

REGINA LISSOWSKA-POSTAREMCZAK

„PRZYWRACAJĄC WIDZA DO ZMYŚLÓW”

O KINESTETYCZNYM DOŚWIADCZENIU W INTERDYSCYPLINARNYCH INSTALACJACH CHOREOGRAFICZNYCH

REGINA LISSOWSKA- -POSTAREMCZAK

Absolwentka Wiedzy o Teatrze i Filologii Polskiej na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz Choreografii i Teorii Tańca Uniwersytetu Muzycznego F. Chopina w Warszawie. Doktorantka w Katedrze Teatru i Sztuki Mediów Wydziału Antropologii i Kulturoznawstwa UAM. Jej zainteresowania badawcze koncentrują się wokół zagadnień związanych z percepcją kinestetyczną, współczesną choreografią i technikami ruchu, wykorzystaniem nowych mediów i technologii cyfrowych w spektaklach opartych na ruchu oraz filmem tańca. Publikowała w czasopiśmie oraz monografiach poświęconych tańcowi i sztucek performatywnym. ORCID: 0000-0003-1497-0051.

Taniec, jakkolwiek posiada silny komponent wizualny, jest przede wszystkim sztuką kinestetyczną, której postrzeganie jest osadzone nie tylko w oku, lecz w całym ciele¹.

ANN DALY

Przytoczona tu definicja, sformułowana przez badaczkę i krytyczkę tańca Ann Daly, wyraża perspektywę coraz silniej reprezentowaną we współczesnych praktykach artystycznych. Zainteresowanie obecnych choreografów kinestezją, badaniem jej roli w doświadczeniu i odbieraniu ludzkiego ruchu przekłada się nie tylko na to, jak sami postrzegają ruch i go doświadcniają, lecz także na to, w jaki sposób chcą udostępniać to doświadczenie widzom. W obszarze tańca na przestrzeni ostatnich dekad można wskazać coraz liczniejszą grupę projektów, które dążą do podważenia wizualności, ale także

¹ „Dance, although it has a visual component, is fundamentally a kinesthetic art whose apperception is grounded not just in the eye but in the entire body” (A. Daly, *Critical Gestures. Writing on Dance and Culture*, Wesleyan University Press, Middletown 2002, s. 307). Jeżeli nie zaznaczono inaczej, tłumaczenie autorki artykułu.

estetycznego i interpretacyjnego podejścia do odbioru tańca, stawiając w centrum zainteresowania same mechanizmy percepcyjne i doznania sensoryczne odbiorców. Równocześnie choreografowie coraz częściej poszukują nowych kategorii przestrzeni i relacji z widzem oraz sposobów ucieleśniania tańca – odchodząc od postrzegania ciała skoncentrowanego na jego obrazie/wizerunku, centralizowania percepcji wzrokowej, relacji z widzem opartej na dystansie, reprezentacji i języku ruchu. Kategorie te zastępowane są stopniowo przez skupienie się na procesie, dynamicznych relacjach ciała z otoczeniem, sensorycznym sprzężeniu zewnętrznych i wewnętrznych bodźców czy reakcji.

Tendencja ta wpisuje się w szersze, zachodzące na przełomie XX i XXI wieku przesunięcie w rozumieniu tańca oraz dostrzeganie w relacji z tańcem aspektów takich, jak cielesność, podmiotowość i (ucieleśnione) procesy poznawcze. Kształtowanie nowego rozumienia cielesności w obszarze sztuki tańca dokonywało się (i dokonuje) w splocie wielu dyskursów, wzajemnych inspiracji i oddziaływań, przede wszystkim w sprzężeniu z dyskursem wokół kinestezji oraz rozwijanych na polu wielu dyscyplin naukowych koncepcji dotyczących funkcjonowania ruchu w procesach poznawczych². Niewątpliwie znaczącą rolę odgrywał w tym także postęp technologiczny oraz rozwój nowych mediów, które pozwalają na ustanawianie nowych kanałów komunikacji z odbiorcą i otoczeniem spektaklu, prowadzą do wytwarzania nowych form myślenia i oddziaływań percepcyjnych.

W niniejszym artykule omówione zostaną cztery choreograficzne projekty/instalacje korzystające z mediów audialnych, wizualnych i audiowizualnych, które na różne sposoby redefiniują rolę wizualności w prezentacji i odbiorze tańca. Dowartościowują one doznania proprioceptywne, haptyczne i kinestetyczną świadomość podczas tworzenia i odbioru, koncentrując się raczej na ciele jako podmiocie postrzegającym niż przedmiocie postrzegania.

CHOREOGRAFIA INTERDYSCYPLINARNA / CHOREOGRAFICZNE OTOCZENIE

Sophia Lycouris, choreografka, artystka *screendance* i badaczka tańca, wprowadziła pojęcie choreografii interdyscyplinarnej jako rozszerzonej sfery działań opartych na ruchu i mogącej przejawiać się w innych elementach niż fizyczne ciało i ruch tancerzy. Jak pisze:

Choreografia interdyscyplinarna może obejmować stosowanie technik choreograficznych na materiałach innych niż ciało tancerza, na przykład na obrazach i dźwiękach, które mogą zakładać obecność performatywną. Nie wyklucza to ludzkiego ciała z bycia częścią większych, lecz różnorodnych zasobów elementów choreograficznych, zwłaszcza gdy dzieło choreograficzne jest interaktywne i widzowie stają się wykonawcami poprzez wyzwalanie interaktywnych mechanizmów, które aktywują te dzieła³.

