

**JOANNA SZECHLICKA
KATARZYNA URBANOWICZ**

Politechnika Gdańska

**OBIEKTY SZTUKI I DZIAŁANIA ARTYSTYCZNE
W PROCESACH TRANSFORMACJI
ZABYTKOWYCH PRZESTRZENI
REPREZENTACYJNYCH**

Abstract: Art Objects and Artistic Activities in Transformation Processes of Historic Representative Spaces. The presence of art in historic representative buildings is widespread and common. It is not surprising, therefore, that it is a frequent tool used in the transformation processes of these structures. A surprise, however, may be a situation where, instead of the art from the period of the creation of a given monument, the contemporary, multimedia or engaging the viewer cultural activities occur. Therefore, the key questions are the role of such forms of intervention in the historical representative interiors and the possibility of co-existing old and new. It is not without significance for objects under conservator's protection that there are special requirements that the intervention must fulfill to be installed.

The subject of considerations in this work are case studies of the application of contemporary multimedia art in the representative spaces of historical objects. The purpose of the article is to examine types of such artistic interventions resulting from the relationship between a work of art and exhibition space and their mutual influence.

Keywords: Art installation, exhibition space, heritage, historical building, site-specific art.

Wstęp

Miejsce ekspozycji ma duże znaczenie w percepcji sztuki współczesnej. Najczęściej ten sposób wyrazu artystycznego prezentowany jest tradycyjnie, w galeriach i muzeach sztuki lub coraz częściej, w otwartych przestrzeniach publicznych miast. W tym ostatnim przypadku mają one charakter interwencji zmieniających i pogłębiających odbiór danej przestrzeni [Urbanowicz, Nyka 2012]. Ich celem jest ożywienie miejsc przez transformację. Przybierają one najczęściej formę atrakcji tymczasowych podczas różnych festiwali artystycznych oraz aktywności kulturalnych i rewitaliza-

cyjnych [Urbanowicz, Nyka 2016]. Ekspozycja dzieł artystycznych w reprezentacyjnych przestrzeniach zabytkowych¹ również nie dziwi tak długo, dopóki jest to sztuka historyczna. Natomiast występowanie w nich współczesnych interwencji artystycznych i kulturalnych może zaskakiwać, m.in. z powodu kontrastu nowe – stare oraz konieczności uwzględnienia specjalnych, często rygorystycznych uwarunkowań ochrony obiektu historycznego, a to powoduje nałożenie znacznych ograniczeń na twórców interwencji. Spełnienie tych zależności jest szczególnie trudne w przestrzeniach, które posiadają bardzo wysokie wartości zabytkowe i użytkowe.

Działania artystyczne i kulturalne w zabytkach w przypadku ich złej sytuacji użytkowej służą transformacji w celu ich rewitalizacji. Są jednak obiekty historyczne, które funkcjonują bardzo dobrze. W ich przypadku transformacja polega na zmianie sposobu patrzenia na takie przestrzenie, otwarciu na nowe możliwości i interpretacje. O tak rozumianej transformacji zabytków pod wpływem instalacji artystycznych i działań kulturalnych mowa w tym opracowaniu.

W obliczu powyższego zastanawia, w jaki sposób miejsce wpływa na kształtowanie się działań artystycznych i kulturalnych i dlaczego wielokrotnie okazuje się to udanym związkiem? Celem pracy jest zbadanie metodą studium przypadku typów tego rodzaju interwencji artystycznych wynikających z relacji między dziełem sztuki a przestrzenią wystawienniczą.

1. Sztuka współczesna a zabytkowe przestrzenie reprezentacyjne – przedmiot badań

1.1. Reprezentacyjny obiekt zabytkowy a transformacja

Przedmiotem badań w prezentowanej pracy są reprezentacyjne przestrzenie zabytkowe o wysokich wartościach zabytkowych oraz użytkowych, poddanych współczesnym działaniom artystycznym. Ich ocenę można przeprowadzić posługując się kryteriami zaproponowanymi przez Witwickiego [2007], tj. wartościami historycznymi, artystycznymi, naukowymi, niematerialnymi i dodatkowymi (wartość w skali miejsca oraz użytkowa i techniczna). Jednak na potrzeby pracy poddano analizie dzieła architektury, które w szeroko rozumianej opinii konserwatorskiej i społecznej uznane są jako zabytki najwyższej klasy. Są to takie obiekty, jak pałac w Wersalu, Palazzo Strozzi, czy np. pałac w Blenheim.

¹ Definicję *zabytku* autorki przyjęły za II Międzynarodowym Kongresem Architektów i Techników Zabytków w Wenecji z 1964 r. (Karta Wenecka, wyciąg) [Karta Wenecka 1964: 591]. Art. 1. *Pojęcie zabytku obejmuje zarówno odosobnione dzieło architektoniczne, jak też zespoły miejskie i wiejskie, oraz miejsca będące świadectwem poszczególnych cywilizacji, ewolucji o doniosłym znaczeniu albo wydarzenia historycznego. Rozciąga się ono nie tylko na wielkie dzieła, ale również na skromne obiekty, które z upływem czasu nabrały znaczenia kulturalnego.*

Do wspomnianej grupy przestrzeni należy zaliczyć te, których pierwotna funkcja związana była z potrzebą demonstracji znacznych wpływów i wysokiej pozycji ich mieszkańców, gospodarzy lub użytkowników. Przykładem takich budynków są rezydencje np. pałace, dwory, wille, zamki, budynki użyteczności publicznej, takie jak opery, teatry lub siedziby administracji, np. ratusze. Funkcja reprezentacyjna wyrażona została w ich architekturze, tj. rozbudowanym i zróżnicowanym układzie funkcjonalno-przestrzennym, wysokiej jakości i formie użytych materiałów jako budulca oraz bogatym wyposażeniu wnętrza.

