości byłaby także sytuacja, w której zbliżony zestaw symboli powtarza się w obrębie pojedynczego dzieła oraz w polu większej przestrzeni instalacyjnej, do której to dzieło przynależy.

W kontraście do kompozycji o konstrukcjach linearnych, w których kolejne symbole odnoszą się do siebie w taki sposób, by tworzyć ciąg znaczeń na podobieństwo rebusu – w konstrukcji opartej na paralelizmie, powtórzone struktury zazębiają się i w pewnym stopniu także „pokrywają”. Powtarzane struktury mają pełnić funkcję wewnętrznych „wiązań” kolażowej, multimedialnej kompozycji. Ich zadaniem jest wzmacnianie zachowania ciągłości kreowanego przez kompozycję doświadczenia (tzn. ruchu wewnętrznych odniesień) i umożliwianie stopniowego niuansowania i permutowania raz zasugerowanych znaczeń. Jednocześnie oparcie kompozycji na serii strukturalnych powtórzeń ma umożliwić zachowanie produktywnego napięcia względem podejmowanego tematu. Napięcia, tzn. jednoczesnego zakotwiczenia procesu w konkretnym pojęciu oraz zachowania względem niego dystansu.

Uprzedzając konkluzje, do których dotarłem na późnym etapie moich poszukiwań związanych z tym projektem (szerzej opisane w ostatnim rozdziale) – w sensie najbardziej ścisłym o paralelizmie multimedialnym należałoby mówić jedynie wtedy, gdy poza powtórzeniem określonych struktur symbolicznych występuje między nimi znacząca (tzn. znaczenionośna) różnica.¹⁹² Specyfika pojęcia paralelizmu multimedialnego zakłada

¹⁹¹ Powyższą definicję formułuję w analogii do paralelizmów filmowych wykorzystujących tzw. epifaniczną strukturę narracyjną, gdzie z porównania relacji między dwoma zbiorami elementów będących w relacji paralelicznej wynika określony sens: kierunek myślowy, sugestia przyczynowości, sugestia przemian/rozwoju wypadków. Więcej informacji na temat epifanicznej struktury narracyjnej odnaleźć można we wspomnianej już pracy *The Myth of 'Universal' Narrative Models*.

¹⁹² Podobnie jak w filmowych paralelizmach struktur narracyjnych – ze sposobu, w jaki różnią się od siebie powtórzone i porównywane struktury wynika określony sens (np. opisane w paragrafie 4.5. sceny z filmu *Shaun of The Dead* (reż. Edgar Wright, 2004)). Natomiast przykładem sytuacji, w której rozbieżność między warstwą dźwiękową i filmową filmu jest znacząca (tzn. gdzie występuje *znaczenionośna różnica*) może być scena śpiewu piosenki pt. *Llorando* w filmie *Mulholland Drive* (reż. David Lynch, 2001).

jednak, że sama różnica medium nie jest znacząca. Innymi słowy fakt, że dana struktura symboliczna została powtórzona w obrębie (przynajmniej) dwóch określonych płaszczyzn przekazu sam w sobie nie może być postrzegany jako znaczeniowy. By sens znaczącej różnicy między powtórzonymi strukturami został właściwie odczytany, muszą one zostać odczytane przy założeniu, że sama różnica medium nie jest znacząca. Powstaje więc pytanie o sposób uobecnienia źródła takiego założenia w obrębie danego doświadczenia sztuki.

Ponieważ niniejsza praca stanowi pierwszą próbę rozważenia tak postawionego problemu teoretycznego, na tak wstępnym etapie badań nie odnajduję przesłanek uzasadniających zawężanie obszaru badawczego do zjawisk odpowiadających jedynie najbardziej szczegółowym definicjom. Stąd, w ramach dalszych poszukiwań, interesować mnie będą różnorodne formy powtarzania oraz zazębiania się struktur i rytmów w multimedialnej kompozycji; tworzenia multimedialnych klamr i wykorzystywania strukturalnych analogii wewnątrz kompozycji do różnicowania pierwotnie zasugerowanego sensu.

3.3. Trudności w klasyfikacji paralelizmów multimedialnych

Próby identyfikacji konstrukcji paralelicznych w instalacjach artystycznych mogą stanowić problem, przede wszystkim ze względu na sam sposób rozumienia pojęć multimedialności i intermedialności, a tym samym – ze względu na kwestię uznania odrębności płaszczyzn przekazu w danej formie artystycznej. Z przeprowadzonego przeze mnie przeglądu lektur dotyczących pojęcia intermedium wynika, że wśród osób badających to zagadnienie nie ma konsensusu na temat sposobu definiowania *konceptualnego splotu*, o którym pisał Dick Higgins¹⁹³. Jak wspomniałem we wstępie, przywołując myśl Mirosławy Moszkowicz, Marty Raczek Karcz i Ryszarda Kluszczyńskiego, po pojawieniu się technologii cyfrowych granice rozumienia multimedialności i intermedialności ulegały przesunięciom: „W ramach multimediiów heterogeniczność zamieniła się miejscami z homogenicznością, podczas gdy w obrębie

¹⁹³ Cyt.: “Intermedia differ from mixed media; an opera is a mixed medium, inasmuch as we know what is the music, what is the text, and what is the mise-en-scène. In an intermedium, on the other hand, there is a conceptual fusion. Concrete and some of the other visual poetics are intermedial; they lie between literature and visual art, and there is fusion between these so that we cannot deal with just one of their origins but must deal with the work as both visual and literary art.”, Źródło: D. Higgins, *Horizons: The Poetics and Theory of the Intermedia (Poetics of the New)*, Southern Illinois University Press, 1983, p. 18. w pracy *Synesthesia and Intersenses: Intermedia* z 1981 Higgins także nie precyzuje pojęcia *konceptualnego splotu*.

intermediów zaszła relacja odwrotna.”¹⁹⁴. Definicje proponowane przez Dicka Higginsa w słynnym eseju¹⁹⁵ z 1965 r. formowane były w opozycji do pojęcia *mixed-media*, a nie *multimedia*. Jako formuły intermedialne w publikacji z 1983 r. pt. *Horizons* Dick Higgins wskazywał m.in. poezję konkretną, poezję wizualną, poezję dźwiękową, a jako przykłady *mixed-mediums* podawał m.in. operę i *art song*.¹⁹⁶ w artykule z 1981 r.¹⁹⁷ jako przykład intermediów wymienił także kaligrafię abstrakcyjną i *performance* (jako „konceptualną fuzję scenariusza, wizualności i elementów dźwiękowych”¹⁹⁸). co do zasady, pojęcie intermediów w pracach Higginsa charakteryzowane jest przez dwa określenia: jako „trwałe zespolenie ze sobą różnych mediów, które, ujmowane w sposób synkretyczny, zaczynają stanowić pewną nową jakość”¹⁹⁹ (inaczej też „co wydarza się »pomiędzy« mediami, co konstytuuje się na przecięciu różnorodnych tekstów, języków, dyskursów.”²⁰⁰) oraz jako konceptualne zespolenie. Sformułowania „nowa jakość” i „trwałe połączenie” nie są w polu badań medioznawczych traktowane jako jednoznaczne, co dobrze pokazuje 1. rozdział *Estetyki intermedialności*²⁰¹ Konrada Chmieleckiego. Przykładowo, Gene Youngblood za formułę intermedialną uznaje teatr filmowy²⁰², podczas gdy Yvonne Spielmann już sam film uznaje za intermedium (jako trwałe połączenie określonej warstwy narracyjnej, dźwiękowej i obrazowej²⁰³). Ostatecznie, jak zauważył Higgins w pracy *Synesthesia and Intersenses: Intermedia* z 1981 r., pojęcie intermedium na charakter historyczny, co oznacza, że to, co w danym czasie określić można tym pojęciem ulega reinterpretacji wraz z technologicznymi zmianami form przekazu.²⁰⁴

¹⁹⁴ Cyt. Marta Anna Raczek-Karcz, *Intermedia, multimedia, czyli tam i z powrotem – analiza wybranych aspektów grafiki współczesnej*, *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia de Arte et Educatione VIII* (2013) s. 32

¹⁹⁵ D. Higgins, *Intermedia*, *Something Else Newsletter* Vol. 1, No. 1., 1966

¹⁹⁶ Cyt.: “An art song has a text and music: it is a mixed medium. But sound poetry has music penetrating to the very core of poem’s being, or literature at the marrow of the heard experience; it is an intermedium.” Źródło: D. Higgins, *Horizons: The Poetics and Theory of the Intermedia (Poetics of the New)*, Southern Illinois University Press, 1983, p. 18.

¹⁹⁷ Dick Higgins, Hannah Higgins, *Intermedia*, The MIT Press, Leonardo, Volume 34, Number 1, February 2001, pp. 49-54 (Article). Artykuł zawiera fragmenty wcześniejszych prac Higginsa.

¹⁹⁸ Ibid. p. 53

¹⁹⁹ Cyt. Edyta Żyrek-Horodyska, *Intermedialny, transmedialny, multimedialny. Reportaż wobec cyfrowej mediamorfozy*, *Teksty drugie* 2019, Nr 6, str. 254

²⁰⁰ Ibid. str. 255

²⁰¹ Konrad Chmielecki, *Estetyka intermedialności*, Wydawnictwo Rabid, Kraków, 2008

²⁰² Ibid. str. 38

²⁰³ Ibid. str. 45

²⁰⁴ Cyt.: “Again, the term is not prescriptive; it does not praise itself or present a model for doing either new or great works. It says only that intermedia works exist. Failure to understand this would lead to the kind of error of thinking that intermedia are necessarily dated in time by their nature, something rooted in the 1960s, like an art movement of the period. There was and could be no intermedial movement. Intermediality has always been a possibility since the most ancient times, and though some well-meaning commissar might try to legislate it away as formalistic and therefore antipopular, it remains a possibility wherever the desire to fuse two or more existing media exists. [...] This, then, is the caveat inherent in using the term intermedia: it

Analogiczny problem z uznaniem odrębności płaszczyzn przekazu dotyczy także gier cyfrowych. U podstaw procesu produkcji tego typu gier leży dążność do zażębnienia środków przekazu w taki sposób, by tworzyły one jedno spójne doświadczenie²⁰⁵. Od kilku lat w literaturze branżowej rozpowszechniane są nowe kategorie, które przez samą swoją konstrukcję przyczyniać się mogą do zespolenia różnych poziomów multimedialnego doświadczenia. Są to np. dysonans ludonarracyjny²⁰⁶, a także *environmental storytelling*, czyli technika przekazywania narracji nie przy pomocy mowy lub tekstu, ale wizualnych reprezentacji fragmentów narracji w kształcie i charakterze elementów świata przedstawionego.²⁰⁷ w polu różnych dyskursów – refleksji medioznawczej, artystycznej i literaturze branżowej – gry cyfrowe określane są na przemian mianem multimediiów i intermediiów, choć nie ulega wątpliwości, że tytuły takie jak np. *Pathologic 2*, czy *Disco Elysium* stanowią trwałe zespolenie różnych form przekazu i nową jakość w stosunku do filmu, narracji literackich i wcześniej wydawanych gier²⁰⁸. Uznanie odrębności danych płaszczyzn przekazu jest warunkiem możliwości rozpatrywania paralelizacji relacji między nimi. W przypadku gier cyfrowych, problem stanowić może np. uznanie odrębności elementów światotwórczych od stylistycznych lub też oddzielenie decyzji autorskich, związanych z *gameplayem* (np. *level-design*) od warstwy fabularnej. A bez takiego rozdzielenia nie sposób rozważać paralelności między tymi płaszczyznami.

allows for an ingress to a work which otherwise seems opaque and impenetrable, but once that ingress has been made it is no longer useful to harp upon the intermediality of a work.” Źródło: Dick Higgins, *Synesthesia and Intersenses: Intermedia*, 1981 (rozwinięcie eseju *Statement on Intermedia* z 1966 r. opublikowane jako rozdział *Horizons: the poetics and theory of the intermedia* Carbondale, IL: Southern Illinois Univ. Press, 1984).

²⁰⁵ Nawet w przykładach gier tak mocno opartych na narracji tekstowej jak *Disco Elysium* (studia ZA/UM, 2019) czy *Citizen Sleeper* (studia Jump over The Age, 2022), nie sposób jednoznacznie utożsamić medium tekstu z warstwą narracyjną, ponieważ wiele informacji o świecie przedstawionym dociera do odbiorcy za sprawą oprawy dźwiękowej i graficznej (w której też wyróżnić możemy kilka poziomów: elementy trójwymiarowe i animowane, interfejs gry i nieruchome obrazy wyświetlane na ekranach ładowania i jako portrety bohaterów fabularnych). Przykłady zapożyczone z wideoeseju *Manifest cyborgów | Intersekcjonalizm, Donna Haraway i Citizen Sleeper* dostępnym w serwisie YouTube na kanale *Mistyryzm Popkulturowy* przez:

https://www.youtube.com/watch?v=828HIAaF1as&ab_channel=MistyryzmPopkulturowy

²⁰⁶ „Błąd światotwórczy polegający na projekcie rozgrywki w sposób sprzeczny z doświadczeniem narracyjnym gracza”. Cyt: Słownik kursu: *Światotwórstwo w grach komputerowych (Światotwórstwo w grach)*, dostępne [10.04.2024] na stronie Open AGH - Otwarte Zasoby Edukacyjne przez:

<https://open.agh.edu.pl/data/kursy/mod/glossary/print.php?id=3095&mode=letter&hook=D&sortkey&sortorder&offset=0&pagelimit=10>

²⁰⁷ por.: N. Andersen, *Environmental Storytelling in Storyworlds*, 2019, dostępne przez:

https://projekter.aau.dk/projekter/files/306255849/Masters_Thesis_Environmental_Storytelling_In_Storyworlds.pdf

²⁰⁸ Nawiasem mówiąc Higgins w wielu swoich tekstach zaznaczał, że pojęcie Intermedium jest historyczne, tzn. to, co może być określane w danym czasie mianem intermedium zależy od tego, jakie formy przekazu poprzedzały jej powstanie.

Podobnie jest z filmem: niemożliwe jest rozpatrywanie strukturalnych, między-medialnych podobieństw i znaczeniowych różnic w sytuacji, gdy w filmie ścieżkę dźwiękową i warstwę obrazową traktujemy jako jedno.

Oprócz problemów z jednoznacznym rozpoznaniem odrębności poszczególnych warstw przekazu multimedialnego, należy wskazać szereg innych, kłopotliwych aspektów, które utrudniać mogą próby przeniesienia klasyfikacji paralelizmów (występujących w poezji i multimedialnych narracyjnych) na rzeczywistość instalacji multimedialnych. Są to m.in.:

- brak czytelnej osi czasu lub skonwencjonalizowanej formuły odczytu czasowości instalacji multimedialnych; diachroniczność instalacji artystycznej;
- brak skonwencjonalizowanych metod sugerowania chronologii lub kierunku rozwoju wydarzeń w kolażowych kompozycjach multimedialnych;
- brak podziału na różne podmioty wypowiedzi, np. rozróżnienia między figurami: narratora, bohaterów i autora;
- brak skonwencjonalizowanego porządku zabiegów i środków artystycznych, przy pomocy których tworzyć można tak wewnętrznie zróżnicowane zabiegi retoryczne, jak te spotykane w prozie i poezji.

Grupą zabiegów artystycznych, która przysparza trudności w klasyfikacji paralelizmów multimedialnych są gesty autoreferencyjne i autokrytyczne. To znaczy takie, które wykorzystują jeden z pomniejszych wymiarów danej kompozycji do przekazania krytycznego komunikatu na temat konwencji, do której odnosi się ta kompozycja w swojej ogólnej formie.²⁰⁹ Innymi słowy – w obrębie kompozycji nawiązującej do określonej konwencji, zawarty zostaje gest eksponujący kulturową granicę tej konwencji. W tej sytuacji oba wymiary kompozycji (zgodnie z powyższą definicją) odnoszą się do tego samego pojęcia, ale jednocześnie taka konstrukcja postrzegana być może w pewnych wariantach jako tautologiczna. Ponadto powstaje pytanie: czy użycie pojęcia paralelizmu multimedialnego (z perspektywy praktycznego rozwijania wyobraźni artystycznej) nie jest wtórne wobec rozpowszechnionych już wcześniej w polu sztuki zabiegów autokrytycznych?

²⁰⁹ w tym miejscu należy podkreślić, że zgodnie z treścią paragrafu 2.3. za odrębne *plaszczyny przekazu* uznać można poziom całości kompozycji (tj. jej ogólną formę) oraz jej konkretne fragmenty (tj. poziom szczegółów).

Odpowiedzi na powyższe wątpliwości postaram się udzielić w rozdziale VII. Warto zaznaczyć, że rozdział IV pisany był z perspektywy pozbawionej końcowych wniosków na temat konieczności formalnego zawężenia definicji paralelizmu multimedialnego, stąd pojawić się w nim mogą niewielkie rozbieżności względem opisanych w poprzednim paragrafie założeń. Analizy z rozdziału IV traktuję jako opis i eksplorację pewnego spektrum możliwości artystycznych, tj. jako zbiór zasobów, przy pomocy których formułować będę później bardziej złożone konstrukcje (opisane w rozdziale VII).

Rozdział IV: Studium przypadków zastosowania paralelizmu

4.0. Uwagi wstępne i inspiracje metodologiczne

Przedstawione w tym rozdziale analizy rozumiem jako formę eksploracji przestrzeni między-medialnej²¹⁰ wybranych kompozycji. Sposób przeprowadzenia tych interpretacji inspirowany jest narzędziami kognitywnej teorii metafory George'a Lakoffa i Marka Johnsona (przedstawionej m.in. w pracy *Metafory w naszym życiu*²¹¹). U jej podstawy leżą następujące założenia²¹²:

- 1) Radykalny rozdział umysł/ciało nie jest możliwy. Rozum to ucieleśniony proces.
- 2) Znaczenie ma podstawy w cielesnym doświadczeniu.
- 3) Rozum i emocje są z sobą nierozłącznie splecione.
- 4) Ludzka duchowość jest ucieleśniona.

Jak starałem się pokazać w rozdziale II, powyższe założenia zdecydowanie różnią się od tych, które przyjmowali konceptualiści, inspirując się elementami filozofii analitycznej, logiki formalnej i strukturalizmu. To zupełnie inny sposób pracy z pojęciami językowymi i kodami kulturowymi. Współczesna (kolażowa i postkonceptualna) sztuka przejawia znacznie bardziej holistyczny sposób rozumienia wpływu pojęć i wyobrażeń kulturowych na sposób doświadczania rzeczywistości społecznej, stąd sposób dawania im wyrazu nie

²¹⁰ Pojęcie zapożyczone z tekstów Konrada Chmieleckiego, m.in. z *Estetyki Intermedialności*. Należy zaznaczyć, że refleksja Chmieleckiego ma charakter kulturoznawczy i stosowane tam pojęcia *intermedium* oraz przestrzeni intermedialnej różnią się od znaczenia tych pojęć w kontekście dyskursu sztuki brakiem „konceptualnego spłotu”, o którym pisała Pani Mirosława Moszkowicz w tekście *Kilka uwag o intermediach w kontekście Dicka Higginsa* (i sam Chmielecki w przytoczonej publikacji na stronie 36).

²¹¹ George Lakoff, Mark Johnson; *Metafory w naszym życiu*; Wydawnictwo: Aletheia, 2020

²¹² Znaczenie ciała, Estetyka rozumienia ludzkiego; Mark Johnson, Implikacje filozoficzne umysłu-ciała i znaczenia opartego na ciele, str. 30 - 33.

ma wiele wspólnego z linearno-rebusowymi konstrukcjami, charakterystycznymi dla sztuki konceptualnej.

Parafrazując myśl Marka Tokarza wyrażoną w pracy *Podstawowe założenia teorii metafory Lakoffa i Johnsona*: przedmiotem zainteresowania obu kognitywistów nie są **wrażenia** metaforyczne, ale **pojęcia** metaforyczne, rozumiane jako abstrakcyjne, myślowe odpowiedniki różnych sytuacji i doświadczeń. Takie pojęcia metaforyczne są według wspomnianych autorów podstawą procesów konceptualizacji bieżących sytuacji, doświadczanych przez dany podmiot. Tak rozumiana metafora nie jest więc sprawą języka, lecz naszego sposobu pojmowania świata. Metaforyczny język odbija metaforyczną strukturę pojęć, którymi posługujemy się organizując nasze działania.²¹³ Paralelizm multimedialny, by mógł zostać rozpoznany i by mógł pełnić retoryczne funkcje, musi posiadać pojęciową matrycę. Według teorii radialnej struktury znaczenia, zaproponowanej George'a Lakoffa kategorie radialne współtworzone są przez pojęcia potoczne²¹⁴, stąd pierwszym obiektem moich poszukiwań powinny być sytuacje, w których pojęciową matrycą paralelizmów są pojęcia powszechnie występujące (w polach sztuki i poza nim).

Możliwości rozpoznania danej grupy zabiegów artystycznych jako paralelizmu multimedialnego uzależnione są od przyjętego sposobu definiowania granicy danych mediów, konwencji kulturowych i wymiarów kompozycji. Te granice, poniżej pewnego poziomu szczegółowej analizy, zaczynają ulegać rozmyciu. Istnieją sytuacje, w których niemożliwym jest rozpoznanie danych jakości formalnych jako charakterystycznych (np.) dla specyfiki widzenia malarskiego, wyobraźni rzeźbiarskiej lub myślenia instalacyjnego. Przykłady takiej sytuacji opisane zostały w kilku kolejnych paragrafach. Ten problem miałby duże znaczenie w sytuacji, w której moim celem byłoby ustalenie ścisłej klasyfikacji paralelicznych zabiegów intermedialnych, jednak celem tej pracy jest przede wszystkim eksploracja nowych możliwości artystycznych w spektrum zdefiniowanym tytułowym pojęciem. Jak już wspomniałem w paragrafie 2.3. – przyjmuję, że pojęcia: instalacji, obrazu, obiektu, rzeźby, sytuacji sztuki stanowią różne rejestry percepcji zbiorów zjawisk i ich właściwości, między którymi nie musi istnieć substancjalna różnica. Celem tego rozdziału jest opisanie pewnego inwentarza zabiegów

²¹³ Cyt. Marek Tokarz, *Podstawowe założenia teorii metafory Lakoffa i Johnsona*, Uniwersytet Śląski, NOWA KRYTYKA 11 Rok 2000, str. 253

²¹⁴ Myśl za: *Kategorie radialne w pojęciach potocznych, społecznych i prawnych*, Krzysztof Kosecki, Instytut Anglistyki, Uniwersytet Łódzki

kompozycyjnych, które adaptowane być mogą do potrzeb różnych praktyk artystycznych. Tytułowe pojęcie ma więc w tej pracy charakter funkcjonalny, a nie formalny.

4.1. Artur Żmijewski, 40 szuflad

Przykład konstrukcji paralelicznej odnaleźć można w pracy Artura Żmijewskiego pt. *40 szuflad*.²¹⁵ W swojej ogólnej formie ten obiekt nawiązuje do bibliotecznej szafy na indeksy, która została wygięta do przodu, jakby pod wpływem próby wyrwania jej ze ściany przez nieokreśloną, wyższą siłę. Wewnątrz szuflad znajdują się czarno-białe zdjęcia ilustrujące kontakt fizyczny pomiędzy dwiema osobami, które m.in. trzymają w uchwycie fałdy skóry drugiej osoby, nawzajem przygniatają sobie nosy i wykonują wiele podobnych gestów, które z zewnętrznej perspektywy zdawać się mogą tak samo czułe, jak i przemocowe. Ciężko jest je jednoznacznie skategoryzować bez kontekstu sytuacji. Otwieranie tych szuflad wymaga pewnego wysiłku, ponieważ przytrzymuje je mechanizm sprężynowy. Ciało osoby próbującej otworzyć taką szufladę napina się i zmienia kształt. Dostęp do dolnych rzędów szuflad jest utrudniony. Nawet jeśli uda się je otworzyć, to trudność sprawiać mogą próby dostrzeżenia tego, co znajduje się na ukrytych wewnątrz zdjęciach (chyba, że osoba odbiorcza jeszcze bardziej wygnie swoje ciało). Różne wymiary tej kompozycji: jej ogólny kształt, detale (pojawiające się na zdjęciach gesty) oraz sposób, w jaki osoba odbiorcza może wejść z tym dziełem w interakcję (a raczej sposób, w jaki próba wejścia z tym dziełem w interakcję wpływa na ciało); wszystkie te wymiary kompozycji prowadzić mogą wyobraźnię ku podobnym pojęciom – intensywnego działania jakiejś siły na ciało i niemożności jednoznacznego „zaszufladkowania” jej jako przemocowej lub czułej. Alternatywnie, takim pojęciem, przez które zapośredniczona może być percepcja tych trzech wymiarów dzieła (pojęciem, które jest matrycą tego paralelizmu) może być nieuchronność wzajemnego przekształcania się ciał w każdej sytuacji, w której jedno z nich próbuje wpłynąć na drugie.

W każdym z tych trzech wyróżnionych wymiarów (z których to jeden tworzą wszystkie sceny przedstawione na zdjęciach), powtórzone zostaje zestawienie cielesności z różnego rodzaju surowością (materiału, technologii, kategorii, rytmem pionów i poziomów szuflad). Konkluzja interpretacji dowolnego z przedstawionych wymiarów prowadzić

²¹⁵ Link do dokumentacji pracy: <https://zacheta.art.pl/pl/kolekcja/katalog/zmijewski-artur-40-szuflad-2>

może wyobraźnię odbiorcy do rozpatrzenia innego (wymiaru tego dzieła) w kluczu jednego z wcześniej wyróżnionych tu pojęć. Z perspektywy szczegółu zmienić się może (lub dookreślić) wydźwięk ogólnej formy tej pracy. Kluczowe dla tej konstrukcji pojęcia metaforyczne dotyczą niemożności kategoryzowania pewnych zachowań ludzkich jako czułych lub przemocowych, bez znajomości szerszego kontekstu, czyli niejednoznaczności interakcji ciała.

4.2. Paralelizm cech przestrzennych (Rojnick, Robert i Artschwager)

W tym paragrafie zestawione z sobą zostaną *Cerise*²¹⁶ Richarda Artschwagera, *A Helping Hand*²¹⁷ Ricka Rojnicka oraz wybrane prace Jimmy'ego Roberta z serii *Vis-a-Vis*. Wspólną cechą tych dzieł jest fakt, że posiadają cechy charakterystyczne dla wyobraźni przestrzennej/rzeźbiarskiej/obiektywnej, ale wykonane zostały także przy użyciu mediów, odwołujących wyobraźnię odbiorcy do przestrzeni konkretnych obrazów, tzn. przedstawień obiektów i sytuacji, uchwyconych przy pomocy malarstwa i fotografii. Prace te eksplorują więc pola podobieństw między przestrzennymi cechami sytuacji przedstawionych na fotografiach i (w przypadku Artschwagera i Rojnicka) fizyczną przestrzenią obiektów, na powierzchni których rozmieszczone zostały fotografie. Natomiast (w przypadku prac Jimmy'ego Roberta) wydruk fotografii traktowany jest jako fizyczny obiekt, w przeciwieństwie do zwyczajnego sposobu myślenia o wydrukach zdjęć, zgodnie z którym dąży się do zminimalizowania widoczności fizycznych cech wydruku i eksponuje się samą „zawartość” zdjęcia.

Jedną z prac²¹⁸ wchodzącą w skład projektu *Vis-a-vis* Jimmy'ego Roberta stanowi zwinięty w kształt kuli wydruk fotografii przedstawiającej artystę, siedzącego na podłodze w „zwiniętej” pozycji. Inne zdjęcie²¹⁹ przedstawia ujętą z profilu sylwetkę artysty, którego ciało wygięte jest w nienaturalny sposób. Zdjęcie to zostało umieszczone w zbyt małej drewnianej ramie, w efekcie czego sama fotografia uległa zagięciom i miejscowemu naprężeniu, nawiązującym do naprężenia mięśni ciała artysty. Jeszcze inna

²¹⁶ Link do dokumentacji pracy: <https://gagosian.com/exhibitions/2002/richard-artschwager/>

²¹⁷ <https://restartmag.art/wp-content/uploads/2023/12/6.2.-rick-rojnic-1600x1600.jpeg>

²¹⁸ https://www.artforum.com/wp-content/uploads/2022/01/article00_large-67.jpg?resize=1000,576

²¹⁹ https://unphotographed.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/02/8060973085_4ef0dd0c1a.jpg

(horyzontalna)²²⁰ fotografia przedstawia artystę w momencie wstawiania z podłogi, z jedną ręką wyciągniętą do przodu i drugą, podtrzymującą ciężar ciała od tyłu. Zdjęcie to umieszczone zostało na podłodze i częściowo zwinięte w miejscu przedstawiającym postać artysty (widoczne są głównie jego ręce i nogi). W efekcie, samo to zdjęcie zdaje się „podrywać” z podłogi, tak samo jak osoba na nim przedstawiona.

U Rojnicka i Artwschagera istnieje pewnego rodzaju adekwatność przestrzennych łamań bryły podobrazia i oczekiwanego, przestrzennego charakteru przedstawionych fenomenów. Kształt obiektu Rojnicka wyróżniają łamania przestrzenne zbliżone do kształtu dłoni. Podobnie, obiekt Artschwagera ma kształt możliwie uproszczonej bryły krzeselka do karmienia, z siedzącym w nim dzieckiem. Pole podobrazia „łamane” jest w taki sposób, by stworzyć odpowiednią przestrzeń, mogącą pomieścić dany obraz-wyobrażenie w całości. Podobnie jak w malarstwie kubistycznym, osoba korzystająca z tego typu łamań zyskuje możliwość przedstawienia jednego zjawiska z wielu różnych perspektyw na raz.

W opisywanych pracach Jimmy’ego Roberta, matrycą paralelizmu jest wyobrażenie ruchu, który ukazany jest na fotografiach, a odwzorowany zostaje nijako w kształcie sposobu ekspozycji danego zdjęcia.

W przypadku wszystkich przytoczonych prac, mamy do czynienia z konstrukcjami dwupoziomowymi, w których to jedna płaszczyzna medialna rezonuje bezpośrednio z kształtem drugiej. Matrycami wrażeń paralelności wymiarów prac Rojnicka i Artschwagera są wyobrażenia na temat przestrzennego charakteru danego przedmiotu/fenomeny, który jest tematem danej kompozycji.

4.3. Sophie Thun

Kolejny przykład zabiegu, który opisać można mianem paralelizmu multimedialnego, pojawia się w pracach Sophie Thun, pokazanych na wystawie *Room Tour*²²¹ w galerii Raster. Wszystkie prace tworzące ten cykl powstały według tego samego schematu²²²: Sophie, przy pomocy samowyzwalacza wykonywała sobie dwa nagie zdjęcia,

²²⁰https://cdn.contemporaryartlibrary.org/store/image/531088/imagefile/caq_thumb-6530679572c70737487ebcfc37984b7.jpg

²²¹<https://rastergallery.com/wystawy/room-tour/>

²²²https://rastergallery.com/wp-content/uploads/2020/09/Raster_reprodukcja3_WGW-_cenzura.jpg

na których przybierała różne pozycje w tej samej przestrzeni, nie zmieniając ustawienia statywu z aparatem. Następnie przecinała negatywy i zestawiała je z sobą w taki sposób, by przestrzeń na zdjęciu była ciągła, a jej postać pojawiała się w kadrze dwukrotnie. Z połączonych negatywów wykonywała odbitki stykowe, na których później, na zasadzie działania fotogramu, uwieczniała także kształt swoich dłoni w geście zestawiania/przytrzymywania fragmentów negatywu. W ten sposób w kompozycjach uobecniony został fragment jej procesu twórczego. Określony wydźwięk te zabiegi zyskują z uwzględnieniem wiedzy o okolicznościach powstania tych zdjęć: Sophie często pracuje jako asystentka bardziej znanych artystów (zazwyczaj mężczyzn), którzy działają w tych samych mediach. Dni spędza wywołując ich zdjęcia w ciemni, a swoją twórczość uprawia po godzinach pracy. Często zmienia miejsce pracy i pobytu, dlatego tło na każdym zdjęciu jest inne. Z tej perspektywy, kształt dłoni zapisany na odbitkach nie musi kojarzyć się jedynie z pracą w ciemni, ale także z dłońmi jej „pracodawców”, którzy zdają się kontrolować jej ciało organizując jej pracę, warunki życia i odpoczynku.

W przypadku tej pracy, do uznania elementów jej różnych wymiarów za paralelne, konieczna jest wiedza o okolicznościach, w których były one wykonywane. Składałby się na nie przede wszystkim uobecniony w kompozycjach gest składania przeciętych negatywów, zapis fragmentu procesu twórczego i przedstawienia nagiego ciała, a matrycą wrażenia paralelności byłoby w tym przypadku metaforyczne pojęcia wyzysku i kontroli pracy w tej konkretnej sytuacji życiowej.

4.4. *Gypsum Flesh Story*

Na wystawie *Gypsum Flesh Story*²²³ w Galerii ASP w Krakowie, kuratorowanej przez Filipa Rybkowskiego, zaaranżowana została instalacja artystyczna, w skład której wchodziła praca *Traces of People*²²⁴ autorstwa Gizeli Mickiewicz oraz gipsowy odlew *Dawida Donatella*, która na co dzień stanowi pomoc dydaktyczną do zajęć z rysunku na Krakowskim ASP. Tematyka samej wystawy dotyczyła traktowania ciała w obrębie Akademii (rozumianej jako specyficzną formułę instytucji społecznej), a jednym z jej

²²³ Dokumentacja wystawy: <https://restartmag.art/gypsum-flesh-story-wystawa-w-galerii-asp-w-krakowie/>

²²⁴ Link do dokumentacji pracy:

https://galeriastereo.pl/wp-content/uploads/2022/11/OVR_GM_ABBS06_B-1067x1600.jpg

celów było zaktywizowanie wszechobecnych w murach ASP w Krakowie figur i gipsowych kopii, które poza funkcjonowaniem w roli pomocy dydaktycznych stanowią także ozdoby ścian akademii, wchodzą w skład zbiorów muzealnych, a często też po prostu zagracają uczelniany korytarz, utrudniając poruszanie się po budynku.

W pracy Gizeli wyróżnić można zasadniczo dwa elementy: blok suchej gliny, na której widoczne są (charakterystyczne dla wczesnego etapu pracy nad glinianą rzeźbą) ślady ruchu dłoni i palców oraz odbicia całych dłoni, wykonane w zielonym materiale. Odcisnięte dłonie artystki zdają się rzeźbić owy blok gliny. Rzeźba kreuje iluzję stwarzania siebie samej. Ten autoreferencyjny zabieg odwołuje wyobraźnię odbiorcy w stronę samej natury rzeźbiarskiego procesu twórczego. Praca zestawiona została z gipsową kopią rzeźby, której oryginał tworzony był w procesie odwrotnym w stosunku do glinianej kompozycji – poprzez odejmowanie fragmentów kamienia. Grecka rzeźba stanowi też przykład pracy formalnie dopracowanej, ukończonej, podczas gdy charakter pracy Gizeli zdaje się negować samą możliwość zaistnienia takiego stanu rzeczy – stanu dzieła ukończonego, wykraczającego poza możliwość artystycznego rozwinięcia. Dodatkowo, kształt dłoni uobecniony w pracy Gizeli, przywołać może na myśl haptyczność/ fizyczny kontakt z ciałem, które jest zasadniczym tematem rzeźby autorstwa Donatella.

