



Wideo w sztukach wizualnych

pod redakcją

Ryszarda W. Kluszczyńskiego
i Tomasza Załuskiego

Wideo w sztukach wizualnych

Wideo w sztukach wizualnych

pod redakcją

Ryszarda W. Kluszczyńskiego i Tomasza Załuskiego

 **WYDAWNICTWO
UNIwersYTETU
ŁÓDZKIEGO**
Łódź–Lublin 2018

Galeria Labirynt

[Kup książkę](#)

Ryszard W. Kluszczyński, Tomasz Załuski – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny
Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej, Zakład Mediów Elektronicznych
90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENT

Eugeniusz Wilk

REDAKTOR INICJUJĄCY

Urszula Dzieciatkowska

REDAKTOR WYDAWNICTWA UŁ

Bogusław Pielat

SKŁAD I ŁAMANIE

Florentyna Nastaj

KOREKTA TECHNICZNA

Leonora Gralka

PROJEKT OKŁADKI

Florentyna Nastaj

© Copyright by Authors, Łódź–Lublin 2018

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź–Lublin 2018

© Copyright for this edition by Galeria „Labirynt”, Łódź–Lublin 2018

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego i Galerię Labirynt
Wydanie I. W.07843.16.o.K

Ark. wyd. 16,3; ark. druk. 18,0

ISBN 978-83-8088-983-5

e-ISBN 978-83-8088-984-2

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-131 Łódź, ul. Lindleya 8

www.wydawnictwo.uni.lodz.pl

e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl

tel. (42) 665 58 63

Spis treści

Wstęp	7
Ryszard W. Kluszczyński	
Sztuka wideo – od rozproszonej autonomii do rozproszonej wszechobecności	
Wprowadzenie do historii i estetyki sztuki wideo	13
Marika Kuźmicz	
Widzieć więcej. Wideo-instalacje Wojciecha Bruszewskiego	29
Marta Smolińska	
Brak obrazu jako obraz: pamięć medium i gry z toposem pustego płótna w wideomalarstwie	43
Magdalena Długosz	
Medytatywność wideo (Mariny Abramović <i>Portrait with golden mask</i>)	65
Andrzej Pitrus	
Wideo poza sceną: wizualny teatr Romea Castellucciego	75
Katarzyna Słoboda	
Improwizacja zapośredniczona. Rejestracja nieoczekiwanego na przykładzie kontakt improwizacji	89
Marek Wołyński	
Pomiędzy <i>white cube</i> ’m a <i>black box</i> ’em.	
Współczesne sposoby aranżacji obrazów projektowanych	101
Bartosz Zajac	
<i>Cogito ergo video</i> – audiowizualny esej w dobie elektronicznych i cyfrowych obrazów	123
Kamil Jędrasiak	
Machinima. Film? Wideo? Sztuka?	155
Dagmara Rode	
Zawłaszczone ciała, zawłaszczone obrazy. Uwagi o wykorzystaniu materiału znalezionej w dwóch feministycznych pracach wideo	183
Jakub Kłeczek	
Uwikłania kamery przemysłowej w performans	197
Tomasz Załuski	
Infermental	
Pierwszy międzynarodowy magazyn na kasetach wideo (1981–1991)	207
Marietta Kuźniewska	
Sztuka wideo w twórczości współczesnych artystów kubańskich	247
Anna Nacher	
Sztuka radykalnego „pomiędzy” – filmy wideo Adriana Paciego	263
Indeks nazwisk	277

Ryszard W. Kluszczyński

Tomasz Załuski

Wstęp

Co kryje się pod pojęciem wideo? Wbrew temu, co można by początkowo sądzić, odpowiedź na to pytanie nie jest prosta ani oczywista. Często podkreślano, że wideo, rozpatrywane jako medium audiowizualne, ma bardzo złożony i wielowymiarowy charakter, a nade wszystko podlega niezwykle dynamicznym przemianom. Jego „proteuszowa natura” manifestuje się zarówno na płaszczyźnie technicznej, jak i w sferze sposobów użycia. Z jednej strony wideo jest więc definiowane przez wynalazek telewizji i historię jej technicznych oraz społeczno-kulturowych transformacji, historię kolejnych innowacji w zakresie aparatury rejestracyjnej, nośników i formatów zapisu, urządzeń do edycji, a także postępu w zakresie jakości obrazu i dźwięku. Z drugiej strony – przez zmienną konfigurację czynników ekonomicznych, politycznych i społeczno-kulturowych określających sposoby wykorzystania wideo, interakcje używających go podmiotów instytucjonalnych i aktorów społecznych, dostępność narzędzi rejestracji i kanałów dystrybucji, grę pomiędzy konsumpcją i partycypacją, profesjonalizacją i egalitarnością, kontrolą i emancypacją, copyrightem, piractwem i otwartym dostępem, a także historię przemian dyspozytywów i coraz silniejszej integracji wideo z całokształtem praktyk życia codziennego. Istotnym procesem, wpływającym na obie trajektorie rozwojowe, było upowszechnienie się technologii cyfrowych. Dzięki nim cyfrowy przekaz audiowizualny stał się immanentnym elementem interfejsu komputerowego i budulcem środowiska wirtualnego, zaczął być generowany przez wielość użytkowników na zminiaturyzowanych, mobilnych aparatach i mógł się płynnie wtopić w „rozszerzoną rzeczywistość” sieciowych mediów społecznościowych, a także odegrać kluczową rolę w rozwoju tak niejednoznacznych zjawisk w pejzażu współczesnego społeczeństwa obywatelskiego i gospodarki kapitalistycznej, jak „kultura partycypacji” czy „ekonomia dzielenia się”. Cyfrowa natura i środowisko funkcjonowania ruchomych obrazów sprzyjały zbliżeniu między wideo i filmem, nie tylko zresztą na płaszczyźnie dyspozytywu i trybu recepcji, ale też technologii i jakości rejestracji. Co więcej, otworzyły nowe perspektywy w zakresie bezkamerowego generowania obrazu syntetycznego i realistycznej animacji 3D.