Badane przestrzenie, same posiadając wysokie walory artystyczne, zawsze związane były ze sztuką im współczesną. Jest ona dla nich naturalnym towarzyszem. Jednak obecnie nie bez przyczyny nie są popularnym wyborem na umiejscowienie w nich współczesnych działań artystycznych i kulturalnych. Ekspozycje w zabytkach podlegają znacznym restrykcjom. Obowiązująca doktryna konserwatorska jako najważniejsze wartości podlegające ochronie wymienia autentyczność i integralność. Potwierdzenie tego znajdujemy zarówno w tzw. Kartce Ateńskiej z 1931 r.² jak i Kartce Weneckiej z 1964 r.³

W rezultacie wszelkie działania mogące trwale zmienić zabytek są nie do przyjęcia z konserwatorskiego punktu widzenia. Takie podejście praktycznie uniemożliwia wprowadzenie permanentnych interwencji artystycznych. Częściowym rozwiązaniem tego problemu są tymczasowe działania oraz zasada pełnej odwracalności zmian. Woźniak-Szpakiewicz wskazuje, że tymczasowe interwencje artystyczne *ośmielają do eksperymentowania z przestrzenią, bowiem nie grożą trwałą interwencją przestrzenną* [Woźniak-Szpakiewicz 2013: 10]. Zatem, mimo wymienionych ograniczeń, twórcy odnajdują w przestrzeniach historycznych miejsce na kreację artystyczną. Stanowi ona dla nich wyzwanie, wyjście poza tzw. strefę komfortu, a wysokie walory zabytkowe zarówno materialne, jak i niematerialne, stają się inspiracją. Nagromadzony przez lata ładunek znaczeniowy zabytków stwarza możliwości podejmowania różnorodnych współczesnych działań artystycznych o zmiennym stopniu interaktywności.

1.2. Sztuka współczesna a transformacja

Takie dzieła sztuki i interwencje artystyczne bardzo często posługują się nowym językiem, nowymi formami przekazu, nowymi mediami. Dzisiejsza sztuka kierowana jest także do szerszego grona odbiorców, skupiając ich uwagę w coraz to bardziej oryginalny sposób, zachęcając do interakcji, czasem angażując do po-

² (...) utrzymać, o ile jest to możliwe, użytkowanie zabytków, co zapewnia im ciągłość istnienia, byleby współczesne przeznaczenie respektowało ich charakter historyczny i artystyczny [Karta Ateńska Konserwacji Zabytków 1931].

³ Art. 5. Konserwacji zabytków zawsze sprzyja ich użytkowanie na cele użyteczne społecznie; użytkowanie takie jest zatem pożądane, nie może wszakże pociągnąć za sobą zmian układu bądź wystroju budowli. Są to granice, w jakich należy pojmować i można dopuszczać zagospodarowanie, wymagane przez ewolucję zwyczajów i obyczajów [Karta Wenecka 1964].

średniego lub bezpośredniego wpływu na wyraz artystyczny dzieła. Zmienia się też lokalizacja, w której widz ma szansę się ze sztuką spotkać.

Sztuka współczesna posiada wiele form wyrazu artystycznego, a niektóre z nich to manifest, happening czy performance. Sztuka współczesna, wykorzystując rosnący wciąż potencjał rozwoju technologicznego, przyjmuje często formę interwencji artystycznych lub instalacji sztuki. Pojawiają się coraz to nowe pojęcia i określenia, rozumiane i interpretowane w literaturze przedmiotu na różne sposoby. Termin *sztuka cyfrowa* możemy odnieść do wykorzystania technologii cyfrowych, np. komputerów, do wyprodukowania lub wystawienia dzieł sztuki, czy to w sposób pisany, wizualny, akustyczny, czy jak to ma coraz częściej miejsce, za pomocą ‘hybrydowych form multimedialnych’ [Bell *et. al.* 2004: 59, za Simanowski 2018: 2].

Z kolei użycie mediów jako środków komunikacyjnych do realizacji praktyk artystycznych Kluszczyński definiuje jako sztuki medialne, rozróżniając je jeszcze na sztuki “starych” i nowych mediów [Kluszczyński 2010: 18]. Jak zauważa Zawojski terminologia związana ze sztuką nowych mediów jest rozbudowana i niejednorodna, *używano i używa się także innych, niejako konkurencyjnych pojęć, takich jak sztuka elektroniczna, sztuka komputerowa, sztuka multimedialna, sztuka technologiczna, sztuka mediów technicznych, sztuka cyfrowa, cybersztuka* [Zawojski 2015]. Według autora *sztuka nowych mediów* zdaje się jednak najbardziej trafnym określeniem obszaru współczesnych praktyk artystycznych wykorzystujących efekty zastosowania nowych technologii jako narzędzia kreacji, jak i tworzących nowe zachowania odbiorcze i sytuacje komunikacyjne.

To właśnie te sytuacje angażujące widza i użyte środki komunikacyjne stanowią istotny aspekt w nurcie *sztuki interaktywnej*. Tu także spotykamy się z szeroką gamą terminologii, od *inteligentnych środowisk (intelligent environments)* [Fox, Kemp 2009], przez *architekturę relatywną (relational architecture)* autorstwa znanego artysty Lozano-Hemmera [Adriaansens, Bouwer 2002], po *poszerzoną przestrzeń (augmented space)* – termin określony przez Manovich’a [2006].

Co więcej, artyści i badacze sztuki nowych mediów definiują różne jej rodzaje pod względem wpływu dzieła na widza i sposobu oddziaływania. Roosegaarde określa swoją sztukę jako *krajobrazy interaktywne (‘interactive landscapes’)* [Roosegaarde 2010], podczas gdy Bullivant formuje grupę środowisk responsywnych (*responsive environments*), które angażują ciało użytkownika i wpływają fenomenologicznie na jego pełne zaangażowanie w osobiste doświadczenie tego środowiska [Bullivant 2006]. Haque docieka różnicy pomiędzy reaktywnością a interaktywnością tych środowisk [Haque 2004].

Na potrzebę niniejszych badań pozostaniemy przy definicji Kluszczyńskiego, która określa *sztukę mediów interaktywnych* jako *sztukę mediów cyfrowych użytych w taki sposób, że może zaoferować twórcze doświadczenie interaktywności nie tylko artystom, ale także odbiorcom, może nadać dziełu płynny, nieostateczny charakter nie tylko z perspektywy jego producenta, ale również z perspektywy publiczności* [Kluszczyński 2010: 18]. Oprócz zaangażowania publiczności w proces “współtworzenia” dzieła sztuki, po-

jawia się kolejna, ściśle powiązana z tym procesem, kwestia – większej dostępności dla szerszego grona odbiorców. Wynika ona zarówno z nowych, niestandardowych lokalizacji tych dzieł sztuki, w holach wejściowych obiektów użyteczności publicznej, na fasadach budynków i w przestrzeniach miejskich, jak i jej formy i poruszanej tematyki.