Podstawą wrażenia paralelizacji między pracą Gizeli i gipsowym odlewem, byłoby w tej interpretacji pojęcie **rzeźby**. W tym przypadku zabieg ten służy podkreśleniu różnic między skrajnymi wyobrażeniami mieszczącymi się w tym pojęciu – bryły powstającej jako pozytywny lub jako negatywny, odlew lub skutek stopniowego wykruszania materiału z kamiennego bloku.

4.5. Paralelność struktur narracyjnych i symboliki wydarzeń fabularnych

W kontekście celu mojego projektu, istotną grupą zabiegów paralelizacyjnych, które pojawiają się w narracjach filmowych/literackich/interaktywnych są takie, w których obecny w nich pomniejszy epizod częściowo odwzorowuje strukturę właściwej/przewodniej historii w jej ogólnym kształcie. Mowa więc o sytuacji, w której (wewnątrz określonej fabuły) jawnie przywołane zostają mity lub przypowieści. Obecny w nich układ figur, symboli i wydarzeń projektowany może być wówczas na pozostałą

część właściwej narracji i tym samym uzupełniać ją o pewien wymiar znaczeń i informacji, które nie zostały bezpośrednio wyeksponowane. Przykładem tego rodzaju zabiegu może być historia Kwisatz Haderach w *Diunie* Franka Herberta. Od chwil przywołania legendy, może ona zacząć funkcjonować jako matryca symboliczna, w kontekście której odczytywane będą następujące w przyszłości wydarzenia. Implikuje ona określone oczekiwania, które w ramach postępu właściwej narracji są weryfikowane jako zgodne lub kontrastujące z schematem przypowieści. Podobnie funkcjonować mogą bezpośrednio przywołane w danej fabule teksty literackie lub filozoficzne, np. *Symulakry i symulacja*²²⁵ Jeana Baudrillarda w filmie *Matrix* (reż. Lily i Lany Wachowski, 1999), *Don Kichot*²²⁶ Miguela de Cervantesa w *The Platform* (reż. Galder Gaztelu-Urrutia, 2019), czy *Tako rzecze Zaratustra*²²⁷ Fryderyka Nietzschego w *Miraclemán* (1982) Alana Moore'a. Takie nawiązania w jasny sposób sugerować mogą podobieństwo obszarów problemowych danej narracji i przywołanego dzieła/umożliwiają rozpatrzenie danej fabuły w kluczu przywołanej treści, choć tę funkcję spełnić mogą jedynie wtedy gdy osoba odbiorcza zaznajomiona jest z treścią przywołanego dzieła.

Zbliżoną w stosunku do mitów i przypowieści funkcję pełnić mogą w filmach konsekwentnie powtarzane metafory. W filmie *Duch roju* (1973) Victora Erice kluczową rolę pełni metafora pszczelego roju, ula i panującego w nim porządku. Film opowiada o życiu rodziny, której poszczególni członkowie stopniowo oddalają się od siebie. W rodzinnym domu, w którym rozgrywa się akcja filmu, wiele okien wypełnionych jest witrażowym szkłem tworzącym heksagonalny wzór, kojarzący się z plastrem miodu. Szkło ma żółtozłoty kolor, dzięki czemu wnętrza domu wypełnione są światłem o podobnej, cieplej, miodowej barwie. Motyw ula i pszczelego roju obecny jest także w zajęciu, którym para się ojciec rodziny. Przenosząc strukturę symboliczną z metafory ula na rzeczywistość przedstawionych relacji rodzinnych, uwagę odbiorców zwrócić może chaos panujący wewnątrz ula (domu), a także nieobecność matki (która zajęta jest pisaniem listów do nieokreślonej osoby i wyczekiwaniem na jej odpowiedź). Ojciec tylko częściowo pracuje jako pszczelarz. Zdaje się bardziej interesować pracą pisarsko-teoretyczną (która być może ma związek z pszczelarstwem, ale nie jest to bezpośrednio powiedziane w filmie). Dwie córki przez większość czasu pozostawione są same sobie i w toku postępu fabuły często

²²⁵Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Wydawnictwo Sic!, polskie wydanie 2005 (oryginalnie w języku francuskim 1981). w filmie pojawia się angielski tytuł *Simulacra and simulation*.

²²⁶Miguel de Cervantes, *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, 1605-1615.

²²⁷Friedrich Nietzsche, *Also sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen*, 1883–1885.

odnajdują się w sytuacjach zagrażających ich zdrowiu. Na początku filmu, dwie główne bohaterki (córkę) wybierają się do kina, gdzie oglądają film *Frankenstein* (z 1931 roku). Podobnie jak w przypadku mitów lub przypowieści – elementy narracji przedstawionej w filmie o potworze Frankensteina powracają w dalszej akcji *Ducha roju*. Anna (jedna z głównych bohaterek) zdaje się od tego czasu obsesyjnie powracać myślami do figury potwora-intruza. W jednej z ostatnich scen filmu Erice, Anna widzi we śnie swojego ojca, który zamienił się w potwora Frankensteina, co – podążając za logiką historii przedstawionej w filmie z 1931 r. – oznacza, że stanowi on dla niej śmiertelne zagrożenie. W tym momencie, pierwotnie konserwatywno-moralizatorski, wydzwięk filmu zdaje się przełamany freudowską konkluzją. Ojciec, który pozostawia swoje dzieci w wielu sytuacjach bez opieki, zaniedbując swoje obowiązki (w prawie tym samym stopniu co matka), łatwo mógłby stać się dla nich źródłem opresji, potworem aranżującym córkom rzeczywistość, wiążącym je z sobą toksyczną potrzebą walidacji. *Duch roju* wykorzystuje więc podobieństwa i odpowiedniość figur w historii przedstawionej w filmie *Frankenstein* i w rozwoju wydarzeń w swojej właściwej narracji, a także w motywach ula (domu), roju (rodziny), tytułowego Ducha/porządku panującego wewnątrz ula (tradycyjnych relacji rodzinnych).

W pracy *The Myth of 'Universal' Narrative Models; Expanding the Design Space of Narrative* autorzy (Hartmut Koenitz, Andrea Di Pastena, Dennis Jansen, Brian de Lint i Amandy Moss) opisują tzw. epifaniczną strukturę narracyjną, której dwoma cechami charakterystycznymi są obecność momentu przełomowego (np. epifanii) i powtórzenie zbliżonych struktur narracyjnych przed i po nim. Celem takiego zabiegu jest unaocznienie zmiany, która dokonała się w ramach momentu epifanii, a także podkreślenie wagi tego, co pozostało niezmiennie. Autorzy artykułu przytaczają przykład narracji obecnej w grze *Nier: Automata* (Platinum Games, 2017), w której gracz kilkakrotnie obserwuje te same wydarzenia, ale za każdym razem z perspektywy innej postaci. Momentem epifanii jest śmierć jednej z nich. Zbliżony zabieg obecny jest np. w filmie *Shaun of the Dead*²²⁸, w którym to rolę momentu zwrotnego pełni wybuch pandemii zombie. W powtórzonych sekwencjach, pijany bohater idzie do sklepu i ignoruje otaczający go świat. Ta repetycja obrazuje fakt, że pomimo upadku porządku społecznego, główny bohater w żaden sposób się nie zmienił. Pod koniec filmu pojawia się druga kłamra kompozycyjna, tzn. scena

²²⁸ Link do wideoeseju, omawiającego paralelizm w *Shaun of the Dead*:
https://www.youtube.com/watch?v=s7ZJjTmChdY&ab_channel=telladigitalstorytel

w której bohater po przebudzeniu wchodzi do salonu. O ile w pierwszej wersji tej sceny, w owym pomieszczeniu panował chaos, a bohaterowi towarzyszyła znajoma osoba, która tak jak on nie była zainteresowana sprzątaniami opakowań po pizzy i piwie, to w drugiej odsłonie w pokoju panuje porządek, a miejsce kolegi zastąpiła partnerka życiowa bohatera. Scena ta sygnalizuje wewnętrzną przemianę bohatera, jego rozwiniętą dojrzałość emocjonalną.

Powszechnym zabiegiem obecnym w wielu seriach gier komputerowych jest powtórzenie zestawu wybranych elementów świata przedstawionego w obrębie kilku kolejnych części danej serii, w sposób sugerujący rozwój wydarzeń, które nie zostały bezpośrednio przedstawione w żadnej z odsłon. Służą do tego m.in. tzw. *easter eggs*²²⁹. Przykład takiego zabiegu odnaleźć możemy w serii gier *Dark Souls*, a konkretnie w wątku dotyczącym relacji Córek Wiedźmy z Izalith²³⁰, który wprowadzony został w części pierwszej, a jego elementy powracają w części trzeciej. Struktura opowieści przedstawionej w pierwszej grze z cyklu projektowana jest na układ elementów-symboli świata przedstawionego w kolejnej. Z szeregu kontekstów i znaczeń, powiązanych z sobą na różnych etapach rozwoju historii wynika, że rozdzielone i skłócone z sobą postaci u kresu swojego życia prawdopodobnie się spotkały.

Istnieje jeszcze wiele innych typów zabiegów paralelicznych, które wykorzystane być mogą w mediach narracyjnych. Warto dodatkowo wspomnieć w tym miejscu motyw zestawienia życia dwóch rodzin o podobnej strukturze relacji, ale odmiennej sytuacji ekonomicznej, który pojawia się w filmach *Parasite* (reż. Joon-ho Bong, 2019) i *To My!* (reż. Jordan Peele, 2019). Zabieg ten służy uwypukleniu różnic klasowo-obyczajowych

²²⁹ „Easter egg (dosł. z ang. >>jajko wielkanocne<<) – ukryte przed użytkownikiem treści w interaktywnych produktach cyfrowych (gry, aplikacje, filmy) lub jawne nawiązanie do innej treści, ale w oczywisty sposób niepasujące do treści/fabuły produktu (często łamanie czwartej ściany). Mają najczęściej akcent humorystyczny lub nawiązują do innego znanego produktu (gry/filmu/postaci/książki itd.)” Źródło cytatu: pl.wikipedia.org/wiki/Easter_egg

²³⁰ W narracji świata przedstawionego córki owej wiedźmy uległy kłątwie i bolesnym przeobrażeniom fizycznym w wyniku błędu popełnionego przez swoją matkę. w pierwszej części serii gracz napotyka trzy siostry: Quelaag, Quelanę oraz *Nadobną Pani* (ang. *The Fair Lady*), z których to pierwsza musi zostać uśmiercona przez gracza, a druga (Quelana, która jako jedyna uniknęła konsekwencji kłątwy) opuściła swoją rodzinną krainę, pozostawiając swoje siostry w potrzebie. Natomiast *The Fair Lady* oczekuje ponownego spotkania z pozostałymi z siostr (do tego stopnia, że początkowo myli postać gracza z jedną z nich, a później postanawia się kurczowo trzymać tej interpretacji, także wtedy gdy zdaje się mieć pewność, że nie jest to prawdą). W trzeciej części gry gracz zyskuje możliwość odwiedzenia miejsca zwanego *Niegasnącym jeziorem*, gdzie znajdują się zwłoki wyglądem przypominające model *Nadobnej Pani* z pierwszej części gry. Obok nich znajdują się resztki drugiego ciała, z których gracz zabrać może księgę sygnowaną imieniem *Quelany*, co sugeruje, że ta w końcu powróciła do swojego domu.

i podobieństw potrzeb emocjonalnych w danej parze rodzin. Jest także metaforą nierówności społecznych w kapitalistycznych relacjach produkcji. W obu filmach obecna jest ta sama podstawowa metafora drabiny społecznej, polegająca na tym, że jedna z rodzin żyje w dwupiętrowym domu, a druga pod ziemią.

W wszystkich wyżej opisanych sytuacjach relacje paraleliczne zachodzą między strukturami narracyjnymi/symbolicznymi, które choć łatwo mogą zostać rozpoznane jako autonomiczne, to odbierane są przy pomocy zbliżonych wrażeń i rejestrów kulturowych, co sprawia, że nie sposób uznać ich za multimedialne. Przywołuję je jednak w tym miejscu, ponieważ w analogicznych zabiegach, przeniesionych w pole relacji multimedialnych, upatruję największego potencjału artystycznego.

4.6. Paralelizm i autoreferencyjność w grach cyfrowych

W tym paragrafie opisywać będę gry cyfrowe traktując je jako przestrzenie multimedialne, łączące w sobie w bezpośredni sposób wiele płaszczyzn przekazu. Jeden z rodzajów możliwej krytyki niespójności w tych relacjach określany jest mianem dysonansu ludonarracyjnego. Polega on na nieprzystawalności fragmentów warstwy narracyjnej z *gameplayową*, na nieadekwatności doświadczenia kreowanego przez decyzje designerskie i dynamiką lub dramaturgią warstwy narracyjnej. Wskutek tej sytuacji odbiorca wyrwany zostaje z immersji i zaczyna kwestionować racjonalność świata przedstawionego. Wiele z opisanych poniżej zabiegów artystycznych jest wynikiem dążenia zespołów deweloperskich do kreowania wewnętrznie spójnego doświadczenia, więc paralelność elementów różnych płaszczyzn medialnych stanowi z perspektywy *game devu* pewnego rodzaju efekt uboczny. Opisuję je jednak ze względu na rozwojowy potencjał, którego upatruję w możliwości adaptacji zbliżonych rozwiązań do pola współczesnych praktyk artystycznych.

W grach cyfrowych powszechną mechaniką, umożliwiającą graczom kontynuowanie rozgrywek, jest mechanika zapisu stanu gry, wczytywania i odradzania się po śmierci bohatera. W większości gier nie znajduje ona żadnego uzasadnienia w warstwie narracyjnej i łączy się z przełamaniem ciągłości doświadczenia gracza. Natomiast w serii *Dark Souls* ta mechanika znajduje swoje uzasadnienie w przedstawionej narracji. Zarówno postać gracza, jak i większa część obecnych w grze antagonistów, dotknięta jest tzw. *klątwą pustych*, która skutkuje niemożnością doświadczenia permanentnej śmierci

i ciągłym odradzaniem się w postaci *pustego* – istoty pozbawionej dotychczas zebranych dusz i człowieczeństwa. Podobne rozwiązanie obecne jest w grze *Nier: Automata*, w której gracz kieruje losami żeńskiego androida o imieniu 2B (czyt. *To Be*²³¹). Stan gry zapisać można jedynie w wyznaczonych miejscach. Po pierwszej porażce, gracz dowiaduje się, że w ramach logiki świata przedstawionego to nie stan gry został zapisany, ale stan świadomości głównej bohaterki. Każda porażka gracza oznacza fizyczne zniszczenie danego androida, jednak każdorazowo zostaje on odbudowany, a jej świadomość sprzed wypadku – przywrócona. Sytuacja zmienia się dopiero na etapie poprzedzającym momentem epifanii (pozostając przy nazewnictwie cytowanej wcześniej pracy), w którym to androidy zyskują dostęp do odczuwania złożonych stanów emocjonalnych. Śmierć w takim momencie permanentnie przerywa ich ciągłość, pozbawiając tym samym protagonistów elementarnej części człowieczeństwa, która jest przewodnim tematem tej gry (imię głównej bohaterki jest nawiązaniem do słynnego fragmentu szekspirowskiego dramatu). Zarówno *Dark Souls* jak i *Nier: Automata* przekraczają utarte konwencje gry komputerowej, przekładając je tam, gdzie zazwyczaj w tekstach krytycznych już nie upatruje się rozbieżności o charakterze dysonansu ludonarracyjnego. *Gameplay/mechanika śmierci i odrodzenia* staje się w nich bezpośrednim nośnikiem doświadczenia logiki świata przedstawionego i przewodnich narracji, dotyczących relacji czasu i człowieczeństwa.

Inną produkcją interaktywną, w której konstrukcji istotną rolę pełni paralelność motywów jest *Pathologic 2*. Kluczowa grupa pojęć metaforycznych, które powracającą na różnych płaszczyznach tej gry to odwołania do żywego organizmu, jego warstw i linii przepływów płynów ustrojowych/życiowej energii. Akcja gry toczy się w obrębie jednego miasta (atakowanego epidemią nieznaną choroby), o którym żyjące w nim postacie na wczesnym etapie gry zaczynają mówić jako o żyjącym organizmie. Mapa miasta swoim kształtem przypomina ciało byka, który jest istotną figurą w narracji gry. Władzę w tym mieście sprawują trzy rodziny – Olgymsky, Saburov i Kain, które graczowi przedstawiane są jako: Kain – źródło idei i snów (reprezentujący umysł); Olgymsky – zarządzanie fabrykami, sklepami, przepływem kapitału i zasobami ludzkimi (reprezentujący układ narządów wewnętrznych); Saburov – ręce i narzędzia/władza wykonawcza. Alternatywny porządek rozumienia metafory organizmu przedstawiony jest w panelu postaci i podział tam występujący wynika z ról, jakie dane osoby pełnią w życiu głównego bohatera. Część

²³¹ Nawiązanie do słynnej frazy *To be or not to be* z utworu *Hamlet, Księżę Danii* Williama Shakespeare'a.

postaci podpisanych jest jako krew i nerwy, a większość członków wyżej wspomnianych rodzin pełni rolę kości. Gracz swoimi działaniami wspierać może funkcjonowanie wybranych części miasta-organizmu, ale gra na bardzo wczesnym etapie ukazuje odbiorcom, że nie jesteśmy w stanie ocalić całości (czyt. pomóc wszystkim). Z uszkodzenia grupy elementów układu (tzn. z śmierci określonych osób) gracz może wnioskować o potencjalnym rozwoju dalszych wydarzeń fabuły (która ma wiele wariantów, zależnych od decyzji podejmowanych przez osobę grającą). Metafora warstw organizmu powraca także w innych mechanikach gry, takich jak np. ważenie tynktur, wykonywanie autopsji lub przemieszczanie się po mieście. Powtórzenie metafor warstw organizmu, linii przepływu energii życiowej i układów wewnętrznych, ich odpowiedniość w mechanikach gry i wydarzeniach świata przedstawionego, umożliwia graczowi formułowanie pytań dotyczących jego roli w przedstawionych wydarzeniach. Pytania te dotyczyć mogą także kryteriów wartości, na bazie których podejmuje takie, a nie inne decyzje. W ramach przedstawionego spektrum linii fabularnych, gracz ma m.in. możliwość konserwowania zastanego w mieście układu sił politycznych, przedłożenia osobistych sympatii nad kompetencje społeczne lub wsparcia wykluczonych dotąd grup etnicznych i uznania ich praw do autonomicznego stanowienia swojego porządku społecznego. Każde zachowanie gracza wpisane być może w kontekst metaforyki somatycznej (i jej pokrewnych np. ciała, obumierania, krążenia, udrażniania i blokowania energii życiowych), w efekcie czego gracz wnioskować może, czy w danym momencie pełni rolę aktora leczącego (np. części układu immunologicznego), czy też staje się dla miasta czymś obcym – szkodnikiem lub nowotworem. Metafora nowotworu obecna jest najwyraźniej w rozrastającym się każdorazowo po śmierci bohatera-gracza guzie (ang. *tumor*), będącym konstrukcją z nieznanego materiału, która tworzy się samoistnie w jednym z centralnych punktów miasta. Paralelność zaobserwować można w tym przypadku między logiką metafory organizmu, która powtarza się warstwach światotwórczych i fabularnych oraz mechanikami gry i logiką konsekwencji działań gracza (np. zaniedbania pielęgnacji określonych układów organizmu, takich jak osób i instytucji).

Przykład innego rodzaju paralelności wrażeń różnych płaszczyzn interaktywnego doświadczenia zaobserwować możemy w *Disco Elysium*. Studio ZA/UM tworzące tę grę wielokrotnie podkreślało charakter swoich lewicowe sympatii politycznych, czym zgromadziło wokół swoich produkcji grupę odbiorców podzielających ich poglądy. Osoba grająca w *Disco Elysium* ma możliwość wcielenia się w postać detektywa, który zyskuje

możliwość dołączenia do dwuosobowej, studenckiej organizacji komunistycznej. Po krótkim czasie okazuje się, że jedyną aktywnością tej grupy jest czytanie hermetycznej literatury i prowadzenie na jej temat długich dyskusji. W pewnym momencie gracz zyskuje możliwość wytknięcia członkom klubu, że padli oni ofiarą mechanizmu interpasywności (choć postać gracza ujmuje to w innych słowach). W *Realizmie kapitalistycznym*²³² Mark Fisher jako przykład tego typu mechanizmu podał sytuację, w której ktoś konsumuje treści o antykapitalistycznym wydźwięku i ta czynność (oraz same te treści) „odgrywają” za tę osobę jej sprzeciw wobec kapitalizmu, co umożliwia nam dalsze kontynuowanie konsumpcji²³³. Innymi słowy, polityczne zaangażowanie zostaje zastąpione przez konsumpcję określonych treści, która kreuje wrażenie „dostatecznego zaangażowania”. Ten moment w grze można traktować jako zarzut wymierzony w kierunku osoby grającej, (która najprawdopodobniej podzielać będzie wartości deklarowane przez studio ZA/UM). Zarzut ten nie przekracza bezpośrednio tzw. czwartej ściany, ale narusza konwencjonalną granicę gry, poprzez upodobnienie sytuacji przedstawionej w jej warstwie narracyjnej do charakteru samego obcowania z grą, tzn. względnej pasywności tego doświadczenia. Dalsza część wydarzeń przedstawionych w *Disco Elysium* niuansuje ten zarzut i zakreśla szeroki wachlarz zależności między jednostkowymi możliwościami stawiania oporu kapitalizmowi i egzystencjalno-etyczną powinnością utrzymania sprzeciwu wobec tej struktury wyzysku.

Podobnego rodzaju autoreferencyjność obserwować możemy w grze *Spec Ops: The Line*. Gatunkowo wpisuje się ona w znaczny stopień w grupę tzw. *shooterów*, czyli gier w których rozgrywka polega na strzelaniu do antagonistów i stopniowym poszerzaniu swojego arsenału. Zazwyczaj warstwa narracyjna gier tego typu sprowadza się do legitymizacji okoliczności, w których gracz może uśmiercać dużą liczbę wrogów. Przewodzą w nich stereotypowe historie o „dobrych amerykańcach” strzelających do „złych terrorystów”. W *Spec Ops: The Line* w wyniku kilku zwrotów akcji okazuje się, że postać prowadzona przez gracza popełniła szereg pomyłek i uśmierciła najpierw kilku żołnierzy stojących po jego stronie, a później w brutalny sposób zabiła liczną grupę niewinnych cywilów. Gracz/bohater konfrontuje się z konsekwencjami „swoich” działań ukazanych w przerywnikach filmowych, w których obejrzeć może z bliska ciała cywilów spalonych

²³² Mark Fisher, *Realizm Kapitalistyczny, Czy nie ma alternatywy?*, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa 2020

²³³ Zobacz: Ibid. str. 24.

białym fosforem. Konsekwencje działań gracza są wyeksponowane przez sposób, w jaki rozwój wydarzeń fabularnych kontrastuje z konwencją gry typu *shooter*. Tak, jak dla głównego bohatera narracja ideologiczna stanowiła uzasadnienie przemocy, tak dla gracza stanowi je konwencja gry. Paralelność zachodzi w tym przypadku między relacją głównego bohatera z narracją ideologiczną, legitymizującą przemoc oraz sytuacją gracza i konwencją *shootera*.

Istnieje wiele przykładów, w których przy pomocy autoreferencyjnych zabiegów między *gameplayem* a narracją gry, wyeksponowane zostały granice konwencji, w której jest ona utrzymana. Wspomnieć można *Undertale*, która umożliwiała graczowi przejście gry pacyfistycznie, bez uśmiercania ani jednej postaci (co jest rzadko spotykane w grach z gatunku RPG). Dodatkowo, warto zauważyć szereg gier grozy wykorzystujących przeniesienie koszmaru na przestrzeń interfejsu gry i systemu komputera gracza takich jak *Batman: Arkham Asylum* (tzw. sekwencja The Glitch Nightmare), *Eternal Darkness* (gdzie system trzeźwości umysłu wpływa na zachowanie kamery i czytelność jej obrazu. Podobny zabieg zastosowany został w grze *Amnesia: The Dark Descent*), czy *Metal Gear Solid* (walka z Psycho mantis, w trakcie której gra odczytuje z pamięci urządzenia gamingowego nazwy wcześniej ukończonych tytułów, symulując tym samym zdolność antagonisty do pozyskiwania informacji z świata zewnętrznego względem gry). Zabiegi te w dziennikarstwie gamingowym zazwyczaj są opisywane w kategoriach przeniesienia gry na meta-poziom i przełamania czwartej ściany. Zasadniczo jednak, wszystkie polegają na uobecnienu w warstwie formalnej (tj. *gameplayu*) konsekwencji wynikających z warstwy narracyjnej.

4.7. Paralelizm audiowizualny

Podstawową grupą zabiegów filmowych, które określić można mianem paralelizmu intermedialnego jest tzw. *mickey mousing*. W przeszłości ten termin zwykle odnoszony był do obecnej w wielu animacjach Disneya sytuacji, w której poszczególne zdarzenia widoczne na ekranie, zsynchronizowane zostają z dynamiką i dramaturgią muzyki – poszczególne gesty, kroki i komiczne wypadki zostają odzwierciedlone w warstwie muzycznej. Celem takiego zabiegu jest wzmocnienie wydźwięku emocjonalnego danego zdarzenia filmowego, zarówno wtedy, gdy ma ono komiczny, jak i dramatyczny charakter. W *Functions of Dialogue Underscoring in American Feature Film* David Allen Helvering

zaznacza, że: „Synchroniczność Mickey Mousing umożliwia (autorom) ustrukturyzowanie doświadczenia wizualnego, (...) warunkuje stopień ciężaru danych wydarzeń i uzupełnienia obraz danej sytuacji o informacje nieobecne na ekranie”²³⁴. Przykłady *mickey mousing* zobaczyć możemy w *Lśnieniu*²³⁵ (1980) Stanleya Kubricka, *King Kong* z 1933 r., w jednej z ostatnich scen z *Casablanca* (reż. Michael Curtiz, 1942 r.), a także w wielu platformowych grach wideo.

Drugą, powszechną w kinie grupą zabiegów, które określić można tytułowym dla tej pracy terminem, jest skorelowanie stanów mentalnych bohaterów filmu z charakterem efektów wizualnych obecnych na ekranie. Przykładem mogą być zabiegi zastosowane w serialu *Hannibal* (2013). Główny bohater (Will) cierpi prawdopodobnie na jakąś formę schizofrenii paranoidalnej (lub ma zbliżone objawy). Jest w swojej tragedii osamotniony i permanentnie niepewny natury wrażeń, których doświadcza. Jak zauważył Marcin Łukański, autor YouTubowego kanału *Na Gałęzi*²³⁶ – twarz Willa (w szczególności w sytuacjach nasilenia objawów) ukazana jest na ekranie w zbliżeniach, w efekcie czego często jedyną rzeczą, którą obserwuje widz jest mętne spojrzenie i spocone czoło głównego bohatera, które całkowicie wypełniają kadr. „Nagromadzenie bliskich planów buduje atmosferę dyskomfortu i mocnego napięcia. Tak jak bohater - jesteśmy osaczeni przez jego dziwny świat. (...) Dodatkowo, Will jest kompozycyjnie odgradzony od innych postaci. Zamknięte kadry są niczym klatka.”²³⁷ w tych scenach wyobrażenia o stanie i sytuacji bohatera skonfrontowane zostają z metaforą zamknięcia, osamotnienia i nierealności, która zostaje wywołana w odbiorcach pod wpływem opisanych zabiegów operatorskich i postprodukcyjnych.

Inną formę korelacji dźwięku i ruchomych obrazów obserwować można powszechnie w montażu teledysków, który często opiera się na zintegrowaniu z sobą rytmu montażu, kluczowych punktów dramaturgii utworu oraz akcji przedstawionej w wideo. Spośród bardziej klarownych przykładów tego typu zabiegów wskazałbym m.in.: cięcie pojawiające się wraz z uderzeniem dłoni w drzwi w teledysku *Mad About You*

²³⁴ Helvering, David Allen (July 2007). "Functions of Dialogue Underscoring in American Feature Film", p.178-180. The University of Iowa. ISBN 9780549235040, (moje tłumaczenie – A.N.).

²³⁵ Link do wideoeseju o mickey mousing w *Lśnieniu* (dostęp 10.09.2025):

https://www.youtube.com/watch?v=b7-1gCc0Vnw&ab_channel=kaptainkristian

²³⁶ Link do przytaczanego materiału (dostęp 05.01.2025):

https://www.youtube.com/watch?v=P3YTeNsFxK0&ab_channel=NaGa%C5%82%C4%99zi

²³⁷ Ibid., wypowiedź autora kanału *Na Gałęzi* z filmu *Hannibal - jak poczuć to, co bohater filmu?*

Hooverphonic (około 1 min 49s); przejście z przyspieszonej i zaakcentowanej zielonym filtrem sekwencji do części bardziej powolnej w teledysku *The Perfect Drug* Nine Inch Nails (przyspieszona sekwencja kończy się w trzeciej minucie teledysku); większość ujęć *The Hardest Button to Button* The White Stripes, gdzie kolejne z instrumentów muzycznych grających aktualne partie piosenki pojawiają się na ekranie wraz z każdą nutą wybijanego na nich rytmu. Podobne zabiegi obecne są w różnym stopniu w wielu teledyskach, bo jest to podstawowy sposób intensyfikacji wrażeń estetycznych i wzmacniania poczucia spójności tych produkcji. W pewnym sensie, na tego typu korelacji opierają się wszelkie praktyki *Video Jockey* (VJ)²³⁸.

Między innymi na przykładzie tej grupy zabiegów uwidacznia się potencjalny konflikt (lub zagrożenie tautologiczności) pojęć paralelizmu, autoreferencyjności i intermedialności. Jak pisała Yvonne Spielmann w *Intermedia in Electronic Images*: „[...] intermedialne kształtowanie obrazu dokonuje się głównie tam, gdzie ma miejsce proces autorefleksji. Intermedialna autorefleksja oznacza procesy, w których specyficzne cechy strukturalne rozmaitych mediów (malarstwa, filmu, mediów elektronicznych) zostają połączone ze sobą na płaszczyźnie formalnej”²³⁹. Jeżeli by przyjąć, że „intermedialność oznacza proces wymiany między mediami albo w medialnej między-przestrzeni, tak jak chciał to widzieć Higgins.”²⁴⁰ to pojęcia metaforyczne i elementy stanowiące punkty węzłowe dla wrażenia paralelności, mogą być także podstawą wrażenia konceptualnego zespolenia. To czyniłoby pojęcie paralelizmu intermedialnego tautologicznym.

4.8. Alfred Hitchcock; *Rope*, *Rear Window*

W *Rope* z 1948 r. (w polskim tłumaczeniu film funkcjonuje pod dwoma alternatywnymi tytułami: *Sznur* oraz *Lina*) w reżyserii Alfreda Hitchcocka oraz w filmie *Okno na podwórze* (1954 r., oryg. *Rear Window*) zastosowane zabiegi montażowe rezonują

²³⁸ „VJ lub veejay (od słowa Video Jockey, analogicznie jak disc jockey czyli DJ lub >>deejay<<) – termin, który powstał we wczesnych latach 80., by opisać ludzi, którzy prezentowali klipy video dla MTV i MuchMusic. Słowo VJ reprezentuje również osobę, która tworzy wizualizacje na żywo do wszystkich typów muzyki.” Źródło Cyt.: pl.wikipedia.org/wiki/VJ. w tym miejscu miałem na myśli przede wszystkim montaż wizualizacji do muzyki granej na żywo.

²³⁹ Y. Spielmann, *Intermedia in Electronic Images*, „Leonardo” 2001, vol. 34, nr 1, s. 51. Cyt. Za Konrad CHmielecki, *Estetyka Intermedialności*, s.45

²⁴⁰ Cyt. Ibid. s. 45.

z treścią przedstawionych fabuł w sposób, który określić można mianem paraleli wydarzeń fabularnych i charakteru zabiegów montażowych i operatorskich.

Okno na podwórze przedstawia historię fotografa, który (ze względu na złamaną nogę) unieruchomiony jest przed oknem w swoim mieszkaniu i przez większość filmowego schematu fabularnego jego głównym zajęciem jest podglądanie sąsiadów. Pewnego dnia jest świadkiem podejrzanego zachowanie mężczyzny mieszkającego w sąsiednim budynku. Podążając za piętrzącymi się pytaniami, intuicjami i potrzebą akcji, bohater eksploruje historię kryminalną, pozostając jednocześnie unieruchomionym i ograniczonym perspektywą swojego okna. Sytuacja przedstawiona w filmie nawiązuje do natury czynności jaką jest oglądanie filmów, które łączy w sobie pasywność, wojeryzm i potrzebę dramatu/opowieści.

Akcja filmu *Rope* opowiada natomiast o dwójce bohaterów, którzy przy pomocy sznura dokonują morderstwa na swoim szkolnym znajomym. W ramach postępu fabuły, jako odbiorcy, stopniowo zaczynamy odkrywać przesłanki, które pchnęły ich do tego czynu. Wyjątkową cechą tej produkcji jest to, że od sceny wyżej wspomnianego morderstwa (które poprzedzał najazd kamery na okno i cięcie) została ona nakręcona bez cięć montażowych na jednym, trwającym około 50 minut ujęciu (przynajmniej oficjalnie, ponieważ według wielu źródeł w filmie ukryte zostały trzy cięcia). Paralelność zachodzić tu może między zasadniczą decyzją operatorsko-montażową, przewodnim motywem filmu (morderstwa za pomocą liny) oraz specyfiką opowieści kryminalno-detektywistycznych, wyrażalną w sformułowaniu po nitce do kłębka (tzn. do prawdy/ do rozwiązania).

W obu tych filmach Hitchcock zdaje się podkreślać i unaoczniać swoim odbiorcom elementy produkcji i konsumpcji samego medium filmowego, tzn. konieczność zachowania ciągłości dramaturgicznej oraz specyfiki czynności „konsumowania” obrazów filmowych. Hitchcock wykorzystuje więc samo medium filmowe do jego krytyki, co zgodne jest z Greenbergowskim rozumieniem tendencji autokrytycznej w modernizmie.²⁴¹

²⁴¹ w *Malarstwie modernistycznym* z 1960 r. Greenberg opisywał to zagadnienie następująco: „Modernizm nie ogranicza się wyłącznie do sztuki i literatury. Obejmuje wszystko to, co jest naprawdę żywe w kulturze. [...] Utożsamiam modernizm z intensyfikacją autokrytycznej tendencji, która rozpoczęła się z filozofią Kanta. Kant jako pierwszy poddał krytyce same środki krytyki i dlatego uważam go za pierwszego modernistę. Istota modernizmu tkwi, tak mi się przynajmniej wydaje, w zastosowaniu charakterystycznych dla danej dyscypliny metod do krytyki tej dyscypliny [...]”. Cyt. Clement Greenberg, *Obrona Modernizmu*; wybór

4.9. Mateusz Sadowski, *It Takes Time*

Intermedialna praca Mateusza Sadowskiego zatytułowana *It takes Time*²⁴² stanowi połączenie przynajmniej trzech technik artystycznych. Aby uczynić opis sposobu jej powstania bardziej czytelnym, wyróżnię w nim kilka etapów.

