

Model jako punkt wyjścia dla małej formy w video art

Muzealna i galeryjna egzystencja tzw. video art jeszcze do niedawna była nierozzerwalnie związana z kineskopami monitorów. Ekran był tylko jedną stroną czarnej bryły, która – analogicznie do telewizora spełniającego w gospodarstwie domowym rolę mebla-fetyusza – była integralnym obiektem wielu instalacji video. Monitory miały aurę przenicowanej medialnie rzeźby, obiektu trójwymiarowego *à rebours*. Pojawienie się płaskich ekranów i względnie tanich rzutników usunęło charakter przedmiotowy autorskiego filmu artystycznego w cień nostalgicznej przeszłości. Choć z perspektywy historii sztuki od Lascaux epizod monitorów z video artem jest tylko chwilą na miarę mgnienia oka, to jednak przysługuje mu właściwe miejsce i pewne znaczenie. Przez kilka dekad od telewizyjnych *dé-collages* Wolfa Vostella z roku 1959, prac Nam June-Paika, po Bruce’a Naumana i Gary’ego Hilla z lat 90. zdążyło się ukształtować przyzwyczajenie do wymiarów telewizora z przeciętnie dwudziestojednocalowym ekranem 4:3. Ale na pierwszy rzut oka widać już, że to za mało, by uznać takie wymiary za wynalazek metra w sztuce mediów elektronicznych. Wówczas refleksja na temat miary i sensu wyrażenia „mała forma” stałaby się więźniem minionego czasu monitorów i teorii video z ubiegłego wieku. W tekstach o video z czasu jego nowości wyeksponowane są cechy odróżniające je od filmu na celuloidzie, który pozwala – w przeciwieństwie do video – na wejście w chemicznie utrwalone klatki na taśmie filmowej. W przypadku kamery cyfrowej różnica wygląda podobnie. Nieprzejrzystość taśmy magnetycznej, która w montażu nie może być poddawana manualnym ingerencjom, jest tak samo niedostępna dla oka nieuzbrojonego w kompleks aparatury odtwarzającej w przypadku zapisu cyfrowego. Opracowywanie materiału video musi dokonywać się w zapośredniczeniu technicznym, takim jak np. ekran odglądu, obecnie stanowiący część złożonego urządzenia software’owo-hardware’owego okna na audiowizualny zapis. Niemniej to swojego rodzaju unieważnienie materialnego istnienia video, które zasypuje przepaść między spokrewnionymi z telewizją monitorami i projekcją z kinowego rzutnika, napotkało pewien opór ze strony artystów, kładących nacisk na nawiązujący do rzeźby charakter monitorów. Historyczny moment takiego protestu nadszedł np. na festiwalu video artu w Bracknell w 1987 roku, kiedy prace pokazywane były za pomocą projektorów^[1]. Wielu artystów nalegało na

[1] Zob. S. Cubitt, *Timeshift: On Video Culture*, New York 1991, s. 91.

traktowanie ich video, nawet jeśli był to jednokanałowy film, jako instalacji i w związku z tym wskazywało na konieczność monitora jako medium pokazu. Jednak rozróżnienie na monitor i projektor w sztuce mediów nie da się utrzymać jako ostry podział, a większość dzieł będących w tej chwili klasyką gatunku wyświetlana jest w zaciemnionych salach bez sprzeciwu twórców. O ile można również i dzisiaj rozumieć video jako sztukę definiującą się w opozycji do estetyki telewizji i kina, a tym samym czerpiącą z tradycji rzeźby lub instalacji, to wraz z upowszechnieniem się projektorów ich nawiązanie do przestrzennych form plastycznych także musiało ulec zmianie. Przestrzenna lub czterowymiarowa obecność projekcji video nawiązuje do tradycji sztuki w sposób bardziej subtelny. Jej materialna postać nie musi odnosić się do rzeźby czy *environnement*, choć może to czynić[2]. Z perspektywy czasów, gdy telewizory z płaskim ekranem bez reszty zastąpiły kineskopowe „gadające pudła”, zmieniła się nie tylko moda w wystawianiu sztuki, ale przede wszystkim wrażliwość estetyczna widzów. Znajdujący się w galerii monitor przypomina raczej o materialnej przeszłości mediów, niż przywołuje bezpośrednie skojarzenie z telewizją. W swoim czasie niezwykle krytyczne prace Wolfa Vostella, jak np. słynne telewizyjne *dé-collages* i *Sun in my head*, lub *TV-Buddha* Nam June Paika dzisiaj mimowolnie otoczone są nostalgicznym nimbem. Nie zmienia to faktu, że elektronowy kineskop pozostaje medium, które można artystycznie dalej eksplorować, jak czyni to w swoim performance *Braun Tube Jazz Band* np. Ei Wada (2010). Stąd, by uchronić się przed apologią nostalgii technologicznej i przy okazji przyjrzeć się nieoczywistym znaczeniom „małej formy” w video, lepiej będzie porzucić pomysł określania skali na podstawie materialnego rozróżnienia medium monitora i projektora.