² Zagadnienia te rozwija między innymi Susan L. Foster w swojej książce *Choreographing Empathy...* (S.L. Foster, *Choreographing Empathy. Kinesthesia in Performance*, Routledge, New York 2011).

³ S. Lycouris, *Choreograficzne otoczenie. Nowe technologie i działania artystyczne oparte na ruchu*, tłum. M. Jankowski, [w:] *Świadomość ruchu. Teksty o tańcu współczesnym*, wybór J. Majewska, Korporacja Ha!art, Kraków 2003, s. 205.

Przykładem takiego działania jest jej choreograficzno-audiowizualna instalacja *Bodysight* z 2001 roku, stworzona we współpracy z artystą nowych mediów Konstantinosem Papakostasem oraz kompozytorem Philem Durrantem. Podstawą instalacji były projekcje filmów tańca, nagrane w różnych dobrze rozpoznawalnych przestrzeniach Londynu (London Eye, Camden Market i Hyde Park). Rejestracje wideo dokonywane były przez pięć kamer rozmieszczonych na ciele tancerki (Debbie Ward), podczas wykonywania przez nią choreografii, ukazując przestrzeń z perspektywy tańczącego ciała – a więc w opozycji do tradycyjnego wizualnego oglądu tańca. Materiał został następnie poddany montażowi obrazu i dźwięku.

Instalacja obejmowała pięć ekranów, skierowanych do wewnątrz okręgu. Znajdując się w centrum, a więc doświadczając widoku londyńskich przestrzeni z perspektywy ciała tancerki (umieszczonych na nim kamer), odwiedzający byli więc niejako zanurzeni w audialnym i wizualnym otoczeniu. Przestrzeń angażowała uczestników fizycznie, skłaniając do przemieszczania się pomiędzy ekranami oraz podążania samemu za perspektywą kamery. Dodatkowo wzmocnieniu podlegały ich odczucia kinestetyczne związane z proprioceptywną i przestrzenną orientacją ciała – poprzez symultaniczne oddziaływanie przestrzeni realnej oraz medialnie zapośredniczonej w relacji do odczucia własnego ciała i ruchu. Trzeba jednak zaznaczyć, że mimo kinetyczno-kinestetycznego angażowania uczestników *Bodysight* nie było instalacją interaktywną – zakładało jednostronne oddziaływanie, to znaczy sekwencje audiowizualne były ustalone i zapętlone, a obecność widzów nie wpływała na ich kształt.

Zdaniem Lycouris dzieła choreograficzne operujące tańcem i nowymi technologiami stanowią kompozycyjne metasystemy, w których różne aspekty środowiska tanecznego, czyli wykonawca, ruch, dźwięk i przestrzeń, splatają się w nowych konfiguracjach. Używa ona terminu „choreograficzne otoczenie” w odniesieniu do przestrzeni instalacji opartych na choreograficznym myśleniu i wymagających od odwiedzających fizycznego działania. Kinetyczne zaangażowanie widzów sytuuje ich w roli performatywnej w stosunku do choreografii, która się w nich ucieleśnia. Dzieło choreograficzne za pośrednictwem otoczenia jest zatem przekazywane „w sposób empiryczny i wewnętrzny”⁴. Lycouris zauważa przy tym, że środowiska zapośredniczone medialnie wyzwalają silniejsze reakcje na poziomie kinestetycznym: „Z choreograficznego punktu widzenia zaletą płynnych środowisk jest to, że mają większy potencjał do stymulowania cielesnych reakcji u widza”⁵.

Według cytowanej przez Lycouris choreolożki Valerie Preston-Dunlop, *Bodysight* stanowi przykład „przejścia z tańca postrzeganego jako obiekt sztuki do tańca postrzeganego przez uczestnictwo człowieka” i podkreśla raczej „partycypacyjny aspekt cielesności [...] i bogactwo doświadczeń uczestników”⁶. Właśnie doświadczenia percepcyjne uczestników można uznać za główny temat tej choreograficznej instalacji – testuje ona, w jaki sposób dynamiczny charakter

⁴ Tamże, s. 208.

⁵ Tamże, s. 214.

⁶ Por. tamże, s. 208.

otoczenia oraz zaprojektowane w wyniku manipulacji dźwiękiem i obrazem zmiany mogą oddziaływać na fizyczną przestrzeń widza. Nie posługuje się przy tym kodami semantycznymi czy estetycznymi. Asocjacje, jakie mogą wywoływać w recepcji widzów rozpoznawalne londyńskie lokalizacje, są całkowicie indywidualne i przypadkowe, niepowiązane znaczeniowo z innymi elementami dzieła. Co więcej, nie obrazuje ono nawet samego tańca – w tym sensie, że ciało tancerki jest tu ujęte jako podmiot postrzegający, nie przedmiot postrzegania. Choreografia ucieleśnia się jedynie w uczestnikach: w ich doświadczeniu percepcyjnym, w integrowanych na poziomie kinestetycznym odczuciach relacji przestrzennych – realnej oraz zapośredniczonej medialnie perspektywy postrzegania przestrzeni w ruchu – oraz w fizycznym ruchu ich ciał.

CHOREOGRAFIA SONICZNA / INSTALACJE CHOREOAURATYCZNE

W pracach artystki i badaczki tańca Beki Wood choreograficzne wykorzystanie technologii dźwiękowych wykracza poza modyfikacje audiowizualnej percepcji ruchu. W centrum zainteresowania stawiają one kinestetyczne (prioproceptywne) doświadczenia ciała i przestrzeni, podążając za pytaniem postawionym przez Rosi Braidotti: „jak sprawić, by nowe technologie poszerzały ucieleśniony podmiot?”⁷. Becca Wood od 2009 roku konsekwentnie rozwija to zagadnienie w serii dźwiękowych, partycypacyjnych instalacji, swoistych „choreografii dla uszu”, dla określenia których posługuje się terminem „choreoauratyczne” (*choreoauratic*).