Wielość postaci i dynamiczne przemiany cechują również ponad półwieczną historię wideo w polu produkcji artystycznej, a ściślej – w polu tego, co określa się dziś umownym mianem „sztuk wizualnych”. Przez cały ten okres praktyki artystyczne z użyciem wideo pozostawały w konstytutywnej relacji nie tylko do zmieniających się idei, strategii i habitusów twórczych, ale też transformującej się struktury pola sztuki i związanych z nim obiegów instytucjonalnych. Sztuka wideo powstała na przełomie lat 60. i 70. jako jedna z intermedialnych alternatyw dla systemu tradycyjnych dyscyplin artystycznych, rozwinięcie eksperymentów na gruncie filmu oraz – szczególnie w kontekście zachodnim – kontrkulturowa odpowiedź na telewizję i komercyjną kulturę popularną. Już w tym wczesnym okresie wykształcił się szereg odmian: od taśmy wideo, przez wideo-rzeźbę, wideo-obiekt, wideoinstalację, *closed circuit environment*, aż po wideoperformans, wideodokumentację i wideoprojekcję. W latach 80. sztuka wideo prowadziła między innymi subwersywne gry z medialną popkulturą, otworzyła się na inspiracje płynące ze sceny muzycznej, a dzięki komputerowym syntetyzatorom i edytorom obrazu zaczęła się zmieniać w elektroniczne malarstwo. W latach 90. i na początku nowego milenium porzuciła swój niszowy status i wkroczyła do instytucjonalnego mainstreamu, gdzie rozwinęła charakterystyczny dyspozytyw galeryjny i związany z nim tryb recepcji. Jednocześnie coraz bardziej zatracala swą gatunkową spójność – wraz z upowszechnianiem się cyfrowych narzędzi rejestracji, edycji i dystrybucji wideo zaczęło być coraz szerzej wykorzystywane przez artystów i artystki, których warsztat, wrażliwość oraz zakres zainteresowań kształtowały się w kręgu tradycji malarskiej, rzeźbiarskiej czy graficznej. Wideo stało się narzędziem remediacji tradycyjnych sztuk plastycznych, poszerzało ich pola i otwierało je na transmedialną wymianę, przyczyniając się do stworzenia skomplikowanej topografii współczesnych praktyk artystycznych. W efekcie „sztuka wideo” – zmieniona w rodzaj formatu instytucjonalnego – jest dziś tylko jednym z wielu sposobów wykorzystania tego medium w polu sztuk wizualnych.

Pomimo istnienia coraz liczniejszych opracowań poświęconych sztuce wideo, historia ponad półwiecznej obecności tego medium w praktykach twórczych wciąż obejmuje wiele zagadnień, które wymagają wydobycia i opracowania bądź przepisania i reinterpretacji. Szczególnym wyzwaniem jest stworzenie perspektywy historii globalnej, pozwalającej ukazać geografie artystyczną praktyk z użyciem wideo i uwzględnić wielość ich lokalnych uwarunkowań oraz trajektorii rozwojowych. Także aktualna, rozproszona obecność wideo niesie ze sobą kolejne problemy badawcze i domaga się nowych, coraz bardziej złożonych metod analizy.

Teksty zebrane w niniejszym tomie eksplorują szereg historycznych i współczesnych zagadnień związanych z problematyką „wideo w sztukach wizualnych”. Punktem wyjścia książki była ogólnopolska konferencja naukowa pod tym samym tytułem, zorganizowana w dniach 21–22 lutego 2014 r. przez lubelską Galerię Labirynt. Spotkanie miało na celu analizę wielości zastosowań medium i refleksję nad jego artystycznym potencjałem. Blisko połowa zgromadzonych tu opracowań to zmienione i poszerzone wersje wystąpień konferencyjnych. Pozostałe artykuły powstały specjalnie na potrzeby tej publikacji, a ich tematyka istotnie wzbogaca panoramę prezentowanych zagadnień. Teksty nie zostały podzielone na odrębne grupy tematyczne, ale ułożono je zgodnie z pewną logiką tematyczno-historyczną, pozwalającą uwypuklić ich pokrewieństwa i punkty stykowe.

Analiza Ryszarda W. Kluszczyńskiego łączy perspektywę historyczną i estetyczną. Autor śledzi przeobrażenia sztuki wideo i kształtowanie się jej kolejnych modeli, wydobywając przy tym konsekwencje owych transformacji dla rozwijającej się estetycznej formuły wideo. Kategoria rozproszenia okazuje się w jego rozważaniach podstawowym pojęciem, definiującym zarówno sposób istnienia sztuki wideo w kontekście ewoluującego systemu sztuki, jak i jego charakterystykę estetyczną.

Marika Kuźmich prezentuje instalacje wideo Wojciecha Bruszewskiego z przełomu lat 70. i 80. jako eksperymenty poznawcze, które miały podważać oczywistość zdroworozsądkowego obrazu świata, wydobywać paradoksy percepcyjne i badać zdolność technicznych mediów audiowizualnych do przekształcania ludzkich nawyków odbiorczych. W wielu realizacjach artysta wykorzystywał wideo jako medium transmisyjne: zmieniał utarty sposób użycia kamery, manipulował aparaturą techniczną, tak aby skomplikować i zniekształcić proces przekazu, budował też złożone sytuacje, pozwalające odbiorcy uczestniczyć w transmisji, a jednocześnie poddawać ją obserwacji i analizie.

