

SYLWIA SZYKOWNA

WYJŚCIE Z MUZEUM

SZTUKA MEDIÓW JAKO LABORATORIUM RZECZYWISTOŚCI

SYLWIA SZYKOWNA

Absolwentka filologii polskiej i kulturoznawstwa UAM w Poznaniu, doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Instytucie Kultury Europejskiej UAM. Stypendystka Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z 2010. Badaczka współczesnej kultury, mediów i praktyk artystycznych, zajmuje się także edukacją kulturową i krytyką instytucjonalną. Od 2014 członkini zespołu badawczego Centrum Praktyk Edukacyjnych Centrum Kultury Zamek w Poznaniu, prowadzącego badania z zakresu animacji i edukacji kulturowej. Koordynatorka projektów animacyjno-kulturowych. Autorka publikacji z zakresu kultury współczesnej, medioznawstwa, estetyki i sztuki nowych mediów, cyberkultury.

We need humanities labs, stwierdza Gina Hiatt, takich, które odpowiadać będą na potrzeby współczesnego społeczeństwa¹. Jej zdaniem rzeczywistość zmieniła się na tyle, że tradycyjne narzędzia humanistyki stają się niewystarczające. W podobnym tonie w latach osiemdziesiątych wypowiadał się Bruno Latour, który w tekście *Dajcie mi laboratorium, a poruszę świat*² zwracał uwagę na potrzebę poszerzenia rozumienia kategorii laboratorium i otwarcia jej na nowe praktyki kulturowe, społeczne, charakterystyczne dla współczesności. Laboratorium stało się dzisiaj bardzo użyteczną kategorią opisu różnorodnych praktyk podejmowanych w ramach instytucji kultury, organizacji pozarządowych czy systemów edukacji formalnej i pozaformalnej. Pojawiają się w związku z tym różnorodne określenia starające się uchwycić ideę kooperacji i kreatywności, tj. *medialab*, *fablab*, *futurelab*, *thinklab*, *idealab*, *hackerspace*, *skunkworks*, biura coworkingowe, ale także tradycyjne formaty warsztatu, pracowni czy laboratorium³.

1 G. Hiatt, *We need humanities labs*, Inside Higher Ed, 26 października 2005, <https://www.insidehighered.com/views/2005/10/26/we-need-humanities-labs> (14 marca 2019).

2 B. Latour, *Dajcie mi laboratorium, a poruszę świat*, tłum. K. Abriszewski, E. Afeltowicz, „Teksty Drugie” 1–2/2009, s. 163–192.

3 Zob. *Medialab. Instrukcja obsługi*, red. M. Filiciak, A. Tarkowski, A. Jąlosińska, Fundacja Ortus, Chrzelice 2011.

W artykule skupię się przede wszystkim na laboratoriach sztuki mediów, które pojawiły się wraz z rozwojem sztuki nowych technologii, głównie z potrzeby wypracowania metod współpracy przekraczającej granice dyscyplin i zbadania potencjału tych niemożliwych/niewyobrażalnych wcześniej spotkań świata sztuki i świata nauki. Ich historia, wyznaczona działalnością pierwszych laboratoriów medialnych Bell Labs (1925), MIT Media Lab (1985), rozwojem artystycznych przestrzeni laboratoriów ZKM w Karlsruhe (1989), Netherlands Media Art Institute w Amsterdamie (1993), Ars Electronica FutureLab w Linzu (1996), V2_Lab w Rotterdamie (1998) i wrocławskiego Centrum Sztuki WRO (1989), by wymienić te najważniejsze, przyczyniła się w dużym stopniu do włączenia nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych w przestrzeń naszego życia. Horst Hörtner, dyrektor Ars Electronica FutureLab, przekonuje jednak, że „proces, który jeszcze w latach dziewięćdziesiątych zdawał się rewolucją – zrośnięcie tego, co cyfrowe, z wszystkimi obszarami życia – jest dziś w zasadzie ukończony”⁴. Co zatem stanowi wyzwanie dla dzisiejszego laboratorium? Parafrazując niejako pytanie postawione przez Irit Rogoff: „What can we learn from the museum?”⁵, zastanawiam się, czego uczą nas współczesne laboratoria sztuki mediów. Kto formułuje stawiane tam pytania, kto na nie odpowiada? Jakie wyzwania stawia przed nimi nowa rzeczywistość naznaczona zmianami klimatu, problemem ekologii, kondycji posthumanistycznej? Co przynosi nam wypracowana w ramach laboratoriów wiedza i jak włączana jest w przestrzeń naszych codziennych praktyk?

LABORATORIUM MEDIÓW – PRÓBA DEFINICJI

Najnowszy *Wielki słownik języka polskiego* PWN pod redakcją Stanisława Dubisza z 2018 roku definiuje laboratorium jako „pracownię wyposażoną w odpowiednią aparaturę do wykonywania doświadczeń, przeprowadzania badań biologicznych, chemicznych, fizycznych, analiz lekarskich, kontroli procesów technologicznych itp.”⁶. Laboratorium pojawia się dodatkowo w kontekście pracowni językoznawczej oraz, co jest nowością w stosunku do wcześniejszych edycji słowników języka polskiego⁷, filmowej. Dodatkową zmianą jest pojawienie się nieobecnej wcześniej żeńskiej formy pracownika laboratorium – laborantki. Słownik nie odnotowuje jednak w żaden sposób przejścia od laboratoriów do współczesnych labów, które w całym bogactwie odmian w coraz większym stopniu zawłaszczają przestrzeń społeczno-kulturowych działań. Urszula Pawlicka mówi wręcz o „laboratoryjnym boomie” w humanistyce, dostrzegając ich znaczący przyrost na przestrzeni ostatnich lat⁸. Za pomocą tworzonej przez siebie mapy kataloguje laby działające

4 H. Hörtner, *The future of the lab*, [w:] *The Future of the Lab*, Baltan Laboratories, Eindhoven 2010.

5 I. Rogoff, *Turning*, [w:] *Curating and Educational Turn*, red. P. O'Neill, M. Wilson, Open Editions/De Appel, London 2010, s. 37.