Pierwszym cyklem tych instalacji był *Live Recording* (2010), zaprezentowany najpierw w St Paul St Gallery w Auckland (Nowa Zelandia) w sierpniu 2009 roku. Uczestnicy poprzez słuchawki prowadzeni byli głosem i dźwiękiem przez somatycznoruchową partyturę, będącą rejestracją sensorycznych (kinestetycznych) doświadczeń choreografki podczas jej improwizacji w innej (teatralnej) przestrzeni. Nagrania zostały pierwotnie wykonane w różnych przestrzeniach teatrów w Auckland, w formie zapisu audio i wideo z kamer umieszczonych na ciele choreografki podczas jej improwizowanego i bazującego na somatycznej praktyce tańca. Były więc swego rodzaju opisem czy mapą przestrzeni w subiektywnym, cielesnym doświadczeniu tancerki. Następnie zapis ten przetransponowany został na werbalne instrukcje i jako ścieżka audio udostępniony uczestnikom przez słuchawki. Poniżej przytaczam przykładowy fragment tych instrukcji:

Słuchaj uważnie. Chodź ze mną. Podążaj za mną przez przestrzeń, odchylając głowę do tyłu, aby zobaczyć sufit. Nasze oczy mrugają... a twój oddech się skraca. Światło jest przyćmione. Pochyl głowę z powrotem do poziomu oczu. Nos kreśli pionową linię przed ciałem. Skręcamy 90 stopni w prawo. Zatrzymaj się i spójrz przed siebie. Poczuj, jak stopy połączone są z podłogą, poczuj zapach lat w dobrze woskowanym, zużyтым drewnie. Podnieś oczy, przechylając ponownie głowę i nieco wyciągając szyję. Powyżej wysoko znajduje się ozdobny sufit z masywnymi kandelabrami rzucającymi światło, które rozmazuje detale. Rozluźnij szyję, a wzrok wróci do poziomu oczu i zrobimy dwa kroki do przodu. Przed nami

⁷ R. Braidotti, *Between the no longer and the not yet: Nomadic variations on the body*, Bologna International Women's Conference 2002, <http://www.women.it/cyberarchive/files/braidotti.html> (15 maja 2020).

*półkolisty rząd krzesel, więc wahamy się i spoglądamy przez lewe ramię. Co jest po lewej stronie? Ściana? Idziemy od lewej strony, a nasz nos zakreśla łuk w górę i w górę w prawo i w dół przez prawe ramię, aby wylądować na grubym, miękkim dywanie. Nasze oczy mrugają naprawdę szybko*⁸.

Te i podobne instrukcje prowadzą uczestnika przez jego ruch w realnej przestrzeni galerii, kierując uwagę na własne kinestetyczne odczucia. Proces intensyfikacji uwagi poprzez koncentrację na odczuciach wewnątrz ciała, dostrojeniu zmysłów kinestetycznych i proprioceptywnych jest tu analogiczny do metod somatycznych oraz niektórych praktyk tańca *post-modern*, lecz zarazem skierowany ku doświadczeniu odbiorcy. Jednocześnie, poprzez narrację i oddziaływanie dźwiękowe (na przykład brzmienia tła, pogłos lub akustyczne zmiany podczas zbliżania się do różnych powierzchni) doświadczenie kinestetyczne uczestnika w danej realnej przestrzeni spleta się z odczuciem innej przestrzeni, doświadczanej cieleśnie przez performerkę. Zestawienie źródeł dźwięku i odczucia przestrzeni – poprzez słuchawki oraz dostępnej bezpośrednio – wytwarza nową kompozycję pól akustycznych i przestrzennych oraz ustanawia nową hierarchię zmysłów w ich doświadczaniu. Podczas wykonywania partytury na podstawie informacji audialnych uwaga wewnętrzna i zewnętrzna oscylują pomiędzy doświadczeniem bezpośrednim i zapośredniczonym.

Live Recording przekształca więc konwencjonalne (oparte na wizualnym oglądzie) podejście do choreografii i sposobu jej prezentacji, reorganizując relacje między odbiorcą, performerem i przestrzenią. Choreografia jest tu udostępniana odbiorcy na kilka sposobów: poprzez głos performerki, przez jego cielesne zaangażowanie pod wpływem interpretacji słyszanych słów oraz w skupieniu na jego własnych odczuciach kinestetycznych. Reorganizacji podlega też rola zmysłów w tym doświadczeniu: percepcja wzrokowa odsuwana jest na dalszy plan, na znaczeniu zyskują natomiast słuch oraz kinestetyczne odczucia własnego ciała i jego relacji z otoczeniem. Jak podkreśla choreografka, interesuje ją „testowanie sposobów «przywracania uczestnika do zmysłów» poprzez ruch, pamięć i przestrzeń oraz (ucieleśnione) doświadczenie architektury”⁹.