Martę Smolińską interesują transmedialne praktyki wideomalarskie, a ściślej realizacje, które podejmują dialog z malarskim toposem pustego płótna i historią praktyk opartych na idei „braku obrazu”. Badając funkcje tych intertekstualnych nawiązań autorka dochodzi do paradoksalnego wniosku, że na gruncie wideo trwa i rozwija się samorefleksyjny nurt malarstwa, powiązany z dyskursem o „czystości medium” malarskiego. Co więcej, analizowane prace wydobywają silnie imaginacyjny potencjał techniki wideo – dzięki pamięci kulturowej „brak obrazu” generuje w ciele widza rodzaj obrazu wyobrażonego, „wirtualnego”.

Remediowanie tradycji sztuk pięknych we współczesnych realizacjach z użyciem wideo jest przedmiotem zainteresowania Magdaleny Długosz. Skupia się

ona na trybach recepcji tradycyjnych dzieł sztuki, a szczególnie na kategorii medytatywności. Na podstawie studium przypadku, jakim jest *Portrait with a golden mask* Mariny Abramović, pokazuje mechanizm wytwarzania za pomocą wideo doświadczenia odbiorczego bliskiego medytacji. Efekt ten powstaje dzięki powiązaniu performance „długiego trwania” z pamięcią kulturową, obejmującą zarówno praktyki z kręgu filmu eksperymentalnego, jak i tradycję przedstawień sakralnych, przede wszystkim malarstwa ikon.

Andrzej Pitrus pokazuje, że w hybrydzie medialno-dyscyplinarnej, jaką jest „teatr obrazu” Romea Castellucci, wideo pozwala poszerzyć przestrzeń sceny i wykroczyć poza nią, mnożyć i nakładać na siebie różne miejsca i czasy, zderzać ze sobą odmienne realności i porządki ontologiczne. Castellucci, konfrontując strategie teatralne z elementami czerpanymi z repertuaru sztuk wizualnych, używa wideo jako nośnika pamięci kulturowej, pozwalającej przywoływać wydarzenia z historii teatru. Rozbija też inscenizację na epizody wystawiane w różnych miejscach, a następnie, w postaci dokumentacji wykonanej przez współpracujących z nim artystów wideo, wykorzystywane w kolejnych spektaklach jako *video memoria*.

W praktykach performatywnych związanych z powstałą na początku lat 70. formą tańca, jaką jest tzw. kontakt improwizacja, wideo jest wykorzystywane nie tylko w charakterze narzędzia dokumentacji, popularyzacji i edukacji. Katarzyna Słoboda dowodzi, że wideo wpływa na sposób pojmowania i praktykowania improwizacji, pomaga bowiem tańczącym poszerzać świadomość własnego ciała i bardziej refleksyjnie kształtować swoje nawyki sensoryczne, motoryczne oraz kinestetyczne. Wideo dokumentacja pozwala wyodrębniać sekwencje ruchu, a dzięki temu identyfikować i badać „partyтуры zestrzajania” – schematy według których zmysły konstruują nowe doświadczenie. Jej projekcja ma zaś sama odgrywać rolę bodźca w improwizacji, wywołując u tańczących rodzaj empatii kinestetycznej.

Współczesne sposoby aranżacji obrazów projektowanych w klasycznych salach galeryjnych, w przestrzeniach zbliżonych do kinowego *black boxu* oraz łączących elementy obu tych dyspozytywów omawia Marek Wołyński. Proponuje on klasyfikację strategii aranżacyjnych w zależności od kształtu relacji między przestrzenią wyimaginowaną – ukazaną za pomocą projekcji – a realną przestrzenią, w której odbywa się projekcja. Przybliża też związane z nimi tryby odbioru, podkreślając fragmentaryczny, mobilny i performatywny charakter doświadczenia obrazów projektowanych. Wreszcie wskazuje na aktywną i znaczeniową rolę sposobu ich aranżacji.

Bartosz Zajac poddaje refleksji współczesną wideo-eseistykę, tworzoną w sytuacji, gdy pojęcie „wideo” oznacza prace realizowane przy użyciu

programów do montażu i obróbki obrazu, powstające zaś w ten sposób realizacje mogą być łatwo i szeroko dystrybuowane w sieci. Autor krytycznie omawia szereg ujęć współczesnej wideo-eseistyki i proponuje własną perspektywę badawczą, obejmującą usytuowanie wideo-eseju w relacji do historii kina, eseju filmowego i wideo-artu, a także analizę nowych sposobów produkcji i dystrybucji współczesnych wideo-esejów. W tekście odwołuje się do klasycznych prac wideo oraz współczesnych realizacji rozpowszechnianych w sieci lub w innych, alternatywnych kanałach dystrybucyjnych.

Fenomen machinimy, rozpatrywany w perspektywie refleksji nad transmedialnością, bada z kolei Kamil Jędrasiak. Omawia on różne kategoryzacje technologiczno-medialne machinimy, dyspozytyw i sposób konstrukcji jej doświadczenia odbiorczego, a także środowiskowo-instytucjonalne ramy jej funkcjonowania. Ostatecznie skłania się do tego, by z jednej strony sytuować ją w tradycji generatywnej sztuki wideo, z drugiej zaś postrzegać jako formę dokumentacji efemerycznych zdarzeń zachodzących w przestrzeni gier wideo. Jako wideo „kręcone” w środowisku wirtualnym, machinima okazuje się formułą opartą na remiksie wielu remediowanych praktyk.