6 *Laboratorium*, [w:] *Wielki słownik języka polskiego* PWN, red. S. Dubisz, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018, s. 616.

7 Por. *Nowy słownik języka polskiego*, red. E. Sobol, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002; *Wielki słownik języka polskiego*, Świat Książki, Warszawa 2006; *Inny słownik języka polskiego* PWN. A...O, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000.

8 Urszula Pawlicka podaje liczbę laboratoriów działających w obszarze humanistyki: 54 w latach 1983–2010 i 156 w latach 2010–2018. Zob. U. Pawlicka-Deger, *Mapping a history of humanities and media labs*, Global Digital Humanities

obecnie na całym świecie⁹ i kategoryzuje je pod względem nazwy, daty założenia, lokalizacji, afiliacji, opisu, dyscypliny i słów kluczowych oraz najważniejszych projektów.

Czym jest dzisiejsze laboratorium mediów? Na to pytanie trudno odpowiedzieć. Trzeba spojrzeć szerzej, uwzględniając każdorazowo kontekst miejsca, historii, misję, strukturę finansową i organizacyjną czy profil działalności¹⁰. Zdaniem Mirosława Filiciaka i Alka Tarkowskiego, od 2010 roku wprowadzających ideę medialabu na grunt polski, można jednak wyodrębnić definicyjny zestaw cech wspólnych, określających ich charakter, są to: podejście laboratoryjne, praktyczne do stosowanych mediów i technologii; kultura otwartości, promująca korzystanie z wolnego oprogramowania i sprzętu oraz transfer wiedzy i informacji; nowe modele współpracy, wykluczające sztywną hierarchizację i promujące otwarty proces mieszania się edukacji, twórczości i produkcji¹¹. Ta wpisana w definicyjną przestrzeń otwartość jest jednak problematyczna. Co ona oznacza i co ze sobą niesie? Marcos Gracia przekonuje, że „otwartość nie zawsze oznacza dostępność”¹². Ja, kontynuując tę myśl, dodam, że dostępność nie zawsze oznacza zastosowanie czy wdrożenie. Pytanie o dostępność i otwartość współczesnych laboratoriów rodzi kolejną wątpliwość związaną z pozycją odbiorcy wypracowywanej w ich ramach wiedzy. Co się dzieje, jeżeli na tę otwartość i dostępność spojrzymy ponad głośnymi hasłami *open source*, *open code*, *open door*, czy dostrzeżemy tam demokratyczny, a nie elitarystyczny model przepływu wiedzy i umiejętności?¹³

LABORATORIA SZTUKI MEDIÓW A ZWROT PRAKTYCZNY I EDUKACYJNY W KULTURZE

Kategorię współczesnych laboratoriów mediów można rozpatrywać w szerszym kontekście dyskusji na temat kryzysu nauk humanistycznych, która w dobie posthumanizmu¹⁴, w świetle systemu bolońskiego i dominacji neoliberalnego modelu demokracji stara się wypracować nowy sposób funkcjonowania¹⁵. Humanistyką wstrząsają w związku z tym kolejne zwroty¹⁶, które zdaniem Rogoff nie są nagłym wypadkiem czy przełomem, ale procesem, „aktywnym ruchem,

Symposium Michigan State University, 21 marca 2019, https://pawlickadeger.com/wp-content/uploads/2019/03/Pawlicka-Deger_Mapping_Humanities_and_Media_Labs.pdf (4 lipca 2019).

9 <http://pawlickadeger.com/humanities-labs/> (4 lipca 2019).

10 Zob. A. Plohman, *Introduction*, [w:] *The Future of the Lab*, dz. cyt.

11 M. Filiciak, A. Tarkowski, *Media lab – instrukcja obsługi*, [w:] *Medialab. Instrukcja obsługi*, dz. cyt., s. 13.

12 A. Plohman, *Introduction*, dz. cyt., s. 11.

13 Zob. E. De Groote, *New conditions*, [w:] *The Future of the Lab*, dz. cyt., s. 66.

14 R. Braidotti, *Po człowieku*, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2015; B. Latour, *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, tłum. A. Derra, K. Abriszewski, Universitas, Kraków 2010.

15 Zob. R. Nycz, *W stronę humanistyki innowacyjnej: tekst jako laboratorium. Tradycje, hipotezy, propozycje*, „Teksty Drugie” 1–2/2013, s. 239–255; U. Pawlicka, *Humanistyka: pracownia, centrum czy laboratorium?*, „Teksty Drugie” 1/2017, s. 314–333; U. Pawlicka, *Data, collaboration, laboratory. Bringing concepts from science into humanities practice*, „English Studies” 5(98)/2017, s. 526–541.

16 Obok zwrotu lingwistycznego w naukach humanistycznych dokonały się między innymi zwrot antropologiczny, interpretacyjny, kulturowy, pragmatyczny, performatywny, narratystyczny, wizualny, przestrzenny. Zob. „Zwroty” badawcze w humanistyce: konteksty poznawcze, kulturowe i społeczno-instytucjonalne, red. J. Kowalewski, W. Piasek, Instytut Filozofii Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn 2010.

momentem generatywnym, w którym pojawia się nowy horyzont – pozostawiając za sobą praktykę, która była jego punktem wyjścia¹⁷. Nowe rodzaje produkcji wiedzy włączają nieznane dotychczas sposoby rozumienia starych zjawisk, otwierając możliwość tworzenia nowych strategii komunikowania współczesnych problemów. W tym sensie to my, a nie sztuka, literatura czy teoria, znajdujemy się w ruchu i zmieniamy swoją perspektywę, dostosowując się do zachodzących w świecie zmian społecznych, politycznych czy kulturowych: „W «zwrocie» to my odwracamy się od czegoś lub w kierunku czegoś lub krążymy wokół czegoś i to my jesteśmy w ruchu, a nie to coś”¹⁸.