TANIEC W POSZERZONEJ RZECZYWISTOŚCI (AR)

Poszerzona rzeczywistość (*augmented reality*, AR) polega na nakładaniu obrazu wirtualnego na realny. Obecnie powszechnie używana jest jako technologia aplikacji mobilnych wykorzystująca wi-fi lub 4G, która umożliwia nakładanie

8 „Listen carefully. Come with me. Follow me through the space. Tilting the head back to see the ceiling. Our eyes flicker... and your breath shortens. The light is dim. Bring the head back to eye level, The nose traces a vertical line in front of the body. We turn 90 degrees to the right. Pause and look in front of us. Feel the feet connected to the floor, smell the years in the well waxed, worn wood. Cast the eyes upwards tilting the head again, craning the neck a little. High above is an ornate ceiling with massive candelabras casting light that smudges the details. Relax the neck and the gaze drops back to eye level and we take two steps forwards. A row of seats in a curve is in front of us, so we hesitate and glance over our left shoulder. What's to the left? A wall? We go from the left, our nose tracing an arc up and over towards the right and down over the right shoulder to land on the thick soft carpet. We blink our eyes really fast” (B. Wood, *Coming to our senses: Perceptual performance and fields of intensities*, „Journal of Dance and Somatic Practices” 1(3)/2011, s. 86).

9 Por. tamże, s. 97–98.

cyfrowych mediów na wyświetlany w czasie rzeczywistym widok z kamery urządzenia mobilnego, poszerzając realny obraz o wideo, animacje lub grafikę. Doświadczenie poszerzonej rzeczywistości często zakłada medialne zapośredniczenie we wzrokowej percepcji – ekran staje się soczewką, przez którą postrzegamy otoczenie i relacje przestrzenne, co wzmacnia koncentrację na doznaniach wzrokowych (szczególnie gdy użytkownik jednocześnie się porusza). Przy tym obecność wirtualnych (często także ruchomych) elementów w polu widzenia na poziomie percepcyjnym uruchamia w odbiorcy reakcje związane choćby z odczuciami odległości i relacji przestrzennych (choć oczywiście z czasem uczymy się adaptować do zmodyfikowanych wirtualnie wzrokowych doświadczeń). W tym sensie AR ma potencjał silniejszego oddziaływania na doznania kinestetyczne niż „zwykłe” wideo, w rzeczywistości jest to jednak oczywiście zależne od konkretnych realizacji.

Aplikacje AR wykorzystują technologie rozpoznawania obrazu lub lokalizacji GPS (*global positioning system*) oraz systemu oznaczania (tagowania), który pozwala na powiązanie elementów obrazu lub koordynatów GPS z plikami medialnymi znajdującymi się na serwerze aplikacji. Dzięki temu otagowane elementy obrazu lub koordynaty wyzwalają wyświetlanie przypisanych do nich plików na urządzeniu mobilnym.

Szczególnie interesujących przykładów wykorzystania technologii AR w obszarze tańca i cielesnych doświadczeń związanych z ruchem dostarczają projekty Jeannette Ginslov. Szkocka artystka i badaczka specjalizuje się w filmie tańca, a jej prace powstałe w ostatniej dekadzie koncentrują się wokół afektu, ruchu ciała i jego cyfrowej reprezentacji, somatycznej pamięci i możliwości jej przekazu za pośrednictwem ciała i sieciowych urządzeń mobilnych

Projekt Ginslov *P(AR)ticipate: body of experience / body of work / body as archive* (2014) to immersyjna instalacja uczestnicząca, połączona z działaniami ruchowymi wykonywanymi przez performerkę na żywo¹⁰. Jest to praca o charakterze autobiograficznym, a jej zróżnicowane elementy i poziomy interakcji zostały podzielone na trzy obszary tematyczne, na różne sposoby odnoszące się do ucieleśnionego doświadczenia i pamięci ciała. Sekcje „ciało doświadczenia” (*body of experience*) i „ciało jako archiwum” (*body as archive*) obejmują analogowe rysunki, projekcje *screendance* oraz improwizowany taniec, w którym artystka czerpie z praktyk somatycznych – badania własnych wzorców ruchowych związanych z pamięcią kinestetycznych doświadczeń. Zaprojektowane przez Ginslov interakcje AR posłużyły do udostępnienia osobistych, somatycznych wspomnień artystki związanych z jej doświadczeniami z okresu dzieciństwa i wczesnej młodości, życia oraz pracy w RPA w czasie apartheidu i demokracji. Natomiast sekcja „ciało pracy” (*body of work*) zawiera archiwalne nagrania jej występów i dokumentalne materiały wideo z dwudziestu pięciu lat.

Instalacja odwołuje się do założenia dotyczącego umiejscowionej w ciele somatycznej pamięci, zgodnie z którym ciało jest miejscem archiwizacji doświadczeń,

¹⁰ Projekt powstał podczas sześciotygodniowej taneczno-technologicznej rezydencji (Dance-Tech AIR Residency) w Lake Studio w Berlinie (premiera miała miejsce 30 sierpnia 2014 roku).

obszarem zapisu historii i tworzenia nieliniowej narracji¹¹. W rozumieniu bliskim koncepcjom ucieleśnionego poznania subiektywne odczucia ruchu ciała oraz unikalne odczucia zmysłowe czynią nas samoświadomymi; kształtują naszą percepcję i zmysłowe relacje z otoczeniem. Ciało jest swoistym „somatycznym interfejsem” (posługując się pojęciem proponowanym przez Agnieszkę Jelewską)¹², przez który nawiązujemy kontakt ze środowiskiem, ale też przyjmujemy, zapamiętujemy i przetwarzamy przeżywane wydarzenia, tworzymy wspomnienia i wzorce, sensory i nieliniowe narracje. *P(AR)ticipate...* nawiązuje do tych koncepcji cielesnego poznawania, poszerzając zagadnienia tak zwanej somatycznej pamięci (*somatic archiving*), badając możliwości przywracania/odzyskiwania tych wspomnień oraz dzielenia ich z innymi. Jak pisze specjalizująca się w fenomenologii tańca Susan Kozel, w *P(AR)ticipate...* somatyczny wymiar wspomnień spleta się ze społecznym i kulturowym, tworząc „nieuporządkowane wymiany pomiędzy dynamicznymi ciałami, technologicznymi (cyfrowymi) obiektami i usieciowionymi urządzeniami mobilnymi”¹³. Te spotkania stają się platformą „dla transmisji afektów (i somatycznych wspomnień) pomiędzy ciałami, które same istnieją poprzez warstwy medialnych zapośredniczeń”¹⁴.