Angażująca widza sztuka interaktywna, pokazy multimedialne, happeningi i performance przyciągają uwagę i docierają do znacznie większej grupy osób, z których zdecydowana większość mogłaby nigdy nie przestąpić progu galerii sztuki [McQuire 2008: 149]. Ten nowy rodzaj sztuki interaktywnej, bazujący na zaangażowaniu i uwadze widza – użytkownika, został zdefiniowany jako *new genre public art* [Lacy 1994: 19], czyli wizualna forma sztuki posługująca się zarówno tradycyjnymi, jak i nowymi mediami do komunikacji i interakcji z szeroką i zróżnicowaną publicznością, poruszająca tematy bezpośrednio dotyczące ich życia i w przeciwieństwie do tzw. sztuki publicznej, bazująca na zaangażowaniu⁴. W efekcie, jak zauważa Lewicka [2009], postmodernistyczne miasta stają się przepełnione kulturą, która jest dostępna dla wszystkich w formie projektów sztuki w przestrzeniach ulic i placów miejskich. Występuje jednocześnie coraz większa różnorodność instalacji multimedialnych i interaktywnych w przestrzeniach publicznych. Rewers [2013] zwraca uwagę, że sztuka miejska składa się już nie tylko z architektury, małych form przestrzennych, rzeźb miejskich i sztuki publicznej typu *site-specific art* czy *community art*, ale również ze sztuki cyfrowej, instalacji i spektakli multimedialnych, które rozwinęły się do najpopularniejszej i najczęściej stosowanej praktyki w animacji przestrzeni publicznych.

1.3. Miejsca ekspozycji

Sztuka współczesna od lat 30. XX w. najchętniej była eksponowana w przestrzeniach typu *white cube* [O'Doherty 2015]. Dzięki temu neutralne tło nie wpływało na odbiór tego, co było najważniejsze, samego dzieła. Autor i jego intencje stanowiły mniej istotny element doświadczania sztuki. Przeciwnieństwem ekspozycji białego kubika okazała się estetyka *black box* stosowana od lat 60. XX w. Jej zadaniem było zaprosić widza do wejścia w przestrzeń ekspozycji oraz nawiązać relacje z dziełem. Poszukiwania innych niż muzea i galerie miejsc wystawienniczych doprowadziły do wyodrębnienia się estetyki *alternatywnych przestrzeni ekspozycji*. Znajdowały się one w niefunkcjonujących zgodnie z pierwotnym przeznaczeniem obiektach architektury, np. opuszczonych budynkach. Nowe gatunki sztuki, takie jak *site-specific art*, *land art*, *body art*, instalacje, performance, *environmental art* doprowadziły do włączenia kolejnego miejsca ekspozycji: przestrzeni otwartej [Wojtowicz-Jankowska, w druku: 38-45]. Sztukę nowych mediów spotkać możemy w przestrzeniach publicznych (na placach, ulicach), w przestrzeniach problematycznych lub potrzebujących ożywienia, zmiany wizerunku i percepcji danej przestrzeni (przejścia podziemne,

⁴ Więcej: [Urbanowicz, Nyka, 2016: 581-586].

perony, przestrzenie przeznaczone do przekształceń). Mniej spodziewaną i rzadziej spotykaną lokalizacją dla sztuki współczesnej są natomiast historyczne przestrzenie reprezentacyjne i obiekty zabytkowe, których prestiż, jak i stan utrzymania nie wskazują na potrzebę interwencji artystycznych celem rewitalizacji, zmiany odbioru czy też przyciągnięcia większej liczby odwiedzających. Są one często, niezależnie od podejmowanych działań artystycznych, wysoko wartościowymi obiektami zabytkowymi, które zapraszają współczesnych artystów z całego świata, do wystawiania swoich dzieł w ich wnętrzach, jak i przestrzeniach towarzyszących.

Co jest w takim razie motywem i celem ekspozycji sztuki współczesnej w tego rodzaju miejscach? Co z takiego nietypowego połączenia wynika i jak jest to odbierane? Na czym polegają relacje przestrzeni zabytkowej z dziełem lub zdarzeniem artystycznym?

2. Typy obiektów i działań artystycznych w przestrzeniach historycznych – studium przypadku

2.1. Typ 1. Obiekty i działania artystyczne eksponowane w różnych miejscach

Pierwszy typ wyróżnia się tym, że miejsce ekspozycji przedmiotów i zdarzeń artystycznych wpływa na zróżnicowany odbiór sztuki przez widza. Sztuka jest gościnnie eksponowana w ściśle zdefiniowanych przestrzeniach o określonym charakterze. Dzięki temu dzieło za każdym razem zmiany ekspozycji ma inny kontekst i płaszczyznę interpretacji. Tego typu interwencje mają miejsce w Pałacu w Wersalu, który od 2008 r. corocznie gości artystów powszechnie znanych i cenionych, takich jak Jeff Koons czy Olafur Eliasson. Są to zwykle instalacje czasowe, mieszczące się zarówno we wnętrzach pałacu, jak i w ogrodach w czasie najwyższego sezonu turystycznego pomiędzy marcem a październikiem. Jednocześnie Pałac w Wersalu cały czas wzbogaca swe zasoby o kolejne stałe dzieła sztuki współczesnej [*Contemporary Art in Versailles*].

Podobną inicjatywę podjęła fundacja działająca przy znajdującym się na Liście Światowego Dziedzictwa UNESCO pałacu Blenheim w Wielkiej Brytanii. Zwiedzający mają możliwość doświadczania międzynarodowej sztuki współczesnej w formie wystaw we wnętrzach pałacu i przylegających do niego terenów. Fundacja ma na celu przełamanie konwencji estetyki “białego kubika”, który to jest często wykorzystywanym tłem dla ekspozycji tzw. wyższej sztuki współczesnej. Blenheim Art Foundation wyszukuje artystów, którzy kwestionują konwencjonalne spojrzenie na współczesną działalność artystyczną. Ambicją fundacji jest wyzwanie, zaangażowanie i podekscytowanie zwiedzających pałac [*Blenheim Art Foundation 2017*].