Dagmara Rode analizuje feministyczne prace wideo Dary Birnbaum i Marthy Rosler, które wykorzystują telewizyjny materiał znaleziony jako narzędzie narracji autobiograficznej wymierzonej w struktury władzy i patriarchalnej dominacji. Zawłaszczone obrazy mówią o procederze zawłaszczania ciała kobiecych zarówno w sferze reprezentacji medialnych, jak i procesów ekonomiczno-społecznych. O ile Birnbaum skupia się na subwersji stereotypowych przedstawień kobiet i krytyce uprzedmiotowienia ciała kobiecego, o tyle Rosler podnosi kwestię pozycji społecznej kobiet, ich praw reprodukcyjnych, komodyfikacji ciała i klasowych nierówności ekonomiczno-społecznych generowanych przez mechanizmy kapitalistyczne.

Na performatywne aspekty miejskiego monitoringu wideo jako środka nadzoru zwraca uwagę Jakub Kłeczek. Performans kamery polega na „zachowywaniu zachowań” osób poruszających się po mieście, tworzeniu katalogu ich performansów, a dzięki odpowiednim algorytmom identyfikacji – rozpoznawaniu ich tożsamości. Autor opisuje różne aspekty tego performansu kamery, ale też – odwołując się do szeregu przykładów – wydobywa kreatywne i subwersyjne możliwości, jakie oferuje on hackerom i artystom. Ich działania mają na celu podważenie skuteczności funkcjonowania tego skomputeryzowanego interfejsu miasta oraz uczulenie użytkowników przestrzeni miejskich na fakt, że wszelkie ich działania mają charakter performansów dokamerowych.

Tomasz Załuski rekonstruuje historię Infermentalu – „międzynarodowego magazynu na kasetach wideo”. Poszukuje źródeł ideowych tego fenomenu

w działalności węgierskiego artysty Gábora Bódy, omawia zagadnienia organizacyjne związane z redakcją, produkcją i dystrybucją magazynu, przybliża kontekst powstania i zawartość edycji z lat 1981–1991. Istotnym zagadnieniem jest też polska obecność w *Infermentalu*, opisana na podstawie wywiadów z artystami i artystkami biorącymi udział w tym międzynarodowym przedsięwzięciu. Wideo zyskuje tu wymiar transmedialny i metamedialny, a także staje się medium usieciowienia – geopolitycznego, kulturowego i artystycznego – pomiędzy Wschodem i Zachodem.

Marietta Kuźniewska wykorzystuje perspektywę relacji centrum – peryferia jako kontekst analizy praktyk z użyciem wideo w twórczości artystów kubańskich. Charakteryzuje geopolityczne uwarunkowania kształtujące scenę artystyczną na Kubie, migrację ekonomiczną i polityczną lat 90. XX wieku, tworzącą sprzyjające warunki do rozwoju sztuki wideo, przybliża lokalne środowisko twórców i nieoficjalny, pozainstytucjonalny obieg, w którym funkcjonują ich realizacje. Wykorzystując międzynarodowy idiom sztuki globalnej, prace te opowiadają o kubańskiej codzienności, cenzurze, barierach politycznych i komunikacyjnych, amerykańskiej blokadzie ekonomicznej, problemach imigrantów i życiu w diasporze.

Problem doświadczenia imigracji powraca w tekście Anny Nacher, dotyczącym prac wideo Adriana Paciego. Autorka krytykuje transkulturową perspektywę, w jakiej zwykle zamyka się realizacje artysty i wskazuje, że ich powierzchowne interpretacje, odwołujące się do kwestii inności kulturowej, imigracji czy procesów globalizacyjnych same mogą być aktami przemocy i dyskursywnej kolonizacji. Nie znaczy to, że całkowicie odrzuca tę problematykę. Stara się raczej osadzić zainteresowanie artysty przestrzeniami liminalnymi – kwestiami niepewności, transferu, przejściowości, wielojęzyczności, radzenia sobie z obcością – w analizie języka wizualnego jego prac, ich struktury przestrzennej i nomadycznych obrazów, zmuszanych do wędrowania „pomiędzy mediami”.

Ryszard W. Kluszczyński

Sztuka wideo – od rozproszonej autonomii do rozproszonej wszechobecności

Wprowadzenie do historii i estetyki sztuki wideo

Modele wideo

Zasadniczym celem podjętych tu rozważań jest ogólne, wstępne określenie ram i kontekstów, w których kształtowała się sztuka wideo, wskazanie związanych z nimi podstawowych jej właściwości oraz pokazanie, w jaki sposób wyłaniały się one w trakcie uzyskiwania przez medium wideo statusu dyscypliny artystycznej, a następnie przekształcały, zmierzając w stronę jej dzisiejszej postaci transmedialnej. Przedmiotem refleksji jest więc tu sztuka wideo w procesie transformacji prowadzących od telewizji jako medium twórczego (model 1), poprzez *video art* (model 2), do wideo jako narzędzia transmedialnej wypowiedzi artystycznej (model 3). Piszę tu o modelach, a nie fazach czy etapach, jak można by to ująć w tradycyjnej linearnej wersji historii sztuki wideo nie dlatego jedynie, że zasadniczo kwestionuję wartość poznawczą koncepcji historii jako linearnego porządkowania opisywanych zjawisk, lecz przede wszystkim ze względu na to, że wskazane formacje sztuki wideo oraz ich segmenty w różnych okresach dziejów tej sztuki rozwijały się obok siebie, równolegle, a nie w następstwie czasowym. Porządek, w jakim ustawiam w swych rozważaniach te modele ma więc charakter logiczny, a nie chronologiczny, i odwzorowuje porządek kształtowania się oraz samopoznania sztuki wideo: w pierwszym skupia się ona na własnej charakterystyce medialnej i wyprowadza swój status z analizy właściwości telewizji jako medium, pozostając zarazem w przestrzeni między sztuką a komunikowaniem społecznym; w drugim rozwija się w polu sztuki, w którym ustanawia siebie jako specyficznie autonomiczne, odrębne medium artystyczne, kształtując przy tym różne swoje odmiany; w trzecim rozwija i pogłębia relacje między sobą a różnymi innymi rodzajami sztuki, porzucając ostatecznie granice medium dla porządku transmedialnego i status odrębnej dziedziny dyscypliny dla porządku transdyscyplinarnego.