Substancja dzieła sztuki w znaczeniu jego materialnego aspektu stała się już od dawna nieodzowną częścią świadomej aktywności twórczej. Innymi słowy, materialna postać dzieła sztuki sama siebie poddaje refleksji, chociaż – warto dodać, by nie powstało nieporozumienie – wcale się do tego nie musi ograniczać. W tym sensie każde medium sztuki, czy jest to płótno, drewniana deska, marmur czy światłoczuła chemiczna substancja, będzie w sobie zawierać samoodniesienie do powierzchni projekcji artystycznego zamysłu, ale również w ogóle do zjawiska projekcji. Za sprawą narzędzi cyfrowych kwestia substancjalności medium w odniesieniu do artystycznego filmu została jeszcze bardziej zradykalizowana i sprowadzona do roli drugorzędnej. Inny fascynujący kompleks problemowy w tym świetle staje się coraz istotniejszy, a mianowicie różnica między oryginałem

[2] Artystyczną strategię rozegrania przestrzennej aranżacji projekcji video można zilustrować wieloma przykładami, spośród nich np. Tony Oursler i Krzysztof Wodiczko w systematyczny sposób powielają określony model projekcji, w przypadku pierwszego – na przedmioty przejmujące rolę ożywionej twarzy,

w przypadku drugiego – na politycznie naznaczoną przestrzeń miejskich fasad, pomników itp. Trzecim przykładem może być *Willa Zauroczonej* Anny Konik (2009), do której zaprojektowana została specjalna powierzchnia, stanowiąca integralną część instalacji.

a kopią, biorąc pod uwagę możliwości cyfrowego podrobienia analogowego obrazu filmowego. Niemal cała audiowizualna twórczość przechodzi dzisiaj przez „medialne ucho igielne” komputera[3]. Zapis ze szpul i kaset został zdigitalizowany nie tylko w archiwach, ale także w muzeach instalacje video działają w przeformatowanej wersji na płytach DVD. Drugim czynnikiem znoszącym radykalnie przyzwyczajenie do stałej skali filmu są praktycznie nieograniczone możliwości techniczne projekcji. Skoro myślenie o małej skali w stosunku do video artu w sensie materialnym jest niemal niemożliwe, należy podjąć wyzwanie, by pomyśleć nad małą formą inaczej i postawić pytanie o możliwości jej znaczenia w video na progu XXI wieku.

Dla ułatwienia i na rzecz jasności wyводу, można wyłączyć z tych rozważań pewne narzucające się propozycje rozwiązania problemu skali. Niemożliwość określenia skali w stosunku do przestrzennego rozmiaru, nasuwa pomysł, by ująć całą sprawę od strony wymiaru czasowego, który jest w równej mierze konstytutywny dla sztuki osadzonej w ramach audiowizualnej twórczości w wymiarze przestrzennym. Czasowa natura video może jednak doprowadzić do konkluzji podobnych do tych, do których doszliśmy w sprawie przestrzennej miary, lub do dywagacji zmierzających w stronę paradoksów nieostrych pojęć. Określenie duża lub mała forma ma silny związek z tradycją kina, gdzie funkcjonuje podział na krótki i pełny metraż. Video art jednak rezerwuje dla siebie prawo rozciągania swoich filmów w nieskończoność na podstawie przynajmniej trzech różnych strategii, a mianowicie: wielokrotnego spowolnienia filmu, zapełnienia lub postanowienia, że video jest rezultatem niekończącego się projektu „*work in progress*”. Z pewnością sformułowanie „film eksperymentalny”, a nawet „krótki metraż”, stanowi problem, tym bardziej, że nierzadko bywa tak, że ten sam film pod kategorią krótkiego metrażu może stanowić część programu filmowego festiwalu, a potem znaleźć się na wystawie jako praca video. Mimo to długość filmu jednokanałowego nie może przesądzać o jego przynależności do historii kina czy video artu, bo samo sztywne rozróżnienie między tymi kategoriami graniczy z absurdem.

Inną perspektywę traktowania problemu stanowi wyznaczenie punktu skrajnego w niewidzialnej obecności doświadczanej słuchem. Byłby to przypadek przestrzennie dającego się określić audiowizualnego źródła, nierozpoznawalnego już jako obraz. Podobne wyobrażenie jest jednak zbyt fantastyczne, by mogło odpowiadać video i tego typu eksperymenty należałoby raczej zaliczyć do kategorii instalacji dźwiękowych. Forma nagłośnienia może odgrywać bardzo ważną rolę, gdzie np. słuchawki połączone kablem z ekranem wiążą bezpośrednio widza i wzmacniają intymny odbiór, ale mogą służyć za przyczynę raczej dla psychoanalitycznych spostrzeżeń aniżeli za podstawę miary dla video

[3] Tego sformułowania używa Siegfried Zielinski w przedmowie z 2010 roku do drugiego wydania na-

pisanej w 1985 roku *Zur Geschichte des Videorecorders*, Potsdam 2010, s. 11.

artu jako wysoce złożonego zjawiska w sztuce. Wprawdzie widzimy dalej, niż słyszymy, ale opierać na tym sens pojęcia skali wydaje się przedsięwzięciem tyle zaskakującym, co karkołomnym.

Trzeci z kolei wyłączony z dalszych rozważań sposób określania sensu tego, co małe, można oprzeć na elementach z prehistorii kina, a w szczególności – na siedemnasto- i osiemnastowiecznych eksperymentach optycznych, które zaowocowały rozmaitymi artefaktami w rodzaju *Guckkasten*, *laterna magica*, mikroskopów etc. Ich bezpośredni związek z małą skalą był niejednolity i związany z technicznym ograniczeniem. Z jednej strony są to zamknięte urządzenia oparte na stereoskopii, a z drugiej strony sprawa skali związana jest ze zgoła nietechnicznym wymiarem, lecz z kulturalnym kontekstem podglądania, jak w przypadku olbrzymiej ilości zabawek do pornograficznych animacji. Nie zamierzam jednak doszukiwać się pornograficznego rodowodu u współczesnych artystów video (choć u wielu z łatwością takowy dałoby się znaleźć) ani przypisywać im wyjątkowego przywiązania do technologii sprzed dwustu lat. Wyłączenie tych trzech sposobów spojrzenia na sprawę nie oznacza wcale rozprawienia się z nimi. Ich skrótowa krytyka nie jest z założenia wyczerpująca, ponieważ chodzi wyłącznie o nakreślenie powodów do zwrócenia się ku innej koncepcji.