Jednym z zaproszonych do Blenheim artystów był Yves Klein, którego minimalistyczne dzieła, wykorzystując efekt kontrastu z barokową przestrzenią pałacową, dostarczały odwiedzającym emocji: zaskoczenia, zdumienia i refleksji. Malaika Byng

w swoim artykule *Minimalism meets Baroque – but is it a happy pairing?* stwierdza, że nie da się oprzeć wrażeniu, że dzieła Kleina, owszem zyskują na ekspozycji w tak niezwykłym miejscu, jednak zdecydowanie więcej korzyści przynoszą Pałacowi Blenheim, podnosząc i uatrakcyjniając wartość odbioru jego przestrzeni [Byng 2018]. Ta sama wystawa dzieł sztuki abstrakcyjnej eksponowana w przestrzeni typu *white cube* byłaby odebrana inaczej. Skupiałaby się na samym przedmiocie, jego znaczeniu estetycznym. W przestrzeni architektury zabytkowej dodaje wartość kontekstu. Poza dziełem ważny jest też artysta, który wybrał taką właśnie przestrzeń ekspozycji i w taki sposób ją zaaranżował. Kontekst, który w tym przypadku jest bardzo bogatym wnętrzem historycznym, dodaje kolejnego znaczenia pracom artysty, a widza zmusza do refleksji, gdyż „wybudza” go z utartych schematów myślenia o sztuce współczesnej.

Kolejną interwencją, która może funkcjonować w różnych miejscach, jest instalacja interaktywna *Surface X*, autorstwa grupy *Picaroon*. Składa się ona z 35 czarnych parasoli o średnicy 3,5 m każdy. Parasole stanowią powłokę ochronną strzegącą wnętrza instalacji od niechcianych spojrzeń. Symbolizują one różne współczesne oblicza człowieka – prawdziwe wewnątrz i to, które kreujemy na zewnątrz, szczególnie poprzez media cyfrowe. Instalacja reaguje na zwiedzającego. Wyczuwając jego obecność błyskawicznie zamyka najbliższe parasole, traci przez to swój ‘wykreowany obraz’ i pozwala zajrzeć do swojego skrywanego wnętrza, gdzie znajdują się kable, sensory i stalowa rama. Instalacja prezentowana była w kilku lokalizacjach, m.in. w ramach festiwalu *Ars Electronica* w Linz, w Austrii, jak i w bardziej interesującej dla naszych rozważań przestrzeni Pałacu Dachau w Niemczech. Zdjęcia z tej ostatniej, pałacowej, lokalizacji są najczęściej publikowanymi, jak i robią największe wrażenie w odbiorze tej instalacji [Pi-



Fot. 1. Instalacja interaktywna *Surface X*, autorstwa grupy *Picaroon*

Źródło: [Picaroon 2018].

caroon 2018]. Choć historyczna przestrzeń pałacu nie wpływa bezpośrednio na wyraz artystyczny instalacji, to jednak poszerza jej znaczenie – dodaje refleksję, czy człowiek z przeszłości, arystokrata, również miał dwa oblicza? Poza wskazaną różnicą w odbiorze sztuki ze względu na miejsce ekspozycji, zabytek stanowi dla niej bogate tło.

Innym przykładem dzieła o więcej niż jednej lokalizacji ekspozycji jest instalacja „Suck the Balls!” Niklasa Roy’a z 2014 r. Prezentowana była pierwotnie w Pałacu Potockich (Zbaraskich) w Krakowie, gdzie mieści się obecnie Instytut kultury niemieckiej Goethe Institut. Instalacja składała się z basenu z piłeczkami oraz 80-metrowych tub pneumatycznych wypełniających przestrzeń klatki schodowej tego historycznego obiektu. Zwiedzający mogli zasysać tysiące plastikowych żółtych piłeczek do przezieranych tub, które transportowały je po całej instalacji, uwalniając je na koniec na głowę użytkownika w formie „piłeczkowego przysznica”. Walory artystyczne tej formy sztuki są zdecydowanie innej kategorii niż z poprzednich przykładów, gdyż głównym celem tej instalacji było zapewnienie użytkownikom ‘ciągnącej i ekscytującej zabawy’. Instalacja była tak dobrze przyjęta przez publiczność, jak i organizatorów, że autor został poproszony o zbudowanie kolejnej instalacji dla Goethe Institut w Pradze w 2015 r., również w historycznym wnętrzu reprezentacyjnym [Roy 2014]. Jest to przykład instalacji tymczasowej, której zamysł, forma i sposób funkcjonowania wynikają z dopasowania do miejsca ekspozycji. Instalacja wykorzystuje zjawisko kontrastu. Z jednej strony widzimy sztukę elitarną: wewnątrz historycznego pałacu, które stoi w opozycji do sztuki jarmarcznej, dostarczającej formy i emocji niczym z wesołego miasteczka. W takiej sytuacji przychodzi na myśl wiersz Mirona Białoszewskiego *Karuzela z Madonnami*, gdzie sztuka wysoka miesza się z niską. Dzieło zostało dopasowane kształtem i wymiarem do warunków lokalizacji. Z kolei sposób funkcjonowania instalacji: pnące się w różnych kierunkach „korytarze” rur pneumatycznych, przypominają kolejne biegi schodów w klatce schodowej reprezentacyjnego budynku. Pod względem estetycznym nie ma tutaj mowy o spójności, jednak jest to przemyślany zabieg, który podkreśla trywialny charakter zabawy w szlachetnym wnętrzu.

Przedstawione przykłady dzieł i zdarzeń artystycznych posiadają formę, którą można adaptować do innych niż przedstawiono wnętrz. Znaczenie takiej sztuki będzie jednak inne w każdym przypadku. Z drugiej strony umieszczenie dzieł w obiektach o podobnej funkcji nie zmieni istotnie odbioru dzieła sztuki i w tym można upatrywać jej wyjątkowości.

2.2. Typ 2. Obiekty i działania artystyczne *site-specific art* eksponujące materialne wartości związane z miejscem ekspozycji

Drugą grupę rozpatrywanych przykładów stanowią instalacje inspirowane formą i strukturą materialną miejsca ekspozycji. Są to obiekty i działania artystyczne, których idea, forma czy funkcja wynika bezpośrednio z lokalizacji, w których są wystawiane, tzw. *site specific art*.