W konsekwencji przyjęcia tak określonych celów badawczych proponowana tu analiza łączy w sobie – rozpatrywane na ogół oddzielnie – zagadnienia z zakresu instytucjonalnej historii sztuki¹ oraz estetyki. Kategorią, którą uznaję za wiążącą obie te perspektywy w jednym ujęciu jest **rozproszenie**. Odnosi się ono bowiem do sposobu istnienia wideo w ramach koncepcji i praktyk elektronicznej komunikacji (rozproszenie technologiczne), do funkcjonowania w kontekście rozwijającego się pola sztuki (rozproszenie artystyczne i dyscyplinarne bądź rodzajowe), jak też wskazuje wyłaniającą się z tamtych, jedną z podstawowych właściwości estetycznych sztuki wideo (rozproszenie estetyczne). Transformacje tak właśnie ujmowanej właściwości rozproszenia w toku dziejów rozpatrywanej tu dziedziny artystycznej, od rozproszonej autonomii, poprzez rozproszoną wszechobecność w polu sztuk (audio)wizualnych, aż po rozproszoną rodzajowość i transmedialność, proponuję uznać za format przeobrażeń całościowo ujmowanej sztuki wideo zarówno w wymiarze instytucjonalnym, jak i estetycznym.

Za fenomen wspomagający w działaniu strategię *rozproszenia* uznaję **nomadyczność**. Ta właśnie kategoria odpowiada za dynamikę wideo prowadzącą do rozproszenia i uwidacznia zarazem brak jednoznacznie przypisanego mu miejsca w polu sztuki. Ów brak jednak to właściwość sztuki wideo, a nie jej mankament. Sztuka wideo to dziedzina rozproszona i nomadyczna, która, jak się ostatecznie okazało, problematyzuje granice oddzielające sztukę od innych praktyk społecznych oraz granice międzyrodzajowe i międzymedialne w samym polu sztuki nie po to, aby ostatecznie znaleźć dla siebie odrębne miejsce w tym polu, ale żeby ustanowić swój migracyjny charakter.

Kolejna kategoria, którą należy wziąć tu pod uwagę, to **inter/multi/medialność**, będąca w pewnej mierze wytworem dwóch poprzednich. W dalszych rozważaniach będę określał ją również jako hybrydyczność. Generuje ona interesujące zagadnienie, które w tej sytuacji nieuchronnie domaga się rozpatrzenia, czyli relacje między rozproszeniem a równolegle przypisywaną sztuce wideo multimedialnością bądź intermedialnością². Należy więc ustalić, w jaki sposób sztuka wideo łączy w sobie rozproszenie i artystyczno-medialną hybrydyczność oraz w jaki sposób ich współdziałanie wyznacza jej charakterystykę estetyczną.

Ostatnia kategoria, której problematykę zamierzam tu podjąć, to **komunikacyjność**, ogarniająca zarówno parametry techniczne telewizji, jak i jej potencjał

1 Pod pojęciem instytucjonalnej historii sztuki rozumiem proces, w ramach którego rozpatrywana dziedzina praktyk społecznych określa swoją pozycję wobec instytucji sztuki, a w szczególności wobec jej dominującego układu, uzyskując ostatecznie miejsce w jej ramach. Rozwój tej dziedziny, jej wewnętrzne różnicowanie się wyznacza także relacje z innymi dziedzinami świata artystycznego.

2 Zob. R. W. Kluszczyński, *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999, s. 75–80.

społeczno-polityczny oraz artystyczny. Spojrzenie na wideo jako medium sztuki musi bowiem w ramach podjętych tu rozważań zostać również skonfrontowane z jego ujęciem jako narzędziem działań społecznych, aktywistycznych i politycznych, które w istotny sposób współtworzą charakterystykę sztuki wideo jako aktywności rozproszonej, transdyscyplinarnej. Wszystkie te zaproponowane tu kategorie – *rozproszenie*, *nomadyczność*, *inter/multi/medialność* i *komunikacyjność* – wspólnie tworzą sieć pojęciową wyznaczającą bardzo rozległe pole badawcze, domagające się ujęcia monograficznego, książkowego, wobec czego, jak już wspominałem, niniejsze rozważania mają charakter jedynie wstępnych uwag i rozpoznawczych konstatacji.

Proponowana tu koncepcja pozostaje w zgodnej korespondencji z propozycją Michaela Z. Newmana, który rozważając historię medium wideo proponuje wyróżnić w niej trzy fazy: wideo jako telewizja, wideo jako alternatywa (wobec telewizji – RWK) i wideo jako ruchomy obraz. To, że Newman, w przeciwieństwie do mojego ujęcia, rozpatruje trzy wyodrębnione przez siebie formacje jako fazy rozwojowe wideo wynika z faktu, że rozważa on problematykę wideo jako medium, a nie jako sztuki. Newman dostrzega co prawda, że wideo nie jest jedynie technologią, lecz także jej otoczeniem kulturowym. Za Philipem W. Sewellem przyjmuje, że medium jest również „zestawem wyartykułowanych relacji społecznych, wartości, instytucji i produktów (*gadgets*)”³. Proponując kulturową historię medium wideo Newman skupia się jednak na podstawowych jego artykulacjach i nie rozważa niestandardowych, nieortodoksyjnych czy wręcz dekonstrukcyjnych jego użyci, z którymi mamy do czynienia, gdy podejmujemy analizę sztuki wideo⁴. Nie zajmuje się on również uporczywym trwaniem wczesnych form, wzorców czy wręcz całych modeli medium wideo w sztuce, trwaniem uzasadnionym artystycznie, choć zarazem nieuzasadnionym z perspektywy technologicznej. Procesy integracji modeli także nie stanowią przedmiotu jego badawczego zainteresowania. Jednak skupiając się na procesualnym charakterze medium Newman zwraca w ten sposób uwagę na dodatkowe, medialne źródło dynamiki sztuki wideo, uzupełniające jej artystyczną energię translokacyjną.

