

Ryszard W. Kluszczyński

film wideo
multimedia

sztuka ruchomego obrazu
w erze elektronicznej

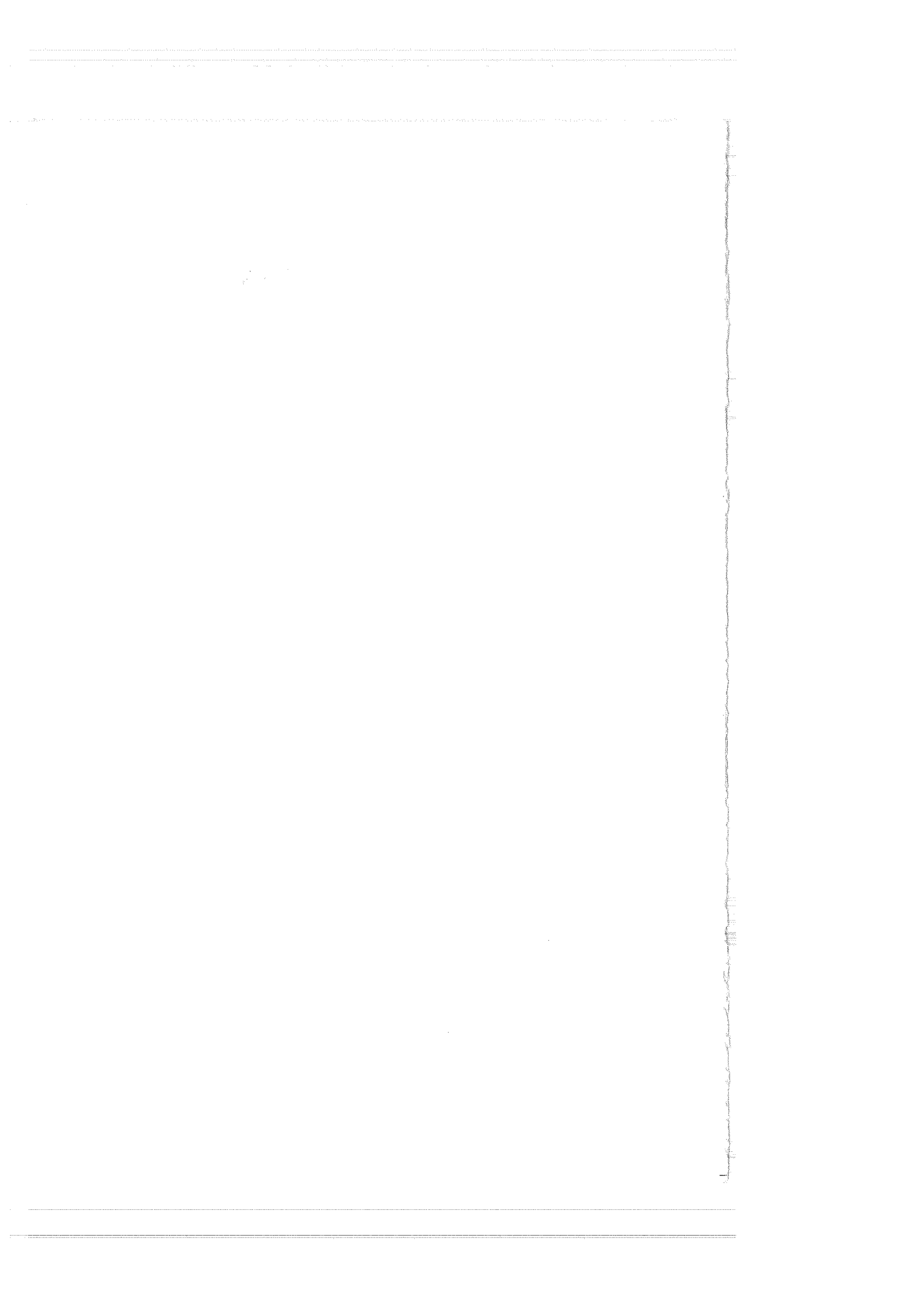


instytut kultury 1999

film wideo
multimedia

sztuka ruchomego obrazu
w erze elektronicznej

Eligii



Ryszard W. Kluszczyński

film video
multimedia

sztuka ruchomego obrazu
w erze elektronicznej

Instytut Kultury
Warszawa 1999

Książka wydana dzięki wsparciu finansowemu
Wydziału Edukacji Urzędu Miasta Łodzi
oraz Uniwersytetu Łódzkiego

recenzent: Anna Zeidler-Janiszewska
redakcja merytoryczna: Maria Weseli
projekt graficzny/skład: Grzegorz Laszuk

Film – video – multimedia.
Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej.

© Ryszard W. Kluszczyński

ISBN 83-853-23-85-6

7 Wstęp

Rozdział pierwszy.

SZTUKA AUDIOWIZUALNA**15 WOBEC ELEKTRONICZNEGO WYZWANIA**

- 18 Film, kino i nowe media
- 23 Telewizja i wideo
- 26 Interaktywność - dekonstrukcja – cyberkultura
- 31 Sztuka interaktywna – sztuka hipertekstualna

Rozdział drugi.

35 KINO TRANSGRESYJNE

- 43 Stan Brakhage albo kino organiczne
- 48 Andy Warhol albo rozstanie z podmiotowym autorem
- 50 Film strukturalny – film analityczny – kino rozszerzone

Rozdział trzeci.

67 VIDEO ART JAKO INTERMEDIUM

- 75 Hybryda medialna
- 80 Nam June Paik, czyli zarys historii sztuki wideo
Etyka i estetyka – wideo pomiędzy przestrzenią publiczną
a prywatną
- 83 a prywatną

Rozdział czwarty.

93 KONCEPTUALIZM – SZTUKA INSTALACJI – (MULTI)MEDIA

- 95 Sztuka konceptualna – fundament instalacji i (multi)mediów
- 101 Sztuka instalacji: geneza – historia – istota
- 106 Instalacje medialne
- 119 Instalacja – obiekt – rzeźba
- 120 Instalacje multimedialne

Rozdział piąty.

133 KINO ELEKTRONICZNE

- 142 Jean-Luc Godard albo video jako prywatność kina
- 160 Zbigniew Rybczyński albo kino jako video
- 176 Peter Greenaway albo elektroniczne kinomalarstwo

Rozdział szósty.

197 OBRAZY MULTIMEDIALNE

- 200 Nelinearne dyskursy w linearnych mediach
- 211 Odmiany multimedialności
- 218 Kino – film – rzeczywistość wirtualna

227 ZAKOŃCZENIE

- 233 Bibliografia
- 247 Spis ilustracji
- 251 Indeks nazwisk
- 257 Indeks tytułów

wstęp

We współczesnym krajobrazie sztuki coraz więcej miejsca zajmują dzieła, które zawdzięczają technologiom elektronicznym zarówno swoje powstanie, jak i charakterystykę ontyczną oraz strukturalno-jakościową. Ów nieprzerwanie postępujący proces medializacji (*resp.* elektronizacji i digitalizacji) sztuki ogarnia w jednakowym stopniu tradycyjne, istniejące od wieków dziedziny artystyczne, jak malarstwo czy grafika (wówczas, kiedy przybierają one postać cyfrową), bądź jak muzyka (gdy jej parametry dźwiękowe zostają podporządkowane narzędziom elektronicznym) oraz nowsze domeny twórcze, jak fotografia (kiedy, na przykład, jest tworzona przy pomocy lasera). Przede wszystkim jednak, z oczywistych powodów, proces ten dotyczy twórczości (multi)medialnej¹, a w jej ramach, kształtującej się na naszych oczach, głęboko zróżnicowanej wewnętrznie domeny sztuk interaktywnych. Ich rozwój, zapowiadany w pewnym sensie przez sztukę konceptualną, sztukę instalacji, *happening*, *performance art* oraz niektóre realizacje medialne powstające w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, osiągnął fazę rzeczywistych spełnień z chwilą, kiedy artyści po raz kolejny otrzymali w darze wytwór umysłu ludzkiego realizującego swe kreacyjne aspiracje na obszarze nauki oraz techniki². I nie po raz pierwszy w dziejach sztuki podarunek taki spowodował zakłócenie panującego porządku estetycznego, sproblematyzował oczywiste, wydawałoby się, dogmaty i zmusił do ponownego przemyślenia podstawowych pojęć, definicji i ról społecznych związanych z systemem sztuki. Wynalazek fotografii, a następnie kina, spowodował niegdyś *sui generis* sekularyzację *sacrum* estetycznego, zanik aury i konieczność zweryfikowania rozlicznych przeświadczeń dotyczących sztuki, procesu twórczego i jego wytworów (por. Benjamin, 1975: 69-77). Dzisiejsze zastosowanie komputera w działaniach artystycznych doprowadziło jednak do rezultatów, które wręcz każą z lekkim pobłażaniem odnosić się do niegdyśjszych rewolucji w sztuce, powodowanych przez inwazję techniki i technologii. Bowiemy chyba dopiero teraz stanęliśmy przed koniecznością uświadomienia sobie, że przeobrażenia kultury artystycznej, wywołane rozwojem nowych technologii, doprowadziły ją do rzeczywistej sytuacji kryzysowej. W rezultacie tego kryzysu jednolita dotąd, choć wielopoziomowa i jakościowo bardzo zróżnicowana, kultura artystyczna zaczyna powoli rozszepać się na dwa układy funkcjonujące w ścisłym powiązaniu, czy wręcz we wzajemnym nawarstwieniu, ale rządzące się w istocie odmiennymi prawami i odwołujące się do odmiennych systemów aksjomatyczno-aksjologicznych.