W daleko sięgającej perspektywie historycznej na uwagę wcale nie mniejszą, oprócz wspomnianych urządzeń, zasługuje owalne lustro, tzw. *Claude-glass*, nazwane tak na cześć francuskiego mistrza z XVII wieku Claude'a Lorrain. To wklęsłe lustro było w XVIII i XIX wieku niezbędnym elementem ekwipażu protoplastów turystyki, jakimi byli głównie Anglicy kultywujący tradycję *grand tour*. Lustro ma podobne właściwości jak dzisiejsze obiektywy szerokokątne i pozwalało cieszyć oko osadzonym w owalnej formie pejzażem, który wykrojony w ten prosty sposób z faktycznego otoczenia, stawał się momentalnie oddzielnym obrazem w „czasie rzeczywistym”. Jest to znamieny przypadek, z punktu widzenia historii sztuki mediów i archeologii video, które opiera swoją główną cechę na analogicznej strukturze odtwarzania jako technicznie zapośredniczony obraz pozostający w kadrze jednocześnie z jego powstawaniem w rzeczywistości. *Claude-glass* odcisnęło mocny ślad w historii sztuki, owocując teorią znaną pod pojęciem *picturesque* i wieloma pejzażami realizującymi ten teoretyczny zamysł. Na płaszczyźnie problemów immanentnych dla kulturu video historia tego lustra przykuwa uwagę nie ze względu na malarstwo pejzażowe ani tym bardziej teoretyczne próby na temat malowniczości, lecz jego powszechny użytek wśród poszukujących estetycznych doznań wędrowców. Patrzenie przez owalne odbicie stanowiło szczególnego rodzaju ćwiczenie wrażliwości wizualnej. Największy adwokat pojęcia *picturesque* William Gilpin pod koniec XVIII wieku w znamieny sposób opisuje swoje doświadczenie z wklęsłym lustrem, zwracając uwagę na zaskakujący efekt, kiedy można dostrzec, patrząc przez nie z jadącej bryczki:

In a chaise particularly the exhibitions of the convex-mirror are amusing. We are rapidly carried from one object to another. A succession of high-coloured pictures is continually gliding desiring production before the eye. They are like the visions of the imagination; or the brilliant landscapes of a dream. Forms, and colours in brightest array, fleet before us; and if the transient glance of a good composition happen to unite with them, we should give any price to fix and appropriate the scene[4].

Ruchomy obraz pojawiający się na powierzchni nie większej od dłoni wywołuje u osiemnastowiecznego obserwatora utratę poczucia rzeczywistości, tak że na chwilę wycofuje się z rzeczywistości na rzecz małego refleksu, mimo iż to on sam kontroluje to proste urządzenie. Turyistyczny kontekst nasuwa skojarzenie z dialektyką teraźniejszości i pamięci, jak w przypadku, gdy skoncentrowaną uwagę poświęca się pewnym widokom, by lepiej je utrwalić w wyobraźni, i tym samym przesądza o ich przynależności do przeszłości, choć widoki te wciąż trwają bezpośrednio przed oczami. Badacz historii fotografii Geoffrey Batchen zwraca uwagę na te pozornie drobne przypadki, ponieważ wskazują one jasno zarysowujące się pragnienie uchwycenia obrazu na kilka dekad przed pojawieniem się wynalazków Louis Daguerre'a i Henry'ego Talbota. Na przykładzie tego ostatniego widać zresztą także, z punktu widzenia potocznego rozumienia fotografii dzisiaj, nietypowy dla fotografii wymiar czasowy:

Photography for Talbot is the uneasy maintenance of binary relationships; it is the desire to represent an impossible conjunction of transience and fixity. More than that, the photograph is an emblematic something/sometime, a „space of a single minute”, in which space becomes time, and time space[5].

Oczywistą przewagą techniczną kamery video (nazwijmy tak dla uproszczenia wszystkie urządzenia nagrywające film z możliwością jednoczesnego odglądu, czyli także wszechobecne telefony komórkowe z taką funkcją) jest – oprócz wyjątkowej zdolności lustrzanego odbijania obrazu, który nie odwraca lewej i prawej strony[6] – zdolność zapisu ruchomego obrazu.

[4] W. Gilpin, *Remarks on Forest Scenery and other Woodland Views*, t. 1, London 1791, s. 225.

[5] G. Batchen, *Each Wild Idea*, The MIT Press, 2000, s. 11.

[6] Spostrzeżenie o zaskakującej lustrzanej postaci video, nieodwracającej stron, stanowi punkt wyjścia dla rozważań na temat tego narzędzia u Viléma Flussera. Według niego, video jako pierwsza ogólnodostępna kamera z możliwością jednoczesnej transmisji na ekran wyzwała źródłowo filozoficzne doświadczenie, ponieważ jest refleksją, lecz po raz pierwszy w historii ludzkości refleksją, która, nie opierając się na żadnym tricku, technologicznie zachowuje lewą stronę po lewej stronie, a prawą po

prawej. Ze względu na nasze przyzwyczajenie do lustrzanej refleksji, odbicie video sprawia wrażenie przywracania właściwego porządku, ale w gruncie rzeczy ma raczej uzmysławiać słabość naszej dotychczasowej refleksji do mylenia stron i rozpoznawania tego, co inne. Rozwijając tę myśl, Flusser wprowadza bardzo ciekawy w naszym kontekście dodatkowy element, a mianowicie wyobrażenie, że techniczne lustro kamery obdarzone jest pamięcią, jest „lustrem, które odbija na nas spojrzenie kogoś innego (Es ist ein Spiegel, der die Ansicht eines andern auf uns spiegelt)” – zob. V. Flusser, *Kommunikologie weiter denken*, s. 183.

