

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
Szkoła Doktorska

Czułość Sztuki – analiza i kreacja Immersyjnych Środowisk Interaktywnych

Praca doktorska w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Laura Adel

Promotor: dr hab. Jakub Jernajczyk, Profesor ASP

Wrocław, 2025

Spis treści

Wstęp	4
I. Środowiska Immersyjne	9
1. Struktura Środowiska	10
_Przestrzeń jako relacje	11
_Studium przypadku „Uncensored Lilac” Środowisko jako sieć odniesień	12
_Część Wierzchnia instalacje jako mikro-światy odniesień	13
_Miejsce	14
_Studium przypadku „Vortices” Czasowość	15
_Natura	15
_Części Wierzchnie wideo „INSIDES”	17
_Czasowość miejsc	18
_Studium przypadku „Passage” Czasowość	19
2. Sylwetka Odbiorcy	20
_Pełnia jako ciało-umysł	21
_Studium przypadku Wśrodkowość	24
_Części Wierzchnie Wystawa „Ciała Czułe”	25
3. Dialog	27
_Obraz Środowiska	28
_Przestrzeń jako determinant zachowania	31
_Studium przypadku „Passage” — ciąg dalszy	31
_Studium przypadku „Uncensored Lilac” — ciąg dalszy	32
_Czepne wąsy i rozszczelnienie cielesne	33
_Części Wierzchnie ciało zaangażowane	33
_Części Wierzchnie konkretyzacja dzieła wszczepionego w miejsce	34
_Części Wierzchnie konkretyzacja dzieła wszczepionego w Odbiorcę	35
_Wydźwięk dialogu	38
4. Sploty	41
II. Środowiska wyrosłe na gruncie technologii	43
5. Cyber-siedliska — rozrost rzeczywistości o obszary technologii	44
_Rzeczywistość mieszana: poczucie bycia-w świecie	45
_Studium Przypadku „Tele-present Wind” autorstwa Davida Bowena	47
_Multisensoryczność i rytuał przejścia	47
_Studium przypadku: czepne wąsy wirtualności	49
6. Tkanka merystematyczna	52

	_Media współczulne _____	53
	_Studium przypadku: Odbiorca w interaktywnej projekcji „Rzeźby Ruchu” _____	56
	_Części Wierzchnie audioreaktywność podskórna _____	58
	_Części Wierzchnie delikatność w zimnym świecie pikseli _____	61
	_Wirtualność _____	63
	_Nowy materializm _____	65
	_Studium Przypadku — postawa dialogiczna w kreacji _____	68
	_Części Wierzchnie „tu nie ma żadnej prawdy / są tylko wyglądy rzeczy” _____	72
7.	Postawa dialogiczna wobec technologii _____	77
	_Rytuał i Magia w Cyberkulturze — Robert Pfaller _____	78
	_Części Wierzchnie Obrządek interaktywności _____	80
8.	Splot: pola współbycia _____	82
	_Odbiorca w dialogu z dziełem _____	82
	_Immersja Środowisk wyrosłych na gruncie technologicznym _____	82
	_Część Wierzchnia Splotu _____	84
III.	INTERWORLD _____	87
	Realizacja doktorskiego projektu artystycznego _____	87
	Zakończenie _____	97
	Bibliografia _____	99
	Spis ilustracji _____	101

Wstęp

W niniejszej rozprawie podejmuję temat immersyjnych środowisk interaktywnych. W odpowiedzi na wieloaspektową i złożoną rzeczywistość zwracam się ku kreacjom o kontemplacyjnym wydźwięku i według tej wąskiej ramy proponuję definicję niniejszych dzieł. Wierzę, że takie ujęcie stanowi przeciwagę do gamefikacji sztuki, poszerza wrażliwości, uważność i empatię. Budzi refleksję i wycisza. We współczesnym świecie, w którym realność splata się z wirtualnością, automatyzacja z pracą ludzkich rąk, a komunikat z przepływem danych, wzrasta społeczne poczucie dysocjacji i przeciążenia poznawczego. Technologia wciąż nosi w sobie stygmat zagrożenia, podczas gdy — w moim przekonaniu — może stać się przestrzenią dialogu i pogłębionego poznania. Pragnę ukazać wartość symbiozy realności i wirtualności, technologii i natury — właściwości, które tworzą próg nowej rzeczywistości i formę czułego współistnienia.

Interaktywność otwiera drogę do pogłębionego odbioru, który opiera się na zaangażowaniu fizycznym oraz umysłowym. Nie chcę jednak, aby ciało-umysł stało się narzędziem — poszukuję zaangażowanego, skupionego sposobu doświadczania. Upatruję go w postawie dialogicznej, koncepcji odnoszącej się do zintensyfikowanej percepcji uważnej na kontekst i pełnej autorefleksji¹, którą przełożyłam na pole sztuki. Prowadzi ona do zintensyfikowanego odczuwania i zaangażowania w multisensoryczne dzieło. Czułość dzieła — jego zdolność do zmiany pod wpływem odbiorcy — umożliwi zawiązanie dialogu. gdy odbiorca wnika w dzieło i coraz dokładniej je rozumie, ono odpowiada — rozwija się i unaocznia w czasie. Ta plastyczności znajduje się jednak nie w samym dziele — a w jego Obrazie, który odbiorca buduje na drodze swojego poznania. Interaktywność intensyfikuje jego zaangażowanie w doświadczanie dzieła. Podkreśla również responsywność otoczenia wobec jego oddziaływania. Ta zależność może prowadzić do gamefikacji — podporządkowania zachowania odbiorcy strukturze zadaniowej. Moje poszukiwania dotyczą się przeciwstawnego pola, gdzie ciało staje się płaszczyzną multisensorycznych doznań negocjując z sferą rozumową sens i znaczenia. Immersyjne Środowiska Interaktywne pogłębiają odczucia somatyczne, zanurzając odbiorcę w sytuacji ochraniającej metafizyczny wydźwięk doświadczenia estetycznego.

W swoich poszukiwaniach ujmuję Środowisko jako instalację totalną — przestrzenne ujęcie „dzieła totalnego”². Opanowuje ono całą, zajmowaną przestrzeń wyznaczając pole swojego oddziaływania. W ten sposób w funkcjonowaniu instalacji pojawia się rozróżnienie na zewnętrzne — umiejscawiające odbiorcę poza polem dzieła oraz wewnętrzne

¹ Dialogiczność jest kategorią transdyscyplinarną: łączy filozofię, humanistykę, nauki społeczne i praktykę życia społecznego. Wśród wielu źródeł warto podkreślić związek postawy dialogicznej z filozofią dialogu (Emmanuel Lévinas), teorią literatury (Michaił Bachtin - dialogiczności języka i literatury) czy estetyki (Hans Gadamer – spotkanie z dziełem to rozmowa).

² W odniesieniu do „całościowości” tj. *Gesamtkunstwerk* Richarda Wagnera.

(determinujące poczucie zagłębienia i włączenia³). To właśnie na tym drugim ujęciu buduję definicję Immersyjnych Środowisk Interaktywnych. Źródłem tego rozróżnienia upatruję w strukturze dzieła. Tworzy ona intermedialną sieć współdziałania poprzez stopienie elementów. Plasuję więc Immersyjne Środowisko Interaktywne wśród dzieł syntetycznych o „materialno-ideacyjno-emocjonalnej jedności”⁴. Wykazują one „ściśły związek koncepcji artystycznej z nadrzędną metafizyką” oraz „syntezę na płaszczyźnie artystycznej”⁵. Z synergii współbytujących środków artystycznego wyrazu (mediów) wyłania się intermedialność. Charakter elementów intermedium ulega przekształceniom wraz z rozwojem społeczeństwa — zmianą otoczenia, rozrostem technologicznym i przemianami socjologicznymi. Nie jest to jednak chaotyczna, wielowątkowa ekspansja — media rozwijają się i zmieniają jako narzędzia ekspresji, ale i kreacji otoczenia — prowadzą do zmian jednocześnie będąc ich efektem⁶.

Monolityczne medium rozwarstwia się i rozczłonkuje niczym korzeń. Jego właściwości zostają problematyzowane i wyabstrahowane, a rozwój technologiczny przekłada je na nową płaszczyznę konkretyzacji. W ramach jednej formy ekspresji pojawiają się jej warianty, morfujące i posiadające potencjał intermedialnych symbioz również spoza swojej dziedziny. Zanika pierwotna spójna i jednolita forma i rozwija się szereg nowych,

³ Poczucie zagłębienia i włączenia nazywam „wśrodkowością” i doprecyzowuję je w dalszej części pracy.

⁴ To ponadgatunkowe złączenie określa dzieła syntetyczne, które stanowią jedną z dwóch kategorii dzieł całościowych (dzieł totalnych). Drugim jest dzieło zbiorcze polegające na ko-egzystencji sztuk w odniesieniu do intelektualnej, estetycznej koncepcji (zob. E. Gieysztor-Miłobędzka, *W obronie »całościowości«. Pojęcie Gesamtkunstwerk*, „Kultura Współczesna. Teoria, Interpretacje, Praktyka”, 1995, nr 3–4, s. 73–94).

⁵ E. Gieysztor-Miłobędzka, *W obronie »całościowości«. Pojęcie Gesamtkunstwerk*, „Kultura Współczesna. Teoria, Interpretacje, Praktyka”, 1995, nr 3–4, s. 73–94.

⁶ Przykładowo, pojawienie się Internetu spowodowało pojawienie się sztuki internetowej, a dalszy rozwój technologii przyniósł np. wideorozmowy, teleobecność czy wirtualne społeczności. Te formy realizowania się medium Internetu stały się płaszczyznami rozwoju kolejnych gatunków sztuki np. sztuki mailingowej, interaktywnych powieści, estetyk typu Vaporwave czy wielozmysłowych realizacji ASMR. Medium rozrosło się na wiele odnóg, wyspecjalizowanych i zawężonych, a czasem poszerzonych o płaszczyzny innych mediów (np. partycypacja sieciowa). Źródła partycypacyjności można doszukiwać się w działaniach włoskich futurystów, ich prowokacyjne akcje miały na celu stworzenie tymczasowej wspólnotowej energii budującej więzi społeczne i skalającej odbiorców w społeczność. W sztuce happeningu i performance partycypacyjność wrosła do jednej z pierwszoplanowych właściwości (zob. C. Bishop, *Sztuczne piekła. Sztuka partycypacyjna i polityka widowni*, tłum. J. Staniszewski, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2015).

przybyszowych⁷ odnóg. Odnosząc tę prawidłowość do teorii aktora-sieci, korzeń dzieła — środki artystycznego wyrazu — poszerzają się zatem o kolejnych aktantów⁸. Stają się bardziej doprecyzowane, ale i zróżnicowane. Intermedium jest czymś więcej niż sumą składników, ale to na bazie relacji między nimi tworzy się nadbudowana warstwa, która je charakteryzuje. Pojawia się potrzeba głębszej kategoryzacji — poszukiwania węższych ram odniesień w obrębie danej sytuacji estetycznej. Immersyjne Środowisko Interaktywne uważam za bardzo charakterystyczne dzieło intermedialne i buduję jego definicję w odniesieniu do współbywania obranych środków wyrazu.

Właściwości dzieła wplatające się w przestrzeń lub determinujące działanie odbiorcy nazywam czepnym wąsem. Oryginalnie termin pochodzi ze świata roślin i odnosi się do zmodyfikowanej części łodygi lub liścia, za pomocą którego okaz wspina się i wczepia tak, aby odnaleźć najkorzystniejsze ułożenie jakie oferuje środowisko⁹. Podczas wzrostu wąsy wykonują koliste ruchy poszukując podpór, aby umożliwić roślinie pełny i efektywny rozwój. Torujące drogę ku konkretnym zachowaniom czy łączące dzieło z miejscem, w którym się zdarza, czepne wąsy Środowiska umożliwiają instalacji bujny rozrost obejmujący płaszczyznę, na które rezonuje — Odbiorcę, miejsce czy intermedialne połączenia wewnątrz samego dzieła.

Czułość¹⁰ rozumiem jako sposób odnoszenia się do rzeczywistości — nacechowany tkliwością, uważnością i gotowością do nawiązania głębokiej więzi poznawczej. W intencji pełnego doświadczenia dzieła dostrzegam właśnie przejaw czułości. Jest ona zarazem wrażliwością — ujawnia się w sposobie, w jaki Obraz Środowiska zmienia się wraz z coraz głębszym zanurzeniem Odbiorcy w dzieło. Czułość staje się więc miarą responsywności

⁷ Organy przybyszowe w biologii to nowe części rośliny wyrastające z nietypowych miejsc, np. korzeń z łodygi, „Encyklopedia PWN”, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/przybyszowe-organy;3963810.html> [dostęp: 21.09.2025].

⁸ W teorii aktora-sieci autorstwa Bruno Latour, aktant to czynnik działający na inne czynniki.

⁹ Wąs czepny – organ czepny roślin pnących, powstający jako zmodyfikowany liść lub jego część (wąsy liściowe), a także fragment łodygi. Służy do owijania się wokół podpory i tym samym umożliwia wspieranie lub wspinanie się rośliny, która rosnąc dzięki temu ku górze zyskuje lepszy dostęp do światła. Wąsy owijają się wokół podpory, ponieważ są organami wrażliwymi na dotyk. Zob. <https://zpe.gov.pl/a/przeczytaj/DHNZf2wzM> [dostęp: 26.05.2025].

¹⁰ Czuły – 1) odnoszący się do kogoś z tkliwą miłością, serdecznością; też: będący wyrazem takich uczuć; 2) wrażliwy, wyczulony na coś; 3) o mechanizmach: precyzyjny; o organizmach lub narzędziach: szybko reagujący na bodźce zewnętrzne, „Słownik języka polskiego PWN”, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/czu%C5%82o%C5%9B%C4%87.html> [dostęp: 15.09.2025].

sytuacji estetycznej na procesy poznawcze i emocjonalne Odbiorcy. To także reaktywność na bodźce — pulsująca materia relacji, będąca istotą interaktywności.

Płaszczyzna teoretyczna moich badań doktorskich przeplata się z działalnością artystyczną. Część wątków — jak teoria aktora-sieci czy stymulanty Flecka¹¹ — pojawiła się jako odpowiedź na problematykę, którą intuicyjnie wyczuwałam. Inne wyrosły z refleksji nad doświadczonymi sytuacjami i powołanymi dziełami, jak w przypadku koncepcji czepnych wąsów, opisującej właściwości dzieła wchodzące w relacje. Niektóre wątki pojawiły się z zewnątrz i dopiero z czasem wplotły się — pozornie samoczynnie — w moją działalność artystyczną. W tekście, miejsca oznaczone jako „Część Wierzchnia” odnoszą się do realizowanych przeze mnie dzieł, które wyrosły z rozważań teoretycznych. Zakorzenione w myśli, stanowią materializację podejmowanych przeze mnie tematów — wyrastają z tego pola niczym pędy, powierzchniowe formy studiów nad estetyką i badań nad współczesnymi nurtami artystycznymi.

W pierwszej części niniejszej rozprawy, zatytułowanej „Środowiska immersyjne”, przedstawiam teoretyczny model funkcjonowania analizowanych dzieł. W rozdziale „Struktura Środowisk” wskazuję sposoby konstruowania dzieł, które przyczyniają się do wysoce immersyjnych sytuacji estetycznych. W kolejnym, „Sylwetka Odbiorcy”, skupiam się na sposobie odbioru sztuki — na kognitywnych aspektach doświadczenia oraz mechanizmach konstruowania znaczeń. Rysuję w ten sposób płaszczyznę wyznaczaną przez aparat poznawczy Odbiorcy — sferę gotową na przyjęcie doświadczenia. Z tak zbudowanej relacji, w rozdziale „Dialog”, analizuję więź zawiązującą się między dziełem a odbiorcą — proces pogłębionego poznania, odczuwania i wykształcania sensów. Pierwszą część kończę rozdziałem „Sploty”, w którym ukazuję miejsca zawiązywania się wysoce immersyjnych sytuacji.

Druga część, „Środowiska wyrosłe na gruncie technologii”, poszerza wcześniejszy model o aspekty wynikające z cyberkultury. W rozdziale „Cyber-siedliska — rozrost rzeczywistości o obszary technologii” opisuję przemiany rzeczywistości spowodowane przenikaniem technologii do codziennego doświadczenia. W kolejnym rozdziale, „Tkanka merytematyczna”, posługuję się metaforą tkanki twórczej — odpowiedzialnej za wzrost i regenerację — aby opisać nowe formy działań artystycznych oraz transformację postawy Odbiorcy w dobie cybernetyczności. Następnie, w rozdziale „Postawa dialogiczna wobec technologii”, proponuję czułe i inkluzywne spojrzenie na funkcjonowanie nowomediálních form i narzędzi. Przenosząc tytułową koncepcję na pole sztuki, optuję za kontekstualnym i refleksyjnym współdziałaniem, które umożliwia uwrażliwienie i poszerzenie horyzontu poznawczego. Część tę zamykam

¹¹ L. Fleck, *To Look, To See, To Know*, w: „Cognition and Fact: Materials on Ludwik Fleck”, red. R. S. Cohen, T. Schnelle, Dordrecht: D. Reidel Publishing Company, 1986, s. 129–151.

rozdziałem „Splot: pola współbycia”, w którym opisuję nowe formy immersji i zagłębienia w rzeczywistość, powstające w wyniku przenikania wirtualności i technologii do świata fizycznego.

Trzecia część rozprawy, zatytułowana „INTERWORLD”, stanowi opis mojej realizacji doktorskiej — instalacji będącej próbą przełożenia refleksji teoretycznych na pole praktyk artystycznych. Taki układ pracy pozwala przejść od ujęcia teoretycznego, poprzez analizy środowisk technologicznych, aż do praktycznej realizacji, ukazując spójność metodologiczną całego projektu.

I. Środowiska Immersyjne

Instalacja totalna tworzy zamknięty, izolowany mikroświat. Składa się on ze zbioru nieznanych obiektów bez funkcji, historii czy określonego charakteru — istnieje niczym trójwymiarowa forma metaforycznej pustej kartki. Jej elementy są osadzone w przestrzeni tak samo nieokreślonej jak one — z jednym zastrzeżeniem. W przypadku dzieła sztuki spójną, określoną właściwością wszystkich składowych jest konotacja artystyczna — dzieło pochodzi ze świata sztuki dlatego też niesie ze sobą wartości estetyczne. W niniejszej pracy poddamy analizie immersyjne środowiska interaktywne. Szukam źródeł immersyjności, których upatruję w relacji między odbiorcą a dziełem. Aby przyrzeć się tej relacji bliżej, rozdzielałam dzieło oraz odbiorcę. Dzięki temu rozróżnieniu znajduję właściwości budowane w relacji dzieło-odbiorca oraz te zakorzenione w każdym z nich oddzielnie. Określam relację odbioru dzieła jako dialog przeszczepiając pojęcie postawy dialogicznej¹² w pole sztuki poszerzonej o interaktywność. To określenie zwraca uwagę na intencjonalność odbioru oraz wymagane zaangażowanie. Dialog wymaga jednak responsywności obu stron — jako część plastyczną, podatną na zmianę określam Obraz Środowiska — mentalną wizję, którą odbiorca buduje postrzegając to, co go otacza. Środowisko natomiast poszerzę o właściwości zachęcające do eksploracji odbiorczej¹³.

¹² W proponowanym przeze mnie ujęciu postawa dialogiczna dotyka również procesu kreacyjnego. Jest wnikliwą analizą właściwości używanych środków wyrazu, uważnością na cechy dotykanych form. W tak określonej pracy twórczej, w medium dopatruję się partnera kreacji zamiast narzędzia wyrazu.

¹³ Nazywam te właściwości czepnymi wąsami Środowiska, zob. przypis 9.

1. Struktura Środowiska

Myślą, która pchnęła mnie do wyswobodzenia Środowiska z filtru odbiorczego jest ontologia zorientowana obiektowo. Ten nurt filozofii określa przedmioty jako niezależne od poznania i nie mogące być sprowadzane do swoich relacji z innymi obiektami czy ludźmi. To uniezależnienie pozwala zauważyć miejsca spotkań i ich konsekwencje— moment, w którym obiekt staje się postrzegalny, moment, w którym obiekt staje się używalny, czy moment, w którym obiekt wchodzi w relacje z innymi obiektami. Ujmując chwile dostępne poznawczo dla odbiorcy jako jedno z wielu relacji, w które wchodzi obiekt, dzieło (jako zbiór obiektów) jawi się jako nieskończona matryca relacji i oddziaływań. Ich immersyjny potencjał dookreślę w odniesieniu do teorii aktora-sieci Bruno Latoura.

W ontologii zorientowanej obiektowo przedmiot zostaje rozdzielony na realny oraz zmysłowy — postrzegany i dostępny zewnątrz. Przedmiot zmysłowy wskazuje na realny (jest drogą ku niemu) jednak jednocześnie oddala od niego („przedmiot realny wycofuje się”¹⁴) tworząc warstwę zmysłową. W przypadku dzieła sztuki takie ujęcie umożliwia analizę poszczególnych elementów jako zmiennych zależnych od odbiorcy. Nie oznacza jednak, że dzieło staje się subiektywne i zależne — pojawia się na nim wierzchnia warstwa tworzona przez odbiorcę. Jego realna postać pozostaje jednak niezależna i monolityczna. Odbiorca w relacji (w dialogu powołanym dzięki postawie dialogicznej) tworzy Obraz Dzieła. Obraz jest ufundowany na stałych, wewnętrznych właściwościach dzieła. Dzieło jest niezależne od odbiorcy zgodnie z założeniami ontologii zorientowanej ku przedmiotom, która „utrzymuje, że przedmioty są autonomiczne nie tylko względem innych przedmiotów, ale względem własności powoływanych w czasie i przestrzeni”¹⁵.

Twierdzą, że zachowanie świadomości o wybiórczości poznania pozwala na dalsze poszukiwania — zawieszają pewność sądów czy nawet niepodważalność percypowanego obrazu i pozwala szukać, zgłębiać i penetrować dalej poddając pod wątpliwość własne odczucia. Plastyczna zmiana postrzegania i responsywna zmiana Obrazu Dzieła w percepcji odbiorcy stanowią efekt, proponowanej w niniejszej rozprawie, postawy dialogicznej — formy nastawienia do współbycia z otoczeniem, w szczególności z dziełem sztuki.

Odbiorca wkraczając w instalację totalną zostaje otoczony nowym systemem znaków i znaczeń, formuł i zależności. Elementy tworzą na tyle zespolony układ, że wydają się być złączonym, współbyującym Środowiskiem¹⁶. Interpretując je jako izolowany system

¹⁴ G. Harman, *Traktat o przedmiotach*, tłum. M. Rychter, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013, s. 25.

¹⁵ Tamże, s. 24.

¹⁶ Wyizolowanie sytuacji pozwala na odcięcie wpływu zewnętrznego i zwiększa immersję zgodnie z myślą M. Gołaszewskiej, która twierdzi, że przeżycie estetyczne zachodzi w dystansie wobec świata

zależności odnoszą się do teorii aktora-sieci (ANT), która skupia się na sieciach materialno-semantycznych. Budują je aktanci — czynniki działające na inne czynniki. Niezależnie czy są to istoty ludzkie czy pozaludzkie, posiadają sprawczość i wpływ na sytuację. W zależności od sposobu analizy, aktant może być rozbity na bardziej złożony system aktorów-sieci. Transplantując to ujęcie w przestrzeń sztuki, wszelkie środki artystycznego wyrazu pojawiające się w określonej przez dzieło przestrzeni stają się aktorami, którzy przy bliższym wejściu ukazują swoją złożoną sieć wewnętrznych zależności.

Przekładając powyższe ujęcie teoretyczne na praktykę, instalacja typu Środowisko składa się z określonych aktorów np. wideo, obiektów, rzeźb. Mogą być one rozpatrywane głębiej i bardziej szczegółowo — wideo jako narracja, powołana estetyka, ruch wewnątrz kadru, ruch kamery, warstwa dźwiękowa. Ważniejsze jednak są relacje budowane między poszczególnymi składnikami — jak dźwięk układa się w postępujących po sobie, ruchomych obrazach, jak kształt rzeźby dopełnia przedstawioną, wirtualną estetykę... Relacje fluktuują i budują wewnętrzną dynamikę Środowiska. Ten rytm może dodatkowo przykrywać i odkrywać niektóre z cech poszczególnych elementów — zamieniając monolityczne dzieło w ciągle przeplatającą się relację sił i zależności — w trwającą i wciągającą materię.

Uważam, że ta wspólna tkanka zależności o morfującym kształcie tworzy gęstą i złożoną strukturę Środowiska. Sieć odniesień wewnętrznych w otwartej przestrzeni i zapraszającej do swojego wnętrza instalacji umieszcza Odbiorcę w splotach. Są to miejsca intensyfikacji współbywania, których zależności pragnie on poznać, zgłębić i zrozumieć.

_Przestrzeń jako relacje

Kompozycja jest nośnikiem relacji — umiejscawia elementy wobec siebie nawzajem i buduje wrażenie przestrzenności, dodając (lub ujmując) powietrza. Ma potencjał, aby stać się materializacją relacji między aktantami. Tworzy wrażenia dynamizmu / statyki, chaosu / spokoju, równowagi / napięcia, bliskości / dystansu oraz otwartości.

Jak zauważa Brian O’Doherty, to, co zamknięte w szczelnej ramie kompozycji, wydaje się dalekie i zdystansowane — przeznaczone wyłącznie do oglądania z pewnego oddalenia, tym samym wyłączające odbiorcę z sytuacji estetycznej. Gdy jednak przestrzeń wewnątrz obrazu zyskuje swoją kontynuację na zewnątrz, przedstawienie zaczyna angażować odbiorcę głębiej¹⁷.

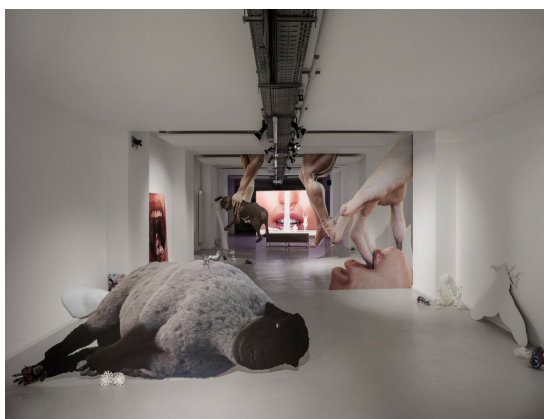
pozaartystycznego. Zob. K. Wilkoszewska, *Marii Gołaszewskiej pojęcie sytuacji estetycznej*, w: „Edukacja Filozoficzna. Rekonstrukcje, Interpretacje”, t. 22, 1996, s. 201-216.

¹⁷ B. O’Doherty, *Biały sześciąt od wewnątrz. Ideologia przestrzeni galerii*, tłum. A. Szyłak, Fundacja Alternativa, Gdańsk 2015, s. 26.

Pęknięcia w granicach kompozycji sprawiają, że Środowisko rozlewa się poza własne ramy, obejmując również odbiorcę. Ta kontynuacja dzieła może przyjmować formę czepnych wąsów Środowiska. Wylewające się krawędzie, zależności między obiektami i nieustanna zmienność relacji między elementami¹⁸ sprawiają, że przedstawienie jawi się jako rozedrgane, implikując w sobie czasowość i procesualność.

Dopełniająca się sieć odniesień formalnych w dziele stanowi egzemplifikację immersyjnej kompozycji. Jedno medium unaocznia się w drugim, a granice między formalnymi środkami wyrazu ulegają rozmyciu. Szczególnie istotne jest w tym kontekście implikowanie czasowości w dzieło, które nadaje mu charakter otwartego i dynamicznego układu. W dalszej części wskażę przykłady realizacji, które uruchamiają właśnie takie potencjały.

_Studium przypadku „Uncensored Lilac” | Środowisko jako sieć odniesień



Ilustracja 1. Widok wystawy „Uncensored Lilac” autorstwa Bassama Issy Al-Sabaha i Jennifer Mehigan, Transmediale 2024, Berlin, Niemcy.

Źródło: <https://transmediale.de/de/2024/uncensored-lilac> [dostęp: 20.09.2025], fot. Luca Girardini.

„Uncensored Lilac”, wystawa autorstwa Bassam Issa Al-Sabah oraz Jennifer Mehigan, ukazuje przestrzeń zbudowaną z odniesień. Jej centralnym elementem jest wideo, a przestrzeń przed nim wypełniają obiekty. Realizacja stanowiła część programu Transmediale 2024 w Berlinie.

Instalacja zajmuje całość niskiego, białego pomieszczenia, na końcu którego znajduje się ekran wraz z ustawioną naprzeciw białą ławką. Droga ku ekranowi wiedzie pomiędzy wielkimi kartonowymi elementami przedstawiającymi postaci pojawiające się w realizacji wideo. Strona widoczna podczas tej podróży ukazuje realistyczne zbliżenia.

Wśród dwuwymiarowych przedstawień rozmieszczono także rzeźbiarskie obiekty pochodzące z filmu. Aranżacja przestrzenna staje się więc polem odniesień: droga do ekranu działa jak transkrypcja wideo, a przypadkowe elementy rzeźbiarskie zdają się pochodzić z innego świata — ze świata powołanego cyfrowo, do którego bramą jest ekran.

¹⁸ Relacyjność kompozycji elementów ujawnia się przykładowo w malarstwie Cezanne, gdzie w zależności od punktu skupienia wzroku, układ elementów obrazu morfuje. Ideę zmiennej relacji między obiektami kontynuowano również w awangardowym malarstwie np. kubizmie.

To właśnie w nim zakłęte jest dopowiedzenie elementów. Wyciągnięte z cyfrowości obiekty, przestrzeń i wideo tworzą sieć odniesień, która zagęszcza się przy wnikliwszym spojrzeniu.

_Część Wierzchnia | instalacje jako mikro-światy odniesień

Ugruntowując powyższe myśli we własnej praktyce artystycznej, badałam relacje obiektów, tworząc instalacje jako mikro-światy wewnętrznych odniesień. Tworzyły one wrażenie wyizolowanych układów. Ich składniki korespondowały ze sobą, tworząc dzieło zbiorcze¹⁹. Odbiorca zgłębiał wewnętrzną logikę połączeń i relacji między nimi, wstępując w powołany przez dzieło świat. Zamknięty krąg wzajemnych relacji budował załążki immersyjności. Nie plasował jednak odbiorcy wewnątrz instalacji a jedynie mentalnie angażował go w powołaną sytuację. Tę właściwość, którą nazywam wśródkowością, eksplorowałam później. Poniższe przykłady stanowią wczesne stadia badań nad immersyjnością interaktywnych środowisk i tyczą się relacji między elementami. W późniejszych realizacjach badałam sposoby umieszczenia odbiorcy w środku zdarzenia estetycznego, aby później uzupełnić powoływane sytuacje o fizyczny aspekt zagłębienia i interaktywność.

Instalacja „podejdz bliżej aż będę” stanowiła portret kamienia ukazany poprzez pięć reprezentacji. W ramce, za szklaną szybą, znajdował się kamień — główny bohater przedstawienia. pod nim umieściłam wiersz, który traktował kamień jako symbol — tego, co zimne, a jednocześnie niosące ślad przeszłości. Obok prezentowałam obracający się wydruk kamienia w technologii 3D, odnoszący się do zmian wywołanych translacją do innego materiału. W tym samym tempie obracał się także wirtualny model wyświetlany na ekranie powyżej. Instalację zamykał tryptyk fotograficzny ukazujący kamień zniekształcony w relacji z otoczeniem — odbity w lustrzanej płaszczyźnie. Multimedialny zbiór przedstawił unaoczniał wpływ sposobu postrzegania na obraz rzeczy.

Korzystając z idei zamkniętości jako mechanizmu wzajemnego dopowiadania się elementów, powołałam instalację „Void”. Składała się ona z ramki z realnym kamieniem, jego wydrukiem i wirtualnym skanem. Obok umieściłam fotografie wykonane w technice makro, o abstrakcyjnym charakterze. Całość otaczała czarna tkanina. Z jednej strony izolowała drobną ramkę, wydobywając ją na tle własnej ciemności, z drugiej — zamykała pole relacji między obiektami. Zaczepiona o betonowy obiekt, wyznaczała ramę całej instalacji.

Za pomocą tych działań badałam wpływ aranżacji przestrzennej na kształt powoływanej sytuacji. Elementy instalacji tworzyły sieci odniesień, budując semantyczno-materialne powiązania. Relacja dzieła z przestrzenią, w której się znajdowało, kształtowała jego

¹⁹ Dzieło zbiorcze jest formą dzieła totalnego i charakteryzuje się intermedialnymi połączeniami między składnikami – zob. E. Gieysztor-Miłobędzka, *W obronie »całościowości«*. *Pojęcie Gesamtkunstwerk*, „Kultura Współczesna. Teoria, Interpretacje, Praktyka”, 1995, nr 3–4, s. 73–94.

wydźwięk i sposób odbioru. Kontekstualność sytuacji estetycznej rozwijałam dalej, odnosząc się do zagadnień estetyki włączającej odbiorcę w doświadczenie oraz studiując teorie percepcji skoncentrowane na relacyjności postrzegania.

_Miejsce

Środowisko, aby zakiełkować i bujnie się rozrastać, potrzebuje miejsca. Może ono być nacechowane — posiadać bardzo konkretną oraz wyraźną tożsamość — lub wręcz przeciwnie, usuwać się w cień anonimowości jako tak zwany *white cube*. Instalacje zakorzenione w przestrzeni zwykły nosić miano site-specific odnosząc się do nadbudowy sytuacji zastąej poprzez poszerzenie o dodatkową warstwę artystyczną.

Środowisko w proponowanym przeze mnie ujęciu wyłania się ze współbywania. Kreując koncepcję postawy dialogicznej postrzegam miejsca jako homogeniczny obszar o konkretnych właściwościach, wśród których usytuowane są elementy artystyczne. Czerpią z otoczenia i wrastając w nie niczym korzeń pozyskujący mikroelementy, z których buduje wierzchnie, postrzegalne formy. Nie jest to jednak jednostronna relacja. Miejsce również posiadają sprawczość i wpływ - wżera się w wierzchnie, bujne formy elementów. Czepne wąsy przestrzeni wrastają w sferę aksjologii (wartości, odczuć i znaczeń), ontologii (jako punkt konkretyzacji i realizowania się bytów) oraz epistemologii (kontekstualizującej odrębne formy i spajającej je w relację). We współistnieniu przestrzeni i dzieła tworzy się atmosfera — trudna do określenia warstwa przestrzennej realizacji, w którą wkracza odbiorca. Determinuje ona poczucie odbiorcy oraz jego zachowanie. We właściwościach wynikających z zespolenia przestrzeni z działaniem artystycznym upatruję załączków immersyjności. Owe złączenie prowadzi do powołania mikro-światów o własnej czasowości, gdzie czas to „prowizoryczny efekt połączeń między układami²⁰”. Niemiecki filozof Gernot Böhme proponuje ciekawą koncepcję łązącą atmosfery z estetyką. Powołując się na swojego nauczyciela Hermanna Schmitza, opisuje atmosfery jako ogarniające odbiorcę siły emocjonalne lub quasi-obiektywne cechy uczuciowe powołane przez otoczenie. Böhme uważa, że „choć nie są one [atmosfery] dane tak jak przedmioty, to można je praktycznie wytwarzać przez odpowiednie ułożenie przedmiotów²¹”. Podtrzymuję tę opinię oddzielając Strukturę Środowiska od sposobu jego postrzegania. Twierdzę, że moment stosunkowania się odbiorcy do przestrzeni — a więc wykształcania się atmosfer — jest momentem następującym po osadzeniu się w otoczeniu. Konkretyzowanie się atmosfery postrzegam jako proces dialogiczny będący częścią odbioru — opiszę go w rozdziale poświęconym dialogowi.

²⁰ B. Latour, *Nigdy nie byliśmy nowocześni: studium z antropologii symetrycznej*, tłum. M. Gdula, Warszawa 2011, s. 108.

²¹ G. Böhme, *Filozofia i estetyka przyrody*, tłum. J. Merecki, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 7.

Dodatkowo, przestrzeń nosi również potencjał budowania własnej, odrębnej czasowości. Patrząc na miejsce ze ścisłej perspektywy matematycznej, przestrzeń i czas występują razem, jako nierozdzielne elementy tworzące czasoprzestrzeń. Miejsce snuje swoją historię nadając rytmem i biegiem zdarzeniom. Możliwość tworzenia charakterystycznej czasowości uważam za cechę środowisk immersyjnych. Dzięki poczuciu trwania wytworzonym przez izolowany mikro-świat wzrasta poczucie zaangażowania oraz zespolenia z otoczeniem.

_Studium przypadku „Vortices” | Czasowość

Pozostając w sferze matematycznych odniesień zobrazuję czasowość powoływaną przez dzieło za pomocą instalacji „Vortices” autorstwa Sarah Rechberger. Składa się z pięciu kinetycznych obiektów o transparentnych, pokrytych białym tiulem ścianach. Elementy oświetlają geometryczne snopy światła. Ruch umieszczonego we wnętrzu obiektów mechanizmu zagina płaszczyzny ich boków. W wyniku zmiany powierzchni, światło zostaje rozszczepione, tworząc barwne fale okalające obiekty. Dodatkowo, mechanizmy wytwarzają dźwięk — przenikliwy zgrzyt poruszających się zębatek, którego powtarzalność wciąga i nadaje ustawiczny rytm pulsującej kinetycznej realizacji. Zespolenie zmiany audialnej oraz wizualnej buduje synergię między tymi właściwościami a pięć obiektów, mimo że różnych w formie, egzemplifikuje zespolone środowisko obcych form.