Układ pierwszy, tradycyjny – wiele przemawia za tym, aby określić go jako modernistyczny – króluje w tradycyjnych właśnie (i tradycyjnie traktowanych) dziedzinach artystycznych oraz (choć nie jest to już panowanie absolutne, lecz w bardzo poważnym stopniu osłabione) w świecie sztuki „starych” mediów. Paradygmat ten jest zbudowany na fundamencie akceptacji domi-

¹ Zaproponowane tutaj określenie (lub, jeśli ktoś woli, inna pisownia istniejącego już terminu) „(multi)medialny”, czy też „(multi)media” ma za zadanie objąć łącznie zarówno zjawiska zaliczane do świata mediów (na przykład film bądź wideo), jak i fenomeny multi-medialne (takie jak CD-ROM czy Internet).

² Te trzy domeny twórczej aktywności ludzkiej: sztuka, nauka i technika, zostały w ten sposób ostatecznie sprzęgnięte w jeden układ wzajemnych powiązań. Syndrom ten wydaje się jedną z najbardziej charakterystycznych właściwości porządku cywilizacyjno-kulturowego schyłku dwudziestego stulecia.

nującej pozycji artysty, osobowości wyjątkowej, mającej do wypełnienia rozmaite, ale zawsze doniosłe role społeczne. Fundament taki determinuje szereg dalszych rozstrzygnięć: uznanie przewagi intencji (duchowej istoty) dzieła nad jego obiektywizacją (materializacją), uprzedniości jego znaczenia wobec wszelkich procedur interpretacyjnych oraz akceptację zasadniczo przedstawiającego (bądź wyrażającego – to tylko szczególna forma reprezentacji) charakteru dzieła sztuki.

Układ drugi, który przez analogię do poprzedniego określe jako posttradycyjny (aczkolwiek można także nie bez podstaw nazwać go postmodernistycznym, wyrażając w ten sposób pogląd³, że tak klasyfikowany kompleks zjawisk, pomimo tego, iż kontynuuje on wybrane właściwości poprzedniego paradygmatu – modernistycznego, zarazem w istotny sposób mu się przeciwstawia nie pozwalając się zredukować do statusu ostatniej, czy też najnowszej jego fazy⁴), to współczesna cyberkultura, przede wszystkim multi-hiper-medialna, wraz ze zjawiskami ją otaczającymi, które powtarzają – jak echo zniekształcając i osłabiając – istotne cechy cyberkulturowej matrycy⁵. W ramach tego układu proces twórczy rozpada się na kilka faz. Ich podmiotem jest zarówno artysta, jak i odbiorca. Tworzone dzieło uzyskuje w wyniku zróżnicowanych (i wielopodmiotowych) czynności kreacyjnych strukturę skomplikowaną, wielopoziomową, a poszczególne jego segmenty stanowią wyzwanie dla twórczych zachowań podmiotów uwikłanych w jego kontekst. Realizacje takie porzucają strukturę tekstową dla otwartej konstrukcji hipertekstu i zastępują linearną lekturę swobodną nawigacją – wędrówką, która stwarza swoją własną drogę. W układzie postmodernistycznym (w cyberkulturze) artysta rezygnuje z części swoich prerogatyw dzieląc się przywilejem (i trudem) kreacji z odbiorcą, który zostaje zmuszony do porzucenia bezpiecznego komfortu kontemplacji zastanego dzieła i do podjęcia odpowiedzialności za jego zaistnienie. Procesy te mogą przebiegać w bardzo odmienny sposób, co sprawia, że ich rezultaty są zróżnicowane i w znacznym stopniu nieprzewidywalne. Proporcje wyznaczane przez zaangażowanie obu stron i wynikający stąd podział ról też mogą być bardzo różne.

Dzisiejsza sztuka jest wyznaczana przez aktywną współobecność⁶ obu scharakteryzowanych powyżej układów. Także system kultury ulega postępującej polaryzacji, która nakłada się na już istniejące w niej opozycje, takie jak na przykład, przeciwstawienie kultury wysokiej (artystycznej) kulturze popularnej (rozrywkowej). Prowadzi to, oczywiście, do zaburzenia uprzednio ustalonych konfiguracji i do kształtowania się nowych porządków, które często wykorzystują jako swój budulec właściwości należące wcześniej do różnych paradygmatów. W ten sposób na przykład struktura gry, która znamionowała dotąd raczej dziedzinę kultury popularnej – rozrywki – obecnie staje się również coraz częściej atrybutem realizacji przynależących do kultury artystycznej (czy

³ Określenie: postmodernizm (resp. postmodernistyczny) występuje w teorii sztuki i kultury w tak rozmaitych znaczeniach, że każde jego użycie jest związane z koniecznością wyjaśnienia, który z wielu możliwych sensów ono aktywizuje; zob. też przypis 5.

⁴ Wolfgang Iser wyróżnia kilka różnych faz (wymiarów) moderny, co pozwala mu następująco pokazać, w jaki sposób postmoderna jest zarazem kontynuacją moderny i zerwaniem z nią; zob. Iser, 1998.

⁵ Na temat przyjmowanego tu rozumienia pojęcia postmodernizmu oraz relacji pomiędzy postmodernizmem i cyberkulturą zob. Kluszczyński, 1996b.

⁶ Co oznacza również wzajemne oddziaływanie.

wręcz elitarnej, chciałoby się powiedzieć, gdyby nie świadomość, że procesy, o których mowa, zaburzają również granice pomiędzy tak charakteryzowanymi sferami).

Współczesna audiowizualna sztuka i kultura ruchomego obrazu jest równie zróżnicowana, jak dzisiejsza sztuka i kultura w ogóle. Także i ona ulega wspomnianej powyżej wewnętrznej polaryzacji. W jej obrębie możemy wyodrębnić zjawiska należące do obu wskazanych wcześniej układów artystycznych: tradycyjnego, czyli dzieła wykorzystujące media linearne (na przykład: film, wideo), które domagają się interpretacyjnej kontemplacji, oraz postmodernistycznego – prace sięgające po hipermedia (takie jak instalacja interaktywna, CD-ROM, Internet) aby powołać do przedistnienia byty, które oczekują następnie na aktualizujące je (bądź kreujące) interakcje. Odnajdujemy tam również realizacje, które ze względu na ich charakterystykę ontologiczno-strukturalną jesteśmy zmuszeni zaliczyć do grupy form tekstowo-linearnych, podczas gdy wykorzystywane przez nie technologie łączą je z dziedziną interaktywnych multimediiów. Jako przykład może posłużyć kino elektroniczne bądź animacja komputerowa. W świecie zjawisk elektronicznych napotykamy też na rozliczne inne (nad)użycia czy (nie-do)użycia mediów/hipermediów, które prowadzą do powstania rozmaitych form hybrydycznych. W swojej wielokształtności audiowizualne dzieła (multi)medialne doskonale reprezentują – poprzez różnorodność postaw i ról oraz heterogeniczność wykorzystywanych narzędzi i programów artystycznych – polimorficzność współczesnej, szeroko pojmowanej, artystycznej kultury postmodernistycznej.

Właśnie obszar opisany powyżej stanowi przedmiot mojego zainteresowania w niniejszej książce. Nie jest ona jednak pomyślana jako monografia zagadnień sztuki (multi)mediów. Rozległość problematyki nie pozwala bowiem ogarnąć jej w jednym podejściu⁷. Również kino/film i jego relacje z innymi (multi)mediami nie stanowią centrum mojej uwagi, pomimo niezaprzeczalności faktu, iż duża część zawartych w książce rozważań jest poświęcona właśnie problematyce kinowo-filmowej. Ta obfitość rozważań dotyczących kina/filmu bierze się stąd jedynie, iż fenomen ten tworzy pierwszą, historycznie rzecz biorąc, sztukę audiowizualną i pierwsze medium posługujące się ruchomym obrazem. W wyniku tego pierwszeństwa właśnie, oprócz rozmaitych innych konsekwencji, film uzyskał status podstawowej warstwy strukturalnego palimpsestu, jakim jawi się współczesne audiowizualne dzieło multimedialne.