Kategoria małej formy w video wymaga spojrzenia genealogicznego. *Claude glass* stanowi bez wątpienia jedną z wielu dalekich genealogii, może posłużyć za zastanawiający przykład znaczenia skali w kulturze wizualnej. Trzeba skierować spojrzenie na pierwszą połowę XX wieku, zanim w roku 1967 na rynku pojawiła się pierwsza kamera Portapak wyprodukowana przez Sony, od czego zaczyna się większość teoretycznych opracowań video artu. Artystyczne zastosowanie nowego medium, kamery video, pozostawało w związku wzajemnego wpływu ze sztuką sięgającą po bardziej tradycyjny materiał. Ścisłej rzecz biorąc, artyści, którzy sięgnęli po kamerę video, zabrali się do tego z określonym bagażem estetycznych doświadczeń. Jeżeli zatem nie jest łatwo powiedzieć, co w twórczości video odpowiadałoby małej formie, należy zastanowić się, jak jej rozumienie mogło przekształcić się w okresie kształtującym estetyczno-teoretyczny pejzaż, który video miało dopiero zrewolucjonizować. W wymiarze małej skali odcisnęła się zasadnicza zmiana w myśleniu o modelu w sztuce,



Moholy Nagy,
*Impressionen vom
alten Marseiller
Hafen*, 1929

w szczególności w rzeźbie, co widać na przykładzie Bauhausu, a w bardziej radykalnej postaci w suprematyzmie i u Katarzyny Kobro. Wzornictwo, architektura i film stały się nie tylko ważnym punktem odniesienia dla malarstwa i rzeźby, ale zaczęły do nich przenikać. Uderzającym przykładem włączenia mapy w filmowy obraz jest sekwencja z *Impressionen vom alten marseillen Hafen* László Moholy-Nagya z 1929 roku. W pierwszych klatkach ukazuje się mapa miasta, w której wycięta zostaje dziura, przez którą widać ożywione ulice Marsylii. W kolejnych ujęciach, choć mapy już nie widać, stanowi ona ramy odniesienia dla reszty filmu, określając go jako obraz w obrazie, a ściślej – przykład w modelu.

Zredefiniowanie znaczenia formy plastycznej powiązało ją z ideą wszechobejmującej czasoprzestrzeni kosmosu lub świata życia. Związek z nieskończoną przestrzenią uprzywilejował myśl o dziele sztuki jako modelu wpisującym się w światowy ład. Architektoniczna makieta lub mapa jako możliwe figury estetyczne weszły do dyskursu rzeźby i obrazu, zmuszając do wyjścia poza proste rozumienie wnętrza i zewnątrz. Płynność granicy między architekturą a rzeźbą spowodowała, że projekt, który wcześniej miał status miniatuury, ustanowił swoją własną miarę. W programowym artykule Katarzyny Kobro i Władysława Strzemińskiego „Kompozycja Przestrzeni. Obliczenia rytmu czasoprzestrzennego” z 1931 roku aspekt ten dochodzi bezpośrednio do głosu:

Nie ma granic z góry zakreślonych, które by jeszcze przed powstaniem rzeźby określały jej granice. Tych granic przyrodzonych rzeźba nie posiada. Stąd jej prawem naturalnym powinno być nie zamykanie się w grani-

cach, których ona nie ma, nie zamykanie się w granicach, które by ją od reszty przestrzeni izolowały, nie zamykanie się w bryle, lecz łączność z całą przestrzenią, z nieskończonością przestrzeni[7].

Nie chodzi wszak o to, by rzeźba miała być nieskończenie wielka, lecz – podobnie do architektonicznego przedsięwzięcia – by była współgrającym z nieskończonością modelem, nie będąc wcale tożsamą z nieskończonością, dlatego, że „[a]rchitektonizacja polega na powtarzaniu w rzeźbie i architekturze wspólnych pierwiastków formy”[8]. Rzeźba unistyczna programowo zrywa z myśleniem o przestrzeni podzielonej przez bryłę na wewnątrz i zewnątrz i dzięki temu może siebie samą zdefiniować jako uporządkowaną koncentrację cięć stopionych z otwartą przestrzenią:

Każdą linię prostą możemy przedłużyć w nieskończoność, tak że kształt, o ile jego linie przedłużamy, wychodzi w przestrzeń swym potencjalnym dalszym ciągiem, tak że tworzy jak gdyby materialne przedłużenie kształtu, przecinającego całą nieskończoność przestrzeni. Możemy się przeto zapatrywać na kształt nie jak na coś, co zajmuje pewną ograniczoną część przestrzeni, lecz jak na zmaterializowany wynik przecinania się linii, idących z nieskończoności przestrzeni”[9].

Mimo retoryki nieskończoności artykułu Kobra i Strzemińskiego, różnica w stosunku do amerykańskiego minimalizmu jest niewielka. Zgodnie ze słowami Hala Fostera:

Not only does minimalism reject the anthropomorphic basis of most traditional sculpture [...] but it also refuses the siteless realm of most abstract sculpture. In short, with minimalism sculpture no longer stands apart, on a pedestal or as pure art, but is repositioned among objects and redefined in terms of place”[10].