_Natura

Dotykając problematyki zespolenia elementów przestrzennych w poszukiwaniu immersji należy odwołać się do źródeł — najbardziej naturalnych przestrzeni symbiozy i współbywania — do natury. Środowiska naturalne posiadają kojący i immersyjny wpływ na człowieka²². Według Marii Gołaszewskiej „przyroda i jej piękno leżą u podstaw sztuki”²³. Podążając za jej argumentacją przyrównuję środowiska naturalne do Środowisk rozumianych jako instalacje totalne — wieloelementowe działania przestrzenne. Oba podlegają własnym zasadom, które oddziałują na to, co Środowiska kryją wewnątrz. Każdy ze składników zachowuje swoją odrębność jednocześnie implikuje także wpływ czynników środowiskowych. Oczywiście zmienność i przeobrażeniowość zachodzą w spektrum możliwości każdego z elementów. Gdy wiatr owiewa przybrzeżny las wybrzeża, podrywa drobinki piasku opadające lekko na wrastającą w plażę trawę. Przenosi te, których ciężar poddaje się jego sile, tak wysoko na ile pozwalają i tak daleko aż nie zatrzyma ich źdźbło trawy. Karłowate krzewy gną się i wiją według rytmu powiewów, które szeleszczą i łopocą ich drobniejszymi liśćmi. Elementy zmieniają się pod wpływem sił środowiska jednak w obrębie swoich autonomicznych cech, z zachowaniem swoich granic. Ich powierzchniowa struktura wynika

²² K. Wilkoszewska, *Estetyka czterech żywiołów. Ziemia, Woda, Ogień, Powietrze*, Universitas, Kraków 2002.

²³ M. Gołaszewska, *Estetyka pięciu zmysłów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1997, s. 26.

z kooperacji między głębszymi warstwami. Środowiska naturalne. Z jednej strony wydają się miejscami idealnego dopasowania jawiąc się jako koherentne i zamknięte. Z drugiej, nie tworzą aury inkluzyjności, pozwalając na wolne wstępowanie w nie. Budując definicję Immersyjnych Środowisk Interaktywnych zwracam się właśnie ku takim miejscom — tworzącym własne poczucie trwania, o współzależnej siatce oddziaływań elementów. Fascynuje mnie tu równoczesna odrębność każdego składnika Środowiska i jego przynależność. Współbytovanie i sieć zależności najwyraźniej widzę w wodzie — obserwuję to — unosząc się na jej powierzchni. Miarowe falowanie unosi mnie w górę i w dół, a długie wici wodorostów pulsują w tym samym tempie. Ryby przemykają szybko, wzruszając toń, której ruch na chwilę zaciera widoczność tego, co w głębi. Wzbity wyżej piasek opada znów na dno a kołysanie nie ustaje, jak równe tętno zamkniętego organizmu.

Środowiska naturalne nie są już przestrzeniami nietkniętymi ludzką ingerencją. Śliska macka skutków ubocznych rozwoju przenika horyzont i wnika w najdalsze zakamarki. Żadne miejsce nie jest wyłącznie dzikie czy jedynie cywilizacyjne — środowiska wpływają na siebie. Donna Haraway wskazuje, że istotą życia każdej jednostki jest splątanie — uwikłanie w sieci relacji ludzi i nie-ludzi. To nieustanne przenikanie i współoddziaływanie zmienia sposób postrzegania świata: zastępuje antropocentryczną perspektywę inkluzywnym ujęciem, które dopuszcza tajemnicę, niezrozumienie i inność. Przekładając tę zależność na pole sztuki, kolektywność istnienia odnosi się do elementów wchodzących w skład instalacji totalnej. Jej składniki ujawniają się i rozwijają w czasie — odsłaniają swoją konstrukcję i powołany sposób symbolizowania²⁴, a ich relacje (w szczególności kompozycyjna) budują perspektywę, w której umiejscawiają odbiorcę.

Ekspansja człowieka pozostawia ślady nawet w miejscach postrzeganych jako idylliczne. Z tą samą fascynacją obserwuję połyskujące łuski kolorowych słonowodnych ryb i iryzującą holograficznie kałużę benzyny, pleśń czy rozpad i murszejące kanapy w lesie, zżerane rdzą szkielety aut. Ta spójność w odczuwaniu zbliża mnie do ontologii zorientowanej obiektowo, gdzie nie ma hierarchii — obiekty naturalne i sztuczne mają równą wartość ontyczną²⁵. Unikając romantyzowania natury, odwołuję się do koncepcji mrocznej ekologii Timothy'ego Mortona. Filozof ujmuje miejsca postindustrialne i zdegradowane jaką nową naturę.

²⁴ A. Marzec, *Antropocień. Filozofia i estetyka po końcu świata*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021, s. 55.

²⁵ Kwestia ta będzie bardzo istotna w późniejszej części rozprawy, kiedy zwrócę się ku translacji obiektu (poprzez skan) na wirtualny model.

Morton odwraca się również od linearności²⁶ odrzucając początek, koniec, rozwój czy emancypację. Zamiast tego proponuje myślenie w kategoriach pętli: trwanie, zmiany, metamorfozy i przeobrażania. Dostrzegam tutaj spójność z modułowością, rekurencyjnością czy algorytmizacją²⁷ obecną w sztuce od czasu włączenia nowych mediów do narzędzi ekspresji twórczej.

Przemijanie staje się trwaniem, a rozpad jednego przedmiotu — jego przemianą. Takie ujęcie znosi opozycyjność i ukazuje Środowisko jako współbytujące, gdzie każdy element — naturalny, sztuczny czy technologiczny — uczestniczy w nieustannej dynamice. Właśnie ta perspektywa współistnienia stanowi punkt wyjścia do mojej praktyki twórczej, w której działanie, ruch czy relacja stają się częścią ciągłego, immersyjnego procesu transformacji.

_Części Wierzchnie | wideo „INSIDES”



Ilustracja 2. Kadr z wideo „INSIDES”. Makrofotografia kamienia „Desert Stone”, 2024.
Źródło: archiwum własne.

W mojej własnej praktyce twórczej inspirowe mnie immersyjność oraz kontemplacyjny wydzźwięk natury. Pamiętam wiele chwil, gdy przypatrywałam się wzorom na tafli wody, układom piasku wzruszanego przez wiatr czy przekształcającym się obłokom chcąc stworzyć

²⁶ T. Morton, *Mroczna ekologia. Ku logice przyszłego współistnienia*, tłum. A. Barcz, Oficyna Związków Otwarty, Warszawa 2023, s. 7.

²⁷ Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2011.

przedstawienia o właśnie takim charakterze. Szukałam formalnych rozwiązań budujących wrażenie ciągłej zmiany w poczuciu trwania. Odnalazłam je w wielowarstwowości ruchu i relacyjności dynamiki. W tworzonych przeze mnie przedstawieniach obecna jest różnorodność ruchu — ruch obiektów, relacji między nimi oraz całego zbioru. Video „INSIDES”²⁸ skomponowane do utworu duetu PODPORA/KOBYTY najdokładniej egzemplifikuje tę właściwość. Za pomocą kamery BlackMagic o rozdzielczości 6K z teleobiektywem SIGMA 135/1.8 nagrałam zbliżenia zanurzonych w wodzie kamieni, które obracały się na ruchomej podstawie. Następnie w procesie postprodukcji, powiększyłam obraz trzykrotnie oraz nadałam mu ruch przeciwny do ruchu nagrywanych elementów. Dzięki temu geometria obiektów zakrzywia się a obraz choć wypełniony zmianą wydaje się statyczny. Podobna zmiana przestrzenności pojawia się w filmie A. Hitchcocka „Vertigo”, gdzie zastosowano zoom-out (oddalenie) przy jednoczesnym najeździe kamery do środka obrazu. Punkt widzenia nie zmienia się, jednak relacje pomiędzy obiektami ulegają przekształceniu. Iluzoryczna zmiana przestrzeni wciąga w obraz.

Dla Latoura czas przybiera postać nakładających się fałd, dla Mortona pętli²⁹. Ja dostrzegam konkretyzację tej myśli w ciągłej zmianie, rozgrywającej się na różnych płaszczyznach relacji między powołanymi obiektami — w ich kotłowaniu, nawarstwianiu i przenikaniu. Obserwacje natury i przemijania znajdują odbicie w moich praktykach cyfrowych, gdzie czas i ruch podlegają podobnym zasadom transformacji. Zilustruję tę zależność w rozdziale poświęconym technologii, odwołując się do realizacji stworzonych w programie TouchDesigner. Tworzę w nim wideo oraz realizowane na żywo sety VJ’skie budując sekwencje node’ów — elementów programistycznych, dzięki którym powołuję moje estetyki.

_Czasowość miejsc

Izolowane miejsca o anonimowej tożsamości wydają się trwać poza czasem — przyjmują działania artystyczne chłonąc je i absorbując. Posiadają zaklęty w sobie rytuał przejścia — za zamkniętymi drzwiami zostaje to, co zewnętrzne. Wewnątrz istnieje ostoja, endemiczne Środowisko niezmacone wpływem spoza. W. Benjamin wskazuje jednak, że miejsce nosi w sobie sprawczość — miejsce nosi ślad czasu³⁰. Nie stanowi jedynie pojemnika wyznaczającego obszar dziania się zdarzeń. Może stać się stymulantem determinującym

²⁸ Link do realizacji: <https://youtu.be/t1citicwYeQ?si=AUbOI-gtZNXthtnP> [dostęp: 20.09.2025].

²⁹ Zob. A. Marzec, „Wstęp” do: T. Morton, *Mroczna ekologia. Ku logice przyszłego współistnienia*, tłum. A. Barcz, Oficyna Związek Otwarty, Warszawa 2023, s.6-24.

³⁰ Zob. W. Benjamin, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, tłum. J. Sikorski, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań, 1975.

charakter zdarzeń, aktorem wpływającym na bieg wydarzeń, konstruktem, który wrasta i łączy to, co otula, ale też zanurzonym w przeszłości i przyszłości znakiem — śladem czasu.

_Studium przypadku „Passage” | Czasowość

Przestrzenią, w której niesamowicie intensywnie odczułam miejsce jako nośnik czasowości była wystawa *Passage* autorstwa Dorit Margreiter Choy. W galerii Cukrarna, usytuowanej w Lublanie (Słowenia), jedno z pomieszczeń zostało zamienione w bezimienną oraz beczasową przestrzeń. Wyciemniono okna niedopuszczając dziennego światła, które niesie za sobą wrażenie upływu czasu. Zamiast tego użyto sztucznego światła zawieszając przestrzeń w nieprawdziwej, niezmiennej czasowości trwania. Wprowadzono szarość, najbardziej nijaką z neutralnych barw. Przestrzeń czekała. Czekwała martwa — dlaczego więc czekała a nie jedynie istniała? Czekwała, ponieważ nosiła w sobie obietnicę zmiany — białe prostokąty ekranów wymalowane na ścianach były wyznaczonym obszarem przyszłej projekcji — elementami procesu dopełniania się miejsca. Przestrzeń czekała, aby się stawać, jak drzewo szczelnie ukrywające swoje liście w otulinie pąków.

Przestrzeń toruje drogę do dzieła, pozwala mu stać się jak i doprecyzowuje jego relację z otoczeniem. Dzieło dzieje się w przestrzeni jak również staje się dostępne innym i dookreślone poprzez przestrzeń. Oddziaływanie przestrzeni na odbiorcę przynależy do relacji między nim a dziełem — jest negocjowane i buduje się podczas osiadania odbiorcy w środowisku. Opiszę tę zależność na przykładzie wyżej wspomnianych dzieł w dalszej części pracy, po wcześniejszym nakreśleniu Sylwetki Odbiorcy.

2. Sylwetka Odbiorcy

Odbiorca wkracza w Środowisko wchodząc w Nieznane. Aby poznać, musi przyjść otwarty na nowe. Analizując jego sylwetkę, odnoszę się do teorii estetycznych ujmujących odbiorcę jako część dzieła. W ujęciu Romana Ingardena podmiot poznający i przedmiot poznawany muszą posiadać symetryczne właściwości, aby być dla siebie osiągalne³¹. Filozof wskazuje na wielowarstwowość poznania — zwłaszcza przedmiotu estetycznego. Dzieło sztuki składa się z różnych warstw (np. warstwy fizycznej, znaczeniowej, estetycznej), a podmiot musi mieć odpowiednie zdolności, aby te warstwy uchwycić. Tylko wtedy możliwe jest pełne i wielowymiarowe doświadczenie przedmiotu. Maria Gołaszewska kontynuuje poszukiwania Ingardena rozwijając i systematyzując teorię sytuacji estetycznej. W momencie spotkania odbiorcy oraz dzieła, włącza odbiorcę w sytuację estetyczną implikując eksplorację i poznanie jako działanie się dzieła³². Co istotne, już u Ingardena, dzieło jest intencjonalne — zostaje zgłębione jedynie, jeśli odbiorca wykaże się chęcią i otwartością. Decydując się na doświadczenie dzieła zakłada, że skrywa ono sens. Pragnie je poznać i zgłębić³³. Ta cecha pojawia się powtórnie, z większym nawet naciskiem w przypadku analizy dzieł interaktywnych³⁴ do których przejdę później.

Odbiorca wchodząc w dzieło sztuki napotyka nieznane przedmioty, które stara się sklasyfikować. Aby zadomowić się w środowisku, odnosi je do siebie. Szuka podobieństw względem tego, co znane. Przygląda się pobudzonym wrażeniom rysując emocjonalny portret Środowiska. Działa więc dualnie — w odniesieniu do rzeczywistości oraz do przestrzeni metafizycznej. Według M. Gołaszewskiej właśnie pomiędzy tymi dwoma sferami istnieje dzieło sztuki: jest zawieszona między światem wartości a światem realnym³⁵. Odbiorca wkraczając, eksploruje rzeczywistość — ogląda, węża, słucha, stosunkuje się przestrzennie, zbliża, oddala, zmienia perspektywę. Gromadzi dane o przedmiocie. Jednocześnie w odniesieniu do swojego systemu wartości buduje wrażenie o rzeczy — sieć odniesień i skojarzeń. Następuje proces budowania więzi w odniesieniu do fizycznego jak i psychicznego zaangażowania. Wraz z rozwojem sytuacji estetycznej dzieło coraz pełniej objawia się odbiorcy, a on postrzega je coraz dokładniej. Wzrasta też jego zaangażowanie

³¹ Zob. R. Ingarden, *Studia z estetyki*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1966.

³² Wg M. Gołaszewskiej sytuacja estetyczna składa się z trzech elementów: odbiorcy, dzieła i artysty, których wzajemne relacje konstytuują doświadczenie estetyczne jako całość.

³³ A. Chrudzinski, *Roman Ingarden o intencjonalności i znaczeniu*, „Przegląd Filozoficzny – Nowa Seria”, 2020, nr 4, s. 339–355.

³⁴ Zob. R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. od dzieła-instrumentu do spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

³⁵ M. Ostrowicki, *Teoria sytuacji estetycznej M. Gołaszewskiej jako fundament estetyki*, http://www.sideymyoo.art.pl/old/Teoria_sytuacji_estetycznej.pdf [dostęp: 24.09.2025].

mentalne. po czasie zaczyna również stawiać świadome hipotezy oraz poszukiwać sensów. Jest to jednak moment osadzania się odbiorcy w Środowisku, łączenia się z tym co na zewnątrz i doświadczania obcości tego co poza — ten proces opiszę w następnym rozdziale odnosząc się do filozofii dialogu.

Nie stawiam rozróżnienia między doświadczeniem estetycznym zakorzenionym w polu sztuki a tym pochodzącym ze zwyczajnych przejawów życia. Opisując strukturę Środowisk meandrowałam między przyrodą a sztuką rozmywając oddzielające je granice. Starłam się ukazać miejsca, gdzie te dwie przestrzenie się łączą. Rozszczelnienie wąskiej definicji dzieła sztuki i przeżycia estetycznego umożliwia wyswobodzenie dzieła ze sztywnych ram muzealnych oddzielających je od odbiorcy. W tradycyjnym ujęciu dzieło jawi się jako niedostępne. Za immersyjne uważam przestrzenie, które włączają i pochłaniają — nie mogą zatem być odgródzone od doświadczającego. Swoboda eksploracji i poznawania Środowiska ułatwia proces zakorzeniania się w nim i wnikania w głąb niego. Poszukując linii porozumienia między dziełem a odbiorcą skłaniam się ku doświadczeniu estetycznemu, które zachodzi również w momencie doświadczania np. przyrody. John Dewey, który poszukiwał połączenia między sztuką a codziennością, rozróżnia „wytwór artystyczny”, który zostawszy wytworzony, może istnieć ‘niezależnie od doświadczenia człowieka’ oraz ‘faktyczne dzieło sztuki. [które] jest sposobem w jaki wytwór kształtuje doświadczenie i jest w nim obecne’³⁶. Uważa on, że doświadczenie estetyczne może zajść również przy uprawianiu nauki czy filozofii i jest ugruntowane w jakościach przeżycia a jego wpływ może rozlewać się na inne płaszczyzny funkcjonowania odbiorcy. Wskazuje on, że pełne zaangażowanie — emocjonalne, zmysłowe i poznawcze — powołuje poczucie „pełni”, które niesie przekształcający potencjał. Ma siłę, aby wpływać na podświadome funkcjonowanie odbiorcy, a więc transformować jego percepcję.

_Pełnia jako ciało-umysł

Sens jest blisko związany z ciałem. Aby zrozumieć znaczenie zdania, zdarzenia czy pojęcia, umysł dokonuje mentalnego wyobrażenia danej rzeczy³⁷. Co więcej „według teorii ucieleśnionej sytuacji do wywoływania tego typu odtworzeni [my — ludzie] używamy tych samych obszarów mózgu, które są odpowiedzialne za kontakt ze światem. Symulując widzenie, wykorzystujemy te struktury, które pozwalają nam widzieć; kiedy symulujemy realizowania działania, aktywują się części mózgu odpowiedzialne za fizyczną aktywność”³⁸.

³⁶J. Dewey, cyt. za R. Shusterman, *O końcu i celu doświadczenia estetycznego*, tłum. W. Małecki, „ER(R)GO. Teoria—Literatura—Kultura”, 2006, nr 12, s. 135.

³⁷ Zob. B. K. Bergen, *Latające świnie. jak umysł tworzy znaczenie*, tłum. Z. Lamża, Copernicus Center Press, Kraków 2017.

³⁸ Tamże, s. 28–29.

Przekładając tę zasadę na odbiór dzieła sztuki, można zauważyć, że odbiorca konfrontujący się z nieznanym elementem poszukuje w swoich doświadczeniach tego, co z nim spójne. Podświadomie sięga do zasobu wspomnień i przeżyć, aby oswoić obce i nadać mu znaczenie. Szuka pomostu. Gdy trafi na aspekt rezonujący z nim i mu bliski, odczuwa go poprzez swoje ciało. Jest to niezwykle indywidualny proces i często pozostaje w sferze nieuświadomionej. Badania Perky'ego dowodzą, że przywoływanie obrazów mentalnych może wpływać na sposób postrzegania rzeczywistości³⁹. Zgodnie z tą myślą, doświadczenie estetyczne posiada potencjał, aby wpływać i formować zdarzenia spoza świata sztuki.

Odbiorca, podejmując decyzję o wejściu w Nieznane, doświadcza intensywnego przeżycia asymilacji w Środowisku. Oswajając otoczenie, wyobraźnia współdziała z percepcją⁴⁰. Tym samym, odbiorca stopniowo oddala się od czystej realności Środowiska, tworząc własną — zakorzoną w tym, co bliskie i osiągalne. Jest to moment zainicjowania dialogu, w którym konstruuje się Obraz Środowiska. Proces ten opiszę w następnym rozdziale.

Kolor jest pierwszym czynnikiem jaki analizuje umysł ludzki starając się nadać sens i znaczenie. Barwa nadaje również ton przedstawieniu pobudzając pozytywne korelacje w przypadku ciepłych barw i oscyluje wokół zdystansowanych bardziej negatywnych aspektów w przypadku zimnych. po zarejestrowaniu koloru, umysł przechodzi do analizy kształtu próbując przypasować go do znanych kategorii. Jeśli wyobrażenie pokrywa się ze stanem faktycznym, ludzki umysł reaguje szybciej⁴¹. Wszelka rozbieżność między zwyczajowym, zakodowanym stanem rzeczy, a napotkaną sytuacją tworzy więc rozdźwięk. Wielkość tego niewspółgrania może skłaniać do wnikliwszego poznania lub odrzucać — jako niezrozumiane, obce, dalekie. Tutaj pojawia się intrygująca linia między odrzuceniem a ciągłym wabieniem — pewna gra⁴², którą poprzez swoją dzieło twórca toczy z odbiorcą (jeśli oczywiście koduje swoje dzieło jako wiadomość implikującą czytanie).

³⁹ Tamże, s. 44.

⁴⁰ Tamże, s. 45.

⁴¹ Tamże, s. 84.

⁴² Gamifikacja odnosi się do przenoszenia mechanizmów i właściwości gier w inne obszary, takie jak biznes, edukacja czy marketing. Jej celem jest zwiększenie zaangażowania oraz motywacji uczestników, często poprzez odwołanie się do podstawowych schematów ludzkiego funkcjonowania. Wciągając i angażując, gamifikacja zapewnia wysoki poziom immersji. Rozróżnienie, które proponuję, dotyczy relacji z rzeczywistością: gry są przestrzeniami immersyjnymi, konstruującymi alternatywny świat, w którym odbiorca staje się jednocześnie awatarem i narzędziem urzeczywistniania dzieła. Natomiast w immersyjnych środowiskach interaktywnych odbiorca, dzięki dziełu, zostaje skierowany ku własnym odczuciom oraz ku realnemu otoczeniu, w którym dzieło jest zakorzenione.

Kolejnym istotnym czynnikiem wpływającym na zaangażowanie odbiorcy w akt doświadczania jest układ współczulny oraz aktywność neuronów lustrzanych. Mechanizmy te umożliwiają empatyczne współodczuwanie sytuacji przedstawionej w dziele, co prowadzi do utożsamienia się z nią i przyjęcia jej jako własnego doświadczenia. W kontekście sztuki zależność ta ujawnia się szczególnie wówczas, gdy formalne elementy dzieła znajdują odzwierciedlenie w mentalnych odczuciach odbiorcy. Mechanizm ten nabiera szczególnego znaczenia w przypadku interaktywnych instalacji artystycznych, w których ciało uczestnika zostaje wprost włączone w strukturę dzieła. Przykładowo, gdy ekran przedstawia zarys sylwetki odbiorcy lub gdy dzieło przedstawia jego twarz. Do tej właściwości powrócę w dalszej części pracy, omawiając własne realizacje wizualizacji ruchu.

Ucieleśnienie zwraca uwagę na rolę ciała w akcie poznania, konstruowania sensów i myślenia. Dla doświadczenia i poznania świata zmysł dotyku jest równie istotnym choć dyskryminowanym⁴³ przez hegemonię wzroku narządem odbioru. Juhani Pallasmaa, teoretyk oraz architekt bada właściwości budujące poczucie bycia-w-sytuacji w odniesieniu do architektury. Dotyk odbywa się pomiędzy podmiotem a przedmiotem, łącząc ich. Staje się aktem integracji Zewnątrz i Odbiorcy. Jeżeli percepcja skórna rozmywa granicę oddzielającą Środowisko oraz Odbiorcę, zwiększa zaangażowanie w powołaną sytuację. Do aspektów integrujących Odbiorcę oraz Środowisko Pallasmaa dodaje również widzenie peryferyjne jako aspekt osadzający w sytuacji⁴⁴. Odbiorca staje się punktem centralnym — w odniesieniu do położenia swojego ciała porządkuje wszystkie relacje przestrzenne konstruując Obraz Środowiska. Mnogość bodźców zmysłowych angażuje jego widzenie peryferyjne — a to, co nieostre tworzy przedświadomą rzeczywistość percepcyjną. Zmusza ona do wnikliwszego wejrzenia i skonfrontowania z Zewnątrzem własnej, powierzchniowej wizji.

Tak jak umysł, aby pojąć zdarzenie, konstruuje ucieleśnioną symulację, tak również ciało wysyła sygnały do umysłu. Według Richarda Shustermana ciało uczestniczy w procesach formowania się myśli i stanowi narzędzie kontaktu ze światem zewnętrznym. Jest źródłem percepcji, doświadczeń estetycznych i wiedzy oraz umożliwia działanie i integruje jednostkę z otoczeniem. Wyzwolenie ciała z redukcjonistycznego, instrumentalnego traktowania otwiera drogę ku doświadczeniom cielesnym, które wymykają się racjonalizacji. W tym zharmonizowanym współgraniu ciała i umysłu upatruję źródeł immersyjności. Zmysł odpowiedzialny za odbieranie sygnałów wysyłanych przez ciało określane jest mianem

Zob. „prezentyzm” w R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. od dzieła-instrumentu do spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 100.

⁴³ J. Pallasmaa, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, tłum. M. Choptiany, Fundacja Instytut Architektury, Kraków 2012, s. 15.

⁴⁴ Ta cecha podkreśla również immersyjność instalacji, które zajmują całą otaczającą je przestrzeń.

propriocepcji⁴⁵ — świadomości bodźców płynących z organizmu. Co istotne, informacje te nie muszą zostać uświadomione, aby wpływały na somaestetyczną percepcję dzieła. Cieleśno-zmysłowe zaangażowanie odbiorcy buduje pełniejszy wymiar doświadczania sztuki.

Mówiąc o cieleśnym przeżywaniu sytuacji estetycznej, warto przywołać sensotwórczą rolę ciała, myśl, którą rozwija Maurice Merleau-Ponty. W jego ujęciu „świat stanowi źródło i obszar sensów ujmowanych jako sytuacja”⁴⁶. Percepcja jest aktem zaangażowania cieleśnego, w którym świat oddziałuje na odbiorcę. Percypujący i świat są współzależni. To, co percypowane jest obecne zanim nastąpi akt uświadomienia sobie tego w doświadczeniu. Merleau-Ponty optuje za rozróżnieniem percepcji od doświadczenia, które staje się uświadomionym aktem percepcji. To rozgraniczenie umożliwia dystans do własnych przeżyć oparty na autorefleksji zwrotnej. Przekładając tę ideę na proponowany przeze mnie system, Środowisko istnieje niezależnie. Gdy jest postrzegane, pojawia się Obraz Środowiska — uświadomione doświadczenie odbiorcy. W tym miejscu wykształca się postawa dialogiczna. W akcie refleksji zwrotnej odbiorca uświadamia sobie swoje odczucia, dystansuje się do nich i szuka ich źródeł w dziele. Rozgraniczenie właściwości dzieła od reakcji na nie pozwala na pogłębioną analizę odczuć i percypowanego otoczenia. Postawa dialogiczna pozwala na negocjowanie sensów i zdarzeń ze środowiskiem.

Gdy układam w słowa zaobserwowane przeze mnie prawidłą sytuacji estetycznej wydają się one domniemane i lekkie. Ugruntuję je podając przykłady dzieł, w których zaobserwowałam zwiększenie immersji poprzez fizyczne zaangażowanie odbiorcy. Podsumowanie tych formalnych aspektów stanowi moja indywidualna wystawa „Ciała Czułe” ukazująca projekt o tej samej nazwie uhonorowany stypendium Prezydenta Miasta Wrocław.

_Studium przypadku | Wśrodkowość

W Schloss Museum Linz, w Austrii doświadczyłam indywidualnej wystawy ceramicznych obiektów Elmara Trenkwalder⁴⁷. W dwóch pokojach znajdowały się wielkoformatowe rzeźby o połyskujących, śliskich fakturach. Łączyły konotacje organiczno-genitalne z barokową oraz rokokową estetyką rozciągając swój płaszcz odniesień szerzej — również na ornamentykę azjatycką. Mnogość detalu wciągała, a skala pozwalała na wnikliwie,

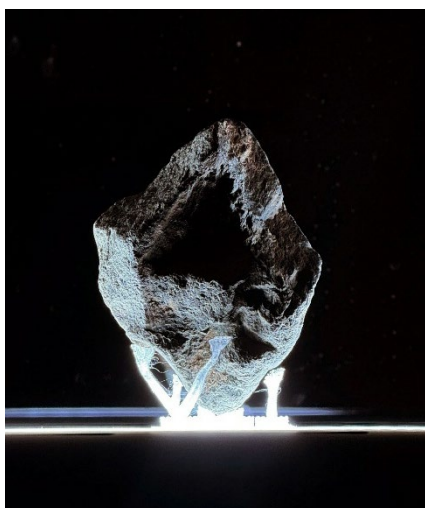
⁴⁵ Według Encyclopaedia Britannica, propriocepcja to „postrzeganie przez organizm bodźców dotyczących jego położenia, postawy, równowagi lub stanu wewnętrznego” (tłum. własne), <https://www.britannica.com/science/proprioception> [dostęp: 20.09.2025].

⁴⁶ M. Gołębiewska, *Sensotwórcza rola ciała w samopoznaniu według Maurice’a Merleau-Ponty’ego*, „Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja”, 2004, nr 1–2, s. 238.

⁴⁷ E. Trenkwalder, Schlossmuseum Linz, <https://www.oekultur.at/exhibition-detail/elmar-trenkwalder-schloss> [dostęp: 24.09.2025].

zaangażowane wejrzenie. Przeszłam wokół dzieł, nie przekraczając ich sfery prywatnej — niewidocznej, lecz wyczuwalnej linii ograniczającej zbliżenie. Następny pokój był dużo mniejszy — wypełniało go w całości dzieło przypominające zlepek portali. Jego ażurowe łuki umożliwiały wejście w głąb, zamykając odbiorcę w swoich ramionach. Stałam w środku analizując poczucie zagłębienia. Obserwowane z oddali, przypominające śluz faktury wzbudzały zupełnie inne wrażenie, gdy dostrzegałam je piętrzące się wokół mnie. Fascynowało mnie to poczucie zagłębienia w dziwność rzeźb Elmara Trenkwaldera. Obserwowałam pozostałych odwiedzających, którzy również więcej czasu spędzali doświadczając rzeźby wypełniającej drugi pokój. Uważam, że to właśnie poczucie bycia-w-środku zintensyfikowało odczucia odbiorcze i zaowocowało zwieszoną immersją. Co więcej istnieje tutaj pewna forma rytuału wejścia — po przekroczeniu progu drugiego pokoju odbiorca znajduje się w przestrzeni oddanej i zawładniętej przez dzieło — przestrzeni, którą dzieło współdzieli z tym, kto przestąpi próg. To zapraszająca i otulająca sytuacja stojąca w kontrze do podzielonej przestrzeni wcześniejszego pomieszczenia, gdzie obiekty były chronione niedostępnością a odwiedzający meandrował między ich polami.

_ Części Wierzchnie | Wystawa „Ciała Czułe”



Ilustracja 3. Szkic do prac „Osnowy”, wydrukowane w 3D podpory utrzymują model jednocześnie go oświetlając, 2024. Źródło: archiwum własne

Przenosząc tę obserwację na pole własnej kreacji artystycznej wykorzystałam ciemność jako aspekt zagłębienia w nową sytuację. Odbiorca przekraczając próg wystawy „Ciała Czułe” z oświetlonego sztucznym światłem korytarza wchodził do przestrzeni zatopionej w ciemności. Przystawał, czekając aż oczy przyzwyczają się do mroku. Ten moment zatrzymania i chwilowej dezorientacji odcinał go od zewnątrz. Powodował zagłębienie w aktualny moment doświadczania zdarzeń artystycznych. Punktowe światło ekranów oraz naścienne, świecące podstawki obiektów naturalnie prowadziły go ku kolejnym dziełom. Były one połączone siecią odniesień — obiekty ukazane na ścianach przedstawiały realne kamienie, których wydrukowaną, transparentną wersję ukazywało dzieło „Przezrocza”. Cyfrowe modele przedstawionych obiektów stanowiły materiał poddany przekształceniom

ukazanym w wideo „concert for nobody”. Wideo dodatkowo stanowiło powidok koncertu, którym otworzyłam wystawę. Kolejny ekran przedstawiał powiększony model jednego z kamieni w formie punktowej siatki. Odbiorca za pomocą dłoni mógł wnikać w głąb modelu eksplorując wnętrze. Wystawa składała się z różnorodnych opisów formalnych tytułowych ciał czułych. Każda z realizacji zająwała się z pozostałymi a całość ekspozycji tworzyła gęstą sieć odniesień. Ujmując Środowisko jako wcześniej opisany izolowany mikro-świat, eksponowane dzieła funkcjonowały jako aktanci tworzący sieci materialno-semantyczne. Odbiorca trwając w przestrzeni, odkrywał połączenia zagłębiając się w powołaną rzeczywistość.



Ilustracja 4. Realizacja „Przezrocza – transparentne ciała pulsują bezwstydną wrażliwością”, indywidualna wystawa „Ciała Czułe, IP Studio, Wrocław, 2025.

Praca przedstawia cztery kamienie, wokół których zbudowałam narrację wystawy – są one wydrukowane za pomocą transparentnego materiału w formie cienkiej, wierzchniej warstwy, dzięki czemu światło układa się na ich ścianach tworząc złudzenie wewnętrznych, trójwymiarowych hologramów.

Źródło: archiwum własne.



Ilustracja 5. Obiekty ułożona na świetlnych podstawkach, aranżacja przestrzenna w galerii Sirup w Linz, Austria – naprzeciw wideo „INSIDES” znajdowały się ukazane w filmie kamienie, 2025.

Źródło: archiwum własne.



Ilustracja 6. Dokumentacja koncertu „concert for nobody” z artystką dźwiękową Katarzyną Podporą otwierającego wystawę „Ciała Czułe”, IP Studio, Wrocław, 2025.

Źródło: archiwum własne.

3. Dialog

Gdy obce Środowisko zostanie oswojone i osnute jasnym światłem wstępnej percepcji, morfuje w Obraz Środowiska. Ta indywidualna wizja odbiorcy powstaje w nim i nosi znamiona jego doświadczeń, wrażeń emocji. Obraz Środowiska nie pozostaje jednak monolityczny. Charakteryzuje go plastyczność — jest płaszczyzną dialogu Odbiorcy ze Środowiskiem, która gnie się i odkształca pod każdą czułą myślą. Coraz głębsze, skupione poznanie pogłębia Obraz Środowiska, tworząc aspekty, które następnie zostają skonfrontowane z tym, co wokół. To czas negocjacji ze Środowiskiem jego Obrazu.

Dialog wraz z jego metafizycznym wydźwiękiem i etycznymi konsekwencjami stanowi jedno z kluczowych pojęć filozofii Emmanuela Lévinasa. Porusza mnie obecne w tym nurcie wołanie o ludzką, empatyczną twarz współbycia, wołanie o szacunek i odpowiedzialność za Innego — tego, który jawi się w Dialogu. Myśl Lévinasa rodzi się w cieniu Holokaustu, gdzie dehumanizacja jest radykalnym zerwaniem dialogu. Dlatego za fundament etyki uważa on potrzebę empatycznego współzycia.

Widzę silną potrzebę kontynuowania tej myśli w obliczu katastrofy ekologicznej i wyniszczenia otoczenia — w momencie, gdy ujawniają się dewastacyjne konsekwencje antropocentryzmu. Filozofowie nurtu realizmu spekulatywnego podejmują próbę przezwyciężenia antropocentryzmu poprzez nową wrażliwość dialogiczną: ukazywanie sprawczości rzeczy, twarzy natury, sieci powiązań bytów. Oni również budują swoje systemy rozumowania, aby ukazać podmiotowość — twarz tego, co wokół.

W spotkaniu według Lévinasa ujawnia się dychotomia „Ja — Ty” podobnie jak w proponowanym przeze mnie modelu odbioru dzieła, odbiorca doświadcza dychotomii „ja — to, co poza mną”. Lévinas dostrzega w dialogu wyjście poza siebie — Ja, które otwiera się i przyjmuje poszerzenie o to, co proponuje Inny⁴⁸. W tym miejscu upatruję plastyczności Obrazu Zewnętrzza. Powstaje on w dialogu między Zewnętrzem a Odbiorcą, który zgłębia Zewnętrze, intencjonalnie poszukuje sensów. Lévinas podkreśla również, że w Innym tli się opór, który oznacza, że „twarzy nie daje się zdobyć, osiąść (...), posiada więc podmiotowość”⁴⁹. Tym bardziej zasadne staje się określanie Środowiska jako niezależnego bytu autonomicznego wobec odbiorcy. Co istotne, Lévinas utożsamia poznanie

⁴⁸ B. K. Krzych, *Epifania twarzy u Emmanuela Levinasa. Lektura »Całości i nieskończoności«*, Wydawnictwo Naukowe TYGIEL, Lublin 2017, s. 130, https://www.academia.edu/33288821/Epifania_twarzy_u_Emmanuela_Levinasa_Lektura_Ca%C5%82o%C5%9Bci_i_niesko%C5%84czono%C5%9Bci [dostęp: 24.09.2025].

⁴⁹ Tamże, s. 131.

z widzeniem⁵⁰ a proponowany przeze mnie czuły odbiór sztuki układa się we współgraniu ciało-umysłu skupionego na pogłębionej percepcji.

_Obraz Środowiska

Ludwik Fleck⁵¹ dowodzi, że wiedza zmienia percepcję. W proponowanym przeze mnie ujęciu wiedza pozwala na głębszą analizę budowanego Obrazu Środowiska, abstrahując i kategoryzując jego właściwości. Fleck twierdzi również, że postrzeganie rozpoczyna się od całości, aby skoncentrować się następnie na szczegółach. Odnosząc jego myśl do Środowiska, upatruję dialogu w zagłębianiu się w detal przedstawionego świata. Oscylując wokół teorii stymulantów myślowych, określam elementy jako podprogowe determinanty, kreujące wrażenia czy odczucia podobne dla każdego odbiorcy. W swojej realnej formie Środowisko posiada przedstawienia o konkretnej sile oddziaływania — kody, symbole i znaczenia. To część Obrazu Środowiska, którą wywołuje Środowisko. Zbiór elementów, spojonych pewną intencją czy charakterystyką, tworzy wydźwięk — ogólny nastrój powołanego świata. Ugruntowując tę myśl na płaszczyźnie formalnych środków wyrazu, we wcześniej opisanej skali i kompozycji przestrzennej postrzegam silny determinant poczucia zagłębienia odbiorcy w Środowisko. Owe odnośniki mogą również wskazywać na wartości czy idee — przykładowo kwestionować etyczność rozwoju, którą egzemplifikuje opisywana przeze mnie w dalszej części praca „Model Collapse”. Ta dystopijna instalacja, za pomocą interaktywnego środowiska, unaocznia wpływ rozwoju technologicznego na język, a tym samym na rozumienie zdarzeń świata zewnętrznego.