Zadaniem niniejszej książki jest przedstawienie, potwierdzenie oraz zilustrowanie przykładami hipotezy, że sztuka interaktywnych multimediiów posiada swoje uwarunkowania nie tylko w rozwoju technologii informacyjno-komunikacyjnych, lecz że posiada również oparcie w tendencjach artystycznych, które rodziły się na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, aby dojrzeć wraz ze sztuką konceptualną; które rozwijały się następnie

⁷ Natomiast wspólnie z wydaną wcześniej przeze mnie książką *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce* (Instytut Kultury, Warszawa 1998), oraz kolejną, przygotowywaną do druku pracą: *Sztuka w wirtualnych przestrzeniach*, może już utworzyć całość posiadającą charakter wstępnego zarysu takiej monografii.

i przeformułowały w czasie dwóch kolejnych dekad, aby ostatecznie, około połowy lat dziewięćdziesiątych, osiągnąć kształt posiadany współcześnie. Konceptualizm oraz związana z nim sztuka instalacji, *happening* i *art performance* okazują się w ten sposób artystyczno-myślowym zapleczem i fundamentem kultury hipermediów. Sztuka (multi)medialna kształtowała się równolegle do procesu ich formowania i rozwoju. Obie te złożone linie rozwoju sztuki: konceptualna i (multi)medialna wielokrotnie splatały się ze sobą wykazując przy tej okazji, iż w pewnym sensie były dla siebie nieodzowne, że uzyskiwały swoją formę oraz samoświadomość właśnie dzięki wzajemnym obustronnym oddziaływaniom.

Realizacja zadań postawionych tej książce sprowadza się więc w praktyce do wyodrębnienia i przedstawienia procesów artystycznych⁸, które, przeobrażając odziedziczoną po modernizmie domenę strategii twórczych, doprowadziły ostatecznie do ukształtowania się dzisiejszej audiowizualnej sztuki interaktywnych multimediiów. Skoro bowiem utrzymuję, iż to nie sam rozwój technologii cyfrowych stworzył sztukę multimedialną, lecz że rodziła się ona – oraz jej świadomość – w obrębie różnych procesów i w różnych formach artystycznych poprzedzających, a w najlepszym razie towarzyszących postępowi technicznemu, aby odnaleźć w technologii i instrumentarium multimedialnym jedynie możliwość swego doskonalszego niż przedtem spełnienia, to moim zadaniem jest wykazanie, iż sztuka cyberkultury ukształtowała się i dalej rozwija w dialogu pomiędzy ideami a technologią. Analityczne, rozumiejące przedstawienie tego dialogu jest warunkiem uchwycenia natury współczesnych przekształceń i przewartościowań artystycznych. Prezentuję więc w niniejszej książce proces dokonujących się przeobrażeń sztuki ruchomego obrazu oraz kształtowania się jej nowych form, przechodząc od kina, poprzez wideo i obszary wzajemnych oddziaływań tych dwóch mediów, aż do sztuki multimedialnej. Dzięki temu mogę również przedstawić i poddać analizie – a jest to drugi cel książki – różnorodność zjawisk tworzących współcześnie złożoną i wewnętrznie bardzo zróżnicowaną dziedzinę sztuki audiowizualnej.

To podwójne zamierzenie wyznacza metodę, strukturę i zawartość niniejszej książki. Łączę w niej elementy dyskursu teoretycznego, historycznego oraz analitycznego, sięgam po konkretne przykłady realizacji artystycznych, aby poprzez ich opis, analizę, a niekiedy i interpretację, ugruntować proponowane konstatacje teoretyczne. Proporcje, w jakich dyskursy te występują w poszczególnych częściach rozważań, zmieniają się stosownie do omawianych zagadnień oraz wykorzystywanego materiału.

Pierwszy rozdział ma charakter ogólnego wprowadzenia do rozważanych tu zagadnień. Jego przedmiotem jest proces różnicowania się dziedziny (multi)mediów audiowizualnych oraz konsekwencje owych transformacji. W rozdziale tym zostaje wyznaczony obszar zagadnień podjętych w całej książce oraz nie-

⁸ Tych, które zostały tu uznane za szczególnie ważne, o ile nie decydujące dla ukonstytuowania się współczesnego stanu kultury artystycznej.

które ich konteksty teoretyczne, zostają sformułowane zasadnicze problemy, jak również wprowadzone najważniejsze pojęcia.

W rozdziale drugim przedstawiam tendencje w filmie awangardowym, zapowiadające przyszłe formy artystycznej kultury interaktywnej, tendencje, które łącznie zostały określone mianem kina transgresyjnego. W rozdziale tym omawiam twórczość Stana Brakhage'a i Andy Warhola oraz zjawiska filmowe ogólniejszej natury, takie jak kino analityczne, film strukturalny i kino rozszerzone (*expanded cinema*), nurty, które porzucają tradycyjne wyznaczniki medium filmowego, pozostając zarazem w granicach sztuki filmowej (stąd wzięła się nazwa, którą proponuję dla całości tych zjawisk: kino transgresyjne). W analizie tych kierunków szczególnie nacisk kładę na proces swoiście pojmowanej i różnie realizowanej depersonalizacji dzieła filmowego (proces osłabiania wpływu podmiotowości, oddziaływania jaźni autora na strukturę dzieła) oraz na dążenie do pozbawienia filmu wyrazistości i trwałości przedmiotowej. Oba te procesy, w sobie właściwy sposób, sprzyjają – w dalszej kolejności – wykształceniu się sztuki interaktywnych multimedialnych.

W rozdziale trzecim podejmuję rozważania na temat sztuki wideo. Dziedzina ta jest w nim postrzegana jako fenomen intermedialny, jako jedno z „rozszerzeń” filmu, jak również jako rezultat przeniesienia telewizji w nową przestrzeń komunikacyjną i aksjologiczną, a zarazem jako pole dynamicznego spotkania odniesień wielomedialnych. W rozdziale tym zostaje przedstawione wewnętrzne gatunkowe zróżnicowanie sztuki wideo, jej relacje z innymi dziedzinami artystycznymi, zarys jej historii upostaciowiony w dziele Nam June Paika, sposoby łączenia przez nią problematyki artystycznej i etycznej oraz metody przetwarzania relacji pomiędzy przestrzenią publiczną a prywatną.

Rozdział czwarty stanowi swoistą kontynuację wątków analizowanych w dwóch poprzednich rozdziałach, które zostają jednak tym razem umieszczone w odmiennym kontekście – w ramach sztuki instalacji oraz zjawisk z nią związanych. Obok rozważań podejmujących próbę scharakteryzowania podstawowych parametrów tego zjawiska artystycznego, proponujących jego typologię oraz określających jego pozycję i znaczenie we współczesnej sztuce, przedstawiam także zarys jego historii, jak również omawiam rozmaite zagadnienia szczegółowe, na przykład: relacje pomiędzy sferą materialną i wirtualną, proces spacjiacji obrazu, zagadnienie wzajemnych relacji struktur czasowych i przestrzennych dzieła. Ponadto został tu również poddany analizie paradygmat konceptualny, jego transformacje, warianty oraz rola w procesie kształtowania się zarówno sztuki instalacji, jak i twórczości (multi)medialnej. Tak jak poprzednio, i w tym rozdziale zwracam szczególną uwagę na te właściwości wyjściowego przedmiotu jego analizy – sztuki instalacji *en globe*, a także instalacji filmowej i wideo, które w dalszym rozwoju prowadzą ku instalacjom multimedialnym.