Etap 1 – Autor zarejestrował w formie wideo ogień rozprzestrzeniający się w bliżej niesprecyzowanym polu oraz (na oddzielnym nagraniu) stopniowe zwęglanie materiału (prawdopodobnie ryzy papieru).

Etap 2 – Klatki filmu przedstawiającego ogień zostały wywołane i ułożone na sobie w kolejności odwrotnej do chronologii z pierwotnego nagrania, tworząc tym samym z fotografii bryłę w kształcie prostopadłościanu.

Etap 3 – Kolumna fotografii przedstawiających ogień została usytuowana na tle wydrukowanych kadrów z nagrania przedstawiającego spalany materiał.

Etap 4 – Autor wykonał animację poklatkową, stopniowo zabierając z bloku fotografii kolejne klatki, podmieniając klatki filmu z tła oraz wykonując zdjęcia zarówno stopniowo zmniejszającej się bryły i zmieniającego się tła.

Etap 5 – Ze zdjęć zarejestrowanych na poprzednim etapie powstała animacja poklatkowa, na której oba pierwotne nagrania (ognia i spalanego materiału) zostały „wtórnie zanimowane” w odmiennych formach.

W ostatecznej formie tej pracy (łączącej animację poklatkową, wideo i fotografię potraktowane jako obiekt) ruch widoczny na pierwotnych nagraniach został odtworzony w innych technologiach. Proces spalania materiału został w tej pracy rozbity na dwa zjawiska – ruch płomienia i zwęglanie materiału. W miarę „rozprzestrzeniania się ognia” wysokość bloku fotografii widocznie się zmniejszała. Sposób, w jaki wykorzystane zostały

esejów Grzegorz Dziamski i Maria Śpik-Dziamska, Kraków 2006. w późniejszym fragmencie tego samego tekstu, na przykładzie malarstwa, opisywał tę tendencję w następujący sposób: „Ograniczenia malarskiego medium – płaska powierzchnia, kształt obrazu, własności pigmentu – traktowane były przez Starych Mistrzów jako czynniki negatywne, akceptowane milcząco lub niebezpośrednio. w modernizmie te same ograniczenia zostały uznane za czynniki pozytywne i otwarcie zaakceptowane. [...] Nacisk nieuchronnej płaskości malarskiej powierzchni miał zasadnicze, większe niż cokolwiek innego znaczenie dla procesów, za pomocą których sztuka malarska poddawała krytyce i definiowała samą siebie w ramach modernizmu. Płaskość była bowiem czymś wyjątkowym, przypisanym wyłącznie sztuce malarskiej. [...] Normy i konwencje malarstwa tworzą warunki ograniczające, z którymi obraz musi pozostać w zgodzie, aby być doświadczany jako obraz”. Cyt. Ibid. s. 49.

²⁴² Link do dokumentacji pracy (dostęp 08.05.2025):

https://www.instagram.com/p/BUcw3nIFks-/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

w tej pracy środki przekazu rysował analogię do specyfiki procesu, który obrazował. Wyróżnione poziomy procesu spalania – płomień i redukcja objętości spalanego materiału – zostały ponownie skonfrontowane z sobą w przestrzeni multimedialnej. Nagranie spalanego materiału widoczne za animowanym blokiem fotografii rezonowało z stopniową redukcją jego objętości. Matrycą wrażenia paralelności różnych wymiarów tego dzieła mogą być pojęcia spalania, rozprzestrzeniania się ognia, ubywania materii, ale także wyobrażenie o tym, że oba zarejestrowane materiały (płomienia i spalanego materiału) przynależą tej samej sytuacji (tzn. że te procesy zarejestrowane były w tym samym miejscu i czasie, czyli w rzeczywistości były jednym procesem).

Warunkiem możliwości postrzegania wspomnianych relacji jako paralelnych jest uznanie odrębności między wyróżnionymi wymiarami dzieła. Na przykładzie tej pracy, ponownie uwidacznia się potencjalna tautologiczność pojęcia paralelizmu intermedialnego, wspomniana wcześniej w paragrafie 4.7.

4.10. Maurizio Cattelan

Tematem tego paragrafu jest nie tyle sama instalacja Cattelana pt. *La Nona Ora*²⁴³, ale sekwencja otwierająca (tzw. wejściówka; ang. *opening*) wszystkie odcinki pierwszego sezonu serialu *Młody Papież*²⁴⁴ (reż. Paolo Sorrentino, 2016), w której pojawia się ta rzeźba. Paraleliczna relacja istniałaby w tym przypadku między treścią pewnego wątku z tego serialu i przesłaniem instalacji Cattelana.

La Nona Ora przedstawia papieża przygniecione go skałą. Przy pierwszym kontakcie wydawać się może przejawem specyficznego rodzaju poczucia humoru. Dopiero w zestawieniu z tytułem, wydźwięk dzieła się zmienia. *La Nona Ora* oznacza godzinę dziewiątą. To nawiązanie do fragmentu Nowego Testamentu, z chwili przed śmiercią Jezusa, w którym wypowiada on słowa *Eli eli lama sabachthani*?²⁴⁵. Parafrazując wypowiedź Slavoja Žižka (wygłoszoną w wykładzie *Why only an atheist can be true*

²⁴³ Strona na wikipedii poświęcona tej pracy (dostęp 08.05.2025): https://pl.wikipedia.org/wiki/La_Nona_Ora

²⁴⁴ Link do openingu serialu (dostęp 08.05.2025):

https://www.youtube.com/watch?v=dPjW75flbUo&list=RDdPjW75flbUo&start_radio=1&ab_channel=Thursyears

²⁴⁵ (*Biblia*, Mt 27,46).

*christian?*²⁴⁶) moment, w którym Jezus wypowiada te słowa jest momentem, w którym sam Bóg (ten „właściwy”) popada w zwątpienie/traci wiarę w siebie i swój projekt²⁴⁷. *La Nona Ora* Cattelana jest obrazem ciężaru odpowiedzialności spoczywającej na osobie pełniącej funkcję papieża i wyrazem empatii wobec jej tragicznej sytuacji. Skała jest tu metaforą Kościoła²⁴⁸, który jest „krzyżem” dla biskupa Rzymu. Tytuł rzeźby Cattelana i jej forma korespondują z wydźwiękiem serialu *The Young Pope*, w którym pojawia się wątek domniemanego ateizmu (a przynajmniej kryzysu wiary) głównego bohatera filmu, pełniącego funkcję papieża. Rzeźba Cattelana umieszczona w wstępie *The Young Pope* jest odbiciem i syntezą treści tego wątku.

Jeżeli odbiorca serialu zaznajomiony jest z przesłaniem rzeźby, to ze sposobu jej wykorzystania w wejściówce serialu wnioskować może o charakterze przewodniego dla jego akcji dylematu, zanim zostanie on otwarcie wyeksponowany. I odwrotnie – po seansie pierwszego sezonu *The Young Pope*, osoba, która wcześniej nie rozumiała znaczenia rzeźby Cattelana może je zrozumieć, projektując na nią sens dramatu przedstawionego w serialu. Matrycą wrażenia paralelności wątków w tej pracy jest zbiór metaforycznych pojęć kryzysu wiary, ciężaru odpowiedzialności i ciężaru skały-Kościoła.

4.11. Richard Smith, *Piano*

*Piano*²⁴⁹ Richarda Smitha jest obiektem malarskim, który w przeszłości mógł być określany pojęciami abstrakcji pomalarskiej i *color field painting*. Kluczową cechą twórczości wpisujących się w te nurty była (zgodna z ideami Clementa Greenberga, przedstawionymi w przypisie do paragrafu 4.8.) dążność do stosowania plam barwnych w taki sposób, by eksponowały fizyczność płaszczyzn podobrazia i by plamy te nie budowały iluzji przestrzeni obrazu (co ma miejsce w większości przypadków dawnego malarstwa europejskiego). Malarstwo tego typu (np. prace Franka Stelli, Kennetha Nolanda, Thomasa Downinga i Paula Reeda) z zasady nie próbowały obrazować

²⁴⁶ Slavoj Žižek, *Why only an atheist can be true christian?*, wykład wygłoszony w październiku 2010 roku w *Princeton University*. Zapis wykładu dostępny jest na platformie *Youtube* pod następującym linkiem: https://www.youtube.com/watch?v=WtdXweib0HE&ab_channel=Savician (Dostęp: 16.08.2024)

²⁴⁷ „God himself becomes for a moment an atheist there, [...] what dies on the cross is God himself and what is then The Holy Spirit is just a virtual community of believers.” Cyt. Ibid.

²⁴⁸ *Ty jesteś Piotr [czyli Skała], i na tej Skale zbuduję Kościół mój, a bramy piekielne go nie przemogą* (Mt 16, 18).

²⁴⁹ Dokumentacja pracy (dostęp 08.05.2025): <https://www.wikiart.org/pt/richard-smith/piano-1963>

istniejących w zewnętrznej rzeczywistości sytuacji i przedmiotów, a zamiast tego podkreślały to, że są jedynie materialnymi obiektami pomalowanymi farbą. W kontekście tych dążeń, *Piano* Smitha jest pewnego rodzaju ewenementem, ponieważ posiada cechy obrazowania rzeczywistego przedmiotu, wspomnianego w tytule. Doświadczenie obcowania z obiektem takim jak pianino, zostało w ramach tej kompozycji przywołane w przynajmniej jej dwóch wymiarach. Pierwszym – obiektowo-przestrzennym, zarówno ten obiekt malarski i pianina są ciężkimi przedmiotami dużych gabarytów. I drugim – (malarskim) rytmem wizualnym, czy też melodią, z którą nieodłącznie kojarzy się instrument muzyczny, a który w ramach tej pracy przywołany został przez łamane, czarne linie, mogące przywoływać na myśl następujące po sobie ruchy klawiszy pianina. Te linie zdają się rozprzestrzeniać ku zewnętrznej krawędzi obiektu, podobnie jak z wnętrza pianina wydobywają się kolejne dźwięki, falowo rozchodząc się w przestrzeni. Za pośrednictwem tego dzieła Smith przywołuje (dość rozpowszechnione w zachodnich kulturach) doświadczenia „obcowania z fenomenem” pianina, uobecniając jego składowe elementy na formalnym poziomie pracy, ale nie popadając przy tym w ilustracyjność i dosłowne obrazowanie budowy tego przedmiotu. Zamiast tego, abstrahuje od wszelkich znanych nam jego przedstawień i ujmuje doświadczenie obcowania z nim przez wybrane, ogólne atrybuty.

W przypadku tej pracy, wrażenie paralelności wymiarów kompozycji zachodzi na mocy jego zapośredniczenia przez skonwencjonalizowane wyobrażenie fortepianu (jako dużego instrumentu muzycznego), z wnętrza którego wydobywają się melodie. Paralelizm występuje w tym przypadku między poziomem warstwy malarskiej i fizyczno-przestrzenną specyfiką tego obiektu.

4.12. Holizm reprezentacji doświadczenia źródłowego, Pablo Picasso i Forensic Architecture

W tym paragrafie opisane zostaną przykłady realizacji artystycznych, które cechują się holistycznym podejściem w sposobie obrazowania i reprezentacji określonych sytuacji/ doświadczeń źródłowych dla danej potrzeby twórczej. W poniżej opisanych interpretacjach przyjmuję więc założenie, że sposób powstania tych prac zgodny jest z charakterystycznym dla ekspresjonistycznych teorii sztuki schematem działania (tzn. że

realizacje artystyczne stanowią próbę odwzorowania określonych doświadczeń kulturowych). Matrycą wrażenia paralelności poszczególnych elementów i wymiarów tych realizacji będą więc skonwencjonalizowane wyobrażenia na temat doświadczeń dla nich źródłowych.

W kolażu zatytułowanym *Martwa natura z plecionym krzesłem*²⁵⁰ Pablo Picasso w kubistyczny sposób przedstawił martwą naturę składającą się z noża, cytrusów, gazety, kieliszka i fajki. Praca ta wyróżnia się na tle innych tego typu przedstawień wykorzystaniem owalnego podobrazia: fragmentu ceraty imitującej siedzisko plecionego krzesła oraz sznura, który pełni w tej kompozycji funkcję obramowania. Całość kompozycji przedstawia zapewne moment spożywania posiłku i odpoczynku, czytania gazety i konsumowania cytrusów oraz wina. Samo pole obrazu nawiązuje prawdopodobnie swoim kształtem do owalu blatu stołu (widzianym diagonalnie), na którym rozgrywa się przedstawiona scena. Taka cerata imitująca plecionkę mogła być wykorzystywana do zabezpieczania kawiarnianych stołów przez zabrudzeniem, ale ze względu na konstrukcję tytułu tej pracy przyjąć można, że to „powidok” krzesła, będącego w komplecie ze stołem. Sznur, z jednej strony, stanowić może parodię muzealnej złotej ramy, a z drugiej odwoływać się może do rodzaju zabezpieczenia obrzeży stołów, które dawniej można było zobaczyć w paryskich kawiarniach. Picasso podzielił wyobrazenie/wspomnienie o przywoływanym doświadczeniu na kilka różnych płaszczyzn-elementów i (w charakterystyczny dla kubizmu sposób) przywołał je symultanicznie, powtórnie konstruując z nich całość. Wrażenie jedności tego przedstawienia nie opiera się na spójności perspektywy czy stanu światła (jak miało to miejsce w dawniejszym malarstwie), ale na skonwencjonalizowanym wyobrażeniu raczej dość rozpowszechnionego doświadczenia (jakim jest konsumowanie posiłku w kawiarni). Ten mechanizm – podzielenia oryginalnego doświadczenia na kilka pomniejszych płaszczyzn, wrażeń i jakości, oraz ponownie zrekonstruowanie go w przestrzeni multimedialnej – jest jedną z podstawowych strategii, które można wykorzystać do wypracowania relacji paralelicznych w multimedialnych.

²⁵⁰Zdjęcie omawianej pracy (dostęp 08.05.2025):
<https://www.pablopicasso.org/still-life-with-chair-caning.jsp>

Analogiczny mechanizm aranżowania przestrzeni między-medialnej obecny jest w praktyce Forensic Architecture, czyli osadzonej w Goldsmiths (University of London) agencji badającej przypadki łamania praw człowieka, ataków bombowych i innych sytuacji wykorzystania przemocy. Agencję tworzy multidyscyplinarny zespół, w skład którego wchodzi osoby zajmujące się architekturą, prawem, dziennikarstwem śledczym, naukami ścisłymi i sztuką. W 2018 r. zespół nominowany został do nagrody Turnera²⁵¹. W kontekście przewodniego zagadnienia tej pracy, istotnym i wartym opisanie procesem kreatywnym jest *The Architecture of Hellfire Romeo*, dotyczący ataku dronowego, mającego miejsce w Miranshah (Pakistan) w 2012 r.²⁵² Na podstawie analizy materiałów wideo, dostępnych w sieci i telewizji, zespół Forensic Architecture dokonuje badania trajektorii lotu pocisku. Wykorzystuje w tym celu zdjęcia satelitarne, panoramiczne kolaże cyfrowe, komputerowe modele przestrzeni zaatakowanego budynku i analizę wzoru śladów pozostawionych na ścianach pomieszczenia po uderzeniu pocisku. Finalnie, przy pomocy zebranych danych, zespół Forensic Architecture buduje multimedialną instalację, będącą modelem wnętrza, w którym wybuchł pocisk. Na podstawie wcześniej uzyskanych i nowych informacji, które można pozyskać z analizy modelu, zespół FA może ustalić typ pocisku, który został wykorzystany w tym ataku (AGM 114R, Hellfire II (Romeo)), a także rozmieszczenie osób, które w chwili wybuchu znajdowały się w pomieszczeniu i zginęły w tym wydarzeniu.

W sytuacji wystawienniczej między treścią instalacji multimedialnej (będącej modelem przestrzeni wybuchu w skali 1:1) i treścią cyfrowych kolaży zachodzi relacja paralelna. Informacje, które obecne są na jednym z mediów, uzupełnione są w drugim i odwrotnie. Jednak w tym przypadku, paralelność jest koniecznym produktem ubocznym metody pracy przyjętym w transdyscyplinarnym zespole. Każde z ogniw zespołu pracuje w środowisku odpowiadającym ich kompetencji, a powielone w poszczególnych płaszczyznach medialnych wzory są w rzeczywistości informacjami przekazywanymi do kolejnych podzespołów.

²⁵¹ Przy okazji tej nominacji o Forensic Architecture na YouTube'owych kanale Tate powstał krótki dokument. Link do materiału (dostęp 03.05.2025):

https://www.youtube.com/watch?v=-yQ_UKsAQ&ab_channel=Tate

²⁵² Link do dokumentacji projektu na stronie Forensic Architecture (dostęp 03.05.2025):

<https://forensic-architecture.org/investigation/drone-strike-in-miranshah>

4.13. Poezja konkretna (Stanisław Dróżdź, Lex Wilson, Augusto de Campos, Ian Hamilton Finley, Julio Plaza)

W poszukiwaniu paralelicznych relacji w przestrzeni kompozycji intermedialnych istotnym jest zwrócenie uwagi na fenomen poezji konkretnej, czyli na obszar działań artystycznych, w którym eksplorowane są relacje między znaczeniem konkretnych słów i zdań oraz ich układem typograficznym. W obszarze tych zjawisk programowo eksploruje się relacje, które za paraleliczne uznać możemy o tyle, o ile znaczenia samych zdań i słów uznamy za wymiar odrębny od ich graficznej reprezentacji. W przypadku poezji konkretnej matrycami relacji paralelicznych zawsze będą znaczenia konkretnych słów i wersów.

Przykładem kompozycji artystycznej, w której zastosowana została paraleliczna relacja między znaczeniem słowa i jego układem typograficznym jest *Między*²⁵³ Stanisława Dróżdża. Praca ta ma charakter instalacji-environmentu. To pomieszczenie, na ścianach którego rozpisane zostały litery, z których skonstruować można tytułowe słowo. Osoba, która wkroczy w tę przestrzeń, znajdzie się (w całkiem dosłowny sposób) wewnątrz przestrzeni między-literowej słowa *między*. Znaczenie tego słowa zawarte jest w specyfice przestrzennej relacji pomiędzy ciałem osoby odbiorczej i polem instalacji. Tym sposobem powstaje możliwość doświadczenia znaczenia tytułowego słowa w sposób, który nie polega jedynie na jego odczytaniu, ale także na uobecnienu jego znaczenia w aktualnie przeżywanym przez odbiorcę doświadczeniu.

Za stosunkowo niewielki, ale wart odnotowania przykład paralelizmu można potencjalnie uznać powtarzający się w niektórych rysunkach Lexa Wilsona²⁵⁴ zabieg symultanicznego uobecniania znaczenia danego pojęcia w formie słowa pisanego i jego ilustracyjnego przedstawiania. Najlepiej widać to w rysunkach przedstawiających słowa *curve*, *twisted*, *high-low* i *fall*. W tym przykładzie unaocznia się specyficzny potencjał tego typu zabiegów. Jeżeli dana osoba odbiorcza, nieznająca języka angielskiego, zrozumie logikę strategii artystycznej Wilsona, będzie ona w stanie wydedukować znaczenie danego słowa z jego ilustracyjno-graficznego przedstawiania. W analogiczny sposób, osoba niemogąca zrozumieć znaczenia jednej decyzji formalnej obecnej w instalacji artystycznej, mogłaby

²⁵³Dokumentacja projektu (dostęp 08.05.2025): <https://www.mocak.pl/artist/176/miedzy>

²⁵⁴Strona artysty (dostęp 08.05.2025): <https://lexwilson.co.uk/3d-typography>

wydedukować sens tego zabiegu z konstrukcji innego fragmentu tej pracy, z którą ta pierwsza pozostaje w paralelicznej relacji.

W publikacji *Poemobiles*²⁵⁵ autorstwa Augusto de Campos i Julio Plaza zawarta została m.in. grafika pt. *Voo*, zaaranżowana wewnątrz papierowej okładki, między stronami której (na paskach papieru, wyginających się przy otwarciu w kierunku przeciwnym do grzbietu) sformułowana została wizualna gra słów *Blue, Yellow, Red, Half, Close* i *Open*. Te słowa zostały wydrukowane w kolorach czerwonym, niebieskim i żółtym. Żeby obejrzeć tę pracę w jej domyślnej formie, należy otworzyć okładkę tak, by jej obie strony tworzyły kąt prosty, w wyniku czego część słów zapisanych na wystających elementach zostanie „przełamana” na pół. Treść wszystkich z tych słów odnosi się do komponentów bezpośredniego doświadczenia tej kompozycji „tu/oto”.

Podobną sytuację odnaleźć można w pracy *Hommage to Malevich*²⁵⁶ autorstwa Iana Hamiltona Finleya. Z słów *lack* (ang. brak) i *block* (ang. blok) stworzony został blok czarnego tekstu, który poprzez umieszczenie w centralnej części białej kartki, przywodzi na myśl *Czarny kwadrat na białym tle* Malewicza. To dzieło stanowiło inspirację dla wielu osadzonych w heglowskiej myśli dialektycznych odczytań relacji pojęć *bytu, pozytywu, negacji, negacji negacji* (itd.), które w przypadku tej konkretnej formy odwołują się do natury pisemno-wizualnych form przekazu. To oznacza, że sam kształt bloku tekstu czy jego usytuowanie na stronie (np. gazety) może być znaczące, a jednocześnie zazwyczaj nie jest ono postrzegane w ten sposób. Kształt tekstu jest więc „treścią negatywną” liter, która w tym przypadku zostaje wydobyta poprzez użycie słowa *lack* i odwołanie określonej formy graficznej obciążonej specyficzną tradycją myślową.

4.14. Andrzej Bednarczyk, *Listy Minotaura do zakazonych*

*Listy Minotaura do zakazonych*²⁵⁷ autorstwa Andrzeja Bednarczyka to licząca 250 stron książka artystyczna rozwinięta o audiobook i aplikację AR. W wersji fizycznej jej wymiary to 15 x 15 x 15 cm. Publikacja, której projekt graficzny opracowała Joanna

²⁵⁵ <https://www.tntarte.com.br/leiloes/64/lote/35>

²⁵⁶ <https://garadinervi-repertori.blog/post/168731559721/ian-hamilton-finlay-hommage-to-malevich-1963>

²⁵⁷ Strona z informacjami o publikacji (dostęp 08.05.2025):

<https://tarasin.pl/andrzej-bednarczyk-listy-minotaura-do-zakazonych-ksiazka/>

Tyborowska, ma więc nietypowy dla formuły książki kształt sześcianu. Wszystkie strony tej publikacji uzupełnione zostały rysunkami autorstwa Bednarczyka, które płynnie przeplatają się z fragmentami tekstów z różnych obszarów kultury, wspólnie tworząc 246 opowiadań. Rysunki na kolejnych stronach stanowią swoje kontynuacje i zachowują ciągłość zarówno między sobą, jak i wraz z grafikami nadrukowanymi na bokach publikacji, powstałych z krawędzi stron. Ta decyzja formalna podkreśla fakt, że w przedstawionej w publikacji koncepcji natury języka (która jest przewodnim tematem tej pracy) język stanowi jedną, choć nieskończenie wewnątrznie podzieloną przestrzeń, która (podobnie jak w opowiadaniu *Biblioteka Babel* Jorge Luisa Borgesa) rozciąga się we wszystkich kierunkach, obejmując wszystko, co istnieje w świecie. *Listy Minotaura do zakazanych* można potencjalnie czytać i oglądać w różnych kierunkach oraz kolejności. Pomimo tego, że fizycznie jest obiektem o skończonych wymiarach, to procesu odbioru nie da się „ukończyć”, tzn. przeczytać/obejrzeć w całości, ponieważ przyjęty przez autora styl graficzny i sposób przywoływania różnych cytatów i nawiązań do innych dzieł sprawia, że niezwykle trudnym zadaniem jest odnotowanie ich wszystkich. Eksplorowana przez Bednarczyka metafora języka jako labiryntu (zaczepnięta z mitu o minotaurze), w znacznym stopniu odpowiada poststrukturalistycznym wyobrażeniom o naturze języka (np. w cytowanych wcześniej pracach Rolanda Barthesa lub koncepcji rejestru symbolicznego (fr. *le symbolique*) Jacquesa Lacana). Opisane wyżej kluczowe decyzje formalne bezpośrednio korespondują z tematem tej pracy, czyli wyobrażeniem języka jako substancji (sieci splatających się pojęć i wyobrażeń), w której reguły uwikłany być musi każdy ludzki podmiot uczestniczący w jakiegokolwiek przestrzeni medialnej.

4.15. Autoreferencyjność w malarstwie i instalacji

W historii malarstwa odnaleźć możemy wiele sytuacji, w których osoba autorska przy pomocy zabiegów kompozycyjnych zwraca uwagę odbiorcy na samą specyfikę doświadczenia obrazu malarskiego, jako formy „zagłądania przez okno do innej rzeczywistości”. Odwołuję się tutaj do zabiegów analogicznych do tych, które opisałem w paragrafie poświęconym filmom Alfreda Hitchcocka i wpisujących się w logikę tendencji autokrytycznej, opisywanej przez Clementa Greenberga. Przykładem tego typu

zabiegu może być dzieło autorstwa Jana Wolskiego, *bez tytułu*²⁵⁸, o wymiarach 101,5 x 98,5 cm, oprawione w dębową ramę imitującą framugę okienną (wraz z klamką). Innym przykładem jest poniżej załączone malowidło autorstwa Kye Christensen-Knowlesa, zatytułowane *Painting*²⁵⁹ z roku 2023. Białe pola w centralnej części malowidła oraz pomalowane na białą fragmenty podważają status centralnej części obrazu i czynią wybrane fragmenty ramy wizualnie „aktywnymi”, zmieniając ich status jako elementu parergonu.

Innym przykładem autoreferencyjności w praktyce malarskiej może być instalacja/environment autorstwa Katheriny Grosse, zrealizowana w Muzeum Narodowym w Pradze w 2018 r. i zatytułowana *Wunderbild*. Instalacja przywodzić może na myśl przestrzeń magazynu muzealnego lub ekspozycji muzealnej (w formule pinakoteki), w której farba z obrazów opuściła ich ramy i rozlała się samoistnie na przestrzeń ekspozycyjną/magazynową. W efekcie czego główne, pozbawione farby fragmenty, przypadają w miejscach odpowiadających polu obrazów i ich ram.

Wszystkie z tych zabiegów stanowią odwołanie do skonwencjonalizowanej formuły malarstwa na płaskich prostokątnych podobrazach, na których imitowana jest przestrzeń. Wszystkie stanowią różnego rodzaju grę z tą konwencją i mają charakter autoreferencyjny. Kategorii paralelizmu w szczególności odpowiada praca Kye Christensen-Knowlesa, ponieważ ta zawiera w sobie przynajmniej trzy płaszczyzny odnoszące się do tego samej konwencji (kształt malowidła, jego treść – przedstawiające tylne płaszczyzny zmagazynowanych malowideł na płótnach i krosien oraz białe pola, podważające możliwość podziału tej pracy w kluczu pojęć ergon-parergon).

4.16. Powtórzenie w obrębie różnych form wyrazu

W tym paragrafie zebrane zostaną opisy obiektów i instalacji artystycznych, w których wykorzystano zabiegi wpisujące się w formalną definicję paralelizmu multimedialnego, ale ze względu na ich specyficzny charakter nie sposób przypisywać

²⁵⁸ Link do dokumentacji pracy Jana Wolskiego (dostęp 08.05.2025):

<https://www.instagram.com/p/CtOPeBbolp1/>

²⁵⁹ Link do dokumentacji pracy Kye Christensen-Knowles (dostęp 08.05.2025):

<https://artviewer.org/short-cuts-at-lomex/>

im możliwości implikowania znaczeń według sposobu opisanego wcześniej w paragrafie 3.2. Te zabiegi polegają zazwyczaj na powtórzeniu jednego pojęcia w obrębie dwóch różnych mediów lub materiałów. Ich potencjał zdaje się sprowadzać do intensyfikacji wrażeń estetycznych i intelektualnej przyjemności osób odbiorczych.

W pracy *knowing, even the grass We must tear up so it will stay green*²⁶⁰ Justina Matterly wyróżnić można dwie części: gipsową formę rzeźbiarską, nawiązującą do kształtu *Torsu Belwederskiego* oraz podtrzymującego go zestawu podpórek rehabilitacyjnych. Od momentu odkrycia *Torsu* ta figura znana jest jedynie w formie wybrakowanej, tzn. pozbawionej większości kończyn i głowy. Wykorzystanie podpórek rehabilitacyjnych w tym kontekście zdaje się być żartobliwą sugestią, że rzeźba przypomina człowieka po amputacji kończyn. Obecność podpórek eksponuje niekompletność *Torsu* jako dzieła i brak możliwości rozpoznania jego pierwotnego charakteru. Mimo swoistego wybrakowania, ta rzeźba stała się dla Johanna Joachima Winckelmana inspiracją do sformułowania jednej z najważniejszych dla późniejszego kształtu historii sztuki interpretacji²⁶¹.

Instalację *Respirare l'ombra*²⁶² autorstwa Giuseppe Penone tworzą zawieszona na ścianach ażurowe zbiorniki wypełnione liśćmi laurowymi oraz rzeźba z brązu, przedstawiająca fragment ludzkiego układu oddechowego. Bryła płuc w tej rzeźbie została zbudowana w dużym stopniu z form w kształcie liścia laurowego. Od chwili wejścia w pole instalacji (która w wariacie z Centre Pompidou obejmuje przestrzeń o wymiarach ok. 8 × 6 x 4 m, a jej ściany w całości pokryte są zbiornikami z suszonymi liśćmi) do odbiorcy dociera intensywny zapach lauru. Rzeźba przedstawiająca układ oddechowy umiejscowiona jest na najdalszej (względem wejścia) ścianie, więc do momentu w którym osoba odbiorcza do niej dotrze, powietrze pachnące laurem wypełni jej płuca. Forma rzeźby rezonuje z tym doświadczeniem i czyni odbiorcę cieleśnie samoświadomym.

Wystawa Izabeli Gustowskiej pt. *Bezwzględne cechy podobieństwa*²⁶³, pokazana w Centrum Kultury Zamek w Poznaniu składała się z zespołu instalacji multimedialnych

²⁶⁰ Zdjęcie pracy: https://www.artforum.com/wp-content/uploads/2012/10/article01_large-1.jpg

²⁶¹ A przynajmniej tak opisywał tę sytuację Jacques Ranciere w pierwszym rozdziale książki *Aisthesis: Scenes from the Aesthetic Regime of Art* (Verso Books, 2013).

²⁶² Dokumentacja instalacji: <https://giuseppepenone.com/it/works/0359-respirare-lombra>

²⁶³ Dokumentacja projektu w formie filmu:

https://www.youtube.com/watch?v=5JzJCUoiAkw&ab_channel=CentrumKulturyZAMEKwPoznaniu

i w całości była poświęcona podobieństwom kształtów, ruchu, rytmów i pola kompozycji obrazów przytoczonych w instalacjach. Z powodu skali projektu i różnorodności zawartych w tych pracach podobieństw formalnych, nie sposób przyjrzeć się każdemu z nich z osobna. W tekście dla Magazynu Szum Paweł Leszkowicz pisał o wystawie Izabelli Gustowskiej w następujący sposób:

Wątkiem przewodnim wszystkich filmów Izabelli Gustowskiej jest motyw mostu – oglądaliśmy różne widoki mostów. Większość pojawiających się mostów została sfilmowana przez samą artystkę w różnych częściach globu. Kuratorka projektu, Jagna Domżańska, pisała, iż na tej wystawie sama artystka jest mostem pomiędzy światami. [...] Dla samej artystki mosty wiążą się z fascynującą ją od zawsze ideą bliźniaczości, gdyż łączą dwa równoległe, bliźniacze brzegi. Pokazywane filmy były zapętłone, wyświetlane bez przerwy, co przy pojawiającej się w nich repetycji motywów wywoływało hipnotyczne wrażenie nieskończoności, podkreślane dodatkowo przez motyw wstęgi Möbiusa, która w jednej z sal pojawiła się na tle mostów. Jako symbol recyklingu i powtarzalności, wstęga podkreślała filmowy mistyczny rytm motywów i dźwięków i wciągała nas w strumień obrazów. [...] Drugą formą idealną i nieskończoną występującą na wystawie, obok wstęgi Möbiusa, była duża drewniana rzeźba Świderek – powiększony i uzupełniony o metalowe szpikulce kształt świdra, który może się wwiercać w naszą wizualną nieświadomość, tak jak artystka próbowała to czynić za pomocą swego strumienia obrazów.²⁶⁴

Wizualne cechy podobieństwa obrazów (i kształtów architektonicznych przestrzeni wystawienniczej) w omawianym projekcie Izabelli Gustowskiej mogą być metaforą podobieństwa doświadczeń osób z różnych części świata i tym samym mogłyby stanowić wyraz następującej myśli: *ludzie różnią się od siebie w istocie pozostając do siebie podobnymi*. Zaznaczyć należy, że omawiany projekt ma w dużym stopniu charakter impresyjny, a więc nie musiał być formułowany w kontekście obecności pierwotnego, określonego przekazu/idei/pojedynczej myśli.

Podobną formę intensyfikacji wrażeń estetycznych, osiągniętą przez nawiązanie do zbliżonych sytuacji i wrażeń wizualnych, obserwować możemy w malarskiej praktyce

²⁶⁴ Cyt. Paweł Leszkowicz, „Bezwzględne cechy podobieństwa” Izabelli Gustowskiej w CK Zamek, Magazyn Szum, 2021. Link do artykułu (dostęp 08.05.2025): <https://magazynszum.pl/bezwzglyedne-cechy-podobienstwa-izabelli-gustowskiej-w-ck-zamek/>

Stephanie Temmy Hier, np. w pracy *Green grass finely shorn* czy *More for routine than result*. Wiele dzieł artystki operuje także kontrastem między motywami przedstawionymi w malowidle i ceramicznej ramie, np. *Heart and stomach of a king*, *When seagulls follow a trawler*, *If you cannot measure it*, czy *Spring now comes unheralded*. Warto zwrócić uwagę na to, że nawet w przypadku prac operujących kontrastem, wykorzystane motywy mogą być częścią podobnych zbiorów np. jedzenia, wrażeń smakowo-zapachowych, stadiów przemysłu jedzeniowego itp. Ta sytuacja rezonuje z wnioskiem przedstawionym przez Bogumiłę Śniegocka w pracy *Powtórzenie w sztuce polskiej, od lat 90. XX wieku, a problem „końca sztuki”*²⁶⁵, mianowicie, że: „Aby [powtórzenie] mogło być w ogóle możliwe, musi występować z tym, co jemu przeciwstawne i inne. To, co powtarzane musi cechować się różnicą w stosunku do pierwowzoru, co umożliwia ich wyodrębnienie.” i dalej, parafrazując wypowiedź Bogdana Banasiaka wyrażoną w tekście *Ogród koczownika, Deleuze – rizomatyka i nomadologia*: „różni się jedynie to, co podobne, albo podobne są jedynie różnice”²⁶⁶.