Obiekty, wyglądy rzeczy, ich estetyki niosą ze sobą nie tylko swoją dosłowność, ale również metafory, symbole i znaczenia. Ta intersubiektywna tkanka jest miejscem spotkania i złączenia tego, co postrzegane, ze sposobem postrzegania. Jeżeli przedmioty nie funkcjonują jedynie jako mimesis, lecz jako odnośniki do sposobu doświadczania danej sytuacji, jej odbiór staje się bardziej złożony. Opiera się na trwaniu, zgłębianiu, doznawaniu. Sytuacja wymaga od odbiorcy przyjęcia bycia-w-instalacji jako elementu (części) Środowiska — wtedy Środowisko, jako oswojone, może zakorzenić się w odbiorcy i, obok symbolicznych znaczeń kulturowych⁵² wykiełkować jako nośnik indywidualnych odniesień. Wykształca się w dialogu

⁵⁰Tamże, s. 130.

⁵¹Fleck jest istotnym punktem odniesienia, ponieważ jego koncepcje stanowią ważne tło teoretyczne dla teorii aktora-sieci (ANT), ukierunkowanej na badanie relacji oraz wzajemnych oddziaływań, do których nawiązywałam opisując strukturę Środowisk.

⁵²Roland Barthes pisał o *kulturowych mitach*, czyli ukrytych znaczeniach słów i obrazów — przykładowo reklama mleka może symbolizować zdrowie i czystość, a nie jedynie sam produkt. Clifford Geertz postrzegał kulturę jako *system znaczeń*, w ramach którego człowiek funkcjonuje w sieci symboli tworzonych i przekazywanych przez siebie. Natomiast Umberto Eco zwracał uwagę na wieloznaczność

— Obraz Środowiska jest negocjowany między Odbiorcą a Środowiskiem. Takie przedstawienie może przypominać trójelementowe ujęcie teorii percepcji — w którym podmiot postrzega przedmiot poprzez jego reprezentację. Jest to tradycyjna koncepcja teorii postrzegania pośredniego. Należy tu zaznaczyć istotne napięcie: w ontologii zorientowanej obiektowo obiekt zmysłowy stanowi aspekt obiektu, współistniejący z jego wymiarem realnym. Razem tworzą całość — obiekt, który posiada zarówno potencjał ujawniania się (w postaci obiektu zmysłowego), jak i niezależną autonomię (charakterystyczną dla obiektu realnego). Obie formy uzupełniają się, współpracują; nie ma między nimi hierarchii widocznej w teorii postrzegania pośredniego (gdzie to co postrzegane, to jedynie reprezentacja a cały akt percepcyjny jest skoncentrowany na odbiorcy). Percepcja w proponowanym przeze mnie ujęciu staje się Spotkaniem w rozumieniu Lévinasa — to, co postrzegane pozostaje autonomiczne i objawia się całościowo. Ujęcie Flecka odnosi się do odczuć Odbiorcy, które wzbudza percepcja otoczenia, oraz do ich wpływu na proces postrzegania. W proponowanym przeze mnie ujęciu zależność ta staje się sposobem negocjowania Obrazu Środowiska z perspektywy Odbiorcy. W połączeniu z teorią aktora-sieci pozwala ukazać elementy Środowiska jako relacyjne.

W niniejszej pracy staram się wykazać, że kontakt ze Środowiskiem jest bezpośredni — to, co zewnętrzne i postrzegane jest bezpośrednio dane. W akcie percepcji staje się przedmiotem zmysłowym⁵³. Przedmiot zmysłowy nie jest reprezentacją, nie można go również zredukować do obrazu mentalnego czy znaku — jest faktyczną formą rzeczy jednak skorelowaną z postrzegającym. Z tej charakterystyki wynika proponowana przeze mnie nazwa Obraz Rzeczy. Choć może się wydawać to zawiłe staram się dowieść, że percepcja dotyka bezpośrednio Środowiska. W akcie zagłębiania się odbiorcy w sytuację buduje on własne odczucia oraz znaczenia tworząc Obraz Środowiska. Zbliżam się dzięki temu proponowanej przez Gibsona koncepcji afordancji należącej do teorii percepcji bezpośredniej.

„Afordancje to wszystkie możliwości działania, na jakie pozwala środowisko”⁵⁴. Gibson uważa, że poznanie otoczenia odbywa się na zasadzie odnoszenia do siebie właściwości przestrzennych i relacji między obiektami. Badacz wprowadza pojęcie „zachodzących krawędzi” aby zilustrować swoją koncepcję. Oznacza ono, że relacja przestrzenna obiektów nie tylko mówi o ich wzajemnym ułożeniu, ale również oznacza ich przestrzenną odległość

znaków, podkreślając, że ich znaczenie zależy od kontekstu kulturowego i nigdy nie jest ostatecznie ustalone.

⁵³ Zob. G. Harman, *Traktat o przedmiotach*, tłum. M. Rychter, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013.

⁵⁴ D. G. Dotov, L. Nie, M. M. de Wit, *Zrozumieć afordancje: przegląd badań nad główną tezą Jamesa J. Gibsona*, tłum. D. Lubiszewski i N. Strehlau, <https://avant.edu.pl/wp-content/uploads/DDLNMW-Zrozumiec-afordancje.pdf> [dostęp: 24.09.2025].

w stosunku do obserwującego. Pragnę zauważyć, że jest to moment, kiedy Środowisko zostaje poszerzone o możliwości działań odbiorcy — jest on zakorzeniony w Środowisku, włączony do środka (!). Konkretyzacja możliwości działania — dostępności elementów postrzegalnych i interakcji z nimi, jest wg Gibsona częścią postrzegania⁵⁵. Koncepcja zachodzących krawędzi wspiera wprowadzony przeze mnie czynnik pogłębiający immersję tj. „rozmyte granice”.

Percepcja jest bezpośrednia na poziomie afordancji, bo odbiorca chwytą wprost relacyjne możliwości działania oferowane przez układ rzeczy. Jednocześnie — zgodnie z ontologią zorientowaną obiektowo — każdy obiekt zachowuje wycofaną nadwyżkę realności, a to, co wchodzi w kontakt, ma status przedmiotu zmysłowego (modalności jawienia). Afordancje są więc własnościami relacyjno-dyspozycyjnymi: istnieją niezależnie od aktualnego aktu percepcji, lecz względem określonego typu ciała i jego repertuaru działania. Zaznaczam tutaj napięcie między ontologią zorientowaną obiektowo oraz afordancją Gibsona — jednocześnie pragnę podkreślić, że obie teorie posiadają punkty styeczne. Jednym z głównych i najistotniejszych dla mnie jest wspólna inspiracja myślą Heideggera — jego analiza przedmiotu jako „urządzenia” czy „gotowego-do-ręki”. Afordancje odpowiadają heideggerowskiej „funkcjonalnej całości”, strukturze relacji „ku-czemu” oraz „po-to-aby”⁵⁶. Graham Harman stara się natomiast poszerzyć sztywny podział Heideggera o dynamikę, napięcia i przejścia między powołanymi kategoriami przedmiotu (zmysłowy/realny)⁵⁷. Zestawienie funkcjonalności rysowanej przez Gibsona oraz niezależności proponowanej przez ontologią zorientowaną obiektowo uważam za szczególnie istotne przy analizie immersyjnych środowisk interaktywnych — miejsc, które łączą intencjonalność oraz funkcjonalność z metafizyką doznania estetycznego. Harman wikła przedmiot w ciągłą relację między objawianiem się a wycofaniem, Latour przedstawia zaś przedmiot jako aktora i aktanta w zawitej sieci odniesień — Środowisko staje się polem oddziaływania różnorodnych

⁵⁵ Na tę samą właściwość konstruowania miar otoczenia wobec siebie i swojego ciała zwraca uwagę Pallasmaa, podkreślając rolę cielesności w procesie percepcji zob. J. Pallasmaa, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, tłum. M. Choptiany, Fundacja Instytut Architektury, Kraków 2012.

⁵⁶ D. G. Dotov, L. Nie, M. M. de Wit, *Zrozumieć afordancje: przegląd badań nad główną tezą Jamesa J. Gibsona*, tłum. D. Lubiszewski i N. Strehlau, <https://avant.edu.pl/wp-content/uploads/DDLNMW-Zrozumiec-afordancje.pdf> [dostęp: 24.09.2025].

⁵⁷ G. Harman, *Traktat o przedmiotach*, tłum. Marcin Rychter, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013, s. 42.

sił. W tętniącym rytmem każdego ze swoich elementów Środowisku, „afordancja nie jest ani właściwością obiektu ani podmiotu, jest jednym i drugim jednocześnie”⁵⁸.

_Przestrzeń jako determinant zachowania

Im dłużej odbiorca pozostaje w przestrzeni dzieła, tym wyraźniej ujawniają się możliwe sposoby działania: dzieło „rozkłada się” jak książka, odstawiając gęstość relacji i dynamikę. „Obraz staje się aktywnym partnerem percepcji”⁵⁹, a wśród powołanych elementów unaoczniają się afordancje. Właśnie tu zaczyna działać przestrzeń jako wyznacznik zachowań.

Układ elementów w przestrzeni posiada potencjał oddziaływania na odbiorcę. We wcześniejszych rozdziałach wspomniałam kompozycję jako własność porządkującą strukturę Środowiska oraz siłę umiejscawiającą odbiorcę w stosunku do dzieła. To oddziaływanie stanowi wynik procesu zakorzeniania się jednostki w sytuacji. Cecha odpowiedzialna za ten wpływ nie przynależy w pełni ani do odbiorcy, ani do samego środowiska — wyłania się raczej jako efekt negocjacji pomiędzy ich wzajemnymi potencjałami. Warto jednak zauważyć, że niektóre właściwości Środowiska mają charakter tak silnie zakorzeniony w kulturze, iż są niemal automatycznie rozpoznawane przez odbiorcę i przekładane na określone wzorce działania. Takie właściwości można określić mianem determinantów zachowań.

_Studium przypadku „Passage” — ciąg dalszy

Wcześniej analizowana wystawa „Passage” autorstwa Dorit Margreiter Choy posiada silne aspekty formalne konkretyzujące przestrzenne zachowanie odbiorcy. Przestrzeń zachęca do przebywania oferując wielkie, szare pufy, których bezkształtna forma ułoży się precyzyjnie pod ciężarem ciała. Można usiąść, można wygodnie doświadczyć dzieła w zawieszonej w czasie sterylności. Przestrzeń nosi w sobie zaproszenie — nie jest to ciepłe zaproszenie dłoni ułożonej lekko i pewnie na niezdecydowanym ramieniu tego, kto może wejść. Jest to zaproszenie automatycznych drzwi wielkich galerii handlowych unaoczniających możliwość wejścia — zaproszenie bez zabarwienia i zachęty. Przyjęłam to zaproszenie i zatraciłam się w geometrycznej estetyce technicznego wideo. W przypadku tej realizacji

⁵⁸ D. G. Dotov, L. Nie, M. M. de Wit, *Zrozumieć afordancje: przegląd badań nad główną tezą Jamesa J. Gibsona*, tłum. D. Lubiszewski i N. Strehlau, <https://avant.edu.pl/wp-content/uploads/DDLNMW-Zrozumiec-afordancje.pdf> [dostęp: 24.09.2025].

⁵⁹ B. O’Doherty, *Biały sześcian od wewnątrz. Ideologia przestrzeni galerii*, tłum. A. Szyłak, Fundacja Alternativa, Gdańsk 2015, s. 64.

wpływ jaki formalne środki wywierają na odbiorcy jest zakorzeniony w dziele a sposób odczuwania, eksplorowania i doświadczania staje się elementem zdarzenia estetycznego.

Wskazane działania artystyczne otacza odbiorcę przenosząc go w alternatywną przestrzeń odczuć powołanych w ascetycznym prostopadłością galerii. Poczucie anonimowości i przeszywający chłód ukazanej estetyki stają się nie tylko wrażeniem odbiorczym, ale właściwością opisanej instalacji totalnej. Choć zakodowane w dziele, rozwijają się w Spotkaniu. Przestrzeń toruje drogę ku pełniejszej, rozwiniętej w czasie recepcji wideo jednocześnie będąc dziełem — czepnym wąsem wplata się w poczucie bycia/trwania odbiorcy.

_Studium przypadku „Uncensored Lilac” — ciąg dalszy

Wystawa „Uncensored Lilac” w przestrzennej aranżacji elementów również kryje instrukcję użytkownika. Czepnym wąsem oplata odbiorcę i prowadzi, zahaczając jego uwagę o elementy, wokół których tka swoją sieć odniesień. Przestrzeń prowadzi. Odbiorca wie od razu, że droga pośród rzeźb jest do przebycia a na końcu czeka ławka, przeznaczona do odbioru wideo, w pozycji siedzącej, naprzeciw ekranu. Funkcja pojawia się w czytaniu przestrzeni przez odbiorcę — jest afordancją.

Droga to intrygujący zabieg przygotowujący do doświadczania specyficznej, post cyfrowej estetyki. Natrafiając na nieznane, obce obiekty Odbiorca przygląda się im, odkrywa je i poznaje — w tle widzi cel swojej podróży jak i źródło obrazowania, którego fragmentaryczne części dostrzega wokół siebie. To, co nieznane, nęci i przyciąga, zachęcając do eksploracji. Udekorowana elementami ścieżka do ekranu staje się również momentem wstępowania i poznawania — a więc nawiązywania bliższej więzi — z powołanym światem. przed ekranem odbiorca może zapomnieć o swoim ciele — ono spełniło swoją misję pokonania drogi, może spocząć na ławce i rozpuścić się⁶⁰ w doświadczeniu wirtualnego świata. Jest to tym łatwiejsze, że część mentalnego zaangażowania odbiorcy już tam jest — ciało niosło go przez te kartonowe przedstawienia, niby pocztówki ukazując odległe, obiecane raje. Przestrzeń wideo zostaje rozciągnięta, wylewa się z ekranu wczepiając się w otoczenie czepnymi wąsami. Co natomiast dzieje się, gdy odwracam wzrok od wideo? Iluzoryczna przestrzeń nie kryje dłużej swojej maski — tekturowe przedstawienia ukazują rewers: białe, obłe kształty wsparte deszczułkami przybitymi malutkimi metalowymi kątownikami. Odchodzę zatem ramię w ramię z gorzkim smakiem prawdy o iluzji świadomej własnej jednowymiarowości, szczerzej na tyle aby ukazać pustkę pod spodem.

⁶⁰ W doświadczeniu wizualnych dzieł osadzonych w wirtualnych światach ciało często ulega zawieszeniu — nie uczestniczy bezpośrednio w akcie percepcji, lecz pozostaje w stanie pasywnej obecności.

W przypadku tej instalacji doświadczenie odbiorcze rozgrywa się w aktach — dzieło rozciąga się w przestrzeni przygotowując tego, kto go doświadcza, do aktu pełnego zagłębienia. po przeżyciu wirtualnej rzeczywistości wideo, odbiorca wraca do realności i cielesności. Konfrontuje się z iluzorycznością powołanych światów unaocznionych za pomocą tylnej części kartonowych przedstawień. To przejmujące przeżycie estetyczne ukazuje iluzję powołanej sytuacji jako finalną część dziania się dzieła. Zamyka akt doświadczenia.

_Czepne wąsy i rozszczelnienie cielesne

Klasyczny paradygmat odbioru sztuki narzuca zdystansowanie — przestrzenne rozróżnienie między odbiorcą a dziełem. Powyższe argumenty wskazują jednak na immersyjność zagnieżdżenia odbiorcy w sytuacji — również w odniesieniu do jego fizycznego zaangażowania. Ciało wplecione w odbiór dostarcza zmysłowych bodźców, które intensyfikują doświadczenie dzieła. W trakcie tworzenia własnych realizacji dostrzegłam szczególną dynamikę zawiązywania się Dialogu — stopniowe przechodzenie od początkowego dystansu ku relacyjnej otwartości, które przypomina potoczne „przełamywanie lodów”. Ciało Odbiorcy, raz pobudzone do działania, łatwiej podejmuje interaktywne gesty. Elementy Środowiska, które w sposób intuicyjny wywołują ruch, sprzyjają dalszym eksperymentom i przekraczaniu przyzwyczajęń percepcyjnych. W ten sposób między dziełem a ruchem powstaje pomost otwierający możliwość złożonej interakcji.

_Części Wierzchnie | ciało zaangażowane

Moja pierwsza indywidualna wystawa Osad eksplorowała porozumienie między Środowiskiem a Odbiorcą. na ziemi rozmieszczone były ramki z wierszami opisującymi zdarzenia, do których odnosiły się prezentowane prace. Aby je odczytać, odbiorca musiał przykucnąć. Ramki świeciły, oparte o betonowe odpady industrialne. Wabiły, by zbliżyć się do nich, schylić i zawiązać intymne porozumienie. Determinowały w ten sposób niestandardową pozę odbioru, sprawiając, że ciało wyłamywało się z klasycznego, sztywnego układu. Obok znajdowała się instalacja „Your Touch”, wykorzystująca model kamienia 3D jako interfejs poruszający widocznym, wirtualnym modelem. Zaktywizowane ruchem ciało Odbiorcy chętniej sięgało po obiekt. Kolejnym zabiegiem wprowadzającym zaangażowanie cielesne był wąski tunel, w którym odbiorca poznawał szczegóły prowadzonych przeze mnie warsztatów z interwencji typograficznych. Odnajdywał tam mapę odwiedzonych miejsc, fotografie dzieł i materiały użyte podczas działań, a także mógł stworzyć własną kompozycję literniczą. Na końcu tunelu, w zaułku, znajdował się komputer z myszką, umożliwiający nawigację po interaktywnym tomiku poezji prezentującym prace powstałe podczas warsztatów.

_Części Wierzchnie | konkretyzacja dzieła wszczepionego w miejsce

Pisałam o miejscu, które wszczepia się w dzieło, łącząc się z nim i rozlewając je w przestrzeni. Wspominałam, czepne wąsy, którymi dzieło zagłębia się w płaszczyzny swojego oddziaływania. W tych zawiązujących się relacjach upatruję immersji — głębokiego wniknięcia odbiorcy w dzieło. Afordancje są kolejną częścią tego kontekstualnego i poszukującego złączeń podejścia. Przełożę tę teorię na grunt własnych realizacji.



Ilustracja 7. „Nothingland”, galeria MiserArt, Wrocław, 2023.

Źródło: archiwum własne.

Podczas WRO Biennale 2023 realizowałam audioreaktywne wizualizacje wideo „Nothingland” w ramach wydarzenia Random Check w przestrzeni Galerii MiserArt. Ceglana ściana o zmiennej fakturze i wielobarwnej kolorystyce zniekształcała powoływane obrazy. W duchu postawy dialogicznej i tworzenia relacji między miejscem a dziełem uznałam strukturę tego specyficznego, ceglanego ekranu za jakość. Zabieg ukazania właściwości realnego miejsca pogłębia poczucie przestrzeni oraz zakotwicza odbiorcę w momencie tu-i-teraz. Poszukiwania relacji między projekcją przestrzeni zapoczątkowałam tworząc interaktywną instalację site-specific „Hydroimaginacje” (dyplom magisterski). Tam również materiał wideo stanowił

jedynie punkt wyjściowy — a faktyczne dzieło powstawało dopiero w momencie wświetlania obrazu w betonowe układy architektoniczne klatki schodowej, które cięły go i układały w przestrzeni. Kreatywne podejście do przestrzeni jako płaszczyzny projekcyjnej eksploruje również CYBERSKÓRA — organizowany oraz kuratorowany przeze mnie oraz Bartosza Radzikowskiego cykl warsztatów oraz koncertów audiowizualnych. Dzięki CYBERSKÓRZE odszukałam wiele różnorodnych układów zespolenia przestrzeni, projekcji oraz poszczególnych estetyk.

W realizacji „Nothingland” gładkie gradienty pozwalały wybrzmieć strukturze ściany. Zastosowałam również przeciwwagę — rozbudowane formy oraz multiplikacje, których bogaty charakter ukrywał płaszczyznę projekcji. Dzięki temu zabiegowi stworzyłam kontekst, szerokie spektrum obrazowania, przy którym chropowatość ściany raz stawała się jakością mojego przedstawienia, raz zanikała. Rozmieszczenie w czasie tego efektu sprawiało, że stawał się on zamierzony i celowy. Mogłam meandrować między tymi przedstawieniami — raz dominować charakter przestrzeni elementami powołanymi a raz pozwalać, aby to charakter przestrzeni wybrzmiał pełniej i głośniejszy dzięki użytym środkom artystycznego wyrazu. Wideo stanowiło fluktuacje relacji między składnikami budującymi sytuację estetyczną a odbiorca był skonfrontowany ze wspomnianymi przez Gibsona zachodzącymi krańcami — to granice mediów zachodziły tu na siebie umiejscawiając odbiorcę wewnątrz morfującego pola zmiennych sił.

W przypadku tego dzieła aktywność odbiorców została zredukowana do percepcji, która jednak w ciągły i aktywny sposób redefiniowała relację między postrzeganymi elementami. Analizując afordancje warto sięgnąć do realizacji angażujących odbiorcę również fizycznie. Pragnę zaznaczyć, że te dzieła implikują również właściwości osadzone w nowych technologach, do których aspektów odniosę się w części poświęconej technologii.

_Części Wierzchnie | konkretyzacja dzieła wszczepionego w Odbiorcę

Myśl o czepnym wąsie, którym dzieło chwyta odbiorcę, pojawiła się we mnie, gdy eksperymentowałam z jedną z moich pierwszych interaktywnych projekcji, „Rój”. Była to płątanina nitek przypominająca sieć, która rozpierzchała się, kiedy odbiorca podchodził bliżej — w zależności od ułożenia jego rąk zmieniał się także splót nici (choć nie ich gęstość). Zasada działania tej realizacji była bardzo prosta. Podczas przerwy w pracy w teatrze, gdy cały zespół odpoczywał, zamiast standardowej wizualizacji wyświetlałam właśnie ten obraz. Zerknęłam na ekran i zobaczyłam reakcje przemykających obok niego osób. Pomimo zanurzenia w obowiązkach i wirze teatralnej gorączki, reagowali na zmianę. Gdy wchodził w pole ekranu, obraz ich zatrzymywał. Najczęściej unosili ręce, by poszukać kolejnej płaszczyzny interakcji. W tej sytuacji dostrzegłam potencjał dzieła, by zatrzymać Odbiorcę w odbiorze, wyrwać go z codzienności i zamknąć w Dialogu.



Ilustracja 8. „Coalesce” wraz z performującą tancerką Magdą Niedzielską, symposium „Było Jest i Będzie”, Goszcz Polska, 2023.

Źródło: archiwum własne.

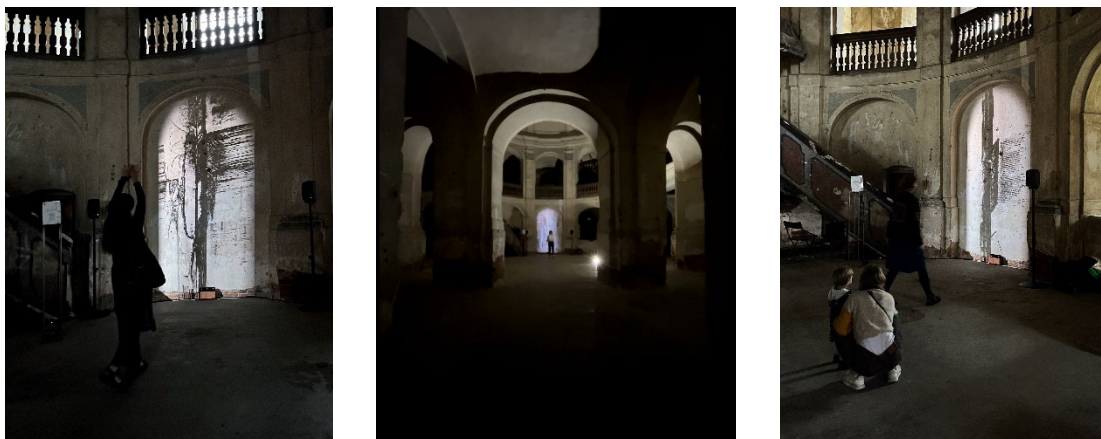
Motywowana tą obserwacją, na międzynarodowym symposium „Było, Jest i Będzie” stworzyłam realizację „Coalesce”, w której wykorzystałam architekturę jako siłę determinującą przestrzenne umiejscowienie odbiorcy. W centralnym miejscu kościoła — w łuku portalu — wpisałam projekcję przedstawiającą białą płaszczyznę przeciętą dwiema pionowymi, czarnymi kreskami. Ciemne „pęknięcia” fluktuowały niczym żywy organizm.

Projekcja nie była jednak jednolicie biała: rozświetlała chropowatą, odartą z tynku strukturę ściany. Jasny ekran rozjaśniał pograżoną w mroku przestrzeń opuszczonego kościoła i odbijał się od posadzki, tworząc pole oddziaływania dzieła. Wabieni jasnością odbiorcy podchodzili bliżej. Ich bliskość „otwierała” czarne, pionowe linie, które rozrastały się w abstrakcyjne wzory, czułe na ruch. Odbiorcy eksplorowali zakres ruchu — modulując tempo i amplitudę gestów, od subtelnych przesunięć po szerokie, dynamiczne przemieszczenia — w poszukiwaniu różnorodnych estetyk.

Czy w tej sytuacji ciało stało się narzędziem, drogą do celu zamiast pogłębioną formą odczuwania? Skłonna jestem przyznać, że tak; jednak immersyjność tego doświadczenia pozostaje niezaprzeczalna. Zaaranżowane zdarzenie odgradzało odbiorcę od rzeczywistości tak dalece, że mógł pozwolić sobie na wyjście poza znormalizowane formy ruchowe. W dialogu z powoływaną estetyką, w odpowiedzi na reakcje dzieła eksplorował ruchy i ułożenie ciała w pełni zanurzony w powołanej przez dzieło przestrzeni.

Szukając rozwiązań formalnych pozwalających na pogłębioną, także cielesną percepcję, tworzyłam serię dzieł podobnych do wyżej opisanego portalu — nosiły nazwę „Cyberscapes”. Zagnieźdżały odbiorcę głębiej w powoływanej estetyce: ukazywały krajobraz, w który ingerował zarys jego sylwetki. Wraz z pojawieniem się widza audiosfera poszerzała się o kolejną warstwę. Cyfrowe odbicie poruszało się adekwatnie do realnych ruchów osoby. Miejsca ingerencji sylwetki w krajobraz rozpadały się w drobinki przypominające śnieg, rozlewały niczym ciekłe substancje lub umykały i pierzchły — różnorodność reakcji pogłębiała immersję. „Cyberscapes” odnosiły się do post-natury: odpadów, sieci cyfrowych i krajobrazów zdewastowanych infrastrukturalnie. Współbywanie łączyło obecność z dewastacją, eksplorację z degradacją — odnoszącą się do mrocznej ekologii Mortona, stanowiącej mieszankę organicznego i technicznego.

Krajobrazy były sztuczne — powołałam je integrując sylwetkę odbiorcy w cyfrowe szkice, które stworzyłam interpretując zjawiska naturalne. To właśnie zarys ciała był moim wyjściowym materiałem — głównym filarem, wokół którego budowałam kreacje. Badałam jak wizualizacja ruchu wpływa na poczucie ciała odbiorcy (na propriocepcję). Tworzyłam różnorodne interaktywne projekcje czułe na poszczególne formy ruchu. Raz reagowały na szybkość, zanikając przy intensywnych i nagłych poruszeniach i pojawiając się przy wolniejszych. Innym razem wykrywały różnicę między pozami — kreśląc miejsca zmian. Jeszcze inne generowały rzeźby ruchu zamrażając pozę i unosząc ją w górę wraz z upływem czasu. Takie rozwiązania determinowały różne formy ruchu a w niuansach choreograficznych kryły potencjał budowania złożonych obrazów ruchu. Gdy badałam interakcję odbiorców z pracami tego typu okazało się, że kreacje są interesujące wyłącznie dla ludzi o poszerzonej świadomości ciała. Ciepłym wąsem oplatały tych, którzy w swoim życiu pracowali z ciałem albo zajmują się zawodowo tańcem lub choreografią. Dla niewprawionych widzów warstwa dialogu między ruchem a powołaną wizualizacją oferowała ograniczone spektrum — nie zaskakiwała ich dziejąc się w wąskim obszarze ich możliwości ruchowych.



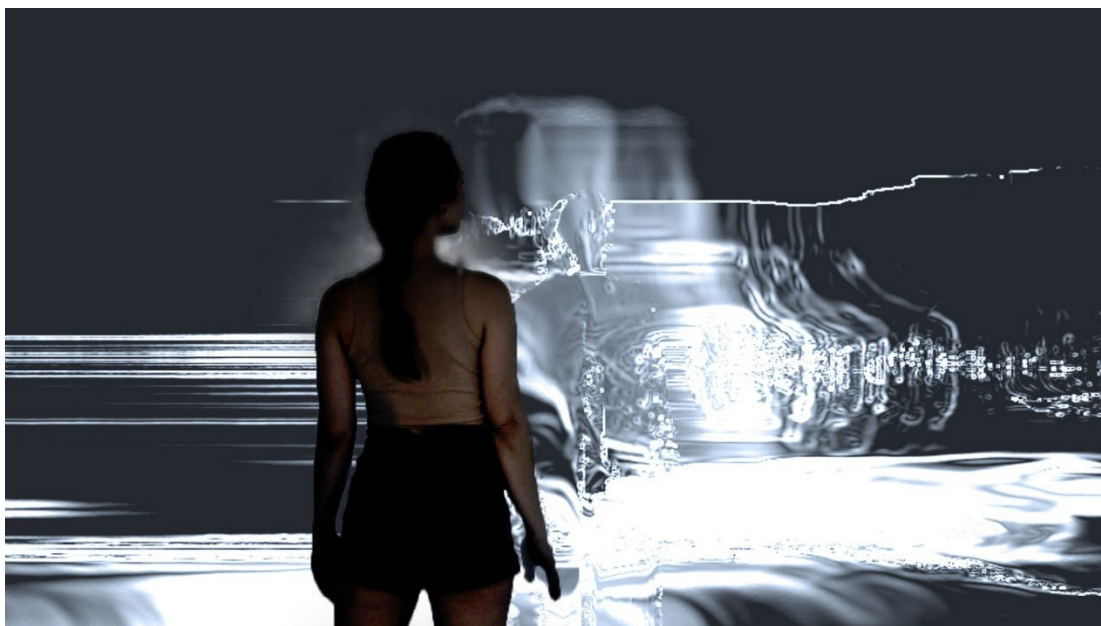
Ilustracja 9. Dokumentacja interaktywnej instalacji z serii „Cyberscapes”, gdzie odbiorca za pomocą swojego ruchu ingerował w abstrakcyjny krajobraz, symposium „Było, Jest i Będzie” Goszcz, Polska.

Źródło: archiwum własne.

Gdy tworzyłam jedną z pierwszych wizualizacji bazujących jedynie na sylwetce — eksperymentowałam z moim własnym ciałem poszukując możliwych do powołania obrazów. Interaktywna projekcja zamieniała zarys ciała we wzlatujący dym. Następnie pokazałam instalację Wiolecie Fiuk⁶¹. Tancerka oraz choreografka spędziła dużo więcej czasu tańcząc z tą wizualizacją niż ja. Patrzyłam, jak poszukuje form, jak utrzymuje swoje ciało w skomplikowanych statycznych pozach, aby szybko zamienić je na inne. Oglądałam jak wykorzystuje mikro ruchy do zarysowania grubszego obrysu swojego ciała. Zachwyła mnie — stałam zahipnotyzowana mnogością oferowanych przez moją wizualizację estetyk, możliwości kreacyjnych. Najbardziej jednak zafascynowała mnie relacja między tancerką a wizualizacją jej ciała. Gdy zastanawiam się nad ontycznym charakterem tej sytuacji, nie przypisuję sobie autorstwa tego dzieła. Czuję się bardziej jak kreator narzędzia, które wykorzystuje Odbiorca. Wioleta natomiast czyta tę sytuację zupełnie inaczej — stwierdziła, że widząc reakcje wizualizacji odczuwa swoje ciało inaczej. Podług reakcji wizualizacji szuka rozwiązań formalnych wykorzystując swoją wiedzę choreograficzną. Powiedziała, że czuła się jakby tańczyła z partnerem. Wizualizacje ją prowadziły — w moim odczuciu implikowała logikę stojącą za wizualizacjami do swoich decyzji choreograficznych. Tak jak w klasycznym tańcu towarzyskim reaguje na propozycje partnera, tak tutaj, w cyfrowym obrazie swojego ciała, znajduje przyczynek do kreacji. Zaszczepiony poza nią, w wizualizacji, bodziec do rozwoju pozwala wyjść poza ograniczenia monolityczności choreografii i w dialogu kreować nowe formy.

⁶¹ Wioletta Fiuk i Patryk Gacki tworzą duet taneczno-choreograficzny, z którym miałam przyjemność współpracować przy realizacji spektaklu Pan Zaraz. Podczas pracy dzieliłam się z nimi szkicami interaktywnych wizualizacji ruchu, analizując relację między interakcją a cieleśnym doświadczeniem odbiorcy. P. Gacki oraz W. Fiuk tworzą teatr tańca Dzikie Styl Company, który od lat łączy ekspresję ruchu z nowoczesną formą sceniczną. <https://dzikistylcompany.pl/> [dostęp: 20.09.2025].

Ostatecznie zarzuciłam poszukiwania immersyjnego środowiska interaktywnego w oparciu o zarys ciała odbiorcy. To rozwiązanie wymaga bardzo charakterystycznych właściwości odbiorczych. Jest zbyt wąsko dostępne, aby odpowiadać na potrzebę znalezienia immersji w interakcji. Uważam, że tylko w przypadku prac z tancerzami, choreografami lub osobami o poszerzonej świadomości ruchu następowało pogłębienie poczucia swojego ciała. Usłyszałam zdania potwierdzające tę tezę realizując symetryczne, interaktywne instalacje podczas różnorodnych wydarzeń artystycznych — festiwali, wystaw czy spektakli. W przypadku mniej wyspecjalizowanej publiczności, odbiorcy potrzebowali bardziej złożonej estetyki, aby pozostać w doświadczeniu i używać swojego ciała do zmian. Dla mnie jednak było to ciało instrumentalne, które zamiast pogłębionego odbioru, stawało się narzędziem do powołania widzialności — drogą-do-celu a nie płaszczyzną odbierającą doznania.



Ilustracja 10. Realizacja z serii „Cyberscapes” - „LASG_05 / come alone”, rozwinięcie wersji prezentowanej na Sympozjum z muzyką Sylwestra Galuschki, wystawa „Palimpsesty Przestrzeni”, Galeria Geppart, Wrocław, 2024.

Źródło: archiwum własne.

_Wydźwięk dialogu

W filozofii dialogu wybrzmiewa metafizyczna konotacja związana z otwarciem na Innego i usytuowaniem etyki przed ontologią. Dialog, choć zakorzeniony w rzeczywistości, odświeża wymiar fundamentalny, wykraczający poza horyzont empirycznych i teoretycznych doświadczeń uczestnika. W ujęciu Lévinasa staje się on doświadczeniem transcendencji. Podążając tą drogą interpretacji, w Obrazie Środowiska dostrzegam aspekt egzystencjalny.

Dzieło zostaje tak silnie zintegrowane z odbiorcą, że prowokuje refleksję nad istotą zjawisk — nie pojedynczych zdarzeń czy wyglądów, lecz idei stojących za nimi⁶².

Wzniosłość jest kategorią estetyczną dotyczącą metafizycznego wydziwisku doświadczanych zdarzeń estetycznych. W ujęciu Lyotarda dotyczy aktualnego stanu rzeczy w ich ciągłej przemianie, dzianiu się⁶³. Jest więc kategorią pojawiającą się w stosunku do dzieł zakotwiczonych w realności⁶⁴. Ruiny wielkich cywilizacji wzbudzają poczucie wzniosłości — dotyczą kruchości pomników i ukazują siłę przemijania. Wzbudzają refleksję nad przyszłym stanem znanej realności oraz istotą czasu: jego trwającą, nieustępliwą siłą. Bardzo często pojęcie wzniosłości dotyczy również zdecentralizowanej pozycji człowieka wskazując na Absolut, siłę wyższą i zewnętrzną wobec człowieka, niepodlegającą jego kontroli. Wzniosłość jest uczuciem, które pojawia się na szczycie piętrzących się masywów górskich czy w reakcji na oglądany z plaży rozszalały sztorm. Wzbudza w odbiorcy poczucie bezsilności, małości i zależności wobec niepojętych sił wyższych, mocy natury, wszechświata. Tym samym wypełnia spokój kontrolowanej, podległej ludziom rzeczywistości trwogą, tajemnicą i niepewnością. Ukazuje złudność ram kanoniczności i reguł dotyczącą tego, co ponad konkretyzacją⁶⁵. Wzniosłość pojawia się w miejscu pęknięć, gdy monolityczna i pewna struktura koncepcji czy stanu rzeczy zostaje zachwiana. To rozszczelnienie, które zderza odbiorcę z przeciwstawnymi odczuciami. Wg Lyotarda wartość wzniosłości jako narzędzia pojęciowego polega na tym, że prowadzi rozum do sprzeczności⁶⁶. Przykładowo to, co przerażające, jawi się jako piękne, to, co obce, przyciąga. Obcowanie z takimi dziełami ujawnia granice władz poznawczych oraz wielorakość i nieokreśloność współczesnego świata.

Dziełem, do którego biegną moje myśli, gdy rozpatruję pojęcie wzniosłości immersyjnego środowiska jest interaktywna instalacja „Model Collapse” stworzona przez Cyanne van den Houten oraz Ymer Marinus, której doświadczyłam podczas Festiwalu Ars Electronica 2025

⁶² M. Ostrowicki, *Teoria sytuacji estetycznej M. Gołaszewskiej jako fundament estetyki*, http://www.sideymyoo.art.pl/old/Teoria_sytuacji_estetycznej.pdf [dostęp: 24.09.2025].