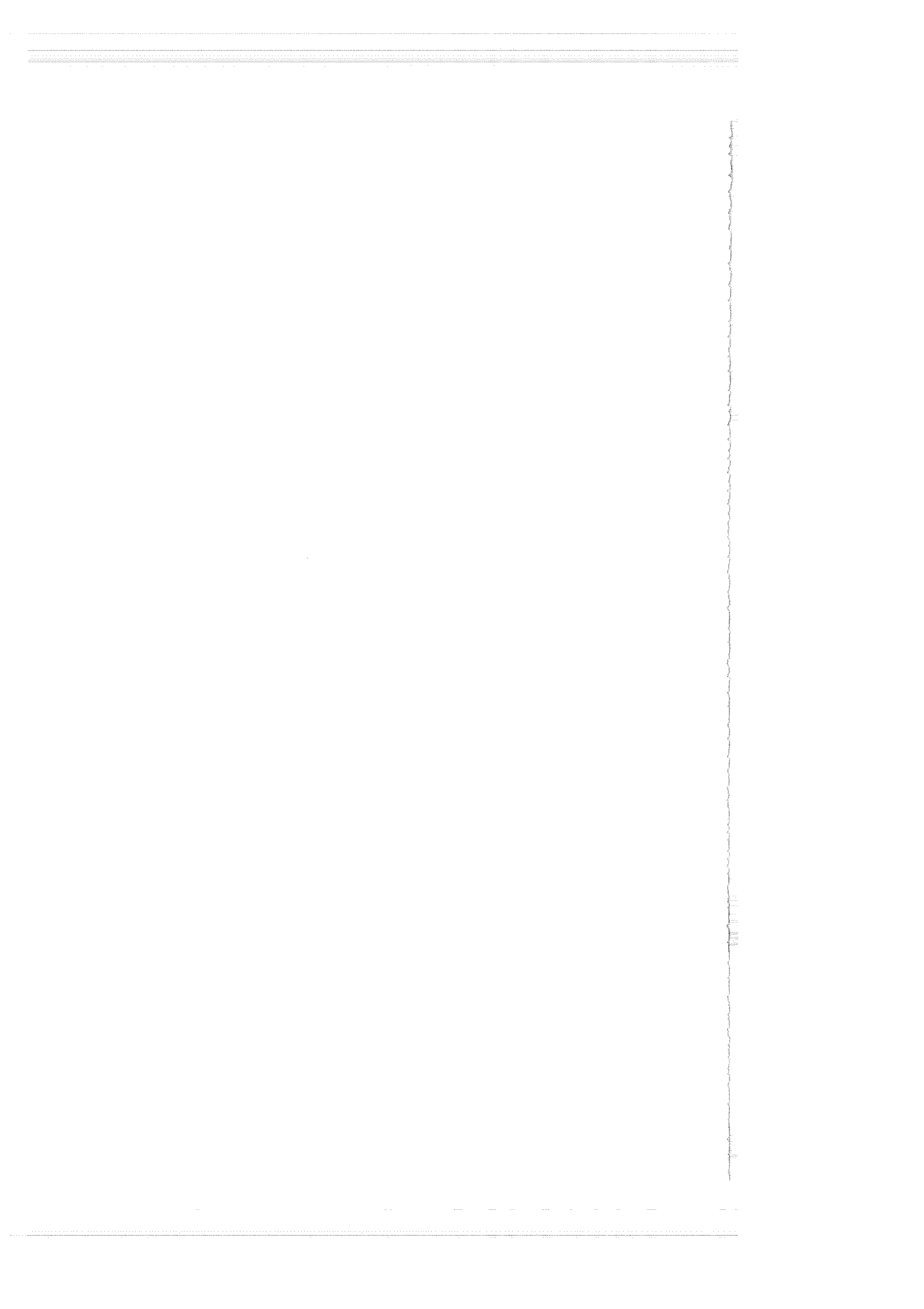
W rozdziale piątym analizuję sytuację artystyczną powstałą w wyniku spotkania dwóch mediów: kina i wideo (bądź szerzej – kina i medium elektronicznego). W ramach tego rozdziału, obok rozważań teoretyczno-historycznych, przedstawiam także twórczość trzech artystów: Jean-Luc Godarda, Zbigniewa Rybczyńskiego i Petera Greenawaya. Chcę bowiem, poprzez analizę rozwoju i transformacji ich sztuki, ukazać różne wymiary i aspekty zmian wniesionych do kina przez powstanie i ewolucję mediów elektronicznych. Pragnienie pogłębionego przedstawienia procesów wzajemnego oddziaływania na siebie różnych mediów oraz mediów i multimediów; dążenie do pokazania ich relacji z innymi dziedzinami sztuki, do wydobycia podstawowych problemów, które powstają na granicy pomiędzy reprezentacją i symulacją; a wszystko to poprzez rozważania nad twórczością trzech artystów, których dzieło, przy całej różnorodności ich postaw, wydaje się szczególnie istotne dla omawianych zagadnień – wszystko to sprawiło, iż rozdział ten okazał się najobszerniejszą częścią książki. W pewnym sensie jego rozmiary są także odwzorowaniem ilościowej dominacji świata hybrydycznych form (multi)medialnych nad wszystkimi innymi, rodzajowo „czystymi” zjawiskami cyberkulturowymi, dominacji, która charakteryzuje obecny stan twórczości artystycznej.

I wreszcie rozdział szósty, ostatni, w którym przedmiotem rozważań jest proces przeobrażania się mediów linearnych w nielinearne, różne odmiany sztuki multimedialnej, status i formy uwikłanego w nie ruchomego obrazu oraz miejsce i znaczenie innych, wcześniej powstałych mediów w obrębie struktury multimedialnej. W ramach ostatniego bloku tematycznego największą uwagę poświęcam problemom relacji pomiędzy kinem, filmem i rzeczywistością wirtualną, oraz problemom kina interaktywnego. Ten rozdział, będąc w dużym stopniu kontynuacją rozważań podjętych w rozdziale czwartym, jest również swoistym uwieńczeniem całości książki, tak jak sztuka multimediów w sobie właściwy sposób koronuje rozwój sztuk medialnych. Zarazem jednak, co chciałbym wyraźnie zaznaczyć, przedstawione w tym rozdziale dywagacje na temat twórczości multimedialnej mają jedynie charakter wprowadzenia, ograniczają się do zarysowania podstawowych parametrów i właściwości charakteryzujących zjawiska, które tworzą tę dziedzinę sztuki. Celem niniejszej książki jest bowiem, jak już wspominałem, pokazanie skąd i w jaki sposób wyloniła się sztuka interaktywnych multimediów, a nie jej szczegółowa, dogłębna analiza. Badania artystycznych praktyk hipermedialnych i towarzyszących im teorii, gdyby zostały tu podjęte w sposób analogiczny (równie szczegółowy) do przedstawionego opisu procesu konstituowania się tego paradygmatu, daleko wykroczyłyby poza ramy rozdziału przypisanego tej problematyce. Pozostawiam je więc jako temat dla odrębnej książki.

Wszystkie wspomniane zagadnienia są tu analizowane przede wszystkim (aczkolwiek nie wyłącznie) w paradygma-

cie sztuki eksperymentalnej, niezależnej, progresywnej. O ile bowiem istnieją już – także w Polsce – pierwsze teoretyczne opracowania nowej sytuacji tradycyjnego kina w kontekście mediów audiowizualnych (zob. np. Gwóźdź, 1997), jak również analizy świata popularnej kultury (multi)mediów (zob. np. Godzic, 1996), ciągle jednak brakuje całościowego opisu i analizy procesów, które przeobrażają sztukę i kulturę alternatywną, brakuje badań, których rezultaty pozwoliłyby odpowiedzieć, bez odwoływania się do intuicji czy do przekonań o charakterze ideologiczno-światopoglądowym, na coraz częściej stawiane pytania dotyczące losów formacji awangardowej w dobie elektronicznej, jej miejsca w cyberkulturze, czy wreszcie – a są to zagadnienia bardzo ściśle ze sobą powiązane (zob. Kluszczyński, 1996b) – jej pozycji wobec paradygmatu postmodernistycznego (zob. np. Bauman, 1994; Dziamski, 1995; Szkołut, 1996).

Na zakończenie tych wstępnych uwag chciałbym jeszcze wyraźnie zaznaczyć, iż podjęte w niniejszej książce zagadnienia w przeważającej części odnoszą się do zjawisk i problemów mających niezwykle współczesny, aktualny charakter, dotyczą spraw rodzących się niemal na naszych oczach. Kwestie o nieco starszym rodowodzie (aczkolwiek pozostające ciągle w obrębie drugiej połowy tego stulecia) są tu postrzegane z perspektywy wydarzeń najnowszych, jako ich zapowiedź czy też bezpośrednie zaplecze, przez co zyskują podobny do tamtych status. Równoległość rozwoju badanych procesów artystycznych oraz odpowiadających im czynności poznawczych może więc niekiedy sprawiać, że konstruowane propozycje teoretyczne będą w istocie posiadać nie w pełni ogólny, lecz jedynie fragmentaryczny charakter, że będą odnosić się do niektórych jedynie wymiarów bądź niektórych tylko części opisywanych tendencji i zjawisk (czasem może nawet wbrew wyobrażeniu ich autora). Wykorzystywanie wybranych realizacji artystycznych jako materiału dla teoretycznych uogólnień, jak również dla ich weryfikacji, nie uchroni nas w pełni przed wspomnianym niebezpieczeństwem. Dopiero dalszy rozwój artystycznej kultury (multi)medialnej powie nam, które z przedstawionych w tej książce intuicji badawczych okażą się trafne. Jednak znaczenie analizowanych zjawisk i procesów artystycznych, ich wielka rola w kształtowaniu się najnowszej sztuki oraz jej instytucjonalnego otoczenia, jak również narastająca potrzeba wstępnego bodaj uporządkowania tego obszaru i wykorzystania wyników badań do próby skonstruowania ogólnego paradygmatu postmodernistycznego, nakazuje mimo wszystko podjąć to wyzwanie – wraz ze wszystkimi towarzyszącymi mu niebezpieczeństwami.



rozdział 1

SZTUKA
RUCHOMEGO
OBRAZU WOBEC
ELEKTRONICZNEGO
WYZWANIA

Film, kino
i nowe media

.....