4.17. Paralelizm w komiksie

W dwóch komiksach napisanych przez Alana Moore'a (*Batman: Zabójczy żart i Strażnicy*) pojawia się motyw żartu, który metaforycznie odzwierciedla sytuację, w jakiej znajdują się protagoniści tych historii. W *Batman: Zabójczy żart* w jednej z ostatnich scen antagonistą (Joker) opowiada tytułowemu protagoniście żart, który z jednej strony nawiązuje do aktualnej chwili, w której obaj się znajdują (stoją razem na dachu w księżycową noc), a z drugiej – jest metaforą ich relacji w szerszym kontekście (porównanie ich do dwójki osób uciekających z zakładu dla obłąkanych, którzy siebie mocno potrzebują, ale nie mogą ze sobą współpracować). W komiksie *Strażnicy*, w ramach wewnętrznego monologu jednego z głównych bohaterów (Rorschacha) pojawia się żart o klaunie Pagaliaccim. Ponownie, treść tego żartu w metaforyczny sposób oddaje sytuację głównego bohatera, który (podobnie jak klaun z żartu) pomaga innym osobom, jednocześnie nie będąc w stanie pomóc sobie, a swój zawód traktuje jak ucieczkę od własnych problemów.

²⁶⁵ Bogumiła Śniegocka, *Powtórzenie w sztuce polskiej, od lat 90. XX wieku, a problem „końca sztuki*, Estetyka i Krytyka 30 (3/2013).

²⁶⁶ B. Banasiak *Ogród koczownika, Deleuze – rizomatyka i nomadologia*, „Colloquia Communia” 1988 nr 1-3 s. 355. Cyt. za Ibid.

Początkowo planowałem opisać ten zabieg jako przykład wykorzystania paralelizmów w komiksach, rozumianych jako formuła intermedialna²⁶⁷. Jednak płaszczyzny utworu, które w tych przypadkach tworzą relację paraleliczną wykorzystują te same środki przekazu, tzn. są relacjami między tekstem i tekstem, narracją i narracją, a nie np. narracją i obrazem. Patrząc jednak szerzej na komiks jako medium, sama ta konwencja zakłada bezpośredniość relacji między dwoma środkami/dwoma płaszczyznami przekazu. Płaszczyzny te uzupełniają się wzajemnie o informacje, których nie sposób zawrzeć w tylko jednej z nich. W kwestii komiksów, na tle innych tego typu form przekazu w kontekście przewodniego problemu badawczego odznacza się zabieg zastosowany w komiksie *Miracleman* autorstwa Neila Gaimana i Marka Buckinghama. W pewnym momencie fabuły główny bohater postanawia wskrzesić Andy'ego Warhola w postaci grupy androidów. Każdy z nich ma oddzielną świadomość i doskonale rozumienie swojej sytuacji. Każdy z nich jest tą sytuacją zachwycony i wszyscy zajmują się twórczością artystyczną. Przy pomocy techniki sitodruku, w charakterystycznym stylu Andy'ego Warhola, tworzą między innymi podobizny głównego bohatera komiksu na koszulkach. Kadry dotyczące tego wątku również zostały wykonane w sposób nawiązujący do twórczości Andy'ego Warhola. Wykorzystują powielanie obrazu w formie wzoru i tym samym podkreślają aspekt przemysłowej reproduktywności, zarówno w sztuce Warhola, jak i samym medium komiksowym. Ponownie, wrażenie paralelności różnych płaszczyzn tego dzieła (zabiegów formalnych, stylizacji fragmentów komiksu, przemysłowego charakteru konwencji komiksu oraz przemysłowego aspektu w sztuce Warhola, podkreślonego w warstwie narracyjnej) jest w tym przypadku formą metakomentarza, refleksyjnego wglądu w specyfikę danego medium zrealizowanego przy jego pomocy.

4.18. Instalacja artystyczna i środowiska wirtualne (VR, AR i projekcja)

Niniejszy paragraf służy opisaniu szeregu formalnych i praktycznych zależności, które warunkują możliwość wytwarzania konstrukcji paralelicznych w przestrzeniach multimedialnych, wykorzystujących określone rodzaje nowych technologii. W paragrafie 3.2. jako jeden z domniemanych, modelowych przykładów paralelizmów multimedialnych

²⁶⁷ Możliwości postrzegania komiksów i powieści graficznych w kategoriach intermediów lub multimediiów rozważa m.in. Kamila Tuszyńska w pracy *Narracja w powieści graficznej* (Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015).

przedstawiałem sytuację, w której dochodzić miało do „powtórzenia podobnych konfiguracji motywów i symboli w fizycznej przestrzeni instalacji oraz na poziomie jej cyfrowego rozwinięcia”. Hipotetycznie, istnieje możliwość interpretacji wszelkiej formy przestrzeni wirtualnej jako równoległej do rzeczywistości materialnej, jednak taka interpretacja koliduje z założeniami mojego projektu. Temat paralelizacji podejmowany jest w zaproponowanym projekcie przez wzgląd na retoryczny potencjał tego typu konstrukcji. Z perspektywy interpretatora, przyjęcie założenia o intencjonalności wytworzenia relacji paraleliczej w danym dziele, jest warunkiem możliwości rozważania jej retorycznego wydźwięku. Z kolei przyjęcie założenia, że każda wirtualna przestrzeń „z natury rzeczy” stanowi rzeczywistość paralelną do materialnej, dewaluuje rolę intencji osoby autorskiej i tym samym, może uczynić strukturalne powtórzenia (między elementami wirtualnej i materialnej części instalacji) pozbawionymi znaczenia/retorycznej wartości.

Możliwość interpretacji danych multimedialnych kompozycji w kategorii paralelizacji zależy od przyjętych uprzednio założeń dotyczących charakteru relacji danych technologii z przestrzenią materialną. Należy w tym punkcie wyróżnić dwa poziomy cyfrowych technologii, wykorzystywanych we współczesnej sztuce: poziom różnego typu cyberprzestrzeni bądź wirtualnych środowiskach oraz poziom narzędzi umożliwiających wgląd w te przestrzenie i interakcję z ich elementami. W zbiorze przestrzeni cyfrowych wyróżnić można m.in.:

- (1) „wirtualne światy” (np. VRchat, Second Life czy Metaverse) i wirtualne środowiska wydarzeń artystycznych (np. *01 Gallery*), często wykorzystujące elementy technologii dawniej stosowanych przy produkcji gier MMORPG,
- (2) social media, blogosfery oraz inne przestrzenie cyfrowe, korzystające głównie z tekstu, grafik i różnego typu interfejsów (w przeciwieństwie do wykorzystywanych w wyżej wspomnianych wirtualnych światach silników gier i silników graficznych, fizycznych itd.).²⁶⁸

²⁶⁸ Zapowiedzi wystaw i inne cyfrowe treści, których udostępnienie poprzedza prezentację projektów w przestrzeni fizycznej często wpływa na ich odbiór poprzez kreowanie określonych oczekiwań. Podobną rolę pełnić mogą strony internetowe osób artystycznych, które to strony czasem przez samą swoją budowę zaczynają stanowić swoiste uniwersum, np. strona Justyny Górowskiej ([Polyethylene terephthalate - Justyna Gorowska](#)) i duetu *cyber_nymphs*, czy strona Katarzyny Zawady ([Kat Zawada](#)). Rzecz jasna traktowanie zapowiedzi wystaw i stron internetowych jako jednego z horyzontów danego projektu jest dyskusyjne, ale nie można wykluczać takiej ewentualności.

(3) animacje, video-arty i symulacje, zazwyczaj prezentowane na wystawach w formie projekcji wcześniej zarejestrowanego materiału, które reprezentują wystarczający poziom wewnętrznej złożoności, by kreować wizję istnienia określonego fantastycznego uniwersum, czyli rzeczywistości cyfrowej, paralelnej do rzeczywistości materialnej (np. twórczości takich osób jak Ian Cheng, Jon Rafman, Bjørn Melhus, Jordan Wolfson, Ed Atkins czy Shana Moulton).

Ze zbioru technologii stosowanych współcześnie w polu sztuki i umożliwiających wgląd w wyżej wspomniane wirtualne światy wyróżnić należy okulary VR i inne narzędzia umożliwiające interaktywne doświadczenie przestrzeni cyfrowych (np. gogle Oculus Rift wraz z kontrolerami ruchu) oraz *Augmented Reality* (AR, rzeczywistość rozszerzona), w której na obraz realny (zazwyczaj rejestrowany przez aparat smartfona) nakładane są animacje i wizualizacje 3D w czasie rzeczywistym.

Potencjał technologii AR, w kontekście możliwości wytwarzania struktur paralelicznych, zależy w dużym stopniu od skali i specyfiki pola danej kompozycji multimedialnej: inaczej przedstawia się w przypadku mniejszych prac (np. graficznych i makietowych) i inaczej w przypadku instalacji i environmentów (czy gier terenowych, podobnych do *Pokemon go*). Jeżeli w polu takiej wielkoformatowej instalacji znajduje się wiele kodów QR, które odsyłają odbiorcę do fragmentów wirtualnego świata, którego osoba odbiorcza nie może ujrzeć w całości przez ekran smartfona – wówczas prawdopodobnie nie można mówić o paraleliczności tego świata do fizycznej przestrzeni instalacji. Wyświetlane na ekranie animacje (w technologii AR) stanowią jedynie punktowe (lokalne/fragmentaryczne) rozszerzenie materialnego pola instalacji, a o paraleliczności można mówić jedynie wtedy, gdy między wirtualnymi rozszerzeniami zachodzi ciągłość; gdy tworzą jedno środowisko, równoległe do rzeczywistości materialnej²⁶⁹. Inaczej prezentuje się potencjał wykorzystania tej technologii w sytuacji, gdy osoba odbiorcza ma możliwość postrzegania całokształtu multimedialnej instalacji (lub obiektu), tzn. jednoczesnego oglądu jej materialnej i wirtualnej części. Gdy pole kompozycji można obejrzeć w całości przez jeden ekran po zeskanowaniu pojedynczego kodu QR, wówczas znaczące różnice między równoległymi strukturami stają się widoczne, a całokształt animacji dostępnych

²⁶⁹O wykorzystaniu paralelizmu w wielkoformatowym environmentie (lub grze terenowej) potencjalnie można by mówić wtedy, gdy wyświetlane pod różnymi kodami QR wizualizacje w klarowny sposób kreowały wizję przynależności do jednego uniwersum (między elementami którego zachodziłyby symboliczne zależności i konsekwencje w logice świata przedstawionego).

w aplikacji stanowi jedno wirtualne środowisko, równoległe do części materialnej. Technologia AR zdaje się więc reprezentować większy potencjał w odniesieniu do takich formuł artystycznych jak multimedialne makiety, dioramy, grafiki, obiekty malarskie (itp.), w kontraście do wielkoformatowych environmentów/instalacji, wymagających zeskanowania wielu kodów QR. Natomiast trudności z zastosowaniem gogli VR w ramach instalacji multimedialnych, wykorzystujących paralelną strukturę, polegałyby przede wszystkim na tym, że *headset* uniemożliwia jednoczesne postrzeganie fizycznej przestrzeni instalacji i jej cyfrowej części. W kontekście tych trudności oraz specyfiki przewodniego dla tej pracy tematu najbardziej obiecującymi technologiami zdają się *videomapping* i projekcja multimedialna. Te narzędzia także umożliwiają wgląd do cyfrowych środowisk, mogących stanowić rzeczywistość paralelną do materialnej. Kosztem rezygnacji z interaktywności (jak w przypadku VR), korzystając z projekcji wcześniej zarejestrowanego materiału (animacji/nagrania z wirtualnego świata) osoba artystyczna zyskuje możliwość ścisłej kontroli nad kolejnością, w jakiej dane elementy cyfrowej rzeczywistości będą prezentowane odbiorcom, a także nad sposobem, w jaki elementy przestrzeni materialnej i wirtualnej wchodzi ze sobą w kontakt. Przy wykorzystaniu VR, odbiorca może odwrócić wzrok od niektórych animacji w momencie kluczowym dla narracji. Środowiska wirtualne, do których wgląd zapewnić mają VR lub AR, zazwyczaj przedstawiają także odpowiednio zredukowaną skalę, podczas gdy kreowanie wirtualnego uniwersum, z zamiarem zaprezentowania go przy pomocy projekcji, nie nakłada na osobę artystyczną tak wielu formalnych i technologicznych ograniczeń. Ponieważ na tle obrazów o kompletnej i klarownej strukturze (mam tu na myśli struktury narracyjne, powtarzane w instalacji multimedialnej) bardziej widoczne stają się odstępstwa od reguły (znaczeniowe różnice), szczególnie obiecującym obszarem działań (w kontekście konstrukcji paralelnych) są cyfrowe uniwersa i narracje, wykazujące swoistą wewnętrzną logikę. Przykładami tego typu dzieł mogą być *KOOL-AID MAN IN SECOND LIFE* Jona Rafmana, *Hyperlinks or it Didn't Happen* Cecile B. Evans, *She's already Gone* Yu Hong i prace z cyklu *Emissaries* Iana Chenga.

Sposoby wykorzystania wyżej wymienionych technologii we współczesnej sztuce to temat zbyt obszerny, by go w tym miejscu dokładnie opisywać, stąd przedstawione w tym paragrafie refleksje z konieczności muszą się sprowadzać do opisu jedynie ogólnych tendencji i szczególnie interesujących sytuacji. Obecnie w polu praktyk artystycznych wykorzystujących technologię AR zdają się dominować działania eksplorujące jej czysto

formalny i stylistyczny (a nie retoryczny) potencjał. Mam na myśli działania podobne do takich projektów jak np. *thisoutfitdoesnotexist*²⁷⁰ czy *GOO1*²⁷¹ lub twórczości takich osób jak Marc-O-Matic i Adrien M & Claire B²⁷². Podobnie jest w przypadku VR: większość znanych mi realizacji zdaje się eksplorować przede wszystkim czysto immersyjny potencjał tej technologii, np. *Thinking like a mountain* Thomasa Pellerey Grogana, *Look up. Look up in the sky* Kristen Rästas, *Tarle* Veroniki Czeredyszenko, czy projekt *Van Gogh: The Immersive Experience*.

Przechodząc do opisu sposobów wykorzystania nowych technologii, które mogłyby eksplorować retoryczny potencjał konstrukcji paralelicznych, należy podkreślić, że dla pojęcia paraleliczności najważniejsze jest powtórzenie pewnej struktury symbolicznej w obrębie dwóch płaszczyzn przekazu. Powtarzane elementy i układy elementów pełnią rolę „punktów węzłowych” dla danych przestrzeni medialnych, wzajemnie „zakotwiczenia je w sobie”, umożliwiają rozpatrywanie znaczeniowości różnic i ogólną orientację w retorycznym przekazie multimedialnym. Jednocześnie, w większości napotkanych przeze mnie sytuacji, wirtualna rzeczywistość i cyberprzestrzeń traktowane są przez osoby autorskie jako rozwinięcie (suplement/uzupełnienie) materialnej części instalacji (lub odwrotnie), które ma charakter linearnej kontynuacji, bez znaczących strukturalnych powtórzeń. Ta sytuacja – braku rozpowszechnienia strukturalnych powtórzeń we współczesnej instalacji artystycznej – wynika z historycznych źródeł i rozwoju tradycji tej formuły artystycznej²⁷³. A także z specyficznych źródeł zapotrzebowania na technologie pokroju AR i VR w instytucjonalnym polu sztuki²⁷⁴ Wracając do tematu powtarzania

²⁷⁰ Projekt upubliczniany jest w serwisie instagram (dostęp 04.05.2025):

<https://www.instagram.com/thisoutfitdoesnotexist/>

²⁷¹ Dokumentacja projektu *GOO1* (dostęp 04.05.2025): <https://www.harvestworks.org/oct-31-go01-by-chika/>

²⁷² Dokumentacja projektu (dostęp 4.05.2025):

<https://www.digitalbodies.net/the-stunning-ar-art-exhibition-mirages-and-miracles/>

²⁷³ Współczesne instalacje artystyczne i projekty multimedialne wciąż często stanowią domenę silnych ale stosunkowo prostych obrazów i performatywnych gestów (w kontraście do przedstawionej przeze mnie wcześniej perspektywy, w której instalacja multimedialna ma być ściśle zaprojektowanym obiegiem zamkniętym). Siła przekazu w takich projektach jak *Can't Help Myself* Sun Yuan & Peng Yu, *Colored Puppet* Jordan Wolfson, czy *Arco de la Victoria* Krzysztofa Wodiczko, ufundowana jest na zupełnie innej logice niż perspektywa, z której pisany jest ten projekt. Określony przekaz współczesnych instalacji artystycznych wynika z splotu konkretnych kontekstualnych i symbolicznych zależności (*site i time specific*) i ta sytuacja wynika m.in. z historycznego związku instalacji artystycznej z dziedzictwem konceptualizmu (o czym pisała m.in. Claire Bishop, w cytowanych tu wcześniej pracach).

²⁷⁴ Powodów zainteresowania VR i AR u w polu sztuki jest wiele. To wciąż młode technologie, które stylistycznie rezonować mogą z wspomnieniami osób wychowanych na wczesnych grach MMO. Przede wszystkim jednak powodów dominacji takich, a nie innych sposobów użycia tych narzędzi w polu sztuki należy upatrywać w fakcie, że były one projektowane po to by kreować „immersyjne doświadczenie” (i w takim kluczu są też reklamowane). Zrozumiałym jest, że zanim osoby artystyczne zwrócą się ku

struktur w multimedialnej instalacji: w tym miejscu wspomnieć należy projekty, w których fragmenty danych środowisk cyfrowych zostały przeniesione do fizycznej przestrzeni instalacji lub też fragmentaryzowana przestrzeń materialnej części instalacji została odtworzona i połączona w jedno w polu wirtualnego środowiska. Przykładami takich aranżacji mogą być wystawy Michała Soi i Róży Dudy pt. *Jestem synem górnika*²⁷⁵, *Sprzątanie Świata*²⁷⁶ Kamila Janczewskiego, *Lick Pick Kick* Maren Dagny Juell, *Drill* Hito Steyerl i *Infernal Monologue* Samuela Brzeskiego. Jednakże, żaden z tych projektów nie eksploruje retorycznego potencjału znaczących różnic między elementami powtarzonymi w przestrzeni wirtualnej i materialnej. Rozrzucone materiały w instalacji Kamila Janczewskiego, podobnie jak grota w pracy Michała Soi i Róży Dudy, pełnią przede wszystkim funkcję immersyjną, tzn. w tych przypadkach to materialna część instalacji stanowi rozszerzenie cyfrowego uniwersum.

Dziś potencjał konstrukcji paralelicznych przejawia się głównie w takich projektach jak *4 Exs (Écho des Luttes et des Conquêtes)*²⁷⁷ Kévina Braya, *Electronic effigies* Tony'ego Ouslera, *Void Connoisseur* Michała Bratko i Dominika Jałowińskiego, czy wykorzystujący projekcję symultaniczną *Country Ball 1989-2012* Jacolby'ego Satterwhite'a. We wspomnianej instalacji Kévin Bray projektował na wielkoformatowy wydruk 3D animację ruchu postaci, płynnie przechodzącej od trzymania flagi do uderzania w ziemię kilofem i mieczem. Bryła wydruku 3D odpowiadała całokształtowi cyfrowej przestrzeni jaką obejmowała pełna animacja, dlatego też między fizyczną częścią instalacji i wyświetlaną na niej animacją łatwo dostrzec odpowiedniość. Na podobnej zasadzie funkcjonuje wiele innych prac tego artysty (*BullBear Dynamics* i *Protovise [...]*), a także obiekty multimedialnego Tony'ego Ouslera z cyklu *Electronic effigies*. W przypadku *Country Ball [...]* Jacolby'ego Satterwhite'a o paralelności można mówić jedynie wtedy, gdy oryginalny materiał z domowego archiwum artysty (na podstawie którego powstała animacja) prezentowany jest obok finalnej formy artystycznej, co umożliwia dostrzeżenie podobieństw i różnic między przedstawionymi tam ruchami tanecznymi. Natomiast w *Void Connoisseur* odnaleźć można szereg strukturalnych powtórzeń między elementami

alternatywnym sposobem wykorzystania tych narzędzi, najpierw muszą wykorzystać jej konwencjonalnie postrzegany potencjał.

²⁷⁵ w tym miejscu opisuję konkretnie aranżację z 2018 r. w dawnej hali *Zakładów Teletechnicznych Telos*. Dokumentacja tego projektu (wraz z tekstem krytycznym autorstwa Anny Batko) dostępny jest w Magazynie Szum pod następującym linkiem (dostęp 4.05.2025):

<https://magazynszum.pl/syn-gornika-i-swit-zywych-trupow-jestem-synem-gornika-michala-soi-i-rozy-dudy/>

²⁷⁶ Dokumentacja projektu: <https://nn6t.pl/2024/04/01/kto-tu-jest-smieciarzem-22-03-5-05-lublin/>

²⁷⁷ Dokumentacja: https://www.youtube.com/watch?v=kng7pyipXSM&ab_channel=K%C3%A9vinBray

przestrzeni wirtualnej i fizycznej. Jak przeczytać można w opisie wystawy: „Odbicia i powtórzenia prac odnosiły się do problemu wyznaczania różnicy pomiędzy tym co rzeczywiste i wirtualne”²⁷⁸. Był to więc projekt, który z założenia problematyzował różnice między przestrzenią wirtualną i cyfrową.

Żadna z opisanych w tym paragrafie instalacji nie odpowiada najbardziej ścisłym definicjom paralelizmu multimedialnego, ale wiele z nich zbliża się do niej na tyle, by unaocznić pewien zakres możliwości kreatywnych, związanych z tego typu konstrukcjami.

4.19. Twórczość Andrzeja Szwabe

W twórczości Andrzeja Szwabe paralelizm multimedialny stanowi pewnego rodzaju regułę/podstawowy „mechanizm działania”. W praktyce tego autora odzwierciedlenie znajduje też szereg zagadnień, opisanych wcześniej m.in. w paragrafach 2.3., 2.6., 3.3, tzn. szczególny potencjału konstrukcji paralelicznych, ale także trudności związane z konkretyzacją przekazu artystycznego za pośrednictwem tego typu zabiegów. Pierwsza część niniejszego paragrafu stanowi opis wystawy *Personal Reminder*, zrealizowanej w Galerii Łęctwo w 2022 roku. Moim celem jest zrekonstruowanie tego projektu jako „scenariusza doświadczenia”, a także zarysowanie jego specyficznej poetyki i metaforyki. Część druga dotyczy szerszych kontekstów twórczości Szwabe, podstawowy założeń jego praktyki oraz interpretację tej twórczości w kryterium pojęcia paralelizmu multimedialnego.

I. *Personal Reminder*; scenariusz doświadczenia

Całe doświadczenie rozpoczęte zostało w przestrzeni cyfrowej, na koncie autora w serwisie Instagram, gdzie pojawiła się informacja, że wystawa *Personal Reminder* nie będzie miała konwencjonalnego wernisażu i wstęp na wystawę możliwy będzie po

²⁷⁸ Cyt.: „*Void connoisseur*” Michała Bratko i Dominika Jałowińskiego w Galerii Widna, dokumentacja projektu i fragment tekstu z wystawy w Magazynie Szum. Źródło (dostęp 09.05.2025): <https://magazynszum.pl/void-connoisseur-michala-bratko-i-dominika-jalowinskiego-w-galerii-widna/>

okazaniu specjalnego zaproszenia²⁷⁹. A także, że zaproszenia przekazane zostaną wszystkim osobom, które wcześniej zakomunikują chęć odwiedzenia wystawy i skontaktują się w tej sprawie z autorem. Na podstawie listy zainteresowanych osób autor opracował harmonogram odwiedzin na 7 dni, przyjmując, że w przestrzeni wystawy (poza autorem) powinna znajdować się w danym momencie tylko jedna osoba odbiorcza, a czas przewidziany na jej wizytę to jedna godzina. Osoby zainteresowane otrzymały wspomniane zaproszenia około dwóch tygodnie przed otwarciem wystawy. Zaproszenia miały formę plastikowych, wydrukowanych na drukarce 3D kart, zawierających tytuł wystawy, datę, miejsce oraz przeznaczony do oderwania i wyjęcia z karty element – tarcze zegarka, będącą przewodnim motywem wystawy. Ten powracający w wielu miejscach i wariantach symbol co do zasady składał się z niepełnego okręgu, otwartego w górnej części, linii poziomej dzielącej okrąg na górną i dolną połowę, a także równomiernie rozmieszczonych dwunastu otworów przypominających znaczniki godzin (bez wskazówek).

Galeria Łęctwo (w której realizowany był projekt) ma trzy poziomy. Na parterze, na wprost od wejścia znajdował się stół, przy którym autor wystawy odbierał zaproszenia. Poza stołem w pomieszczeniu znajdowały się także dwa wydruki 3D paleolitycznych narzędzi (tzw. pięściaków), a także wryty w ścianie symbol koperty zegarka (w domyśle – wykonany przy pomocy wiszących obok pięściaków, bo jeden z nich posiadał wyraźne uszkodzenia i ślady gipsu). Warto w tym miejscu zauważyć, że stylistyka twórczości Andrzeja Szwabe odznacza się formalnym minimalizmem²⁸⁰, co sprawia, że każdy element wystawy postrzegany jest jako znaczący. Przed schodami na górne piętro galerii znajdowała się instalacja przedstawiająca rękę złożoną w geście sprawdzania godziny. Ten gest to zwornik wystawy – na nim zbudowana została jej cała poetyka i metaforyka. Opis znaczenia tego gestu w wizji autora przedstawię później. Na ręce widoczny jest także przedmiot przypominający zegarek ręczny. To tytułowy *Personal Reminder*, który w tym

²⁷⁹ w ten sposób projekt przedstawiany był w social mediach, ale finalnie wiele osób przyszło zobaczyć wystawę bez wcześniejszej zapowiedzi i zaproszeń. Nie chcąc nikogo wykluczać, autor umożliwił im jej obejrzenie. w powyższym opisie podkreślam jednak kwestię zaproszeń ponieważ stanowiły istotny element symbolicznej gry skonstruowanej przez autora w ramach tego projektu.

²⁸⁰Warto zaznaczyć, że sam autor posługuje się raczej pojęciem „formalnego ascetyzmu”. Według jego słów, termin „minimalizm” zdaje się w obecnym polskim dyskursie stanowić określenie stylistyki, którą osoby artystyczne przyjmują ze względu na jej wartości estetyzujące lub historyczne konotacje. Podczas gdy w twórczości Andrzeja Szwabe formalna strona prac stanowi efekt uboczny myślenia analitycznego oraz refleksji nad konkretnymi, szczegółowymi relacjami i sposobem generowania znaczeń.

miejscu pierwszy raz pokazany jest odbiorcy jako forma złożona z tarczy widzianej wcześniej na karcie zaproszenia.

Na górnym piętrze umieszczona została instalacja z aluminiowych profili konstrukcyjnych i 12 reliefów z druku 3D, która przez swoją formę przywołać mogła na myśl dwuskrzydłowy ołtarz. Jego centralną część wypełniła jednolita matowo-lustrzana aluminiowa płyta. Treść reliefów na bocznych skrzydłach nie była klarowna: większość z nich przedstawiała uproszczone ludzkie sylwetki z uwydatnionymi gałkami ocznymi i krwioobiegami, umieszczone są w niesprecyzowanych przestrzeniach. Wyjątki stanowiły relief czwarty (licząc od prawego górnego rogu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara), a także jedenasty i dwunasty. Na tym z połowy prawego skrzydła odnaleźć można było nawiązanie do kompozycji *Śmierci Marata* Jacques'a-Louis Davida. Dwie ostatnie prace (w lewym górnym rogu) przedstawiały elementy sceny z dolnego piętra wystawy: relief 11 to reinterpretacja przewodniego motywu graficznego wystawy – koperta zegarka zostaje w nim utożsamiona z tzw. drogą wzrokową²⁸¹ (lub tzw. pętla Meyera), a relief 12 przedstawia postać (w domyśle autora pracy) siedzącą przy stole z zegarkiem na dłoni.

Film²⁸² wyświetlany na dolnym piętrze wystaw jest zbyt złożony, by go w tym miejscu szczegółowo omawiać. Należy jednak wyróżnić kilka jego elementów, które są szczególnie istotne w kontekście tematu niniejszej pracy. W owym materiale (pozbawionym dźwięku, trwającym około 28 minut, zrealizowanym głównie w programie Blender) dochodzi do wielokrotnej rekonfiguracji motywów, widzianych wcześniej przez osobę odbiorczą w przestrzeni wystawy. Motywy pojawiające się na dwóch pozostałych piętrach galerii zostają skupione w ramach filmu jak w soczewce (np. wszystkie sceny z opisywanego wcześniej ołtarza pojawiają się w filmie). Wielokrotnie pojawia się w nim także cyfrowa rekonstrukcja przestrzeni galerii, w której jest prezentowany.

Jednym z kluczowych momentów filmu jest scena z około 4 minuty, gdy dotychczas przyjęta perspektywa (bezosobowej kamery) zostaje połączona z figurą artysty-narratora. W tej scenie kamera „zasiada” w miejscu na kanapie, które wcześniej zajmował autor.

²⁸¹ „Droga wzrokowa – droga przenoszenia bodźców wzrokowych z siatkówki gałki ocznej do pierwszorzędowej kory wzrokowej (warstwy czwartej pola 17 Brodmanna) na powierzchni przyśrodkowej płata potylicznego mózgu.”. Cyt.: Józef Markowski i inni, *Anatomia człowieka. T. 4: Układ nerwowy ośrodkowy*. Za: https://pl.wikipedia.org/wiki/Droga_wzrokowa

²⁸² Omawiany film dostępny jest na kanale artysty w serwisie Youtube (dostęp 12.09.2025): https://www.youtube.com/watch?v=6eOsgSQmpG4&ab_channel=AndrzejSzwabe

Z nowej perspektywy stopniowo widoczny staje się przewodni motyw graficzny wystawy, zawieszony na ścianie przed autorem – koperta zegarka/schemat cyklu, złożony z 12 punktów. W warstwie narracyjnej film porusza temat percepcji czasu. Pojawiają się w nim m.in. takie fragmenty jak:

my – ludzie, odczuwamy czas linearnie
czas daje nam skalę, którą mierzymy zmiany
zmiany są ważne
zmiany sprawiają, że nasze życie jest czymś więcej
niż prostą A do B, z łona do grobu
[...]
ludzie mówią
»krąg życia«
znaczy to, że zmiany następują cyklicznie

W dalszej części filmu przytoczona zostaje koncepcja monomitu Josepha Campbella, wyrażona m.in. w pracach *Bohater o tysiącu twarzy* oraz *Podróż Bohatera*. Wskazany przez Campbella monomit to struktura opowieści, którą odnaleźć możemy w bardzo wielu dziełach różnych kultur. W największym uproszczeniu ów schemat przedstawić można następująco: bohater wiedziony potrzebą przygody wyrusza w podróż, w trakcie której po kryzysie przeżywa moment „epifanii”. W wyniku tego doświadczenia zachodzi w nim wewnętrzna transformacja. Zazwyczaj finałem opowieści jest powrót do domu bohatera wzbogaconego o nową wiedzę i doświadczenie. W omawianym filmie nie sposób odnaleźć atmosfery przygody. Zamiast niej, w napisach wielokrotnie odnaleźć można rozkaz: „skup się!”.

Na wystawie *Personal Reminder* motyw zegarka ręcznego stanowi analogię struktury monomitu. Jednak – jak wskazuje treść filmu – źródłem refleksji nad czasem nie jest zainteresowanie strukturami narracyjnymi, ale doświadczenie bycia dyscyplinowanym w miejscu pracy. Bohater *Personal Reminder* to osoba zaklęta w pętli czasu poszatowanego przez zadania, deadline’y i obowiązek wydajności. Krąg doświadczeń, do których odnosi się Szwabe to nie przygody, ale obowiązki zawodowe, realizowane jeden po drugim. W filmie niejednokrotnie wyrażone jest to wprost: „personal reminder ma na celu utrzymanie cię na właściwej drodze, [...] zegarek przypomina o tym, czego świat od Ciebie chce”. Neurotyczny gest sprawdzania godziny stanowi symptom okoliczności

funkcjonowania, jakich doświadczał bohater tej historii – konieczności pracy i produktywności. Wyuczony gest to momentu powrotu do początku pętli („0 = pamiętaj o cyklu”). Zegarek to symbol zinternalizowanej opresji; reżimu/ rytmu pracy, który pracownik sam sobie wyznacza; maszyna do sprowadzania „tu i teraz”.

Wątek pracy zarobkowej zostaje uobecniiony w przestrzeni wystawy na jeszcze jeden sposób. Za ścianą pomieszczenia z projekcją osoba odbiorcza od około połowy filmu mogła usłyszeć dźwięki sugerujące jakąś formę manualnej pracy (stukanie, skrzypienie zawiasów, odkładanie przedmiotów na stół itp.). W tym czasie (o czym osoby odbiorcze nie mogły wówczas wiedzieć) autor projektu wykonywał dla nich egzemplarz tytułowego *personal reminder* – imitację zegarka ręcznego, zrobioną z materiałowego paska i fragmentu zaproszenia na wystawę (wydrukowanej w 3D tarczy zegarka), którą dana osoba odbiorcza przyniosła z sobą. Około 21 minuty w filmie przedstawiona została myśl na temat natury praktyki artystycznej jako wymiany myśli, przedmiotów i reprezentacji.

sztuka jest narzędziem wymiany

[...]

wymiana zachodzi między dwoma stronami

[...] nadawca jest upoważniony by dokonać wymiany

odbiorca pragnie uzyskać własny *Personal Reminder*

[...] to odbiorca musi zainicjować wymianę²⁸³

Część osób odbiorczych potraktowała ten fragment filmu jako zachętę do podzielenia się z autorem swoimi refleksjami o projekcie. Inna część publiczności zrozumiała to jako sugestię do dosłownej wymiany dóbr materialnych. Ten tok myśli był bliższy intencji autora i jeżeli dana osoba odbiorcza zdecydowała się dać autorowi jakiegokolwiek symboliczny prezent (także niematerialny, mogła być to np. anegdota) to w zamian otrzymywała własny *Personal reminder* – wspomnianą wcześniej imitację zegarka, zrobioną z fragmentu zaproszenia, którą godzinę wcześniej wręczyła autorowi.

Oprócz rekonfiguracji motywów z dwóch górnych pięter inną płaszczyzną, w której w omawianym wideo dochodziło do paralelizmu multimedialnego była relacja między obrazem i tekstem, wyświetlanym u dołu ekranu. Sens słów i warstwa obrazowa często

²⁸³ Napisy z ok. 21/22 minuty (21:31 - 22:17) omawianego filmu *PR Instructional Video* Andrzeja Szwabę.

stanowiły swoje bezpośrednie odwzorowanie²⁸⁴. W kontekście tematu niniejszej dysertacji bardzo istotnym momentem filmu była scena z 23:35 minuty, gdy powtarzany wciąż przewodni motyw graficzny (wzór koperty zegarka/monomitu) zamienił się w organiczną strukturę, przypominającą układ krwionośny lub gałęzie. Tę sytuację określić można mianem znaczenionośnej różnicy. Określone znaczenie tego momentu wynika ze sposobu, w jaki różni się (klarownie kontrastuje) z ustanowionym wcześniej znaczeniem przewodniego motywu wystawy, powracającym jako reguła/symboliczna matryca. W tym momencie filmu, spotkanie i wymiana rozbijają cykl czasu poszatowanego przez deadline'y. Spotkanie i interakcja z osobą odbiorczą wprowadza element nieokreśloności do całej (szczętkowo zaprojektowanej) konstrukcji wystawy. Element organiczny, który stać się może zarzewiem wewnętrznej przemiany.