Przedstawicielem takiej sztuki jest Olafur Eliasson, światowej sławy artysta, który jest kreatorem wrażeń i emocji, a jego sztuka nie pozostawia widzów obojętnymi. Choć jego prace wystawiane są najczęściej w przestrzeniach galerii i muzeów, to podejmuje on także próby projektowania w miejscach nietypowych, trudnych i będących nie lada wyzwaniem dla sztuki miejsca (*site-specific art*), jak m.in. projekty: *Funcionamiento silencioso* w Pałacu Kryształowym w Parku Retiro w Madrycie w 2003 r., *The New York City Waterfalls* na East River w Nowym Jorku w 2008 r., czy wystawa *Baroque Baroque* w barokowym Pałacu zimowym księcia w Eugeniu-sza Sabaudzkiego w Wiedniu w 2015 r.

W prezentowanym opracowaniu, pragniemy zwrócić szczególną uwagę na jeden z projektów artysty: jest nim wystawa serii prac w przestrzeniach pałacu i ogrodów Wersalu w 2016 r., zaprojektowanych specjalnie na tę okazję. Wystawa nie tylko zaaranżowana została pod konkretnie dobrane miejsca lokalizacji poszczególnych dzieł, ale co istotne i niezwykle cenne, to że zainspirowana została niematerialnymi wartościami miejsca i historią Króla Słońce. Artysta przyznaje, że był bardzo poruszony pracując w tak ikonicznym miejscu, jak Wersal. *Jako że pałac i jego ogrody są tak bogate w historię, znaczenie, politykę, marzenia i wizje, jest to ekscytujące wyzwanie stworzyć artystyczną interwencję, która wpłynie na odbiór przestrzeni osób odwiedzających i zaoferuje im współczesne spojrzenie na tak silną tradycję tego miejsca. Uważam, że sztuka to współtwórca rzeczywistości, naszego poczucia teraźniejszości, społeczeństwa i globalnej wspólnoty. To niezwykle inspirujące mieć możliwość współtworzenia dzisiejszej percepcji Wersalu poprzez sztukę* – wyjaśnia Eliasson [Mirnoff 2016, tłum. własne].

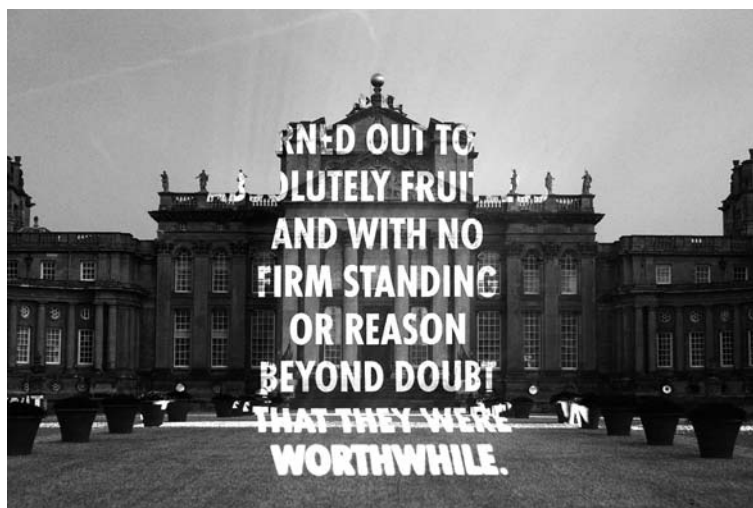
Drugą instalacją w tej grupie jest "Iris" – instalacja interaktywna autorstwa studia SOFTlab, którą można było podziwiać w Kaplicy Zwierciadlanej w czeskiej Pradze w ramach festiwalu Signal Festival w 2018 r. Dzieło to stanowiło szereg interaktywnych lusterek i LED-ów ustawionych w kolistym zamknięciu. Lustra obracały się w odpowiedzi na ruch ludzi w wewnętrznej przestrzeni instalacji, podczas gdy LED-y reagowały na dźwięki z otoczenia. Kompozycja ta miała na celu transformację światła i dźwięku poprzez swoją zdolność do skupiania i rozłączania tych mediów. Obracając się, lustra otwierały obwód udostępniając nie tylko bezpośrednie widoki na Kaplicę Zwierciadlaną, ale kreując również *Mise en abyme*, mieszając otaczającą kaplicę, zwiedzających i światło we fragmentarycznym i rekurencyjnym obrazie panoramicznym. Inspiracją dla tego dzieła stanowiła zarówno bogata architektura Kaplicy Zwierciadlanej, jak i aktualna jej funkcja sali koncertowej. Instalacja odzwierciedlała jej ozdobne otoczenie z zewnątrz okręgu, podczas gdy odwiedzający po jego wewnętrznej stronie widzieli swoje niekończące się odbicie. Pod wpływem dźwięków i ruchu okrąg ulegał transformacji. Zmiana ta powodowała kolejną reakcję widzów: zbliżali się oni z ciekawością do eksponowanego obiektu. Uczestnicy doświadczali poczucia zaskoczenia, zakłopotania i dezorientacji. W tej konwencji dzieło stało się częścią wnętrza, elementem współgrającym z bogatym, barokowym wnętrzem, podkreślającym jego piękno [*Iris...* 2018].

Przedstawione dzieła i aktywności artystyczne zostały zaprojektowane z myślą o przestrzeniach, w których są eksponowane. Dzieła zainspirowane są tą konkretną przestrzenią, w której zostały ustawione. Wykorzystują one unikalną tektonikę, formy, materiały obiektu zabytkowego, jak i jego wyposażenie. Budują one nowy punkt widzenia miejsca ekspozycji. Jest to spojrzenie przez pryzmat sztuki współczesnej, które wzbogaca przestrzeń historyczną.

2.3. Typ 3. Obiekty i działania artystyczne *site-specific art* eksponujące niematerialne wartości związane z miejscem ekspozycji

Trzecim typem interwencji, również funkcjonującym w precyzyjnie określonym miejscu (*site-specific*), są działania, dla których inspiracją są wartości niematerialne związane z miejscem ekspozycji, takie jak historia, ludzie z nim związani, emocje i doświadczenia.