Dokonujący się zwrot praktyczny w humanistyce jest jedną ze strategii wyjścia z kryzysu. „Praktyka”, słowo odmieniane dzisiaj przez wszystkie przypadki, pojawia się w różnych kontekstach, także artystycznych: „Sztuka dzisiejsza uwikłana jest w praktykę”¹⁹, piszą we wstępie do tomu *Practice* Marcus Boon i Gabriel Levine, rejestrując zmiany, jakie dokonały się w sztuce, skutkujące „dematerializacją obiektu sztuki”, przejściem od medium do praktyki społecznej, w końcu wyłonieniem się kondycji postmedialnej²⁰. Koncepcja sztuki jako praktyki łączy się z nowym sposobem rozumienia dzieła, które z zamkniętego obiektu staje się otwartym procesem, projektem zmieniającym całe pole sztuki i wszystkich jego aktorów. Tak rozumiana sztuka transformuje rzeczywistość, w której funkcjonuje.

Jedną z reakcji na dokonujące się w sztuce zmiany jest zwrot w edukacji, który od lat dziewięćdziesiątych XX wieku wiązano z poszerzeniem praktyk kuratorskich w sztuce współczesnej o edukacyjny aspekt organizowanych wówczas wystaw, targów czy biennale sztuki. Działalność instytucji miała koncentrować się na przekształcaniu muzeum w przestrzeń społeczną, przestrzeń spotkania, opartą każdorazowo na produkcji i wymianie wiedzy pomiędzy wszystkimi jej uczestnikami. Paul O’Neill i Mick Wilson przekonują, że zwrot edukacyjny w kulturze dotyczy zarówno produkcji sztuki współczesnej, jak i jej odbioru²¹. Nowy sposób pojmowania instytucji przyniósł bowiem ze sobą zmianę sposobu rozumienia dzieła sztuki, które miało stać się narzędziem zmiany społecznej i rozwijania wiedzy. Rogoff mówi w tym kontekście o otwartym procesie, w którym każdy: artysta, krytyk, kurator czy odbiorca, zajmuje równorzędną pozycję. W tym nowym polu sztuki pobrzmiewa awangardowa myśl Josepha Beuysa, że „każdy jest artystą”²², a sztuka ma moc transformacji rzeczywistości. Twórca Wolnego Międzynarodowego Uniwersytetu Kreatywności i Badań Interdyscyplinarnych (1973) jest, zdaniem Claire Bishop, jednym z najważniejszych przedstawicieli sztuki

17 I. Rogoff, *Turning*, dz. cyt., s. 33. Ten i dalsze cytaty w tłumaczeniu autorki artykułu.

18 Tamże, s. 42. Por. D. Stojanović, *Educational Turn in art. Turning art into the production of a new knowledge*, „Teorija i Istorija Umetnosti”, <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/2334-8666/2017/2334-86661705056S.pdf> (15 czerwca 2019).

19 M. Boon, G. Levine, *Introduction. The promise of practice*, [w:] *Practice*, red. M. Boon, G. Levine, Whitechapel Gallery, The MIT Press, London–Cambridge MA 2018, s. 12.

20 Tamże, s. 13.

21 P. O’Neill, M. Wilson, *Introduction*, [w:] *Curating and Educational Turn*, dz. cyt.

22 J. Beuys, *I am searching for field character 1973*, [w:] *Participation*, red. C. Bishop, Whitechapel Gallery, The MIT Press, London–Cambridge MA 2006, s. 125–126.

zaangażowanej, prekursorem sztuki partycypacyjnej, który nauczanie traktował jako swoje najważniejsze dzieło sztuki²³. Kolektywizacja procesów twórczych była pochodną jego wiary w ludzką kreatywność, która miała jednocześnie kształtować otaczający świat i pozwalać świadomie w nim funkcjonować. Na bazie tego zaufania Beuys podjął akcję sadzenia 7000 dębów (1982–1987), zainicjowaną podczas 7 Documenta w Kassel, której celem była regeneracja lokalnego życia w ramach międzyludzkiej wspólnoty. Idea partycypacji, spotkania i społecznego zaangażowania narodziła się jednak na długo przed nastaniem neoawangardy, w wieku pary i elektryczności, w czasach gruntownych ideologicznych przewartościowań, dokonujących się równolegle społecznych i technologicznych przemian objawiających się w praktyce artystycznej Wielkiej Awangardy, doświadczeniach sytuacjonizmu, teoretycznych tekstach Waltera Benjamina *Twórca jako wytwórca* (1934), Rolanda Barthes'a *Śmierć autora* (1968) czy Umberta Eco *Dzieło otwarte* (1962). W tym nowym sposobie myślenia o sztuce jako edukacji czy sztuce jako praktyce mieści się działalność artystyczna z obszaru art & science. Sztuka nowych mediów bowiem, powstając na styku nauki, sztuki i technologii, wypracowała zupełnie inny model funkcjonowania w świecie sztuki, poszerzając tradycyjne praktyki wystawiennicze o nowe formaty edukacyjne i badawcze. Przykładem wczesnych praktyk wpisujących się w te rozważania są pochodzące z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych dzieła telekomunikacyjne, satelitarne czy telematyczne, które swoją formą zmierzały do wytworzenia przestrzeni relacyjnej, „planetarnej społeczności dyskursywnej”, jak określił ją Roy Ascott, wychodzącej poza ograniczenia zinstytucjonalizowanego świata sztuki²⁴ (między innymi *Participatory TV* Nama June Paika, *Wipe Cycle* Franka Gillette i Iry Schneider, *Electronic Hokkadim* Douglasa Davisa i Roberta Adriana, *The World in 24 Hours* Kit Galloway i Sherrie Rabinowitz). Nawiązując do koncepcji rzeźby społecznej Beuysa, wpisywały się w tradycję myślenia o sztuce zdematerializowanej, bezprzedmiotowej, performatywnej i politycznie zaangażowanej.