Telewizja i wideo

.....

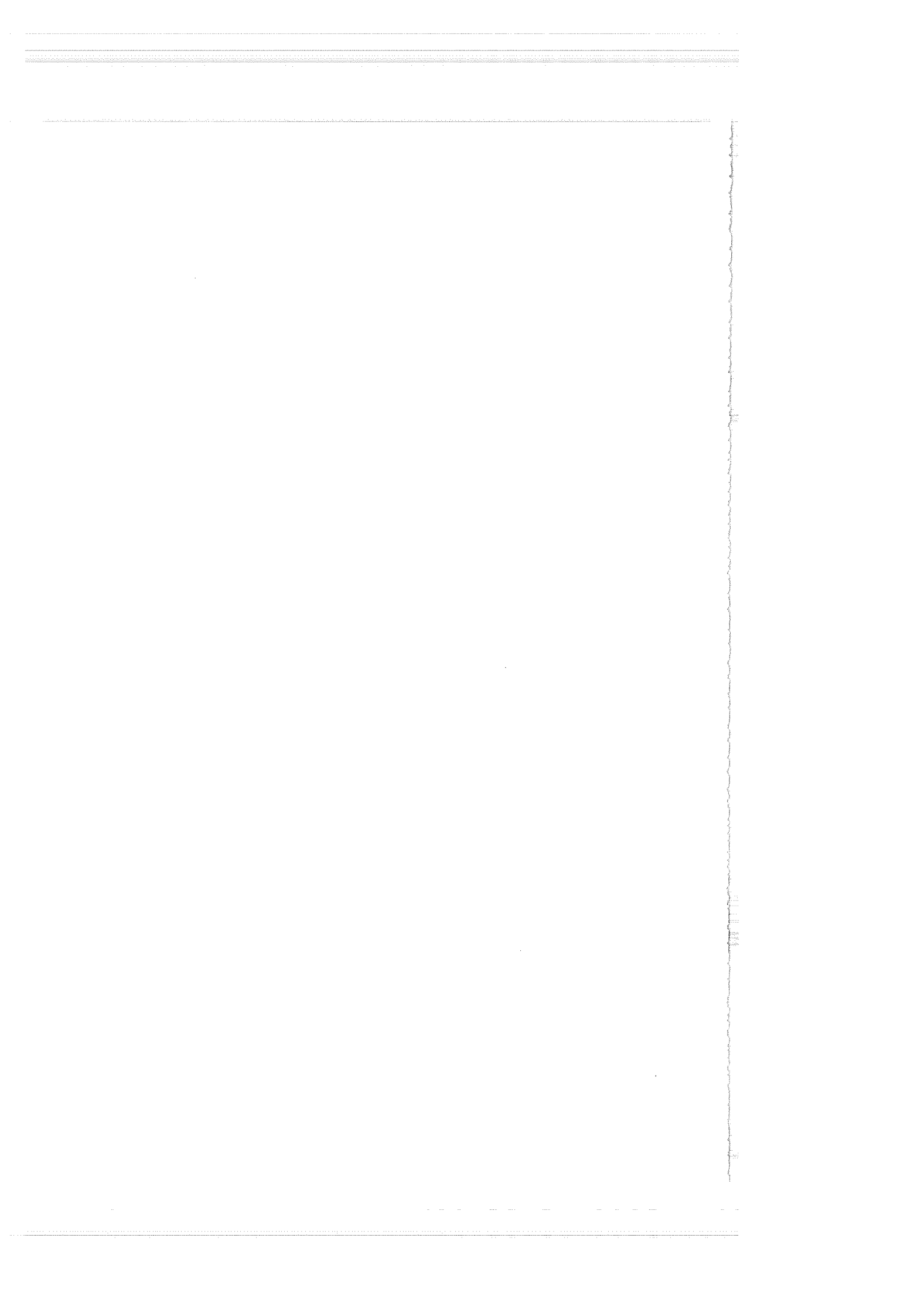
Interaktywność
- dekonstrukcja
- cyberkultura

.....

Sztuka interaktywna -
sztuka hipertekstualna

.....

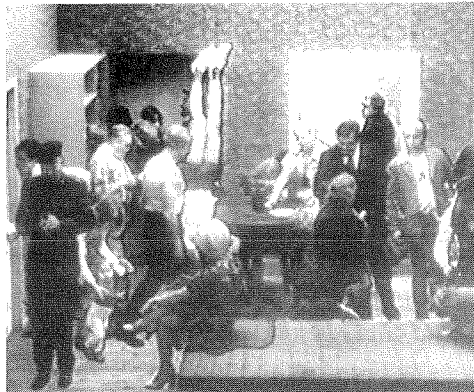




Ostatnie polskie publikacje z dziedziny teorii filmu i mediów (Gwóźdź, 1994; 1994a; 1997; Godzic, 1996; Hopfinger, 1997; 1997a) dowodzą, iż także u nas zaczyna upowszechniać się głęboka świadomość zmian dotyczących kontekstu, zarówno cywilizacyjnego, jak i estetycznego, w którym funkcjonuje współcześnie sztuka filmowa oraz kinematografia. Postęp technologiczny w sferze elektroniki, coraz szersze zastosowanie nowych technologii w rozmaitych dziedzinach kultury, przynosi bowiem szereg niezwykle ważnych dla kina konsekwencji.

Zmieniają się narzędzia pracy twórców filmowych, co w przypadku niektórych z nich, jak chociażby Zbigniew Rybczyński (il. 1) czy Peter Greenaway, doprowadziło do stabilizacji postaw i strategii twórczych, które dotąd, aczkolwiek wyraźnie obecne w ich twórczości, były realizowane kosztem ogromnego trudu (Rybczyński) lub przytłumione i zepchnięte na drugi plan przez tradycyjne właściwości medium filmowego (Greenaway). W przypadku wielu innych filmowców, zarówno należących do kręgu kina artystycznego, jak i popularno-rozrywkowego, dają się zauważyć daleko idące transformacje poetyk i podejmowanych tematów. Można mówić o kształtowaniu się licznych innowacji obrazowych, nowych form montażu, nowych struktur narracyjnych. Najnowsze technologie w kinie nie tylko dostarczają narzędzi, które pozwalają lepiej (łatwiej, szybciej) realizować tradycyjne zadania filmowe, ale też inicjują (bądź pogłębiają) zmiany w poetykach filmowych, tworzą nowe konwencje, przekształcają gatunki, naruszają tradycyjne relacje pomiędzy rzeczywistością a jej audiowizualnymi przedstawieniami, co prowadzi też do kształtowania się nowych postaw odbiorczych, nie mieszczących się ani w modelu identyfikacji-projeckji, ani w konwencjach dystansacyjnych kina brechtowskiego. Nowoczesne technologie elektroniczne gruntownie przeobrażają ontologiczno-strukturalne wyznaczniki tradycyjnego kina i filmu.

Kino zaczyna ponadto funkcjonować w nowych kanałach komunikacyjnych. Już telewizyjne prezentacje filmów oddziaływały transformująco na istniejące dotąd modele zachowań odbiorczych wobec dzieła filmowego, jak również przyniosły pierwsze zmiany filmowych poetyk. Wynalazek wideo zmiany te (zwłaszcza dotyczące mechanizmów odbiorczych) bardzo pogłębił. Ale prawdziwa rewolucja nastąpi jednak dopiero wówczas, gdy upowszechnią się filmy na płytach CD-ROM¹ (czy raczej DVD), a szczególnie te filmy, które w pełni wykorzystają nawigacyjne, interakcyjne właściwości medium komputerowego.



1. A. Zbigniew Rybczyński *Tango* (1980)



1. B. Zbigniew Rybczyński *Steps* (1987)

¹ Compact Disc – Read Only Memory.

Właśnie interaktywność staje się właściwością o szczególnie doniosłym znaczeniu dla przyszłego rozwoju sztuki ruchomego obrazu. Film – przez długie lata jedyna sztuka obdarzona tym atrybutem (ruchomym obrazem) – musi dziś odnaleźć się w zupełnie nowej dla siebie sytuacji. Stał się on bowiem tylko jednym z wielu (multi)mediów, dla których ruchomy obraz połączony z dźwiękiem jest podstawą komunikacji. Musi więc dokonać wyborów, które określą jego miejsce w tej złożonej, zróżnicowanej grupie sztuk (multi)medialnych.