II. Paralelizm multimedialny i inne założenia twórczości Andrzeja Szwabe

Zanim przejdę do opisu sposobów, w jaki paralelizm multimedialny pojawia się w twórczości Andrzeja Szwabe, najpierw chciałbym opisać dwie kwestie, istotne dla zrozumienia tej postawy artystycznej. Jej specyfika w znacznym stopniu wynika z zainteresowań artysty zagadnieniami semiotyki i gramatyki generatywnej. Jak powiedział autor *Personal reminder* w jednej z naszych rozmów: „Symbole graficzne to litery. Poszczególne prace to słowa. Wystawa jest jak zdanie. Z kilku wystaw układa się opowieść.” *Opowieści bez zakończeń* to roboczy tytuł cyklu 5 wystaw, którego omawiana wyżej *Personal Reminder* była początkiem. Pozostałe projekty to *Problem tłumacza* (2023), *It Is Not About Time* (2023), *Recital* (2024) i *Leaving Room* (2024). Nie będę poświęcał więcej miejsca na szczegółowy opis tych projektów. To, co jest istotne w kontekście przewodniego tematu niniejszej dysertacji to fakt, że między wymienionymi projektami zachodzi ciągłość; powtarzają się w nich te same symbole, metafory, zbliżone narzędzia i gesty. Ulegają także przetworzeniu; ich znaczenie rozwija się i modyfikuje w ramach kolejnych wystaw. W rozmowach z artystą przeprowadzonych na potrzeby tego paragrafu autor posługiwał się dwoma metaforami do opisu specyfiki wzajemnych relacji kolejnych wystaw. Były to: (1) relacja następujących po sobie wersów w utworze poetyckim, (2) relacja kolejnych, stopniowych permutacji tego samego zdania, powstałych

²⁸⁴ Jak np. w 50 sekundzie filmu, gdy tekst u dołu ekranu opowiada o zmianach, a widoczna w warstwie wideo ciągła linia/pasek ładowania zaczyna ulegać stopniowym odkształceniom.

w wyniku działania mechanizmu sprzężenia zwrotnego (tzw. *feedback loop*) lub na podobieństwo funkcji matematycznej.

Drugą kwestią jest negatywny stosunek autora do interpretacji jego wystaw w formie odkodowywania symboli i ukrytych znaczeń. Jak pisałem w paragrafie 2.6. (*Problemy konceptualizmu/ Konceptualizm i myślenie wizualne*): jeżeli kompozycja artystyczna powstaje jako rebus utkany z symboli, będący odwzorowaniem struktury uprzednio pomyślanej idei, wówczas cały proces komunikacji poprzez sztukę obarczony jest zagrożeniem wtórnego kodowania, tzn. autor tłumaczy określony przekaz na symbole tylko po to, by mógł zajść proces odkodowywania. Tak rozumiana praktyka artystyczna jest komunikacyjnie nieekonomiczna. Sposób, w jaki Andrzej Szwabe odniósł się do tej kwestii, dowodzi, że pozostaje on wierny sposobowi myślenia, ukonstytuowanego w polu sztuki przez silne formy konceptualizmu lat 60. i 70. Mówiąc słowami Jana Świdzińskiego: „Znak, wyzbywszy się fatalistycznej więzi łączącej go z konkretem, uzyskując status pojęcia abstrakcyjnego, [...] stał się jakby innym konkretem”²⁸⁵. Andrzeja Szwabe nie interesuje znaczenie ukryte za kodem. To kod jest konkretem, a autora interesują możliwości gramatyczne, definiowane przez specyfikę wybranego kodu.

Najbardziej ogólnym poziomem, na jakim w działaniach Andrzeja Szwabe zachodzi multimedialna paralelność, jest relacja kolejnych wystaw do siebie: w wielu przypadkach stanowią one różnorodne sposoby zorganizowania zbliżonych zestawów symboli, metafor i gestów. Jak pisałem we wstępie (paragraf 0.2.), temat paralelizmu w niniejszej dysertacji podejmowany jest ze względu na retoryczny potencjał tego typu zabiegów. Dyskusyjnym jest czy istnieje możliwość rozpatrywania retorycznej sprawczości relacji paralelicznych między kilkoma wystawami w sytuacji, gdy autor zainteresowany jest samą gramatyką wizualnego kodu, a nie formułowaniem za jego pomocą konkretnego przesłania, które osoby odbiorcze mogłyby później odkodować i zwerbalizować. Natomiast jeżeli by przyjąć, że możliwe jest rozpatrywanie retoryki wizualnego kodu bez tłumaczenia go na materię znaczeń, metafor itp., to problemem pozostaje sama komunikacyjna sprawczość tego typu zabiegów. Tu powraca opisany w rozdziale II (2.3.) problem *liczenia całości*.

²⁸⁵ Jan Świdziński, *Konteksty*, Galeria Labirynt, Lublin 2010, s. 39.

Jeżeli całością jest cykl, to jego retoryczny wydzźwięk konstrukcji paralelicznych rozpatrywać mogą jedynie osoby, które widziały wszystkie wystawy.²⁸⁶

Wracając więc do projektu *Personal Reminder* i traktując go jako jedną, zamkniętą całość – wyróżnić w nim można m.in. następujące paraleliczne relacje:

- między treścią reliefów i scenami z filmu,
- między jednym z reliefów i aranżacją z parteru wystawy (autor siedzący przy stole),
- fragmentami filmu przedstawiającymi przestrzeń wystawy, zwracającymi uwagę odbiorcy na różne aspekty ich bieżącego doświadczenia (sekwencje od 12:50 do ok. 14 minuty i od 21 do 24 minuty),
- przewodnim motywem graficznym, pojawiającym się wielokrotnie w różnych wariantach na parterze, górnym piętrze i w przestrzeni filmu,
- gestem przekazania zaproszenia i gestem wymiany (na końcu wystawy), pełniącymi funkcję klamry kompozycyjnej,
- fragmentami aranżacji z parteru: pięściakami i znakiem wyrytym w ścianie,
- napisami i obrazem filmowym (np. w scenie z 4 minuty zachodzi między nimi gra znaczeń).

Istnieje możliwość wskazania szeregu innych nawiązań do fizycznej przestrzeni wystawy i specyfiki interakcji z autorem, które pojawiają się w filmie. Zasadniczo, w tym projekcie film pełni rolę matrycy, w której zachodzi wielokrotna rekonfiguracja zbioru motywów z pozostałych fragmentów projektu. Skrupulatność projektu i wykonania wystawy oraz ilość wewnętrznych referencji w jego ramach sprawia, że w perspektywie osoby odbiorczej każda mała zmiana (każde odstępstwo od „reguł wystawy”) staje się znaczeniowa.

²⁸⁶To pewien modelowy, optymalny wariant. w rozmowie przeprowadzonej na potrzeby tego paragrafu autor podkreślał, że zapoznanie się z treścią pojedynczej wystawy poza kontekstem reszty, także może być wartościowym doświadczeniem i część wewnętrznych, paralelicznych konstrukcji powinna spełniać swoje retoryczne funkcje.

4.20. Niewykorzystany potencjał

Początkowo planowałem opisać w tym rozdziale także graficzne partytury Bogusława Schaeffera i Adama Walacińskiego. Jednak – o ile mi wiadomo – nie istnieją żadne sytuacje, w których odbiorcy muzyki granej na podstawie ich partytur, doświadczaliby jednocześnie muzyki i form graficznych, jako jednej przestrzeni multimedialnej/ jako całości. Jedyne osoby wykonujące muzykę miały możliwość doświadczenia intersekcji dźwięków i form wizualnych, ale ze względu na aktywny charakter roli, w którą wchodzili podczas grania, nie mieli możliwości doświadczenia tej część wspólnej jako zewnętrznie danej propozycji artystycznej. Zamiast tego, podobnie jak sam Schaeffer i Walaciński, osoby wykonujące ich muzykę zajmowały się aktywną interpretacją i przenoszeniem jednej formy wyrazu na drugą, więc także nie miały możliwości doświadczenia ich treści, jako zewnętrznie danej propozycji artystycznej.

Innym, niewykorzystanym obszarem badawczym, mogłyby być cykle artystyczne realizowane w ramach strategii wariacyjnej. Mam na myśli sytuację, w której ten sam motyw lub zbiór motywów realizowany jest w kilku wariantach, przy wykorzystaniu odmiennych decyzji formalnych. W takiej sytuacji, najczęściej powtarzany schemat wizualny mógłby pełnić rolę matrycy lub odpowiednika wcześniej opisaney „konwencjonalnej struktury”, która istnieje w skonwencjonalizowanych formach artystycznych (np. narracjach filmowych). Natomiast odmienności między poszczególnymi wariantami dzieł potencjalnie mogłyby być przestrzenią dla uszczegółowienia, konkretyzacji i zniuansowania obrazu danego zagadnienia. Alternatywą mogłoby być potraktowanie przestrzeni wystawy takiego cyklu prac, jako jednej przestrzeni między-medialnej, a poszczególnych prac jako odrębnych ośrodków przekazu. Jednak we współczesnej sztuce ciężko jest odnaleźć przykłady takich cykli wariacyjnych, które wykorzystywałyby owy potencjał do permutowania znaczeń i problematyzacji przekazu. Większość napotkanych przeze mnie cykli ma charakter formalny, pozbawiony krytycznego przesłania. Przykładem może być wystawa *Claws Not Made to Shake Hands With* Daniela & Lindy Dostálkových w Galerii Piktogram lub *Mile zlego porządku* Artura Żmijewskiego²⁸⁷.

²⁸⁷ w wywiadach dla Galerii Sztuki im. Jana Tarasina i dla pisma *Notes na 6 tygodni* (dostępnych pod następującymi linkami (dostęp 11.05.2025): <https://www.facebook.com/watch/?v=674005603504838>

Szczególnie interesujące w kontekście przewodniego tematu układy podwójne odnaleźć można w wielu pracach Felixa Gonzalesa Torresa oraz w choreograficznej instalacji *Black Flags* Williama Forsythe'a. W przypadku Torresa, ta decyzja formalna wynikała ze specyfiki podejmowanego problemu: prace odnosiły się do sytuacji autora i jego partnera, którzy (chorując na AIDS w latach 80.) trwali w permanentnym poczuciu zagrożenia zdrowia i bolesnej świadomości, że ta sama choroba zabierze życie zarówno jemu, partnerowi jak i innym, najbliższym im osobom. Prace takie jak *Untitled (Perfect Lovers)* i *Untitled (Double Portrait)* opowiadają o pewnego rodzaju „zawarciu w sobie drugiej osoby”; jej bólu, pamięci, wrażliwości, współdzieleniu ciężaru choroby (itd.), stąd pojawiają się w nich układy podwójne. Ta decyzja wynika więc z specyfiki podejmowanego tematu. Z kolei *Black Flags* Williama Forsythe'a to instalacja powstała w kontekście zainteresowania autora choreografią tańca. Forsythe eksploruje w niej przede wszystkim ekspresyjne możliwości oraz formalne i konceptualne konsekwencje wykorzystania robotów przemysłowych w myśleniu o choreografii. Różnice w „zachowaniu” robotów i flag nie mają więc klarownych znaczeniowych implikacji, ale jak zauważył sam autor (parafrazując): pomimo deantropomorfizacji, elementy komunikacji (dominacji, podporządkowania, działania celowego itp.) zdają się pojawiać w tej instalacji samoistnie²⁸⁸.

4.21. Wnioski z przeprowadzonych analiz

Przedstawione w tym rozdziale zabiegi formalne stanowią dla mnie inwentarz możliwości artystycznych/zbiór zasobów, z których korzystać będę w swojej praktyce artystycznej. Posiłkując się opisanymi tu rozwiązaniami kompozycyjnymi, postaram się stworzyć multimedialne i paraleliczne konstrukcje (ich koncepcje opisane zostaną w rozdziale VI).

<https://nn6t.pl/2020/10/15/elementarz-przemocy/>) Artur Żmijewski zaznacza, że jego projekt nie ma na celu przekazywania psychologicznej lub socjologicznej wiedzy na temat różnych form przemocy, a ma jedynie oddziaływać na emocje osób odbiorczych.

²⁸⁸ Parafraza wypowiedzi Williama Forsythe'a z filmu pt. *William Forsythe: Choreographic Objects | Gagosian Quarterly*, nagranych dla Galerii Gagosian. Film dostępny jest na kanale galerii w serwisie YouTube pod następującym linkiem (dostęp 11.05.2025): https://www.youtube.com/watch?v=WgQYc5xJc5w&ab_channel=Gagosian

Na tym etapie sformułować mogę następujące wnioski:

– wiele z opisanych zabiegów ma charakter autoreferencyjny, tzn. korzystając z danych środków przekazu, intencjonalnie odnosi się do dominującego sposobu ich wykorzystania i czyni to w krytyczny sposób. Tego typu sytuację obserwować możemy w przypadku wspomnianych w paragrafie 4.8. filmów Alfreda Hitchcocka i opisanych w paragrafie 4.15. obrazów Kye Christensen-Knowlesa i Jana Wolskiego. W tych przypadkach, możliwość kreowania wrażenia paralelności płaszczyzn medialnych związana jest z podobieństwem charakteru wykorzystywanych środków wyrazu i specyfiki tematu dzieł. Innymi słowy, są to formy meta-komentarza. Powstaje więc pytanie, czy wrażenie paralelności wyróżnionych środków przekazu, konwencji i form wyrazu nie jest wtórne wobec samej autokrytycznej tendencji.

– w odniesieniu do przewodniego pytania badawczego (Czy wiedzę o możliwościach zastosowania paralelizmów w literaturze, filmie i grach cyfrowych oraz potencjał takich zabiegów może zostać przeniesiony do rzeczywistości instalacji intermedialnych [...]?), na podstawie opisanych w tym rozdziale analiz skłaniałbym się ku przekonaniu, że istnieje pewien konflikt między pojęciami intermedium oraz przyjętej przeze mnie wcześniej definicji paralelizmu multimedialnego (czy też szerzej – „międzymedialnego”, jako niedefiniującego uprzednio charakteru relacji między środkami przekazu). Dzieła intermedialne scharakteryzować można przede wszystkim przez zachodzące w nich „konceptualne zespolenie”. Ten termin można rozumieć na kilka odmiennych sposobów i przynajmniej jedno z nich wchodzić może w konflikt z pojęciem paralelizmu multimedialnego. Postrzeganie relacji danych płaszczyzn przekazu jako paralelicznej musi być umożliwione przez obecność pojęciowej matrycy, tzn. przynajmniej jednego pojęcia metaforycznego, za pośrednictwem którego rozpoznane być mogą strukturalne lub znaczeniowe podobieństwa danych sposobów użycia różnych form przekazu. Natomiast konceptualne zespolenie rozumieć można jako (1) trwałe połączenie ze sobą środków przekazu, w którym wytwarza się nowa jakość, ale także – biorąc pod uwagę obecną w tradycji sztuki konceptualnej skłonność do gier z granicami skonwencjonalizowanych kategorii – (2) zakotwiczenie sposobu wykorzystania danych środków przekazu w zbliżonym, skonwencjonalizowanym pojęciu określonego przedmiotu lub sytuacji. Podstawową cechą zarówno paralelizmu między-medialnego jak i intermedium jest

strukturalne zespolenie. Pojęcie metaforyczne, które jest matrycą wrażenia paralelności sposobu wykorzystania danych środków przekazu, może być tym samym pojęciem, które stanowi podstawę konceptualnego zespolenia.²⁸⁹ To czyniłoby pojęcie paralelizmu intermedialnego tautologicznym.

– w odniesieniu do potencjalnych sposobów wykorzystania VR, AR i mappingu w instalacjach eksploatujących retoryczny potencjał paralelizmów, należy zwrócić uwagę, że rozszerzenie instalacji o wirtualne rzeczywistości nie powinno być traktowane jako paralelne do jej materialnej części w wyniku założenia, że taka jest „natura” bytów cyfrowych. Przestrzeń cyfrową i materialną za paralelne uznać należy wtedy, gdy w obu częściach widoczne są zbliżone konfiguracje form, symboli i motywów, które w ewidentny sposób pojawiły się tam zgodnie z intencją osoby autorskiej. Dodatkowo, należy zaznaczyć, że historycznie utrwalone logiki komunikacji w formule instalacji artystycznej są odległe od przyjętej w niniejszej pracy koncepcji kompozycji artystycznej jako obiegu zamkniętego. Instalacje artystyczne są wciąż domeną gestów performatywnych, operujących na poziomie symbolicznych i kontekstualnych zależności. Troska o immersyjność doświadczenia oraz wykorzystywanie światów wirtualnych w polu sztuki to wciąż stosunkowo nowe zjawiska.

Rozdział V: Kryteria mojej praktyki artystycznej

Ten rozdział rozumieć należy jako suplement do dalszej części dysertacji. Opisane tu zostały reguły i założenia mojej praktyki artystycznej. Nie są one bezpośrednim tematem niniejszej pracy, ale uzasadniają kształt opisanych w rozdziale VII koncepcji artystycznych.

5.1. O założeniach i metodach mojej praktyki artystycznej

Wyróżnić mogę przynajmniej 5 reguł, które obecne są w mojej praktyce artystycznej:

²⁸⁹ Alternatywnie tę myśl wyrazić można w następujący sposób: Pojęcie językowe, które stanowi podstawę wrażenia *konceptualnego zespolenia* danych środków przekazu stanowić może także matrycę wrażenia ich paralelności (lub przynajmniej *punkt węzłowy* kompozycji).

I. O doborze tematów

W swojej twórczości podejmuję jedynie te tematy, które mnie bezpośrednio dotyczą lub interesują i posiadam o nich pogłębioną wiedzę. Wynika to z chęci spojrzenia na podejmowane zagadnienie z kilku różnych perspektyw (np. perspektywy osobistych doświadczeń i nauk społecznych), których horyzonty w ramach procesu twórczego zostają ze sobą zespolone/porównane. Zależy mi na tym, by tworzone przeze mnie obiekty i instalacje nie były jedynie ekspresją moich przekonań lub wątpliwości. W takiej sytuacji sam proces twórczy byłby w pewnym sensie wtórny, wobec poprzedzającego go stanu wiedzy. Polegałby na opracowywaniu kompozycji artystycznej w drodze tłumaczenia uprzednio pomyślnego komunikatu (możliwego do wyrażenia w języku werbalnym) na język form wizualnych po to tylko, by w kolejnym kroku odbiorca miał je odkodować. Przyjmuję więc, że sam proces twórczy i powstająca kompozycja stanowią platformę dla rozwoju samowiedzy, wrażliwości i samoświadomości związanej z danym obszarem tematycznym, a także że żaden typ wiedzy na jego temat w ramach procesu kreatywnego nie powinien być przedkładany nad inny (np. perspektywa naukowa ponad prywatne intuicje). Celem procesu artystycznego jest dla mnie scalenie tych różnych horyzontów.

II. O dynamice procesu twórczego

Moje prace rozwijane są w naprzemiennym ruchu konceptualizacji (tzn. intencjonalnego wykorzystywania określonych pojęć, obrazów, nawiązań) oraz myślenia wizualnego, które polega na podążaniu za ciągami swobodnych skojarzeń, w ramach których (w płynny sposób) można abstrahować od przyjętych wcześniej na potrzeby procesu twórczego kategorii (językowych, kulturowych, teoretycznych itd.) i adaptować inne. Dzięki tej naprzemienności, wcześniej wspomniane perspektywy mogą ulec zespoleniu, a uprzednio niezdefiniowane przeczucia i intuicje zostają zinternalizowane i odnajdują swój kontekst w określonych doświadczeniach kulturowych.

III. O konkretności

Kompozycja musi powstawać przy skupieniu na konkretnych pojęciach-wyobrażeniach, motywach i sytuacjach sparametryzowanych przez określony kontekst społeczno-kulturowy. Ten konkretny kontekst może być dla niej punktem

wyjścia lub odnaleziony zostać na późniejszym etapie pracy. Istotne jest to, by nie tworzyć abstrakcji o abstrakcji, tzn. prac, o których można powiedzieć wszystko i cokolwiek. W kontekście funkcjonalności dzieł sztuki, wymóg pracy na konkretach związany jest z przekonaniem, że doświadczenie sztuki (prowadzące do rozwoju krytycznej samowiedzy) polega na doświadczeniu „produktywnego spięcia” jakości pozapojęciowych z językowymi lub intersubiektywnymi.

IV. Konkretna całość²⁹⁰

W trakcie pracy obserwuję relacje ogólnego kształtu kompozycji i kolejnych jej szczegółów oraz sposób, w jaki te elementy i wymiary kompozycji wzajemnie redefiniują swoje znaczenie. Osoba zainteresowana poznaniem treści przekazu, który intencjonalnie próbowałem zawrzeć w danej kompozycji, może się ku temu zbliżyć poprzez analogiczny proces (polegający na porównywaniu różnych wymiarów/poziomów kompozycji i rozpoznaniem relacji ogólnej formy i kolejnych, konkretnych szczegółów).

V. Eksponowanie współdzielności

Zawsze opowiadam o indywidualnych doświadczeniach (moich albo bliskich mi osób) poprzez cytaty z wielu różnych dzieł kultury (popularnej i nie tylko). Chcę tym samym wyrazić sprzeciw wobec reprodukcji we współczesnych narracjach o sztuce elementów (rozpowszechnionej w europejskich tradycjach artystycznych) figury

²⁹⁰ Ten i poprzedni punkt programowych założeń mojej praktyki pochodzi z inspiracji elementami tradycji heglowskiej. W pracy *Konkretny powszechnik* Paweł Rojek opisywał sposób, w jaki w myśli Hegla rozpowszechnione podziały na to, co konkretne i to, co uniwersalne, na jednostkowe i abstrakcyjne, ulegają rekonfiguracji. „Hegel powtarzał, że >>prawdziwa<<, to znaczy konkretna ogólność zwana przez niego >>pojęciem<<, stanowi jedność ogólności, szczegółowości i jednostkowości. >>Fałszywa<<, to znaczy abstrakcyjna ogólność jest natomiast oderwana od szczegółowości i jednostkowości. Jak pisał Hegel, >>ogólność ta [abstrakcyjna - P.R.] nie ma w sobie samej jednostkowości i pozostaje czymś pozbawionym pojęcia. [...] Nie dopuszcza jednostkowości [...] i wskutek tego nie dochodzi do niczego innego jak tylko do pozbawionych życia i ducha bezbarwnych i beztreściowych ogólności<< (Nauka Logiki II, s. 420.)” Źródło.: Paweł Rojek, *Konkretny powszechnik*, „Principia”(nr 51–52), pod redakcją Katarzyny Guczalskiej, Kraków 2009, s. 83. „Uniwersalne nie jest w ogóle abstrakcją, lecz doskonale konkretną całością, ponieważ fakty [czyli partykularia – P.R.], wszystkie razem i każdy z osobna, nie są po prostu przypadkami, lecz zawierają się w nim, rodzą się z niego jako jego momenty i istnieją tylko w relacji do siebie nawzajem i do niego.” Cyt. J. Royce, „Heglowska teoria uniwersaliów”, s. 95. Za: Ibid. Innymi słowy „abstrakcyjne uniwersalia” (pojęcia zbyt abstrakcyjne) i „konkretne partykularia” (pojęcia zafiksowane na wybranych szczegółach) stanowią jedynie wycięte momenty większych całości, ruchów wzajemnego warunkowania się pojęć, okoliczności i zdarzeń. Na różne sposoby ignorują „prawdę jako całość”. Pojęcie prawdziwe (w uproszczeniu) to takie, które obejmuje ruch wzajemnego warunkowania się idei, zdarzeń i materialnych okoliczności. Moje prace stanowią mają obrazy takiego ruchu dla konkretnych doświadczeń kulturowych.

artyści-indywidualiści²⁹¹, a także podkreślić wagę współdzielności kodów kulturowych oraz pracy zbiorowej, której (jako uczestnik różnych zbiorowych podmiotowości) jestem beneficjentem. W polach zjawisk artystycznych relacje współdzielności wydają mi się zdecydowanie bardziej interesujące niż to, co przedstawiane jest przez różne podmioty rynkowe (galerie) jako indywidualne i zupełnie autorskie w twórczości danej osoby. Z drugiej strony, chodzi także o uczynienie danej pracy bardziej przystępną dla różnych grup odbiorczych. Dane obrazy, pojawiające się w szczegółach kompozycji, stanowią odmiennie punkty zaczepienia/wejścia do wnętrza kompozycji (jako przestrzeni problemowej), udostępnione osobom z odmiennym doświadczeniem kulturowym.

W rzeczywistości tzw. kondycji postmodernistycznej²⁹², w ramach której znaczna część produkowanych współcześnie dzieł obciążona jest w niepoliczalną ilość zapożyczeń z innych treści kultury (których często sam podmiot autorski nie musi być świadom), tworzenie form wieloznacznych nie stanowi w moim odczuciu jakiegokolwiek osiągnięcia artystycznego. Stąd wynika potrzeba konkretyzacji przekazu (czy też samego sposobu, w jaki dzieło kreuje doświadczenie). Głównym punktem odniesienia dla mojej twórczości jest stan obezwładniającego przesytu informacją wizualną, charakterystyczny dla współczesnych przestrzeni informacyjnych i ery kapitalizmu kognitywnego²⁹³. Program mojej działalności artystycznej przedstawić można w największym skrócie następująco: wychodząc od nadmiaru informacji wizualnych, należy zorganizować kompozycję w taki sposób, by w ruchu wewnętrznych odniesień ustalała ściśle znaczenie, stopniowo

²⁹¹ Rolę figury artysty-indywidualisty w instytucjonalnego pola sztuki opisywali m.in. David Graeber i Nika Dubrovsky w artykule *Another Art World, Part 1: Art Communism and Artificial Scarcity* (e-flux journal, 2019). O elementach tego konstruktu (tzn. mitu) pisał także Piotr Szenajch we wspomianej już pracy *Odczarowanie talentu. Socjologia stawania się uznanym artystą*.

²⁹² W tym miejscu termin ten rozumiany jest przede wszystkim jako wynikająca z globalizacji, dominującej pozycji mediów i wytworzenia się globalnych rynków tendencja do mieszania się kodów kulturowych i kapitalizacji ich nowych wariantów w „przemysle kulturowym”. Rzecz jasna to definicja wybiórcza, opisująca tylko jeden wymiar szerokiej grupy zjawisk, które zwykło się określać mianem kondycji postmodernistycznej. Wielość zagadnień obejmowanych przez tę kategorię obrazują m.in. prace Andrzeja Szahaja i publikacja *Postmodernizm a filozofia* (Wybór tekstów, pod redakcją Stanisława Czerniaka i Andrzeja Szahaja, Wydawnictwo IFIS PAN, Warszawa 1996).

²⁹³ W tym miejscu mam na myśli przede wszystkim nowe formy kapitalizacji widzialności i zarządzania uwagą osób odbiorczych w mediach społecznościowych, a także uzależnienie możliwości rozwoju zawodowego i stabilności ekonomicznej od „przychylności algorytmów”. Natomiast w artykule *Kapitalizm kognitywny jako ideologia* Andrzej Szahaj, przytaczając kilka dominujących sposobów wykorzystania tego terminu, zauważa, że jest on łączony m.in. z takimi zjawiskami jak *dematerializacja pracy* („tzn. przejście od gospodarki opartej na pracy fizycznej do gospodarki, w której przeważa praca intelektualna”), zarządzanie obiegami informacji, postfordyzm oraz także wytworzenie się nowych klas społecznych (kognitariat, nowe finansjera). Źródło.: Andrzej Szahaj, *Kapitalizm kognitywny jako ideologia*, *Etyka* 48, 16-25., Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, 2014.

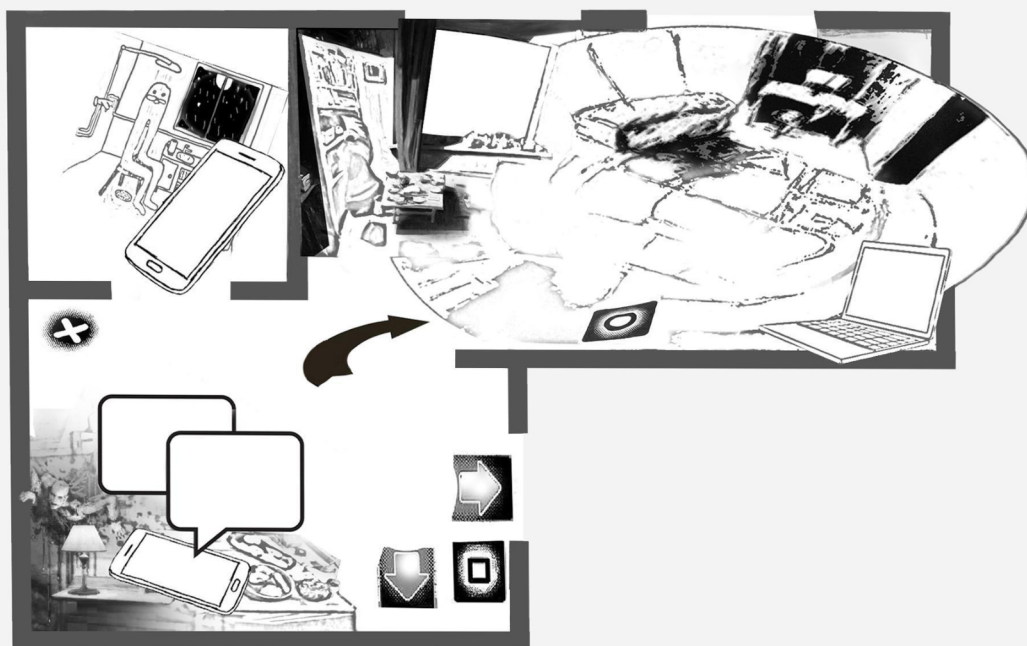
wytwarzając (w umyśle osoby odbiorczej) obraz zależności (materialnych i symbolicznych), które ukształtowały dane doświadczenie kulturowe (źródłowe dla danego procesu twórczego) w określony sposób.

Rozdział VI: Koncepcje instalacji artystycznych

W tym rozdziale przedstawione zostaną koncepcje sześciu instalacji, realizujących tytułową ideę w odmiennych wariantach. Na podstawie doświadczeń związanych z wykonaniem tych projektów, w rozdziale VII postaram się udzielić odpowiedzi na przewodnie pytania badawcze. Wszelkie rozbieżności w formach opisu poniższych idei i treści materiałów wizualnych wynikają z różnic w czasie, w którym powstawały. Większość zawartych tu pomysłów została sformułowana w 2022 roku, a realizowane były w latach 2023-2025.

6.1. *Present Tense*

Present Tense to multimedialna instalacja, która składać się będzie z wielkoformatowego wydruku poniżej załączonej grafiki (6.1.), przyklejonego do podłogi przestrzeni wystawienniczej, a także z projekcji multimedialnej, która ma być mapowana na kolejne fragmenty rysunku. W treści projektowanego materiału kluczową rolę odgrywać będzie wykorzystany w ścieżce dźwiękowej utwór zespołu Radiohead pt. *Present Tense*. Rytm kolejno wyświetlanych fragmentów wideo w znacznym stopniu odpowiadać ma rytmowi i dramaturgii utworu muzycznego, a także treści oświetlanych fragmentów rysunku.



6.1. Szkic cyfrowy planszy/planu mieszkania

W warstwie graficznej ukazana zostanie zdeformowana przestrzeń wnętrza prywatnego mieszkania (niewielkich rozmiarów, tzw. „mikrokawalerki”). W wyświetlanym materiale²⁹⁴ przedstawiony zostanie szum medialny, zatłoczone ulice, wnętrza korporacyjnych biurowców i inne ruchome obrazy, które w stereotypowy sposób kojarzone być mogą z współcześnie dominującymi modelami reprodukcji i dystrybucji kapitału (np. teledysk Madonny do *Ray of Light* lub „scrollowanie” Instagrama). Wyświetlane w rytm piosenki Radiohead krótkie fragmenty wideo, pojawiające się w różnych punktach instalacji malarskiej, prowokować mają ruch ciała odbiorcy, który – chcąc nadążyć za wciąż przemieszczającymi się fragmentami projekcji – musi poruszać się w sposób przypominający taniec, co nawiązywałoby do tekstu tytułowej piosenki (*This dance // It's like a weapon // of self defense // Against the present // Present tense*).

²⁹⁴Link do materiału wideo: <https://youtu.be/ptwcreiDNx4>

Film został zrealizowany w logice kolażu found footage. Wartość artystyczną stanowi w tym przypadku sposób zestawienia ze sobą treści wykreowanych wcześniej przez innych autorów. Nie czerpię żadnych korzyści majątkowych z faktu jego stworzenia i upublicznienia. Materiał dostępny pod linkiem ma roboczy charakter.



6.1.2. Przykładowy ruch mappingu po planszy

Tematem tej instalacji jest specyficzne doświadczenie czasu, o którym pisał Mark Fisher w *Realizmie kapitalistycznym*²⁹⁵, a które ma być skutkiem długotrwałego doświadczenia środków masowego przekazu. Owe określone doświadczenie ma według Fishera polegać na tym, że *moment terażniejszości [zostaje uwolniony] z wszelkich sprawczości i intencjonalności, które mogłyby je skoncentrować i uczynić z niej przestrzeń praxis*²⁹⁶. Oznacza to, że bieżąca chwila jawi się osobie doświadczającej tego stanu jako wyprana z potencjału sprawczego – nie można w niej rozpocząć żadnego projektu, podjąć jakiegokolwiek inicjatywy, a jedyne co w takiej chwili pozostaje to pojawiające się w tekście piosenki Radiohead napięcie, wynikające m.in. z poczucia zobowiązania do bycia produktywnym. To doświadczenie czasu związane jest m.in. z niemożnością skupienia się na jednej aktywności; z rozproszeniem uwagi na wiele różnych, docierających zewsząd, strumieni obrazów, przedstawiających różne możliwości działania i rozumienia świata,

²⁹⁵ Mark Fisher, *Realizm Kapitalistyczny, Czy nie ma alternatywy?*, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa 2020.

²⁹⁶ Ibid. s. 44. (W tym miejscu Fisher cytować ma fragment pracy Frederica Jamesona, ale cytat nie został opatrzony przypisem.).

które razem wywoływać mogą efekt emocjonalnego relatywizowania sensowności jakiegokolwiek działania. Sprowokowany przez przestrzenno-czasowy charakter instalacji „taniec” nawiązywać ma do przedstawionych w filmie materiałów ukazujących ruch uliczny i „krzątania się” po mieszkaniu; od komputera do telefonu, telewizji (lub innych sprzętów cyfrowych). Wszystkie te obrazy i płaszczyzny medialne odnoszą się do stanu ciągłego rozproszenia uwagi i nieustannego odkładania wielu spraw (w tym konfrontacji z ułomnościami aktualnego systemu organizacji społecznej) na nieokreślone kiedyś, które przez Fishera określane jest jako *wiecznie anulowana przyszłość*²⁹⁷. Intencją, stojącą za tą realizacją, jest sprowokowanie refleksji nad tym, w jakim stopniu ten specyficzny stan jest produktem okoliczności społecznych i życia w konkretnym systemie reprodukcji i dystrybucji kapitału, a w jakim stanowi kwestię indywidualnych predyspozycji psychofizycznych.