Postać Ascotta jest ważna w kontekście zwrotu pedagogicznego także z innego powodu. Jego esej *The Construction of Change* z 1964 roku jest jednym z pierwszych teoretycznych opracowań nowatorskiego programu edukacji artystycznej, którą można określić mianem „cybernetycznej pedagogiki artystycznej”²⁵, zainicjowanego w ramach dwuletniego kursu podstawowego (*The Groundcourse*) prowadzonego w Ealing Art College w Londynie (1961–1964), następnie realizowanego w Ipswich School of Art (1964–1967), a obecnie w DeTao Masters Academy w Szanghaju. Cała działalność Ascotta koncentrowała się na edukacyjnym wymiarze sztuki, przekonaniu o roli artysty jako pedagoga i roli sztuki jako narzędzia zmiany społecznej: „Cała sztuka jest, w pewnym sensie, dydaktyczna: każdy artysta jest w pewien sposób nastawiony na nauczanie. [...] Sztuka kształtuje

23 C. Bishop, *Sztuczne piekła. Sztuka partycypacyjna i polityka widowni*, tłum. J. Staniszewski, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2015.

24 Cyt. za I. Arns, *Interaction, participation, networking. Art and telecommunications*, s. 338, http://distributedcreativity.typepad.com/on_collecting/files/participation.pdf (5 marca 2019).

25 E. Shanken, *Introduction*, [w:] R. Ascott, *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, University of California Press, Berkeley – Los Angeles – London 2003, s. 35.

życie. [...] Poprzez kulturę, którą przekazuje, sztuka staje się siłą napędową zmian w społeczeństwie. Wydaje mi się, że należy być świadomym roli dydaktycznej i społecznej swojej sztuki w dniu dzisiejszym”²⁶.

„Moja sztuka i dydaktyka są jednością”²⁷, przekonywał. Zainicjowany przez Ascotta eksperymentalny program nauczania adaptował reguły cybernetyki do działań edukacyjnych, wpisując się w szerszą tendencję dużego zainteresowania tematyką systemów sterowania oraz związanego z tym przetwarzania i przekazywania informacji opisanych przez Norberta Wienera w *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine* z 1948 roku, która bardzo szybko znalazła swoje zastosowanie w kontekście sztuki. *The Groundcourse* Ascotta z założenia przełamował granice dyscyplin, angażował interdyscyplinarne grono prowadzących: malarzy, rzeźbiarzy, designerów, naukowców i studentów, w proces grupowego wytwarzania wiedzy na bazie indywidualnych doświadczeń i zachowań wszystkich uczestników tak pomyślanych spotkań. Wypracowane w ramach kursu eksperymentalne metody pracy, połączone z otwarciem na czasami bardzo radykalne teorie artystyczne, nie tylko wyzwalały kreatywność, ale też budowały samoświadomość społeczną jego uczestników. Przykładem takiego wpływu programu może być postać Pete’a Townshenda, gitarzysty i autora tekstów zespołu The Who, który zainspirowany wykładem gościnnym Gustava Metzgera, prezentującego teorię „zniszczenia w sztuce”, w performatywnym geście niszczył instrumenty muzyczne na scenie, wyrażając w ten sposób bunt pokolenia sprzeciwiającego się wojnie w Wietnamie²⁸. Działalność Ascotta nie jest jedynym przykładem nowych praktyk edukacyjnych opracowanych w obszarze art & science, poszerzających nasze rozumienie sztuki. Warto w tym miejscu wspomnieć pionierskie działania Stefana i Franciszki Themersonów, którzy w 1957 roku stworzyli Gaberbochus Common Room w Londynie, funkcjonującą przez dwa lata przestrzeń pełniącą funkcję eksperymentalnego laboratorium wymiany wiedzy z zakresu nauki i sztuki, które wypracowało zupełnie nowatorski, demokratyczny model współpracy, oparty na otwartym przepływie myśli, w ramach którego każdy stawał się pełnoprawnym „badaczem wszechświata”²⁹.

W STRONĘ WSPÓŁCZESNYCH LABORATORIÓW SZTUKI MEDIÓW

„Laboratoria wróciły”, pisał w 2010 roku Juha Huuskonen na blogu Pixelache. Angela Plohman we wstępie do książki *The Future of the Lab* słusznie dopytuje: skąd i dlaczego właśnie teraz?³⁰ Jej zdaniem w obliczu większej dostępności najnowszych rozwiązań technologicznych, dojrzałości sztuki nowych mediów warto zdobyć się na samorefleksję w zakresie sposobu funkcjonowania i organizacji

²⁶ Tamże.

²⁷ R. Ascott, *A Groundcourse for art*, [w:] *Education. Documents of Contemporary Art*, red. F. Allen, Whitechapel Gallery, The MIT Press, London–Cambridge MA 2011, s. 51.

²⁸ Zob. E. Shanken, *Introduction*, dz. cyt., s. 37.

²⁹ J. Reichardt, *Zapowiedzi lat sześćdziesiątych*, [w:] *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, red. R.W. Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2016, s. 91.

³⁰ A. Plohman, *Introduction*, dz. cyt.

współczesnych laboratoriów medialnych oraz dostosowania ich do wyzwań przyszłości. Krytycznej refleksji na temat roli, funkcji oraz zadań współczesnych laboratoriów medialnych służyć ma wspomniana publikacja, będąca podsumowaniem dwuletniego pilotażowego projektu Baltan Laboratories, zainicjowanego w 2008 roku w nieprzypadkowym miejscu, bo w holenderskim Eindhoven – mieście Philipsa, koncernu nie tylko zajmującego się produkcją sprzętu elektronicznego, ale też mogącego pochwalić się niezwykle owocną i innowacyjną współpracą z artystami³¹. Rok 2010 jest ważnym czasem samorefleksji, jak też realnych zmian w ramach struktur organizacyjnych laboratoriów mediów. Urszula Pawlicka wyodrębnia pierwszą i drugą generację labów. Pierwsza generacja (1983–2010), oparta na swoistym etosie współpracy i współtworzenia przestrzeni działania, eksperymentowania z mediami, wyparta została po 2010 roku przez nową generację laboratoriów, bardzo często uruchamianych na czas określony, wyznaczony trwaniem danego projektu, skupiających się na rozwiązywaniu określonych problemów badawczych. Bezpośrednim impulsem opisanych zmian był zwrot infrastrukturalny dokonujący się w humanistyce, którego głównym celem było wspieranie i napędzanie opartych na technologii innowacyjnych eksperymentów badawczych oraz transformacja ośrodków, centrów humanistyki cyfrowej w laboratoria. Zmiana strukturalno-organizacyjna współczesnych labów szła w parze ze zmianą przedmiotu zainteresowania i refleksji, dostosowując się do obecnych wyzwań. Działające od 1985 roku MIT Media Lab, w początkowym okresie działalności skupiające się na oswojaniu i eksploracji nowych technologii czy budowaniu przyjaznych interfejsów, obecnie w dużym stopniu poszukuje nowych rozwiązań służących zwiększaniu ludzkich możliwości czy poprawie komfortu życia człowieka, prowadząc projekty budowy bionicznych protez z powodzeniem naśladowujących naturalny ruch kończyn lub opracowując technologie pomocne w leczeniu zaburzeń pracy mózgu, na przykład choroby Parkinsona³².