Eksplorując tę koncepcję, *P(AR)ticipate...* pozwala uczestnikom nawigować wśród różnych poziomów przekazu, w całkowicie nieliniowy sposób widzieć osobiste, cielesne doświadczenia i narrację artystki oraz w nich uczestniczyć i je odkrywać. Subiektywne, somatyczne odczucia zostały przez Ginslov zapisane w formie tekstu, narysowane w postaci osobistych hieroglifów (technika zapożyczona z *Underscore* Nancy Stark Smith)¹⁵, nagrane jako haptyczne (dążące do przekazania odczuć bliskich dotykowi) wideo oraz załadowane na wirtualny serwer aplikacji AR Aurasma. Publiczność bierze udział w instalacji dzięki smartfonom lub tabletom z zainstalowaną aplikacją, połączonym z internetem, ustawionym na śledzenie kanału zawierającego te wgrane do sieci archiwa.

W *P(AR)ticipate...* za pomocą aplikacji AR zarówno archiwalne, jak i haptyczne nagrania wideo powiązane zostały z obrazami/hieroglifami rozmieszczonymi na ścianach, podłodze i poruszającym się ciele performerki. Kiedy widzowie przesuwają urządzenia mobilne nad tymi otagowanymi elementami, na ich ekranach automatycznie uruchamiają się przypisane do nich wideo, które nakładają się na rzeczywisty obraz z kamery urządzenia.

W przestrzeni tej performatywnej instalacji nie ma podziału na scenę i widownię, nie ma w niej też miejsc siedzących. Widzowie poruszają się swobodnie po całej sali, w tym również na terenie działań performerki. Przy tym dostęp do treści wirtualnych wymaga zaangażowania poprzez ruch: przemierzania przestrzeni, sięgania, pochylania się, klęknięcia oraz podążania za poruszającą się tancerką, by zeskanować obrazy i uruchomić wideo na urządzeniach mobilnych. Uczestnicy

11 Por. <http://www.jginslov.com/participate.html> (15 maja 2020).

12 A. Jelevska, *Sensorium. Eseje o sztuce i technologii*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2012, s. 80.

13 S. Kozel, *AffeXity: Performing affect with augmented reality*, „The Fibreculture Journal” 21/2012, s. 72.

14 Tamże, s. 97.

15 Por. <http://www.jginslov.com/participate.html>.

wchodzą więc jednocześnie w bezpośrednie – fizyczne, jak i zapośredniczone medialnie interakcje z instalacją, używając swoich urządzeń do uruchamiania i wyświetlania materiałów. Poruszają się w sieciowym otoczeniu „połączonych” cyfrowych i analogowych mediów, wirtualnych i materialnych obiektów, nawigując wśród wizualnych i dźwiękowych «ofert» (*affordances*)¹⁶. Interaktywny projekt tej instalacji stwarza możliwość swobodnej eksploracji wpisanych w nią ścieżek i połączeń, ale też ustanawiania całkowicie nowych powiązań między jej elementami. Przy tym indywidualne kinestetyczne doświadczenia i ucieleśniona pamięć odbiorców stają się również elementem tego sieciowego środowiska, współtworząc całkowicie subiektywne i nieprzewidywalne kanały komunikacji. Ginslov tak opisuje reakcje i zachowania widzów wobec swojej performatywnej instalacji:

*Widzowie są zapraszani przez dotyk, aby dowiedzieć się więcej o mnie. Dotykają ekranów i doświadczają wewnętrznych [visceral] reakcji na haptyczne obrazy uchwycone za pomocą technologii. Ich pierwszym odruchem, gdy filmy przesyłane są z serwera na ich urządzenia, jest zawsze zaskoczenie: „Wow!”, „To niesamowite” lub „Jak to się dzieje?”. Czasami lekko podskakuje ich klatka piersiowa lub biorą gwałtowny wdech, unoszą brwi, kiedy widzą haptyczne wideo. Następnie stają się bardziej ciekawi i próbują odwiedzić wszystkie oznaczone obrazy. Czasami, głównie mężczyźni, używają dwóch urządzeń, jednego przed drugim, próbując wtórnie zapośredniczyć [re-remediate] relację pomiędzy tym, co analogowe, a tym, co już zapośredniczone. Niektórzy uczestnicy zauważają mnie na środku sali, z tagami na ciele i próbują poruszać się wraz ze mną, z urządzeniem w dłoni, a ich oczy i ciało koncentrują się na próbie utrzymania odtwarzania mediów, na połączeniu między ruchomym obrazem, urządzeniem, ciałami i internetem. Lubią też umieszczać ręce w polu wizjera aparatu, dzięki czemu obraz ich rąk miesza się z moim filmem odtwarzanym na urządzeniu. Jakby pragnęli dotknąć poszerzonego cyfrowego materiału i doświadczyć wrażenia dotykania go*¹⁷.