Rozproszona historia

Historia sztuki wideo, choć rozpoczęła się stosunkowo niedawno, już za życia piszącego te słowa, nie jest łatwa do wyznaczenia, albowiem nie ma wyraźnie zaznaczonego, łatwo rozpoznawalnego początku. Fakt ten, ktoś mógłby

3 P. W. Sewell, *Television in the Age of Radio: Modernity, Imagination, and the Making of a Medium*, Rutgers University Press, New Brunswick 2014, s. 49.

4 M. Z. Newman, *Video Revolutions. On the History of a Medium*, Columbia University Press, New York 2014, s. 9–13.

powiedzieć, nie powinien wywoływać szczególnego zdziwienia, gdyż żaden nurt artystyczny, a tym bardziej dziedzina sztuki czy jej odmiana, nie rozpoczyna się w wyrazisty sposób, a proces wyłaniania się jest zawsze rozciągnięty w czasie (aczkolwiek w wypadku tendencji dwudziestowiecznych, a do nich przecież należy sztuka wideo, na ogół jesteśmy w stanie wyznaczać w miarę precyzyjnie początki rozwoju, jeśli tylko ściśle określimy stosowane kryteria). Jednak w tym wypadku mamy do czynienia z odmianą sztuki organizującą się wokół medium technicznego; wówczas o wiele łatwiej jest ulokować w czasie narodziny źródłowego wynalazku, wskazując przy tym pierwsze jego artystyczne użycia. Jeśli więc taka sytuacja nie występuje, jeśli obraz początków jest nieostry, to muszą występować jakieś przyczyny tego stanu rzeczy. Warto zidentyfikować kilka z nich, gdyż należą one zarazem do istotnych źródeł wielopłaszczyznowego rozproszenia sztuki wideo.

Po pierwsze, musi upłynąć trochę czasu, aby artyści rozpoznali nowo wynalezioną technologię i uczynili z niej medium sztuki. Sama technologia też niekiedy wymaga udoskonalenia. W wypadku sztuki wideo nie tylko pierwsze wynalazki telewizji elektromechanicznej musiały przejść proces doskonalenia i uzyskać postać elektroniczną, ale też sama telewizja elektroniczna musiała się upowszechnić jako nowe medium komunikacyjne w sferze publicznej zanim stała się medium sztuki.

Paul Nipkov opatentował pierwszy elektromechaniczny system telewizyjny już w roku 1884. Telewizja w tej postaci nie mogła jednak stać się środowiskiem twórczości artystycznej, gdyż przez długie jeszcze lata nie była obecna w sferze doświadczeń społecznych. Nie stała się nim jednak nawet wtedy, gdy w latach trzydziestych ubiegłego wieku, już w postaci elektronicznej, zaczęła się powoli upowszechniać. Istotnymi przyczynami odseparowania w czasie początków telewizji elektronicznej i wyłonienia się artystycznych użyc tego medium były zapewne niesprzyjające okoliczności historyczne (narodziny systemów totalitarnych oraz II wojna światowa wraz z jej konsekwencjami ekonomicznymi i geopolitycznymi, które m.in. przyniosły chwilową zapaść artystycznych tendencji awangardowych), w większym stopniu niż niedoskonałość prototypów telewizji elektronicznej. Późniejsze pojawienie się w sztuce mediów tendencji archeologicznej uczyniło wczesną historię, a zwłaszcza prehistorię, mediów ważnym kontekstem działań twórczych. Na terenie sztuki wideo warto w tym kontekście przywołać twórczość angielskiego artysty Davida Halla, w szczególności jego pracę *Stooky Bill TV* (1990), odwołującą się do pierwszej zakończonej powodzeniem transmisji telewizyjnej Johna Logie Bairda z roku 1925.

Po drugie, instytucja sztuki broni się przed zbyt rewolucyjnymi zmianami, a historia fotografii pokazuje, jak dużo czasu może oddzielać wynalezienie narzędzia technicznego od ustanowienia jego statusu jako medium w polu sztuki. W stosunku do wideo, w porównaniu z fotografią, wystąpiły jednak w tym zakresie okoliczności łagodzące instytucjonalny opór. W miarę bowiem pojawiania się i akceptowania coraz to nowych instrumentów technicznych i mediów w roli środków wyrazowych sztuki skraca się czas potrzebny do osiągnięcia uznania ze strony *art world* w kolejnych tego rodzaju wypadkach; film potrzebował go znacznie mniej niż fotografia. Wyłom w tradycyjnym rozumieniu sztuki, spowodowany przez pierwszą akceptację technicznego instrumentarium (a tym bardziej kolejne) zmienia całościowy obraz pola twórczości artystycznej, otwierając je szerzej na nowe media techniczne. W wypadku wideo można było więc oczekiwać jeszcze bardziej znacznego skrócenia niż to, które spotkało film. I tak też się poniekąd stało – początki sztuki wideo nie były naznaczone instytucjonalną dyskwalifikacją ze strony świata sztuki. Nie były też jednak euforycznym powitaniem, przeciwnie, *art establishment* przyjął narodziny nowego medium sztuki z pewną rezerwą, co spowolniło nieco proces jego tam wkraczania. Rynek sztuki początkowo w ogóle nie widział możliwości wprowadzenia dzieł sztuki wideo w swój obręb. Instytucje muzealne, tradycyjnie nastawione nie na eksperyment czy nowatorstwo, lecz na zweryfikowane fakty i wartości, przez co *a priori* nieufne wobec sztuki wideo, dodatkowo niechętnie witały techniczne wymagania związane z przechowywaniem, konserwacją i prezentacją prac z kręgu sztuki elektronicznego obrazu. Do bardzo nielicznych instytucji muzealnych, które stosunkowo wcześniej włączyły sztukę wideo do swego programu należało Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku, które rozpoczęło regularne prezentacje dzieł z tego zakresu w roku 1974. Pierwszy prezentowany tam zestaw obejmował wybrane prace Vita Acconci’ego, Lyndy Benglis, Roberta Morrisa, Richarda Serry, Keitha Sonnier’a oraz Williama Wegmana. Pokazy odbywały się w dni weekendowe w październiku, pomiędzy północą a godziną drugą⁵.