Dzisiejsze laboratoria sztuki mediów muszą także na nowo przemyśleć swoją funkcję społeczną jako pośrednika „pomiędzy sztuką, technologią i społeczeństwem”³³. Pełniły ją od zawsze, od czasów pierwszych inicjatyw artystycznych z obszaru art & science (między innymi grupy E.A.T – Experiments in Art and Technology Billy’ego Klüvera i Roberta Rauschenberga czy Computer Graphics Research Group Charlesa Csuri), powołania instytucji sztuki nowych mediów

31 Jednym z przykładów takiej kooperacji jest stworzona w 1956 roku rzeźba cybernetyczna *Cybernetic Spatiodynamic Sculpture (CYSP1)* Nicholasa Schöffera czy *Senster* Edwarda Ihnatowicza (więcej na ten temat zob. J. Walewska, *Portret artysty jako inżyniera: twórczość Edwarda Ihnatowicza*, Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń 2015). Firma Philips zaprosiła do współpracy także Le Corbusiera, miał on opracować pawilon w ramach światowej wystawy EXPO, organizowanej w Brukseli w 1958 roku pod hasłem „Budowanie świata w ludzkiej skali”. Stworzony przez Iannisą Xenakisa, architekta i kompozytora oraz bliskiego współpracownika Le Corbusiera, projekt zadziwiał niezwykle dynamiczną żelbetową konstrukcją, która łączyła muzykę, poezję, obraz i światło, stanowiąc najlepszą wizytówkę innowacyjności technologicznej Philipsa. Zob. E.A. Shanken, *The history and future of the lab*, [w:] *The Future of the Lab*, dz. cyt.

32 *Inventing the future at the MIT Media Lab*, kwiecień 2017, <https://dam-prod.media.mit.edu/uuid/200b363c-654e-40fb-9e8a-57df245c8cb3> (5 lipca 2019).

33 H. Hörtnert, *The future of the lab*, dz. cyt.

(między innymi ZKM w Karlsruhe, Netherlands Media Art Institute w Amsterdamzie, V2_Institute for the Unstable Media w Rotterdamie, ARS Electronica Center w Linzu, Centrum Sztuki WRO we Wrocławiu), organizacji pierwszych wystaw (jak *Generative computergrafik* w Stuttgarcie, 1965; *Cybernetic Serendipity* w Londynie, 1969; *Computer-Generated Pictures* w Nowym Jorku, 1965) czy festiwalu (między innymi Prix Ars Electronica w Linz, od 1979; Transmediale w Berlinie, od 1988; WRO Media Art Biennale we Wrocławiu, od 1989; DEAF – Dutch Electronic Art Festival w Rotterdamie, od 1994). Nadszedł jednak czas, by laby wzięły większą odpowiedzialność za kształtowanie dzisiejszego świata, by starały się zmienić rzeczywistość, mając na uwadze dobro wspólne³⁴. W dużym stopniu tak się dzieje. Przykładem, który dobrze oddaje ten nowy sposób myślenia o misji laboratoriów jutra, jest *EyeWriter* – innowacyjne urządzenie, które pomaga ludziom cierpiącym na ALS (stwardnienie zanikowe boczne) komunikować się ze światem i tworzyć. Bezpośrednią inspiracją dla tego projektu była choroba Tony’ego Quana, legendarnego artysty graffiti z Los Angeles, działającego pod pseudonimem Tempt One, dla którego *EyeWriter* stał się narzędziem kreacji: „Sztuka potrafi zachęcić do podejmowania wyzwań i dokonywania zmian społecznych. Jestem szczęśliwy, że moja choroba i praca twórcza działają na rzecz reformy służby zdrowia, popularyzując świadomość istnienia ALS i pomagając innym dotkniętym tą chorobą”³⁵. Wszystkie podejmowane przez grupę OpenFrameworks działania wpisują się w filozofię „zrób to z innymi” (DIWO – *Do It With Others*), ideę „tworzenia społecznego”, gdzie liczy się wspólnotowe doświadczenie grupy i kolektywne wypracowywanie prostych, łatwo aplikowanych w przestrzeń codziennych praktyk rozwiązań³⁶.

Jednym z większych problemów współczesnych laboratoriów mediów, w tym laboratoriów sztuki mediów, jest brak rentowności tego typu inicjatyw i silne uzależnienie większości ośrodków od zewnętrznych źródeł finansowania³⁷. Ograniczenia budżetowe mogą uniemożliwiać realizację misji programowej, powodować zawieszenie działalności labów lub, co gorsze, ich zamknięcie. To z kolei wiąże się z utratą wypracowanej w ramach laboratoriów wiedzy bądź zasobów czy brakiem informacji na temat podejmowanych w ich ramach działań. Sytuacja taka dotknęła między innymi działający od 1993 roku Netherlands Media Art Institute w Amsterdamzie, który 30 grudnia 2012 roku z powodu braku dofinansowania ze strony Ministerstwa Kultury przestał funkcjonować. Zamiast niego powstała mniejsza organizacja LIMA³⁸, częściowo prowadzona przez dawny zespół z Gaby Wijers na czele, która korzysta z wypracowanych przez siebie pionierskich metod w dziedzinie archiwizacji, konserwacji i dystrybucji sztuki mediów. Bardziej dramatyczna jest aktualnie sytuacja C3 – Center for Culture and Communication w Budapeszcie, będącego częścią SCCA – Soros Centers for Contemporary Arts, networku zbudowanego w latach dziewięćdziesiątych

34 Tamże.

35 <http://www.eyewriter.org/> (5 lipca 2019).