Instalacja malarska, ścieżka dźwiękowa i rzutowany materiał filmowy to trzy równoległe płaszczyzny medialne, które dzielają zbliżone rytmy i motywy. Rozpoznanie podobieństwa tych metafor w relacji dwóch płaszczyzn medialnych, np. między fragmentem piosenki i malowidła, stanowić może dla odbiorców przesłankę do podjęcia próby postrzegania kolejnych fragmentów warstwy malarskiej z perspektywy siatki metafor obecnej w tekście piosenki. W przypadku tej instalacji paralelizm zachodziłby między treścią obrazów przedstawionych w warstwie filmowej, metaforami obecnymi w tekście piosenki oraz dynamiką utworu muzycznego i warstwy filmowej, a także sposobem, w jaki odbiorca może wejść z nią w interakcję. Kluczową rolę pełnią w niej podobieństwa rytmów: graficzno-malarskiego, muzycznego oraz rytmu wyświetlania fragmentów wideo. Motyw tańca przywołany zostałby także w warstwie malarskiej w postaci nawiązania do kształtu maty do gier tanecznych. Charakterystyczny dla niej układ przycisków, powtórzony zostałby na malarskich przedstawieniach wzorzystego dywanu i posadzki, na których mógłby stanąć odbiorca.

²⁹⁷Ibid. s. 82.

6.2. *Żywotnik Olbrzymi*



Kluczowym elementem instalacji *Żywotnik Olbrzymi* jest obiekt malarski o tym samym tytule; o wymiarach 82 x 134 x 41cm. Tytuł tej pracy to nazwa gatunku drzewa iglastego, którym w latach 90. Polacy chętnie obsadzali granice swoich działek. Ścianami zbudowanymi z tych drzew ludzie odgradzali się od siebie w celu zyskania większej prywatności, ale ceną za nią była utrata widoku na okolicę, ponieważ rośliny ją zasłaniały. Pojawiła się więc sytuacja, w której pomimo, że drzewa rosną na prywatnej działce jednej osoby, to zaburzają widok także innym, żyjącym obok. Do dziś tuje dominują w pejzażu wielu dzielnic domków jednorodzinnych w całej Polsce.

W centralnej części tego obiektu malarskiego umieszczona została czterokondygnacyjna konstrukcja, będąca abstrakcyjnym przedstawieniem domu jednorodzinnego. U jego podnóża piętrzą się ruiny mniejszych budowli. W tle pojawiają się dachy domów jednorodzinnych, a także czubki *Żywotników Olbrzymich*. Układ drzew delikatnie sugeruje podział działek w przestrzeni przedstawionej na obrazie. W lewej części kompozycji widoczny jest większy fragment ogrodu i działki, na której stoi centralna,

abstrakcyjna budowla. Po jej prawej stronie kluczowymi elementami są trzy okna (każde z innego budynku) zwrócone ku sobie w taki sposób, by mieszkańcy domów mogli się nawzajem zobaczyć. Na spodniej powierzchni obiektu widnieje plan wnętrza domu. Usytuowany jest w przestrzeni obiektu pod centralną, abstrakcyjną formą, co sugerować może, że jest to jej przekrój. W tym wnętrzu odnaleźć możemy m.in. dużą ilość ram wiszących na ścianach, kilka doniczek z tujami, które piętrzą się w kierunku dziury w dachu oraz dwa napisy: *Idź, zdobywaj świat* oraz *Umrę Ci kiedyś*. Na brązowych płaszczyznach frontowej części obiektu widoczny jest rysunkowy wzór, który może przywołać na myśl jednocześnie zarys cegieł w murowanej budowlu lub układ drzewa genealogicznego. Kształt obiektu zawiera w sobie ekspansywną dynamikę, skierowaną od płaszczyzny ściany (na której obiekt jest zawieszony) do wnętrza przestrzeni ekspozycyjnej/ w kierunku widza.



Przewodnim tematem pracy jest rozpowszechnione współcześnie w wielu grupach społecznych doświadczenie subtelnej presji ze strony środowiska rodzinnego, które oczekuje od osób z młodszych pokoleń, by te nie utraciły statusu społeczno-klasowego, wypracowanego przez wcześniejsze pokolenia danej rodziny. Zarówno te młode osoby, na

których taka presja wywierana jest w jawny sposób – jak i te świadome swojej uprzywilejowanej pozycji, które samoistnie rozwinęły tego rodzaju wewnętrzną presję – czują się często zobowiązane do podjęcia takiej kariery zawodowej, jaka w danej społeczności jest wysoko ceniona. W warunkach aktualnego polityczno-kulturowego konsensusu (tzn. wszechobecności narracji neoliberalnej, która stała się dla wielu społeczności tak oczywista, że aż przezroczysta) oraz wymogu wysokiego stopnia specjalizacji zawodowej, wiele osób czuje się zmuszona do rozwijania swojej kariery w rynkowo sankcjonowanym tempie. Jednocześnie, czują się źle z zasadą konkurencyjności i wołałyby zorganizować swoje życie w większym stopniu o zasadę współpracy. Tematem tej pracy jest więc (związana z koniecznością rozwoju kariery zawodowej) niechciana ekspansywność.



6.2.3. Aranżacja z Galerii HOS

Jako zabieg stylistyczno-kompozycyjny paralelizm multimedialny miał pojawić się w sposobie eksponowania tej pracy na wystawie *Temporarily Embarrassed Moonwalkers* w Galerii HOS. Ponieważ jednym z kluczowych tematów tej pracy jest ekspansywność (i to pojęcie stanowi matrycę relacji paralelicznej) postanowiłem poszerzyć ekspozycję

tego obiektu o malowidła ściennie, przedstawiające pejzażowe zarysy działek mieszkaniowych, stworzone z rysunków drzew i dachów. Rysunki te zdają się wychodzić z obiektu i rozrastać się we wnętrzu galerii. W ten sposób wzmocnione zostało wrażenie ekspansywności tej kompozycji i samo pojęcie pojawia się nie tylko w metaforyczno-symbolicznej przestrzeni dzieła, ale także w wrażeniu, jakie wywołać miał sam sposób jego ekspozycji. Dodatkowo, w wydzielonej dla tej pracy przestrzeni umieszczona została także rzeźba Katarzyny Wyszkwoskiej pt. *Space Wars*. Jej tematem jest anektowanie przestrzeni miejskiej przez osiedla deweloperskie, których układ nie jest w żaden sposób konsultowany z osobami żyjącymi na danym obszarze. W tej sytuacji zostają ze sobą skonfrontowane dwie prace dotyczące tematu aneksji przestrzeni, które zdają się same walczyć o przestrzeń wystawienniczą.



6.2.4. Katarzyna Wyszkwoska, *Space Wars*, 165 cm x 123 cm x 70 cm, fotografia wykorzystana za zgodą artystki

Pojęcie metaforyczne, na którym oparte może być wrażenie paralelności wymiarów tej aranżacji artystycznej wyrazić można w zdaniu: *Życie to ekspansja*. W obu pracach (Katarzyny i mojej) podkreślony został wątek przymusu ekonomicznego, a konieczność wzrostu jako warunek życia obecny jest także w motywie tui i rozrastającego po ścianie malowidła.

6.3. Cappella dell'Arena



6.3. Przewodni motyw wizualny

Cappella dell'Arena to instalacja anektująca przestrzeń trzech pomieszczeń, które swoimi wymiarami, proporcjami i kształtem (zaokrągleniem górnych krawędzi ścian) przywodzić ma na myśl wnętrza wagonów kolejowych.

Przewodni motyw tego projektu (6.3.) przedstawia stos wagonów kolejowych, który piętrzy się na szczycie wysokiej góry. Tematem tej instalacji jest problem nadprodukcji przedmiotów kultury w kontekście ograniczonych zasobów naturalnych. Inspiracją do stworzenia tego projektu był fragment z książki Kacpra Pobłockiego *Kapitalizm. Historia krótkiego trwania*²⁹⁸, w której autor sformułował następującą myśl [parafrazując]: *Kapitalizm to system, którego warunkiem możliwości trwania/funkcjonowania jest założenie, że produkcja musi wzrastać w nieskończoność. Jednakże produkcja nie może wzrastać w nieskończoność, ponieważ zasoby naturalne są ograniczone.* Stos wagonów uformowany na szczycie góry jest więc metaforą sytuacji, w której produkty ludzkiej pracy

²⁹⁸ Kacper Pobłocki, *Kapitalizm. Historia krótkiego trwania*, Wydawnictwo: Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2017.

(sztuka i technologia) próbują wznieść się ponad ograniczenia natury. Drugą istotną figurą tworzącą motyw przewodni jest *Cappella dell'Arena*, czyli mieszcząca się w Padwie Kaplica Scrovegnich, która swoją sławę zawdzięcza znajdującym się w niej malowidłom autorstwa Giotto. Według wielu historyków sztuki tamtejsze freski są dziełem, które inspirowało wiele pokoleń późniejszych artystów i w dużym stopniu zdefiniowały kierunek rozwoju malarstwa europejskiego. Pomysł połączenia wyżej opisanych motywów powstał z inspiracji wypowiedzią usłyszaną przypadkowo w budynku Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie [parafrazując]: *Cappella dell'Arena – przełomowe dzieło dla historii malarstwa i architektoniczne zero – architektura wagonu kolejowego*. Zespolenie wyżej opisanych symboli w przewodnim motywie wizualnym stanowi formę wyrazu następującej wątpliwości: czy starając się ograniczać nadprodukcję obiektów kultury i sztuki, potencjalnie ograniczamy także rozwój dzieł przełomowych. Wśród widocznych na przewodnim motywie wagonów, ukrywać mogą się więc także ekwiwalenty Kaplicy Scrovegnich – dzieła potencjalnie przełomowe, które dopóki nie ukażą w pełni swojego potencjału i nie zostaną odpowiednio zbadane, a mogą łatwo zostać pomyłone z twórcami niewiele wnoszącymi do dyskursów sztuki.



6.3.2. Widok wystawy *One must imagine Sisyphus horny* (w Galerii Szara Kamienica, 2025), będącej realizacją wyżej opisanej koncepcji.

Pierwsza sala powinna zawierać pojedyncze malowidło, przedstawiające przewodni motyw wizualny. Jego zadaniem jest wprowadzenie odbiorców w rzeczywistość kluczowego zestawu symboli, w poetyce których realizowany jest projekt. Na ścianach drugiego pomieszczenia, na wysokości wzroku, namalowane zostały motywy przedstawione na grafikach 6.3.3. Ich przestrzenny układ powinien przywołać na myśl zarówno rozmieszczenie okien we wnętrzu wagonu kolejowego, jak i (przynajmniej fragmentarycznie) układ malowideł we wnętrzu Kaplicy Scrovegnich. Rolą tej części instalacji jest zasugerowanie grupie odbiorczej, że znajdują się we wnętrzu jednego z wagonów obecnych na motywie przewodnim. Odbiorca zyskuje w tym pomieszczeniu możliwość zajrzenia do wnętrzu kilku innych wagonów i porównania ich zawartości z tym, w którym się znajduje.





6.3.3. Rysunki i malowidła z wystawy *One must imagine Sisyphus horny*. Wymiary prac to 155 x 125 cm i 90 x 125 cm.

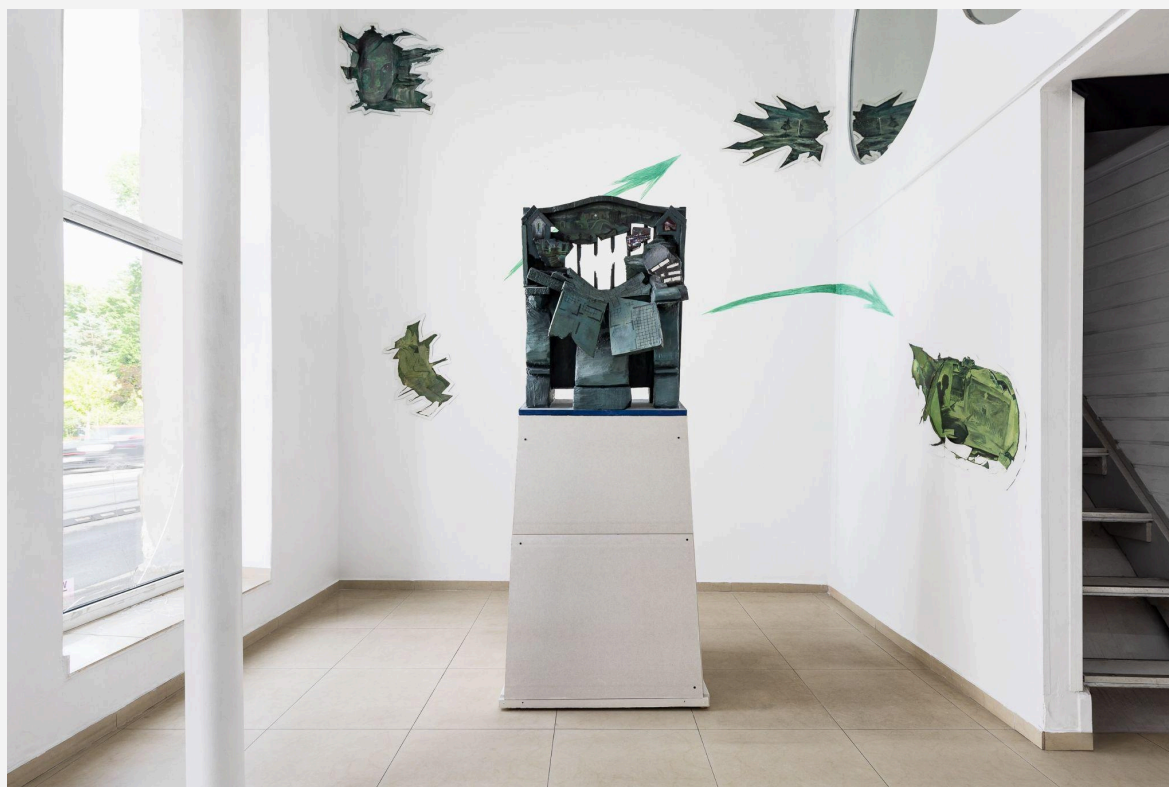


6.3.4. Widok ostatniego pomieszczenia wystawy *One must imagine Sisyphus horny*

W ostatnim pomieszczeniu powinny znajdować się zapakowane w folie i zabezpieczone obiekty artystyczne, które razem wywoływać mają wrażenie spiętrzenia masy/ściany nieokreślonych bliżej twórców kultury we wnętrzu opuszczonej kaplicy.

Ta instalacja wykorzystywać ma paralelność między układem wagonów w przewodnim motywie wizualnym oraz konfiguracją i wyglądem pomieszczeń przestrzeni wystawienniczej.

6.4. *Glass Cannon*



6.4. Widok z realizacji projektu w Galerii Widna

Glass Cannon to dwukondygnacyjna instalacja multimedialna, której koncepcja sformułowana została z myślą o przestrzeni zbliżonej do tej w Galerii Widna (projekt udało się zrealizować w maju 2024 r.). W skład aranżacji dolnego piętra wchodzi dwa obiekty malarskie (dyptyk przedstawiający zdemastowany nagrobek i kulę wyburzeniową/ludzką głowę) oraz zbiór malowideł ściennych, imitujących otwory powstałe po uderzeniu kuli. Układ elementów na parterze sugerować ma sytuację, w której mniejszy obiekt, odbijając się od ścian, stopniowo niszczy stojący na środku nagrobek. Kluczowa dla tego projektu praca pochodzi z cyklu stworzonego na potrzeby mojego dyplomu magisterskiego. Jego przewodnim tematem było poczucie winy i konflikt wewnętrzny osób nieheteronormatywnych, związanych z polskim Kościołem Katolickim, a także opresyjny stosunek do seksualności, jaki przejawia ta instytucja. W wariacie instalacyjnym z Galerii Widna centralne zagadnienie projektu stanowić miała potrzeba autodestrukcji, jakiej odczuwać mogą młode osoby w tzw. okresie buntu.



6.4.2. Widok dolnego piętra (złożony z kilku zdjęć)

Domyślny podmiot sytuacji przedstawionej w projekcie to młoda, dojrzewająca osoba, która próbuje rozładować nagromadzone wewnątrz napięcia poprzez otaczanie się symbolami śmierci, atrybutami subkultury gotyckiej i muzyki metalowej. W kontekście tematu autoagresji przewodni motyw wystawy (stopniowego niszczenia nagrobka przez głowę-kulę) stanowić ma metaforę prób skonfrontowania się podmiotu z perspektywą swojej śmiertelności oraz doświadczeniem niezrozumienia ze strony rodziny.



6.4.3. Koncepcyjna oś instalacji (dwa obiekty imitujące nagrobek i głowę/kulę wyburzeniową). Wymiary obiektów to $68 \times 37 \times 82$ cm i $22 \times 26 \times 31$ cm.

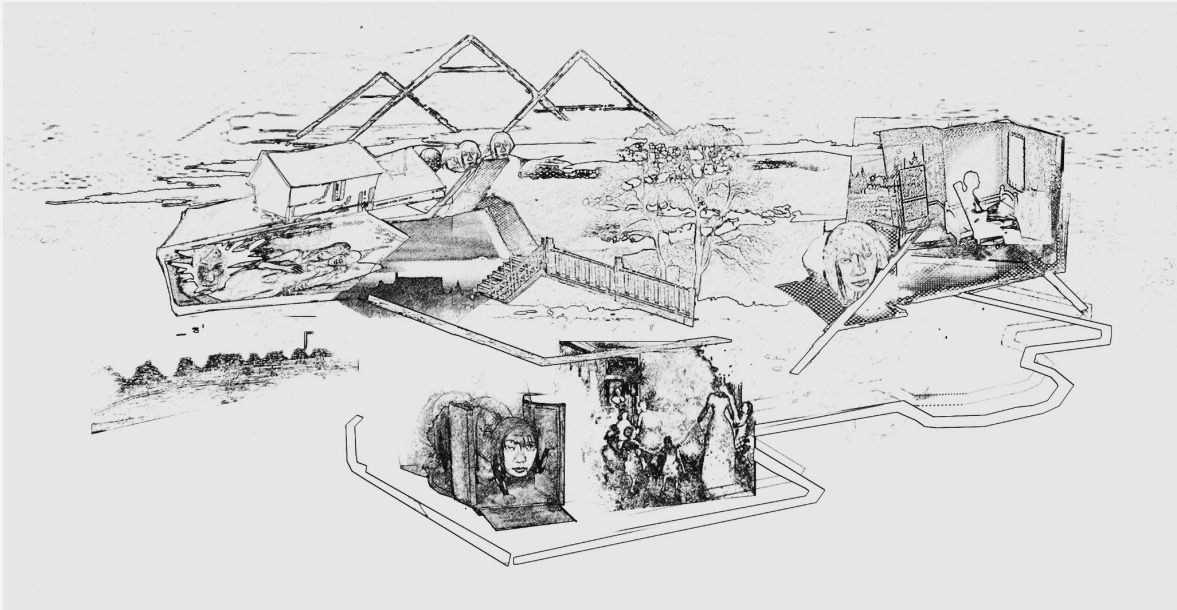
Termin *glass cannon* w slangu gamerskim określa specyficzną konstrukcję postaci (tzw. *built*), która charakteryzuje się tendencją do maksymalizacji obrażeń zadawanych przez gracza antagonistom, przy jednoczesnym minimalizowaniu jego zdolności do obrony. Taka konstrukcja wymusza agresywny styl gry i wiąże się poczuciem trwania w permanentnym zagrożeniu. W ramach wystawy, tytułowy termin stanowi metaforę stanów psychicznych, które łączą w sobie skłonności do niekontrolowanych wybuchów agresji, podwyższoną wrażliwość na językowe nieporozumienia oraz brak zdolności komunikowania swoich potrzeb w ramach poznanego dotychczas języka.



6.4.4. Warstwa kolażowa głównych obiektów

Na drugim piętrze wystawy znajdowała się projekcja multimedialna, rzutowana na malowidło ścienne, przedstawiające (w abstrakcyjny sposób) wnętrze domu rodzinnego. Powtórzone są w nim sceny pojawiające się na dolnym piętrze w warstwie kolażowej obiektów oraz w miejscach „po uderzeniach” (grafika 6.4.6.). W filmie mapowanym na obraz (6.4.5.) widoczne są fragmenty koncertów zespołów Crystal Castles, Mudvayne i Marilyn Manson. Projekcja pozbawiona jest dźwięku, więc osoby odbiorcze nie mają możliwości zapoznania się z treścią piosenek. Ponadto w materiale wykorzystane zostały m.in. fragmenty filmów *Der Rosenkönig* (1986, reż. Werner Schroeter) i *Harmonie Werckmeisters* (2000, reż. Béla Tarr).

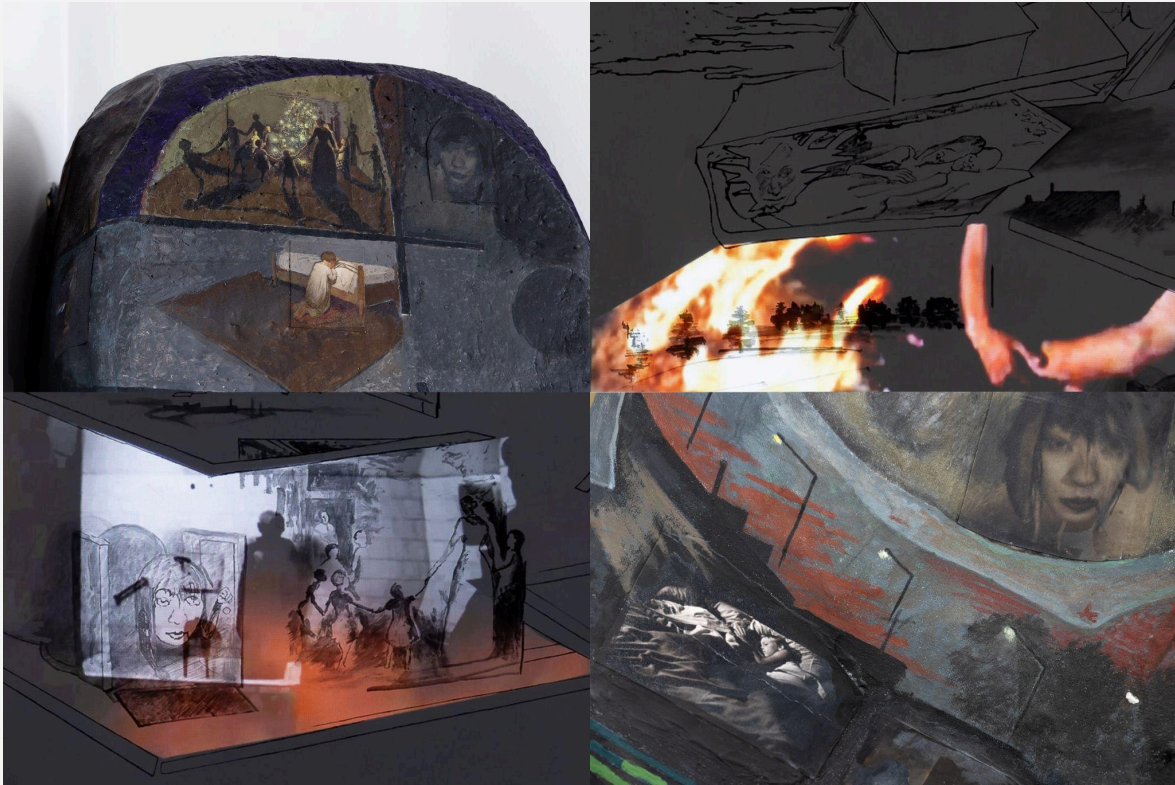
Link do nagrania z mappingu: <https://youtu.be/dfHER0C2lvA>



6.4.5. Projekt malowidła z górnego piętra



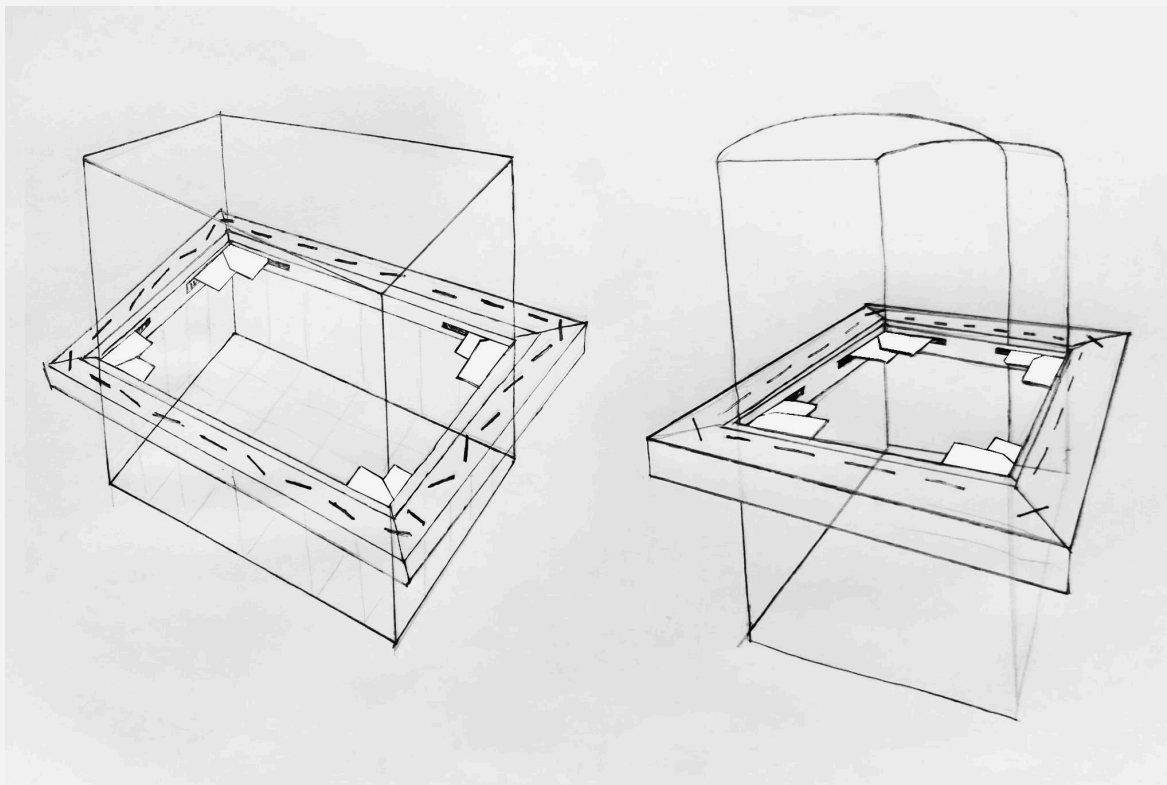
6.4.6. Miejsca „po uderzeniach”



6.4.7. Przykładowe powtórzenia motywów

Dwa piętra instalacji rozumiane są przeze mnie jako dwie przestrzenie multimedialne, których oddzielność i podobieństwo możliwe są do rozpoznania. Paralelizm zachodzić ma w tej sytuacji między topologią elementów obecnych na obu kondygnacjach wystawy; między układem otworów namalowanych na ścianach, warstwą kolażową obiektów oraz konfiguracją motywów z malowidła i mappingu na górnym piętrze. W każdej z nich powracają metafory niemożności komunikacji i potrzeby transgresji tego stanu. Motywy tworzą ażurowe struktury, które stopniowo się uzupełniają, tworząc ciągłą, multimedialną narrację.

6.5. Forma relacyjna



6.5. Szkice motywu przewodniego

Instalacja składałaby się z wielkoformatowego malowidła ściennego przedstawiającego uproszczony kształt blejtramu, który zostałby rozrysowany na ścianach wybranego pomieszczenia tak, by „zawartość płótna” stanowiły osoby znajdujące się w pomieszczeniu. W miejscach odpowiadających rogom blejtramu, umieszczone zostałyby niewielkie obiekty kolażowe, które pełniłyby rolę „klinów”. Jako elementy nadające płótnu napięcie – „kliny” zawierałyby w sobie przedstawienia i cytaty prowokujące odbiorców do dyskusji. Byłyby to m.in.: reprodukcja obrazu Holbeina *Ciało Jezusa wewnątrz grobu*; alternatywna okładka książki Nicolasa Bourriaud *Estetyka relacyjna*, która wraz z książką *Heaven in Disorder* Slavoj Żiżka dzieliłaby zmyślony podtytuł: *Celem pielgrzymki jest drugi pielgrzym* oraz fragment transkrypcji wykładu Slavoj Żiżka pt. *Why only an atheist can be true christian?*²⁹⁹.

²⁹⁹ Slavoj Žižek, wykład *Why only an atheist can be true christian?*, wygłoszony w październiku 2010 roku w *Princeton University*. Zapis tego wykładu dostępny jest na platformie *Youtube* pod następującym linkiem: https://www.youtube.com/watch?v=WtdXweib0HE&ab_channel=Savician (Dostęp: 02.01.2025)

Instalacja stanowi połączenie podstawowych idei estetyki relacyjnej Nicolasa Bourriaud i koncepcji *ateizmu chrześcijańskiego* Slavoj Żižka. Przedmiotem zainteresowania estetyki relacyjnej są relacje międzyludzkie jakie dzieło sztuki wytwarza, podtrzymuje lub obrazuje. Praktyka artystyczna stanowić ma w tym ujęciu metodę badania i przekształcania przestrzeni relacji międzyludzkich. Dzieło stanowi ramę/scenariusz zbiorowego doświadczenia, a jego nadrzędnym celem jest samo spotkanie, nawiązanie relacji i współdzielenie doświadczenia.

Podstawowa struktura quasi-teologicznej koncepcji *ateizmu chrześcijańskiego* Slavoj Żižka przedstawia się następująco: „Bóg zaświatów” przestał wierzyć w siebie³⁰⁰, za to uwierzył w ludzi³⁰¹; postanowił umrzeć na krzyżu³⁰², by od tego momentu „wydarzać się” jedynie w formie miłości, utożsamianej z wcieleniem Ducha Świętego³⁰³. Innymi słowy, w tej koncepcji od czasu śmierci na krzyżu, Bóg nie istnieje sam z siebie w sposób ciągły, a jedyny sposób, w jaki może zaistnieć, to w formie wydarzenia miłości³⁰⁴. Ludzie są tu jedyną ramą istnienia Boga. Bóg (pod postacią Ducha Świętego) istnieje (wydarza się) o tyle, o ile etyka chrześcijańska urzeczywistniana jest w czynach. Radykalizm tej koncepcji polega m.in. na tym, że jedyna forma zbawienia, na jaką może liczyć człowiek, wydarzyć się może tylko w czynie i przy współpracy z drugim człowiekiem oraz jedynie w tym (tj. materialnym) świecie (bo życia po śmierci nie ma). Ponieważ nie ma „Boga zaświatów”, nie istnieje także możliwość zawiązania z tym Bogiem układu czy interesownej relacji³⁰⁵ (w kwestii zbawienia/odkupienia grzechów i życia po śmierci). W takiej perspektywie, urzeczywistnianie etyki chrześcijańskiej

³⁰⁰ „God himself becomes for a moment an atheist there”. Cyt. Ibid.

³⁰¹ „I trust you, it’s now up to you”. Cyt. Ibid.

³⁰² „What dies on the cross is God himself and what is then The Holy Spirit is just a virtual community of believers [...] There is no Big Other, God dies on a Cross and we’re condemned to freedom”. Cyt. Ibid.

³⁰³ „Whenever there is love between two of you, I will be there”. Cyt. Ibid. „Chrześcijaństwo [...] oferuje Chrystusa jako śmiertelną-czasową jednostkę i ob staje przy tym, że wiara w zachodzące w czasie Wydarzenia wcielenia jest jedyną drogą do prawdy i zbawienia. Dokładnie w tym sensie chrześcijaństwo jest >>religią Miłości<<.: w miłości wyodrębnia się jej jeden skończony czasowy przedmiot, który >>znaczy więcej niż cokolwiek innego<<. Paradoxs ten działa również w specyficznym chrześcijańskim pojęciu Nawrócenia i przebaczenia za grzechy: Nawrócenie jest wydarzeniem w czasie, które zmienia samą wieczność.” Cyt. Slavoj Žižek, *Kruchy Absolut*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2009, s. 104.

³⁰⁴ Kategoria *Wydarzenia* jest współdzielona przez myśl Slavoj Żižka i Alaina Badiou. „Wydarzenie jest czymś, co tworzy wyrwę [...] zaburza relacje, łamie układy [...]”. Cyt. Paweł Mościcki, *Wstęp do Etyka. Przewodnik Krytyki Politycznej*, Alain Badiou, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2009, str 11. „Wydarzenia są nieredukowalnymi osobliwościami [singularite], są wyjęte spod prawa sytuacji”. „Prawda jest [...] materialnym szlakiem wytyczonym przez wydarzeniowy suplement.” [Cyt. Ibid. str. 58-60]. w myśli Badiou *Wydarzenie* konstituuje *Podmiot*, a *Podmiot* ma zawsze zbiorowy charakter. Podmiotem w myśli Badiou może być np. para kochanków, partia czy ruch artystyczny.

³⁰⁵ „If God exists, everything is permitted”. Cyt. *Why only an atheist can be true christian?* Op. cit.

w czynie staje się realnie bezinteresowne. Człowiek nie ma nic do zyskania, realizując przykazanie miłości. Jednocześnie na ludzi zostaje zrzucona pełna odpowiedzialność za stan świata. Pominę w tym miejscu resztę refleksji skupionej na idei ateizmu chrześcijańskiego Slavoj Żižka, bo nie jest ona głównym przedmiotem tej pracy.

W poprzednich rozdziałach określiłem podstawowe wyzwanie artystyczne jako próbę wykreowania w świadomości odbiorcy nowej idei poprzez stopniową syntezę pojęć bardziej podstawowych/skonwencjonalizowanych. Problem stworzenia kompozycji, która zapoznawałaby odbiorcę z dwoma wyżej opisanymi, fundamentalnymi dla tych dyskursów ideami, chciałbym rozwiązać poprzez wzajemne ich „prześwietlenie” tworzącymi je siatkami pojęciowymi, co wyeksponować ma ich część wspólną. W tym przypadku (estetyki relacyjnej i ateizmu chrześcijańskiego) jest ona upatrywaniem największej wartości w samym spotkaniu z drugim człowiekiem, bez potrzeby zapośredniczenia tego spotkania przez obecność figury tradycyjnego dla danego obszaru Wielkiego Innego³⁰⁶ (w przypadku chrześcijaństwa – Boga; a w przypadku pola sztuki – Sztuki uobecnionej w postaci Dzieła).