⁶³ J.F. Lyotard, *Wzniosłość i awangarda*, tłum. M. Bieńczyk, „Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja”, 1996, nr 2/3, s. 176.

⁶⁴ Realność, o której wspominam tyczy się instalacji, które nie przenoszą do zewnętrznych sytuacji, reprezentacji czy metafor – reprezentują cechę prezentyzmu (zob. R.W. Kluszczyńskiego w *Sztuka interaktywna. od dzieła-instrumentu do spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 100).

⁶⁵ Zgodnie z konkluzją, proponowaną w artykule J.F. Lyotard, *Wzniosłość i awangarda* obawiam się, że „o wzniosłości można prawić tylko w stylu wzniosłym”. (zob. J.F. Lyotard, *Wzniosłość i awangarda*, tłum. M. Bieńczyk, „Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja”, 1996, nr 2/3, s. 177).

⁶⁶ Tamże, s. 175.

w POST CITY, Linz, Austria⁶⁷. Przestrzeń tego dzieła jest zawieszona w ciemności, którą rozjaśniają podświetlone ledowymi girlandami cyber-rzeźby. Każda z nich opowiada historie o mistyfikacji, stronniczości ze względu na płeć, niezachodnich tradycjach algorytmicznych, wpływie ekologicznym oraz ukrytej pracy, sprzeciwiając się dominującym narracjom związanym ze sztuczną inteligencją. Przedstawienia stanowią futurystyczne ujęcie kanonicznych przedstawień kultury. Jedną z nich, Wenus z Willendorfu jest pokryta czarną, śliską, lateksową mazią a jej głowę zdobi ledowe koło. Obiekty znajdują się między dwoma projekcjami przedstawiającymi generowane przez AI wyobrażeniowe przestrzenie odpowiadające czterem kategoriom. Projekcje są skorelowane z częścią interaktywną. Doświadczyłam tej instalacji najpierw jako kompozycji przestrzennej — dopiero następnego dnia zaangażowałam się w warstwę interaktywną. Odbiorcy wchodzi w interakcję z rzeźbami, wpisując zapytania do centralnego interfejsu AI. Lokalny model językowy odnajduje to zapytanie w sferze cyfrowej, budząc odpowiednią rzeźbę, aby podzieliła się wiedzą o samokonsumujących się źródłach sztucznej inteligencji, często zakorzenionych w eksploatacji zasobów i danych. Model bazując na logice języka przyporządkowuje hasło do jednej z czterech kategorii. Kategorie mają swoje wyobrażeniowe przestrzenie, które zostają wyświetlone w projekcji jako krajobrazy — miejsca, w które przenosi hasło. Zmiana postrzegania świata łączy się ze zmianą rozumienia słowa. Instalacja ukazuje wpływ transformacji językowych na otoczenie. W tym kontekście rysuje przyszłość jako cybernetyczną, przekształcającą tradycyjne ujęcie rzeczywistości. Wzniosłości tego dzieła dopatrzę w połączeniu tego co znane, stabilne i pierwotne z tym co futurystyczne, dziwne, niepokojące.

Choć starałam się tego uniknąć, z naturalną swobodą wplątam dzieła nowomediale i interaktywne w ramy definicji Środowisk Immersyjnych. W istocie dotyczą one omawianych przeze mnie właściwości i klarownie egzemplifikują opisywane teorie. Są jednak wrośnięte w grunt rzeczywistości mieszanej — wirtualno-realnej a, dzięki zakotwiczeniu w nowych mediach, ich sposób oddziaływania się zmienia. Z tego względu przedstawiłam je jedynie fragmentarycznie, przyglądając się wyłącznie tym elementom, które pozostają spójne z proponowanymi ramami odniesień. Do pominiętych wątków technologicznych powrócę w dalszej części pracy. W kolejnym rozdziale przeanalizuję wpływ nowych technologii na relację Środowisko-Obraz Środowiska-Odbiorca. Odnosząc się do proponowanej w niniejszej pracy postawy dialogicznej ukazę również kreację we współpracy z nowomediałnymi środkami wyrazu. Najpierw jednak wyznaczę punkty Splotów — miejsc, gdzie opisane powyżej aspekty tworzą źródła immersyjności.

⁶⁷ C. van den Houten, Y. Marinus, *Telemagich Model Collapse*, <https://ars.electronica.art/panic/en/view/model-collapse-1fb38ddb450c8177aba4e54749984040/> [dostęp: 24.09.2025].

4. Sploty

Immersja wytwarza się w Dialogu — to poczucie zagłębienia w dzieło, wniknięcia w jego strukturę, przyjęcia jego logiki i chwilowego odejścia od tego, co zewnętrzne. Jest aktem, który rozwija się pomiędzy tym, co oferuje Środowisko, a tym, co wnosi Odbiorca. Immersja nie jest więc wyłącznie właściwością dzieła, lecz sposobem spotkania. Wymaga intencji — gotowości Odbiorcy, by szukać doznań estetycznych, zgłębiać proponowane sytuacje i budować własne sensory. W tym zawiązaniu postawy dialogicznej rodzi się zanurzenie.

Środowisko Immersyjne rozrasta się w polu działania. Instalacje, które wnikają w przestrzeń i wykorzystują jej właściwości, tworzą rozciągnięte aranżacje otaczające i pochłaniające odbiorcę. Kiedy w ich wnętrzu wytyczone zostaje miejsce dla Odbiorcy, powstaje wysoce immersyjna sytuacja estetyczna. Pojawia się wśródkowość — poczucie uczestniczenia w wydarzeniu kreowanym przez dzieło. Moment, w którym Odbiorca asymiluje przestrzeń jako swoją, można uznać za zawiązanie się immersji.

Proces ten rozgrywa się w czasie. Gdy dzianie się poszczególnych elementów wytwarza wrażenie trwania, Odbiorca dopasowuje swój rytm do rytmu dzieła. Ta synchronizacja łączy go z instalacją i pogłębia stan zanurzenia. Immersja jest zatem także relacją temporalną — wspólnym trwaniem, w którym dzieło i Odbiorca współbrzmia.

Ważnym aspektem immersyjności jest struktura Środowiska. Gęste, relacyjne powiązania elementów tworzą organizm o wewnętrznej spójności. Dopiero zadomowiony w nim Odbiorca może dostrzec łączące je zależności, wplątując się coraz głębiej w sieć relacji. To nie mnogość bodźców, lecz intermedialność — współgranie środków i napięcia między nimi — rodzi immersję. Nie w multimedialności, lecz w splocie mediów i ich wzajemnych rezonansach tkwią jej źródła.

Immersyjne doświadczenie rozciąga się między ciałem a umysłem. Zmysły przekazują bodźce tworząc somatyczno-zmysłowe doświadczenie, które łączy Odbiorcę ze Środowiskiem. Umysł z kolei, czuły na sygnały cielesne, buduje własne struktury znaczeń. W tym cielesno-umysłowym splocie zakorzenia się immersja — jako sposób poznawania i odczuwania jednocześnie.

Z czasem pojawia się refleksja. Odczucia i myśli torują drogę do uświadomionego doświadczenia. W świadomości Odbiorcy Obraz Środowiska odłącza się od swego źródła, morfując w plastyczną formę — podatną na interpretację, czułą na doznania. Odbiorca staje się współtwórcą znaczeń, analizując, szukając połączeń, negocjując sensory. W tym dialogu ze Środowiskiem ujawnia się dynamika immersji — fluktuująca, otwarta, zależna od wrażliwości i gotowości na spotkanie.

Immersja pojawia się więc w przestrzeni pomiędzy: między dziełem a odbiorcą, materią a percepcją, ciałem a myślą. Jej siła tkwi w relacyjności — w splotach, które łączą to, co odrębne, tworząc doświadczenie pełne i wspólne.

II. Środowiska wyrosłe na gruncie technologii

Aby precyzyjnie zarysować warunki immersji w Środowiskach ugruntowanych w rozwoju technologicznym, przyglądam się dwóm splątanim wektorom wpływu technologii na sytuację estetyczną. po pierwsze, technologia przekształca Zewnątrz: współczesna realność coraz częściej jest opisywana jako mieszana, realno-wirtualna. Wirtualność oraz teleobecność stają się codziennym doświadczeniem. po drugie, technologia modyfikuje aparat kognitywny Odbiorcy: uwagę, pamięć, tryby percepcji i nawyki interpretacyjne — od nawigowalności i modularyzacji doświadczeń po akceptację wielokanałowej stymulacji.

Interesuje mnie nie tyle katalog negatywnych skutków technologizacji, ile nowe formy bycia-w-świecie, które z niej wyrastają. Analizuję więc zjawiska, w których wirtualność nie izoluje, lecz inicjuje wspólnotowe ramy odczuwania (np. realizacje ASMR i „dziwnie satysfakcjonujące” wideo⁶⁸), a interfejsy i algorytmy stają się mediatorami relacji. Wskazuję właściwości konstytuujące tę sferę: modułowość, nawigowalność, łączliwość danych oraz wynikającą z nich intermedialną reaktywność (media współczulne). Równolegle omawiam telematyczność i wirtualność jako współczesne formy obecności, które reorganizują dramaturgię odbioru.

Przedstawione studia przypadków i praktyki artystyczne traktuję jako laboratoria postawy dialogicznej wobec technologii. Jest to czułe wejście w wewnętrzne zasady używanych narzędzi oraz właściwości materiałów przeciwstawione tendencji narzucania medium ludzkiej logik. Podejmuję również próbę wyznaczenia granicy między zanurzeniem a zatraceniem w Środowisku poszukując metod scalających doświadczenie takich jak uziemienie w materii czy rytuał przejścia. Tak zarysowane Immersyjne Środowisko Interaktywne staje się propozycją czułej, kontemplacyjnej odpowiedzi sztuki na złożoność rzeczywistości mieszanej.

⁶⁸ Rozwijam wątek ASMR i „dziwnie satysfakcjonujące” wideo w podrozdziale “_Multisensoryczność i rytuał przejścia” s. 44 niniejszej pracy.

5. Cyber-siedliska — rozrost rzeczywistości o obszary technologii

Technologia stała się nie tylko narzędziem poznania czy pomocą w wypełnianiu codziennych zadań. Niczym modyfikacja genetyczna, pojawiła się początkowo w pewnych sekwencjach codzienności. Ożywiona społecznym entuzjazmem i napędzana eskalującym sukcesem kolejnych innowacji, mutowała w nową tkankę rzeczywistości. Internet, jeden z najbardziej rozpowszechnionych i wpływowych tworów technologicznych, wykształcił się w Miejsce — przestrzeń konkretyzacji nowych estetyk, nowej muzyki, nowych społeczności⁶⁹.

Rzeczywistość filtrowana przez technologię — scytywana, analizowana i reprodukowana — stała się nierozzerwalną częścią świata. Obok analogowych komunikatów wizualnych, wyrosły cyfrowe reprezentacje — ledowe telebimy i ruchome projekcje. Działanie się, zdarzeniowość a także realność zaistniały w przestrzeni wirtualnej. Człowiek bytujący w tak wieloaspektowym otoczeniu przyzwyczaja się do ciągłej multistymulacji. Żyje w nieprzerwanym kontakcie z Zewnętrzem, reagując na jego wirtualną oraz realną sferę. Ujmując sztukę jako narzędzie opisu rzeczywistości⁷⁰, Immersyjne Środowiska Interaktywne powinny odzwierciedlać tak rozbudowany i wieloaspektowy charakter współczesności. Co więcej, Sylwetka Odbiorcy osadzona w zmiennej rzeczywistości również morfuje podług dziejących się zmian. Nowe płaszczyzny odczuwania i kontaktu ze światem stały się miejscami gotowymi na przyjęcie doznań estetycznych — a więc sfera oddziaływania sztuki poszerzyła się według przemian otoczenia.

Moja aktywna partycypacja w wydarzeniach artystycznych z dziedziny cybernetycznej pomaga mi nabrać dystansu do zjawisk tego pola — ale również zaaklimatyzować się w przestrzeniach sztuki cyfrowej⁷¹. Dostrzegam tam fascynację, którą zarazam się i przenoszę na płaszczyznę własnego pojmowania. Dotyczy ona nie tylko wytworów technologicznych — innowacji czy wynalazków. Najbardziej tyczy się sposobu funkcjonowania, logiki czy mechanizmów konstrukcyjnych. Fascynuje mnie zmiana relacji czynników (znanych jak i tych nowych) uczestniczących w powoływaniu zdarzeń. Technologiczne twory stają się cybernetycznymi konglomeratami, których konstrukcja rozrasta się i rozplenia dalej. Wyciągają one robotyczne ramię lub wywołują programistyczne polecenie. Oblepiają

⁶⁹ Zob. V. Tanni, *Exit Reality: Vaporwave, Backrooms, Weirdcore, and Other Landscapes Beyond the Threshold*, tłum. A. Carruthers, Aksioma – Institute for Contemporary Art, Lublana 2024.

⁷⁰ L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2011.

⁷¹ Wcześniej opisywałam moment wejścia w Środowisko jako moment wejścia w Nieznane i obce, które musi zostać oświetlone jasnym światłem poznania, aby Odbiorca mógł się w nim zaaklimatyzować. Sama długo tkwiłam w progu sztuki cybernetycznej – zatrzaśnięta w Nieznanym. Choć widziałam wartość artystycznych tworów cybernetycznych, jawiły mi się jako obce. Starłam się rozumowo skategoryzować i zrationalizować swoje doświadczenia, aby przyjąć to obce/inne. Dopiero po długiej asymilacji, warstwa immersyjnego, zaangażowanego odbioru zaczęła być dla mnie osiągalna.

koncepty zagnieżdżone w rzeczywistości, budują sieci odnośników i interpretacyjnych wariantów. Powołują twory czysto cybernetyczne a jednak odczuwane i wplątane w rzeczywistość.

Wiele myśli poświęciłam charakterowi cybernetycznej sfery rzeczywistości. Choć technologizacja głęboko przeniknęła codzienność, wciąż jawi się jako obca i przeciwna wobec tego, co znormalizowane i akceptowane. Jak większość zjawisk marginalnych i mniejszościowych⁷², obrosła w stygmatyzujące stereotypy oraz uproszczenia. Zgodnie z popularyzującymi ruchami i powszechną generalizacją stała się również przestrzenią idealizowaną i utopijnym rajem fanatyków⁷³. W pojawieniu się cybernetyczności w tkance rzeczywistości upatruję splotu — a więc miejsca, w którym znaczą intensyfikację immersyjności. Rzeczywistość, nawarstwiająca się płaszczyzna możliwości oraz ich konkretyzacji, tworzy warstwę komórek macierzystych, których rozwój (różnicowanie) prowadzi do powstania nowych tkanek. W tym morfonetycznym potencjale⁷⁴ dynamiki rozwoju dopatruję się genezy cyberkultury. Nie wykształciła się obok rzeczywistości — nie jest też przekształceniem, wariacją rzeczywistości — stanowi byt osadzony w rozwoju, który w trakcie autokreacji i konkretyzacji dokonywał coraz większej separacji od źródła. Wykształcił się z komórek macierzystych rzeczywistości jednak rozwinął się w nowe twory tworząc własną rzeczywistość. Ta usamodzielniona forma stała się w końcu poszerzeniem rzeczywistości. Współbytowanie wirtualności i rzeczywistości sprawia, że sfery przenikają się, łączą i symbiozują. Z ich splotu wykiełkują nowe, nieznanne sposoby doświadczania, modele współpracy i formy konkretyzacji zjawisk oraz materializacji bytów.

_Rzeczywistość mieszana: poczucie bycia-w świecie

Jak rozrasta się pole oddziaływania realnej i wirtualnej sfer rzeczywistości? Gdzie toczą się zdarzenia i konstruują sensy? Wcześniej powołałam ciało-umysł jako odbiornik całościowego

⁷² Uważam, że sfera technologiczna codzienności jest przezroczysta: gdy wchodzi do powszedniego użytku (jak np. telefon komórkowy), staje się zrośnięta z normalnością. Gdy natomiast jawi się jako nowa – jest odrzucana czy dewaluowana jako obca, zagrażająca. Albo wzrok społeczności nie dostrzega jej w przyzwyczajeniu, albo odwraca się od niej w niechęci do Innego.

⁷³ Zob. P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, wyd. 2 poprawione, Katowice 2018.

⁷⁴ Potencjał morfogenetyczny – moc do tworzenia nowych form, (zob. <https://encyklopedialesna.com/haslo/morfogeneza/> [dostęp: 21.09.2025], w anglojęzycznych artykułach dotyczących embriologii czy botaniki pojawia się określenie *orphogenetic potential*, które dotyczy wyżej wskazanego znaczenia, zob. J. V. Veenvliet, P. F. Lenne, D. A. Turner, I. Nachman, V. Trivedi, *Sculpting with stem cells: how models of embryo development take shape*, "Development" 2021, https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8722391/?utm_source=chatgpt.com [dostęp: 21.09.2025]).

doświadczenia bycia-w-świecie wskazując, że we współpracy bodźców zmysłowych i analizy rozumowej człowiek ugruntowuje swoją percepcję otoczenia. Sproblematyzowanie charakteru otoczenia prowadzi do rozwarstwienia sposobu postrzegania. Wykształca też nowe formy doświadczania. W tym miejscu pragnę zawęzić prowadzone przeze mnie rozważania do sytuacji estetycznych zakotwiczonych w rzeczywistości — nie sięgam po wirtualne czy poszerzone rzeczywistości. Ich ciężenie dąży ku wirtualności prowadząc do immersji w technologicznej sferze. Dodatkowo, rzeczywistość, która pojawia się w tych przestrzeniach jest rzeczywistością filtrowaną — tak, że rzeczywistość postrzegana w przypadku AR staje się cyfrowa. To trudne napięcie między rzeczą a jej technologiczną reprezentacją tworzy szerokie pole wymagające pogłębionej analizy, której nie dotyczy moja praca. Przestrzenie zanurzone w cyberkulturze wymagają perspektywy nowomediacyjnej i skorelowanego ujęcia odbiorcy. Mnie natomiast interesuje zakorzeniona w rzeczywistości sytuacja poszerzona o nowomediacyjność, która dotyka realnej płaszczyzny rzeczywistości — pierwotności kontaktu i bezpośredniości doznania zmysłowego⁷⁵.

Poszerzenie rzeczywistości o nową sferę rozszczepia obecność. za pomocą technologii może ona zostać przeniesiona czy zagnieżdżona w innym miejscu lub wręcz rozproszyc się na wiele miejsc. Uwaga oraz świadomość również podlegają zmianom np. usieciowieniu, fragmentarycznie i prawie sakkadowo⁷⁶ unaoczniając się w rzeczywistości i wirtualności⁷⁷. Pojawia się doświadczenie teleobecności — obecności niesionej technologią. Ontyczną konsekwencją staje się pojawienie się w Sylwetce Odbiorcy receptora teleobecności a wśród właściwości Środowiska — rzeczywistości niesionej przez technologię.

⁷⁵ Choć wiele jest głosów popierających ontyczny status doświadczeń zmysłowych pochodzących ze świata wirtualnego, dla mnie ich charakter pozostaje problematyczny. Odniosę się do własnych doświadczeń, jako że one stanowią dla mnie punkt wyjścia do pogłębionych i ugruntowanych w literaturze podmiotu przemyśleń. Gdy kończę doświadczenie VR czy AR, mam w ciele poczucie dysocjacji. Potrzebuję chwili, aby zakotwiczyć swoją świadomość znów w otaczającym mnie świecie. To poczucie rozłączenia z ciałem nie pojawia się, gdy doświadczam opisywanych Immersyjnych Środowisk Interaktywnych. Nie wiem, czy ze względów pokoleniowych podróż do wirtualności niesie dla mnie wyższą cenę kognitywną tj. czy jest to kwestia przyzwyczajenia mojej zmysłowości do nowych doświadczeń. Wyczuwam natomiast pewne napięcie między zmysłowym doświadczeniem wirtualnym a realnym. Stąd decyzja o zawężeniu pola badań.

⁷⁶ Ruchy sekkadowe to bardzo szybkie i najczęściej mimowolne ruchy gałek ocznych, które pozwalają zbierać informacje wizualne o otoczeniu.

⁷⁷ Porównuję wejście w wirtualność do mimowolnych ruchów gałek ocznych powodowana obserwacją społeczną – nieświadomym sięganiem po telefon, sprawdzaniem drogi w nawigacji, potwierdzaniem własnych sądów w Internecie – wszystkich niezauważalnych, odruchowych czynności wykonywanych, aby odnaleźć potwierdzenie swoich realnych wyborów.

_Studium Przypadku | „Tele-present Wind” autorstwa Davida Bowena⁷⁸

Wcielić się, przyjąć inne doświadczenie jako swoje, empatyzować — w ten dość metaforyczny i poetycki sposób czytam poczucie telematyczności. Uważam je za poszerzenie matrycy odczuwania o kolejne miejsce. Umożliwia ono zawiązanie kolejnych splotów, immersyjnych załączków odczuwania.

Wspominałam już, że natura działa kojąco a w ruchu i trwaniu zjawisk naturalnych odnajduję inspirację do medytacyjnych kreacji — dlatego też, ogromnym wzruszeniem było dla mnie doświadczenie pracy Davida Bowena odnoszącej się do teleobecności.

Najpierw doświadczyłam jej w Galerii Kapelica w Lublanie, w Słowenii — następnie na Festiwalu Ars Electronica 2025. Za pierwszym razem, w utrzymanym w mroku pomieszczeniu podłogę pokrywały ususzone rośliny trzymane przez prawie niezauważalne mechaniczne ramiona. Poruszały one suszkami zgodnie z kierunkiem wiatru rejestrowanego przez czujnik w okolicach University of Minnesota, w Stanach Zjednoczonych.

Falująca płaszczyzna sztucznie poruszanych roślin przypominała mi wszystkie chwile, gdy patrzyłam na układane wiatrem pola traw czy wzruszane jak fale korony drzew. Zastanawiałam się też nad tym napięciem między poczuciem obecności tam, w Stanach, a tu w stolicy Słowenii. Dziwne poczucie bycia rozciągniętą, współobecną jednak w bardzo selektywny sposób — a więc rozciągniętą i zredukowaną do odczucia wiatru układającego wątle pionowe obiekty.

Realizacja Bowena łączy efemeryczność z technologiczną precyzją, przywołując poczucie obecności poprzez kreślenie właściwości Środowiska — nie jako ilustracyjne odwzorowanie, lecz jako selektywnie wyabstrahowany aspekt rzeczywistości. Teleobecność unaocznia fragment, który, choć redukcyjny, ma tak silne oddziaływanie, że przenosi odbiorcę pomiędzy jego własnym ciałem zanurzonym w doświadczeniu, a rozumem, który generuje wyobrażeniowe krajobrazy odległego miejsca. W tym napięciu ujawnia się świadomość istnienia równoległych rzeczywistości. Upatruję wzniosłości w zestawieniu jednostkowego przeżycia z uświadomieniem sobie wielości równoczesnych, niemożliwych do ogarnięcia umysłem, zdarzeń.

_Multisensoryczność i rytuał przejścia

Kontynuując analizę estetyk rozwijanych w przestrzeni internetowej, jednym z najbardziej immersyjnych i zmysłowych twórców, konkretyzujących niektóre z powoływanych przeze mnie wyznaczników środowisk, jest zjawisko ASMR, czyli nagrań wywołujących silne reakcje

⁷⁸ Praca dostępna do wglądu pod linkiem: <https://www.youtube.com/watch?v=tDrFnTHRGh4> [dostęp: 12.09.2025].

cielesne. W ich gwałtownej popularności oraz w silnie somatycznym oddziaływaniu upatruję esencji współczesnych potrzeb percepcyjnych.

ASMR wraz z nurtem „dziwnie satysfakcjonujące wideo”, wywołują u odbiorców fizjologiczne reakcje — tzw. *tingles* — które manifestują się jako ciarki, poczucie przyjemności lub ukojenia. Choć termin brzmi naukowo (akronim od Autonomous Sensory Meridian Response), zjawisko to nie posiada medycznego ugruntowania i funkcjonuje w sferze empirycznego doświadczenia⁷⁹. Artyści działający w tej dziedzinie, za pomocą różnorodnych materiałów, konstruują audialno-wizualne komunikaty o silnym ładunku sensualnym: wykorzystują szept, stukanie paznokciami po powierzchniach, przelewanie płynów czy łączenie i rozdzielanie sklejających się elementów. Te bodźce dźwiękowo-wizualne wywołują cielesne reakcje, które można porównać do empatii somatycznej lub ucieleśnionej symulacji.

Mózg, posiadając jednocześnie reprezentację obrazową i dźwiękową, reaguje fizycznie, mimo że zdarzenie odbywa się w wirtualności. Mechanizm ten wskazuje, że ontyczna wartość wirtualnych doświadczeń jest zbliżona do doświadczeń świata realnego — choć percepcja i emocja rozchodzą się na dwa porządki rzeczywistości. Świadomość zawieszenia pomiędzy wirtualnym źródłem a realną cielesnością prowadzi do poczucia dysocjacji i rozszczepienia doświadczenia, a w konsekwencji — do wrażenia braku zakotwiczenia w rzeczywistości materialnej.

Przełożenie tej sytuacji na pole sztuki zmienia jednak jej wydźwięk ze względu na specyficzne ramy doświadczeń estetycznych. W proponowanym przeze mnie ujęciu immersyjnych środowisk interaktywnych, Środowisko jest nowym mikro-światem, w który wkracza odbiorca. Zostawiając za sobą znane realia, przychodzi otwarty na nowe doznania, które implikują odcięcie się od Zewnątrz i zanurzenie w powołanym świecie. W celu uniknięcia intensyfikacji rozszczepienia między wirtualnością a rzeczywistością proponuję wprowadzenie rytuału przejścia. Rozumiem go jako zaprojektowane sposoby doświadczania przejścia między jedną powołaną rzeczywistością a drugą — lub intencjonalnie, wirtualno-realne doświadczenie, gdzie odczucie nie zostaje osamotnione⁸⁰. Przeciwdziała ono dysocjacji.

⁷⁹ V. Tanni, *Exit Reality: Vaporwave, Backrooms, Weirdcore, and Other Landscapes Beyond the Threshold*, tłum. A. Carruthers, Aksioma – Institute for Contemporary Art, Lublana 2024, s.57.

⁸⁰ Przez „osamotnienie” rozumiem stan odczucia wyobcowanego, istniejącego wyłącznie w przestrzeni wirtualnej, pozbawionego odniesienia do rzeczywistości, doświadczenia. „Brak osamotnienia” oznacza więc sytuację, w której doświadczenie zyskuje ciągłość — poprzez przenoszenie elementów rzeczywistości do wirtualności lub rozszerzanie realnego świata o komponenty wirtualne.

W dalszej części tekstu wskazuję na przykłady działań artystycznych, w których rytuał przejścia staje się narzędziem spajającym realność i wirtualność.

Kreacje wirtualne mają za zadanie przenosić w inny stan umysłu⁸¹. Tworzone przez użytkowników zamieszanych w mieszanej rzeczywistości, dotyczą współczesnych sposobów doświadczania. Ogrom informacji, wciąż zmienny nurt obrazów, dźwięków i danych, czasowość, w której przeszłość i przyszłość upłynniają się i mogą stać się odtwarzalne i modyfikowalne, wpływa na możliwości percepcyjne odbiorców. Wśród internetowych nurtów kreatywnych, pojawiają się przedstawienia łączące różne formy wideo na zasadzie kolażu np. realizacja „The Seventh Seal (Zoomer Edition)”, znajdująca się na kanale YouTube należącym do Piper Paige⁸². Obok kultowego filmu Bergmana, po lewej pojawia się „dziwnie satysfakcjonujące wideo” a po prawej pierwszoplanowa rejestracja gry. Przedstawienie jest przestymulowane, przeciwstawia sobie niespójne estetyki a jednak sprawia, że uwaga widza zostaje skupiona. Jak podaje jeden z komentarzy autorstwa @felipecampos1403 “I can finally watch a cult, old, philosophical black and white movie with that dopamine boost just a slight tilt of the eye away”. Wideo egzemplanuje współczesną potrzebę wieloaspektowej stymulacji i ciągle podtrzymywanej uwagi. Niektórzy wskazują również na medytacyjny wydźwięk takich przedstawień spowodowany przestymulowaniem i pełnym obciążeniem, które prowadzi do całkowitego skupienia na przedstawieniu⁸³.

Obrastająca w kolejne warstwy komunikatów, bodźców i stymulantów rzeczywistość przystosowuje odbiorcę do wieloaspektowej percepcji. Jego uwaga modyfikuje się podług działania otoczenia. Możliwość skupienia a tym samym zagłębienia staje się zależna od codziennej formy zaangażowania w rzeczywistość. Coraz bardziej złożone postrzeganie otoczenia sprawia, że immersyjny, głęboko zaangażowany odbiór dzieła przypominający wstąpienie do nowego świata wymaga stymulacji spójnej z tą, na którą odbiorca jest nastawiony w codziennym funkcjonowaniu.

_Studium przypadku: czepne wąsy wirtualności

Przeżycia w wirtualnej rzeczywistości po zdjęciu gogli stają się abstrakcyjnym wydarzeniem, po którym potrzebna jest chwila, by „wrócić” do realności. Niektóre dzieła VR rozszerzają się

⁸¹ V. Tanni, *Exit Reality: Vaporwave, Backrooms, Weirdcore, and Other Landscapes Beyond the Threshold*, tłum. A. Carruthers, Aksioma – Institute for Contemporary Art, Lublana 2024, s. 70.

⁸² https://www.youtube.com/watch?v=3_5wR4xAic4 [dostęp: 20.09.2025].

⁸³ V. Tanni, *Exit Reality: Vaporwave, Backrooms, Weirdcore, and Other Landscapes Beyond the Threshold*, tłum. A. Carruthers, Aksioma – Institute for Contemporary Art, Lublana 2024, s. 73.

jednak na materialną rzeczywistość. Dzięki temu ich odbiór nie wywołuje wrażenia separacji — przeciwnie, ugruntowuje przeżycie.

Podczas łódzkiej konferencji VR⁸⁴ w 2022 roku doświadczyłam prac, do których wprowadzały osoby opiekujące się każdym z dzieł. Uważam, że taka figura patrona doświadczenia — osoby, która niczym przewodnik nawiguje odbiorcę — stanowi rodzaj intro i outro, czyli kompozycyjną klamrę projektowanego przeżycia. Tak zaaranżowana sytuacja odbiorcza zbliża środowisko VR do poszukiwanej przeze mnie definicji immersyjnych środowisk interaktywnych.

Inną formą, która również stanowi egzemplifikację rozciągnięcia przeżycia wirtualnego na płaszczyznę świata realnego, jest aranżacja przestrzenna. Podczas WRO Biennale 2025 zaprezentowany został VR pod tytułem „Uwielbiam stacje benzynowe nocą” autorstwa Kuby Krotosza⁸⁵, ukazujący przenikanie doświadczenia wirtualnego i realnego. Odbiorca doświadczał powołanego świata poprzez jazdę samochodem, trzymając w dłoniach faktyczną kierownicę Hondy Civic. Doświadczenie rozpoczynało się wejściem do samochodu, co stanowiło element przejścia pomiędzy światem VR a cielesną realnością.

Kolejnym przykładem dzieła VR, którego czepne wąsy sięgają poza doświadczenie wirtualne, jest instalacja Moniki Masłoń pt. „Control Negative”⁸⁶. W tej realizacji doświadczenie wirtualnej rzeczywistości odbywa się w przestrzeni wyznaczonej przez geometryczną konstrukcję domu. Jej czarne, metalowe krawędzie określają obszar, który przemierza odbiorca, wchodząc w interakcję w VR. Konstrukcja ta stanowi fizyczne odwzorowanie estetyki wirtualnego świata — działa niczym portal, zapewniający płynne przejście między realnością a doświadczeniem cyfrowym.

Czepne wąsy wirtualnych światów sięgają szeroko poza przestrzenie cyberkultury. Dotykają cielesności, odczuć i przeżyć wewnętrznych. Jednak przeżycie, odcięte od źródła, staje się jedynie echem i emanuje pustką. Twierdzę, że przedłużenie realności wirtualnych w formie osadzenia ich elementów w rzeczywistości materialnej zapewnia ciągłość kognitywną. Taki rytuał przejścia oferuje odbiorcy czas na tranzycję między światami zamiast zderzać go z zupełnie nową realnością niż ta, której doświadczył. Przedłużenie wirtualności stanowi

⁸⁴ <https://konferencja.vnlab.org/en/home/> [dostęp: 20.09.2025].

⁸⁵ <https://wro2025.wrocenter.pl/en/works/uwielbiam-stacje-benzynowe-nocaj/> [dostęp: 20.09.2025].

⁸⁶ <http://cn.monikamaslon.art/about/> [dostęp: 20.09.2025].

drogowskaz do wcześniej poznanych miejsc, ugruntowując doświadczenie w sferze realnych doznań. Stanowi dowód i wskazuje na źródło przeżyć.

6. Tkanka merystematyczna

Rozwój technologiczny wpływa i przekształca Odbiorcę, zmieniając sposób funkcjonowania nie tylko sztuki, ale całego jego otoczenia. W refleksji nad technologiami definiującymi J.D. Bolter⁸⁷ wskazuje, że metafora komputera wpłynęła na ludzkie samopojmowanie, a świat stał się zbiorem danych możliwych do przekształcenia. Tym samym technologia cyfrowa nie tylko zmieniła narzędzia komunikacji czy pracy, lecz przede wszystkim przeorganizowała relację między człowiekiem a otoczeniem, przesuując punkt ciężkości z jednostkowego podmiotu na dynamiczne sieci wymiany i obiegu informacji. Granica między podmiotem a narzędziem uległa zatarciu, co staram się egzemplifikować podając przykłady przejęcia logiki sensorów czy generatywnych programów podczas twórczej pracy z tymi narzędziami.

Jest wiele miejsc, gdzie fatalistyczna wizja Boltera okazała się jednak prominentnym źródłem nowych nurtów myślenia — badacz przepowiadał niebezpieczne utracenie linearności historycznej poprzez dyskretne, cząstkowe ujęcie czasu, które implikuje komputeryzacja. Patrząc przez pryzmat przytoczonych przeze mnie przykładów, czas w ujęciu pętli, rekurencji czy ciągłego kotłowania się poszerzonego o nieustającą zmianę i wpływ kolejnych czynników, okazuje się bliższy faktycznym realiom funkcjonowania świata. Otwiera również nowe, bardziej inkluzywne sposoby rozumienia otoczenia.

Botler wskazuje na niebezpieczeństwo redukcjonizmu, które pojawia się wraz z możliwością zamienienia wszystkiego na przekształcalne dane. Biorąc pod uwagę, że jego myśli sięgają lat 80., rzeczywiście wtenczas świeża i kusząca myśl o digitalizacji otoczenia mogła dominować. Jednak dystans czasowy ukazuje, że cyfrowe poznanie poszerza a nie redukuje obiekty zmysłowe. Pozwala poznać je ze stron wcześniej niedostępnych, wykroczyć poza ograniczenia ludzkiego ciała, ale również unaoczniać to, co trudne do bezpośredniej percepcji. Zwłaszcza mając na uwadze tezę Ludwika Flecka o wiedzy, która pogłębia percepcję.

W proponowanym przeze mnie ujęciu, cyfrowe reprezentacje dookreślają przedmiot, ukazują to, co wymyka się ludzkim aparatom poznawczym lub otwierają nową płaszczyznę rozumienia i doświadczania. Są nową formą wcześniej opisywanego obiektu zmysłowego. Stają się tkanką merystematyczną⁸⁸ — a więc twórczą, posiadającą potencjał przekształcania się i konkretyzacji warstwą, która morfuje dając początek nowym, stałym tworom. Oryginalnie, nazwa oznacza tkanki twórcze obecne w roślinach od stadium zarodkowego. Dzielą się one i modyfikują tworząc tkanki stałe takie jak łądygi czy pędy. Przenoszę to określenie na grunt cybernetyczny powodowana płynnym charakterem kodu, który stoi za większością digitalnych kreacji. Obiekt nowych mediów może być zapisany jako funkcja

⁸⁷ B.J. David. *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, tłum. T. Goban-Klas, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1990.

⁸⁸ Zob. <https://zpe.gov.pl/a/przeczytaj/Djm1aVT06> [dostęp: 11/09/2025].

matematyczna lub poddany obróbce algorytmicznej⁸⁹. Obraz, dźwięk, kształt, ruch mogą zostać zsyntetyzowane do parametrów liczbowych. Ten spójny mianownik tworów cyfrowych zapewnia im wysoką łączliwość⁹⁰, którą rozumiem jako możliwość tworzenia wzajemnych zależności a także reaktywności na siebie nawzajem (media współczulne).

L. Manovich zwraca uwagę na modularność elementów cyfrowych — łatwość ich scalania i modyfikacji, nawet w już stworzonym konglomeracie (jeśli oczywiście pozostaną połączone z elementem źródłowym). Odnoszę wrażenie, że modularność stanowi jedną z bardziej charakterystycznych, aktualnych cech działań artystycznych widoczną również poza tym polem. Przykładowo w socjologii widzę spójność modułowości z figurą „aktantów” proponowaną przez B. Latoura w teorii aktora-sieci. Analizując moje własne realizacje artystyczne oraz tok rozwoju poszczególnych elementów również dostrzegam modułowy system budowy złożoności czy strukturyzacji rozwoju autorskiego języka wizualnego. Powołując jeden element sprawdzam jego relację wobec już istniejących, patrzę jak zmiana kontekstu wpływa na jego charakter. Taką praktykę uważam za wykorzystanie „postawy dialogicznej” w procesie kreatywnym. Wiele ze znanych mi artystów wykorzystuje wcześniej zbudowane narzędzia artystycznego wyrazu lub rozwija już wcześniej wprowadzoną myśl. Pogłębiam wątek dialogiczności i modułowości przywołując rozmowę z artystką Niką Erjavec w podrozdziale „_Studium Przypadku — postawa dialogiczna w kreacji”.