36 <https://openframeworks.cc/about/> (5 lipca 2019).

37 Zob. U. Pawlicka, *Mapping a history...*, dz. cyt.

38 LIMA, <http://www.li-ma.nl/lima/> (5 lipca 2019).

XX wieku i wspierającego sztukę mediów ze względu na funkcję, jaką ta pełniła w procesie budowy nowego społeczeństwa obywatelskiego³⁹. W związku z brakiem finansowania ze strony fundacji i rządu węgierskiego C3 w końcu ubiegłego roku straciło swoją siedzibę, aktualnie zagrożone są archiwum i zbiory mieszczące się w katalogu <http://catalog.c3.hu/?lang=EN>. Na stronie Center for Culture and Communication trwa zbiórka pieniędzy na wsparcie dalszego funkcjonowania tej organizacji, zapobiegająca utracie wypracowanych na przestrzeni 23 lat działalności dorobku i wiedzy.

LABORATORIA BIO-ART

Nowym obszarem zainteresowania sztuki są dzisiaj głównie nano- i biotechnologie. Sztuka biologiczna w opinii wielu badaczy (takich jak między innymi: Stephen Wilson⁴⁰, Victoria Vesna⁴¹, Sean Cubbit⁴², Edward Shanken⁴³) wyrasta z doświadczeń sztuki nowych mediów, a użycie materiałów biologicznych jest, ich zdaniem, naturalnym procesem rozwoju sztuki, która poszerza sfery estetyczną i artystyczną o kolejne obszary, jeszcze bardziej odległe od klasycznie rozumianej praktyki artystycznej. Charakterystyczne dla całej praktyki bio-artu stają się w związku z tym powoływane na potrzeby prowadzonej działalności nowe instytucje, pracownie-laboratoria skupiające wokół siebie różne osoby reprezentujące świat nauki i sztuki, które prowadzą nieustanny dialog, ustanawiając nowe przestrzenie wymiany wiedzy i doświadczeń. Obok powołanego w 2000 roku projektu Symbiotica⁴⁴ w świecie bio-artu funkcjonują jeszcze inne, między innymi Artists in Labs (AIL)⁴⁵, program realizowany od 2003 roku w ramach Instytutu Badań Kulturowych Uniwersytetu Artystycznego w Zurichu, czy BioArt Lab⁴⁶ funkcjonujące przy nowojorskiej School of Visual Arts, powołane przez Suzanne Anker w 2011 roku. W 2012 Oron Catts i Ionat Zurr otworzyli kolejne laboratorium sztuki w ramach School of Arts, Design and Architecture w Aalto, gdzie powstała Biofilia⁴⁷ (Base for Biological Arts), nazwana młodszą siostrą laboratorium Symbiotica⁴⁸. Wszystkie wymienione inicjatywy podjęto

39 C3, <http://www.c3.hu> (5 lipca 2019). Na temat Centrów Sztuki Współczesnej Sorosa zob. K. Łabowicz-Dymanus, *Synchronizacja w Sieci. Centra Sztuki Współczesnej Sorosa – cztery modele: Budapeszt, Kijów, Tallin, Warszawa*, Instytut Sztuki PAN, Warszawa 2016, https://www.academia.edu/28679295/Synchronizacja_w_Sieci_Centra_Sztuki_Wsp%C3%B3%C5%82czesnej_Sorosa_-_cztery_modele_Budapeszt_Kij%C3%B3w_Tallin_Budapeszt.pdf_in_Polish_ (20 lipca 2019).

40 Zob. S. Wilson, *Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology*, The MIT Press, London 2002.

41 Zob. V. Vesna, *Shifting media contexts. When scientific labs become art studios*, [w:] *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts*, red. M. Lovejoy, C. Paul, V. Vesna, Intellect, Bristol–Chicago 2011.

42 S. Cubitt, *The new materialism in media art history*, [w:] *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology*, red. V. Catricala, Fondazione Mondo Digitale, Roma 2015.

43 Zob. E.A. Shanken, *Art and Electronic Media*, Phaidon Press, London 2009.

44 Zob. <http://www.symbiotica.uwa.edu.au/> (5 lipca 2019).

45 Zob. <https://www.zhdk.ch/en/researchproject/418324> (5 lipca 2019).

46 Zob. <http://suzanneanker.com/bio-art-lab/> (5 lipca 2019).

47 Zob. <https://www.aalto.fi/biofilia> (5 lipca 2019).

48 Zob. M. Michalska, *Symbiotica – na pograniczu sztuki i nauki. Jak zachodnia Australia stała się stolicą Trzeciej Kultury*, [w:] GUY BEN-ARY: *NERVOPLASTICA. Sztuka bio-robotyczna i jej konteksty kulturowe*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2015, s. 49.