Do realizacji projektu mógłbym zaprosić także inne osoby zajmujące się sztuką, które identyfikują się jako część społeczności religijnej. Punktem wyjścia dla całego przedsięwzięcia byłaby więc sytuacja jawnego antagonizmu między osobami współtworzącymi inicjatywę, przy czym sam fakt podjęcia współpracy miałby stanowić wyraz woli wzajemnego zrozumienia i próbę realizacji chrześcijańskiego „przykazania miłości”³⁰⁷ w formie „radykalnej otwartości na innego”³⁰⁸. Prace artystów i artystek

³⁰⁶ *Wielki Inny* to jedna z podstawowych kategorii w myśli Jacquesa Lacana. E moim rozumieniu (i największym możliwym uproszczeniu) jest to idea (lub wyobrażenie), z perspektywy której nieświadomie dany podmiot ocenia daną sytuację. Tą ideą może być np. *Bóg, Komunizm, Naród, Państwo, Wolność, Prawo* czy określona wizja spełnienia zawodowego. Z perspektywy tych idei i wyobrażeń dany podmiot nieświadomie wartościować może sytuację, w której się znajduje. Inny to „[...] miejsce kodu mowy,[...], gdzie znaczące układają się stosownie do prawa metonimii i metafory.” Cyt. Mały Słownik Psychoanalizy, Krakowskie Koło Psychoanalizy Nowej Szkoły Lacanowskiej. Link do strony (dostęp 17.07.2024): <https://psychoanaliza.com.pl/maly-sloownik-psychoanalizy/>. Wielki Inny „>>udaje, że nie wie<< (ignoruje realne), zgłasza roszczenia do uniwersalności, a tym samym gwarantuje trwanie porządku symbolicznego, nakazując jednostkom uwewnętrzniać jego normy”. Cyt. Patryk Szaj, *Wielki Inny niewzruszony. O książce Piotra Krupińskiego co się śni zwierzętom? Eseje z pogranicza zoofilologii i psychoanalizy*, Wielogłos, 2022, Numer 4 (54) 2022: Psychoanaliza i literatura. Metamorfozy dogmatu, s. 125

³⁰⁷ „Będziesz miłował swego bliźniego jak siebie samego.” *Biblia*, Mt 22,37-40. „Przykazanie nowe daję wam, abyscie się wzajemnie miłowali, tak jak Ja was miłowałem; żebyście i wy tak się miłowali wzajemnie”. Ibid. J 13,34

³⁰⁸ „W etyce żydowskiej, w rozumieniu Levinasa, wszystko ma swoje korzenie w bezpośrednim otwarciu na Innego, który rozbija refleksyjną strukturę podmiotu. >>Ty<< jest ważniejsze od >>ja<< i w tym zawiera się cały sens tego Prawa”. Cyt. Alain Badiou, *Etyka*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2009, s. 36.

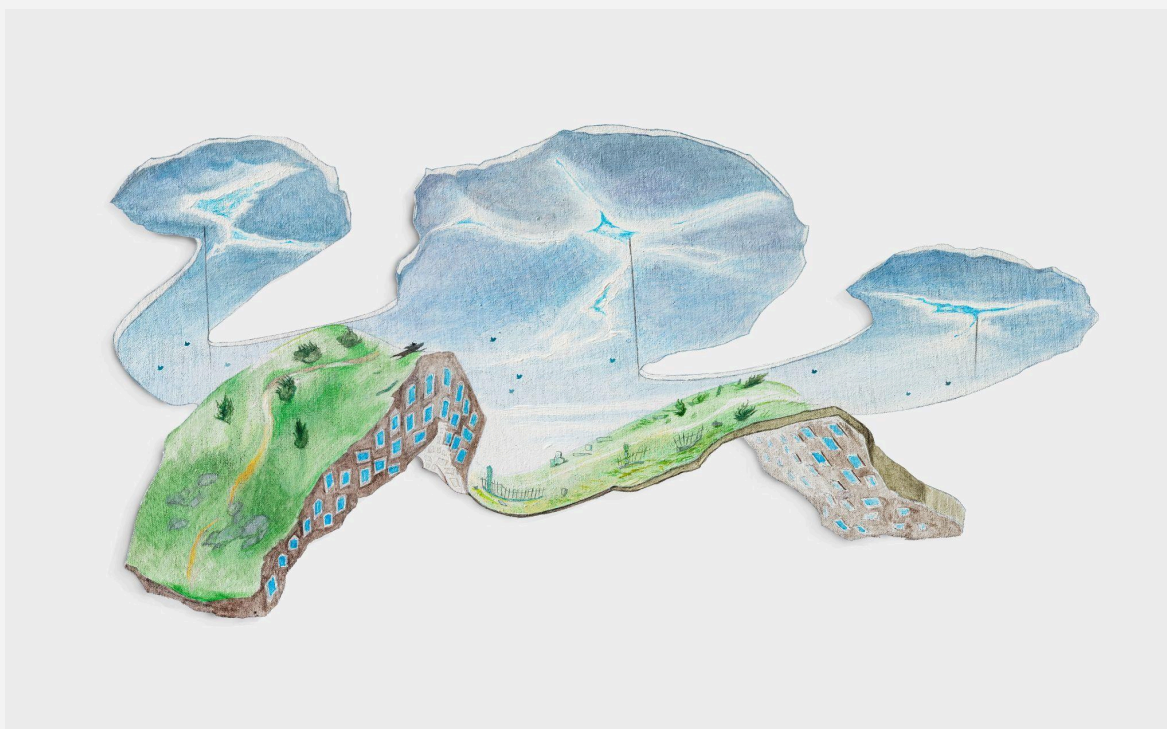
zaproszonych do projektu musiałyby zostać umieszczone podobnie jak „kliny” – w rogach pomieszczenia. Podstawowymi ideami obu wyżej opisanych koncepcji (ateizmu chrześcijańskiego i estetyki relacyjnej) jest „spotkanie jest wartością samą w sobie” i to sformułowanie miałoby stanowić matrycę relacji paralelicznej między sposobami wykorzystania różnych form wyrazu i wymiarami tej sytuacji sztuki.

6.6. *iCloud; Like, Share & Subscribe*



6.6. Motyw przewodni projektu. Widok z wystawy *How to disappear completely?* w Rondzie Sztuki (2023)

Instalacja *iCloud* składa się z malowidła ściennego w kształcie logo iCloud oraz zestawu obiektów malarskich imitujących nagrobki, które prezentowane są w sposób przywodzący na myśl ekspozycję muzealną. Centralne płaszczyzny nagrobków (w których zazwyczaj pojawiają się informacje o zmarłych) wypełnione są niebieską farbą, co wizualnie upodabnia je do rzędu ekranów, na których wyświetlony został tzw. *Blue Screen of Death*, czyli komunikat systemu operacyjnego Windows pojawiający się w chwili wystąpienia poważnego błędu systemowego. Wizualnie nagrobki zdają się unosić na namalowanej na ścianie chmurze, co przywołać może na myśl przetrzymywanie zbioru danych w chmurze cyfrowej.



6.6.2. *Like, Share & Subscribe*, akryl na płótnie, 2023, 50 x 24 cm (na wystawie eksponowany był wielkoformatowy wydruk tej pracy)

W ramach wystawy *How to disappear completely* instalacja *iCloud* została zestawiona malowidłem zatytułowanym *Like, Share & Subscribe*, na którym namalowane są logotypy usług internetowych (np. logo *Twittera*) oraz motyw nagrobków z „bluescreenem”. Malowidło przedstawia fragment cmentarnego pejzażu, z którego wystają trzy słupy elektryczne i zdają się czubkami zahaczać o niebo. Usytuowane są w centralnej części kompozycji i wizualnie łączą partię nieba z dolną częścią malowidła. Jednak ponieważ brakuje im przewodów elektrycznych oraz fragmentów podstawy to podważeniu ulega ich rola „łączenia ziemi z niebem”.

Osią projektu jest zagadnienie walki o widzialność i rozpoznawalność w polu mediów cyfrowych i świadomości społecznej. Ten temat podzielić można na dwa pomniejsze zagadnienia. Pierwszym jest sama potrzeba „zapisania się w historii”; potrzeba bycia dostrzeżonym i docenionym w danym środowisku; przekazania „światu” informacji o swoim istnieniu. Drugim obszarem jest samo uzależnienie realizacji tej potrzeby od instytucjonalnego wsparcia. Zarówno w malowidle i instalacji przywołane zostały

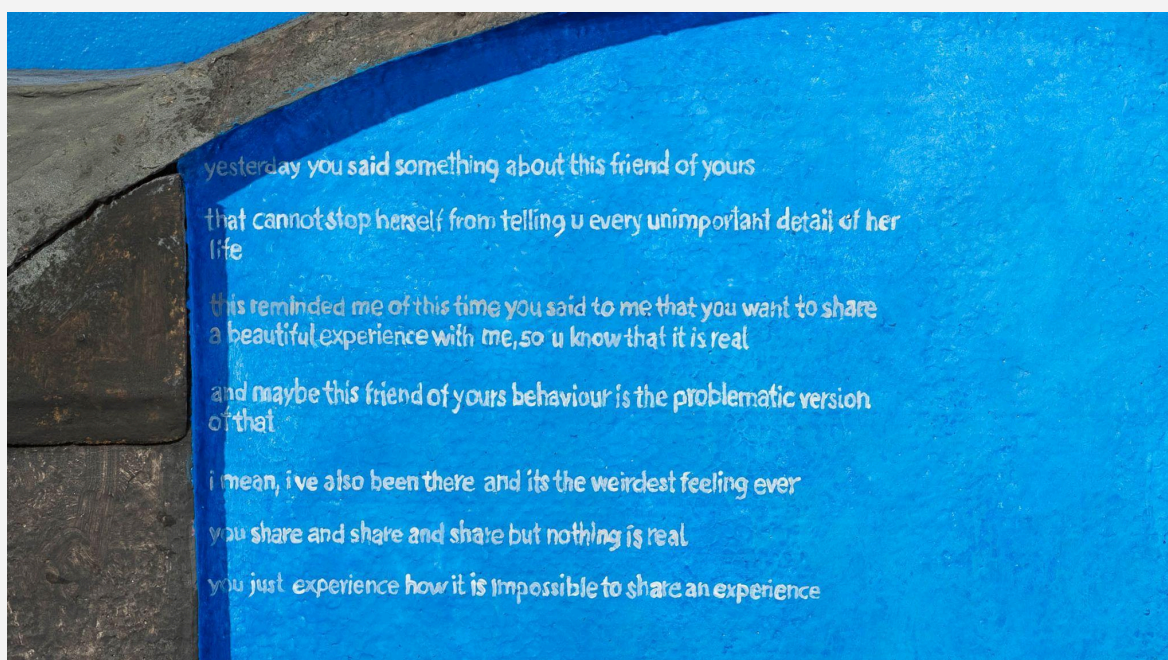
logotypy gigantów cyfrowych (Twitter i iCloud, należący do Apple), którzy mają wpływ na dostępności danych informacji w mediach społecznościowych i pozycjonowania ich w przeglądarkach internetowych. W przypadku osób tworzących sztukę, posiadanie pewnego stopnia widzialności w przestrzeni internetowej stanowić może kwestię egzystencjalną, ponieważ ma ono bezpośrednie przełożenie na możliwości współpracy z instytucjami i otrzymania wsparcia, umożliwiającego kontynuowanie działalności twórczej.



6.6.3. Aranżacja z wystawy *How to disappear completely*, ok. 4,8 x 3,3 x 1,5 m

Motyw przedstawiony na malowidle, podobnie jak nieokreślona błękitna przestrzeń „bluescreenów” to metafory sytuacji, w której uszkodzeniu uległ fragment jakiegoś obiegu informacji. Zamiast o „niebie” odbiorca mógłby więc pomyśleć o dowolnym systemie (serwerze, matrycy, sieci instytucjonalnej, sieci kontaktów, polu dyskursywnym itd.), którego obecność wymagana jest do podtrzymywania danej treści w pamięci zbiorowej. W kontekście konwencji wystawy sztuki współczesnej, wykorzystanie motywu nagrobków intensyfikować ma wrażenie opisane przez Borisa Groysa w eseju *On Art Activism*. Parafrazując przewodnią myśl tego tekstu: *Muzea powstały jako miejsca ekspozycji elementów martwych ciał dawnych porządków społecznych, które to resztki swoją fizyczną*

obecnością zaświadczają o niemożności zmartwychwstania i powrotu tych systemów³⁰⁹. Martwota/pasywność dzieł sztuki eksponowanych w muzealnej formule miała tu zostać podkreślona bezpośrednim przywołaniem elementów kultury funeralnej. Tę instalację można więc odczytywać w kluczu autoreferencyjnym – może ona kierować uwagę odbiorcy na specyfikę sytuacji, w jakiej znalazł się on wraz z dziełem w kontekście instytucji sztuki. Na to, że stanowią razem elementy obiegu władzy symbolicznej rozporządzającej widzialnością i pamięcią.



6.6.4. Detal jednego z nagrobków

Treści malowidła i instalacji stanowiąc ma paralelę do opisanej formuły eksponowania przedmiotów w konwencji wystawy sztuki oraz promocji sztuki w mediach cyfrowych. Paralelność obecna jest także w powtórzeniu układu motywów w obu realizacjach artystycznych.

³⁰⁹Boris Groys, *In The Flow*, Verso Books, 2016, s. 48.

Rozdział VII: Wnioski i podsumowania

7.1. Konkluzje z doświadczenia pracy z paralelizm multimedialnym jako narzędziem krytyki

Większość wniosków na temat analiz przeprowadzonych w rozdziale IV przedstawiłem w paragrafie 4.20. Przytaczając je skrótowo:

– Wiele z opisanych w rozdziale IV zabiegów ma charakter autoreferencyjny. Sposób wykorzystania danych środków przekazu w tych dziełach stanowi krytyczne odniesienie do dominujących sposobów wykorzystania mediów w przestrzeni informacyjnej/przestrzeniach skonwencjonalizowanych praktyk kulturowych. Są to więc formy metakomentarza, zbliżone do przywoływanej wcześniej Greenbergowskiej koncepcji autokrytyczności sztuki. Powstaje pytanie: czy wrażenie paralelności wyróżnionych środków przekazu, konwencji i form wyrazu nie jest wtórne wobec samej autokrytyczności? Jak pisała Yvonne Spielmann w *Intermedia in Electronic Images*: „[...] intermedialne kształtowanie obrazu dokonuje się głównie tam, gdzie ma miejsce proces autorefleksji. Intermedialna autorefleksja oznacza procesy, w których specyficzne cechy strukturalne rozmaitych mediów (malarstwa, filmu, mediów elektronicznych) zostają połączone ze sobą na płaszczyźnie formalnej”.³¹⁰ Autorefleksyjność sztuki w myśli Spielmann i Greenberga oraz opisywana przeze mnie paralelności sposobu wykorzystania środków przekazu w konstrukcjach szkatułkowych zdają się bardzo zbliżone. A główne różnice między nimi mogą wynikać przede wszystkim z różnic bardziej podstawowych pojęć i wyobrażeń o „naturze dzieła sztuki”, z perspektywy których były pisane te teorie.

– w odniesieniu do przewodniego pytania badawczego (Czy wiedzę o możliwościach zastosowania paralelizmów w literaturze, filmie i grach cyfrowych oraz potencjał takich zabiegów może zostać przeniesiony do rzeczywistości instalacji intermedialnych [...]?), na podstawie analiz opisanych w rozdziale IV skłaniam się ku przekonaniu, że nie jest to możliwe, ponieważ między pojęciami intermedium oraz (przyjętej przeze mnie wcześniej definicji) paralelizmu multimedialnego może istnieć konflikt (lub zagrożenie

³¹⁰ Y. Spielmann, *Intermedia in Electronic Images*, „Leonardo” 2001, vol. 34, nr 1, s. 51. Cyt. Za Konrad Chmielecki, *Estetyka Intermedialności*, s. 45

tautologiczności). Dzieła intermedialne charakteryzuje obecność konceptualnego splotu, który rozumieć można jako zapośredniczenie percepcji sposobu wykorzystania dwóch środków przekazu przez konkretne, skonwencjonalizowane pojęcie językowe (lub rozumiane jako mentalny odpowiednik danego przedmiotu). Podobnie, paralelność rozpoznawana jest na bazie konkretnej pojęciowej matrycy (tzn. określonego pojęcia metaforycznego). Próba pomyślenia dzieła intermedialnego w kategorii paralelizmu zdaje się czynić taką konstrukcję myślową tautologiczną. Pojęcie metaforyczne, które stanowi podstawę wrażenia konceptualnego zespolenia danych form przekazu może być tym samym pojęciem, które tworzy wrażenie ich paralelności. Stąd dalsze rozważania nad paralelnością form przekazu w instalacji artystycznej powinny być wiązane z pojęciem multimedium.

Potencjał paralelizmów polegać miałyby na możliwości sugerowania osobom odbiorczym określonych znaczeń w sytuacji, w której nie mają one pełnego wyobrażenia historii przedstawionej w danym dziele. Jednak z niektórych analiz opisanych w rozdziale IV wynika, że wielu z tych zabiegów nie sposób rozpoznać bez określonej wiedzy (np. Sophie Thun, Maurizio Cattelan i Sorrentino). Podobnie w sytuacji, w której tematem pracy jest powszechnie znane pojęcie (jak np. w dziełach Żmijewskiego, Smith, Sadowskiego), paralelizm nie implikuje nowych znaczeń, tylko warunkiem możliwości jego rozpoznania jest posiadanie określonej wiedzy. W tych przypadkach sens paralelności zdaje się sprowadzać do intensyfikacji wrażeń estetyczno-intelektualnych, wynikających z satysfakcji, że osobie odbiorczej udało się rozpoznać daną strukturalną zależność. W poezji i literaturze paralelizmy pełnią często funkcje estetyzujące, tzn. intensyfikują wrażenia estetyczne z poprzez powtórzenia, wzory i wewnętrzne konsekwencje, których rozpoznanie sprawiać ma osobom odbiorczym intelektualną przyjemność. Jednak przedmiotem mojego zainteresowania są retoryczne funkcje paralelizmów.

Należy zaznaczyć, że próby pomyślenia działań artystycznych z rozdziału IV poprzez kategorię paralelizmu multimedialnego umożliwiły mi dostrzeżenie, nazwanie i docenienie wielu szczególnych wartości artystycznych opisywanych dzieł.

7.2. Wnioski z realizacji projektów artystycznych

Oryginalny pomysł na weryfikację efektów mojej pracy zakładał użycie ankiet i przeprowadzenie pogłębionych rozmów z osobami odbiorczymi o interpretacjach opisanych tu projektów. Jednak z powodu wielu trudności z praktycznym pozyskiwaniem takich danych w warunkach galeryjnych oraz niemożliwością opracowania wiarygodnej metodologii ich interpretacji, podjąłem decyzję o rezygnacji z tej części projektu na rzecz bardziej pogłębionej refleksji teoretycznej.

Pierwszą próbą realizacji idei paralelizmu multimedialnego w ramach mojej praktyki artystycznej była instalacja pt. *Żywotnik Olbrzymi*, pokazana na wystawie *Temporarily Embarrassed Moonwalkers* w Galerii HOS. Pełny opis tej realizacji przedstawiłem w paragrafie 6.2. w założeniu, paralelność występować miała w relacji mojego obiektu pod wspomnianym tytułem i *Space Wars* Katarzyny Wyszukowskiej. Obie prace odnosiły się tematycznie do aneksji przestrzeni miejskiej i konfliktów interesów między grupami o różnych statusach społecznych. Jednocześnie temat został nie tylko zobrazowany w warstwie formalnej każdej z prac, ale także przywołany w samym sposobie ich wyeksponowania. Obie prace zostały rozwinięte o malowidła ścienne, które zdawały się „toczyć ze sobą walkę” o przestrzeń wystawienniczą. Z perspektywy czasu dostrzegam dwa zasadnicze problemy związane z tą aranżacją: malowidła ścienne nie były dostatecznie wyraźne i rozbudowane, a w przestrzeni, którą współdzieliły wspomniane prace, znajdowały się także inne aranżacje, zaburzając czytelność relacji najważniejszych obiektów.

Kolejną próbą realizacji idei paralelizmu multimedialnego była wystawa *How to disappear completely?* w Rondzie Sztuki, w trakcie której pokazane zostały prace *iCloud* i *Like, Share & Subscribe* (opisane w paragrafie 6.5.). w założeniu paralelność miała występować w powtórzeniu układu motywów w obu tych aranżacjach. Obie prace zawierały motyw nagrobków z „bluescreenem”, a sposób, w jaki te aranżacje miały się zająć, można przedstawić w terminologii filmowej: szwenk i detal, *tn. iCloud* miała umożliwić zapoznanie się z inskrypcjami na nagrobkach, a *Like, Share & Subscribe* miała uzupełniać sytuację przedstawioną o szeroki kontekst przestrzenny. Wspólnie, te prace tworzyć miały jeden obraz wyimaginowanej sytuacji/przestrzeni, będącej metaforą polityki pamięci,

„zerwania komunikacji z przeszłością” i jej uzależnienia od interesów wielkiego kapitału. Z tą realizacją wiązały się podobne problemy, jak z *Żywotnikiem*. Przestrzeń ekspozycyjna była dzielona z innymi osobami artystycznymi, przez co ciągłość relacji między moimi pracami została zaburzona.



7.2.1. *Bluescreen Mausoleum* z wystawy *We're Running Out of History* w Miejskim Ośrodku Sztuki w Gorzowie Wielkopolskim (na fotografii widoczna jest także praca Oleg&Kaśka, pt. *Banner of Rebirth*).

W ramach wystawy *We're Running Out of History* w Miejskim Ośrodku Sztuki w Gorzowie Wielkopolskim podjąłem próbę zaaranżowania obiektów tworzących wcześniej *iCloud* w alternatywny sposób. Nagrobki zostały rozdysponowane na dwóch oddzielnych ściankach, które – wraz z zawieszonym nad nimi tympanonem – sugerowały kształt mauzoleum (ten wariant instalacji został nazwany *Bluescreen Mausoleum*). Na jednym z malowideł w tej aranżacji pojawił się pejzaż, przedstawiający obiekty tworzące instalację w innym kontekście przestrzennym. Z zestawienia elementów obrazu z treścią instalacji wynikała sugestia, że tytułowe mauzoleum jest pewnego rodzaju atrapą, uniemożliwiającą dostrzeżenie realnych beneficjentów polityki pamięci, realizowanej przy pomocy nowych technologii. W tym przypadku, paralelność występować miała między zbiorami motywów powtórzonych na ogólnym poziomie instalacji oraz w jej pomniejszych elementach.



7.2.2. Fragmenty aranżacji z wystawy w Miejskim Ośrodku Sztuki w Gorzowie Wielkopolskim.
Kuratorem wystawy był Jakub Kosecki



7.2.3. Malowidło z motywem przewodnim

Do czasu realizacji *iCloud* potencjału tytułowego zabiegu upatrywałem w funkcji uzupełniającej. Paralelizm miał być zabiegiem pomniejszym, wspierającym ciągłość doświadczenia generowanego przez daną kompozycję i umożliwiającym niuansowanie przewodniego dla niej sensu. Jednak, po doświadczeniach związanych z realizacją trzech wyżej wspomnianych wystaw, zacząłem skłaniać się ku przekonaniu, że aby paralelizmy mogły pełnić przypisane im funkcje retoryczne, to konieczne jest potraktowanie ich jako przewodnich decyzji formalnych w aranżacji przestrzeni wystawienniczych. Mówiąc inaczej: problemem z wyżej opisanymi realizacjami było to, że zostały one wystawiane w ramach większych wystaw zbiorowych, a do rozpoznania tego typu zabiegów potrzebne są odpowiednio klarowne („sterylne” i „nieinwazyjne”) okoliczności. W mediach narracyjnych (filmach i powieściach) paralelizmy są narzędziami, które służą sugerowaniu osobom odbiorczym określonych sensów w sytuacji, w której nie mają one pełnego wyobrażenia o historii/sytuacji przedstawionej w fabule. Struktury pozostające względem siebie w relacji paralelicznej powinny się zazębiać i w połączeniu krystalizować określone znaczenie. W zrealizowanych wariantach instalacji *iCloud* i *Żywotnik Olbrzymi* do samego rozpoznania paralelizmu potrzebna była znajomość takiego sensu. To sprawia, że w takiej

formie konstrukcje paraleliczne nie były w stanie pełnić zamierzonych funkcji retorycznych.

W ramach każdego działania artystycznego paralelizm multimedialny zyskuje inny, konkretny kształt. Na problemy opisane w powyższym akapicie odpowiedziałem konstruując instalację *Glass Cannon*. W jej przypadku paralelność istniała w relacji zbiorów motywów, powtórzonych na dwóch piętrach wystawy. Każde z nich traktowane było jako odrębna przestrzeń multimedialna, ale zarówno w instalacji z dolnego piętra, jak i w kolażowej projekcji z górnej kondygnacji, rozpoznać można było te same motywy (nawiązujące m.in. do kultury rockowej, gotyckiej i symboli chrześcijańskich). Paralelizm był więc w tym przypadku główną decyzją kompozycyjną, organizującą treść wystawy.

W trakcie rozmów, które przeprowadziłem w czasie wernisażu, a także grupowych i indywidualnych oprowadzań oraz prywatnych dyskusji z osobami, które nie były wcześniej zaznajomione z koncepcją wystawy, uwagę osób odbiorczych zwracały następujące kwestie:

- wiele fragmentów instalacji nawiązywało do kultury gotyckiej,
- powracał w niej motyw konfrontacji kultury metalowej z wychowaniem w duchu religii katolickiej,
- przestrzeń ekspozycyjna i wnętrza instalacji rozumiane były jako wnętrza psychiki podmiotu,
- odbicia od ścian (będące istotną częścią instalacji) rozumiane były jednocześnie jako metafora walki wewnętrznej (spór myśli w psychice podmiotu) oraz przemocy domowej (do czego nawiązywać miała też według tych interpretacji praca *singularite*, której kształt kojarzył się osobom odbiorczym z workiem treningowym).

Te powracające interpretacje mogły wynikać m.in. z faktu, że instalacja *Glass Cannon* była oparta o wielokrotne kodowanie zbliżonych informacji, zastosowane na wzór paralelizmu stroficznego.

Tym, czego we wspomnianych interpretacjach zabrakło, są próby dokonania syntezy obserwacji i porównania ze sobą powtórzonych siatek symboli. Grupom odbiorczym zdawało się brakować czytelnego impulsu, sugerującego że powinny one rozważyć znaczenionośne implikacje powtarzanych zawartości dwóch pięter wystawy. Jednak

ta kwestia może być związana nie tyle z ułomnością sposobu realizacji tytułowego zabiegu, ale ze specyfiką kultury bywania na tego typu wydarzeniach.



7.2.4. Instalacja malarska pt. *singularite* z wystawy *Glass Cannon*

Inna refleksja, którą wyniosłem z realizacji *Glass Cannon* dotyczyła jednego z założeń mojej praktyki. W rozdziale V pisałem, że poprzez wykorzystanie kodów z różnych obszarów kulturowych chciałbym uczynić dane dzieło bardziej przystępnym dla różnych grup odbiorczych. To założenie okazało się błędne, a zabieg ten zdawał się mnożyć niejednoznaczności. Spotkałem się m.in. z interpretacją, według której sama patchworkowość moich prac miała być znacząca w kontekście tematu projektu. Według mojej rozmówczynie, kolażowość prac (sama w sobie) miała być metaforą sytuacji, w której różne strony konfliktu rodzinnego nie są w stanie zobaczyć sytuacji konfliktowej w ten sam sposób – stąd wynikać miały powtórzenia zbliżonych motywów.

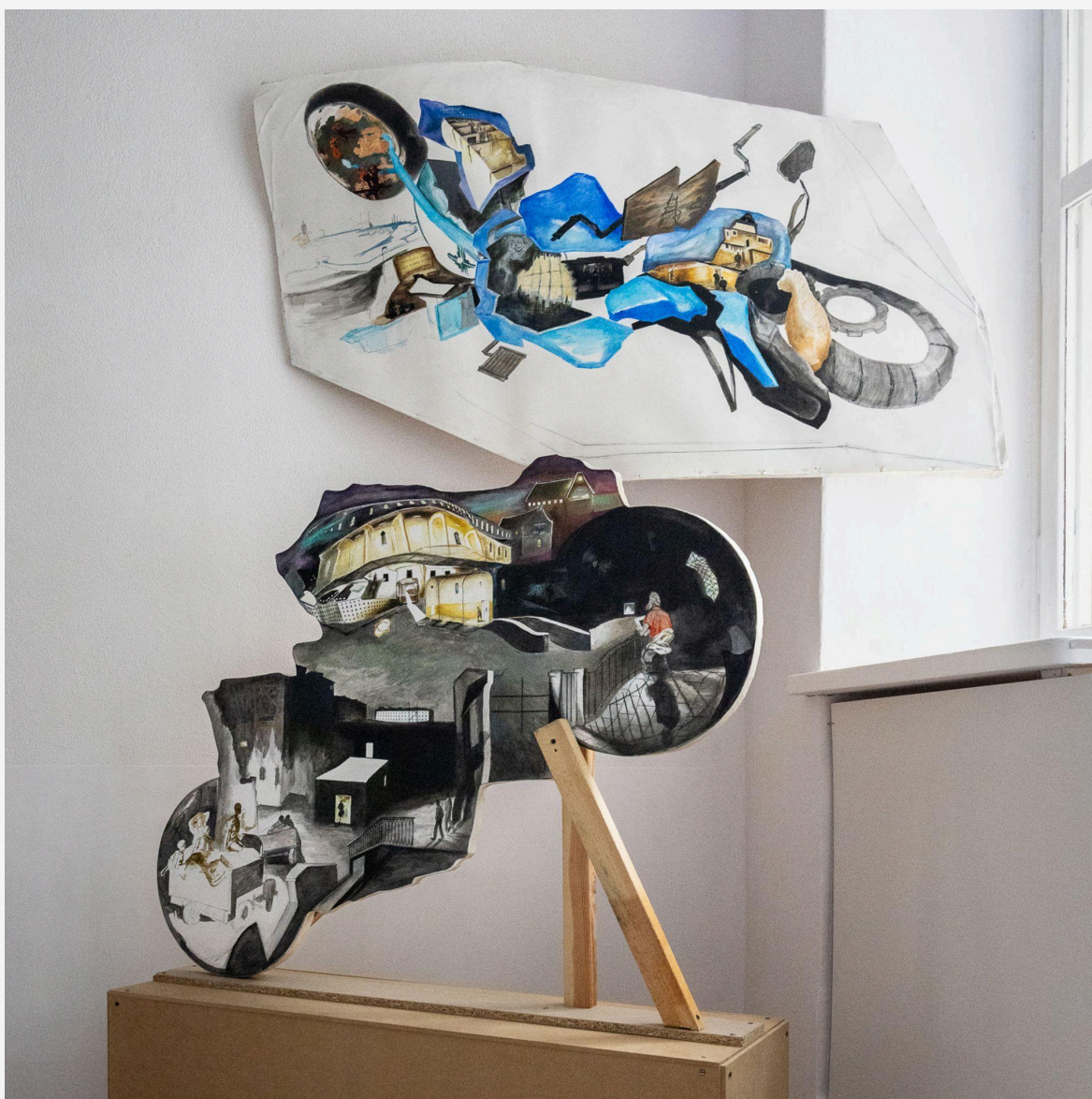
Kolejnym projektem, w którym podjąłem próbę realizacji przewodniej idei była wystawa *One must imagine Sisyphus horny* w Galerii Szara Kamienica, na której pokazana została instalacja opisana w paragrafie 6.3. *Cappella dell’Arena*. Z powodu różnic w układzie pomieszczeń w dostępnej mi przestrzeni i konfiguracją przewidzianą w projekcie, relacja między treścią malowideł i specyfiką przestrzeni wystawienniczej uległa zaburzeniu. Mimo to, moja intencja (tzn. przewodnia idea tej wystawy i jej szkatułkowa konstrukcja) pozostała dla osób odbiorczych czytelna i jej zrozumienie wyrażała zdecydowana większość moich rozmówczyń.



7.2.5. Detale z warstwy kolażowej *singularite* (scena z komiksu Junji Itō i Lofi Girl).

Refleksja nad tytułowym zagadnieniem wiązała się także z pogłębieniem mojej wiedzy w zakresie praktyk malarsko-obiektowych i kolażowych, bliższych mojej regularnej praktyce artystycznej. Niektóre z przewodnich problemów mojej twórczości obiektowo-kolażowej przedstawić można następująco: „jak zawrzeć w kompozycji wszystko to, co jest ważne w danej sprawie?”, „jak zobaczyć w swoim kontekście wszystkie elementy danej, konkretnej całości?”. Z powodu materialnych ograniczeń powierzchni podobrazia, częstym problemem praktyk kolażowo-pejzażowych jest to, że elementy kompozycji nachodzą na siebie, wchodzą ze sobą w konflikt i wzajemnie się „zamazują”. Przykładowo, w obiekcie pt. *Wszystko w porządku*³¹¹ chciałem przedstawić kilka konkretnych przestrzeni w różnych stanach światła i porach roku. Próby połączenia ze sobą obrazów przedstawiających zachód słońca i noc sprawiały, że oba wrażenia świetle „znosiły się” i wzajemnie zaburzały.

³¹¹ Dokumentacja obiektu: <https://adamnehring.com.pl/wszystko-w-porzadku/>



7.2.6. Aranżacja z wystawy *Żelazło*

Dotychczasowym rozwiązaniem tego problemu w mojej praktyce było przekształcanie pola kompozycji obiektów malarskich i zaginanie go w taki sposób, by dane obrazy były odpowiednio oddzielone. Od czasu wystawy pt. *Żelazło*³¹² zacząłem w swojej praktyce stosować pewnego rodzaju układy podwójne. We wspomnianej wystawie polegało to na tym, że ten sam zbiór motywów został powtórzony na poziomie dwóch odmiennych kształtów kompozycji. Ta decyzja wynikała w znacznym stopniu z refleksji nad konstrukcjami paralelicznymi. Wcześniej zakładałem, że na wzór paralelizmów

³¹² Wystawa kuratorowana przez Pawła Brylskiego w artist-run space nazwanym *63 galery*, prowadzonym przez Violę Głowacką w Warszawie przy ulicy Wileńskiej 63. w wystawie udział wzięli także Marta Nadolle i Maciej Cholewa.

intonacyjnych, polegających na „upodobnieniu konturu intonacyjnego zdań lub wersów”³¹³ do siebie, paralelizmy multimedialne powinny polegać na upodobnieniu ogólnych kształtów danych zbiorów motywów (czyli w tym przypadku ramy/zewnętrznego kształtu podobrazia). W przeciwieństwie do tego założenia, w aranżacji na wystawie *Żelazło* to nie sam kontur prac był ich łącznikiem, ale powtórzona zawartość (sekwencja motywów). To umożliwiło mi przekroczenie ograniczeń płaskiego podobrazia i pokazanie tych samych figur/obrazów/symboli „pod różnymi kątami”, w odmiennych kontekstach przestrzennych, a w związku z tym – uzupełnienie informacji o sytuacji przedstawionej na jednej kompozycji o treść drugiej. Zbliżone rozwiązanie zastosowałem w instalacji malarskiej pt. *Wrócimy tu razem i Ci to wszystko pokażę*. W tej aranżacji powtórzony został nie tylko układ głównych motywów (rozmieszczenie ruterów na półkach), ale także ogólny kształt kompozycji. W kontekście czytelnej struktury powiązanych elementów, bardziej klarowną staje się także znacząca różnica między kompozycjami, tzn. nieobecność jednego z routerów na dolnym malowidle.



7.2.7. *Wrócimy tu razem i Ci to wszystko pokażę*, 1,15 x 1 m, akryl na płótnie, 2025

³¹³ M. Król, G. Krupiński, H. Sułek, *Praktyczny słownik terminów literackich*, Wydawnictwo Zielona Sowa, s. 178.