Foster kładzie tu nacisk na dowolność miejsca, nie w znaczeniu kosmicznym, jak w przypadku Kobra, ale w związku z przedmiotami wszelkiego rodzaju. Stanowisko Fostera wskazuje na przykładowy charakter obecności minimalistycznej rzeźby, która sama sobie dzięki temu znajduje miejsce. Minimalistyczna twórczość pozwala odczytać swoje działanie jako sprzeciw wobec zapychania przestrzeni przez dotychczasową produkcję sztuki, podobnie jak czyni to technika, mnożąc swoją nieprzejrzystą obecność. Martin Heidegger używa w tym znaczeniu pojęcia *Gestell*, czyli zestawu lub zestawienia, które znaczy przede wszystkim nagromadzenie nakładających się na siebie technicznych współzależności. Przesłaniają one całkowicie przestrzeń, w której porusza się człowiek. Penetrująca obecność techniki ma charakter zawłaszczania rzeczywistości, a z punktu widzenia minimalistycznego programu podobnie kształtuje się sfera sztuki, gdzie trwa niekończąca się celebrowanie ustawionych na cokołach dzieł, które

[7] K. Kobra, W. Strzemiński, *Kompozycja Przestrzeni. Obliczenia rytmu czasoprzestrzennego*, w: W. Strzemiński, *Wybór pism estetycznych*, Kraków 2006, s. 53.

[8] Ibidem, s. 55.

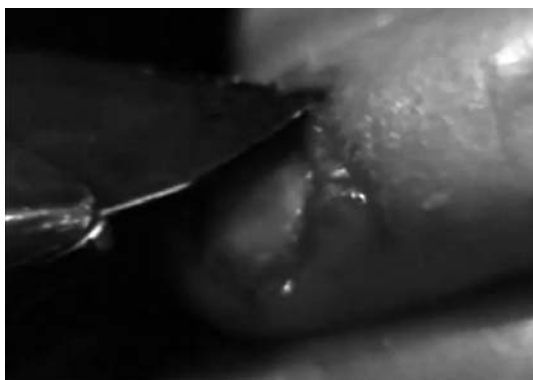
[9] Ibidem, s. 77–78.

[10] H. Foster, *The return of the real*, The MIT Press, 1996, s. 38.

wyrażają roszczenia do bycia na zewnątrz przestrzeni lub, ściślej, przed przestrzenią, przesłaniając ją własną narracją.

Chciałbym tu zatrzymać się na chwilę przy pojęciu przykładu i modelu, żeby w miarę możliwości wyjaśnić ich dość specyficzne znaczenie, do którego się odwołuję. Często artyści wpisujący się w nurt minimalizmu nawiązywali do filozofii Ludwiga Wittgensteina, uchodzącej, nie bezzasadnie, za program filozofii „minimalnej” [11]. Pierwsze zdanie *Traktatu logiczno-filozoficznego* brzmi: „Die Welt ist alles, was der Fall ist” [12]. Każde polskie tłumaczenie będzie zgrzytać, bo niemieckie *der Fall* znaczy jednocześnie przypadek, upadek, wypadek, a w użyciu Wittgensteina nabiera dodatkowego semantycznego odcienia „przykład” i „faktu” [13]. Przykład, podobnie jak łacińskie *exemplum*, w średniowiecznym niemieckim *bespel* oznacza poboczne opowiadanie, historyjkę zakorzenioną kulturalnie jako pojęcie z tradycji kościelnego teatru średniowiecznego. Opowiadanie o przypadku jest wskazywaniem przykładu. Charakter przykładu ma również model, czyli coś, co można skonstruować, by unaocznić to, czego nie można akurat teraz i tu zobaczyć. Zgodnie z badaniami, pojęcie przypadku *der Fall* u Wittgensteina miało być zainspirowane doniesieniem prasowym o wypadku drogowym (*Unfall*), zrekonstruowanym za pomocą manekinów i modeli samochodów na potrzeby dochodzenia paryskiego sądu. Taką proveniencję kluczowego pojęcia Wittgensteina

wskazuje on sam w swoim dzienniku z 1914 roku. Przykład jest ilustracją przypadku. Kluczowe uzupełniające kontekst „modelu,” jest pojęcie „chwili”. Vilém Flusser używa wyrażenia *instant philosophy*, nazywając tak w nieco ironiczny sposób video [14]. Siegfried Zielinski rozwija tę myśl w kontekście *psychopathii medialis* [15], swojego programowego oporu przed przynoszącym historyczne zapomnienie medialnym potopem, jako *instant archeology*, by zwrócić uwagę na fenomen krótkiego, prawie wymykającego się percepcji, odstępu czasowego nagrania filmu i jego od-



Valie, *Export remote*,
1973 (1)

twarzania, co prowadzi do nowej formy oglądania siebie i zanurzenia się w narcystycznej iluzji „czasu rzeczywistego”.

[11] Zob. R. Krauss, *Sense and Sensibility: Reflections on Post 60's Sculpture*, „Artforum 12.3” (listopad 1973).

[12] L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, Frankfurt a. M. 2006, s. 11.

[13] W mojej interpretacji opieram się na artykule Thomasa Macho, *Wer aber diese Begriffe noch nicht besitzt, den werde ich die Worte durch Beispiele und durch Übung gebrauchen lehren*. „Funktionen des Beispiels in Wittgensteins Philosophie”, w: *Der liebe*

Gott steckt im Detail. Mikrostrukturen des Wissens, red. W. Schäffner, S. Weigel, T. Macho, Monachium 2003.