Bardzo ważną rolę w procesie kształtowania się artystycznego statusu wideo odegrały instytucjonalne zmiany w przestrzeni sztuki spowodowane wyłonieniem się awangard artystycznych. Dla tych ostatnich media techniczne od samego początku były bowiem niezwykle ważnymi, jeśli nie podstawowymi środkami artystycznymi⁶. Dlatego też początki rozwoju sztuki wideo nałożyły

5 https://www.moma.org/documents/moma_press-release_326898.pdf [dostęp: 27.05.2017].

6 Zob. więcej na ten temat w: R. W. Kluszczyński, *Film – sztuka Wielkiej Awangardy*, PWN, Warszawa–Łódź 1990.

się w czasie z powrotnym wykształceniem się w polu sztuki znaczącej roli radykalnych tendencji, które zaczęły się na nowo rozwijać od końca lat 50. dwudziestego wieku. Uzyskiwanie społecznego znaczenia przez medium telewizyjne zbiegło się w czasie z aktywizowaniem się neoawangardy. Powiązanie tych dwóch czynników stworzyło sprzyjający kontekst dla narodzin sztuki wideo jako kreatywnej telewizji. W tej sytuacji największe wsparcie instytucjonalne sztuka wideo uzyskała w początkowym okresie swej historii ze strony prywatnych galerii sztuki, tych które otwarte były na artystyczne eksperymenty bądź też widziały w nich narzędzie swej promocji. Otwarte na sztukę wideo były też instytucje związane z kinem eksperymentalnym: festiwale i stowarzyszenia. W Stanach Zjednoczonych wsparcie pojawiło się też dość szybko ze strony publicznych i prywatnych fundacji działających w polu sztuki⁷. Jednak wszystkie te formy akceptacji i wsparcia nie zmieniają początkowego, ogólnego obrazu relacji między rozwijającą się sztuką wideo a światem sztuki, które określam mianem instytucjonalnego dystansu. Układ ten trwał niemal do końca wieku XX, powoli słabnąc w jego ostatnich latach⁸. Za emblematyczny symptom nadchodzących zmian uznaje się prezentację wystawy Billa Violi *Buried Secrets* w amerykańskim pawilonie na 46. Biennale w Wenecji w 1995 r.

Po trzecie i najważniejsze, w odniesieniu do medium elektronicznego największy wpływ zarówno na rozmycie początków wyłaniającej się z niego sztuki, jak i jej późniejsze losy miały jednak zupełnie inne czynniki i okoliczności, nie występujące w wypadku wcześniej wprowadzanych mediów technicznych, które w efekcie ukształtowały ten proces, fragmentaryzując i rozpraszając zarówno początki sztuki wideo, jak i formy jej przejawiania się. Określam ten porządek jako wyjściowy stan rozproszenia sztuki wideo. Określił on ramy funkcjonowania sztuki wideo w kilku kolejnych jej dekadach tworzących pierwszy etap jej historii.

Płaszczyzny i formy rozproszenia

Wyjściowy stan rozproszenia sztuki wideo ma charakter zarówno technologiczny, jak i artystyczno-instytucjonalny. W pierwszej kolejności wyłonił się on z technologicznej złożoności telewizji elektronicznej, przybierając postać rozproszenia technologicznego. W dalszej kolejności konsekwencją tej złożoności stała się fragmentaryczność, jak również rozciągnięcie w czasie i w przestrzeni dostępności poszczególnych segmentów telewizyjnej technologii dla środowiska artystycznego, z czego wyłoniło się rozproszenie instytucjonalne.

7 P. Ryan, *A Genealogy of Video*, „Leonardo” 1988, Vol. 21, No 1, s. 42–43.

8 Por. U. Lehmann, *Notes on the „Museumization” of Video Art*, [w:] *Videonale 6*, ed. R. Altstadt, Bonn 1994.

Barbara London pisze, że sztuka wideo jako forma artystyczna ma swoje początki w połowie lat 60., kiedy przenośna aparatura wideo trafiła na rynek⁹. Sony Portapak CV-2400, bo o nim tu mowa, pojawił się na rynku amerykańskim (i na rynku w ogóle) w roku 1967¹⁰. Jednocześnie jednak instytucjonalna historia sztuki wideo zwykle wskazuje jako początek dziejów sztuki wideo rok 1963, czas wystawy Nam June Paika *Exposition of Music – Electronic Television* w galerii Parnass w Wuppertal (marzec)¹¹. Ponadto w maju tego samego roku Wolf Vostell przedstawił wystawę *Television Decollage* w Smolin Gallery w Nowym Jorku, wzmacniając wagę tego usytuowania czasowego początków sztuki wideo. Znaczenie owej różnicy opinii nie polega jednak na innym datowaniu – rok 1963 to tak samo połowa lat 60. jak rok 1967 – lecz wynika z faktu, że żadna z prac pokazanych na obu wspomnianych wystawach nie została zrealizowana przy użyciu kamery. Były one efektem artystycznego oddziaływania na telewizory, jako obiekty fizyczne, jako kanały udostępniające określoną wizję świata bądź wreszcie jako urządzenia techniczne tworzące elektroniczne obrazy. Bardzo rzadko natomiast w kontekście rozważań nad początkami historii sztuki wideo wspomina się projekt Nicolasa Schöffera z 1961 r., w którym modyfikował on emitowany sygnał telewizyjny, a przez to także i docierający do odbiorców obraz. W zależności od tego, na który wymiar technologii telewizyjnej kierujemy uwagę, zmieniają się dzieła i wydarzenia, które wskazujemy jako inicjujące historię sztuki wideo.