Digitalne właściwości dzieł nowomediálních opierają się na sygnale oraz cyfrowym zapisie. Dzięki temu mogą być analizowane oraz konwertowane. Ich wspólny mianownik wyznacza szeroką płaszczyznę, na której możliwe staje się zbudowanie zależności między różnymi obiektami czy mediami. Przykładowo, rytmiczność dźwięku może być ukazana wizualnie, w pulsującym obrazie — obraz staje się „czuły” na dźwięk. Niektóre właściwości jednej formy wyrazu umożliwiają ukazanie tego, co wymyka się innemu medium: obrazowanie umożliwia przedstawienie dźwięku czy ruchu w czasie, ukazując jego zmianę w kontekście budowanego napięcia czy dynamiki czasowej. Współzależność poszerza Zewnątrz o kolejne zawite nici tworzące odniesienia — a więc immersyjnie pętające Środowisko.

_Media współczulne

Wspólna podstawa mediów cyfrowych zapewnia ich wysoką łączliwość. Obraz może być przełożony na dane, dźwięk na zapis wizualny, ruch na sekwencje a generatywność

⁸⁹ L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2011, s. 92.

⁹⁰ L. Manovich wskazuje, że obiekty nowych mediów „są liczbami zapisanymi w postaci cyfrowej” (zob. L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2011, s. 92). Odnosząc się do wysokiej łączliwości, mam na myśli potencjał relacji elementów cyfrowych.

na algorytm. Akt translacji może unaocnić pewne aspekty, które w innej formie pozostają ukryte — lub przeciwnie ukrywa cechy widoczne. Gdy przełożenie zyskuje formę kompatybilną z właściwościami innego medium, możliwe staje się stworzenie odnośnika — uwrażliwienie np. obrazu na parametr dźwiękowy. To właśnie ta relacyjna zależność i kontekstualność stanowi interesującą mnie płaszczyznę intermedialności. Translacja, rozumiana jako inna forma przedmiotu, staje się drogowskazem ku esencji danej rzeczy — unaocnia to, co może wymknąć się percepcji jak również uwrażliwia Odbiorcę na bodźce zmysłowe. Unaocnienie jednego medium w drugim zwiększa dostępność przedstawień.

Media współczulne, a więc reagujące na swoje parametry, pogłębiają kompetencje zmysłowe Odbiorcy. Dla osób wrażliwych na obraz, oglądanie tańca wraz z symultanicznymi wizualizacjami osób tańczących poszerza doświadczenie o płaszczyznę im bliską i dla nich czytelną. Dodatkowo, ruchomy obraz pozwala ukazać czasowość w zmienionej formie — tak jak w zrealizowanej przeze mnie instalacji „Coalesce” czy serii „Rzeźby Ruchu”, której głębszą analizą zajmę się w dalszej części. Wizualizacja obrazuje czasowość tańca — właściwość, która jest czytelna dla osób o inteligencji kinestetycznej i pamięci ruchowej. Są to osoby, które naturalnie dostrzegają np. relację między pozami czy dynamikę między sekwencjami ruchu. Dzięki przełożeniu właściwości ruchowych na obraz wideo możliwa staje się reakcja feedbacku — gdy odbiorca zrozumiał dynamikę przedstawień tanecznych, zaczyna rozumieć taniec i jego zniuansowane właściwości — ponieważ doświadczył ich w obrazie.

Osobiście doświadczyłam tej prawidłowości tworząc wizualizacje tańca. Wykonywałam wiele szkiców, poszukując różnorodnych form reaktywności cyfrowej sylwetki odbiorcy na jego ruch. Tworzyłam dymne powidoki, interferujące rozłożenia obrysów ciała w przestrzeni czy ulatujące w górę, zatrzymane pozy. Następnie proponowałam je performerom ruchowym, których poznałam na sympozjach, wyjazdach badawczych czy przy wspólnej pracy nad spektaklami teatralnymi. Chętnie wchodzili w interakcje a ja, patrząc na ich kreacje, poznawałam taniec poprzez medium mi bliskie — poprzez wizualizacje.

Stworzyłam serię realizacji pod tytułem „Rzeźby Ruchu”⁹¹ chcąc skonkretyzować oraz skatalogować moje poszukiwania. Rozpoczęłam od dymnego obrysu ciała performerera, który unosząc się w górę, rozprasał się i rzedł. Początkowo eksperymentowałam z tą interaktywną projekcją wraz z osobami spoza kręgów artystycznych — ich ruchy ograniczały się do spaceru w tę i z powrotem, czasami aktywizując również dłonie. Gdy pokazałam tę realizację Wioletcie Fiuk⁹², projekcja ukazała mi wcześniej nieznane możliwości. Wiązka dymu

⁹¹ Badania poświęcone tym poszukiwaniom zgromadziłam w formie strony internetowej: <https://www.researchcatalogue.net/view/3140993/3140985> [dostęp: 20.09.2025].

⁹² W niniejszej pracy nawiązywałam już do interakcji tej artystki z moimi realizacjami artystycznymi; szerzej omówiłam jej postać w przypisie 60.

intensyfikowała się w nieruchomych miejscach, a poruszające się części ciała zostawiały delikatny ślad mgiełki. Artystka kreowała abstrakcyjne formy za pomocą swojego ruchu, tworząc również pozy inspirowane ikonograficznymi przedstawieniami. Następnie stworzyłam wizualizację, która rozwijała ten pomysł⁹³. Odnosiła się do rozkładu ruchu w czasie⁹⁴, który unaocznia kluczowe, semiotyczne pozy. Zastanawiając się głębiej nad relacją zmian obrazu w czasie stworzyłam realizację „Coalesce”, interaktywną projekcję wpisującą się w architekturę miejsca. Działanie zapoczątkowałam na Sympozjum w Goszczu „Było, jest i będzie” we współpracy z tancerką Magdą Niedzielską⁹⁵. W tej pracy przedstawiłam oś czasu pionowo dzięki temu elementy zamiast nikać z czasem, unosiły się w górę⁹⁶. Ten zabieg jeszcze mocniej unaoczniał relację między pozami jako ważny czynnik budujący dzieło ruchowe. Rezultatem przeprowadzonych działań i refleksji twórczych stało się dzieło „Coalesce”⁹⁷ ukazane na wernisażu podsumowującym Sympozjum. Następnie realizacja została ukazana np. w Lublanie podczas Międzynarodowego Festiwalu Tańca, w zmodyfikowanej z powodów technicznych formie. Realizacja bazowała na różnicy między pozami ukazując zarys zmiany — tak, że obszernie ruchy pozostawiały szerokie pasma czerni a delikatne poruszenia o małym zakresie obrysowywały daną część ciała. Reagując na taniec Alji Lacković⁹⁸, ukazało inny wymiar wizualizacji ruchu.

⁹³ Fragmenty tej realizacji znajdują się na moim Instagramie:

https://www.instagram.com/p/ClF9oZUoG_K/?img_index=2 [dostęp: 20.09.2025].

⁹⁴ Termin *wyczasowić* używany jest tu w sensie środowiskowym, funkcjonującym w praktyce artystycznej tańca i kreacji wideo. Oznacza on rozłożenie formy w czasie, nadanie jej rytmu, tempa i dynamiki odpowiadającej zamierzonemu efektowi ekspresyjnemu. Słowo nie jest notowane w słownikach języka polskiego; stanowi neologizm artystyczny powstały na gruncie praktyki twórczej.

⁹⁵ Więcej o artystce pod linkiem: <https://grotowski.net/biogramy/magdalena-niedzielska> [dostęp: 20.09.2025] lub <https://vimeo.com/magdaniedzielska> [dostęp: 20.09.2025].

⁹⁶ Pod tym linkiem znajduje się szkic wykonany podczas sympozjum – jest to dokumentacja prób przeprowadzonych z tancerką, podczas których eksperymentowałam z kodem słuchając jej wrażeń i patrząc na jej reakcje ruchowe: <https://www.researchcatalogue.net/view/3140993/3140994#tool-2435777> [dostęp: 20.09.2025].

⁹⁷ Realizacje można zobaczyć pod linkiem: <https://www.youtube.com/watch?v=ZHK9Gh00-Ks> [dostęp: 20.09.2025].

⁹⁸ Zapowiedź realizacji znajduje się pod tym linkiem: <https://mgml.si/en/match-gallery/events/2085/2025-06-11/21-30/dancers-alja-lackovic-movement-dialogue-with-the-interactive-projection-coalesce/> [dostęp: 20.09.2025].

Realizacja „Coalesce” interpretuje właściwości ruchowe i tłumaczy je na język ruchomego obrazu. Bazuje również na właściwościach miejsca, wpisując się w architekturę i wykorzystując cechy otoczenia. Dzieło morfuje odpowiadając zmiennym warunkom wystawienniczym — jego zmienność stanowi egzemplifikację postawy dialogicznej — idei kontekstualnego oraz wrażliwego na cechy otoczenia sposobu kreacji dzieła — która stanowi filar mojej rozprawy doktorskiej.

_Studium przypadku: Odbiorca w interaktywnej projekcji „Rzeźby Ruchu”

Magda Niedzielska performując z instalacją stwierdziła, że „ma wrażenie jakby tańczyła z partnerem”. W projekcji szukała potwierdzenia swoich ruchów i w reakcji do powoływanej wizualności projektowała choreografię. Wioleta Fiuk określiła współpracę z projekcją również odnosząc się do partnerstwa. Czuła się prowadzona przez interaktywny obraz. W przypadku performatywności Wiolety, jej uwaga skierowana była na wyczasowanie⁹⁹ ruchów. Tancerka kreowała wizualizacje poprzez spowolnione lub zatrzymane pozycje, do których prowadziły ruchy o różnorodnym tempie. Raz zatrzymywała pozę, raz rozmywała rzeźbę fragmentu ciała poprzez szybki ruch, innym razem tworzyła chmurzaste abstrakcje poruszając miarowo całym ciałem. Dla obu artystek współpraca z projekcją przynosiła nowe spojrzenie na propriocepcję rzucając nowe światło na ich relacje z własnym ciałem.

Odmianą postawę wobec projekcji prezentował Patryk Dariusz Gacki¹⁰⁰, tancerz, choreograf, reżyser oraz artystą, który również uczestniczył w moim eksperymentalnym procesie badania wpływu wizualizacji na świadomość ciała. Jego działania charakteryzował większy dystans i bezemocjonalne podejście do kreacji. Szukał wartości estetycznych, które niesie interaktywny obraz. Stosował swój ruch jak próbnik działań odkrywający przed nim możliwości technologii.

Obserwując trzy wyżej wymienione postawy wobec środowiska można wyodrębnić wspólne, powtarzające się aspekty. Dotyczą one propriocepcji. Postrzeganie własnego ciała zostaje poszerzone o dodatkową przestrzeń — wirtualne odbicie. Nie jest to jednak odwzorowanie, a poszerzony obraz sylwetki osoby performującej. To poszerzenie staje się przyczynkiem zmiany w postrzeganiu własnego ciała. Tancerze zaczynają używać ruchu w odniesieniu do tworzonego wideo. W obrazie szukają potwierdzenia choreograficznych decyzji — to on

Fragменты этой реализации находятся на моём Instagramie:

https://www.instagram.com/p/DKjXQNYlaez/?img_index=1

https://www.instagram.com/p/DKbipkYI92k/?img_index=1 [dostęp: 20.09.2025].

⁹⁹ Zob. przypis 94.

¹⁰⁰ W niniejszej pracy nawiązywałam już do współpracy z tym artystą; szerzej omówiłam jego postać w przypisie 60.

ich prowadzi. Świadome, kontrolowane ciało działa jako somatyczny interfejs¹⁰¹. Performer istnieje pomiędzy wirtualnością a realnością a jego świadomość jest w obu światach na raz. Performance staje się środowiskiem rzeczywistości mieszanych. Rozdzwięk między opiniami tancerki oraz mężczyzny przypisują czułości dzieła na Odbiorcę. Interaktywność dzieła się w dialogu, który angażuje dzieło oraz sylwetkę odbiorcy — różnorodne osobowości tworzą inne sytuacje.

Jak jednak układają się wrażenia odbiorcze osób niezwiązanych z tańcem? z pilotażowych badań w technice neuroobrazowania wynika, że odbiorcy silniej odczuwają działanie, jeśli mieli wcześniej doświadczenie pracy z ruchem lub technikami choreograficznymi, których używa obserwowany performer. Dochodzi do empatii kinestetycznej, gdzie odbiorca doznaje ruchów tancerza nie poruszając własnym ciałem¹⁰². Warto zauważyć, że właściwości ruchowe w Coalesce unaoczniają się również w obrazie. Dzięki temu osoby wrażliwe na wizualność widzą właściwości ruchu poprzez medium im bliskie. Dostrzegając obrazowe konsekwencje ruchu, zaczynają dostrzegać w nim właściwości interpretowane przez wizualność. Poznają ruch i uwrażliwiają się na niego. Pogłębia sposób odbioru dzieła. Prowadzi również



Ilustracja 11. Aleksandra Nowakowska podczas występu „Corpus” wśród moich wizualizacji, które reagowały na położenie tancerki, „FUTUROFONIA”, Opera Bałtycka, Gdańsk, 2025.

Źródło: materiały Opery Bałtyckiej, fot. K. Mystkowski KFP

do uwrażliwienia widza na działanie danego medium. W konsekwencji tak złożonego i wieloaspektowego oddziaływania, dzieło korzystnie wpływa na rozwój aparatury poznawczej odbiorców.

Odbiorca pozostaje jednak wyłączony z sytuacji — i choć jego zaangażowanie jest wysokie, immersja dotyczy wyłączonego z sytuacji ciała (uruchomionego jednak w konsekwencji procesów umysłowych). Wysoko cenię tak angażujące sytuacje estetyczne, dlatego też często korzystam z mediów

współczulnych¹⁰³. Jednak obrona przeze mnie forma czułości sztuki bazuje

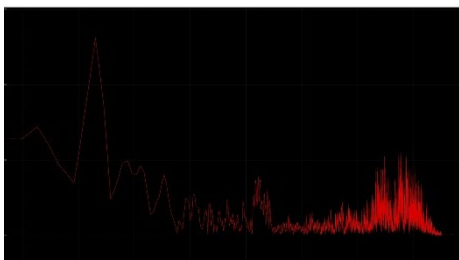
¹⁰¹ „Somatyczny interfejs” to koncept Agnieszki Jelewskiej, analizujący relację między ciałem, emocją i technologią we współczesnej sztuce performatywnej oraz medialnej. Autorka zwraca uwagę, że we współczesnej sztuce medialnej ciało widza staje się interfejsem, przez który przepływają bodźce sensoryczne i emocjonalne, często w sposób nieświadomy. Zob. A. Jelewska, *Somatyczny interfejs. Zwrot afektywny w sztuce*. „Didaskalia. Gazeta Teatralna”, 2012, nr 109–110, s. 113–122.

¹⁰² Zob. M. Zamorska, *Technoobrazy performujących ciał*, [w:] *Więcej niż obraz*, Wilk Eugeniusz, et al. „Więcej niż obraz”, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe KATEDRA, 2016, s. 299–310.

¹⁰³ Przykładowo tworząc oprawę wizualną realizacji „Corpus” autorstwa Aleksandry Nowakowskiej ukazanej na festiwalu „FUTUROFONIA” organizowanym przez Operę Bałtycką w Gdańsku. Fragment

na zaangażowanym ciało-umyśle. Z tego względu, poszukując praktycznego wydźwięku mojej rozprawy doktorskiej obrałam prowadzoną równoległe ścieżkę interaktywnych obiektów, których proces powoływania opisuję w „_Części Wierzchnie_Tu nie ma żadnej prawdy”. Doświadczenia zdobyte podczas pracy nad tą odnogą wywarły duży wpływ na finalny kształt mojej realizacji artystycznej — w szczególności myśli dotyczące świadomości ciała (tak zależnego od indywidualnych cech odbiorcy) oraz relacji między projekcją a rzeczywistością. Translacja pozostała moją główną formą eksperymentu formalnego.

_Części Wierzchnie | audioreaktywność podskórna¹⁰⁴



*Ilustracja 12. Powyżej, „tkanina z dźwięku” stworzona poprzez przekształcenie poniższego spektrogramu, element, na który później nakładam dalsze przekształcenia.
Źródło: archiwum własne.*

Koncept mediów współczulnych unaocznia się również w wysokiej łączliwości generatywnego wideo i dźwięku. Tworząc oprawę wizualną koncertów korzystam z przekazywanego na żywo sygnału audio. Analizuję linię dźwiękową dzieląc ją na wysokie, średnie i niskie tony oraz wyabstrahowując właściwości takie jak uderzenia, rytm czy gęstość widma. Te parametry ukazują charakter dźwięku według ściśle określonych odniesień. Tworzę wizualizacje w programistycznym środowisku TouchDesigner, gdzie układ node'ów (programistycznych poleceń w graficznej formie) operuje danymi. Dane te są kompatybilne między sobą. W ten sposób mogę wyodrębnić część właściwości dźwięku i przypisać je do obrazu. Dzięki temu powstaje na przykład koło pulsujące w rytmie basu. Nawet tak dosłowny, pozbawiony wysublimowania ekwiwalent dźwiękowo-wizualny niesie pewne immersyjne współgranie. Podążając drogą budowania zależności między dźwiękiem

a obrazem powołałam koncepcję audioreaktywności podskórnej. Jest ona efektem moich badań nad czułością ruchomego obrazu na dźwięk jednak bez hierarchicznej podległości¹⁰⁵ —

realizacji można zobaczyć pod linkiem: https://www.instagram.com/p/DK1TsQml_jq/?img_index=1 [dostęp: 20.09.2025].

¹⁰⁴ Tworząc realizacje w duetach z muzykami, z którymi współpracuję, zależało mi na stworzeniu spójnego doświadczenia audiowizualnego, gdzie obraz oraz dźwięk wzajemnie się dopełniają. Szukałam reaktywności, która wspiera brzmienie jednak nie czyni obrazu podległym muzyce. W ten sposób wypracowałam koncept „reaktywności podskórnej”, który dokładnie opisuje w artykule o tym samym tytule. Zob. Laura Adel, *Audioreaktywność podskórna*, „Rita Baum”, nr 71–72, 2025.

¹⁰⁵ Uważam, że w proponowanym przeze mnie koncepcie „obrazu dźwięku” wizualizacja staje się interpretacją wrażeń muzycznych a więc przełożeniem odczuć na inne medium. Zawierają zatem

tak aby oba komponenty tworzyły uzupełniające się części. Audioreaktywność podskórna nie polega jedynie na reagowaniu obrazu na dźwięk, lecz na współistnieniu tych mediów w jednym, cielesno-percepcyjnym rytmie — jakby dźwięk drżał pod powierzchnią obrazu.

Obraz dźwięku, jak preferuję nazywać wizualizacje, tworzę budując sieci node'ów, których niektóre właściwości przypisuję do kontrolera MIDI. Dzięki temu, grając na żywo, mogę dostosowywać wizualność do charakteru muzyki i rozwijać narrację¹⁰⁶. Ciąg node'ów jest wewnętrznie zależny i nadbudowuje się od początku do końca sieci. Przypisuję odpowiednio skalibrowane właściwości audialne do początkowych części ciągu. One tworzą ruch fundamentalnych, najgłębszych warstw wizualizacji. Na nie nakładam kolejne polecenia programistyczne, które dalej przekształcają obraz. Dzięki temu wideo, pod warstwą stworzonych przeze mnie przekształceń, pulsuje podług dźwięków muzyki¹⁰⁷. Powstaje wewnętrznie splątany, posiadający wielowarstwowe zależności ruchowe, obraz.

Gdy rozpoczynam pracę nad danym setem muzycznym, długo słucham aż w mojej wyobraźni pojawi się „obraz dźwięku”. Każda forma audialna tworzy w mojej wyobraźni wrażenie, które niesie ze sobą ekwiwalent wizualny. Przykładowo, długie, dronowe dźwięki rysują przestrzenne pola o lekkiej, drżącej podług tonów teksturze. Wyobrazeniowe zestawienia audiowizualne stanowią wypadkową uważnych obserwacji otoczenia, gdzie każde zdarzenie posiada swój wygląd i swoje dźwięki. Kreacja wizualizacji, czy obrazów dźwięku, jest procesem intuicyjnego, opartego na wcześniej zebranej wiedzy, konkretyzowania relacji dwóch mediów — obrazu i dźwięku. Obserwując i słuchając środowisk naturalnych szukam zależności audiowizualnych, które później interpretuję w programie TouchDesigner.

Spektrogram, wykres zmian częstotliwości w czasie ukazuje zmiany dźwiękowe, które mogą być niesłyszalne. Tworząc jedno z moich pierwszych wizualizacji bazowałam właśnie na takim rozkładzie dźwięku¹⁰⁸. Tworzyłam zapętłające się i interferujące ze sobą polecenia, które

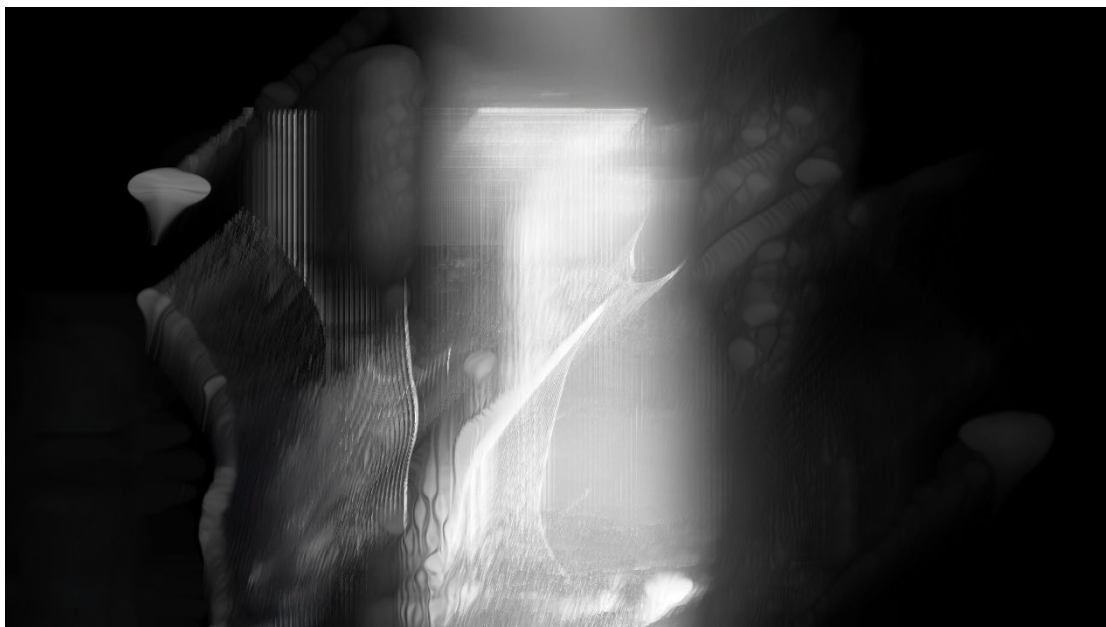
autonomię oraz własne znaczenie skorelowane z przekazem muzycznym. Oczywiście, obraz jest subiektywną reakcją artysty na warstwę audialną jednak twierdzę, że praktyka oraz pogłębianie znajomości dźwięków pozwala tworzyć złożone i trafne interpretacje.

¹⁰⁶ Przykładem realizacji tworzonej na żywo, z wykorzystaniem kontrolera oraz sygnału audio jest nagranie koncertu FUTUROFONII, odbywającego się w Operze Bałtyckiej 05.04.2025
<https://www.youtube.com/watch?v=0Sd0HUXiRXY&t=539s> [dostęp: 20.09.2025].

¹⁰⁷ Przykładem takich realizacji jest wideo z realizacji tworzonych w duecie z muzykiem Sylwestrem Galuschką *LASG_04 / constancy of the change*
<https://www.youtube.com/watch?v=eoSCvHi5lWg&t=5s> [dostęp: 20.09.2025].

¹⁰⁸ Obrazy dźwięku zbudowane na podstawie spektrogramu ukazuje ten fragment realizacji z rezydencji w Kolonii Artystów w sierpniu 2022 roku
https://www.instagram.com/p/CkvEQ7mldtY/?img_index=1 [dostęp: 20.09.2025].

przekształcały wykres. Patrząc na zwizualizowany dźwięk, usłyszałam w pełni jego delikatne zmiany, napięcia i stężenia, jakby ukazał mi się w pełni. Wypracowany wtenczas mechanizm rozumienia dźwięku pozostał ze mną i rozwijał się dalej podczas kolejnych prac z sygnałem. Wierzę, że audioreaktywność unaocznia poszczególne cechy muzyki, które mogą być niedostępne dla odbiorców. Przełożenie poszczególnych właściwości na parametry obrazowe sprawia, że dźwięk jawi się jako złożony, różnorodny i bardziej dostępny. Obraz wprowadza w dźwięk i łączy się z nim a w ich wspólnym współbrzmieniu rodzi się multisensoryczne



Ilustracja 13. Kadr z wizualizacji do części muzycznej wydarzenia „FUTUROFONIA”, Opera Bałtycka, Gdańsk, 2025. Źródło: archiwum własne.

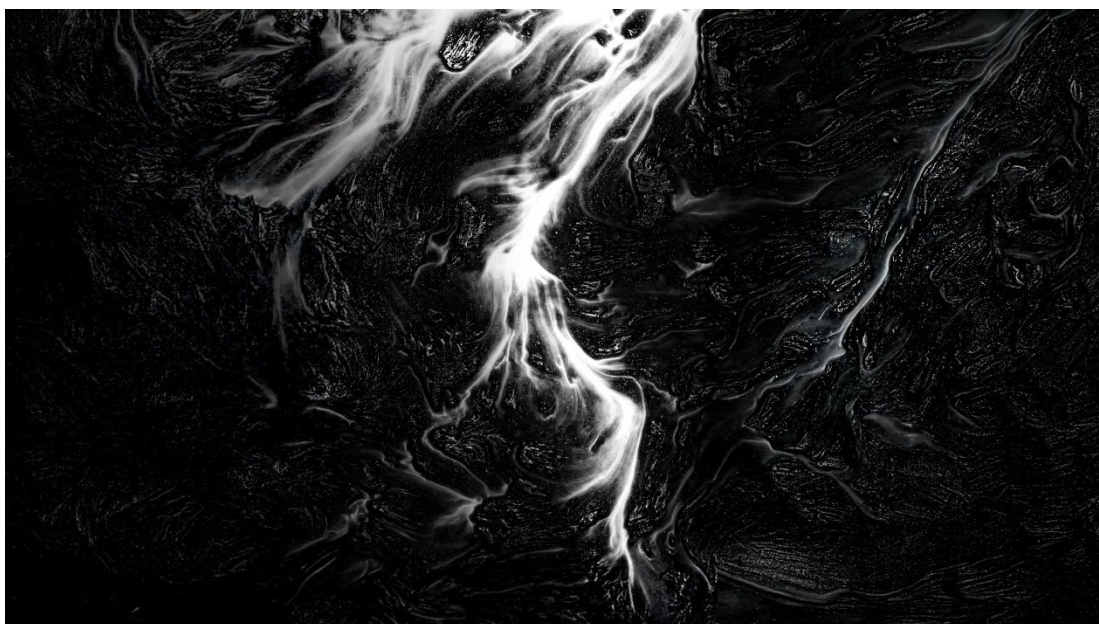
doznanie estetyczne.

Czułość, rozumiana jako wrażliwość na bodźce zewnętrzne, w metaforyczny sposób odnosi się do tak zbudowanego obrazu dźwięku. Koncert staje się dwuelementowym, rozwijającym się w czasie wydarzeniem estetycznym, które unaocznia współgranie elementów. Odbiorca chwytany czepnymi wąsami współzależnych form, poznaje zapętloną strukturę przedstawionej sytuacji i podąża za jej narracją. Słyszysz poprzez obraz, postrzega poprzez dźwięk a jego wyczulona i skupiona percepcja zanurza go głębiej w doświadczeniu.

Gdy pracuję z sygnałem audio lub tworzę sekwencje node'ów w programie TouchDesigner, często zatrzymuję się, by obserwować wzajemne oddziaływanie elementów. Słucham dźwięków — choć znam je bardzo dobrze z wcześniejszego, wyobraźniowego szkicowania ich obrazu — patrzę na, poruszające się podług rytmu, elementy wizualne. Zaskakuje mnie ich współgranie, mimo że jest powołaną i zaprojektowaną przeze mnie relacją. System ujawnia właściwości, których nie byłam w stanie sobie wcześniej wyobrazić. Nie usłyszałam dźwięku tak dokładnie jak odczytuje go analiza spektrum. Nie wyobraziłam sobie tak precyzyjnie rozłożonego w czasie i zniuansowanego podług dynamiki melodii, ruchu. Postawa dialogiczna w procesie twórczym ukazuje to, co wymyka się mojej percepcji. Wracam później

do dalszej pracy nadbudowując kolejne warstwy na pulsującą podług muzyki, podstawę. Gdy kończę i podłączam kontroler, czuję się jakbym zwiedzała nieznane mi przestrzenie nowych estetyk. Choć to ja zawiązałam unaoczniające się tam relacje, nie byłam w stanie przewidzieć wszystkich pojawiających się kombinacji – dlatego tworząc wizualizację, mówię, że gram¹⁰⁹. Nadaję patchowi pewną autonomię, a zaimplikowana w jego naturze generatywność sprawia, że staje się on zmienny i nie w pełni przewidywalny. Często, odnosząc się do powołanych w ten sposób kreacji, mówię, że to patch wytworzył tę estetykę. W takim ujęciu technologia – w duchu postawy dialogicznej – staje się moim partnerem w procesie kreacji. Audioreaktywność ukazuje drogę do czułego wsłuchania się w dźwięk.

_Części Wierzchnie | delikatność w zimnym świecie pikseli



Ilustracja 14. Kadr z wizualizacji podczas festiwalu „Wizjonerki - kobiety w polskiej muzyce improwizowanej i eksperymentalnej”, Warszawa, 2025.

Źródło: archiwum własne.

„I seek delicacy in the raw realm of pixels” piszę, pytana o charakter moich działań artystycznych. od początku mojej drogi artystycznej fascynowało mnie wyabstrahowanie czysto formalnych zdarzeń estetycznych i ujęcie ich w realizacji artystycznej. Stanowiły one dla mnie nośnik wrażeń i doznań bardziej uniwersalnych niż historie. Pozwalały powoływać odczucia i budować stany wspólne dla mnie jako twórczyni i dla odbiorców. Były załączkiem porozumienia. Kreowałam scenografie, badałam materiały i eksperymentowałam z płynami poszukując różnorodnych estetyk. Odkrycie programistycznego środowiska TouchDesigner pozwoliło mi powoływać wizualności podobne do tych, które realizowałam analogowo

¹⁰⁹ Obraz dźwięku wraz z kontrolerem i sygnałem audio tworzą mój instrument – choć znam ich budowę i zasady działania, ilość możliwych kombinacji jest niewyobrażalna.

jednak z pełną kontrolą każdego elementu — ruchu, czasu, charakteru poszczególnych elementów i kompozycji. Mogłam również kreować ruch kamery, który określał sposób obserwacji zdarzenia, oscylując między wrażeniami „wewnątrz” i „na zewnątrz” przedstawionej sytuacji.

Zbierając mentalne obrazy miejsc, które zatrzymały mnie na dłużej oraz fotografując przestrzenie o silnie immersyjnym oddziaływaniu stworzyłam zbiór inspiracji wizualnych. Kiedy patrzę na te miejsca z perspektywy czasu, widzę w nich immersyjność, specyficzną angażującą właściwość medytacyjnej kontemplacji, pewną spokojną cichość, nostalgiczność. Uważam, że nastrojowość tych miejsc jest subiektywna — zakorzeniona w relacji między środowiskiem a mną. Wiele przytoczonych przeze mnie cech odnosi się do filtra, który nakładam na te przestrzenie. Wierzę jednak, że interpretacja tych miejsc i wrażeń w abstrakcyjnych grafikach i wideo sprawia, że stają się dostępne obiorcom.

Przyglądam się długo zdarzeniom środowisk naturalnych, staram się rozłożyć ich rytm na części, zagłębiam się w nie. Abstrahuję ziarnistość, płynność, ulotność i poszukuję ich w powoływanych przeze mnie wizualnościach w programie TouchDesigner. Stworzyłam zbiór autorskich komponentów powołujących różnorodne estetyki inspirowane zjawiskami naturalnymi. Kreuję wyglądy i poszerzam je o ruch, który pulsuje i tętni podług rytmu, jaki znam i pamiętam z miejsc o własnej naturze.



Ilustracja 15. Jedna z wygenerowanych interpretacji natury, 2022.

Źródło: archiwum własne.

Sztuka cyfrowa i generatywna często nosi znamię obcości i chłodu. Uważam, że ukazanie natury w technologicznym zwierciadle pokazuje to, co znane, w nowy sposób — intrygujący, wzbudzający ciekawość. Sprawia, że odbiorca przystaje dłużej — tworzy w wyobraźni odnośniki do miejsc i zjawisk, które zna. Buduje tym samym więź z postrzeganym obrazem. To, co postrzega, nie jest jednak reprezentacją natury a jej interpretacją. Te przekształcone cechy wywołują poczucie obcości, jednak nie tak odległej, aby ją odrzucić i odszedł. Intrygują, wciągają i angażują sprawiając, że spojrzenie na otoczenie zyskuje nowy filtr pełen uważności i wrażliwości.

_Wirtualność

Technologia wśród wielu innowacji przyniosła jeszcze jedno istotne poszerzenie — wprowadziła wirtualność. Choć zakorzeniona w rzeczywistości, wirtualność wykształciła się jako nowy twór niosący własne estetyki, społeczności i formy funkcjonowania. Etymologia słowa „wirtualność” wskazuje na wewnętrzną energię, ukryty potencjał lub esencję. Przymiotnik „wirtualny” wywodzi się ze średnioangielskiego „virtual”¹¹⁰, od starofrancuskiego *vertüal* (współczesne *virtuel*) oraz od łacińskiego *virtuālis*, oznaczającego „odnoszący się do potencji lub mocy, mający moc wywoływania skutku, potężny”. Zbiór znaczeń, z których wywodzi się wirtualność sugeruje potencjał kreacji nowomediálních odnosząc się do sfery wewnętrznej, esencjalnej oraz abstrakcyjnych właściwości.

Internet stał się Miejscem — nie tylko zbiorem danych — obrazów, dźwięków, informacji, nagrań. Dzięki rozrastającej się siatce łączników (hiperlinków), katalogowaniu i nieustającej wymianie myśli, urósł do samonapędzającego się organizmu, który kreuje własne twory. Analizując zbiory estetyk czysto internetowych, okazuje się, że odnoszą się one do ulotnych, trudnych do uchwycenia właściwości odczuwalnych¹¹¹. Niczym wizualne potencjały uruchamiają przeżycia psychiczne, które działają jak wyzwalacze immersji, umożliwiając użytkownikom emocjonalne współuczestnictwo i utożsamienie z przedstawionymi światami. To nie temat, przedstawienie czy figury tworzą główny aspekt dzieła, choć są istotnymi odnośnikami przy kategoryzacji. Większa waga jest przywiązywana do wrażenia, które wywołują¹¹² tak zwanego *vibe’u*, czyli klimatu lub atmosfery. Estetyki te konstruują nową ikonografię: z jednej strony na tyle szeroką, by pomieścić uniwersalne doświadczenia użytkowników niezależnie od pochodzenia i kultury, z drugiej — na tyle precyzyjną, by wywoływać bardzo specyficzne reakcje odbiorcze. W tych właśnie działaniach można dostrzec początki ruchów kształtujących nowe formy wspólnotowości — społeczności oparte na nostalgii, autoironii i poczuciu dezorientacji¹¹³. Tworzone oddolnie przez miliony użytkowników, odzwierciedlają nastroje społeczne i emocjonalne stany współczesności. Dostrzegam tutaj intrygujący zwrot ku uwspólnionemu odczuwaniu, które zastępuje społeczne rozumienie czy czytanie znaczeń, symboli i metafor. To bardzo efemeryczny, trudny do uchwycenia zwrot. Sądzę, że Internet, będąc równoległą rzeczywistością i kierunkiem

¹¹⁰ Virtual – (tłum. własne) w opozycji do rzeczywisty, faktyczny dosłowny; istniejący w sposób potencjalny, choć nie faktyczny; zdolny do wywołania określonego efektu (wczesny XV w.) zob. <https://www.etymonline.com/word/virtual> [dostęp: 30/09/2025].

¹¹¹ Zob. https://aesthetics.fandom.com/wiki/Aesthetics_Wiki [dostęp: 30/09/2025].

¹¹² V. Tanni, *Exit Reality: Vaporwave, Backrooms, Weirdcore, and Other Landscapes Beyond the Threshold*, tłum. A. Carruthers, Aksioma – Institute for Contemporary Art, Lublana 2024, s.74.

¹¹³ Tamże, s.48.

ucieczki od rzeczywistości, stał się przestrzenią, w której emocjonalne skutki eskapizmu zyskały formę wizualną i wspólnotową.

Widoczne ciężenie ku poczuciu odseparowania od świata zewnętrznego, niemożność asymilacji w środowisku naturalnym oraz poczucie odrealnienia wykazują punkty stykowe z pojęciem wzniosłości. Spójność tej właściwości estetycznej z kreacjami cyberkultury ujawnia się również w pojawiającej się ambiwalencji — potrzebie obcowania z wirtualnymi kreacjami przy jednoczesnym smutku i bezsilności, jakie owe doświadczenia przynoszą. Wzniosłość zakłada istnienie siły wyższej, przekraczającej możliwości człowieka, jego sprawczość i potencjał umysłowy; w cyberkulturze można jej doszukiwać się w domniemanej symulacji, w zawieszeniu pewności rzeczywistości. Poszukując czułości sztuki, zwracam się ku kreacjom odzwierciedlającym wewnętrzny krajobraz współczesnego społeczeństwa. W wirtualności — tak silnie przesyconej niewyraźnymi odczuciami — upatruję wartościowego nośnika wrażeń wewnętrznych. Zwłaszcza wśród kreacji takich jak „Liminal Places” (Przestrzeni Liminalnych)¹¹⁴ dostrzegam wzniosłość: czułe wejście w przestrzeń, które jawią się obce i dziwne, a jednocześnie specyficznie nęcące i bliskie, dające ukojenie.