[14] V. Flusser, op. cit., s. 179.

[15] Zob. S. Zielinski, *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History*, Amsterdam 1999, s. 273–303. Tę krytyczną myśl rozwija nowa książka Zielinskiego [...nach den Medien] *Nachrichten vom ausgehenden zwanzigsten Jahrhundert*, wydana przez niemieckie wydawnictwo Merve.

W video „przykład” nie ma narracji odpowiadającej dramaturgii teatralno-filmowej. Nie chodzi tu o zakończenie, ważna jest bowiem całość trwania, która swoim rytmem i formą pokazuje coś. Powtórzenie przykładu w video wzmacnia swój wyraz zamiast odtwarzać teatralną logikę, która za drugim razem nie jest w stanie ukryć swojego rozwiązania. Dynamika obrazu video jako mała forma w sensie „przykładu” nie ma rozwiązania i jest otwarta na zapętlenie. Wbrew pozorom widać to dobrze nie tylko na video, które opiera się w źródłowym zamyśle na strukturze zapętlenia, czyli *loop*, ale też na video, które wcale z tego formalnego środka nie korzysta, jak np. video performance Valie *Export ... remote ... remote* z 1973. Oglądając drugi raz, jesteśmy coraz silniej skonfrontowani z treścią filmu, w którym Export wycina podstawę swoich paznokci nożem i wkłada zakrwawione palce do miski mleka na tle zdjęć przywołujących kontekst dzieciństwa. Performance nagrany na video dodatkowo wzmacnia swój przekaz jako wciąż powtarzający się problem, dla którego performance jest przykładem.

W *Vertical Roll* Joan Jonas z 1972 roku kobiece ciało, dzięki technicznej inscenizacji przerywanego rytmicznie telewizyjnego obrazu, ujawnia medialne napiętnowanie cielesności. Podobnie w nieskończonym powtórzeniu pocałunki w *Mutterliebe* Ulrike Rosenbach z 1977 roku całkowicie zmieniają swoje kulturowo osadzone znaczenie, czerpiąc z niego swoją krytyczną siłę. W tę tradycję wpisuje się, na gruncie najnowszego polskiego video artu, np. praca Oli Buczkowskiej z grupy video• pod tytułem *Wenus* z 2006 roku, bezpośrednio przywołując skojarzenie z pracami Rosenbach, m.in. *Reflexionen über die Geburt der Venus* z lat 1976–1978. Chodzi tu nie tyle o relacje intymności, skądinąd też bardzo istotne w szerszej perspektywie[16], ile o zwrócenie uwagi na rolę medialnego zapośredniczenia w kontakcie z problemami kultury. Emancypacyjny potencjał video polega na możliwości zwielokrotniania gestu, dzięki czemu może stać się krytycznym modelem. Aby umożliwić subwersywne spojrzenie, artysta video musi zwrócić się przeciwko medium, ujawnić jego opresywną



Valie, *Export remote*, 1973 (2)



Ola Buczkowska, *Wenus*, 2006

[16] Zob. S. Cubitt, op. cit., s. 87–88: „... autobiographical/confessional strand in videomaking identified by Rosalind Krauss in 1976 ... spotlighting the special relation of makers to tapes, but at the same

time exploring the relation, through that peculiar intimacy of small-scale production, of intimacy with the viewer?”



Peter Campus, *Interface*,
1972

strukturę kontroli najwyraźniej odczuwalną w transmisji na żywo[17], wykorzystując możliwość ponadczasowego repetytywnego wymiaru. Ujawnianie źródeł i znaczenia spojrzenia stanowi jedno z podstawowych wyzwań video artu. W projekcji odzwierciedla się subiektywna perspektywa, która w opozycji do telewizji i klasycznego narracyjnego kina (a być może po prostu do komercyjnej produkcji), dysponuje dużo większą swobodą krytyczną, wskazującą na relacje widzenia, kontroli i obecności.

Często sposobem wyjścia poza iluzję neutralności medium jest instalacja. Ekran może zostać zastąpiony przez miejsce audiowizualnego wydarzenia jak w *Interface* Petera Campusa z 1972 roku, w której widzowie stoją przed półprzezroczystą szybą, na której powiela się ich bezpośrednie odbicie i ich projekcja z kamery stojącej w tym samym pomieszczeniu. Instalacja *Eurydice* Chloe Bertrand z 2009 roku określa przestrzeń, do której wchodzi widz, jako przestrzeń niemożliwego spojrzenia: na ścianę rzucony jest świetlisty kształt kobiety, ale w chwili gdy zwiedzający wystawę zwróci wzrok w tę stronę, obraz momentalnie znika. (Jest to możliwe dzięki użyciu specjalnych okularów.) Znikająca Eurydyka jest interesującą figurą nie tylko dla tej pojedynczej pracy, daje się także pomyśleć jako paradoksalna alegoria video, dla której praca Bertrand może posłużyć



Bustamante, Galdi,
Ufergang, 2010

za przykład w powyżej opisywanym znaczeniu. Nie bez znaczenia jest wyekspozowanie znowu figury kobiety, w tym wypadku z mitu o Orfeuszu. Można powiedzieć, że o ile Orfeusz był mitem założycielskim opery, o tyle Eurydyka jest mitologiczną postacią przenikającą antynomie nowoczesnej sztuki audiowizualnej.