7.3. Wnioski na temat pojęcia paralelizmu multimedialnego. Weryfikacja wstępnych definicji i założeń.

I. Różnica i podobieństwo

W kontekście ścisłego definiowania pojęcia paralelizmu multimedialnego rozważyć należy tworzące go pojęcie podobieństwa. Jak zauważył Bogdan Banasiak w pracy *Ogród koczownika, Deleuze – rizomatyka i nomadologia* – pojęcia podobieństwa i różnicy są ze sobą związane, nie ma podobieństwa bez różnicy, czy też „różni się jedynie to, co podobne, albo podobne są jedynie różnice”.³¹⁴ Jeżeli przedmiotem rozważań w danej sytuacji są podobieństwa między dwoma zjawiskami, to muszą się one przede wszystkim od siebie w znacznym stopniu różnić (muszą się składać z cech od siebie odmiennych). Jeżeli chcemy rozpoznać różnicę między parą zjawisk, musi między nimi występować przede wszystkim podobieństwo jako podstawa porównania (ich przymioty w znacznym stopniu muszą być tożsame). Jeżeli szukamy różnic, to w przedmiotach na pierwszy rzut oka do siebie podobnych, a jeżeli szukamy podobieństw, to w przedmiotach od siebie różnych. W przypadku paralelizmów występujących w poezji, filmie i literaturze mamy do czynienia z podobieństwem struktur składających się z tej samej materii – materii słowa, obrazu, sekwencji motywów itd. Między zauważalnymi podobieństwami struktur stworzonych z tych samych materii występują retorycznie znaczące różnice. Natomiast w przypadku paralelizmów multimedialnych, czyli strukturalnych podobieństw rozpoznawanych w przynajmniej dwóch różnych płaszczyznach przekazu, będziemy mieć do czynienia przede wszystkim z odmiennością materii (np. odmiennością ścieżki dźwiękowej od nieruchomego obrazu). Stąd wpisana w najbardziej rozpowszechnione pojęcia paralelizmów relacja między podobieństwem i różnicą w przypadku paralelizmów multimedialnych jest inna i nieintuicyjna. W przypadku paralelizmów multimedialnych mamy do czynienia z rozpoznaniem strukturalnego podobieństwa pomimo odmienności materii.

Pozostając w temacie reinterpretacji formalnej definicji paralelizmu multimedialnego – jeżeli przyjęte zostałyby założenie, by paralelizm multimedialny definiować jedynie jako

³¹⁴ B. Banasiak, *Ogród koczownika, Deleuze – rizomatyka i nomadologia* „Colloquia Communia”, 1988 nr 1–3, s. 29.; cyt. za: *Powtórzenie w sztuce polskiej od lat 90. XX wieku a problem „końca sztuki”*, Bogumiła Śniegocka, Kraków 2013

strukturalne podobieństwo, które można rozpoznać w dwóch płaszczyznach przekazu tworzących jedną instalację, to formalnie nie można by go na podstawie takiej definicji odróżnić od sytuacji, w której jedno medium zostaje „przetłumaczone” na drugie lub struktura z jednej płaszczyzny przekazu zostaje bezpośrednio powtórzona w materii innego medium. Innymi słowy, pojęcie paralelizmu multimedialnego byłby w takiej sytuacji zrównane z powtórzeniem jednej ramy strukturalnej i jej przeniesieniem na dwa różne media. Stąd w definicji paralelizmu należy podkreślić aspekt znaczącej różnicy (tzn. różnicy będącej nośnikiem określonego znaczenia) w powtórzonej strukturze. Jednak tej znaczącej różnicy nie może stanowić sama różnica medium. Paralelizm multimedialny w sensie najbardziej ścisłym byłby więc sytuacją, w której między przynajmniej dwoma środkami przekazu tworzącymi jedną instalację, można rozpoznać strukturalne podobieństwo pomimo odmienności materii tych mediów oraz między strukturalnymi powtórzeniami musi zaistnieć różnica, będąca nośnikiem określonego znaczenia. Konstrukcji pozbawionej takiej znaczeniowej różnicy (która nie jest różnicą medium a różnicą w budowie powtarzanej struktury) w najbardziej ścisłym sensie nie można określać mianem paralelicznej.

II. Znaczenie i różnica

Według wcześniej przyjętej definicji paralelizmem multimedialnym określamy sytuację, w której w dziele, składającym się z przynajmniej dwóch, rozróżnialnych od siebie form medialnych, rozpoznać można strukturalne, znaczeniowe podobieństwo. Zestawienie treści tych równoległych struktur sprawić ma, że połączą się one w jedną, ciągłą znaczeniową strukturę (tzn. będą się wzajemnie uzupełniać). Elementy powtórzone w obu strukturach pełnić mają rolę punktów węzłowych, uzasadniających samą próbę zestawienia danych struktur. Problemem jest to, że wielu z tych powtórzonych elementów (które z mojej autorskiej perspektywy pełnić miały jedynie funkcje wiążącą) osoby odbiorcze przypisują funkcję znaczącą; wychodzą z założenia, że to, co zostało powtórzone samo w sobie jest znaczące, natomiast różnice nie i można je pominąć. Oznacza to, że względem samych dwóch płaszczyzn istniejących w relacji paralelicznej istnieć musi kontekst uzasadniający w myśli odbiorcy założenie, że nie tylko powtórzenia, ale także różnice mają znaczenie.

III. Ciąg rekontekstualizacji

Ujmując precyzyjniej to, co na wczesnym etapie projektu dostrzegać mogłem jedynie intuicyjnie – nadzieją stojącą za pojęciem paralelizmu multimedialnego było to, że funkcją takiego zabiegu mógłby być przekierowywanie danego kontekstu na głębsze poziomy szkatułkowego dzieła. Paralelizm multimedialny przedstawić można jako sytuację, w której między przynajmniej dwiema grupami elementów, usytuowanymi na przynajmniej dwóch odrębnych płaszczyznach przekazu, rozpoznać można strukturalną odpowiedniość tych zbiorów. Jest to więc podwójny układ elementów, tzn. tworzyć go muszą przynajmniej 4 elementy, po dwa na każdej płaszczyźnie przekazu (medium lub wymiarze kompozycji). Mechanizm „uwewnętrzniania kontekstu” miałyby funkcjonować następująco: jeżeli znaczenie relacji między dwoma elementami z bardziej ogólnego poziomu jest znane i możliwym jest rozpoznanie formalnego podobieństwa między budową tego wymiaru i konstrukcją innego, bardziej szczegółowego poziomu kompozycji to rozpoznanie takiej zależności stanowić może przesłankę do przeprojektowania sensu tego ogólnego poziomu na poziom głębszy. Innymi słowy – rozpoznanie podobieństwa to asumpt do rozważenia znaczeń układu pomniejszego w świetle znanych zależności kontekstualnych, dotyczących układu elementów z poziomu ogólnego. Tworzenie konstrukcji paralelicznych miałyby w ten sposób stanowić narzędzie stopniowej rekontekstualizacji elementów, powtarzających się na różnych poziomach szkatułkowej kompozycji. Przykładem mogłoby być *Glass Cannon*, gdzie na różnych poziomach instalacji powraca motyw wnętrza umysłu (główniej bohaterki historii, przedstawionej w wystawie). Sugestia, że określony zbiór kształtów stanowi obraz mitologii osobistej bohaterki pojawia się bezpośrednio w tylko jednej pracy, ale na mocy formalnych podobieństw tego motywu do innych fragmentów instalacji, to raz zasugerowane znaczenie staje się pewnego rodzaju wewnętrzną regułą w kontekście której należy rozważać wszystkie kolejne znaczeniowe implikacje. W podobny sposób stopniowej rekontekstualizacji ulegał motyw przewodni na wystawie *Personal Reminder* Andrzeja Szwabe.

Na kolejnym etapie rozwoju tego projektu określone powinny zostać warunki, w jakich paralelizm pełnić może wyżej wymienione funkcje. Opis takich kontekstualnych i formalnych zależności wymaga użycia uporządkowanego systemu pojęciowego, który

wykracza poza dostępną mi wiedzę. Lektury wielu publikacji, z którymi wiązałem nadzieję w kwestii uściślenia warunków sprawczości konstrukcji paralelicznych okazały się chybione. Wynikało to m.in. z różnicy perspektyw, jakie istnieją między pracami z zakresu medioznawstwa, *visual studies* i semiotyki a teorią sztuki, pisaną przez osoby artystyczne. Publikacje powstające w ramach wyżej wymienionych nauki społecznych mają charakter deskryptywny i traktują zjawiska sztuki jako materiał empiryczny; jako zjawiska „dokonane”/„wydarzone” oraz elementy historycznych procesów, których systematykę należy ustalić. Podczas gdy pisarstwo osób tworzących sztukę zazwyczaj brzemienne jest w komponent projektujący³¹⁵; między fenomenami artystycznymi z „różnych nurtów” rozpoznawana jest przede wszystkim ciągłość (pojęć, problemów i ambicji), dyskursy sztuki postrzegane są jako zawsze otwarte, a formalnie różnorodne zjawiska artystyczne są kolejnymi próbami rozwiązania kwestii obecnych w sztuce już wcześniej i istotne są przede wszystkim nierozpoznane dotąd możliwości twórcze. Stąd wiele pojęć i zagadnień poruszonych w takich publikacjach jak np. *Semiotyki obrazu. Reprezentacje i przedmioty*³¹⁶ oraz *Video: The Reflexive Medium*³¹⁷ nie znalazły zastosowania w niniejszym projekcie.

W pracy *Sztuka, społeczeństwo i samoświadomość*³¹⁸ Jan Świdziński zwrócił uwagę na to, że odczytanie całokształtu dzieła (na przykładzie wiersza *Salut* Mallarmégo) zależy od rozpoznania tzw. markerów semantycznych:

wybierając jedno z możliwych znaczeń słowa *salut* [...], jesteśmy zmuszeni rozważyć wybór znaczeń innych słów występujących w wierszu. Po dokonaniu wyboru konkretnego znaczenia dla pierwszego wyrazu, wybór znaczeń dla pozostałych wyrazów jest automatycznie zdeterminowany. W ten sposób możemy odczytać wiersz na jeden z czterech sposobów. Jest także piąta droga odczytywania, wynikająca z nakładania się tych czterech podstawowych znaczeń. Ten przykład dowodzi, że nawet będąc w pełni obiektywnym i nie dodając nic od siebie, możemy odczytać informację w taki bądź inny sposób.³¹⁹

³¹⁵Na przykład wspomniane w tej pracy teksty Kandinsky'ego, Żmijewskiego, Higginsa, Maxa Ernsta i Świdzińskiego, czy też teorie takich osób jak Gino Severini, Malewicz i Witkacy.

³¹⁶Katarzyna Machtyl, *Semiotyki obrazu. Reprezentacje i przedmioty*, Wydawnictwo Nauk Społecznych i Humanistycznych Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, 2017.

³¹⁷Yvonne Spielmann, *Video: The Reflexive Medium*, The MIT Press, 2010.

³¹⁸Jan Świdziński, *Sztuka, Społeczeństwo i Samoświadomość* (tł. Łukasz Guzek, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa 2009).

³¹⁹Ibid. s. 47.

Przenosząc tę obserwację na rzeczywistość instalacji multimedialnych, gdzie dane konteksty i zjawiska przywoływane są przez obrazy a nie słowa, jeszcze bardziej widoczne staje się, że – w nawiązaniu do pierwszego z dwunastu punktów sztuki kontekstualnej Świdzińskiego – kryterium prawdy (o treści dzieła) jest kryterium wyboru (zależnego od znaczenia przypisanego do danego markera semantycznego). Jeżeli znaczenie markera, sytuującego się na jednym poziomie dzieła, zostanie odczytane wbrew intencji osoby autorskiej, to znaczenie układu *signifiant* będących w relacji paralelicznej z markerem także ulegnie przesunięciu. By paralelizm mógł zawęzić wydźwięk danej kompozycji, jego konstrukcja musi być dostatecznie czytelna i ewidentna. Ponownie więc, zdaje się to oznaczać, że paralelizm w kompozycji multimedialnej potraktowany być musi jako przewodnia decyzja kompozycyjna, a nie zabieg wspierający retorykę pracy na głębszym poziomie. W innej książce (pt. *Konteksty*) Świdziński zauważa: „dzieło sztuki [...] w swej funkcji znaczeniowej operuje klasami uniwersów. [...] Dzieło sztuki jest możliwością, daną odbiorcy, a nie jednoznacznym stanem. Jest grą między znaczącym a znaczone, w której to grze udział bierze również i odbiorca.” W zestawieniu z myślą Świdzińskiego najbardziej klarownie uwidacznia się kontrast niniejszego projektu wobec praktyk afirmujących dematerializację sztuki. „Znak, wyzbywszy się fatalistycznej więzi łączącej go z konkretem, uzyskując status pojęcia abstrakcyjnego, [...] stał się jakby innym konkretem”³²⁰. To sprawia, że percepcja współczesnych dzieł sztuki jest rozbita między dwa rejestry: traktujący obecne w nim znaki jako odwołujące się do zewnętrznego konkretności i traktujący same znaki jako „abstrakcyjny konkret”. Biorąc pod uwagę całokształt działań opisanych w Rozdziale IV i zrealizowanych przeze mnie instalacji należy sądzić, że możliwość tworzenia konstrukcji paralelicznych związana jest bezpośrednio z porządkiem myślenia o sztuce, w którym to znaki odwołują się do zewnętrznego konkretności.

³²⁰ Jan Świdziński, *Konteksty*, Galeria Labirynt, Lublin 2010, s. 39.

7.4. Podsumowanie

W toku rozwoju tego projektu powstało kilka definicji paralelizmu multimedialnego, mogących określać konkretne zabiegi, funkcjonujące we współczesnej sztuce. Te definicje, powstałe w analogii do pojęć z pola literatury, różnią się od siebie stopniem formalnego uszczegółowienia. Najbardziej zawężonym definicjom odpowiadają m.in. opisany w paragrafie 4.6. zabieg z gry *Pathologic 2*, projekt *Personal Reminder* Andrzeja Szwabe, niektóre prace Kévina Bray, wystawa *Void Connoisseur* Michała Bratko i Dominika Jałowińskiego, a także koncepcje moich projektów z paragrafów 6.1., 6.3., 6.4. oraz 6.6.. W przypadku *Pathologic 2* różnice między częściowo powtórzonymi strukturami implikują określone możliwości rozwoju wydarzeń. Opisany szerzej projekt Andrzeja Szwabe wykorzystuje znaczące różnice i stopniową rekontekstualizację motywu przewodniego. *Capella dell'Arena* spełnia kilka kluczowych cech konstrukcji opartej o paralelizm: (1) ten sam motyw pojawia się na różnych poziomach instalacji, (2) dwie przestrzenie ekspozycyjne i układ zawartych w nich obiektów są sobie równoległe – zachodzi między nimi strukturalna odpowiedniość, (3) z porównania treści poszczególnych dzieł i rozbieżności między nimi wynika określony sens (w przypadku tej instalacji jest to sugestia, że osoba odbiorcza znajduje się wewnątrz jednego z wagonów, przedstawionych na motywie przewodnim). Projekty *Glass Cannon* i *Present Tense* także częściowo spełniają te założenia, ale w ich przypadku nie występują znaczeniowe różnice między powtórzonymi strukturami. Te przypadki stanowią spełnienie retorycznej funkcji paralelizmu. Instalacje *iCloud*, *Bluescreen mausoleum* i *Żywotnik Olbrzymi* także posiadają potencjał by spełnić te założenia, ale te ich warianty, które udało mi się zrealizować w trakcie trwania moich studiów w Szkole Doktorskiej UKEN z powodów formalnych nieścisłości nie mogę uznać za wystarczające. Jednocześnie dostrzegam możliwości przyszłych realizacji takich konfiguracji, które odpowiadać mogą najbardziej zawężonym definicjom.

Na podstawie wyżej wspomnianych sytuacji wnioskuję, że w polu współczesnych instalacji artystycznych możliwe jest formułowanie zabiegów, które na poziomie konstrukcji semantycznej zbudowane byłyby w sposób analogiczny do paralelizmów funkcjonujących w poezji, literaturze i filmie. Prawdopodobnie jednak nie będą one w perspektywie osób odbiorczych postrzegane poprzez pojęcie paralelizmu, ponieważ ich najbardziej rozpowszechnione w kulturze zachodniej koncepcje zakładają tożsamość

materii powtarzanych struktur (np. w paralelizmach intonacyjnych powtarzane są kontury intonacyjne, paralelizmy stroficzne i leksykalne dotyczą relacji słów i budowy strof, a kompozycyjne zakładają podobieństwo motywów). Samo to jednak nie oznacza, że konstrukcje paraleliczne w kompozycji multimedialnej nie mogłyby pełnić swojej retorycznej funkcji. To, czy spełnią taką funkcję zależy od konkretnego, specyficznego sposobu użycia takiego zabiegu. Stąd nie sposób mówić o paralelizmach multimedialnych jako o jednolitym zbiorze gestów artystycznych (a przynajmniej ja nie rozpoznałem takich przesłanek).

Realizacji niniejszego projektu podjąłem się m.in. ze względu na chęć rozwijania swoich zdolności w zakresie zwiększenia autonomii przekazu artystycznego. Chcąc sprawić, by tworzone przeze mnie kompozycje były w stanie pełnić swoje funkcje retoryczne samoistnie, poza udziałem innych form przekazu niż te, które są strukturalne dla dzieła – czyli poza werbalnym komentarzem lub tekstem kuratorskim, umożliwiającym określony *framing* – dążyłem do ustalenia takich wewnętrznych zależności między elementami kompozycji, żeby ich sens nie mógł zostać zrelatywizowany. Jednocześnie, chcąc uniknąć schematyczności i form dosłownej, rebusowej organizacji kompozycji zakładałem, że paralelizm powinien być zabiegiem funkcjonującym na pomniejszym fragmencie dzieła, tzn. powinien pełnić funkcję wspierającą/uzupełniającą. Z moich doświadczeń wynika jednak, że by taki zabieg mógł spełnić funkcje retoryczne, musi zostać potraktowany jako przewodnia decyzja kompozycyjna, organizująca przestrzeń wewnętrznych zależności danej sytuacji sztuki (wystawy lub pojedynczej kompozycji). W innym przypadku, do rozpoznania struktury paralelicznej potrzebna jest odpowiednia wrażliwość semantyczna i określony kapitał kulturowy, co kłóci się z zakładaną przeze mnie u podstaw projektu dążnością do uczynienia dzieł współczesnej sztuki bardziej inkluzywnymi.

Pomimo, że opisane wcześniej realizacje niektórych moich projektów nie spełniały najbardziej szczegółowych definicji paralelizmu multimedialnego to relacje grup odbiorczych wskazywały na to, że zamierzony przekaz artystyczny pozostawał dla nich czytelny. To oznaczać może, że jako idea regulująca proces kreatywny, paralelizm multimedialny może być wartościową kategorią, wspomagającą organizację multimedium w klarowny retorycznie sposób. Wartości tego projektu upatruję także w skumulowaniu i szczegółowym opisanu szerokiego zbioru zasobów i możliwości twórczych, które mogą być adaptowane na potrzeby różnorodnych praktyk artystycznych. Nawet jeżeli niewielka

część opisanych w tej pracy konstrukcji odpowiada najbardziej szczegółowym definicjom paralelizmu multimedialnego, to dążenie do wypracowania tego typu konstrukcji (przy odpowiednim ich zastosowaniu) wzmacniać może retoryczną sprawność danej instalacji i pozytywnie wpływać na czytelność artystycznego komunikatu.

Bibliografia

- Th. W. Adorno, *Teoria estetyczna*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 1994,
- A. Badiou, *Etyka*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2009,
- B. Banasiak, *Ogród koczownika, Deleuze – rizomatyka i nomadologia*, „Colloquia Communia”, 1988,
- R. Barthes, *S/Z*, przeł. Michał Paweł Markowski, Maria Gołębiowska, Wydawnictwo KR, 1999
- R. Barthes, *Śmierć autora*, tłum. M. P. Markowski, Teksty Drugie, 1999
- J. Białostocki, *Symbole i obrazy w świecie sztuki*, Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa 1982
- C. Bishop, *Disordered attention: how we look at art and performance today*, Verso Books, 2024
- C. Bishop *Installation Art: A Critical History*, Tate Publishing/Routledge, Londyn 2005
- M. Bogaczyk-Vormayr, *Wszystko jest Tekstem? Hipertekstualność jako nowe doświadczenie literatury*, Teksty Drugie 2008,
- D. Bordwell, K. Thompson, *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, przeł. B. Rosińska, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010,
- N. Bourriaud, *Estetyka relacyjna*, przeł. Ł. Białkowski, wyd. Muzeum Sztuki Współczesnej MOCAP, Kraków 2012
- K. Chmielecki, *Estetyka Intermedialności*, Wydawnictwo RABID, 2008
- K. Chmielecki, *Czy istnieje semiotyka obrazów? Myśl Rolanda Barthes'a w refleksji nad kulturą wizualną, Imperium Rolanda Barthesa*, red. Agnieszka Kaczmarek, Katarzyna Machtyl, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 2016

- K. Chmielecki i B. Lisowska, *Teoria obrazu w naukach humanistycznych*, Wydawnictwo Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi, 2015
- R. Czekaj, *Krytyczna teoria sztuki Theodora W. Adorna*, Universitas, Kraków, 2006,
- R. Czekaj, *Estetyka jako teoria krytyczna. Filozofia sztuki Theodora W. Adorna*, Uniwersytet Marii Skłodowskiej Curie w Lublinie,
- S. Czekalski, *Intertekstualność i malarstwo. Problemy badań nad związkami międzyobrazowymi*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2006.
- T. Dalasiński, *Jak jest autor? Gra w (nie)obecność*, Czasopismo Naukowe Antropologów Literatury Uniwersytetu Jagiellońskiego „Polisemia”, 2013
- J. Derrida, *Speech and Phenomena*, transl. David B. Allison, Leonard Lawlor, 1973
- J. Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, tłum. Andrzej Potocki, Wydawnictwo Ossolineum, 1975,
- G. Dziamski, *Awangarda w perspektywie postmodernizmu*, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1996,
- U. Eco, *Dzieło Otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. L. Eustachiewicz, J. Gałuszka, A. Kreisberg, M. Oleksiuk, K. Żaboklicki, Wydawnictwo W.A.B., 2008,
- M. Fisher, *Realizm Kapitalistyczny, Czy nie ma alternatywy?*, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa 2020,
- C. Greenberg, *Obrona Modernizmu*; wybór esejów pod redakcją Grzegorza Dziamskiego Marii Śpik-Dziamskiej, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2006,
- B. Groys, *In The Flow*, Verso, 2016,
- D. A. Helvering, *Functions of Dialogue Underscoring in American Feature Film*, The University of Iowa, 2007
- D. Higgins, *Intermedia*, Something Else Newsletter Vol. 1, No. 1., 1966,
- D. Higgins, Hannah Higgins, *Intermedia*, The MIT Press, Leonardo, Volume 34, Number 1, February 2001,
- D. Higgins, *Horizons: The Poetics and Theory of the Intermedia (Poetics of the New)*, Southern Illinois University Press, 1983,

- Dick Higgins, *Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje*, Wydawnictwo Słowo/Obraz terytoria, 2000,
- O. Honcharenko *Koncepcja samopoznania Stefana Baleya*. Studia z Historii Filozofii [online]. 18 luty 2016, T. 6, nr 4, s. 85–98. [udostępniono 2.12.2024].
- J. P. Hudzik, *Czytając Adorna... Rzecz o teorii estetycznej*, Estetyka i Krytyka, The Polish Journal of Aesthetics 45, 2017,
- D. Jarecka, *Surrealizm, realizm, marksizm. Sztuka i lewica komunistyczna w Polsce w latach 1944–1948*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2022,
- M. Johnson, *Znaczenie ciała. Estetyka rozumienia ludzkiego*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2015
- J. Kajfosz, *Mitologie Rolanda Barthes'a a antropologia kognitywna*. W: B. Żyłko (red.), Imperium Rolanda Barthes'a, Poznań, 2016,
- R. Kluszczyński, *Film – wideo–multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* (Rabid, Kraków 2002).
- H. Koenitz, A. Di Pastena, D. Jansen, B. de Lint i A. Moss, *The Myth of 'Universal' Narrative Models; Expanding the Design Space of Narrative, Interactive Storytelling* Publisher: Springer, 2018
- K. T. Konecki, *Interakcjonizm symboliczny (Herbert Blumer)*, MEDIA – KULTURA – SPOŁECZEŃSTWO, NR 4, Uniwersytet Łódzki, 2009,
- K. Kosecki, *Kategorie radialne w pojęciach potocznych, społecznych i prawnych*, Instytut Anglistyki, Uniwersytet Łódzki
- J. Kosuth, *Sztuka po filozofii*, przeł. U. Niklas, w: S. Morawski [red.], *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, tom II, Czytelnik, Warszawa 1987,
- D. Korwin-Piotrowska, *Poetyka. Przewodnik po świecie tekstów*, Kraków 2011,
- M. Krassowski, *Leksykon terminów literackich*, Warszawa 1994,
- M. Król, G. Krupiński, H. Sułek, *Praktyczny słownik terminów literackich*, Wydawnictwo Zielona Sowa.
- G. Lakoff, M. Johnson; *Metafory w naszym życiu*; Wydawnictwo: Aletheia, 2020

- M. Moszkowicz, *Kilka uwag o intermediach w kontekście Dicka Higginsa*,
- K. Piotrowski w artykule *Konceptualizm jako konceptyzm*. (Sztuka i Dokumentacja nr 6, 109-117, 2012,
- K. Pobłocki, *Kapitalizm. Historia krótkiego trwania*, Wydawnictwo: Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2017,
- M. A. Raczek-Karcz, *Intermedia, multimedia, czyli tam i z powrotem – analiza wybranych aspektów grafiki współczesnej*, Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia de Arte et Educatione VIII, 2013
- J. Rancière, *Aisthesis: Scenes from the Aesthetic Regime of Art*, Verso Books, 2013
- M. Salwa, *Czwarty wymiar perspektywy*, Warszawa 2006,
- I. Schulz, *Kurt Schwitters, Merz Art*, Hirmert, Monachium, 2020,
- P. Szenajch, *Odczarowanie talentu. Socjologia stawania się uznanym artystą*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2022
- Y. Spielmann, *Intermedia in Electronic Images*, The Mit Press, „Leonardo” Volume 34, Number 1, February 2001
- S. Stankiewicz, *Estetyka pragmatyczna – projekt otwarty*, Universitas, Kraków 2006,
- V. Stoichita, *Ustanowienie obrazu*, tłumaczenie: Katarzyna Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011,
- P. Szaj, *Wielki Inny niewzruszony. O książce Piotra Krupińskiego co się śni zwierzętom? Eseje z pogranicza zoofilologii i psychoanalizy*, czasopismo Wielogłos nr. 4, 2022,
- B. Śniegocka, *Powtórzenie w sztuce polskiej od lat 90.XX wieku a problem końca sztuki*, Estetyka i Krytyka 30, 2013
- J. Świdziński, *Sztuka jako sztuka kontekstualna, Art As Contextual Art*, Remont Gallery; Socjalistyczny Związek Studentów Polskich Centrum Klubowe Politechniki Warszawskiej Riviera -Remont, 1977,
- J. Świdziński, *Konteksty*, Galeria Labirynt, Lublin 2010,
- A. Turowski, *Manifest, Sztuka, która wznieca niepokój*, Instytut wydawniczy Książka i prasa, Warszawa 2012
- K. Tuszyńska, *Narracja w powieści graficznej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015,

M. Tokarz, *Podstawowe założenia teorii metafory Lakoffa i Johnsona*, Uniwersytet Śląski, NOWA KRYTYKA 11, 2000,

M. Urbańska, *Nosce te ipsum – wprowadzenie do tomu studiów*, [w:] *Lustro. Analecta Literackie i Językowe*, t. XI, M. Urbańska (red.), WUŁ, Łódź 2020.

M. Weitz, *Rola teorii w estetyce*, *Czasopismo Estetyki i Krytyka* nr. 15, 1956

L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, przeł. B. Wolniewicz, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1997,

P. Zielonka, *FRAMING, CZYLI EFEKT SFORMUŁOWANIA*, Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie, 2017; Janusz Ziarko, *Framing w nowych mediach jako narzędzie manipulacyjnego oddziaływania na społeczeństwo, na przykładzie budowania dyskryminującego obrazu uchodźców*, *Bezpieczeństwo. Teoria i Praktyka* 2017, nr 4, s. 65-83., Kraków 2017

A. Ziemia, *Iluzja a realizm. Gra z widzem w sztuce holenderskiej 1580–1660*, Warszawa 2005.,

R. Ziemińska, *Samoświadomość i samowiedza z punktu widzenia epistemologii; Analiza i Egzystencja* 7, MHP, 2008,

S. Żiżek, *Kruchy Absolut*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2009,

A. Żmijewski, *Stosowane Sztuki Społeczne*, magazyn *Krytyka Polityczna* nr 11–12, 2007.

E. Żyrek-Horodyska, *Intermedialny, transmedialny, multimedialny. Reportaż wobec cyfrowej mediamorfozy*, *Teksty drugie* 2019, Nr 6,

Źródła internetowe:

N. Andresen, *Environmental Storytelling in Storyworlds*, Aalborg University, 2019, https://projekter.aau.dk/projekter/files/306255849/Masters_Thesis_Environmental_Storytelling_In_Storyworlds.pdf

A. Bielak, *Paralelizm*, artykuł w internetowym projekcie *Poetyka – Dynamiczny Podręcznik*, <https://poetyka.wordpress.com/paralelizm-2>

C. Bishop, *Antagonism and Relational Aesthetics*, CUNY Graduate Center, 2004, https://academicworks.cuny.edu/gc_pubs/96/

William Forsythe: Choreographic Objects | Gagosian Quarterly, Gagosian channel w serwisie YouTube,
https://www.youtube.com/watch?v=WgQYc5xJc5w&ab_channel=Gagosian

David Graeber, Nika Dubrovsky, *Another Art World, Part 1: Art Communism and Artificial Scarcity*, e-flux journal, 2019

Jarosław Kozłowski o konceptualizmie (Galeria AT w Poznaniu (październik 1999), Jacek Kasprzycki, kanał Jacek Kasprzycki w serwisie Youtube,
https://www.youtube.com/watch?v=Nb-c4rtVul0&ab_channel=JacekKasprzycki.

P. Leszkowicz, „*Bezwzględne cechy podobieństwa*” Izabelli Gustowskiej w CK Zamek, Magazyn Szum, 2021,
<https://magazynszum.pl/bezwzgleadne-cechy-podobienstwa-izabelli-gustowskiej-w-ck-zamek/>

Marcin Łukański, kanał *Na gałęzi* w serwisie Youtube, *Hannibal - jak poczuć to, co bohater filmu?*,
https://www.youtube.com/watch?v=P3YTeNsFxBK0&ab_channel=NaGa%C5%82%C4%99zi

A. Nehring, w *polu obiektów malarskich*, artykuł w internetowym Magazynie Restart, Kraków 2023, <https://restartmag.art/w-polu-obiektow-malarskich/>

P. Osborne, *Contemporary art is postconceptual art*, public lecture, Como, 2010,
https://api.fondazioneratti.org/assets/PDFs/XVI-CSAV_Lectures/Leggi-il-testo-della-conferenza-di-Peter-Osborne-in-PDF1.pdf

Open AGH - Otwarte Zasoby Edukacyjne, Słownik kursu: *Światotwórstwo w grach komputerowych (Światotwórstwo w grach)*,
<https://open.agh.edu.pl/data/kursy/mod/glossary/print.php?id=3095&mode=letter&hook=D&sortkey&sortorder&offset=0&pagelimit=10>,

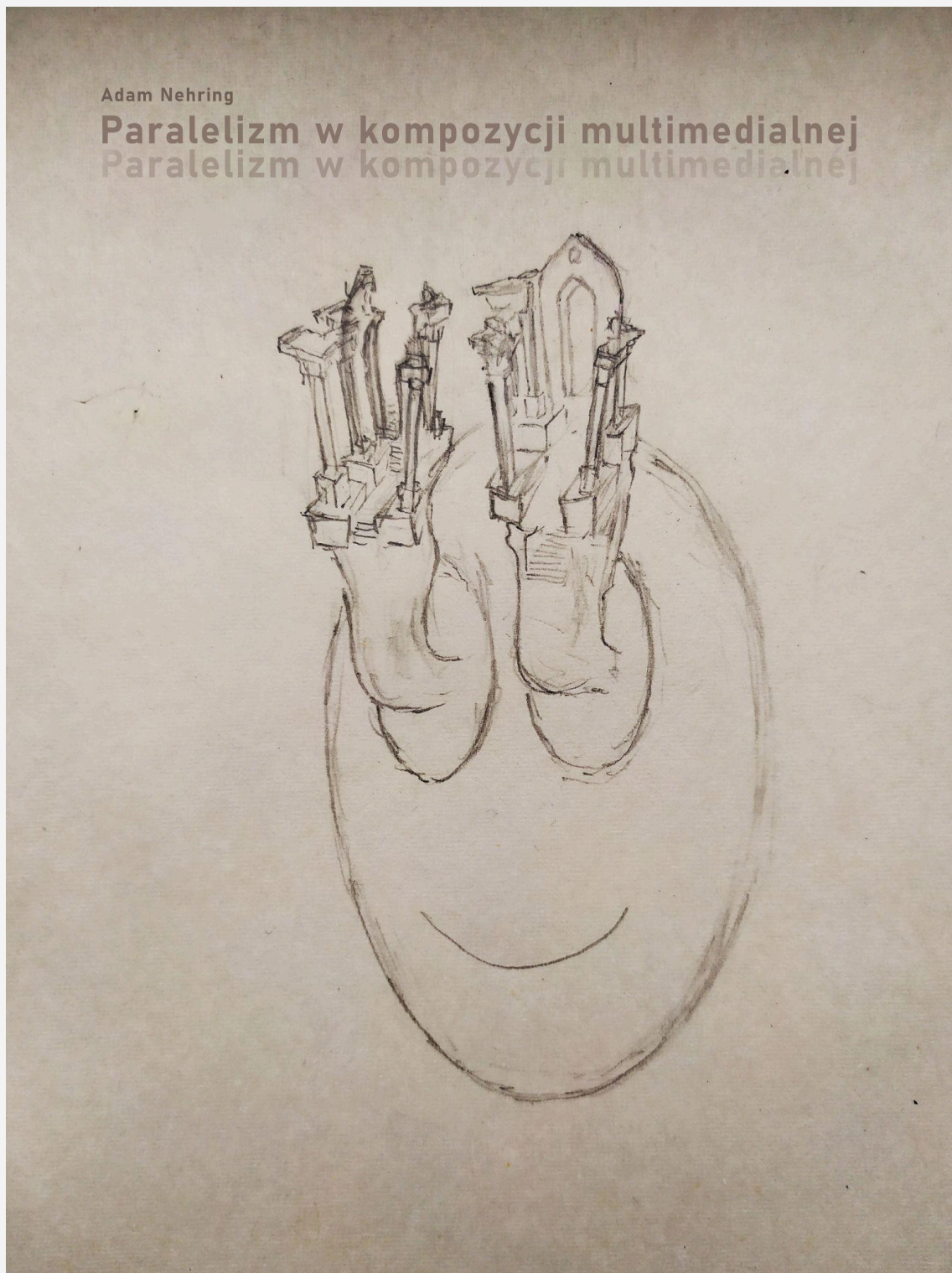
E. Rodriguez, S.Singh, *parallelism* (hasło w internetowej encyklopedii Britannica),
<https://www.britannica.com/art/parallelism-literature-and-rhetoric>

Wikipedia, hasło *Easter egg*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Easter_egg

S. Žižek, *Why only an atheist can be true christian?*, wykład w Princeton University, 2010,
https://www.youtube.com/watch?v=WtdXweib0HE&ab_channel=Savician

Dodatkowe materiały wizualne i informacje

Dokumentację realizacji artystycznych ze stron 135 - 165 wykonał Szymon Sokołowski na zamówienie UKEN w Krakowie.



7.5. Niewykorzystana okładka projektu