w ramach instytucji akademickich, które zapewniają finansowanie i dostęp do najnowszych rozwiązań naukowo-badawczych. Ta bliskość świata akademickiego pozwala artystom pełniej wejść w dyskurs publiczny, promując transfer wiedzy pomiędzy artystami i naukowcami, przekraczając granice dyscyplin i podważając nieustannie zasady klasycznie pojętej estetyki i sztuki⁴⁹. Powoływanie do życia kolejnych instytucji zajmujących się tworzeniem sztuki naukowej może jednoznacznie wskazywać na postępujące przełamywanie barier dzielących środowiska „naukowców” i „humanistów”, opisane w 1963 roku przez Charlesa P. Snowa, i tworzenie czegoś na kształt „trzeciej kultury”⁵⁰, będącej przestrzenią dialogu i współpracy, przekraczającej granice pojedynczych dyscyplin, języków, koncepcji czy metodologii. Dyskusyjna pozostaje kwestia otwartości laboratoriów sztuki biologicznej. W jakim stopniu odbiorcy niespecjalistyczni rozumieją tworzone w ramach bio-artu działania? Czy transfer wiedzy przekracza mury pracowni-laboratorium, w którym się dokonuje? Laboratoria sztuki biologicznej pełnią bardzo ważną funkcję społeczną, odkrywając to, co zakryte, uchylając drzwi dotąd zamknięte dla publiczności. Na ile jednak produkowana w ramach działań bio-artu wiedza jest asymilowana przez społeczeństwo? Ciekawe obserwacje na ten temat prezentują Wolfgang Kerbe i Markus Schmidt, którzy przy okazji wystawy *synth-ethic*, odbywającej się od 13 maja do 26 czerwca 2011 roku w Muzeum Historii Naturalnej w Wiedniu, przeprowadzili badania doświadczeń hybrydowych aspektów bio-artu u odbiorców⁵¹. Ekspozycja prezentowała jedne z ważniejszych prac sztuki biologicznej, w tym między innymi: *May the Horse Live in Me Art Orienté Objet*, *The Semi-Living Worry Dolls Tissue Culture and Art Project*, *Bacterial Radio* Joego Davisa, *Origins of Life* Adama Browna. Pośród wielu kwestii poruszanych w ramach wywiadów pogłębionych ze 119 uczestnikami interesujące okazują się te dotyczące poziomu zrozumienia podejmowanych w ramach tego rodzaju praktyki artystycznej działań. Duża część zwiedzających wystawę wskazywała na brak wystarczającej wiedzy lub odpowiedniego opisu, które mogłyby pomóc zrozumieć naukowo-artystyczne aspekty prezentowanych dzieł. Niektórzy rozmówcy widzieli duży potencjał edukacyjny w tego rodzaju aktywności, podkreślając możliwości kreatywnego wykorzystania jej jako inspiracji do przyszłych działań. Pojawiły się jednak komentarze określające ekspozycję jako „bardzo naukową”, „tajemniczą” i „high-tech”. Wielu interpretowało wystawę, wpisując ją w kontekst albo świata nauki, albo sztuki. W związku z tym z jednej strony postrzegali ją jako zestetyzowaną działalność naukową, a z drugiej – jako działalność artystyczną, mając trudności z uchwyceniem jej całościowego, hybrydycznego wymiaru. Badania przeprowadzone w Wiedniu potwierdziły dodatkowo swoistą elitarność tego typu działań, których odbiór ogranicza się, niestety ciągle, do wysoko wykształconej i zainteresowanej tematem grupy. Kwestie te wpisują się w szerszy problem obecności

49 Zob. V. Vesna, *Laboratorium naukowe jako pracownia artystów*, [w:] *W stronę trzeciej kultury...*, dz. cyt.

50 Zob. C.P. Snow, *Dwie kultury*, tłum. T. Baszniak, Prószyński i S-ka, Warszawa 1999.

51 W. Kerbe, M. Schmidt, *Splicing boundaries the experiences of bioart exhibition visitors*, „Leonardo” 2(48)/2015, s. 128–136.

praktyki art & science w przestrzeni publicznej i swoistej marginalizacji sztuki nowych mediów w świecie sztuki współczesnej. Choć sytuacja ta na przestrzeni czasu uległa znacznej poprawie, to istniejący od lat podział nadal obowiązuje, wpływając w dużym stopniu na społeczny odbiór sztuki nowych technologii⁵². Praktyka artystyczna z obszaru art & science wymaga wypracowania nowych zasad funkcjonowania i sposobu komunikowania, prowadzących do zrewidowania wielu konwencji społecznych utrudniających pełne zrozumienie działań opartych na dialogu nauki i sztuki.

Od 2008 roku dostrzegalny jest proces intensywnego rozwoju nowej formy współpracy w ramach laboratorium – międzynarodowego ruchu *Do It Yourself Biology*, który zasadniczo zmienia pole mediów biotechnologicznych. Gromadząc amatorów, entuzjastów, naukowców, aktywistów i artystów, tworzy demokratyczną przestrzeń produkcji i wymiany wiedzy. Działając poza instytucjonalnym, akademickim czy korporacyjnym systemem, stanowi nie tyle przykład tworzenia nowej wiedzy, ile nowy sposób jej praktykowania⁵³. Zgodnie z aktualnymi danymi zamieszczonymi na stronie DIYbio.org ruch tworzy 40 lokalnych grup w Europie, 49 lokalnych grup w Kanadzie i Stanach Zjednoczonych, 19 lokalnych grup z Ameryki Łacińskiej, Azji i Oceanii⁵⁴. Ruch DIY-Bio rozwinął się dzięki pokrewnym działaniom z obszaru popularnego od lat dziewięćdziesiątych Zrób To Sam (*Do It Yourself*), ruchu nauki obywatelskiej, wolnej kultury i praktyk hakerskich, od którego w dużej mierze przyjął ogólne zasady etyki związane z dzieleniem się, otwartością, decentralizacją, swobodnym dostępem do technologii⁵⁵. Dobrym przykładem działań w tym obszarze jest aktywistyczna twórczość kolektywu Critical Art Ensemble (CAE), rozwijająca od lat osiemdziesiątych XX wieku amatorskie podejście do nauki i technologii w duchu krytycznej refleksji na temat biotechnologii, biopolityki i biowładzy. Ruch DIY-Bio w pełni realizuje pierwszą zasadę etyki hakerskiej sformułowaną w książce Stevena Levy’ego z 1984 roku *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*: „Zawsze poddawaj się praktycznemu imperatywowi!”⁵⁶. Promując idee wolnego dostępu do narzędzi, informacji i wiedzy, wpływa na rozwój oddolnych inicjatyw, wspierając ich krytyczny i kreatywny potencjał. Wypracowaną w ramach DIY-Bio metodę praktykowania wiedzy dobrze oddaje cytat pochodzący z *A Biopunk Manifesto* autorstwa Meredith L. Patterson: „Umiejętność naukowa jest niezbędna do funkcjonowania społeczeństwa w dzisiejszych czasach. Znajomość nauki nie jest nauką ścisłą. Osoba wykształcona w nauce może ją zrozumieć; osoba posiadająca wiedzę naukową może ją praktykować”⁵⁷.