Równoczesność i wielowarstwowość video jest formalną możliwością doświadczenia czasu i przestrzeni jako audiowizualnego palimpsestu, jaki tworzy się w grze odbitych spojrzeń. Kwestia pamięci i umykającej chwili, w której spojrzenie się uobecnia, stanowi istotę video tańca autorstwa Raffaelli Galdi i Carlosa Bustamante *The Birchwood Edge* i *Ufergang* (obie prace z 2010 roku). Choreografia Galdi opiera się w dużej

[17] Zob. Y. Spielmann, *Video. Das reflexive Medium*, Frankfurt a. M. 2005, s. 244: „Den Reflexionscharakter des Live-Mediums begreifen [Ulrike] Rosenbach, [Joan] Jonas und [Valie] Export als eine Vorgabe, die es aufgrund der sofortigen Kontrolle bzw. Übertra-

gung des (auch mit mobiler am Körper gehaltenen Kamera) Aufgezeichneten erlaubt, die Flüchtigkeit und das Exemplarische im Bildlichen zu betonen, was Relevanz im Hier und Jetzt beansprucht”.

mierze na improwizacji czerpiącej z charakteru miejsca (las brzozowy, róg budynku, głazy w parku, a w *Ufergang* z tytułowego brzegu nad rzeką, gdzie przychodzi wiele osób na spacer). Zwielokrotnione odbicia, ślady i powtarzane ruchy są czymś więcej niż podobieństwem, „wytwarzają” refleksję we właściwym tego słowa znaczeniu. Spojrzenie rozpoznaje siebie samo w wyraźnie wyestetyzowanej formie nakładających się śladów obecności. Taniec, oderwany od swojego jednorazowego charakteru wydarzenia na żywo, stapia się z video i jego otwartą formą modelu. Nie ma ani cech dokumentalnego nagrania, ani filmowego przedstawienia. Instalacja *The Birchwood Edge* składa się z czterokanałowej projekcji, która wyznacza wspólny rytm czterech różnych miejsc, a wzajemny ich dialog dokonuje się w przestrzeni widza. W *Ufergang* warstwy obrazu powielającego rzeczywistość opierają się na statycznym ujęciu odbicia w szybie spacerujących ludzi i rzeki. Taniec wydobywa z monotonii tła jego wyjątkowość i zróżnicowanie, dzięki czemu film w pierwszym znaczeniu jest poetyckim zapisem na temat pamięci miejsca, a nie zapamiętanych przypadkowych zdarzeń.

Inną propozycją video zajmującą się problemem pamięci i miejsca są prace Sergio Belinchóna, z których *Shadows* z 2004 roku najbliższej odpowiada estetyce video instalacji Galdi/Bustamante. W *Shadows* widać wydłużone cienie przechodzących ludzi, które padają na ulice, ale obraz jest odwrócony, dzięki czemu cienie zajmują miejsce ludzi. To dość prosty zabieg, który wywiera duże wrażenie, odwracając wraz z obrazem także spojrzenie na czas i materialny wymiar rzeczywistości. Nieuchwytna materialność tego, co żywe, jest stałym motywem twórczości Belinchóna. W jego eksperymentach video przestrzeń żyje pamięcią efemerycznych, przypadkowo powtarzających się śladów. W cyklu *Space* (2003–2004) wyłaniają się przykłady pustki, której jedyną miarą jest chwilowe zjawianie się ludzi (*Space I Mahnmal*) lub zwierząt (*Space II Tierpark*). Natomiast w *Space III* pojawia się pozbawiona wymiarów pustka powietrza unoszącego biały dym kominów. Oderwanie od horyzontu prowadzi do modelowej, autoreferencyjnej fikcji przestrzeni w obrazie video.

Wśród możliwych strategii zastosowania video przeciwko niemu samemu i jednocześnie jako modelu czegoś, co można nazwać, nawiązując w luźny sposób do Michela Foucault, nowoczesnym „urządzeniem widzialności”, jest krytyka audiowizualnego kodu kulturalnego przez immanentną destrukcję video. Jedną z najistotniejszych cech video, o której do tej pory nie było jeszcze mowy, jest całe spektrum możliwych manipulacji związanych z odtwarzaniem filmu. Video w najbardziej abstrakcyjnym znaczeniu to wyświetlana klatka, ale również bezpośrednio klatka, która ją poprzedza i która po niej następuje. Stwarza to praktycznie niewyczerpane możliwości przewi-



Sergio Belinchon,
Shadows, 2004

jania, „scratchowania” i powtarzania[18]. Systematycznie wykorzystywali to artyści z Gorilla Tapes w politycznie krytycznych filmach, np. w *Death Valley Days* z 1984 roku. Z rozpadem ciągłości obrazu i jego iluzji rozpadowi stopniowo ulega też język. Praca Ingo Günthera *Rotorama* (1985) mierzy bezpośrednio w telewizyjny zalew pustych komunikatów, miksując je dzięki technice montażu video. Tę tradycję odniesienia video do telewizji w pewnym sensie zamyka praca Rosy Menkman *The Obituary of PAL* (2009), która cyfrowo degraduje obraz telewizyjny. Cyfrowe kodowanie filmu zmieniło substancję wprowadzonego w ruch obrazu. Uwaga Friedricha Kittlera, że „[w] odróżnieniu od platońskiej *mimesis* «rendering» oznacza sumę możliwych działań i przejście od nagich liczb z powrotem do jednego, dwóch lub nawet trzech wymiarów”[19], jest tylko pozornie banalna, ponieważ *rendering* w sztuce mediów jako podstawowy



Emilia Kuryłowicz,
Fastforward, 2006

instrument postprodukcji natychmiast ukazuje swoje daleko idące konsekwencje. Tę kwestię podejmuje praca Emilii Kuryłowicz *Fast-forward*, pokazywana w ramach grupy video. Na gruzach zdegradowanego języka iluzji filmowej pojawia się cyfrowy *noise*. Przewijanie w *Fast-forward* jest gestem skrótowego przybliżania i oddalania. Rozpad pikseli, z których składa się ludzka postać ustawiona na wprost, wprowadza niepokój podobny do lęku przed utratą semantycznej spójności w języku. Wprawdzie postać jest złożona z powrotem z rozbitych cyfrowo fragmentów, ale jej integralność ukazuje się jako czysta fikcja.