Wśród tematów podejmowanych przez kreacje internetowe V. Tanni wskazuje wyobcowanie: specyficzne oddalenie od sytuacji dziejących się w świecie zewnętrznym oraz niemożność uchwycenia rzeczywistości. Rozszczepienie rzeczywistości na wymiar realny i wirtualny mnoży liczbę miejsc zdarzeń, a tym samym powiększa liczbę płaszczyzn odniesienia. To rozgałęzienie prowadzi do rozchwiania monolitycznej fasady rzeczywistości i zwiększa liczbę punktów możliwego zagubienia. Wzbudza poczucie tęsknoty za bezpieczeństwem, pewnością i stabilnością, czyli stany, które zbiorczo można określić mianem nostalgii. Estetyki internetowe często budzą takie wrażenie, lecz nie jest ono skoncentrowane wokół konkretnego momentu. Zamiast tego stanowi tęsknotę za poczuciem bycia i zaangażowania w daną chwilę — chwilę, która jest jedynie wyobraźniową przeszłością, wspomnieniem wspomnienia¹¹⁵, parafrazując V. Tanni. Internet więc staje się przestrzenią odczucia tęsknoty — zakotwiczonej w materialnej rzeczywistości, lecz poszukującej ujścia i zrozumienia w wirtualności.

¹¹⁴ Zjawisko „Liminal Places” (miejsc granicznych, przejściowych) odnosi się do przestrzeni, które istnieją na pograniczu rzeczywistości i nierealności — miejsc pozbawionych wyraźnej funkcji, wywołujących wrażenie zawieszenia. W estetyce internetowej są to najczęściej puste korytarze, nocne parkingi, opustoszałe centra handlowe — miejsca, które budzą niepokój i nostalgię.
https://aesthetics.fandom.com/wiki/Liminal_Space [dostęp: 20.09.2025].

¹¹⁵ V. Tanni, *Exit Reality: Vaporwave, Backrooms, Weirdcore, and Other Landscapes Beyond the Threshold*, tłum. A. Carruthers, Aksioma – Institute for Contemporary Art, Lublana 2024, s.49.

W tęsknocie kryje się mechanizm przeciwdziałający samotności¹¹⁶. Nostalgia ujawnia miejsca utracone — te, które niegdyś przynosiły poczucie spełnienia i pełni. Tym samym pomaga odnaleźć zbiór potrzeb unaoczniających indywidualne cechy tożsamościowe i identyfikacyjne, które osadzają jednostkę w otoczeniu. Nostalgia przedstawień takich jak *Liminal Places* czy *Lore*¹¹⁷ mówi o poczuciu zawieszenia między światami. Odnosi się więc do płaszczyzny odczuwania pobudzonej przez rozwój technologiczny. Analizując Immersyjne Środowiska ugruntowane w technologii uważam za zasadne zwrócić się ku właściwościom artystycznym ujawnianym w tych kreacjach. Wirtualność — tak głęboko wpisana w system percepcyjny współczesnego społeczeństwa — staje się istotną płaszczyzną możliwej ekspansji Immersyjnych Środowisk.

_Nowy materializm

Nowy materializm proponuje alternatywny sposób postrzegania konstruktów znaczeniowych osadzonych w rzeczy. Materialność i dyskurs/znaczenie są ze sobą splątane — u Barad to jest *entanglement*¹¹⁸, u DeLanda¹¹⁹ — *emergencja w sieciach*, u Braidotti¹²⁰ — *procesualne stawanie-się*. W proponowanym przeze mnie ujęciu dzieła sztuki jako Środowiska, w które wkracza Odbiorca, pojawiają się elementy znaczeniowe, które przynależą do Obrazu Środowiska, choć wychodzą ze środków artystycznego wyrazu użytych do powołania Środowiska. Ujęcie nowego materializmu pozwala patrzeć na miejsca, gdzie korzeń kulturowej interpretacji wrzyna się w rzecz, żywi ją i umacnia — lub jak na niej pasożytuje i prowadzi do jej zaniku. Te sploty, które wskazują badacze i badaczki nowego materializmu, dotyczą efemerycznej granicy między Środowiskiem a Obrazem Środowiska¹²¹, który ono samo konstruuje. Osoby zajmujące się nowym materializmem przyglądają się zdarzeniom współtworzonym przez ludzi i nie-ludzi — odnosząc tę płaszczyznę do proponowanej przeze

¹¹⁶ <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1037/gpr0000109> [dostęp: 30/09/2025].

¹¹⁷ „Lore” to określenie dotyczące wiedzy, historii, mitów czy terminologii wytworzonych przez daną, wąską subkulturę internetową, często zbudowaną wokół gry, opowieści czy formy wideo. Zob. V. Tanni, *Exit Reality: Vaporwave, Backrooms, Weirdcore, and Other Landscapes Beyond the Threshold*, tłum. A. Carruthers, Akxioma – Institute for Contemporary Art, Lublana 2024, s. 93.

¹¹⁸ K. Barad, *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, Durham–London 2007, s. 3.

¹¹⁹ M. DeLanda, *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*, London 2006, https://www.researchgate.net/publication/334714933_A_New_Philosophy_of_Society_Assemblage_Theory_and_Social_Complexity, s. 6, [dostęp: 30.09.2025].

¹²⁰ Zob. R. Braidotti, *The Posthuman*, Cambridge 2013.

¹²¹ Koncepcja rozróżnienia Obrazu Środowiska i Środowiska jest moim autorskim rozwinięciem w ramach niniejszej pracy.

mnie definicji odbioru dzieła — opisują zdarzenia spotkania Odbiorcy i Środowiska, a więc moment negocjowania Obrazu Środowiska. Afordancje, symbole, nawiązania — kulturowe znaczenia wrosły w Środowisko i pojawiają się nie na drodze interpretacji czy zagłębiania się Odbiorcy w Środowisko. Ujawniają się w momencie pojawienia się Odbiorcy — dlatego sytuuję je po stronie Obrazu Środowiska konstruowanego przez Środowisko¹²².

Wiele ścieżek myśli i czynu zostało już wydeptanych, zbudowano wiele konstrukcji myślowych i form działania — cóż nowego może zatem czekać? Gdyby jednak nie poszukiwać nowego a z czułością i wrażliwością patrzeć na to-co-jest? Tak jak zmiana ruchu kamery zmienia geometrię przedstawienia¹²³ tak nowe spojrzenie przekształca myśl, która już stała się pewną podporą funkcjonowania rzeczywistości. W zgodzie z nowym materializmem, pochylam się nad zmianą Obrazu Środowiska decentralizując punkt perspektywiczny, wzruszając stałe i monolityczne płaszczyzny odniesień. Przepisuję wygląd rzeczy za pomocą cyfrowej translacji, upłyniam to co stałe i (wydawać by się mogło) dane bezpośrednio. Odnoszę się do stałego, niezmiennego, monolitycznego i niezależnego bytu — Środowiska podążając myślą Quentina Meillassoux¹²⁴, jednego z przedstawicieli wspomnianego już realizmu spekulatywnego. Wskazuje on na istnienie rzeczywistości poza ludzką myślą i odrzuca korelacyjny paradygmat filozofii, który zakłada, że rzeczywistość istnieje tylko w relacji do ludzkiego myślenia. Zamiast tego wprowadza możliwość wejścia elementów w relacje i powoływanie sytuacji. To uwolnienie i usamodzielnienie czynników, zastosowane w odniesieniu do dzieła sztuki pozwala konstruować definicję Środowiska w sposób otwarty, elastyczny, pozostawiający miejsce na eksperyment, autoekspresję, niedopowiedzenie, niespójność, niezrozumienie. Uważam, że to rozluźnienie pozwala odczuwać i doświadczać bez konieczności rozumowego zdobywania i określania. Forma i treść jako kategorie definiujące dzieło stają się zawieszane.

Napięcie między tymi przeciwstawnymi biegunami bazuje na binarnym sposobie analizy dzieła. Nowy materializm, stojąc w opozycji do dualistycznych ujęć, skupia się na procesie

¹²² Świadoma jestem, że badacze i badaczki nowego materializmu mogliby nie zgodzić się z proponowanym przeze mnie rozróżnieniem między Obrazem Środowiska a samym Środowiskiem. Optuję jednak za tym ujęciem, ponieważ pozwala ono uchwycić dynamiczny, transformacyjny charakter kultury w kontraście do względnej stabilności materialnych rzeczy. Przykładowo: wieszak pozostaje wygiętym drutem, podczas gdy jego symboliczne znaczenie – jako emblemat walki o wolność reprodukcyjną kobiet – narasta na nim jako warstwa kulturowa, a nie jako integralna część samej rzeczy.

¹²³ Zob. opis wideo „INSIDES” na s. 17 niniejszej pracy.

¹²⁴ Zob. R. Dolphijn, I. van der Tuin, *Nowy materializm. Wywiady i kartografie*, tłum. J. Czajka, et al., Fundacja Machina Myśli, Gdańsk–Poznań–Warszawa 2018.

materializacji — tam upatruje miejsca tworzenia się skrajności i napięć. D. Haraway (do której myśli zwracałam się już w tej pracy¹²⁵) znosi przeciwstawność natury i kultury powołując określenie *naturokultury* a B. Latour *kolektywu*¹²⁶. Według tych myślicieli zdarzenia przeciwstawne odnoszą się do tej samej matrycy rozumienia zjawisk i różnią się jedynie znakiem (dodatnim lub ujemnym)¹²⁷. Dodatkowo, właściwości, jeśli są przeciwne, zostają określone według tych samym ram i łączą się na zasadzie odniesień¹²⁸. „Negacja zakłada relację”¹²⁹. To wspólniające podejście, gdzie jedna płaszczyzna haczy o drugą, wskazuje na dialogiczność. W wewnętrznym splątaniu i odniesieniach dostrzegam również hipertekstualność linków i odnośników pochodzących z rzeczywistości nowomediacyjnej. Łączący a nie przeciwstawiający sposób pojmowania zdarzeń argumentuje wprowadzoną przeze mnie spójność natury i sztuki. Stanowi również podwaliny proponowanego przeze mnie ujęcia technologii: formy poszerzenia ludzkiego poznania i przekroczenia antropocentrycznych ograniczeń. „Nowy materializm objawia się najpełniej w samym działaniu”¹³⁰ dlatego odniosę go do postawy dialogicznej w stosunku do kreacji nowomediacyjnej — współpracy z cyfrowymi narzędziami.

Pojęcie intraakcji zostało wprowadzone przez Karen Barad. Stanowi kontrę do interakcji, gdzie byty wchodzące w relację są już skonkretyzowane. Filozofka proponuje, że „rozdzielenie na byty jest wtórne wobec zjawisk”¹³¹. Dopiero z dystansu czasowego można wyodrębnić czynniki konstruujące sytuację¹³². Co więcej, elementy wchodzą w związki tak szeroko

¹²⁵ Nawiązałam do badaczki w części I niniejszej pracy, w rozdziale *Środowisko*, podrozdziale *_Natura* na s. 15 niniejszej pracy.

¹²⁶ R. Dolphijn, I. van der Tuin, *Nowy materializm. Wywiady i kartografie*, tłum. J. Czajka, et al., Fundacja Machina Myśli, Gdańsk–Poznań–Warszawa 2018, s. 77.

¹²⁷ Tamże, s. 80.

¹²⁸ „X” jest w „Y”, a w „Z” nie ma „X” – „X” staje się odniesieniem podług którego można analizować relację „Y” do „Z”.

¹²⁹ R. Dolphijn, I. van der Tuin, *Nowy materializm. Wywiady i kartografie*, tłum. J. Czajka, et al., Fundacja Machina Myśli, Gdańsk–Poznań–Warszawa 2018, s. 80.

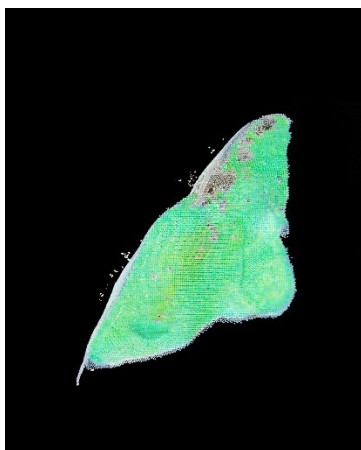
¹³⁰ Tamże, s. 14.

¹³¹ M. Chaberski, *Asamblaż*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2016, <https://ruj.uj.edu.pl/server/api/core/bitstreams/73d2faff-5663-4fd3-aeeb-5f56943f9eb2/content> [dostęp: 30.09.2025].

¹³² Pragnę zauważyć, że ta czasowo przesunięta analiza, odwleczona możliwość zrozumienia zdarzenia wpisuje się w proponowaną przeze mnie relację Odbiorcy z Obrazem Środowiska, który również odsłania się po czasie ukazując odbiorcy relację swoich składników i ich wewnętrzną budowę.

rozprzestrzenione, że konstruuja materialne układy (lub praktyki materializujące) gdzie konstruuje się podział na „podmiot” i „przedmiot”. Układy te nie są permanentne — są jedynie chwilowym polem współgrania, którego potencjał fluktuuje a relacje wiążące elementy zmieniają je, dookreślają a czasem wręcz stwarzają. Układ ulega zmianie a rzeczywistość jest procesualna i wciąż konstruowana. Patrząc przez ten pryzmat na współtworzenie dzieła z nowomiedialnymi środkami wyrazu, proces kreacji staje się współistnieniem z morfującymi potencjami, do których należy również osoba kreująca. Uwaga i otwartość twórcy pozwalają na baczne i wnikliwe wejrzenie w odpowiedź nowomiedialnego środka wyrazu. Takie medium nie jest jednak monolityczne jak pędzel czy płótno. Podlega własnej, algorytmicznej logice, która nie jest spójna z tą, przynależącą do ludzi. Oczywiście, może być przewidywalna, może być również podległa (projektowalna) — zawiera jednak potencjał zaskoczenia — a więc (dla kreatora) potencjał wyjścia poza swoje/poza-siebie. Dodatkowo, wymaga od twórcy podążania za jego wewnętrzną strukturą¹³³ aby układać się w zgodzie z jego wizją. Jeśli jednak wizja jest płaszczyzną negocjacji i współpracy z medium — sytuacja staje się dialogiczna. To właśnie taką kreację proponuję obnosząc się do opisywanej przeze mnie postawy dialogicznej w sztuce. Poniżej przestudiuję dwa przykłady zastosowania tej uważności w praktyce artystycznej.

_Studium Przypadku — postawa dialogiczna w kreacji



*Ilustracja 16. zrzut ekranu podczas skanu, chmura punktów, z których powstaje obiekt 3D.
Źródło: archiwum własne.*

Skaner 3D składa się z głowicy, która czytuje formę obiektu oraz (opcjonalnie) obrotowego stołu zapewniającego odpowiednie ułożenie przedmiotu. Podczas procesu tworzenia modelu, w programie pojawia się chmura rozłożonych w nawigowalnej przestrzeni punktów. Ich skupiska konkretyzują się w miejscach powoływania kształtu obiektu — punkty niespójne z kształtem zostają odrzucone jako błąd. Proces wymaga jedynie uważnego oka, które czuwa nad poprawnością skanu. Spędziłam wiele godzin powołując cyfrowe odpowiedniki moich obiektów — podążałam za gęstniejącą chmurą punktów pilnując, aby koncentrowały się w odpowiednich miejscach. Sprawdzałam czy skaner nie przekłamuje geometrii i dostrzega¹³⁴ istotne strony obiektu. Skanowałam wieczorami, w ciemności, przy dronowym dźwięku pracujących silników urządzenia.

¹³³ Zob. koncepcja komputera jako metamedium, R. W. Kluszczyński, *Estetyka nowych mediów*, Międzyuczelniana specjalność multimedialna, UMFC, Warszawa, 2009.

¹³⁴ Mimo świadomości, że jest to urządzenie, narzucam ludzki sposób postrzegania i konkretyzowania kształtów na sposób jego funkcjonowania. Do tej automatycznej antropomorfizacji wrócę w dalszej części pracy.

Choć nie potrafię wskazać na konkretny czynnik, w tym mechanicznym ruchu powołującym punkty, nawigowalnej przestrzeni, po której wędrowałam myszką oglądając konstruujący się wirtualny obiekt, było coś fascynującego, co zatrzymywało mnie na długo.



Ilustracja 17. Odbiorca w interakcji z instalacją „Między Palcami”, dokumentacja procesu powoływania instalacji. Źródło: archiwum własne.

Wiedziona fascynacją zwiedzania punktowej mapy obiektów, powołałam instalację „Między Palcami”. Umożliwia ona odbiorcy eksplorację zewnątrz oraz wnętrza skanu kamienia za pomocą dłoni — im dalej od ekranu znajduje się ręka tym bardziej oddala się model kamienia przedstawiony na ekranie. Zbliżona do ekranu dłoń umożliwia eksplorację wnętrza. Model jest przedstawiony za pomocą punktów. To te same punkty, które obserwowałam podczas skanu — w procesie powoływania modelu, punkty są łączone tworząc

poligony, z których zbudowany jest model 3D. W zależności od sposobu zapisu, obiekt zostaje przełożony na różnorodne formy trójwymiarowego przedstawienia. Jeden z nich, ten który wykorzystałam w instalacji, powołuje jedynie punkty. Tak jak ja wodziłam kursorem po ekranie, tak odbiorca zwiedzał modele podczas interakcji. Zaprezentowałam tę pracę podczas mojej indywidualnej wystawy „Ciała Czułe”¹³⁵. Niektórzy wskazywali na intymność i czułość nawigacji dłonią jako czynnik wyróżniający tę instalację. Częściej jednak pojawiało się określenie „jest w niej coś fascynującego”¹³⁶.

Przywołuję tę anegdotę powstania pracy, ponieważ właśnie dzięki postawie dialogicznej — czułym, uważnym wejrzeniu w proces, udało mi się zauważyć, ukryte w czysto technologicznym procesie, piękno. Twierdzę, że narzędziowe podejście do medium nie pozwoliłoby mi dostrzec estetycznego wymiaru pracy skanera — to dialogiczność unaocniła właściwości, które stały się fundamentem pracy „Między Palcami”.

¹³⁵ Projekt „Ciała Czułe” oraz podsumowująca go wystawa w IP Studio został zrealizowany w ramach artystycznego stypendium Prezydenta Miasta Wrocławia.

¹³⁶ Jedną z osób tak wypowiadających się o tym dziele był Paweł Janicki, zajmujący się nowymi mediami oraz sztuką interaktywną członek zespołu WRO Center.

W Lublanie, w Słowenii, podczas instalacji mojej pracy na Międzynarodowym Festiwalu Światła Svetlobna Gverilla¹³⁷, doświadczyłam instalacji Niki Erjavec „Elusion”¹³⁸. Zamknięte w prostopadłościanach, białe, ususzone rośliny oświetlone zimnym światłem żarówkowym drżały. Ich ruch, w połączeniu ze światłem, tworzył barwne powidoki, które rozszczepiały obraz na statyczne, jednobarwne elementy. Praca łącząc kinetyczne przedstawienie z mechanizmem percepcji, unaoczniała niedoskonałość ludzkiego wzroku oraz iluzyjny charakter zjawisk.

Nika Erjavec podczas rozmowy podkreślała eksperymentalny charakter swojej praktyki artystycznej¹³⁹. Artystka, koncentrując się na wybranej właściwości (obecnie wibracji), dokonuje jej dogłębnej analizy — zarówno teoretycznej, jak i praktycznej — rozdzielonej między różne dyscypliny, takie jak fizyka, nauki kognitywne czy filozofia. Następnie sięga po technologię, aby unaocznić badane zjawisko w formie reprezentacji lub cyfrowych interpretacji. Traktując je jako dane — modyfikowalne, przekształcalne oraz wysoko łączliwe¹⁴⁰ — przechodzi do dalszej pracy. Wśród już powołanych narzędzi swojej praktyki artystycznej poszukuje korelatów dla badanej właściwości. Przykładowo, łączy obiekt wibrujący z płaszczyzną, substancją czy światłem obserwując ich współdziałanie. W relacji, elementy odkrywają różne właściwości, które wcześniej mogły być niewidoczne.

Wnikliwe, zdystansowane spojrzenie pojawia się tutaj dwukrotnie — po pierwsze w momencie zakończenia procesu kreacji aktantów (by użyć nomenklatury Latoura w teorii aktora-sieci). Ich powoływanie jest silnie związana z artystką i ma charakter zadaniowy — odbywa się w zbliżeniu, wręcz scaleniu z procesem twórczym. Następnie, to zaangażowane i głęboko analityczne spojrzenie pojawia się po dokonaniu złączenia — a więc po powołaniu konstruktów (idąc dalej tokiem myślenia filozofii ANT¹⁴¹). Sam proces łączenia odbywa się

¹³⁷ <https://www.svetlobnagverila.net/en/lighting-guerrilla-2025-disturbances/> [dostęp: 30.09.2025].

¹³⁸ <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english-polish/elusive> [dostęp: 30.09.2025] Elusive (tłum. własne) — często bądź sprytnie uciekający lub znikający; trudny do opisanego, znalezienia, osiągnięcia lub zapamiętania; ulotny, nieuchwytny. *Elusion* oznacza rzeczownik o wyżej opisanych właściwościach.

¹³⁹ Wiedzona dialogicznością, którą wyczuwałam w jej wypowiedziach, przeprowadziłam z nią wywiad. Akapit jest autoryzowanym przekładem przeprowadzonego wywiadu.

¹⁴⁰ W rozdziale „_Media współczulne” niniejszej pracy pochylam się nad wysoką łączliwością cyfrowych właściwości na s. 49 niniejszej pracy.

¹⁴¹ Teoria aktora-sieci (od ang. actor-network theory) zob. s. 9 niniejszej pracy.

jednak intuicyjnie¹⁴², utrzymując artystkę w zawiłościach kreacji. Odnosząc ten moment do własnej praktyki, zauważam, że proces powoływania jest instynktowny, eksperymentalny i nacechowany wysoką energią. Opiera się na zgromadzonej wiedzy i napędzany jest silnym zaangażowaniem emocjonalnym, podatnym jednak na osłabienie pod wpływem krytycyzmu. Zimny ogląd pojawia się zatem po zakończeniu procesu konstruowania¹⁴³. Staje się momentem ponownego poznania powoływanego dzieła, zobaczenia go w pełni, z dystansem emocjonalnym, który zawiesza łączącą autora i dzieło więź.

Przykład praktyk twórczych Niki Erjavec, choć jednostkowy, unaocznia trend, który staram się zarysować w niniejszej pracy. W jej działaniach, podobnie jak w moich oraz w praktykach artystów z mojego najbliższego środowiska twórczego¹⁴⁴, dostrzegam rozbudowane, wieloaspektowe poszukiwania badawcze dotyczące aktualnych tematów kreacji — często dotyczące właściwości, cech czy zdarzeń niż wyglądów czy narracyjnych historii. W tym szerokim, wielokierunkowym procesie badawczym upatruję zbieżności z pojęciem poprzeczności rozwijanym w ramach nowego materializmu. Dodatkowo, sposób budowania prac poprzez konstruowanie obiektów z elementów już wcześniej powołanych lub używanych (co można odczytać również jako ekologiczną praktykę upcyclingu), interpretuję jako przykład zastosowania modułowości w sztuce. Wyraźnie ujawnia się tu także tendencja do relacyjności, przeciwstawionej indywidualistycznemu pojmowaniu istnienia, którą starałam się zarysować, określając strukturę Środowisk.

Współdziałanie i uważność, szeroki wpływ relacji i morficzny charakter elementów — podstawy zwrotu proponowanego przez nowy materializm czy ciemną ekologię Mortona — tworzą punkty spójne z cechami proponowanej przeze mnie postawy dialogicznej. Dostrzegając wykwity różnych reprezentacji takiego nastawienia, łączę je z opisywaną

¹⁴² Intuicja nie jest powierzchownym podążaniem za emocjami, ale podświadomym procesem opartym na wiedzy i doświadczeniu — zjawisko jest szeroko badane np. przez Daniela Kahnemana — zob. D. Kahneman *Pułapki myślenia. O myśleniu szybkim i wolnym*, tłum. P. Szymczak, Media Rodzina, 2019.

¹⁴³ Oczywiście podczas kreacji złożonego konglomeratu pojawiają się momenty wycofania z zaangażowanego, emocjonalnego i intuicyjnego toku. Przyrównałabym te chwile do momentów, kiedy malarz odstępkuje o krok od sztalugi w celu weryfikacji. Te naprzemienne zagłębianie się i dystansowanie do kreacji pozwala na podejmowanie decyzji artystycznych jest istotną częścią „gorącego” procesu powoływania konstruktów — jak już wspomniany sekkadowy ruch gałek ocznych podczas wpatrywania się w obraz.

¹⁴⁴ Wiele rozmów, do których tutaj się odnoszę towarzyszyło wydarzeniom artystycznym i nie było rejestrowanych. Egzemplifikację jednak szerszego kontekstu mojej hipotezy można odnaleźć w napisanym przeze mnie artykule w *świecie współczesności*, zawierającym dziewięć wywiadów ze współczesnymi artystami, w publikacji *LAACT volume 2 [Light as a Creative Tool]*, wydanej przez Akademię Sztuk Pięknych we Wrocławiu pod redakcją R. Sochackiego.

wcześniej relacyjnością elementów powołujących Środowisko i uważam za drogowskaz ontycznego zwrotu we współczesnym paradygmacie. Działanie włączające inne, również pozaludzkie, czynniki do kreacji, może wydawać się subtelnym przekształceniem aktu twórczego czy percepcyjnego, jednak jest znaczące dla przełamania antropocentrycznego ujęcia.

Technologia umożliwia filtrowanie rzeczywistości przez określony, wąski tryb analizy, oferując syntetyczne i selektywne ujęcie, nakierowane na wybrany aspekt. Dzięki możliwości modyfikacji Obrazu Rzeczy¹⁴⁵ ujawniają się różnorodne właściwości zaangażowanych elementów — zmieniają się one, uwypuklają bądź nikną w zależności od perspektywy oraz relacji z innymi składnikami. Nowy materializm akcentuje transwersalność (poprzeczność), łącząc to, co niespójne, i tworząc pomosty między odległymi polami czy pozornie niepowiązanymi wątkami. Wprowadzając zmianę w rozumieniu logiki zdarzeń, nowy materializm poszerza znaną i ugruntowaną wizję rzeczywistości o nowe perspektywy. Dostrzegam tu spójność ze zmianami językowymi, które wyrosły z załączków nowomediałności i rozciągnęły się na płaszczyznę realnych zmian w rozumieniu świata. Nawigowalność, modułowość czy hipertekstualność to cyfrowe właściwości, które przeniknęły i wplotły się w realność.

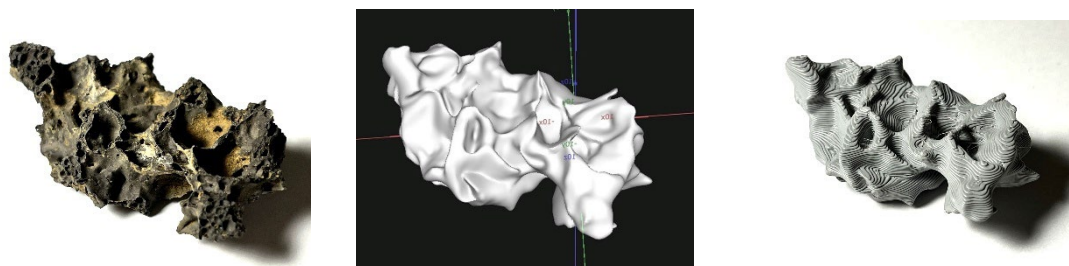
_Części Wierzchnie | „tu nie ma żadnej prawdy / są tylko wyglądy rzeczy”

Punktem wyjścia dla serii „tu nie ma żadnej prawdy / są tylko wyglądy rzeczy” było porównanie realnej formy kamienia z jego modelem wydrukowanym w technologii 3D¹⁴⁶. Układając oba obiekty obok siebie przyglądałam się im wnikliwie, szukając podobieństw i różnic. Utworzone poprzez to zestawienie napięcie poznawcze stało się impulsem do dalszych badań artystycznych. Realizując wydruk, nie ujmuję go jako kopii zeskanowanego obiektu. Twierdzę, że to inna, sztucznie wytworzona forma, skoncentrowana na konkretnej właściwości rejestrowanego czy przetwarzanego przedmiotu. Tak powstały artefakt ukazuje właściwości narzędzi użytych do jego powołania. Zupełnie tak jak obiekt zmysłowy, którego forma jest również skorelowana z właściwościami i możliwościami. Zestawienie tych dwóch obiektów budzi potrzebę pogłębionej fenomenologicznej analizy,

¹⁴⁵ Obraz Rzeczy rozumiem jako konstrukt powstały analogicznie do Obrazu Środowiska rozszerzony jednak poza pole sztuki.

¹⁴⁶ Część mojej pracy doktorskiej poświęcona skanom oraz drukom 3D powstała dzięki współpracy z Danielem Stimmederem, którego poznałam w Linzu (Austria). Rozpoczęta przy pracy rozmowa przerodziła się w przyjaźń pełną wspólnych dyskusji i poszukiwań. Daniel udostępnił mi również sprzęt, dzięki któremu mogłam zrealizować swoje pierwsze próby skanowania i druku 3D. Jego życzliwość, wsparcie i przyjaźń towarzyszyły mi w pierwszych krokach w technologicznym świecie i nadal wspierają mnie w procesach twórczych. Danielu – dziękuję!

która naturalnie koncentruje się w dotyku. Dłoń bada to, czego nie może uchwycić wzrok¹⁴⁷. Zaobserwowałam tę potrzebę również wśród odbiorców prototypu instalacji „tu nie ma żadnej prawdy / są tylko wyglądy rzeczy”. Możliwość taktylnego odbioru przynosi im nową warstwę doznań. Poprzez silne skupienie i cielesne zaangażowanie zamyka ich w sytuacji odbiorczej izolując doświadczenie od zewnętrznego kontekstu. Ten intymny gest objęcia dłonią obiektu wzmacniał immersję odnosząc się do sensualnej warstwy doświadczenia estetycznego. Aspekt poszerzonej aktywności i doświadczenia poprzez dotyk unaoczniał mi wagę zaangażowania cielesnego i tytułową czułość kontaktu taktylnego. Refleksje te stały się impulsem do stworzenia powiększonych form skanów, które zrealizowałam jako obiekty interaktywne w środowisku „INTERWORLD” — artystycznej realizacji mojej rozprawy doktorskiej.



Ilustracja 18. Kamień, model kamienia w przestrzeni 3D, wydruk kamienia, 2022.

Źródło: archiwum własne.

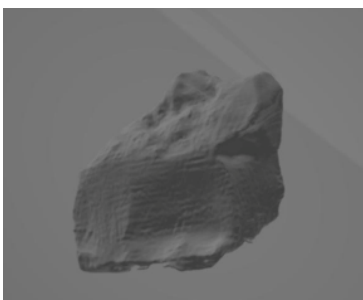
Praca ze skanerem 3D silnie wpłynęła nie tylko na sposób, w jaki postrzegam kształt, lecz także na analizę relacji przestrzennych i proces rejestracji formy. Korzystałam z dwóch typów urządzeń: ręcznego, prowadzonego w dłoni oraz stacjonarnego, współpracującego z obrotowym stołem. W pierwszym przypadku, ciało użytkownika — ruch dłoni i zmiana kąta nachylenia — kształtowało perspektywę skanu. W drugim, maszyna wyznaczała rytm obserwacji: obiekt obracał się wokół własnej osi, a program w czasie rzeczywistym budował chmurę punktów, których zagęszczenie powoływało trójwymiarową formę. Podczas takiego skanu jedna część obiektu, ta spoczywająca na stole, pozostaje niewidoczna. Proces wymaga więc zatrzymania, przełożenia przedmiotu i kontynuacji rejestracji. Oprogramowanie, rozpoznając charakterystyczne punkty, automatycznie dopisuje brakujące fragmenty. W ten sposób z kolejnych ujęć i perspektyw powstaje spójna wirtualna całość.

Początkowo założyłam, że najbardziej efektywnym sposobem skanowania będzie użycie dwóch idealnych perspektyw: jednej w pełni ukazującej jedną stronę obiektu i drugiej — dopełniającej ją z odmiennego punktu widzenia. Ta antropocentryczna logika okazała się jednak niezgodna z zasadą działania skanera. Ciemne, nieznane fragmenty obiektu dezorientowały urządzenie: skaner nie potrafił połączyć form lub zniekształcał ich wymiary. Z perspektywy logiki rejestratora optymalna była nie frontalna czy estetyczna kompozycja, lecz taka, która ujawniała jak najwięcej płaszczyzn. Dzięki temu przy zmianie kąta widzenia

¹⁴⁷Zob. J. Pallasmaa, *Myśląca dłoń. Egzystencjalna i ucieleśniona mądrość w architekturze*, Instytut Architektury, Kraków 2005.

program zachowywał punkty odniesienia, a różnice głębi i kształtu ułatwiały budowę trójwymiarowej reprezentacji. Czasem skuteczniejsze okazywało się więc utrzymanie obiektów w pochylonych, ustabilizowanych gumą, pozycjach.

Z czasem, obserwując sposób, w jaki urządzenie konstruuje model i zbiera dane przestrzenne, zaczęłam rozumieć logikę skanera. Nauczyłam się dostrzegać charakterystyczne punkty orientacyjne, które pozwalają na obrót obiektu bez utraty ciągłości rejestracji. Błędy początkowych skanów uświadomiły mi, że narzuciłam narzędziu antropocentryczny sposób konstruowania kształtów i zbierania informacji. To odkrycie otworzyło przestrzeń dialogu między mną a technologicznym medium. Dopiero implikując logikę skanera, możliwe stało się współdziałanie.

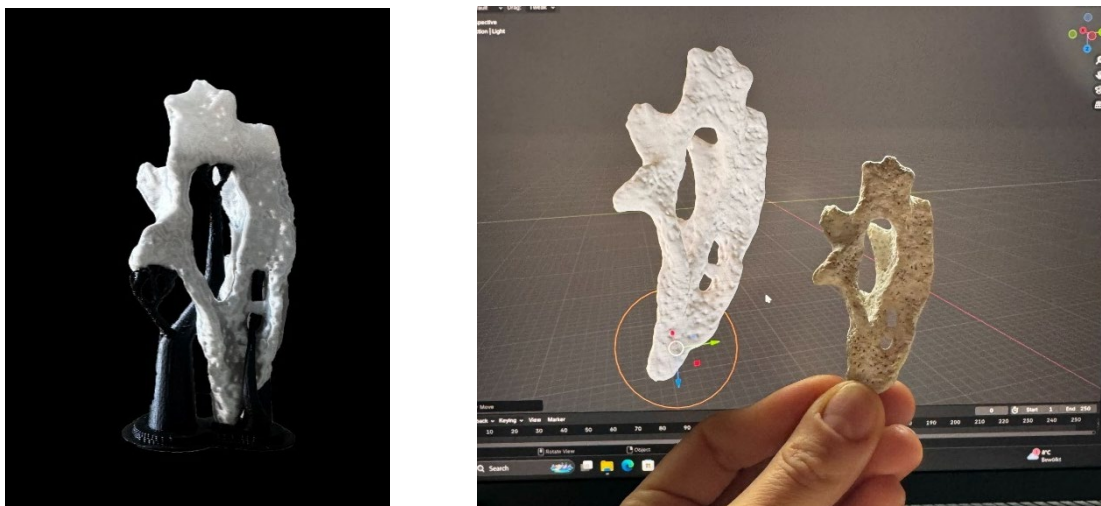


Ilustracja 19. Porównanie kamienia z kryształem górskim oraz jego skanu – zestawienie obrazuje wpływ tekstury na postrzeganie formy, 2024. Źródło: archiwum własne.

Gdy patrzyłam na pojawiające się na ekranie komputera modele, brałam w dłoń realny kamień, aby sprawdzić poprawność formy. Wodziłam opuszkami palców po strukturze badając poprawność odwzorowania. Niektóre właściwości formy znikają przy skanie, inne wyraźnie się ujawniały. Znaczny kontrast barwny iluzorycznie zwiększał różnice w zagłębieniach struktury, a faktura powierzchni wpływała na ostrość krawędzi. Przykładowo oleiste kamienie wydawały się ostrzejsze i bardziej zróżnicowane niż ich skany. Odwrotna prawidłowość dotyczyła odłamków o ziarnistej teksturze. Kolor stanowił nośnik iluzji kształtu a powierzchnia stawała się czytelniejsza dla dłoni niż dla oka. Skaner również jest czuły na właściwości powierzchni obiektu — dlatego niektóre ze skanowanych form należało pokryć białą, znikającą po czasie farbą w sprayu, która gwarantowała dokładniejsze efekty skanu. Ułatwiało to również porównanie skanów. Proces tworzenia cyfrowego modelu był procesem poddawania pod wątpliwość moich antropocentrycznych, bazujących na zmysłowych doświadczeniach sądów. Kreowałam nowy artefakt, który podważał pewność zmysłów i unaoczniał technologiczną czystość miar. Skan był translacją, która pobudzała wzmożoną percepcję.