52 Zob. S. Szykowna, *Poza światem sztuki – o nowych mediach z perspektywy sztuki współczesnej* (w druku).

53 J. Keulartz, H. van den Belt, *DIY-Bio – economic, epistemological and ethical implications and ambivalences*, „Life Sciences, Society and Policy” 1(12)/2016, <https://lsspjournal.biomedcentral.com/articles/10.1186/s40504-016-0039-1> (5 lipca 2019).

54 Diy Bio, <https://diybio.org/local/> (5 lipca 2019).

55 Zob. J. Keulartz, H. van den Belt, *DIY-Bio...*, dz. cyt.

56 S. Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, O’Reilly Media, Sebastopol CA, 2010

57 M.L. Patterson, *A Biopunk Manifesto*, „Live Journal”, 30 stycznia 2010, <https://maradydd.livejournal.com/496085.html> (5 lipca 2019).

ZAKOŃCZENIE

Artykuł stanowi jedynie próbę nakreślenia złożonej problematyki współczesnych laboratoriów sztuki mediów. Ich historię tworzą pierwsze eksperymenty artystyczne, wystawy, alternatywne programy edukacji artystycznej i instytucje, które wspierały działania służące wypracowaniu innowacji, początkowo w zakresie metod i języka opisu nowej technologicznej rzeczywistości, a obecnie skupiające się w coraz większym stopniu na współczesnych wyzwaniach dotyczących ekologii, kondycji posthumanistycznej, edukacji zrównoważonego rozwoju. Zmiany w świecie muszą pociągnąć za sobą zmiany w sposobie rozumienia funkcji, jaką pełnić mają współczesne laboratoria sztuki. Dotyczy to nie tylko misji programowej, ale także zmian systemowych, związanych między innymi ze sposobem finansowania tego typu instytucji, gwarantujących im pewną stabilność funkcjonowania i możliwość realizacji założonych celów. Laboratorium sztuki medialnej może stać się bardzo ważnym elementem procesu zmian zachodzących we współczesnym świecie, pełniąc funkcję swoistego mediatora, interfejsu, którego potencjał kryje się w przekształcaniu faktów naukowych w doświadczenie artystyczne wpływające na przestrzeń ludzkich działań i doświadczeń. Według Olivera Sacksa misją współczesnych laboratoriów powinno być „wzmocnienie zwykłych ludzi w robieniu naprawdę niezwykłych rzeczy”⁵⁸, które pozwolą uczynić świat miejscem zrozumiałym dla wszystkich.

BIBLIOGRAFIA

- Ascott, Roy. „A Groundcourse for art”. W: *Education, Documents of Contemporary Art*, red. Felicity Allen. London: Whitechapel Gallery, 2011.
- Cubitt, Sean. „The new materialism in media art history”. W: *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology*, red. Valentino Catricalà. Roma: Fondazione Mondo Digitale, 2015.
- Filiciak, Mirek, Alek Tarkowski, Agata Jałosińska, red., *Medialab. Instrukcja obsługi*. Chrzelice: Fundacja Ortus, 2011.
- Hiatt, Gina. „We need humanities labs”. <https://www.insidehighered.com/views/2005/10/26/we-need-humanities-labs>.
- Kerbe, Wolfgang, Markus Schmidt. „Splicing boundaries the experiences of bioart exhibition visitors”. *Leonardo* 48, 2 (2015).
- Keulartz, Jozef, Henk van den Belt. „DIY-Bio – economic, epistemological and ethical implications and ambivalences”. <https://lssjournal.biomedcentral.com/articles/10.1186/s40504-016-0039-1>.
- Latour, Bruno. „Dajcie mi laboratorium, a poruszę świat”. Tłum. Krzysztof Abriszewski, Łukasz Afeltowicz. *Teksty Drugie* 1/2 (2009).
- Levy, Steven. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. Sebastopol, CA: O’Reilly Media, 2010.
- O’Neill, Paul, Mick Wilson, „Introduction”. W: *Curating and Educational Turn*, red. Paul O’Neill, Mick Wilson. London: Open Editions/De Appel, 2010.

58 Cyt. za F. Moss, *The Sorcerers and Their Apprentices. How the Digital Magicians of the MIT Media Lab Are Creating the Innovative Technologies That Will Transform Our Lives*, Crown Business, New York 2011, s. XII.

Pawlicka, Urszula. „Data, collaboration, laboratory: Bringing concepts from science into humanities practice”. *English Studies* 98, 5 (2017).

Pawlicka, Urszula. „Humanistyka: pracownia, centrum czy laboratorium?”. *Teksty Drugie* 1 (2017).

Rogoff, Irit. „Turning”. W: *Curating and Educational Turn*, red. Paul O’Neill, Mick Wilson. London: Open Editions/De Appel 2010.

Stojanović, Dragana. *Educational turn in art. Turning art into the production of new knowledge*. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/2334-8666/2017/2334-86661705056S.pdf>.

The Future of the Lab. Eindhoven: Baltan Laboratories, 2010.

Vesna, Victoria. „Laboratorium naukowe jako pracownia artystów”. W: *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, red. Ryszard W. Kluszczyński. Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, 2016.

Vesna, Victoria. „Shifting media contexts: When scientific labs become art studios”. W: *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts*, red. Margot Lovejoy, Christiane Paul, Victoria Vesna. Bristol: Intellect 2011.

Data wpłynięcia: 20 marca 2019 r. Data zatwierdzenia do druku: 30 maja 2019 r.



OUT OF MUSEUM – MEDIA ART AS A LABORATORY OF REALITY

This article offers an introduction to the complex area of media art laboratories which emerged along with the development of the art of new technologies. They came as a response to the need to search for new methods of cooperation that transgresses beyond disciplines, and to explore the potential of the previously impossible encounters of the world of art with the world of science. The art of new media has developed a completely different model of functioning in the world of art, enriching traditional exhibition practices which now include new educational and research formats. The primary aim of this text is to present a critical reflection on the role of contemporary media art laboratories. While analysing selected examples from the past, the author asks questions about the current challenges faced by art as a laboratory whose main task is to study reality and social relations, also in terms of contemporary culture and its technological aspects.

SŁOWA KLUCZOWE: laboratorium, medialab, sztuka nowych mediów, art & science, bio-art

KEY WORDS: laboratory, media lab, new media art, art & science, bio-art