Można by w tym miejscu sformułować hipotezę, że w niedalekiej przyszłości nastąpi rozszczepienie jednolitego dotąd (przy całej wewnętrznej różnorodności) procesu ewolucji kina i powstaną przynajmniej dwa odrębne nurty: pierwszy, usiłujący kontynuować dotychczasowe jego zasady i formy (nowe technologie będą tu używane jedynie dla urozmaicenia, odświeżenia dotychczasowych konwencji) i drugi, czyli kino interaktywne, burzące dotychczasowe konwencje i proponujące zupełnie odmienny typ doświadczenia odbiorczego. Inna możliwa dyferencjacja (nawarstwiająca się z poprzednią) doprowadzi do rozbudowy relacji interpersonalnych w obrębie grupy odbiorczej tam, gdzie mamy do czynienia z prezentacją filmu w przestrzeni publicznej, oraz rozbuduje wymiary komunikowania intrapersonalnego tam, gdzie odbiór przybierze kształt intymnej, indywidualnej interakcji z filmowym intertekstem. Obie te tendencje są już obecnie reprezentowane licznymi (szczególnie typ pierwszy) i wartościowymi przykładami (zob. na przykład dwa ostatnie rozdziały niniejszej książki).

Warunkiem koniecznym dla zrozumienia istoty tego procesu staje się analiza samego fenomenu interaktywności². Analiza taka powinna być nie tylko refleksją nad zjawiskowymi wymiarami interaktywności, jej odmianami, jej zastosowaniami artystycznymi i ich prehistorią, nad strukturą poszczególnych dzieł interaktywnych oraz pierwszymi kształtującymi się poetykami. Powinna ona także określić i uzasadnić wybór kontekstu metodologicznego w którym ją umieszczamy. Nie jest bowiem bez znaczenia – dziś o tym nie trzeba właściwie już przypominać – jakim językiem mówimy o przedmiocie naszych badań.

KINO – FILM – NOWE MEDIA

Wszystkie (multi)media następujące po kinie są rezultatem rozwoju technologii elektronicznych, które współcześnie stają się głównym czynnikiem przemian w kulturze i sztuce audiowizualnej, a co za tym idzie, zważywszy iż audiowizualność odgrywa decydującą rolę w dzisiejszym świecie³, również podstawowym źródłem przeobrażeń kultury pojmowanej jako całość. Tak zwana rewolucja komputerowa przekształca niemal wszystkie sfery, w któ-

² Zob. na przykład Kluszczyński (1996a) oraz zamieszczona tam bibliografia.

³ „W drugiej połowie wieku – pisze Maryla Hopfinger – typ kultury ma już charakter audiowizualny (...) O ile pierwsza połowa wieku upłynęła na konkurencji pomiędzy elementami rysującego się nowego układu, a oddziaływaniem kultury typu werbalnego, to teraz przewaga praktyk i tekstów audiowizualnych stała się faktem kultury (...) Przekazy audiowizualne sytuują się w centrum kultury. Dominują na scenie komunikacyjnej. Tworzą układ odniesienia dla innych dziedzin społecznej komunikacji. Przekształcają świadomość komunikacyjną uczestników kultury” (1998: 13); zob. też idem, 1985; 1997.

rych przejawia się aktywność rodzaju ludzkiego. Przeobraża więc także domenę sztuki tworząc nowe jej dziedziny, jak również przekształcając jej odmiany tradycyjne, także i te, które posiadają długą, liczoną tysiącami lat historię (Kluszczyński, 1997b).

Sytuacja kina/filmu⁴ – pierwszej formy medialnej sztuki ruchomego obrazu – zmienia się w wyniku rozwoju technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz powstania (multi)mediów elektronicznych w stopniu, który daleko przewyższa poziom zaawansowania wszystkich poprzednich jego transformacji, kiedy to rozwój technik kinematograficznych przekształcał aparaturę kina dodając dźwięk albo kolor, czy też zmieniając parametry obrazu bądź standardy audialne. Wszystkie tamte przeobrażenia nie naruszały bowiem podstawowych wyznaczników aparatury kina, uzupełniając ją jedynie o kilka nowych jakości i modyfikując kilka innych, już istniejących. Tymczasem obecne transformacje kina/filmu są dogłębne i zasadnicze, oraz – co ważniejsze – zachodzą w kilku różnych wymiarach.

Po pierwsze, zmienia się ono samo, przyjmując zupełnie nowy kształt: jesteśmy świadkami narodzin i rozwoju kina i filmu elektronicznego⁵. W największym zakresie i w pierwszej kolejności ten proces przemian wydaje się dotyczyć wymiaru tekstualno-artystycznego. Struktury obrazu, kody montażowe, systemy dyskursu narracyjnego uzyskują postać, która jest w znaczącym stopniu uwarunkowana przez technologie i techniki elektroniczne. Równolegle, w miarę zastępowania analogowych układów diegetycznych, będących wytworem reprodukcyjnej maszyneryi przedstawiającej – instancji fundamentalnej dla tradycyjnej aparatury kina⁶, przez symulacje cyfrowe – produkt technologii syntezy, przeistacza się także ontologia tekstu filmowego i struktury diegetycznej oraz epistemologiczna funkcja kina. Zamiast obrazu świata bowiem, pojawia się (może się pojawić) w kinie elektronicznym obraz-jako-świat (por. Kluszczyński, 1993b; Anders, 1995: 250 i nn.). W konsekwencji, zważywszy na powagę tej transformacji, może ona w istotny sposób wpływać także na charakter dyspozytywu, w tym na przebieg i jakościową organizację percepcji, (nawet jeśli sam aparat podstawowy w kinie elektronicznym nie ulega szczególnie istotnym zmianom). Aby jednak tak się rzeczywiście stało, aby dyspozytyw i percepcja filmu uzyskały nowy charakter, ów wywoływany przez symulację „efekt nierzeczywistości”, czy też raczej „nowej rzeczywistości”, musi oddziaływać silniej niż tradycyjna funkcja kina – budowanie wrażenia realności. Jednak nie zdaje się to w kinie elektronicznym ani zawsze, ani nawet w przeważającej liczbie przypadków, stąd możemy wyciągnąć wniosek, iż prawdopodobnie wiele właściwości przypisywanych bezpośrednio aparaturze kina jest w istocie wytworem procesów tekstualnych, bądź relacji indywidualnie powoływanych do istnienia (w poszczególnych filmach bądź jego typach) pomiędzy aparaturą a instancją tekstualną⁷.

⁴ Pod pojęciem kina będziemy tu rozumieć, zgodnie z ukształtowaną już tradycją (jej niejednorodność i wewnętrzne zróżnicowanie powoduje jednak, iż każde odwołanie doń staje się nieuchronnie jej interpretacją, wyborem jednego z jej wariantów), łącznie jego aparat podstawowy oraz dyspozytyw (obie te powiązane ze sobą instancje kina będą też określane w tej książce wspólnym mianem aparatury), podczas gdy odniesieniem dla pojęcia filmu pozostaje wymiar tekstualno-artystyczny. Aparat podstawowy kina to ogół urządzeń, technik i operacji wytwarzających film i ustanawiających jego podmiot oraz, w rozszerzonym ujęciu, także szereg powiązanych z nimi kontekstów: społecznych, kulturowych, ideologicznych, ekonomicznych, etc. Dyspozytyw, z kolei, obejmuje mechanizmy, procesy (zarówno techniczne, jak i psychiczne), ich aranżacje oraz konteksty składające się wspólnie na sytuację projekcji i percepcji filmu. Razem z szeroko pojmowanym aparatem podstawowym tworzą instytucję kina; por. przede wszystkim Baudry, 1985/1970; 1992; Bonitzer, 1971-72; Comolli, 1971-72; 1980; Heath, 1981; Kuntzel, 1976; 1981; Metz, 1977; oraz Helman, 1994.

⁵ Wyodrębniono już także i odmiany filmu elektronicznego: film hybrydowy, film wyobraźni cyfrowej i film nowych widzialności (zob. Gwóźdź, 1997b). Na marginesie warto jednak zauważyć, iż wszystkie te odmiany filmu elektronicznego mają w istocie charakter hybrydyczny, gdyż łączą w sobie różne aspekty kina/filmu oraz wideo, jak również wszystkie one powołują do istnienia nowe wymiary widzialności.

⁶ Której zasadniczym efektem jest zatarcie dystansu wobec rzeczywistości w celu ukrycia faktu, że w istocie jest ona konstruowana, a nie jedynie przedstawiana czy reprodukowana.

⁷ Innym aspektem tej sytuacji jest swego rodzaju wirtualizacja rzeczywistości realnej, która wydaje się długofalowym efektem istnienia i oddziaływania światów medialnych na percepcję rzeczywistości, por. Welsch, 1998a: 178-183.