Trójwymiarowy obiekt przedstawiony na dwuwymiarowej płaszczyźnie ekranu wymyka się jednak dokładnemu oglądowi. Wydruk przywraca możliwość czułego, taktylnego poznania kształtu. Jest jednak kolejną translacją — niesie więc własną warstwę przekształceń tworząc nowy artefakt. Jeden z pierwszych wydrukowanych modeli charakteryzował się niską rozdzielczością, która oznacza dużą wysokość linii tworzących warstwy druku. Piętrowość, ukazując różnice w wysokości każdego fragmentu obiektu, zbliżała obiekt do map izometrycznych. Patrzyłam na przestrzenny wymiar obiektu przez pryzmat tych relacyjnych

poziomów — uproszczonych i unaocznionych w skanie. W kolejnych próbach wykonywałam wydruki o wyższej rozdzielczości, które ukrywały liniowy podział warstw. Wtedy, postępując się dotykiem, porównywałam wymiary druku i skanu, zastanawiając się nad różnicami wynikającymi z metod powołania artefaktu. Niektóre właściwości filamentu (materiału do druku 3D) takie jak: matowość, połysk czy wielobarwność zniekształcają postrzeganą formę druku. W jednym z takich momentów, poprosiłam o pomoc rzeźbiarkę pracującą w tym samym Laboratorium¹⁴⁸. Artystka, porównując kształty, badała je z zamkniętymi oczyma. Potrzeba wyciszenia jednego zmysłu w celu intensyfikacji doznań drugiego czy sięganie po dane zmysłowe w celu potwierdzenia sądów umysłowych wskazuje na silne współgranie informacji odcielesnych w tworzeniu wrażenia o obiekcie.



Ilustracja 20. Po lewej: wydruk, po prawej: koral wraz z kolorowym skanem.
Źródło: archiwum własne.

Wirtualny skan oraz wydruk odnosiły się do realnej formy kamienia — wskazywały na nią i interpretowały ją. Stawały się jednak autonomicznymi obiektami — artefaktami. Kontakt z nimi powodował, że głębiej wnikałam w strukturę przedmiotu, poznawałam go na nowo oraz kwestionowałam wcześniejsze sądy percepcyjne. Współpraca z technologią unaoczniała mi, jak silnie narzucam otoczeniu prawidłowości i logikę spójną z antropocentrycznym ujęciem świata. Dialogiczne wejrzenie w narzędzie ukazało mi złożoność relacji między właściwościami tworzącymi przedmiot, a także odmienne sposoby postrzegania. Dzięki czułemu przyglądaniu się procesowi powoływania modelu i druku dostrzegłam wartość oraz sprawczość każdego z materiałów.

¹⁴⁸ Większość moich badań dotyczących skanów oraz druku odbyła się w Tangible Music Lab – Wydział Uniwersytetu w Linzu, w Austrii, gdzie przebywałam na rezydencji artystycznej.
<https://tamlab.kunstuni-linz.at/> [dostęp: 30.09.2025].



*Ilustracja 21. Kamień oraz wydruk — jasno widoczna zmiana formy poprzez użycie innego materiału.
Źródło: archiwum własne.*

7. Postawa dialogiczna wobec technologii

Jak zauważa Walter Jackson Ong¹⁴⁹, kontakt z technologią przekształca nie tylko sposoby rejestracji zjawisk, lecz także formy rozumowania i komunikacji¹⁵⁰. Zmiana ta obejmuje analizę i interpretację, ponieważ media techniczne ujawniają aspekty rzeczywistości wcześniej niedostępne dla zmysłów (np. pozasensoryczne zakresy spektralne, skale czasowe, mikro- i makro-rozmiary), poszerzając Obraz Zewnątrz o „niehumaniczne” właściwości. Jednocześnie technologia demaskuje ograniczenia cielesnego poznania: poprzez aparaturę człowiek rozszerza swoje możliwości i zyskuje mediowane technologicznie sposoby doświadczania. W tym sensie — jako „przedłużenie ciała” — technologia nie tylko dopełnia wizję rzeczywistości, ale też współkształtuje samą percepcję, konfigurując to, co może zostać spostrzeżone i pomyślane.

Rozbiór wewnętrznej budowy cybernetycznych kreacji ujawnia dwa tory uproszczeń: z jednej strony egocentryzm ludzkiego poznania, z drugiej — naiwność zmysłów podatnych na iluzoryczność cyfrowych obrazów świata. Dostrzegam egoizm w przekonaniu, że technologia funkcjonuje w pełni podług ludzkich oczekiwań. W mikroskali, lecz dobitnie unaoczniała to moja praca ze skanerem 3D. Ukazała życzeniowe myślenie — projekcję uproszczonych schematów poznawczych na medium, które rządzi się własną logiką. Uświadomienie sobie tego rodzaju projekcji odsłania narzędziowe podejście, które redukuje bogactwo relacji człowiek—technologia. Dlatego proponuję postawę dialogiczną: dyspozycję, która nie tylko ułatwia współpracę z innowacyjnymi mediami, ale przede wszystkim poszerza aparat poznawczy o perspektywy niedostępne w doświadczeniu wyłącznie ludzkim.

Dialog z technologią — oparty na czułości i uważności wobec danych oraz sposobu ich pozyskiwania — umożliwi dostrzeżenie nowych stron zdarzeń. W ten sposób logika wpisana w technologiczne procesy zostaje przyswojona przez użytkowników i staje się częścią ich nowej, technologicznie rozszerzonej percepcji. Świadomość zmiany, jaką technologia wprowadza w ludzki aparat poznawczy, pozwala konstruować coraz bardziej złożone i wieloaspektowe obrazy świata, przekraczające antropocentryczne ograniczenia. Nienarzędziowe nastawienie do współpracy z technologią łączy z postulatem ontologii zorientowanej obiektowo, która proponuje równościowe spojrzenie na byty pozaludzkie i zwraca im sprawczość. W tym sensie widzę w technologii partnera w poznaniu, a nie jedynie narzędzie.

¹⁴⁹ W.J. Ong, *Zmienne sensorium*, tłum. M. Topolski, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa”, nr 4, 2021.

¹⁵⁰ Co ciekawe i warte zaznaczenia w niniejszej pracy, dotyczącej ciała-umysłu jako receptora bodźców i konstruktora znaczeń, Ong wskazuje na wielozmysłowość komunikacji — postuluje całościową, cielesną, komunikację implikującą przykładowo dotyk, kinestetykę, smak, zapach.

_Rytuał i Magia w Cyberkulturze — Robert Pfaller

Dotykam różnych pól rezonujących z proponowanym przeze mnie ujęciem Środowisk — w niektórych zakorzeniam się głębiej, niektóre znaczą jako peryferia referencyjne. Staram się jednak zdjąć ciężenie z odbiorcy i przekierować je na relacyjność sytuacyjną — zwracam się ku sprawczości materii, wizji świata niezależnego od ludzkiej myśli czy socjologicznej warstwy, w którą owijają się to, co społecznie zaangażowane. Wyznaczam jeszcze jeden tor rozumowania, który mógłby łatwo umknąć uwadze, a jednak warto się przy nim zatrzymać. Część z przywoływanych przeze badaczek i badaczy wywodzi się z kręgów teologicznych. Skąd to religijne zabarwienie wśród myśli o naturze, technologii i człowieku? Duchowość, metafizyka czy rytualność jest wplątana w sztukę, a jej nowomediálne ujęcie musi wyznaczać nowe ścieżki tych kierunków¹⁵¹. Łącząc filozofię dialogu oraz myśl Onga¹⁵² zwrócę się ku interpasyności i współczesnych rytuałach poruszanych przez Roberta Pfallera w celu odmalowania dokładniejszego obrazu zaangażowania w technologicznie zakorzenione Środowiska.

Interaktywność według Pfallera wskazuje na niekompletność dzieła, które musi być dokończone poprzez zaangażowanie odbiorcy¹⁵³. Dostrzegam tutaj narzędziowe ujęcia odbiorcy oraz zadaniową (a więc wskazującą na gamefikację) dyspozycję, która dodatkowo otwiera możliwość implikacji hierarchiczności — dzieło staje się podległe działaniom interaktora i od niego zależne. Zamiast tego proponuję dzieło czułe. W przypadku Immersyjnych Środowisk Interaktywnych przeformuowuję interaktywność, według inspiracji zaczerpniętych ze środowisk naturalnych. Gdy zanurzam się w oceanie, toń przyjmuje mnie, wewnątrz rytm brzegu toczy się dalej, lekko wzruszony moją obecnością. Wokół mnie roztaczają się kręgi marszczące falującą powierzchnię wody. Widzę i doświadczam swojego wpływu, moja obecność powoduje zmiany, jednak ocean nie jest ani bardziej pełny ani nadszarpnięty moją obecnością. Wokół mnie zawiązują się relacyjne zmiany, jednak ich oddziaływanie nie wnika w wewnętrzny rytm środowiska. W tak rozłożonej interaktywności dopatruję się immersyjności — dialogujące elementy pozostają niezależne, jednak pojawiają się między nimi przestrzeń czuła na ich działanie. Odrzucam pryzmat dualności skończone/nieskończone, otwarte/zamknięte na rzecz procesualności oraz współtrwania.

¹⁵¹ Zob. R. W. Kluszczyński, *Estetyka nowych mediów*, Międzyuczelniana specjalność multimedialna, UMFC, Warszawa, 2008.

¹⁵² Walter Jackson Ong był amerykańskim jezuitą, profesorem literatury angielskiej, historykiem religii i filozofem.

¹⁵³ R. Pfaller, *Interpassivity: The Aesthetics of Delegated Enjoyment*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2017, s. 54.

Interpasywność — stanowiąc przeciwny biegun wobec interaktywności zakłada dzieło bardziej niż skończone, a więc nie wymagające ani zaangażowania, ani pasywności odbiorcy. Proponuje dzieło, które obserwuje siebie samo — reagując na siebie. Odbiorca zostaje zawieszony — nie jest wymagana od niego żadna aktywność. Zostaje ona przeniesiona w pole działania się dzieła. Ten fenomen jest szeroko rozpowszechniony w kulturze¹⁵⁴. Prowadzi do oddelegowania własnej przyjemności, przeniesienia aktywności poza kontekst własnych działań. Pfaller sugeruje, że odbywa się to poprzez rytuał — figuratywne przedstawienie faktycznego aktu wykonywania danej czynności. Przykładowo, kopiowanie książki daje wrażenie przeczytania treści. Osoba interpasywna i jej medium nie są połączone przewodami jak w przypadku organu zewnętrznego, lecz przedstawieniem. Osoba interpasywna deleguje swoją przyjemność na medium, które odgrywa akt konsumpcji. Tym, kto rytualnie powoduje ten akt, jest ten, dla którego medium czyta, obserwuje, śmieje się, je itd. Osoba odbiorcza zostaje więc zawieszona, wyłączona z sytuacji. Co intrygujące, Pfaller dodaje, że oddelegowana czynności musi pozostać iluzją (w którą odbiorca wierzy), aby zachować swoją siłę oddziaływania¹⁵⁵.

Poszukuję immersji zagnieżdżonej w pogłębionym odczuwaniu i zintensyfikowanej uwadze. W opisywanej przez Pfallera oddelegowanej przyjemności doszukuję się pułapki cyfrowych światów, w którą wpada przemęczony i nieuważny umysł. Proponowanym przeze mnie remedium jest zakorzenienie dzieła w rzeczywistości i poszerzenie go o cyfrowość i interaktywność. Wtenczas brak zaangażowania interaktywnego staje się pasywnym odbiorem wciąż przyjmującym estetyczne bodźce dzieła.

Pfaller nazywa interpasywność magią cywilizowanych, w technologii upatrując płaszczyzny intensyfikacji tej zależności. Na magiczno-mitologiczne konotacje technologii wskazuje również wspomniany wcześniej Latour. W jego ujęciu magia i mitologizacja została wypchnięta przez technologię jednak jedynie powierzchownie¹⁵⁶. Realnie patrząc, technologia jest używana magicznie: z wiarą w pozytywne rezultaty, lecz bez zrozumienia zasad działania.

Prowadząc badania nad interaktywnością oraz obserwując reakcje odbiorców rzeczywiście dostrzegałam element fascynacji działaniem dzieł — pojawiające się pytania „jak”, próby

¹⁵⁴ Pfaller, odwołując się do przykładu przytoczonego przez Slavoję Žižka, wskazuje na mechanizm oklasków i śmiechów dochodzących zza komediowych scen. Dzięki nim widz nie musi sam intensywnie przeżywać zabawnych fragmentów, a mimo to po zakończonym seansie ma poczucie dobrze spędzonego czasu.

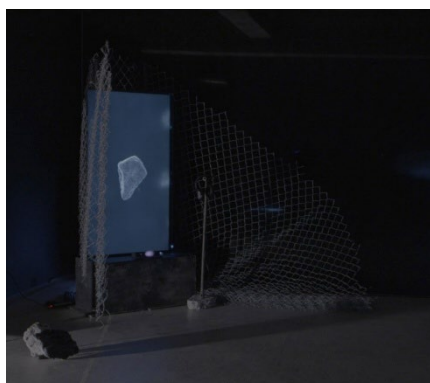
¹⁵⁵ R. Pfaller, *Interpassivity: The Aesthetics of Delegated Enjoyment*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2017, s 53-57.

¹⁵⁶ Zob. B. Latour, *Nigdy nie byliśmy nowoczesni: studium z antropologii symetrycznej*, tłum. M. Gdula, Warszawa 2011.

zrozumienia poleceń programistycznych czy użytych systemów. W interaktywności tkwi pewna tajemnica. Umacnia ją responsywność dzieła, która sprawia, że przypomina ono niezależne, żywe istnienie. Kolejną spójnością jest wspólnotowość, która pojawia się w obrządkach religijnych jak również w działaniach technologicznych. Tłumy ludzi podążają wspólnymi wyznacznikami reakcji, oddając się obrządkom wpisany w tradycję i powielając działania, które wrosły w cybernetyczną tkankę realności. Uważam też, że interaktywność nawiązująca do rytuału, oddala dzieło sztuki od gamefikacji.

_Części Wierzchnie | Obrządek interaktywności

Niezależnie od nastawienia do religii, w doświadczeniu przestrzeni dedykowanej sferom sakralnym panuje atmosfera głębokiego skupienia i wyciszenia. E. Gieysztor-Miłobędzka, w swoim artykule o dziele totalnym wyznaczała ramy interpretacyjne według których barokowa katedra stawiała się przykładem tytułowej formy artystycznej¹⁵⁷. Dodatkowo, duchowość odnosi się do wnętrza, do płaszczyzny odczuć, którą pragnę angażować, wzruszać i dotykać za pomocą kreacji artystycznych. Twierdzą, że w atmosferze skupienia i uważności, naturalnie wykwiita immersja.



Ilustracja 22. Widok instalacji „Między Palcami”, IP Studio, Wrocław, 2025.
Źródło: archiwum własne.

Zwracam się do architektonicznych i przestrzennych aranżacji religijnych, pragnąc powołać niesioną przez nie atmosferę. We wspomnianej pracy „Między Palcami” odwołałam się do formy ołtarzowej, konstruując przestrzeń, która zamyka odbiorcę w immersyjnej sytuacji estetycznej. Centralny obiekt stanowił pionowy ekran otoczony metalową siatką, tworząc trójelementową symetrię. Ułożony w centrum element, czuły na ruch dłoni odbiorcy, jeszcze wyraźniej skupiał uwagę na głównym trzonie aranżacji, podczas gdy metalowe ramiona działały niczym objęcia, wzmacniając wrażenie intymnego, a zarazem sakralnego doświadczenia. W akcie interaktywności

niezbędne jest poczucie bezpieczeństwa odbiorcy — działanie, eksperymentowanie i wpływanie na dzieło zawsze jest wyjściem poza bezpieczną strefę klasycznego odbioru sztuki. Tym bardziej, sytuacja separująca instalację od zewnętrznych aspektów i zamykająca odbiorcę w polu swojego działania, zwiększa immersję.

Choć zabiegi, których używam, zwracając się ku duchowemu wymiarowi przestrzeni, mogą wydawać się subtelne, są tak głęboko zakodowane w kulturowej ikonografii, że zostają

¹⁵⁷ E. Gieysztor-Miłobędzka, *W obronie »całościowości«. Pojęcie Gesamtkunstwerk*, „Kultura Współczesna. Teoria, Interpretacje, Praktyka”, 1995, nr 3–4, s. 102.

przyjęte i włączone w część odbioru dzieła. Stają się częścią Obrazu Środowiska pochodzącą ze Środowiska. Dbłość i uważność na przestrzenne rozdysponowanie światła również wywodzi się z mojego zainteresowania sakralnością, a ciemność i półmrok nie pełnią funkcji wyłącznie formalnej, lecz budują aurę skupienia i wyciszenia. Tworzą ramę dla doświadczenia, w której odbiorca zostaje odseparowany od zewnętrznego świata i skierowany ku intensywniejszemu przeżywaniu chwili. Światło, wydobywając wybrane elementy aranżacji, nadaje im rangę niemal rytualnych znaków, prowadząc uwagę w sposób bliski sakralnym doświadczeniom obcowania z wzniosłością.

8. Splot: pola współbycia

_Odbiorca w dialogu z dziełem

Zmiana wewnętrznej budowy dzieł nowomiedialnych utrudniła ich dostępność, podnosząc próg wejścia w doświadczenie. Stały się one nieznanymi przestrzeniami, w których obowiązują nieprzejrzyste, często intuicyjne zasady. Poza polem sztuki odbiorca funkcjonuje w cybernetycznej rzeczywistości w określonych ramach — sam decyduje, w jaką realność wkracza. Dzieło sztuki jest pozbawione tej funkcjonalności. Jedyną jego pewnością pozostaje — choć niepozbawiona problemów — płaszczyzna estetyczna, wynikająca z jego natury.

Czepne wąsy cybernetycznych właściwości środowiska zachęcają odbiorcę do współdziałania. Jednak intencja uczestnictwa w dziele interaktywnym musi być wysoka, by przełamać początkowy dystans relacji. To po stronie odbiorcy leży zadanie odnalezienia logiki reaktywności — poprzez próby, błędy i eksperymenty. Do właściwości sprzyjających aklimatyzacji w środowisku dodają responsywność: natychmiastową, czujną reakcję dzieła na działanie odbiorcy. Jest ona odpowiedzią na jego inicjację — pierwsze dotknięcie, ruch, wejście w przestrzeń.

Nie musi to być reakcja spektakularna. W serii „Cyberscapes” wejście odbiorcy w pole interaktywności powodowało pojawienie się nowej warstwy dźwięku — subtelnej, ale immersyjnej. Do tej relacji powróciłam w pracy „Sensivite Bodies”, prezentowanej na Biennale w Jelsie, w Chorwacji.

Innym sposobem zakorzenienia odbiorcy w dziele są odruchy intuicyjne — automatyczne reakcje wywołane aranżacją przestrzenną lub formą obiektu. Odbiorca, podążając za wewnętrznymi impulsami, wchodzi w kontakt z otoczeniem. Obiekt kusi, by go dotknąć; przestrzeń zaprasza, by wejść głębiej; światło oddycha, przyciągając uwagę i zachęcając do interakcji. Te elementy stają się kolejnymi czepnymi wąsami, które delikatnie oplatają odbiorcę, wciągając go w sytuację doświadczenia.

Kiedy dzieło odpowiada na pierwsze gesty, buduje się płaszczyzna porozumienia — pewność, że reakcja jest czytelna i zrozumiała. Zawiązany w ten sposób dialog ułatwia dalsze odkrywanie, rozwija narrację i pozwala pogłębiać relację z dziełem.

_Immersja Środowisk wyrosłych na gruncie technologicznym

Sfera odczuwania poszerzyła się o właściwości wykwitłe z cyberrealności a Odbiorca dostosował się do funkcjonowania w rzeczywistości mieszanej. Powierzchnie mogłoby się wydawać, że Immersyjne Środowiska Interaktywne stanowią naturalną odpowiedź na przemianę otoczenia i analogiczny rozwój aparatu kognitywnego Odbiorcy. Wraz z rozrostem rzeczywistości wzrosła jednak dezorientacja społeczna i rozproszenie poznawcze.

Częściej pojawiają się sytuacje wprowadzające poczucie dysocjacji, które wyobcowują i, pod przykrywką szybkiej rozrywki, pogłębiają wrażenie wycieńczenia poznawczego.

Postępująca technologizacja umożliwia digitalizację mediów. Obiekty cyfrowe charakteryzuje wysoka łączliwość, która zapewnia ich wzajemną kompatybilność. Możliwe staje się oddziaływanie jednej właściwości na drugą. Dzięki temu sieć zależności w powołanym dziele intermedialnym staje się coraz gęstsza, tym samym bardziej angażująca. Wzrasta również spójność przedstawienia dzięki czemu odbiorca z większą łatwością odnajduje się w tak zaprojektowanej przestrzeni.

Współpraca z technologią w duchu postawy dialogicznej poszerza możliwości człowieka i lepszemu zrozumieniu jego otoczenia. Wsłuchanie się w logikę maszyn czy algorytmów unaocznia nowe płaszczyzny rozumienia otoczenia i pogłębia kognitywne możliwości Odbiorcy.

Natura przynosi spokój i ukojenie. Kreowane przez nią poczucie kontemplacji i wyciszenia to atmosfera, którą pragnę zaszczyć w kreacjach artystycznych. Wierzę, że ukazanie zjawisk naturalnych w zwierciadle generatywności i cyfrowości tworzy immersyjne wrażenie afektywnego rozpoznania — echo pamięci ciała, które przywołuje chwile wytchnienia i bezpieczeństwa. W tym mechanizmie dostrzegam potencjał budowania wspólnotowości, zakorzenionej w intuicyjnym, cielesnym zespoleniu człowieka z przyrodą.

Poszukuję czułości sztuki — miejsc, które z troską i delikatnością przyjmują odbiorcę do siebie. W odpowiedzi na wieloaspektową realność proponuję Immersyjne Środowiska Interaktywne, które opiekują się doświadczeniem odbiorczym zapewniając ciągłość przeżyć. Ich czepne wąsy wyrastające z wirtualności sięgają ku realności ugruntowując doświadczenie. Struktura aranżacyjna takich Środowisk nawiguje Odbiorcę wskazując miejsca i możliwe działania ułatwiając aklimatyzację.

Zwracając się ku środowiskom o silnie wyciszającym działaniu, sięgam do obrządków i rytuałów. W czasie projektowania sposobu doświadczenia dzieła, wskazuję na potrzebę stworzenia rytuału przejścia — momentu wejścia i wyjścia, który umocowuje doznanie w czasie, umożliwiając aklimatyzację i powrót ze zdarzenia estetycznego. Uważam, że wiele zabiegów formalnych obecnych w projektowaniu obrządków religijnych zapewnia ich immersyjność. Sięgam więc po inspiracje kompozycyjne i narracyjne z tych rejonów.

Cielesne zaangażowanie odbiorcy w sytuację estetyczną prowadzi do immersji somatycznej i intelektualnej. Tak skonstruowany odbiór — poprzez ciało-umysł — zanurza Odbiorcę w Środowisku Interaktywnym. Przeciwdziała narzędziowemu potraktowaniu ciała wprowadzając wartość odczuć zmysłowych. Tutaj wyznaczam linię między zatraceniem a zanurzeniem — doświadczeniem, które przeciwstawia się gamifikacji sztuki.

Bycie w instalacji staje się czułym dialogiem między Odbiorcą a Środowiskiem, w którym poznanie pogłębia się wraz z trwaniem.

Analizując powołaną przeze mnie strukturę poznania dzieła zwracam uwagę na wagę doświadczenia zmysłowego. To ono pobudza świadomość, która konstruuje sensory i nadaje znaczenia, podług których zmienia się Obraz Środowiska. W dotyku, rejestracji i translacji odnajduję metody prowadzące do pogłębionego poznania. W materii i narzędziach powołujących dzieło dostrzegam sprawczość, którą unaocznia postawa dialogiczna. Artysta staje się katalizatorem relacji między powołanymi systemami konstruującymi dzieło. Odbiorca, zanurzony w sieci wzajemnie splecionych elementów sytuacji, stopniowo poznaje strukturę środowiska, wnikając w nią coraz głębiej.

Tak zaaranżowany odbiór staje się przestrzenią interpretacji dzieła — momentem negocjowania sensów ze Środowiskiem. Koncepcja mediów współczulnych rozwija ideę medium jako aktywnego uczestnika poznania. Tak skonstruowane Immersyjne Środowiska Interaktywne poprzez konotacje z poetyką cielesnością i poczuciem jedności z naturą otaczają Odbiorcę czułym polem swoje oddziaływania.

_Część Wierzchnia Splotu

Czułość sztuki polega na jej zdolności do reagowania na obecność odbiorcy — do współtworzenia z nim doświadczenia, które wymyka się pierwotnym założeniom artysty.

Początkowo prowadząc badania nad interaktywnością intrygowała mnie relacja między myśleniem analitycznym a kontemplacyjnym. Zastanawiała mnie możliwość koegzystencji obu form lub ich wzajemne wykluczanie. W wyniku badań i eksperymentów artystycznych jako rozwiązanie tego zagadnienia proponuję rozkład czasowy doświadczenia — proces stopniowego osadzania się odbiorcy w środowisku. Uważam, że początkowo odbiorca doświadcza i zapoznaje się z Nieznanym. Następnie, po aklimatyzacji w otoczeniu, wchodzi w fazę analityczną. Rozumiejąc mechanizmy funkcjonowania środowiska i badając płaszczyzny interakcji rozpoczyna współbywanie. W tym obopólnym porozumieniu upatruję immersyjnego odbioru interaktywnego środowiska. Aktywność odbiorcy zależy od jego potrzeb estetyczno-empirycznych i jest spójna z jego subiektywnym potencjałem obcowania z dziełem.

W moich wcześniejszych podsumowaniach poszczególnych etapów prototypowania immersyjnej instalacji interaktywnej odrzucałam zbiorowy odbiór. Analizowałam zachowania odbiorcze uczestników, którzy w samotności doświadczali dzieła oraz tych, którzy przychodzili wraz ze znajomymi. Ci pierwsi, z większą uważnością, spokojem i skupieniem analizowali instalacje. Natomiast wśród drugich dominował nastrój zabawy, gry i wspólnej eksploracji, który wtenczas interpretowałam jako przejaw rozproszenia uwagi — element utrudniający kontemplację i zanurzenie w doświadczeniu estetycznym. Aktualnie krytycznie podchodzę

do tej hipotezy — tak jakbym wskazywała, że osoby spacerujące po lesie w grupie doświadczają natury gorzej niż ci, którzy eksplorują zieleń w samotności. Osobiście, bliżej mi do indywidualnego odbioru — stąd zapewne moja wcześniejsza preferencja. Doświadczenie Immersyjnego Środowiska Interaktywnego powinno być spójne z potrzebami jednostki i układać się podług jego naturalnych działań — na tym polega czułość sztuki. Środowisko nie pozostaje obojętne. Reaguje na działania i afektywne nastawienie Odbiorcy, a przecież każda osoba niesie ze sobą swoją atmosferę i wizję współbywania, którą osnuwa to, co wokół.

Kiedy piszę te dość osobiste słowa, mam przed oczyma wieczór wernisażu pierwszej instalacji bazującej na idei interaktywnych obiektów, którą eksplorowałam dalej realizując pracę INTERWORLD. „Your touch brings me to a whole new dimension”¹⁵⁸ to instalacja, gdzie ruch kamienia również powodował ruch jego cyfrowej reprezentacji. Po oficjalnym otwarciu wraz z najbliższymi zostaliśmy jeszcze w galerii. W pewnym momencie moja dobra znajoma, złapała mnie za ramię i przyciągnęła do mojej (wciąż działającej) instalacji. Zaczęła intensywnie obracać kamieniem. Cyfrowe przedstawienie wykorzystywało feedback sprawiając, że przeszłe pozycje ulatywały w niebyt. przy tak szybkim ruchu, reprezentacja zaczynała zanikać. Wtedy odwróciła się do mnie ze słowami „Widziałaś? Zniknął!”. Widząc jej zaangażowanie i wielką, beztroską radość biłam się z myślami: projektowałam to doświadczenie jako pogłębioną kontemplację wyglądu rzeczy a taki odbiór nie wpisywał się w to założenie. Jednak czy mogę przekreślić tak silne przeżycie estetyczne? Zastanawiałam się czy to nie był ten sam zachwyty, który ja przeżywałam finalizując pierwsze szkice tego dzieła. Nie chcę odrzucać indywidualnych form odbioru jako niespójnych z immersją — wykluwa się ona między odbiorcą a dziełem. Każda osoba posiada własne sposoby doświadczania i związane z tym emocje. Dzieło czułej sztuki pozwala im wybrzmieć i rozwijać się w dialogu, we wspólnym poznawaniu.

Nie wiedziałam, że wirtualny kamień zniknie. Nie wiedziałam, że instalacja „Coalesce” zbuduje tak piękne rzeźby ruchu, dopóki nie zatańczyła z nią Magda Niewińska. Nie wiedziałam, że interaktywna projekcja dymiącej sylwetki tworzy pulsujące ogniki, dopóki nie wprawiła jej w ruch Wioleta Fiuk. Nie znałam delikatnych obrysów tworzonych przez instalację „Coalesce”¹⁵⁹ dopóki nie performowała z nią Alja Lackovic. Choć jestem autorką każdego z tych dzieł i sama projektowałam mechanizm interaktywny stojący za powoływanymi sytuacjami, nie przewidziałam wszystkich kierunków, jakie mogą obrać. Rozwijają się we współpracy z Odbiorcami. Nie upatruję w tym braku kompetencji — przeciwnie, właśnie tutaj ujawnia się czułość sztuki: jej potencjał do niesienia wizji tego, który wchodzi w dialog — owe współbywanie sprawia, że dzieło wymyka się moim

¹⁵⁸ Instalacja dostępna do wglądu pod linkiem: https://www.youtube.com/watch?v=Wn8_-7RiY3E [dostęp: 30.09.2025].

¹⁵⁹ Wersja prezentowana w Lublanie opierała się na innym mechanizmie interaktywnym niż instalacja „Coalesce”, z którą performowała Magda Niedzielska.

wyobrażeniom. Interaktywne Środowisko Immersyjne we wspólnym trwaniu z Odbiorcą ujawnia nowe formy.

III. INTERWORLD

Realizacja doktorskiego projektu artystycznego

Rzeczywistość rozrosła się na wiele odnóg, a sztuka — jako jej odzwierciedlenie — również uległa rozgałęzieniu i problematyzacji. Tworząc własne realizacje artystyczne, staram się przekształcać doświadczenia, które mnie fascynują, w formy dostępne i możliwe do współdzielenia z innymi. Skupiam się na kontemplacji, wewnętrznym wyciszeniu i poczuciu połączenia z otoczeniem. Powołałam własny język wizualny, inspirowany zjawiskami naturalnymi oraz miejscami degradacji, chcąc stworzyć autentyczny obraz współczesnej natury. Studiuję również relacje społeczne, dążąc do stworzenia ekwiwalentu więzi międzyludzkich w formie estetycznego przeżycia. Sięgam po translację jako narzędzie interpretacji i przeniesienia tego, co znane, w nowe, immersyjne doznania.

Kamień stał się symbolem, wokół którego zbudowałam narrację mojej pracy doktorskiej. „Jesteś zimny jak kamień” — mówi się o osobach nieczułych, skupionych na własnych ścieżkach życiowych i podejmujących decyzje w zgodzie z sobą. Określenie to odnosi się również do tych, którzy pozostają nieporuszeni wobec sytuacji zewnętrznych. Sama usłyszałam taki sąd pod swoim adresem. Uważam jednak, że to, co widoczne na zewnątrz, nie zawsze ujawnia złożone procesy wewnętrzne i emocjonalne. Gdy trzymam w dłoni kamień, pod palcami czuję jego twardą powierzchnię, która opowiada mi o procesach formotwórczych, jakie go ukształtowały. Zupełnie tak jak codzienne zachowania, jak i bardziej stabilne formy osobowościowe, są wypadkową doświadczeń życiowych każdej osoby. Z czasem jego chłodna forma ogrzewa się ciepłem dłoni, podobnie jak czas oswoja każdą bliskość.

Forma stanowi dla mnie nośnik esencji rzeczy, dlatego w abstrakcji upatruję uniwersalnego języka budującego porozumienie i wspólnotowość. Patrząc na kształt kamienia, podskórnym wyczuwałam jakie zdarzenia go formowały — miękkie linie jego kształtu mówią o prądach wodnych, które gładzą powierzchnię otoczeków. Cementacja piasku pochodzącego z wietrzenia skał tworzy piaskowce. Ostre i kanciaste krawędzie są efektem dynamicznych przemian lawy, której gwałtowne ochłodzenie tworzy porowate i lekkie odłamki — scorie¹⁶⁰. Przemiany geologiczne przynoszą nowe formy kamieni — zlepieńce czy skały metamorficzne. Inne powstają z masy organicznej, czasami nosząc ślad przeszłych form flory¹⁶¹ lub kształtem

¹⁶⁰ W. Ryka, A. Maliszewska, *Słownik petrograficzny*, Wydawnictwo Geologiczne, Warszawa 1982, s. 301.

¹⁶¹ Praca dostępna do wglądu pod linkiem: https://www.instagram.com/p/DJwHTYqLuZI/?img_index=1 [dostęp: 30.09.2025].

przypominają szkieletowe konstrukcje¹⁶². Próbując klasyfikować kamienie z mojej kolekcji, nauczyłam się czytać ich strukturę — rozpoznawać ziarnistość, teksturę i rodzaj powierzchni. Praca ze skanerem również ukazała mi nowe oblicze formy kamienia, różnice między barwą a formą czy iluzje kształtu budowaną przez charakter powierzchni. Po pewnym czasie wiedziałam, który kształt pozwala na translację, a który fascynuje mnie ze względu na cechy niemożliwe do przeniesienia do wirtualności. Odkryłam również, jak rozległa jest dziedzina petrografii, obejmująca wiedzę o skałach oraz jak trudny do jednoznacznego określenia bywa faktyczny rodzaj odłamka. Pozwalam im jednak kryć swoją tajemnicę — wystarczy mi poszlaki i hipotezy, które stawiam starając się zgłębić ich historię. Realny wymiar kamienia — ten, który w sensie ontologii zorientowanej obiektowo zawsze pozostaje wycofany — pozostanie dla mnie niedostępny.

Kamień był pierwszym narzędziem człowieka. W jego historii kryje się również coś bardzo pierwotnego i pradawnego. Uważam, że te cechy wskazujące na pewną wieczność kamienia sprawiają, że tkwi w nim monumentalna czasowość. Naturalnie układa się w dłoni przypominając pradawne odruchy. Wiele jest osób kolekcjonuje kamienie, zafascynowanych ich właściwościami czy formą. Również w moim najbliższym gronie bardzo często odwiedzające mnie osoby biorą kamienie z mojej kolekcji w dłonie. Choć można wskazać liczne przykłady społecznej fascynacji innymi obiektami natury, widzę w tym potwierdzenie wspólnej, intuicyjnej więzi. Tym bardziej przełożenie kamienia na nowe media tworzy intrygujący kontrast — spotkanie trwałej, pierwotnej materii z rzeczywistością cyfrową.

W zestawieniu realnego kamienia, skanu i wydruku modelu pojawia się pewne napięcie. Obiekty wydają się spójne i symetryczne, jednak każdy z nich wyraźnie ujawnia swoją odrębność. Taki układ sprawia, że odbiorca wnikliwie przygląda się trzem przedstawieniom, poszukując między nimi różnic i zależności. Tworząc realizacje bazujące na tej relacji poczułam potrzebę poszerzenia odbioru o dotyk. Dopiero w dłoni odbiorcy konkretyzowało się prawdziwe napięcie między tymi przedstawieniami. Gdy umożliwiałam taktylne poznanie kamienia, dotyk zamieniał sytuację odbiorczą w intymne spotkanie. Dotyk jest również formą czułości — czułości, która pozostawia ślad. Przyczynkiem do kreacji moich szkiców interaktywnych były relacje międzyludzkie a dotyk stawał się metaforą wpływu i bliskości — przekładałam odczucia związane z głębszym poznaniem międzyludzkim na język interaktywności a kamień stawał się moim symbolem osoby.

„Nie wolno dotykać wewnętrznej struktury” brzmiały pierwsze hasła, które przypisywałam szkicom do prac interaktywnych. Dotyczyły kamieni, które pod wpływem delikatnego dotyku rysowały piękne i złożone krajobrazy, jednak zbyt silny nacisk lub gwałtowny ruch zaburzał tę kontemplacyjną narrację. Przechodząc do realizacji tych pomysłów, zwróciłam uwagę

¹⁶² Praca dostępna do wglądu pod linkiem:

https://www.instagram.com/p/DPIGpU0DTQ3/?img_index=1 [dostęp: 30.09.2025].

na relacje między używanymi mediami oraz złożoność każdego z aspektów: skanu 3D, druku, właściwości czujników, programowania, systemu przesyłu danych, kreacji wizualizacji i aranżacji przestrzennej. Początkowo postrzegałam wskazane elementy jako narzędzia realizacji mojego zamysłu. Rozwój postawy dialogicznej odłonił jednak ich własną logikę — spektrum możliwości i ograniczeń, wobec których musiałam reagować, przekształcać i redefiniować poszczególne elementy dzieła. Kiedy stworzyłam już interaktywne środowisko „INTERWORLD”, pragnę skupić się na węższych obszarach doświadczeń estetycznych i przyjrzeć się bliżej możliwościom, które unaocznili mi proces powoływania tego dzieła. Poznałam wiele materiałów i rozwiązań, które pragnę zgłębić w formie węższych sytuacji odbiorczych a myśli, które spisałam w szkicownikach na początku pracy nad immersyjną interaktywnością poszerzę o już określone obszary socjologiczne oraz poznane formy konkretyzacji artystycznej.

Środowisko INTERWORLD składa się z sześciu obiektów poszerzonych o system interaktywny reagujący na rotację. Naprzeciw nich znajdują się wyświetlane przez projektor wizualizacje ich wirtualnych modeli. Trzy pokryte projekcją ściany, niczym objęcia, otaczają odbiorcę i zamykają go w doświadczeniu. Każdy z kamieni znajduje się na dostosowanej do jego kształtu podstawie¹⁶³, która pulsuje miarowym, oddychającym światłem. Wirtualne obrazy także są poszerzone o delikatny, cykliczny ruch, przywodzący na myśl żywy organizm. Odbiorca wkracza w przestrzeń rozciągniętą między wirtualność a realność — przestrzeń, w której elementy realizują się równolegle w obu porządkach. Synchronizuje się z jej rytmem, a jego wzrok wędruje po poruszających się przedstawieniach, stopniowo wchłaniany przez ich pulsującą, medytacyjną czasowość.