Jak wskazuje przytoczony opis, fizyczne reakcje uczestników są istotnym czynnikiem w interakcji z technologią. Ucieleśniona percepcja i pamięć są w doświadczeniu *P(AR)ticipate...* kluczowe, ponieważ archiwa artystki odwołują się właśnie do jej odczuć somatycznych (psychosomatycznych). Osobiste hieroglify

¹⁶ Tamże.

¹⁷ „Audiences are invited through touch to find out more about me. They touch their screens and have visceral responses to the haptic imagery captured by the technologies. Their very first reaction, when the videos that are streaming from the server onto their devices is always, «Wow!», «It’s amazing» or «How is this happening?». Sometimes they jump a little in their chest or they take a sharp inhalation and eyebrows shoot upwards when they view the haptic videos. Then they become more curious and try to visit all the tagged images. Sometimes, mostly males, use two devices, one in front of the other, trying to re-remediate the relationship between analogue and the already mediated. Some participants see me in the middle of the room with tags on my body and attempt to move with me, with their device still in their hands, their eyes and body focused on trying to keep the media playing on the connection between moving image, device, bodies and the internet. They also enjoy placing their hands in the camera’s viewfinder so that it comingles with my video playing on the device. It is as if they desire to touch the augmented digital material and perceive a sensation of touching it” (J. Ginslov, *P(AR)ticipate: body of experience / body of work / body as archive. An exploration of openness, otherness and porosity*, Medium, 29 stycznia 2016, <https://medium.com/the-politics-practices-and-poetics-of-openness/p-ar-ticipate-body-of-experience-body-of-work-body-as-archive-b19446c9ce5d> [30 maja 2020]).

są rodzajem „pisma automatycznego”, graficznym odzwierciedleniem stanów wewnętrznych, emocjonalno-cielesnych, przywoływanych przez wspomnienia. Te hieroglify/tagi są powiązane z haptycznymi wideo, rejestracjami ciała tancerki podczas improwizacji, w procesie wewnętrznej rekonstrukcji doświadczeń, ale skoncentrowanymi na detalach – uwypuklającymi mikroruchy, napięcia, drżenie mięśni itp. Zrealizowane zostały zgodnie z założeniami haptycznego obrazu¹⁸, z wykorzystaniem między innymi takich środków, jak bardzo duże zbliżenia i ostrość obrazu czy naturalnie prowadzony ruch kamery. Improwizowany taniec Ginslov na żywo jest również formą przywoływania somatycznych wspomnień w czasie rzeczywistym. Interakcja AR została zaprojektowana w taki sposób, by uruchamiać i wzmacniać somatyczną percepcję, testując możliwości intersubiektywnego funkcjonowania subiektywnych cielesnych doświadczeń (przekazywania/udostępniania ich innym). Może też wyzwać własne somatyczne wspomnienia widzów. Jak podsumowuje sama artystka:

Urządzenie mobilne staje się narzędziem ekstrapolacji, soczewką ukazującą ukryte warstwy doświadczeń haptycznych, afektywnych i pamięci. W efekcie oni [widzowie – przyp. R.L.P.] tańczą z mediami, ze mną, moimi wspomnieniami cichy taniec uczestnictwa, dotykając intymności, z momentami zaskoczenia podczas i wokół punktów kontaktu, używając AR jako portali do innych czasów i miejsc¹⁹.

W zaprojektowanym przez siebie interaktywnym środowisku Ginslov udaje się uniknąć pułapki, w którą zdarza się wpadać twórcom tańca wykorzystującym nowe technologie – gdy ich zastosowanie staje się celem samym w sobie, podporządkowując sobie całą koncepcję i pozostałe elementy dzieła. W *P(AR)ticipate...* zastosowanie technologii AR pozostaje jedną z wielu płaszczyzn budowania znaczeń. Otwiera przestrzeń twórczej interakcji z technologią, ale też z ucieleśnioną pamięcią i doświadczeniem, które stanowią podstawową treść i język tego dzieła.

TANIEC W IMMERSYJNEJ RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ

Szczególny potencjał w zakresie manipulacji percepcją sensoryczną i kinestetycznymi doznaniem ma technologia wirtualnej rzeczywistości (*virtual reality*, VR), w której można obserwować obecnie trend powstawania dzieł opartych na tańcu. Jeden z pierwszych tanecznych projektów w immersyjnej rzeczywistości wirtualnej stworzył szwajcarski choreograf Gilles Jobin we współpracy z założycielami centrum badawczego Artanim²⁰: Caecilią Charbonnier i Sylvainem

18 Por. L.U. Marks, *Haptic visibility. Touching with the eyes*, [w:] tejsze, *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Duke University Press, Durham 2000.

19 „The mobile device becomes a tool of extrapolation, a magnifying glass revealing hidden layers of haptics, affect and memory. In effect they are dancing with the media, with me, my memories, a quiet dance of participation, touching intimacies, with moments of surprise in and around points of contact, using the AR as portals to other times and places” (tamże).

20 Artanim Foundation to centrum badawcze w Genewie, od 2011 roku prowadzi projekty badawcze w dziedzinie ortopedii, medycyny sportowej, animacji 3D oraz wirtualnej i poszerzonej rzeczywistości. Twórcy Artanim opracowali technologię VR Real Virtuality, wielokrotnie nagradzaną w kategorii technologii wirtualnej i poszerzonej rzeczywistości. Por. <http://artanim.ch/> (15 maja 2020).