Kino coraz częściej posługuje się środkami wideo (środkami elektronicznymi) doskonaląc możliwości montażowe oraz (dotąd przede wszystkim) rozbudowując dziedzinę efektów wizualno-dźwiękowych. Ten ostatni zakres zastosowania nowych technologii wzbogaca niepomiernie estetykę filmu (zwłaszcza sferę wizualności) i dlatego właśnie przyciąga uwagę licznych twórców. Wszystko razem przesuwają ponadto film w stronę dyspozytywu telewizyjnego. Wbrew temu przymieszczeniu jednak, wielu spośród wspomnianych twórców, którzy chętnie sięgają po narzędzia elektroniczne, jak na przykład Peter Greenaway, uważa, że pomimo wyłonienia się nowych form prezentacji dzieł filmowych, najlepszym sposobem przedstawiania elektronicznych filmów jest ich projekcja kinowa (powróćmy do tego wątku w jednym z dalszych rozdziałów tej książki). Z punktu widzenia Greenaway'a środki elektroniczne mają

jedynie odświeżyć i poszerzyć możliwości wyrazowe sztuki filmowej, stworzyć nowe formy kształtowania obrazu (il. 2). Dyspozytyw kina powinien pozostać w możliwie niezmiennym kształcie⁸.

Tymczasem procesy budowania nowych, cyfrowych środków wyrazu artystycznego w kinie – zgodnie z oczekiwaniami autora *Książki Prospera* – postępują w ostatnich latach bardzo efektywnie. W ich rezultacie oblicze dzisiejszego filmu coraz mniej przypomina formy, które pozostawiła po sobie filmowa nowa fala. Współczesna sztuka filmowa bardzo oddaliła się od poetyk nowofalowych porzucając jednocześnie charakterystyczny dla niegdyśiejszych filmów wielowymiarowy związek z rzeczywistością realną.

Łączenie w obrębie tego samego dzieła filmowego obrazów posiadających naturę fotograficzną z obrazami generowanymi przy użyciu środków elektronicznych przynosi rezultaty daleko wykraczające poza obszary poetyki filmu. Obie te formy obrazowości różnią się bowiem między sobą – co jednoznacznie wynika z powyższych rozważań – w bardzo zasadniczy sposób. Obraz fotograficzny jest analogonem rzeczywistości go poprzedzającej. Obraz generowany elektronicznie nie jest na to skazany. Rzeczywistość, którą on przedstawia, może narodzić się wraz z nim. Możemy też mieć w tym przypadku do czynienia wręcz z całkowitym odwróceniem poprzedniej relacji: z rzeczywistością występującą w roli analogonu obrazu (powiemy wtedy, iż film taki jest przedstawieniem nieistniejącego w rzeczywistości świata). Kiedy oba te rodzaje obrazu (fotograficzny i cyfrowy) występują obok siebie, to pojawia się w rezultacie zakłócenie stosunku zarówno pomiędzy rzeczywi-

2. Peter Greenaway *Prospero's Books* (1991)

⁸ W ostatnim okresie Greenaway, równoległe do scharakteryzowanych powyżej przekonań, wyrażał też rosnące zainteresowanie dla technik multimedialnych, szczególnie dla technologii CD-ROM.

3. Marc Caro *KO Kid* (1994)

stością a jej przedstawieniem, jak i pomiędzy fikcją i konstruującymi ją systemami. Nie pozostaje to także bez wpływu na relacje pomiędzy rzeczywistością a fikcją. Synteza cyfrowa i film fotograficzny mają nie tylko różne ontologie, ale także odmienne metafizyki (il. 3).

Po drugie, wspominałem już o tym powyżej, zmienia się kontekst funkcjonowania kina. Film (*resp.* przypisana mu aparatura) trafia do programu telewizyjnego, na kasetę wideo, na płytę laserową, albo też, w odpowiedzi na nasze zamówienie, dociera po światłowodowej⁹ linii telefonicznej na ekran telewizora (monitora) zintegrowanego z multimedialnym komputerem. Konsekwencje uwikłania filmu w obce mu dyspozytywy wykraczają daleko poza proste efekty wynikające z przeniesienia w nowe ramy i wymagają osobnego rozpatrzenia każdego typu przypadku. Właściwości integrowanych w ten sposób dyspozytyw oddziałują na siebie wzajemnie, modyfikują się i – ostatecznie – często łączą ze sobą tworząc w ten sposób intermedialne, dyspozytywowe struktury hybrydyczne (na przykład projekcja wideo). Częstotliwość zachodzenia tych procesów oraz ich zasięg sprawia, że dzisiejsza sytuacja (multi)mediów jest zdominowana właśnie przez syndrom intermedialności. Głęboka struktura multimediiów – podstawowej współczesnej formy (i instytucji) komunikacyjnej – ma w istocie charakter układu intermedialnego, który w dalszej konsekwencji nadaje zjawiskom (multi)medialnym charakter dynamicznego palimpsestu.

Wspomniane powyżej funkcjonowanie filmu oraz – w rezultacie także i kina – w nowych kontekstach, powoduje w nich obu kolejne zmiany, które daleko wykraczają poza przekształcenia substancjalne i ontologiczne, a tym bardziej nie pozostają też zamknięte w granicach poetyk filmowych, lecz sięgają do struktury filmu jako medium, przeobrażają metody odbioru, przynoszą nowe formy jego doświadczania i rozumienia. W poprzednim akapicie zwracałem uwagę na procesy integrujące dyspozytywy (*resp.* aparatury) medialne w struktury hybrydyczne. Owo ciążenie ku hybrydyczności sprawia, iż dyspozytyw kina – kiedy usiłujemy go w jego swoistości uchwycić i zrealizować w percepcji pozakinowej – ujawnia liczne pęknięcia i odkształcenia. W zmiennej sytuacji funkcjonowania aparatury kina także i same filmy są doświadczane w zmieniony sposób; nowa sytuacja odbioru nie pozostaje z kolei bez wpływu na porządki tekstualne.

Rozwijające się równoległe do kina/filmu nowe media audiowizualne, które wchodzą z nim w rozmaite relacje, zarówno wpływają na jego struktury i formy, o czym pisałem uprzednio, jak również same ulegają przeobrażeniom pod jego wpływem. W wyniku tych wszystkich interferencji film przenosi się poza własne granice, występuje w realizacjach wideo, w formach rzeczywistości wirtualnej, w grach komputerowych. Tak jak w poprzednich rozważaniach zwracaliśmy uwagę na przeobrażenia dyspozytywu kina zachodzące

⁹ W istocie nie materia łącząca jest tu najważniejsza, lecz wykorzystywany system komunikacyjny. ISDN (Integrated Systems of Digital Networking) pozwala na równoległą transmisję różnych rodzajów zdigitalizowanych danych, przez co znacznie przyspiesza proces komunikowania, niezależnie od tego, czy ów proces odbywa się przy użyciu światłowodów, czy też kabla miedzianego; zob. Wigand, 1991.

w wyniku jego ingerencji w inne dyspozytywy, tak nie powinniśmy również zapominać o rozpowszechnianiu się filmowej tekstualności poza obszar kina. Realizacje artystyczne należące do dziedziny *video art*, czy też do wielopostaciowej sztuki multimedialnej, jak również popularne gry komputerowe, wszystkie one obficie czerpią z zasobów sztuki filmowej. Charakterystyczne dla kina kody konstrukcyjne obrazu, kody montażowe i narracyjne, kody dramaturgiczne, kody budowania postaci i fabuł stworzyły podstawowy system artykulacyjny audiowizualności (multi)medialnej.

Po trzecie, rozwój komputerowych technologii interaktywnych powołuje do istnienia różne formy kina interaktywnego, duchowo zakorzenionego w teorii i praktykach dystansacyjnych kina brechtowskiego, ale oddalającego się od nich zarówno na poziomie rzeczywiście tworzonych struktur, jak również w charakterze stawianych przez nie wymagań wobec odbiorcy. Zarówno aparat podstawowy kina interaktywnego, jak i jego dyspozytyw, bardzo się różnią od niekonwencjonalnych nawet odmian aparatury tradycyjnego kina.

Należy tu bardzo wyraźnie podkreślić wspomniany już fakt, iż nazwa ta – kino interaktywne – jest w istocie określeniem obejmującym szereg rozmaitych odmian różniących się pomiędzy sobą, i to często w bardzo poważnym stopniu. Podstawowe źródło tej dyferencjacji kryje się w inwariantności dyspozytywu, inwariantności, która jest uwarunkowana różnorodnością interfejsów¹⁰ i różnorodnością stosowanych technik. Różnorodność ta powoduje, iż kino interaktywne pozostaje w bliskich relacjach intermedialnych ze sztuką instalacji, sztuką CD-ROM, oraz z grami komputerowymi.

