

STRESZCZENIE

Praca doktorska zatytułowana „Fluxus jest w ciągłej improwizacji” podejmuje przede wszystkim kwestię najbardziej charakterystycznej dla Fluxus formy artystycznej: Event Scores. Badając to zjawisko zarówno z perspektywy historycznej, jak i współczesnej, co doprowadziło do powstania projektu mobilnej aplikacji „Event Swirl”.

Punktem wyjścia dla badań było moje osobiste doświadczenie - nie tylko spotkania i współpracy z niektórymi artystami Fluxusu, ale także uczestnictwo w performansach, wystawach i wykonaniach fluxusowych partytur (Event Scores), a także samodzielnego aktywowania/realizacji niektórych z nich. We wstępie opisuję, jak zaczęło się moje zainteresowanie Fluxusem, dzieląc się wspomnieniami z moich spotkań z jego członkami w Nowym Jorku i innych miejscach w Europie.

Główna część rozprawy („Część Druga”) poświęcona jest koncepcji Event Scores i kwestiom i pytaniom, jakie ona porusza, odnosząc się między innymi do tematu autorstwa i współautorstwa, czy reperfromance’u i reenactmentu. „Część Trzecia” koncentruje się na współczesnej istotności praktyk Fluxusu, badając takie zagadnienia, jak uważność, ekonomia uwagi, czy rola gry i zabawy.

Głosy i opinie obecne w artykule pochodzą głównie z rozmów i wywiadów przeprowadzonych z osobami związanymi z Fluxusem, a także jego badaczami/badaczkami i teoretykami/teoretyczkami – wielu/e z nich znałam wcześniej lub spotkałam w trakcie programu Szkoły Doktorskiej. Podczas gdy rdzeń tekstu koncentruje się na mojej własnej wiedzy i doświadczeniu, dodatkowa sekcja rozprawy składa się z transkrypcji wiadomości e-mail lub wywiadów ze współczesnymi artystami wybranymi w ramach przeprowadzonej ankiety.

Wnioski wyciągnięte podczas badań przeprowadzonych na potrzeby niniejszej pracy – zarówno praktyczne, jak i teoretyczne – posłużyły jako inspiracja do stworzenia aplikacji mobilnej i są niezbędne do zrozumienia jej funkcjonowania i zasadności. Event Swirl to próba stworzenia innowacyjnej metody komunikacji inspirowanej Fluxusem (w szczególności Event Scores), w której każdy uczestnik może wziąć udział w grze/wydarzeniu, odpowiadając na zadanie w formie obrazów, wideo i dźwięku.