

## „Konfiguracje”

01.09. – 14.09. 2025

### Wstęp

Początki sztuki interaktywnej sięgają lat 50. XX wieku<sup>1</sup>. Znaczący wpływ na tę płaszczyznę miał postęp technologiczny oraz coraz częstsze wykorzystywanie multimedialności nie tylko w sztuce, ale przede wszystkim w muzyce i filmie. Rosnące zainteresowanie nowymi technologiami, dostępnymi w powszechnym użyciu przedmiotami-nośnikami (płyty CD, gry wideo) spowodowało pojawienie się zjawiska interaktywności w wielu praktykach artystycznych – nie tylko tych związanych z muzyką i multimediami, ale także w obszarze sztuk plastycznych. Popularność ekranów, powszechny dostęp do komputerów<sup>2</sup>, możliwość wykorzystania dźwięku i obrazu znacząco przyczyniły się do rozwoju interaktywnych praktyk artystycznych, które wychodzą widzowi naprzeciw, poprzez możliwość bezpośredniego udziału i manipulacji obiektem pozwalają na uczestniczenie w procesie, budują dialog pomiędzy artystą a odbiorcą, angażują nie tylko pod względem manualnym – ale przede wszystkim w sposób intelektualny.

Takie działania są zaprzeczeniem tego, co można oglądać na muzealnych ekspozycjach, gdyż umożliwiają widzowi partycypację, pozwalają zaangażować w ten proces również emocje odbiorcy. Sztuka interaktywna poszerza komunikację międzyludzką, aktywizuje widownię i zachęca do udziału – jak w przypadku działań performatywnych i happeningów<sup>3</sup>. Pozwala nie tylko na udział afektywny, ale przede wszystkim haptyczny.

Z interaktywnymi działaniami artystycznymi utożsamiany jest popularny w zachodniej części Europy oraz w Stanach Zjednoczonych ruch Fluxus – łączący sztukę, muzykę, literaturę i teatr – którego rewolucjonistyczne podejście miało na celu zatarcie granic pomiędzy artystą a odbiorcą oraz redefinicję sztuki jako procesu społecznego. Dick Higgins<sup>4</sup> uważał, że sztuka powinna być pozbawiona wszelkich ograniczeń, a więc jego idee doskonale wpisywały się w założenia ruchu artystycznego, którego był członkiem. Warto dodać, że istotny wpływ na

---

<sup>1</sup> Niektórzy badacze uważają, że nastąpiło to wcześniej, a jednym z pierwszych działań na polu sztuki interaktywnej była praca Marcela Duchampa *Rotary Glass Plates* z 1920 roku. W latach 50. XX wieku odnotowano znaczący interaktywnych praktyk artystycznych.

<sup>2</sup> Szczególnie w latach 90. XX wieku.

<sup>3</sup> Działania performatywne i happeningi wywarły szczególny wpływ na zjawisko interakcji w sztuce.

<sup>4</sup> Warto wspomnieć o tym, że artysta jest autorem pojęcia „intermedia”.

Fluxus wywarł dadaizm i sztuka konceptualna, szczególnie poczynania związane z tendencją przypadku i absurdu popularne u dada oraz wszelkie praktyki utożsamiane z zabawą i z zerwaniem tradycyjnych norm w sztuce.

Muzyczne eksperymenty John'a Cage'a związanego z ruchem Fluxus, interaktywne przedsięwzięcia Lynn Hershman – między innymi instalacja *Room of One's Own* (1990-1993), instalacja Kena Feingolda *The Surprising Spiral* (1991) angażująca dotyk to przykłady poczynañ z obszaru sztuki interaktywnej w Stanach Zjednoczonych. W Polsce podobne praktyki zastosował w latach 70. XX wieku Mirosław Rogala w pracy *Pulso-Funktory* (1975-1979) oraz w instalacji *Electronic Garden/NatuRealization* (1996).

### **Interaktywność w nauce**

Zagadnienia związane ze sztuką interaktywną dość szczegółowo opracował i rozpropagował na polskim gruncie Ryszard W. Kluszczyński. Badacz jest autorem licznych publikacji skupiających wokół sztuki interaktywnej (ang. *interactive art*). W swoich badaniach nad tym wątkiem nawiązuje do dwóch paradygmatów – modernistycznego i postmodernistycznego. Podkreśla, że wpływają one na ostateczną formę obiektu, w zależności od tego, który z nich oddziałuje bardziej, powstaje dzieło z większym lub mniejszym udziałem artysty, lub odbiorcy. Kluszczyński jako medioznawca opisuje zjawiska związane przede wszystkim z filmem i innymi formami wideo, jednak nie zamyka się tylko na ten obszar.

W swoich badaniach nawiązuje do teorii interakcjonizmu symbolicznego utożsamianego z Ervingiem Goffman'em – koncepcja ta zakłada, że wszystkie poczynione i wzajemne odczytane oddziaływania pomiędzy ludźmi są interakcjami symbolicznymi.

O interakcji w obszarze sztuki pisał również Piotr Zawojski. Badacz w autorskich publikacjach rozwinął wątek nowych mediów i Virtual Reality, odniósł się do tego, jak postęp technologiczny i powszechna dostępność nośników (między innymi płyty CD), komputerów i ekranów wpłynęła na zaangażowanie widza w sztukę. Postęp technologiczny – dostęp do multimedialnych oraz ekranów – z pewnością przyczynił się do rozwoju zjawiska interakcji w sztuce.

### **Interaktywność jako warsztat twórczego myślenia**

Interaktywność umożliwia partycypację nie tylko za pomocą dotyku i gestów, ale także za pomocą myśli oraz słów – nie tylko tych mówionych, ale również pisanych. W 2017 roku

Cooper Hewitt Museum w Nowym Jorku zorganizowało wystawę „Process Lab: Citizen Design”<sup>5</sup>, której celem było wsparcie kreatywności u odwiedzających muzeum oraz skłonienie ich do podjęcia społecznego dialogu. Poprzez odpowiedzi na pytania, wykorzystanie kolorowych karteczek, ołówków oraz naklejek publiczność mogła wyszczególnić istotne dla nich kwestie związane z omawianym zagadnieniem.

Inną, podobną, jednak równie popularną praktyką w mniejszych lub większych instytucjach kultury, którą można zaobserwować w ostatnich latach jest zaaranżowanie kreatywnej zabawy skupiającej się na emocjach odbiorcy – na przykład za pomocą zapisywania swoich myśli na karteczkach na zasadzie „take one – leave one”. Celem takich działań jest zwrócenie szczególnej uwagi na afekty oraz emocje u widza. Jeszcze innym przykładem może być napisanie swojej historii lub podzielenie się opinią na temat obejrzanej ekspozycji.

---

<sup>5</sup> Inspiracją do zorganizowania tego wydarzenia była wystawa „By the people: designing a better America”, która odbyła się rok wcześniej.