Max Almy, *Perfect Leader*,
1983 (1)

Nawarstwianie się efektów video i rozpad jest charakterystyczny dla krytyki kierującej się bezpośrednio przeciw medialnemu tworzeniu bohaterów rzeczywistości politycznej i ikon kultury popularnej. W *Perfect Leader* Maxa Almy z 1983 roku widać postać mężczyzny poddawanego permutacjom estetyczno-politycznych wariantów wizerunku, po to by zaspokoić ukryte pragnienia bycia rządzonego, na co dość jednoznacznie wskazują powtarzające się słowa śpiewane żeńskim głosem „we want to have the perfect leader, we need to have the perfect leader, we’ve got to have a perfect leader, we’d love to have a perfect leader”. Video emanuje energią seksualnego pożądania przywódcy z jednej strony i energią wyścigu socjologicznie ufundowanych obliczeń prowadzących do stworzenia nowego człowieka, przewodni-

[19] F. Kittler, *Schrift und Zahl – Die Geschichte des errechneten Bildes*, w: *Iconic Turn*, red. Ch. Maar, H. Burda, DuMont, Köln 2005, s. 195.

[18] Zob. S. Cubitt, op. cit., s. 94.

ka nowej ludzkości. Idealny polityk wchłania w siebie najsilniejsze symbole władzy. W chwili, gdy proces tworzenia doskonałego przywódcy jest skończony, mężczyzna przestaje się obracać i pojawia się w ramie przypominającej obudowę telewizora, zupełnie jak odgrzane w kuchence mikrofalowej, przemysłowo wyprodukowane jedzenie. Inną propozycją ujęcia dekonstrukcji ideału jest *Itch* Aleksandry Hirszfeld (należącej do grupy video•) z 2009 roku, której tematem jest ikona Marilyn Monroe. Video Hirszfeld, tak jak prace Gorilla Tapes, należy do kategorii *found footage*. Zestawia fragmenty filmów z Marilyn Monroe i poddaje je cyfrowej dekompozycji, co dodatkowo podkreśla tytuł, przywołując na myśl nieznośną obecność znaczenia tej ikony, uosabiającą słodką głupotę oraz wyznaczniki kobiecości.

Praca Hirszfeld spaja kilka cech tradycji video artu, o których była już wcześniej mowa przy okazji feministycznej krytyki Valie Export, Ulrike Rosenbach i innych, ale problem medium podejmuje od strony możliwości jego cyfrowego „rozdrapania”, które funkcjonuje jako analogia do często wykorzystywanego w *found footage* estetycznego efektu, jaki pojawia się na chemicznie degradującym się celuloidzie. W tym sensie *Itch* może stanowić cyfrowy punkt wyjścia dla eksperymentalnego filmu powstającego bez użycia kamery, eksploatującego plastyczne możliwości celuloidu. *Itch* nie opowiada filmowej historii ani nie atakuje jakiejś pojedynczej sprawy, ale podobnie jak wszystkie przytoczone do tej pory możliwie zróżnicowane przykłady, tworzy pewien refleksyjny model spojrzenia na kulturową rzeczywistość i jej technicznie zapośredniczoną dynamikę.

Video, które realizuje skończony projekt zakładający dużą skalę, lub video, które rządzi się narracją usiłującą stworzyć wyczerpującą wykładnię świata, jak np. cykl *Cremaster* Mathew Barneya, jednoznacznie odcina się od sposobu myślenia o dziele sztuki jako modelu, o którym mowa w tym tekście. Jeśli video ukrywa systematycznie swój szkicowy charakter, utożsamia się z filmową opowieścią, bez względu na to, na jak małym ekranie będzie wyświetlane, stanowi zawsze charakter czegoś większego. Właściwa dla video w zarysowanej powyżej perspektywie jest wielość punktów widzenia, z założenia zrywających z monologiczną strukturą obrazu.

Oczywiście, kategoria przykładu lub modelu jest bardzo szeroka i zwłaszcza gdy w grę wchodzi interpretacja dzieła video, powstaje



Max Almy, *Perfect Leader*, 1983 (2)



Aleksandra Hirszfeld, *Itch*, 2009

ryzyko, że kategoria przykładu będzie zbyt pojemna. Dlatego nie można stosować jej do ostrego podziału. Inne kategorie, jak np. intymny lub osobisty charakter, są jednocześnie za wąskie i za szerokie, dopiero powiązane z wypracowanym znaczeniem modelu pozwalają na wskazanie w nich aspektu skali. „Przykład” to pojęcie orientacyjne, wypracowane w perspektywie genealogicznej. Ma ona otworzyć perspektywę na rozumienie miary, a nie ukonstytuować się jako formalne narzędzie analizy. Narzędzie teoretyczne, które zmierzyłoby, co jest duże, a co małe, w video jest chimerą. Powyższe rozważania mają przede wszystkim pokazać stopień trudności w rozumieniu skali i jej historyczne zadłużenie, które skutecznie uniemożliwia posługiwanie się z pełną odpowiedzialnością takimi zwrotami, jak mała forma video.