Pierwszym przykładem takiej sztuki jest instalacja o nazwie “Softer” w obiekcie już wcześniej wspomnianym w Pałacu Blenheim w Anglii, która odbywała się od 28 września do 31 grudnia 2017 r. Tym razem autorką jest Amerykanka Jenny Holzer, która w swej twórczości koncentruje się na współczesnych konfliktach. Inspiracją dla jej instalacji była wojskowa historia pałacu. Barokowy zespół pałacowo-parkowy stanowił podarunek królowej dla Johna Churchilla, hrabiego Marlborough, za zwycięstwo w bitwie w 1704 r. Artystka użyła tego dziedzictwa jako punkt wyjścia do spojrzenia na ponadczasowy i uniwersalny temat konfliktów [*Blenheim Art Foundation 2017*]. Do realizacji wykorzystwała elementy kamienne, technologię, aplikacje



Fot. 2. Projekcja świetlna na elewacjach pałacu Blenheim, autorstwa Jenny Holzer
Źródło: [*Blenheim Art Foundation 2017*].

wirtualnej rzeczywistości oraz świetlne instalacje i projekcje LED. Za ich pomocą w 50 pracach opowiedziała historie ludzi, którzy doświadczyli wojny i jej okrucieństwa. Jednym z przykładów tych działań były wielkoformatowe tekstowe iluminacje na barokowych fasadach pałacu, które przekształciły tę przestrzeń po zapadnięciu zmroku. Składały się one z wypowiedzi osób bezpośrednio doświadczonych wojną, a zaczerpnięte zostały z wywiadów przeprowadzonych przez organizacje pozarządowe i z wierszy Anny Świrszczyńskiej.

Cytaty jej poezji zostały także wygrawerowane na zaprojektowanych przez Holzer kamiennych ławkach, które ustawione w przestrzeni pałacowej, stały się jej tymczasową częścią wystroju. Autorka instalacji stworzyła także miejsce dla działań publiczności. W instalację "Softer" zaangażowanych było 50 weteranów. Dzielili się oni swoimi doświadczeniami z udziału w konfliktach zbrojnych i zastanawiali nad ich wpływem na życie ich i bliskich. Michael Frahm, dyrektor fundacji Blenheim Art Foundation, trafnie podsumował dzieło Holzer: *Ta wystawa pokazuje, jak sztuka może wykraczać poza tradycyjne media i dawać głos tym, o których się często zapomina. Opierając się na historii militarnej Pałacu, tworząc nową wartość, która przemawia w temacie współczesnego konfliktu, mamy nadzieję, że ta wystawa rzuci wyzwanie widzom i stworzy dialog między przeszłością a teraźniejszością* [Interactive Engagement 2017]. Działania artystyczne i przestrzeń historyczna stały się pomnikiem ludzi naznaczonych współczesnym konfliktem zbrojnym, manifestacją ich cierpienia. Oddziałując razem wzbogaciły doświadczenie zwiedzających i zmieniły uwrażliwiając ich na problemy współczesnego świata. Na pewno nie był to jednak łatwy związek. Kontrast między multimedialną sztuką Holzer a barokowym pałacem był na tyle duży, że wzbudzał skrajne emocje. Zasięg działania, forma i znaczenie instalacji spowodowały nie tylko zmianę odbioru przestrzeni zabytkowej łącznie z jej przekazem znaczeniowym, ale nawet odwrócenie tego znaczenia. Jako przykład może posłużyć współczesny obraz ustawiony przy portretach arystokracji pełnych splendoru, bogactwa i spokoju. Dzieło to wygląda jednak jak ocenzurowany krwistą czerwienią i opatrzony odciskami palców dokument wojskowy. W innym przypadku popiersie bohatera Churchilla otoczone zostało taśmami LED z dyskotekowo wyświetlanymi napisami. Tego typu zabiegi zdecydowanie wzmacniają przekaz dzieła współczesnego: w pierwszym przypadku zabytek stał się kontrastowym tłem działań, natomiast w drugim kontrastowym elementem kompozycji. Według Michael Frahm'a mariaż przeszłości z przyszłością zawsze był jednym z głównych celów Fundacji, a dzięki tej wystawie *będą zaskakiwać odwiedzających i otwierać umysły na nowe sposoby, w których współczesna sztuka i dziedzictwo mogą istnieć razem* [US artist Jenny Holzer... 2017].

Drugi przykład działań kulturalnych typu *site-specific* z odniesieniem do wartości niematerialnych znajdujemy w Pałacu Kensington należącym do grupy Historycznych Pałaców Królewskich (Historic Royal Palaces). Obiekt ten był i jest zamieszkiwany przez wielu członków brytyjskiej rodziny królewskiej. Jest zatem świadkiem

nie tylko historii, ale także teraźniejszości władców i ich rzeczywistości. Właśnie te opowieści posłużyły autorom działań kulturalnych jako temat pracy. Uzasadnieniem zastosowania interwencji w zabytkowym obiekcie było odwołanie się do zwyczaju częstej zmiany wystroju wewnątrz pałacu przez architektów, artystów czy rzemieślników, na życzenie władców. Ta tradycja współpracy z twórcami jest częścią dziedzictwa zabytku. Zespół teatralny WildWorks i inni zaproszeni artyści pod hasłem “Magiczny Pałac” (Enchanted Palace), a w następnych latach zespół Coney, przygotowali serię kreatywnych, wielowątkowych interwencji związanych tematycznie z historią pałacu, jego mieszkańców, zwyczajów i wydarzeń. Działaniami takim były np. powykręcane drzewa rosnące w górę przez deski podłogowe czy bluszcz okalający cegły, odgłosy rozmów toczonych w komnatach, cienie dawnych mieszkańców, ich stroje itp.

Okazało się to sukcesem z punktu widzenia liczby zainteresowanych. Co więcej zmienił się też charakter i stopień zaangażowania odwiedzających. Jak zauważyła Joanna Marschner, kurator w pałacu Kensington, *nasze doświadczenie z WildWorks pokazało nam, że dzięki odpowiedniemu partnerowi teatralnemu możemy przekształcić odwiedzających z pasywnego obserwatora w aktywnego uczestnika* [Marschner 2013]. Zatem po raz kolejny interwencje artystyczne i kulturalne wprowadzają publiczność w mury, wydawałoby się, martwego obiektu doprowadzając do tymczasowej transformacji przestrzeni a, poprzez to, zmiany postrzegania miejsca. Dzięki takim działaniom uczestnicy mieli poczucie, że, przez sztukę, grę i dyskusję, biorą udział w wyjątkowych, ważnych wydarzeniach z historii miejsca. Kolejnym skutkiem transformacji wywołanym nowym podejściem do sztuki i działań kulturalnych była zmiana myślenia zespołu pracowników pałacu. Jak wspomina Marschner (...) *ich [zespołu Coney, przyp. aut.] zaskakujące i trzeźwe kwestionowanie naszych tradycyjnych metod pracy spowodowało, że postanowiliśmy krytycznie spojrzeć na niektóre z naszych działań. Byli potężnym przedstawicielem zmiany w naszej kulturze organizacyjnej – wciągając wszystkich w tworzenie instalacji każdego z nas zmienili w jej gorącego orędownika* [Marschner 2013].