Chagué, ekspertami w dziedzinie technologii przechwytywania ruchu (*motion capture*) i jednymi z pionierów technologii wirtualnej rzeczywistości w Europie. Współtwórcami projektu byli także amerykańska kompozytorka Carla Scaletti, belgijski projektant mody Jean-Paul Lespagnard oraz tancerze: Victoria Chiu, Susana Panadés Diaz, Diya Naidu, Tidiani N'Diaye²¹.

VR_I to wieloosobowa, immersyjna, trójwymiarowa instalacja VR (VR 3D 360°), zawierająca silny komponent interaktywny, wirtualne otoczenie modyfikowane przez koordynatorów w czasie rzeczywistym oraz zintegrowany ze środowiskiem wirtualnym performans taneczny.

W instalacji tej może jednocześnie brać udział do pięciu osób wyposażonych w montowane na ciele czujniki ruchu, słuchawki i okulary VR, podpięte do przenośnych komputerów w plecakach, co pozwala na pełną swobodę w eksplorowaniu wirtualnej przestrzeni. Każda z nich wciela się w awatara, który wiernie odwzorowuje jej ruch w czasie rzeczywistym. Jednocześnie awatary pozostałych członków grupy są dla siebie widoczne – mogą się zatem komunikować, a nawet wchodzić w fizyczne interakcje, co jeszcze bardziej zwiększa poczucie zanurzenia w cyfrowo wykreowanym świecie. Widoczne są dla nich również obecne w nim awatary tancerzy, którzy jednak fizycznie znajdują się w odrębnej przestrzeni, zatem interakcja z nimi pozostaje jedynie wirtualna. Uczestnicy rozpoczynają swoją „podróż” w kryształowej jaskini, która okazuje się być skałą, gdy zostaje uniesiona gigantyczną ręką wirtualnego tancerza. Podczas seansu modyfikowane jest otoczenie – wprowadzane są nowe obiekty, a uczestnicy znajdują się na bezkresnej pustyni, potem w krajobrazie miejskim, aż w końcu w muzeum sztuki na szczycie góry. Obserwują taniec zamieszkujących wirtualną przestrzeń tancerzy, ale też sami, jako awatary, mogą włączać się do ich choreografii. Twórcy instalacji wykorzystali także potencjał VR do zmian i efektów skali: zmniejszania oraz zwiększania awatarów do gigantycznych rozmiarów w stosunku do pozostałych postaci i środowiska.

W aspekcie wykorzystania potencjału VR w kreowaniu sensorycznych doświadczeń VR_I jest pod wieloma względami innowacyjną i wyróżniającą się propozycją wśród innych (nie tylko tanecznych) instalacji tego typu. Po pierwsze, poprzez dowolność ruchu i eksploracji przestrzeni odwiedzający mają pełną swobodę fizycznego poruszania się, ale też możliwość decydowania o tym, jak spędzą swój czas w wirtualnym świecie. Z wyjątkiem modyfikacji krajobrazu nie ma tu wyznaczonej ścieżki, którą trzeba przejść, czy zaprogramowanych interakcji, które trzeba wykonać. Po drugie, VR_I bazuje na interaktywności, choć nie pozwala uczestnikom w żaden sposób wpływać na obiekty w wirtualnym środowisku. Jednak nawet jeśli interaktywność ogranicza się do ruchu własnego awatara i kontaktu z innymi, możliwość postrzegania swojego ciała i „fizycznego” działania pod postacią awatara wprowadza nowy kinestetyczny poziom doświadczenia w standardach VR, który znacząco wzmacnia poczucie zanurzenia i realności w cyfrowej przestrzeni. Często bowiem w projektach VR obecność w wirtualnym świecie

²¹ Por. http://www.vr-i.space/vr_i/ (15 maja 2020).

ogranicza się jedynie do zmysłów wzroku i słuchu, poprzez które doświadczą się zaprojektowanego otoczenia i które zostają w tym procesie niejako odizolowane od realnego ciała. Warto dodać, że takie odseparowanie zmysłów jest nie tylko silną ingerencją w mechanizmy percepcyjne, ale bywa też czynnikiem wprowadzającym pewien dyskomfort, jak również deziluzję. Powoduje swoisty dysonans percepcyjny, doświadczany jako poczucie odrealnienia, a wzmocniona na tych dwóch zmysłach koncentracja uwrażliwia dodatkowo na wszelkie techniczne niespójności związane na przykład z jakością obrazu czy synchronizacją dźwięku. Ponadto, nawet gdy wzrok i słuch zanurzone są w wirtualnym świecie, zachowujemy świadomość swojego realnego ciała, stąd na przykład dotyk czy kontakt z materialnym obiektem w bardzo gwałtowny sposób „sprowadza świadomość do ciała” i zaburza immersyjne doświadczenie.

Twórcom VR_I udało się uniknąć pułapek związanych z odseparowaniem zmysłów dzięki oryginalnej koncepcji projektu, dowartościowującej sprawczość i interaktywność awatara użytkownika. W większym stopniu eksploruje się tu zatem doświadczenia kinestetyczne, integrując dotyk, propriocepcję i odczucie ruchu w relacji z przestrzenią oraz innymi uczestnikami, a więc wprowadzając społeczny/intersubiektywny wymiar w subiektywnym w swojej istocie, zmysłowym doświadczeniu. Jednocześnie poszerzając kinestetyczne doznania dzięki manipulacjom skalą i perspektywą, VR_I wytwarza unikalny, możliwy jedynie w wirtualnej rzeczywistości sposób postrzegania swojego ciała. Te sensoryczne i percepcyjne doświadczenia stanowią sedno instalacji, która nie posiada zasadniczo warstwy fabularnej czy narracyjnej, choć kontekstem dla kinestetycznej eksploracji stają się krajobraz, architektura, malarstwo i taniec. Jako sposób prezentacji tańca projekt ten otwiera całkowicie nowe perspektywy, zacierając granice między obserwacją a uczestnictwem, realnym i poszerzonym doświadczeniem percepcyjnym oraz wymiarem fizycznym i wirtualnym w postrzeganiu swojego ciała.

