

Zuza Golińska / Magdalena Łazarczyk
Niewidzialna Ściana

Bohaterem dwukanałowej instalacji wideo, będącej główną częścią wystawy „Niewidzialna Ściana”, jest młody adept tradycyjnych sztuk walki. Wykonuje on sekwencję ruchów, które są podstawą treningu uprawianej przez niego dyscypliny. Pozbawiony jest jednak atrybutów: nie ma broni i zbroi, a jego ruchy są spowolnione.

Obrona. Atak. Unik. Odbicie. Obrona.

Kontemplacyjna choreografia walki potęguje napięcie towarzyszące pojedynkowi. Zawarty jest w nim jednak pewien paradoks. Bohater bowiem ściera się z własnym odbiciem – rodzajem alter ego, być może awatarem bądź rolą, którą odgrywa. Choć postaci różnią się od siebie kolorem stroju, nie da się stwierdzić, która z nich jest prawdziwa. Trwająca w ciągłym zawieszaniu walka zaciera granicę między wirtualnym a rzeczywistym.

Niewidzialna ściana – pojawiająca się w grach komputerowych, niemająca materialnego kształtu granica obszaru, który zwiedzić może postać gracza. Termin ten używany bywa również w odniesieniu do widzialnych przeszkód, takich jak np. niewielka skała albo niewysokie ogrodzenie, niemożliwych do przekroczenia ze względu na niezaimplementowanie do gry możliwości skakania*.

Wysiłek jednak nie ustaje.

Obrona. Atak. Unik. Odbicie. Obrona.

Bohater wystawy, choć walczy, wydaje się bezbronny. Jego wysiłek związany jest z rycerskim etosem współzawodnictwa, polega na żmudnej pracy nad sobą oraz nauce szacunku do innych. Będąc w centrum pojedynku, zanurzamy się w świat wewnętrznych napięć, w którym ścierają się siły powinności i buntu. Niewidzialna ściana. To pojedynek pomiędzy szlachetną samodyscypliną, wewnętrzną drogą a narzuconym z zewnątrz opresyjnym wzorcem.

Obrona. Atak. Unik. Odbicie. Obrona.

Układ przestrzenny instalacji przywołuje kultową grę „Pong”. Jej charakterystyczne brzmienie pojawia się również w warstwie dźwiękowej. Symulacja pingpongowej rozgrywki, stworzona przez firmę Atari w 1972 roku, jako jedna z pierwszych odniosła szeroki sukces komercyjny i przyczyniła się do rozwoju przemysłu gier komputerowych. Popularność osiągnęła dzięki prostym, ale niezwykle angażującym zasadom, które opierają się na podstawowych mechanizmach rywalizacji i gratyfikacji sukcesu.

Niewidzialna ściana może być jednak również elementem zamierzonym przez twórców*.

Obecnie mechanika znana z gier komputerowych wychodzi daleko poza cyberprzestrzeń i organizuje coraz więcej dziedzin życia. Zjawisko to, zwane grywalizacją lub gryfikacją (ang. *gamification*), służy do modyfikowania zachowań ludzi w celu zwiększenia ich zaangażowania, a wykorzystywane jest w marketingu, sporcie, szkoleniach zawodowych, edukacji czy programach społecznych. Grywalizacja, używana jako narzędzie dyscyplinujące, podtrzymuje presję wydajności, dając w zamian za wzmożony wysiłek obietnicę sukcesu, nagrody bądź przejścia na kolejny szczebel.

Jeżeli graczowi uda się przez nią przejść, trafi do obszaru, w którym nie powinien się znaleźć*.

Gra się toczy, a wraz z nią trwa pojedynek. Starcie między rygorem przestrzegania jej zasad a swobodą poruszania się po własnej trajektorii. Walka trwa do momentu, w którym mozolnie rozwijana autonomia natrafia na opór. Niewidzialna ściana. Jest nią dla przykładu szklany sufit, który uniemożliwia kobietom oraz mniejszościom awans zawodowy. Niewidzialnymi ścianami są też konwenanse, przepisy prawne, bańki informacyjne i inne uświadomione bądź nie bariery, jakie napotykamy na swojej drodze. Właśnie ten moment spotkania i wynikające z niego napięcia są podkreślone na wystawie. Zuza Golińska i Magdalena Łazarczyk skupiają się na doświadczeniu człowieka zderzonym z symboliczną przemocą oraz pułapkami egzystencji. Pytają o możliwość mierzenia się z granicami, odnajdując sens w niekończącej się, trwającej w zawieszaniu walce o ich przekraczanie.

Widzialne i niewidzialne ściany ustawiane są w grach po to, żeby uniemożliwić graczowi dostęp do takiego obszaru*.

Wysiłek jednak nie ustaje.
Obrona. Atak. Unik. Odbicie. Obrona.

Tomasz Pawłowski

* https://pl.wikipedia.org/wiki/Niewidzialna_ściana.