W pałacu Kensington działania kulturalne i instalacje podlegają ciągłym przeobrażeniom, czym nawiązują do zmienności historii. Interwencje te są w pełni odwracalne. Celem działań było przedstawienie w kreatywny, ciekawy sposób historii miejsca, spojrzenie na nią z innego punktu widzenia oraz zachęcenie do pogłębiania wiedzy historycznej, co zostało osiągnięte.

Przedstawione przykłady instalacji pokazują zabytkowe przestrzenie na nowych płaszczyznach ich interpretacji, zmieniają ich postrzeganie, pobudzają do refleksji, nadają nowe wartości. Fizyczna transformacja przestrzeni niesie za sobą zmianę intelektualną i emocjonalną i taką wartość jej zaistnienia należy uznać za najważniejszą. Podsumowując rozważania na temat tych instalacji należy stwierdzić, że przestrzeń zabytku pod ich wpływem na kilkanaście tygodni uległa transformacji: tymczasowej i odwracalnej w zakresie materialnej struktury zabytkowej oraz trwałej w zakresie emocjonalnym odwiedzających i artystów oraz nowej karty historii zabytku.

Wnioski

Wszystkie analizowane przykłady miejsc są reprezentacyjnymi obiektami historycznymi bardzo dobrze funkcjonującymi współcześnie, o uznanych i wysokich wartościach zabytkowych. Konieczność ich ochrony sprawia, że nie są popularnym miejscem ekspozycji nowoczesnej sztuki, a szczególnie działań artystycznych i kulturalnych. Jednak to, co jest ich ograniczeniem na pierwszy rzut oka, staje się walorem przy odpowiednim podejściu. Przestrzenie zabytkowe wpływają na działania artystyczne i kulturalne, są dla nich inspiracją (np. wystawa “Softer” w Blenheim), tłem (np. Surface X w Pałacu w Dachau), a niejednokrotnie także elementem instalacji, tworząc z nią relację kontrastową (np. działania w Kensington, “Softer” w Blenheim) lub też uzupełniających się przeciwieństw (np. “Iris” w Kaplicy Zwierciadlanej w Pradze). Nigdy jednak nie są obojętne w odbiorze, nie można o nich zapomnieć czy zlekceważyć.

Oddziaływanie to ma charakter zwrotny – interwencje artystyczne i kulturalne wpływają również na przestrzenie zabytkowe. Zgodnie z uwarunkowaniami wynikającymi z potrzeby ochrony zabytków w sposób krótkotrwały i odwracalny zmieniają ich percepcję, a jednocześnie trwale poszerzają ich potencjał intelektualny, kulturotwórczy i użytkowy. Wzbogacają one obiekt architektoniczny o kolejną kartę historii, pobudzają do dyskusji, wprowadzają świeżość i zaangażowanie publiczności. Zyskuje on nową wartość, ożywa. Przestrzeń staje się nie tylko historyczna, ale także współczesna w swej funkcji. Z jednej strony mamy obiekt istniejący od dłuższego czasu, niejednokrotnie wielu wieków, jako trwałe, materialne dziedzictwo. Z drugiej strony jest to tymczasowa i nie ingerująca trwale w strukturę tego obiektu forma artystycznego oddziaływania będąca uosobieniem wartości niematerialnych.

W relacje wchodzi nie tylko zabytek i sztuka, lecz także aktorzy. Dla odważnych artystów i kuratorów przestrzeń zabytkowa staje się wyzwaniem, by stworzyć poruszające, nowatorskie dzieło w wymagających warunkach ochrony konserwatorskiej. Decydują się oni na działania w przestrzeni zabytkowej, gdyż poszukują nowych płaszczyzn interpretacji i zmiany punktu widzenia. Traktują historię jako nośne medium przekazywania współczesnych wartości. Wykorzystują oni efekt wielopłaszczyznowego kontrastu i historii miejsca, aby zwrócić uwagę widza na swoją działalność.

Publiczność również korzysta z oddziaływania między przestrzenią historyczną a interwencjami artystycznymi i kulturalnymi. Odpowiednio dobrane zabiegi artystyczne powodują niekiedy emocjonalne potrząśnięcie widzem, szok. Wystawia się go poza strefę komfortu, aby zasygnalizować coś ważnego. Bardzo dobrym przykładem takiego działania jest ekspozycja “Soft” w Pałacu Blenheim, gdzie setki ludzkich kości wystawione zostały w eleganckich, pełnych przepychu komnatach symbolizując zbrodnie wojenne przeciw kobietom. Nawiązanie relacji z obserwowanym

dziełem, a nawet współdział w jego tworzeniu dużo łatwiej uzyskać chociażby ze względu na ogromny ładunek emocjonalny już zastanej przestrzeni zabytkowej.

Powyższe rozważania można podsumować stwierdzeniem, że jeżeli zabytkowe przestrzenie reprezentacyjne mają bardzo wysoki potencjał zabytkowy i użytkowy, to ich transformacje, poprzez tymczasowe i odwracalne artystyczne interwencje multimedialne i kulturalne, otwierają nowe ścieżki ich postrzegania i interpretacji stając się wartością trwałą.