PODSUMOWANIE

Omówione działania artystyczne są intencjonalnie ukierunkowane na uświadomienie doświadczeń percepcyjnych oraz wzmocnienie kinestetycznego zaangażowania odbiorcy. Koncentracja na cielesnym doświadczeniu widza prowadzi do przekroczenia konwencjonalnego, opartego na wizualności podejścia do tańca. Co więcej, poszerza myślenie o możliwościach jego audiowizualnej (a więc z definicji wzrokocentrycznej) prezentacji, dowartościowując szersze zmysłowe spektrum doświadczeń.

Jednocześnie projekty te przekraczają ugruntowane pojęcie języka tańca jako formy ekspresji znaczeń (semantycznych, emocjonalnych, estetycznych) oraz pojęcie choreografii jako komponowania struktur służących ich wyrażaniu. Gdy głównym celem artystycznych działań nie jest już komunikacja z odbiorcą, lecz tematyzacja jego własnych percepcyjnych i cielesnych doświadczeń, redefinicji ulega istota prezentacji tańca jako sztuki. W tym kontekście subiektywne i unikatowe sensoryczne doświadczenie staje się nową kategorią artystycznej wartości, stawianą przez twórców ponad kategoriami estetycznymi czy semantycznymi,

a nawet mogącą je zastąpić. W niektórych przypadkach (jak na przykład w *Body-sight* czy *Live Recording*) taniec w ogóle nie urzeczywistnia się jako niezależna i obiektywna forma, lecz istnieje wyłącznie w ciele i doświadczeniu odbiorcy. Dlatego też stosowane obecnie interpretacyjne kryteria analizy i krytyki tańca okazują się często niewystarczające lub wręcz nieadekwatne wobec tych praktyk; wymagają one wypracowania nowych kategorii i języka opisu.

BIBLIOGRAFIA

Artanim. <http://artanim.ch/>.

Braidotti, Rosi. „Between the no longer and the not yet: Nomadic variations on the body”. Bologna International Women’s Conference 2002. <http://www.women.it/cyberarchive/files/braidotti.html>.

Daly, Ann. *Critical Gestures. Writing on Dance and Culture*. Middletown: Wesleyan University Press, 2002.

Foster, Susan L. *Choreographing Empathy. Kinesthesia in Performance*. New York: Routledge, 2011.

Ginslov, Jeannette. „P(AR)ticipate: body of experience / body of work / body as archive: An exploration of openness, otherness and porosity”. Medium, 29 stycznia 2016. <https://medium.com/the-politics-practices-and-poetics-of-openness/p-articipate-body-of-experience-body-of-work-body-as-archive-b19446c9ce5d>.

Jelevska, Agnieszka. *Sensorium. Eseje o sztuce i technologii*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2012.

Kozel, Susan. „AffeXity: Performing affect with augmented reality”. *The Fibreculture Journal* 21 (2012).

Lycouris, Sophia. „Choreograficzne otoczenie. Nowe technologie i działania artystyczne oparte na ruchu”. Tłum. Michał Jankowski. W: *Świadomość ruchu. Teksty o tańcu współczesnym*. Wybór Jadwiga Majewska. Kraków: Korporacja Ha!art, 2003.

Marks, Laura U. „Haptic visuality. Touching with the eyes” W: Laura U. Marks. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Duke University Press: Durham, 2000.

VR_I. http://www.vr-i.space/vr_i/.

Wood, Becca. „Coming to our senses: Perceptual performance and fields of intensities”. *Journal of Dance and Somatic Practices* 3, 1–2 (2011).

Data wpłynięcia: 30 lipca 2020 r. Data zatwierdzenia do druku: 28 października 2020 r.

„Przywracając widza do zmysłów”...

‘BRINGING THE VIEWERS BACK TO THEIR SENSES.’ KINAESTHETIC EXPERIENCE IN INTERDISCIPLINARY CHOREOGRAPHIC INSTALLATIONS

This article discusses creative strategies employed by artists to redefine the role of visuality in the presentation and reception of dance. By doing it, they undermine the well-established aesthetic and interpretative approaches to the art of dance,

focusing on perception mechanisms and sensory experiences of the audience. Four choreographic projects/installations are discussed in which audio, visual, and audiovisual media are used: an installation that designs the choreographic environment, a choreoauratic installation, a performance installation that uses the AR technology, and an immersive VR 3D 360° installation. They emphasise the proprioceptive and haptic experiences and the kinaesthetic awareness in the processes of creation and reception, concentrating on the body as the perceiving subject rather than the perceived object. Focusing on the viewer's corporeal experience, they do not only step beyond the conventional visibility-based approach to dance but also broaden our thinking about its possible (and by definition sight-centered) audiovisual presentation, thus acknowledging a wider spectrum of sensory experiences.

SŁOWA KLUCZOWE: taniec, strategie choreograficzne, percepcja tańca, kinestezja
KEY WORDS: dance, choreographic strategies, dance perception, kinaesthesia