Każdy z obiektów posiada wewnętrzny system zasilania oraz aparaturę interaktywną opartą na module ESP-32. Płyta główna jest zasilana przez powerbank i połączona z żyroskopem – sensorem MPU-6050, który zbiera dane o rotacji obiektu w osiach X, Y i Z. Tworząc model wydruku, wyznaczałam środek obiektu oraz ustalałam osie jego obrotu tak, by odpowiadały intuicyjnemu, wizualnie czytelnemu ruchowi. W tym punkcie umiejscawiałam sensor, aby jego osie pokrywały się z osiami obrotu obiektu wirtualnego. Następnie przenosiłam model

¹⁶³ Podstawy, na których opierają się powoływane przeze mnie obiekty, stanowią efekt postawy dialogicznej wobec procesu druku 3D. Przygotowując model do wydruku, niektóre elementy wymagają wzmocnienia w formie podpór, które zapewniają stabilność procesu. Mogą one przybierać formę organiczną (*tree*) lub automatyczną, przypominającą – w moim odczuciu – rusztowania wspierające konstrukcje architektoniczne. Każdy z parametrów tych wsporników może być modyfikowany i dostosowywany przez projektującą osobę. Zafascynowana oplatającą formą przypór, postanowiłam uczynić z nich element dzieła. Praca „Osnowy”, zaprezentowana w ramach mojej indywidualnej wystawy „Ciała Czułe”, bazuje na wskazanej metodzie, stanowiąc jednocześnie początek nowego kierunku w moim języku wizualnym. Przykład tego typu aranżacji (w tym przypadku z wystawy w Galerii Sirup w Linzu, w Austrii) dostępny jest pod adresem: https://www.instagram.com/p/DId_5M6lvZB/?img_index=4 [dostęp: 30.09.2025].

do programistycznego środowiska TouchDesigner, gdzie mogłam powołać interaktywną projekcję łącząc dane z sensorów z obrotem modelu.

Dokładny, pełen szczegółów model 3D, niezbędny do precyzyjnego wydruku, zbyt mocno obciążał system, dlatego konieczne było uproszczenie formy do zgeometryzowanej wersji. Ze szczegółowej bryły stworzyłam teksturę, którą następnie nałożyłam na uproszczony model. To właśnie tekstura – za pomocą zróżnicowanych cieni, zagięć i wzniesień – odwzorowywała oryginalny kształt obiektu. po zaimportowaniu modelu i tekstury do TouchDesignera ustawiałam wirtualną kamerę zgodnie z moim punktem widzenia. Dzięki uproszczeniu modelu, odbywające się w czasie rzeczywistym zmiany położenia przebiegały płynnie i bez opóźnień.

Podłączony do komputera odbiornik zbierał dane z umieszczonych wewnątrz kamieni płytek ESP. Płytki te przesyłały spakowane pakiety informacji zawierające numer kamienia oraz wartości jego obrotu. Odbiornik rozpakowywał dane i przekazywał je do portu USB w postaci strumienia wartości. W programie TouchDesigner dane te były sortowane w tabelach i przyporządkowywane odpowiednim wizualizacjom.

Płytki ESP korzystają z własnego protokołu przesyłu danych, dzięki czemu są niezależne od sieci Wi-Fi czy Bluetooth – form komunikacji podatnych na zakłócenia. Czas próbkowania, czyli częstotliwość przesyłania informacji przez każdą z sześciu płytek, musiał zostać dostosowany do przepustowości odbiornika i wydajności komputera. Co ciekawe, to płytki wymagały ograniczenia częstotliwości transmisji – komputer, mimo że przetwarzał ruch sześciu wirtualnych obiektów 3D, działał płynnie. Ze względu na konieczność rzadszego przesyłu danych o położeniu, wprowadziłam filtr wygładzający wartości, co pozwoliło zachować naturalny rytm ruchu.



Ilustracja 23. Wnętrze interaktywnego obiektu, 2025.

Źródło: archiwum własne.

Kable, baterie, sensory i mikroprocesory zostały umieszczone we wnętrzach rzeźb kamieni. Stanowiły ich „organy”, dzięki którym środowisko tętniło własnym rytmem. Choć w przyszłości chciałabym stworzyć dzieło ujawniające swoje technologiczne „trzewia”, w przypadku założeń mojej pracy doktorskiej „INTERWORLD” decyzja o ukryciu aparatury pogłębia immersję. Dziwność i obcość wynikają z translacji a nie z estetyki bazującej na cybernetycznych aspektach. Technologia ukazuje nowe przestrzenie poznania i kontemplacji zamiast budować dystans poprzez mechatroniczne, niedostępne i hermetyczne formy. „INTERWORLD” bazuje na idei wnikania w to, co wydaje się nowe, lecz znane, wprowadza nostalgię i poczucie więzi z otoczeniem. Dotyka magiczności rozwiązań

technologicznych, w których wpływ odbiorcy staje się wyczuwalny i dostrzegalny choć podróżuje jako niewidoczne dane.

Środowisko „INTERWORLD” utrzymane jest w monochromatycznej czerwieni. Kolor ten jest najsilniejszym stymulantem barwnym — podwyższa adrenalinę, pobudza uwagę i zwiększa skupienie, co pozytywnie wpływa na immersję. Niesie również wrażenie zmysłowości — jest zdecydowany, absorbujący i pobudzający do działania. Mnie jednak interesuje przede wszystkim jego empiryczne doświadczenie. W moim odczuciu czerwień scala całą przestrzeń instalacji, tworząc specyficzną atmosferę. Przywodzi na myśl wnętrzności, a właśnie wrażenie wśródkowości — zawieszenia między różnymi formami objawiania się rzeczy — stanowi rdzeń konceptu mojej kreacji. Dodatkowo czerwień obiektów interaktywnych zbliża je do żywych form — przypomina mięśnie, tkanki, czy krwiste narządy. To działanie łączy sztucznie powołane, plastikowe artefakty z organicznością i silnie oddziałuje na odbiorcę zwiększając tym samym immersję.

Tworząc szkice do instalacji „INTERWORLD” wykonałam wiele wydruków z użyciem innych barw. Zainspirowana dziwną i niepokojącą estetyką stworzeń o przezroczystej skórze, spod której wyzierają pulsujące wnętrzności, skupiałam się na możliwościach transparentnych i semi-transparentnych filamentów¹⁶⁴. Te rozwiązania wprowadzały jednak do przedstawienia element obcości i techniczności, który — choć intrygujący — zwiększał dystans między dziełem a odbiorcą. Eksperymentowałam również z odcieniami pastelowymi o subtelnych, lecz nienaturalnych cechach, nadających formom odmienny, enigmatyczny charakter¹⁶⁵. To one posłużyły za materiał, z którego wykonałam interaktywne obiekty w instalacji „Sensivite Bodies” stworzonej na Biennale Sztuki w Jelsie (Chorwacja). Dzieło stanowiło ważne badanie podsumowujące moje poszukiwania doktorskie. Również przestrzeń wystawiennicza miała kluczowe znaczenie — niosła immersyjne właściwości, które pobudzały zmysły odbiorcy i intensyfikowały jego obecność w środowisku dzieła.

Instalacja bazowała na trzech odłamkach skalnych znalezionych na pobliskiej plaży. Łączyła się więc silnie z otoczeniem galerii, czepnym wąsem sięgając do bliskich odbiorcom wrażeń lokalności. Dzieło znajdowało się w piwnicy, która niegdyś pełniła funkcję winiarni. Panował tam specyficzny mrok, chłód oraz ciężki zapach wilgoci. Te wyczuwalne, choć podskórne

¹⁶⁴ Z wykorzystaniem tych materiałów, eksplorowanych w duchu postawy dialogicznej, powołałam pracę „Przeźrocza — Przezroczyste ciała pulsują bezwstydną wrażliwością”. Praca dostępna pod adresem https://www.instagram.com/p/DIQe2QZuB_A/?img_index=1 [dostęp: 30.09.2025].

¹⁶⁵ Z wykorzystaniem tych mieniących się, perłowych filamentów stworzyłam instalację, dostępną pod poniższymi linkami [dostęp: 30.09.2025]:

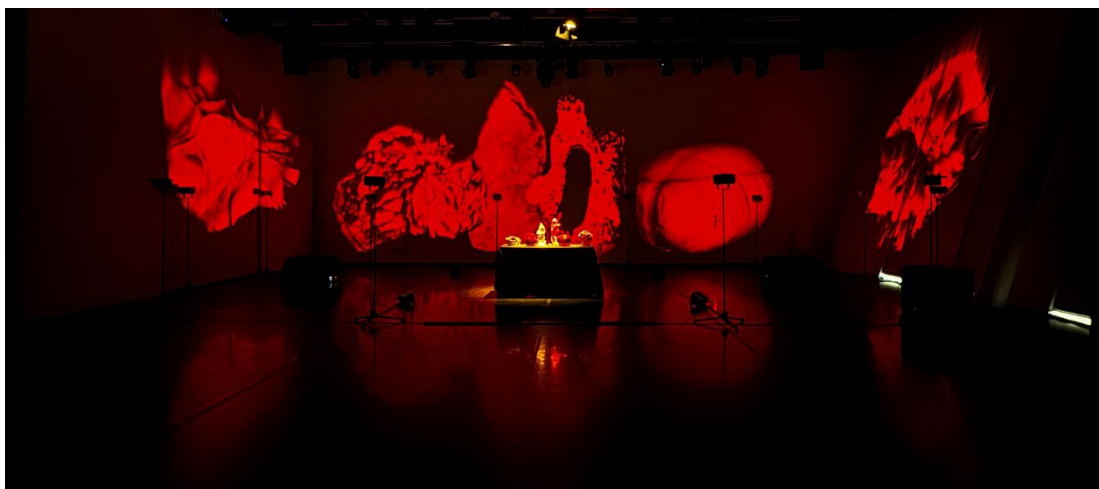
CroatiaStone_01 / Limestone - https://www.instagram.com/p/DNNLwEroXK6/?img_index=1

CroatiaStone_02 / Limestone - https://www.instagram.com/p/DNPwjQWul9y/?img_index=1

CroatiaStone_03 / Limestone - https://www.instagram.com/p/DNSV6fFucPH/?img_index=1.

właściwości działały jak elementy rytuału przejścia zapewniając tranzycję z rozgrzanej słońcem, pełnej wakacyjnego gwaru ulicy chorwackiej wyspy. Czynniki te oddziaływały immersyjnie, budując zmysłową warstwę doświadczenia odbiorczego. W kontrze do tej przypominającej podziemną jamę przestrzeni powołałam jasne i błyszczące obiekty, które wybrzmiewały z większą siłą w szarym, wilgotnym otoczeniu. Uważam, że ten zabieg, zbudowany według kontrastu formalnego, intensyfikował sytuację. Instalacja obejmowała również warstwę dźwiękową, opracowaną przez Enrique Mendoza Mejía¹⁶⁶, lecz zaprogramowaną przeze mnie. Dzieło „Sensitive Bodies” było zanurzone w basowej, dronowej audiosferze. Interakcja z obiektem poszerzała formę dźwiękową o kolejną warstwę, a jej natychmiastowe pojawienie się działało jak silnie zawiązanie dialogu, potwierdzenie responsywności i zaproszenie do dalszej eksploracji.

Cenię to doświadczenie konkretyzacji idei mojej praktycznej części doktoratu ze względu na pobudzenie zmysłu węchu jak i głębokie zespolenie charakteru miejsca z proponowanym działaniem. Warto jednak zauważyć, że tworzone przeze mnie środowisko wymaga zaawansowanej technologii oraz dostępu do specjalistycznych rozwiązań technicznych. Realizując instalację w przestrzeni Bruckner Privatuniversität podczas Sonic Saturday na Festiwalu Ars Electronica, miałam znacznie większą kontrolę nad formalnymi aspektami wizualizacji oraz aranżacji przestrzennej, dzięki czemu mogłam powołać bardziej dopracowaną oraz formalnie klarowniejszą sytuację.



Ilustracja 24. Interaktywne Środowisko „INTERWORLD”, Sonic Saturday, Bruckner Privatuniversität, Ars Electronica Festival 2025, Linz, Austria, 2025.

Źródło: archiwum własne.

¹⁶⁶ Enrique Mendoza Mejía — meksykański artysta muzyki elektroakustycznej, kompozytor i wykładowca w Anton Bruckner Privatuniversität w Linzu, w Austrii. Więcej o artyście można znaleźć pod linkiem: www.enriquemendoza.net [dostęp: 29.09.2025].

Instalacja „INTERWORLD” znajdowała się w głębi pomieszczenia, do którego prowadziła droga przez część okrytą czarnymi, wyciszającymi przestrzeń, kotarami. W tej części znajdował się również element rytuału przejścia — świetlny obiekt¹⁶⁷, na którym znajdowały się realne kamienie poddane procesowi translacji. Dokonałam ich wyboru, pragnąc ukazać jak najszersze spektrum złożonego i różnorodnego świata skał, który stał się dla mnie punktem wyjścia do badań nad relacją między materią a jej wirtualnym odpowiednikiem.

Wybrałam różę pustyni¹⁶⁸, kamień powstały na pustyniach poprzez odparowywanie wody blisko powierzchni ziemi. Zawarty w wodzie siarczan wapnia (gips) osadza się między ziarnami piasku tworząc formy kryształów. Do druku użyłam półtransparentnego materiału podkreślającego złożoność formy i jej lekką, nieregularną, delikatną strukturę. W kontraście do tego kształtu sięgnęłam po „Veined Stone”¹⁶⁹ — bazaltowy, zwarty kamień o żyłowej strukturze, powstały z szybko zastygłej lawy. Do jego druku wybrałam filament o nazwie *Stairlight*, bardzo specyficzny materiał, który w zależności od kąta padania światła, mieni się w innym odcieniu czerwieni — od ciepłych pomarańczowych barw po chłodne fioleto. Ten materiał uwypuklił jego żyłkowaną i pełną detali budowę. Wyselekcjonowałam również obiekt, który ukazuje porowatość form skalnych. Pumeks, znaleziony w Grecji odłamek, posiada nieregularną powierzchnię o wyraźnych dziurkach powstałych przez pęcherzyki powietrza zatrzymane w gwałtownym procesie stygnięcia lawy tuż po wyrzuceniu jej przez wulkan w powietrze¹⁷⁰. Ten kamień wydrukowałam w dwukolorowym filamencie, który podkreśla charakterystyczną i pełną nieregularności budowę. Szukając przeciwnego bieguną wobec porowatości pumeksu, wybrałam wygładzony przez wodę malutki kamyczek z Albanii — najprawdopodobniej szary chalcedonit¹⁷¹, o delikatnym, woskowym połysku i gładkiej powierzchni. Jego charakter zinterpretowałam wykorzystując bordowy, matowy

¹⁶⁷ Obiekt dostępny do wglądu pod adresem:

https://www.instagram.com/p/D0p30K0DYIC/?img_index=1 [dostęp: 29.09.2025].

¹⁶⁸ W. Ryka, A. Maliszewska, *Słownik petrograficzny*, Wydawnictwo Geologiczne, Warszawa 1982, s. 296.

¹⁶⁹ „Veined Stone” to nazwa, którą nadałam temu odłamkowi ze względu na jego charakterystyczne cechy tj. żyłki i pęknięcia; nie jest to jednak nazwa rodzaju kamienia, lecz mój autorski sposób katalogowania.

¹⁷⁰ W. Ryka, A. Maliszewska, *Słownik petrograficzny*, Wydawnictwo Geologiczne, Warszawa 1982, s. 287.

¹⁷¹ Chalcedonit charakteryzuje jasną barwą, jedwabistym lub woskowym połyskiem, gładką powierzchnią oraz półprzeźroczystością (do nieprzezroczystości), może również występować w Albanii. Chalcedon występuje powszechnie w rejonach o przeszłości wulkanicznej i hydrotermalnej, a Albania ma bardzo złożoną budowę geologiczną — z licznymi skałami magmowymi, osadowymi i metamorficznymi. Zob. Tamże, s. 56.

filament, który nawiązuje do niezwyklej gładkości tego odłamka. Ten kamień jest również najmniejszą formą, którą poddałam skanowaniu — z łatwością mieści się na opuszku palca. Zamykając kolekcję opowiadając szeroką historię powstawania skał, sięgnęłam po formy pochodzenia organicznego: odłamek węgla brunatnego¹⁷² oraz skamieniałości rafy koralowej, tak zwany koral palczasty, pochodzący z Mauritiusa (kraj we wschodniej Afryce). Odłamek węgla nosi na sobie ślad paproci z okresu karbońskiego. Aby unaocznić tę charakterystyczną cechę, użyłam dwukolorowego (szaro-różowego) jedwabistego filamentu. Jego lśniąca forma podkreśla każde załamanie powierzchni. Delikatną zmianą barwy odstania rysunek paproci. Drugi kamień — koral palczasty — przyjmuje postać rozgałęzionego białego szkieletu, który wydrukowałam z termoaktywnego filamentu. Pod wpływem ciepła zmienia on kolor z czerwonego na jasno beżowy, zupełnie tak jak koralowce, które obumierają dotknięte podwyższoną temperaturą wody spowodowaną zmianami klimatycznymi i ludzką ingerencją w naturę. Rozgałęziona forma koralu kontrastuje ze zwartym odłamkiem węgla, jednak obie jednoznacznie wskazują na organiczne pochodzenie.

Otoczenie projekcji pozycjonuje odbiorcę w centralnym punkcie przestrzeni, frontalnie wobec najdłuższej ściany. W tym miejscu, naprzeciw obiektów znajdują się wirtualne formy zbudowane na bazie tych samych kamieni. Odbiorca intuicyjnie łączy wyświetlane obrazy z obiektami. Chwytając i obracając obiektem, zmienia położenie jego wirtualnej projekcji. Gdy tylko Odbiorca poruszy kamieniem, zmienia barwę wirtualnego przedstawienia na monochromatyczną. Zabieg ten stanowi natychmiastową odpowiedź Środowiska, która zawiązuje dialog. Dla mnie stanowi również metaforyczne przedstawienie wycofywania się obiektu realnego w poznaniu, idei opisywanej przez Harmana. Obiekt zmienia kolor, ponieważ Odbiorca wchodząc w kontakt z nim, nakłada na niego tkankę interpretacyjną, tworząc swoją formę przedmiotu zmysłowego — w niniejszej pracy proponuję określenie Obraz Rzeczy.

Odbiorca może poruszać wielki, monumentalnymi projekcjami wirtualnych obiektów za pomocą trzymanego w dłoniach interface'u. Wraz z jego ruchem wędruje skorelowany z danymi z sensora obiekt audialny – kreując wrażenie sferycznego dźwięku¹⁷³. Powiększona projekcja unaocznia inne właściwości niż wydrukowany obiekt — a ich zestawienie wprowadza napięcie poznawcze, które odbiorca może badać i interpretować. W ten sposób relacje między obiektami stają się formą trwania Środowiska — otwartą narracją, którą odbiorca może snuć, pogłębiać i współtworzyć poprzez własne działanie i obecność.

¹⁷² Tamże, s. 377.

¹⁷³ Enrique Mendoza Mejía podczas wystawy "INTERWORLD" zbudował wokół stołu z obiektami sferyczną kopułę z głośnikami. Za pomocą protokołu OSC przesyłałam mu dane o położeniu każdego z obiektów, a on przekładał te informacje na wirtualne ułożenie obiektów dźwiękowych w kopule. Uprzestrzennienie dźwięku skorelowanego z działaniem odbiorcy pogłębiało immersję.



Ilustracja 26: Obiekt " INTERWORLD_stone02 – część interaktywnego środowiska "INTERWORLD".
Źródło: archiwum własne.



Ilustracja 25. Obiekt " INTERWORLD_stone03 – Coral", część interaktywnego środowiska "INTERWORLD".
Źródło: archiwum własne.



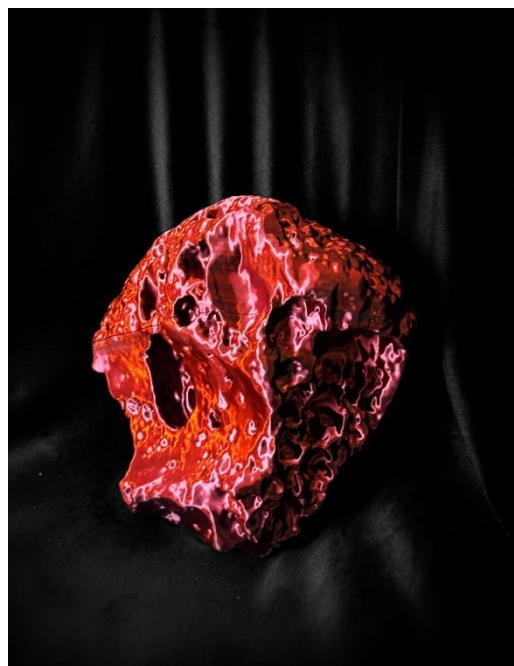
Ilustracja 28. Obiekt " INTERWORLD_stone01 – Chalcedony", część interaktywnego środowiska "INTERWORLD".
Źródło: archiwum własne.



Ilustracja 27. Obiekt " INTERWORLD_stone06 – Veined Stone", część interaktywnego środowiska "INTERWORLD".
Źródło: archiwum własne.



*Ilustracja 30. Obiekt " INTERWORLD_stone05 – Desert Stone", część interaktywnego środowiska "INTERWORLD".
Źródło: archiwum własne.*



*Ilustracja 29. Obiekt " INTERWORLD_stone04 – Pumice", część interaktywnego środowiska "INTERWORLD".
Źródło: archiwum własne.*



*Ilustracja 31. Obiekt " INTERWORLD_stone04 – Pumice", widok obiektu obok podstawki.
Źródło: archiwum własne.*

Zakończenie

W niniejszej rozprawie poszukuję czułości sztuki w odniesieniu do Immersyjnego Środowiska Interaktywnego. Jest to specyficzna forma instalacji, która tworzy spójną strukturę — intermedialną relację między elementami — i rozprzestrzenia się na zajmowaną przestrzeń. Immersja stanowi właściwość odbiorczą, konstruowaną w momencie zagłębiania się Odbiorcy w dzieło. Jako cecha afektywna odnosi się zarówno do sylwetki osoby doświadczającej jak i do aspektów Środowiska.

Wprowadziłam metodologię, która pozwala mi uporządkować tak rozbudowaną sytuację estetyczną. Uporządkowanie to jest niezbędne, ponieważ w immersyjnym doświadczeniu zacierają się granice między dziełem a odbiorcą. Proponowany podział na Odbiorcę, Środowisko oraz Obraz Środowiska przywraca orientację w tak złożonej strukturze zależności i pozwala oddzielić warunki od skutków. Analiza sylwetki odbiorcy, sposobu konstruowania znaczeń i mechanizmów działań w otoczeniu obrazuje płaszczyzny, na które może rezonować dzieło. Odbiorca i Środowisko współtworzą doświadczenie, a nie są jego przeciwstawnymi biegunami. Dzięki temu relacyjnemu ujęciu wykazuję, na jakich podstawach powstaje immersja. Poszerzając Środowiska o cybernetyczność, ukazuję jak rozrost cyfrowości i wirtualno-realna forma rzeczywistości wpływa na potencjał odbiorczy.

Wprowadzenie struktury Środowiska umożliwia zarysowanie filarów, na podstawie których tworzą się sytuacje o koherentnej wewnętrznej narracji. Stanowią one egzemplifikacje dzieła totalnego — mikro-świata o własnej czasowości i logice. Odbiorca, zgłębiając przedstawienie, tworzy Obraz Środowiska – własną, zależną od wrażliwości i potencjału kreatywnego wizję tego, co go otacza. W ten sposób ujmuję doświadczenie odbiorcze jako subiektywne, jednak zakorzenione w realnych właściwości Środowiska i Odbiorcy. W kreacji Obrazu Środowiska łączę estetykę z poznaniem określając Obraz Środowiska jako procesualne, relacyjne negocjowanie sensów, znaczeń i wrażeń z otoczeniem. Dzięki tej koncepcji możliwa staje się analiza relacji – aspektów dzieła wpływających na odbiór, potrzeb odbiorczych wynikających z aparatu kognitywnego i zbudowanej na tych dwóch filarach sytuacji estetycznej. Środowisko jako konfiguracja, Odbiorca jako współsprawca i Obraz Środowiska jako emergentny wynik tworzą klarowną ramę analizy prowadzonych przeze mnie badań, które przyjmują formę realizacji artystycznych.

Relacyjność nie dzieje się w próżni — jest zawsze ucieleśniona, zmysłowa i afektywna. Właściwości Środowiska, które szczególnie wpływają na formowanie się jego Obrazu to aranżacja przestrzenna. Rozmieszczenie, skala oraz relacja obiektów wraz z powołaną estetyką, tworzą atmosferę. Układ elementów w przestrzeni determinuje fizyczne zaangażowanie Odbiorcy — umożliwia mu eksplorację i może wpłynąć na poczucie własnego ciała. Dotyk szczególnie zagłębia w sytuację łącząc odbiorcę z otoczeniem. Tworzona przez elementy Środowiska czasowość rezonuje na odbiorcę synchronizując go z otoczeniem. Właściwości te współtworzą doświadczenie.

ZAKOŃCZENIE

Kreując własne realizacje zwracam się ku naturze. To, co znane, często ukrywa się pod warstwą powszedniości aż wreszcie zanika. Wierzę, że czułe wejrzenie w otoczenie, zaangażowany i stymulowany aparat poznawczy nastawiony na ciekawość i otwartość wobec nieustannie zmieniającej się realności, pobudza chęć aktywnego i odpowiedzialnego bycia-w-świecie. Poprzez moją kreację pragnę ukazać rzeczywistość symbiotyczną, gdzie współbytujące istnienia rozwijają się, zmieniają i morfują a technologia otwiera nowe płaszczyzny integracji i inkluzywności.

Bibliografia

Książki:

1. Benjamin Walter, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, przeł. J. Sikorski, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 1975.
 2. Benjamin K. Bergen, *Latające świnie. Jak umysł tworzy znaczenie*, tłum. Zuzanna Lamża, Kraków: Copernicus Center Press, 2017.
 3. Gernot Böhme, *Filozofia i estetyka przyrody*, tłum. Jarosław Merecki, Warszawa: Oficyna Naukowa, 2002.
 4. J. David Bolter, *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, tłum. Tomasz Goban-Klas, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1990.
 5. Maria Gołaszewska, *Estetyka pięciu zmysłów*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1997.
 6. Nelson Goodman, *Jak tworzymy świat*, tłum. Michał Szczubińska, Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 1997.
 7. Łukasz Guzek, *Sztuka instalacji: zagadnienie związku przestrzeni i obecności w sztuce współczesnej*, Warszawa: Wydawnictwo Neriton, 2007.
 8. Graham Harman, *Traktat o przedmiotach*, tłum. Marcin Rychter, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2013.
 9. Roman Ingarden, *Studia z estetyki*, t. 2, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1966.
- Kluszczyński Ryszard W., *Estetyka sztuki nowych mediów*, Warszawa: Międzyuczelniana specjalność multimedialna, Uniwersytet Muzyczny Fryderyka Chopina, 2009.
10. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. od dzieła-instrumentu do spektaklu*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2010.
 11. Bruno Latour, *Nigdy nie byliśmy nowoczesni: studium z antropologii symetrycznej*, tłum. Maciej Gdula, Warszawa: Oficyna Naukowa, 2011.
 12. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, 2011.
 13. Andrzej Marzec, *Antropocień. Filozofia i estetyka po końcu świata*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2021.
 14. Morton Timothy, *Mroczna ekologia. ku logice przyszłego współistnienia*, tłum. Anna Barcz, Warszawa: Oficyna Związek Otwarty, 2023.
 15. Brian O'Doherty, *Biały sześcian od wewnątrz. Ideologia przestrzeni galerii*, tłum. Aneta Szyłak, Gdańsk: Fundacja Alternativa, 2015.
 16. Juhani Pallasmaa, *Myśląca dłoń. Egzystencjalna i ucieleśniona mądrość w architekturze*, Kraków: Instytut Architektury, 2005.
 17. Juhani Pallasmaa, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, tłum. Michał Choptiany, Kraków: Fundacja Instytut Architektury, 2012.
 18. Robert Pfaller, *Interpassivity: The Aesthetics of Delegated Enjoyment*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017.
 19. Wacław Ryka, Anna Maliszewska, *Słownik petrograficzny*, Warszawa: Wydawnictwo Geologiczne, 1982.

20. Tanni Valentina, *Exit Reality: Vaporwave, Backrooms, Weirdcore, and Other Landscapes Beyond the Threshold*, tłum. Anna Carruthers, Lublana: Aksioma — Institute for Contemporary Art, 2024.
21. Wilkoszewska Krystyna, *Estetyka czterech żywiołów. Ziemia, Woda, Ogień, Powietrze*, Kraków: Universitas, 2002.
22. Zawojski Piotr, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2018.

Artykuły:

1. Chaberski, Mateusz. *Asamblaż*, Kraków: Uniwersytet Jagielloński, 2016.
<https://ruj.uj.edu.pl/server/api/core/bitstreams/73d2faff-5663-4fd3-aeeb-5f56943f9eb2/content> [dostęp: 30.09.2025].
2. Chrudzinski Arkadiusz, *Roman Ingarden o intencjonalności i znaczeniu*, „Przegląd Filozoficzny — Nowa Seria”, 2020, nr 4, s. 339—355.
3. Fleck Ludwik, *To Look, To See, To Know*, [w:] R. S. Cohen, T. Schnelle, „Cognition and Fact: Materials on Ludwik Fleck”, Dordrecht: D. Reidel Publishing Company, 1986, s. 129—151.
4. Gieysztor-Miłobędzka Elżbieta, *W obronie »całościowości«*. *Pojęcie Gesamtkunstwerk*, „Kultura Współczesna. Teoria, Interpretacje, Praktyka”, 1995, nr 3-4, s. 73—94.
5. Gołębiewska Maria, *Sensotwórcza rola ciała w samopoznaniu według Maurice’a Merleau-Ponty’ego*, „Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja”, 2004, nr 1–2, s. 237–251.
6. Jelewska, Agnieszka. *Somatyczny interfejs. Zwrot afektywny w sztuce*. „Didaskalia. Gazeta Teatralna”, 2012, nr 109–110, s. 113–122.
7. Krzych Bartłomiej K., *Epifania twarzy u Emmanuela Levinasa. Lektura »Całości i nieskończoności«*, Wydawnictwo Naukowe TYGIEL, Lublin, https://www.academia.edu/33288821/Epifania_twarzy_u_Emmanuela_Levinasa_Lektura_Ca%C5%82o%C5%9Bci_i_niesko%C5%84czono%C5%9Bci [dostęp: 24.09.2025].
8. Lyotard Jean-François, *Wzniosłość i awangarda*, tłum. Marek Bieńczyk, „Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja”, 1996, nr 2/3, s. 173—189.
9. Ong Walter J., *Zmienne sensorium*, tłum. Maciej Topolski, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa”, 2021, nr 4, s. 75-77.
10. Ostrowicki Michał, *Teoria sytuacji estetycznej M. Gołaszewskiej jako fundament estetyki*, http://www.sideymyoo.art.pl/old/Teoria_sytuacji_estetycznej.pdf [dostęp: 24.09.2025].
11. Shusterman Richard, *O końcu i celu doświadczenia estetycznego*, tłum. Wojciech Małecki, „ER(R)GO. Teoria—Literatura—Kultura”, 2006, nr 12, s. 129—151.
12. Wilkoszewska Krystyna, *Marii Gołaszewskiej pojęcie sytuacji estetycznej*, „Edukacja Filozoficzna. Rekonstrukcje, Interpretacje”, vol. 22, 1996, s. 201—216.
13. Zamorska Magdalena, *Technoobrazy performujących ciał*, [w:] *Więcej niż obraz*, red. Wilk Eugeniusz, et al. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe KATEDRA, 2016, s. 299—310.

Spis ilustracji

Ilustracja 1. Widok wystawy „Uncensored Lilac” autorstwa Bassama Issy Al-Sabaha i Jennifer Mehigan, Transmediale 2024, Berlin, Niemcy. Źródło: https://transmediale.de/de/2024/uncensored-lilac [dostęp: 20.09.2025], fot. Luca Girardini.	12
Ilustracja 2. Kadr z wideo „INSIDES”. Makrofotografia kamienia „Desert Stone”, 2024. Źródło: archiwum własne.	17
Ilustracja 3. Szkic do prac „Osnowy”, wydrukowane w 3D podpory utrzymują model jednocześnie go oświetlając, 2024. Źródło: archiwum własne.	25
Ilustracja 4. Realizacja „Przezrocza – transparentne ciała pulsują bezwstydną wrażliwością”, indywidualna wystawa „Ciała Czułe, IP Studio, Wrocław, 2025. Źródło: archiwum własne.	26
Ilustracja 5. Obiekty ułożona na świetlnych podstawkach, aranżacja przestrzenna w galerii Sirup w Linz – naprzeciw wideo „INSIDES” znajdowały się ukazane w filmie kamienie, 2025. (Źródło: archiwum własne).....	26
Ilustracja 6. Dokumentacja koncertu „concert for nobody” z artystką dźwiękową Katarzyną Podporą otwierającego wystawę „Ciała Czułe”, IP Studio, Wrocław, 2025. Źródło: archiwum własne.	26
Ilustracja 7. „Nothingland”, galeria MiserArt, Wrocław, 2023. (Źródło: archiwum własne).....	34
Ilustracja 8. „Coalesce” wraz z performującą tancerką Magdą Niedzielską, symposium „Było Jest i Będzie”, Goszcz Polska, 2023 Źródło: archiwum własne.	35
Ilustracja 9. Dokumentacja interaktywnej instalacji z serii „Cyberscapes”, gdzie odbiorca za pomocą swojego ruchu ingerował w abstrakcyjny krajobraz, symposium „Było, Jest i Będzie” Goszcz, Polska. Źródło: archiwum własne.	37
Ilustracja 10. Realizacja z serii „Cyberscapes” - „LASG_05 / come alone”, rozwinięcie wersji prezentowanej na Symposium z muzyką Sylwestra Galuschki,	

wystawa „Palimpsesty Przestrzeni”, Galeria Geppart, Wrocław, 2024. Źródło: archiwum własne.....	38
Ilustracja 11. Aleksandra Nowakowska podczas występu „Corpus” wśród moich wizualizacji, które reagowały na położenie tancerki, „FUTUROFONIA”, Opera Bałtycka, Gdańsk, 2025. Źródło: materiały Opery Bałtyckiej, fot. K. Mystkowski KFP	57
Ilustracja 12. Powyżej, „tkanina z dźwięku” stworzona poprzez przekształcenie poniższego spektrogramu, element, na który później nakładam dalsze przekształcenia. Źródło: archiwum własne.....	58
Ilustracja 13. Kadr z wizualizacji do części muzycznej wydarzenia „FUTUROFONIA”, Opera Bałtycka, Gdańsk, 2025. Źródło: archiwum własne.....	60
Ilustracja 14. Kadr z wizualizacji podczas festiwalu „Wizjonerki - kobiety w polskiej muzyce improwizowanej i eksperymentalnej”, Warszawa, 2025. Źródło: archiwum własne.....	61
Ilustracja 15. Jedna z wygenerowanych interpretacji natury, 2022. Źródło: archiwum własne.....	62
Ilustracja 16. zrzut ekranu podczas skanu, chmura punktów, z których powstaje obiekt 3D. Źródło: archiwum własne.....	68
Ilustracja 17. Odbiorca w interakcji z instalacją, dokumentacja procesu powoływania instalacji. Źródło: archiwum własne.....	69
Ilustracja 18. Kamień, model kamienia w przestrzeni 3D, wydruk kamienia, 2022. Źródło: archiwum własne.....	73
Ilustracja 19. Porównanie kamienia z kryształem górskim oraz jego skanu, zestawienie obrazuje wpływ tekstury na postrzeganie formy, 2024. Źródło: archiwum własne.....	74
Ilustracja 20. Po lewej: wydruk, po prawej: koral wraz z kolorowym skanem. Źródło: archiwum własne.....	75
Ilustracja 21. Kamień oraz wydruk, jasno widoczna zmiana formy poprzez użycie innego materiału. Źródło: archiwum własne.....	76

Ilustracja 22. Widok instalacji „Między Palcami”, IP Studio, Wrocław, 2025. Źródło: archiwum własne.	80
Ilustracja 23. Wnętrze interaktywnego obiektu, 2025. Źródło: archiwum własne.	90
Ilustracja 24. Interaktywne Środowisko „INTERWORLD”, Sonic Saturday, Bruckner Privatuniversität, Ars Electronica Festival 2025, Linz, Austria, 2025. Źródło: archiwum własne.	92
Ilustracja 26. Obiekt " INTERWORLD_stone03 – Coral", część interaktywnego środowiska "INTERWORLD". Źródło: archiwum własne.	95
Ilustracja 25: Obiekt " INTERWORLD_stone02 – Coal", część interaktywnego środowiska "INTERWORLD". Źródło: archiwum własne.....	95
Ilustracja 28. Obiekt " INTERWORLD_stone06 – Veined Stone", część interaktywnego środowiska "INTERWORLD". Źródło: archiwum własne.	95
Ilustracja 27. Obiekt " INTERWORLD_stone01 – Chalcedony", część interaktywnego środowiska "INTERWORLD". Źródło: archiwum własne.	95
Ilustracja 30. Obiekt " INTERWORLD_stone04 – Pumice", część interaktywnego środowiska "INTERWORLD". Źródło: archiwum własne.	96
Ilustracja 29. Obiekt " INTERWORLD_stone05 – Desert Stone", część interaktywnego środowiska "INTERWORLD". Źródło: archiwum własne.	96
Ilustracja 31. Obiekt " INTERWORLD_stone04 – Pumice", widok obiektu obok podstawki. Źródło: archiwum własne.	96