Literatura

- Adriaansens A., Bouwer J., 2002, *Alien Relationships from Public Space*. In *TransUrbanism*, V2_Publishing/Nai Publishers, Rotterdam: 138-158.
- Bell et. al., 2004, za: Simanowski R., *Digital Art & Meaning*. Blenheim Art Foundation, 2018, *Blenheim Palace*, [<https://blenheimartfoundation.org.uk/about/?fbclid=IwAR1vWoCxmJ51OE-trvVo3smxKbHrWZXYwY9YxdRUUJSw8RHVTaBIa-QEg3Q>, dostęp: 15.12.2018].
- Blenheim Art Foundation*, 2017, *Softer: Jenny Holzer at Blenheim Palace*, [<https://blenheimartfoundation.org.uk/exhibitions/jenny-holzer/>, dostęp 21.12.2018].
- Bullivant L., 2006, *Responsive Environments*. V&A Publications, London.
- Byng M., 2018, *Minimalism Meets Baroque – but Is It a Happy Pairing?*, [<https://thespaces.com/50-dazzling-yves-klein-artworks-arrive-at-blenheim-palace/> dostęp: 11.12.2018].
- Contemporary Art in Versailles*, [<http://en.chateauversailles.fr/plan-your-visit/visit-routes-and-advice/contemporary-art-versailles#an-annual-exhibition-and-permanent-works> dostęp: 10.12.2018].
- Fox M., Kemp M., 2009, *Interactive Architecture*. Princeton Architectural Press, New York.
- Haque U., 2004, *The Choreography of Sensations: Three Case Studies of Responsive Environment Interfaces*. VSMM 2004 Conference Proceedings, Hybrid Realities & Digital Partners.
- Interactive Engagement*, 2017, "Aesthetica Magazine", [http://www.aestheticamagazine.com/interactive-engagement/?fbclid=IwAR01DMndpegy1TR153NsWCzKF6OQV_0aHfREMeS3dh_wYGQoVIQme_1z8xE, dostęp 21.12.2018].
- Iris – a New Interactive Installation by SOFTlab*, 2018, [http://88designbox.com/videos/iris-a-new-interactive-installation-by-softlab-2695.html?fbclid=IwAR12OboyFY5to8U9vnX7m4XtVNavC5m-IX5VePD97bsIyBx3-GDGI_s_wQxs, dostęp 19.12.2018].
- Karta Ateńska Konserwacji Zabytków. Postanowienia Międzynarodowej Konferencji w Atenach z 1931 r. (tłum. L. Skolik)*, 1931, [w:] *Konserwacja i rewaloryzacja architektury w środowisku kulturowym*, E. Małachowicz, 2007, Wrocław.
- Karta Wenecka. II Międzynarodowy Kongres Architektów i Techników Zabytków w Wenecji z 1964 r. (wyciąg)*, 1964, [w:] *Konserwacja i rewaloryzacja architektury... op. cit.*
- Kluszczyński R. W., 2010, *Sztuka Interaktywna: Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Wyd. Akademickie i Profesjonalne Spółka z o.o., Warszawa.
- Lacy S., 1994, *Cultural Pilgrimages and Metaphoric Journeys*, [w:] *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*, S. Lacy (red.). Bay Press, Seattle-Washington.

- Lewicka B., 2009, *Londyn jako Miasto Ponowoczesne: Na przykładzie City of London oraz South Bank of Thames*, [w:] *Współczesne Miasta: Szkice Socjologiczne*, M. Dymnicka, A. Majer (red.). Wyd. UŁ, Łódź: 189-206.
- Manovich L., 2006, *The Poetics of Augmented Space*. In *Visual Communication*, (5): 219-240.
- Marschner J., 2013, *Kensington Palace: a Happy Marriage of Arts and Heritage Ambition*. "The Guardian", [https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2013/oct/01/kensington-palace-coney-theatre-collaboration, dostęp 20.12.2018].
- McQuire S., 2008, *The Media City: Media, Architecture and Urban Space*. Sage Publications, Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC.
- Mirnoff N., 2016, *Olafur Eliasson Celebrates the Sun King at Palais de Versailles*, [https://artislive.co.uk/2016/06/05/olafur-eliasson-guest-artist-at-palais-de-versailles, dostęp 19.12.2018].
- O'Doherty B., 2015, *Biały szęścian od środka. Ideologia przestrzeni galerii*. Gdańsk.
- Picaroon 2018, *Surface X. Questioning Surface and Substance*, [http://www.picaroon.eu/surface.html, dostęp 21.12.018].
- Prisco J., 2018, *Carsten Höller Installs Huge Slide in Historic Palace to Test if Plants Can Feel*, [https://edition.cnn.com/style/article/carsten-holler-florence-experiment/index.html, dostęp 21.12.2018].
- Rewers E., 2013, *The Contradictions of Urban Art: Contrasting Models of Critical Consciousness (Development in Humanities)*. LIT Verlag, Zurich-Berlin.
- Roosegaard D., 2010, *Interactive Landscapes*. NAI Publishers, Rotterdam.
- Roy N., 2014, *Suck the Balls!*, [https://www.niklasroy.com/project/170/suck-the-balls, dostęp 20.12.2018].
- Urbanowicz K., Nyka L., 2012, *Media Architecture – Participation through the Senses*. Proceedings of the 4th Media Architecture Biennale Conference on Participation – MAB '12, Aarhus, ACM: 51-54.
- Urbanowicz K., Nyka L., 2016, *Media Architecture And Interactive Art Installations Stimulating Human Involvement And Activities in Public Spaces*. CBU International Conference on Innovations In Science And Education, March 23-25, 2016, Prague: 581-586.
- US Artist Jenny Holzer Chosen for Blenheim Palace Installations*, 2017, "The Guardian", [https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/mar/06/us-artist-jenny-holzer-chosen-for-blenheim-palace-installations, dostęp: 21.12.2018].
- Witwicki M., 2007, *Kryteria oceny wartości zabytkowej obiektów architektury jako podstawa wpisu do rejestru zabytków*. "Ochrona Zabytków", nr 1.
- Wojtowicz-Jankowska D., w druku, *Miejsca ekspozycji w przestrzeni publicznej miasta. IV Generacja Rozwoju*. Wyd. Politechniki Gdańskiej, Gdańsk.
- Woźniak-Szpakiewicz E., 2013, *Wpływ zdarzeń architektonicznych na przestrzeń publiczną współczesnego miasta*. Praca doktorska, Wydział Architektury Politechniki Krakowskiej, Instytut Projektowania Urbanistycznego, Kraków, [http://suw.biblos.pk.edu.pl/resources/i4/i7/i2/i5/i9/r47259/WozniakSzpakiewiczE_WplywZdarzen.pdf].
- Zawojcki P. (red.), 2015, *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*. Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów w ramach projektu Medialab, Katowice, [https://medialabkatowice.eu/projekty/klasyczne-dzieła-sztuki-nowych-mediów/ dostęp 17.06.2017].