W obrębie technologii telewizyjnej powinniśmy w kontekście podjętych tu rozważań wyróżnić transmisję, nadajnik, sygnał, odbiornik, odbiór, zapis sygnału. Telewizja jako taka jest bowiem przede wszystkim transmisją sygnału w czasie rzeczywistym. Ta właśnie jej właściwość sprawiła, że Marshall McLuhan uznał medium telewizyjne za przedłużenie przede wszystkim zmysłu dotyku¹², wpisując je zarazem w kontekst przestrzeni mozaikowej, którą przeciwstawił

9 B. London, *Video Spaces: Eight Installations*, Museum of Contemporary Art, New York 1995, s. 13.

10 C. Bensigner, *The Video Guide*, Santa Barbara 1981, s. 15. Powielana powszechnie legenda, że Nam June Paik dokonał pierwszej rejestracji wideo z mobilnej kamery w roku 1965 jest dziś coraz częściej podważana, zob. np. T. Sherman, *The Premature Birth of Video Art*, http://www.experimental-tv-center.org/sites/default/files/history/pdf/ShermanThePrematureBirthofVideoArt_2561.pdf [dostęp: 27.05.2017].

11 Zob. np. W. Herzogenrath, *Video Art and Institutions: the First Fifteen Years*, [w:] *Digital Heritage. Video Art in Germany from 1963 to the Present*, eds. R. Frieling, W. Herzogenrath, Hatje Cantz, Ostfildern 2006.

12 Przede wszystkim, gdyż zdaniem kanadyjskiego badacza zmysł wzroku również „zapewnia pełne współdziałanie wszystkich zmysłów”, M. McLuhan, *Wybór pism*, tłum. K. Jakubowicz, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1975, s. 189.

przestrzeni wizualnej¹³. Telewizja bowiem transmituje miejsca, a nie obrazy, umiejscawiając tym samym świat w zasięgu ręki odbiorcy (telematyczność i teledotyk). Odległe wydarzenia są nam udostępniane w czasie rzeczywistym. Forma czasowości telewizji stała się tym samym także przewyżczeniem ograniczenia przestrzennego. Telewizja jest siecią komunikacyjną, łączącą użytkowników-odbiorców z nadawcami w trybie transmisji. Może działać w perspektywie lokalnej, wykorzystując system sieci kablowej. W systemie satelitarnym natomiast staje się globalną siecią komunikacyjną¹⁴.

Transmisyjność telewizji stała się oczywiście istotnym źródłem sztuki wideo. Pojawiły się liczne prace eksplorujące różne aspekty tej właściwości. Wspominany już Nicolas Schöffer w roku 1961 przetwarzał transmitowany sygnał przy użyciu skonstruowanej w tym celu technologii (*Variations Luminodynamiques*), Nam June Paik w licznych pracach zrealizowanych w latach 60. wykorzystywał fenomen transmisji, a w późniejszym okresie, w ramach projektów z kręgu *sat art*, eksperymentował z transmisją satelitarną. Projekty satelitarne podejmował też Douglas Davies, który ponadto, w latach 70. dwudziestego wieku, zrealizował szereg prac eksplorujących fenomen transmisji telewizyjnej jako przestrzeni kontaktów interpersonalnych. To ostatnie zagadnienie, potraktowane w szczególnie innowacyjny, partycypacyjny sposób, odnajdujemy też w instalacji wideo Sanji Iveković *Inter Nos* (1978), a w dalszej perspektywie, już w epoce interaktywnego wideo transmedialnego, w licznych instalacjach Paula Sermona. W Polsce Warsztat Formy Filmowej w ramach projektu *Obiektywna transmisja telewizyjna* (1973) zaproponował doświadczenie równoczesnego bycia z obrazem i transmitowanym miejscem, jak również doświadczenie mieszanego i hybrydyzacji przestrzeni i miejsc. Wojciech Bruszewski w pracy *Transmisja przestrzenna* (1974) analizował fenomen transmisji telewizyjnej, a Paweł Kwiek eksperymentował z fizjologicznym sterowaniem transmisją (*Video i oddech*, 1978). Twórcze zainteresowanie fenomenem transmisji było często powiązane z eksploracjami sygnału, co skutkowało licznymi wczesnymi pracami m.in. Nam June Paika, Wolfa Vostella i Douglasa Daviesa. Współcześnie transmisja bywa też traktowana jako fenomen panoptyczny, co odnajdujemy w licznych dziełach Michelle Teran, jak również w performansach wykonywanych do kamer CCTV nadzorujących przestrzenie publiczne.

¹³ *Ibidem*, s. 188–191.

¹⁴ Globalność telewizji też rozwijała się w czasie, stając się możliwością planetarną dopiero po uruchomieniu systemu transmisji satelitarnej. Pierwsze satelity telekomunikacyjne zostały umieszczone na orbicie już w latach 60. XX w. Jednak proces kształtowania globalnej telewizji satelitarnej trwał dłużej i był w dalszej kolejności powiązany także z rozwojem telewizji kablowej.