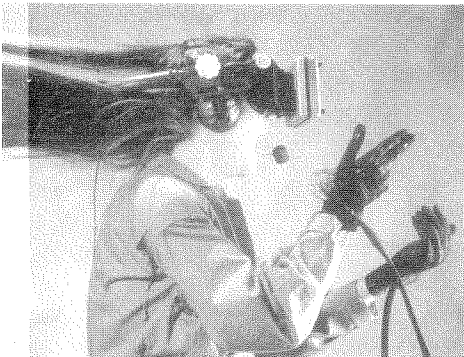
Postęp w dziedzinie interaktywnych technologii rzeczywistości wirtualnej (VR – *Virtual Reality*) stwarza perspektywę dalszego, dogłębnego przeobrażenia struktury doświadczenia filmowego, pozwalając odbiorcy-użytkownikowi (określanemu dziś coraz częściej mianem interaktora) na interaktywne zanurzenie¹¹ w telematycznym (przynoszącym iluzję cielesnego przebywania w oddalonych miejscach) świecie wirtualnym dzieła (il. 4). Podstawowe, obok interaktywności atrybuty VR – zanurzenie (immersyjność) i telematyczność – są rozwinięciem istotnych właściwości aparatury kina, przez co rzeczywistość wirtualna, wzbogacona tekstu-

alnymi właściwościami filmu, staje się potencjalnie najpoważniejszą kontynuacją kina na terenie multimedialnym.

I wreszcie Internet – stwarzając możliwości usieciowienia VR – otwiera przed potencjalną internetową formą wirtualnego, interaktywnego kina kierunki dalszego rozwoju. Fundamentalnym celem tego dążenia wydaje się ustanowienie możliwości

¹⁰ Przez pojęcie to będziemy tu rozumieć kanał dialogowej komunikacji odbiorcy/interaktora z artefaktem, narzędzie bezpośrednio służące interakcji pomiędzy nimi. Podstawową funkcją interfejsu jest tworzenie możliwości komunikacji pomiędzy stronami posługującymi się różnymi językami.

4. Doświadczenie rzeczywistości wirtualnej



¹¹ Zanurzenie zmysłów oznacza przyjęcie przez podmiot – w granicach wyznaczonych przez zaangażowane zmysły – odśrodkowego (należącego do diegezy) punktu widzenia.

telematycznej, wielodostępnej partycypacji w powoływanym na tej drodze do istnienia wirtualnym świecie, co sprawiłoby, iż wszyscy odbiorcy staliby się zarazem aktywnymi, wchodzącymi we wzajemne interakcje postaciami filmowymi. Wizja taka wydaje się dzisiaj jeszcze należeć raczej do problematyki powieści cyberpunk¹², niż do dziedziny poważnych dociekań badawczych. Należy jednak zauważyć, że technologie multimedialne są dopiero w początkowym etapie swego rozwoju, a ogromne tempo tego procesu pozwala sądzić, iż to, co dziś jawi się jedynie jako potencjalność, jako projekt z dziedziny futurologii, może mieć w istocie poważną szansę szybkiej realizacji. Prognozowanie w tej dziedzinie, o ile opiera się na poprawnej analizie możliwości rozwojowych aparatury multimedialnej, analizie przeprowadzonej w kontekście jej dotychczasowej historii, nie wydaje się zajęciem z gruntu niedorzecznym. Realizowany w tej właśnie chwili przez British Telecom, Illuminations Television oraz University of Nottingham, pod kierunkiem Johna Weyvera, projekt badawczy pod nazwą „Inhabited Television”, który łączy przekaz telewizyjny z rzeczywistością wirtualną i pozwala odbiorcom znaleźć się telematycznie w ciałach bohaterów wydarzeń rozgrywających się w jednej i tej samej wirtualnej czasoprzestrzeni, to nic innego, jak właśnie pierwsza próba zespolenia w koherentną całość telewizji, Internetu, kina i rzeczywistości wirtualnej¹³.

Przegląd różnych odmian kina interaktywnego pozostawiam do omówienia w ostatnim rozdziale niniejszej książki.

Zakończmy ten fragment rozważań taką oto konkluzją. Wszystkie wyszczególnione powyżej procesy w bardzo ważnym stopniu oddalają film (a przede wszystkim kino) od jego dotychczasowej, „nierozszerzonej” struktury. Tradycyjne kino traci swoją dotychczasową, dominującą pozycję w pejzażu współczesnej audiowizualności. Ale równocześnie w rozproszeniu, w swojej diaspory, właściwości kina (*resp.* filmu) trwają w dalszym ciągu, a nawet rozwijają się – i to bez większych perturbacji. W rezultacie stajemy dziś nie tyle wobec perspektywy finalnego unicestwienia kina i filmu, lecz wobec coraz bardziej prawdopodobnej możliwości ich dalszego rozproszenia i roztopienia się w różnorodności mediów i form coraz bardziej od nich odległych, coraz mniej do nich podobnych. Kino – źródło sztuki audiowizualnej – przestaje powoli być jej celem, przestaje wyznaczać i określać jej paradygmat. Nie przestaje natomiast aktywnie uczestniczyć w kształtowaniu jej nowych form.

TELEWIZJA I VIDEO

Wkraczając w zajmowaną wcześniej wyłącznie przez kino domenę ruchomego obrazu, telewizja i pozostałe nowe, elektroniczne (multi)media przynoszą, jak już stwierdziłem, własną,

¹² Nawiasem mówiąc, powieści cyberpunkowe są uznawane współcześnie przez badaczy problematyki cyberkultury za bardzo poważne źródło informacji o postmodernizmie i o przeobrażeniach społecznych, które zachodzą pod wpływem nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych. Skrajne stanowisko w tej materii zajął Doug Kellner stwierdzając, iż fikcje cyberpunkowe przynoszą daleko bardziej wnikliwy materiał dotyczący procesów stanowiących o postmodernizmie, niż prace krytyków kultury w rodzaju Jeana Baudrillarda (Kellner, 1995). W bardziej zrównoważony sposób wypowiada się w tej materii Mike Davis stwierdzając na przykład, iż powieści i opowiadania Williama Gibsona dostarczają doskonałych przykładów tego, w jaki sposób *science fiction* może funkcjonować w roli prefiguracji teorii społecznej (Davis, 1992).

¹³ Sam John Weyver, we wstępie poprzedzającym prezentację *Out of this World* – pierwszej, prototypowej realizacji wykorzystującej środki „Inhabited Television” (pokaz odbył się w galerii „Green Room” w Manchester, 6 i 7 września 1998 roku, w ramach 9th International Symposium on Electronic Arts) stwierdził, iż mamy w ten sposób do czynienia z narodzinami nowego medium.

inną niż filmowa, ontologię i logikę organizacji strukturalnej, oraz inicjują odmienne zachowania odbiorcze. Zakres tych innowacji jest rozmaity w przypadku różnych mediów, dotyczy różnych aspektów dzieła i sytuacji odbioru oraz w niejednakowym stopniu je przeobraża. O ile bowiem wideo, bądź animacja komputerowa (il. 5), wnosząc w domenę audiowizualności nową ontologię, zachowują zarazem charakterystyczną dla filmu dominację struktury dzieła nad procesami odbiorczymi, to sztuka interaktywnych multimediów hierarchię tę odwraca i proponuje zupełnie nową organizację procesu komunikacji artystycznej.

Telewizję i wideo łączy wspólna ontologia obrazu. Pozostałe ich aspekty, na przykład dyspozytyw, charakteryzuje jedynie ograniczone podobieństwo (posiadanie wspólnych cech, ale w powiązaniu z właściwościami zdecydowanie od-

miennymi, przez co całość przyjmuje każdorazowo inny charakter). Różne też funkcje spełnia obraz w obu mediach. W przypadku wideo pozostaje on „w zasięgu ręki”, a dotyk nieoczekiwanie okazuje się zmysłem o podstawowym znaczeniu. Wideo, to medium intymności, bliskiego kontaktu, zachęcające do komunikowania intrapersonalnego. W przypadku telewizji natomiast, materia obrazu i dźwięku oraz ich struktura ontyczna, służą transmisji (przekazywaniu na odległość) informacji audiowizualnej dotyczącej wydarzeń odległych w przestrzeni, ale uobecnianych w czasie rzeczywistym, albo też prezentacji programów uprzednio przygotowanych. Teleobecność – podstawowa właściwość telewizji jako medium komunikacyjnego – staje się współcześnie jedną z najważniejszych właściwości (*resp.* kategorii) sztuki elektronicznej. Prezentacja (transmisja) filmu w telewizji przemienia ją w rodzaj domowego kina (tele-kino)¹⁴.

Powstanie i rozwój wideo w większym stopniu wpłynęło na sytuację kinoteatru niż na sam film, co oznacza tym samym, iż wideo, jako nowe medium filmu, najdalej posunięte zmiany zaproponowało wobec dyspozytywu (*resp.* kina), a najmniejsze – wobec tekstualności filmowej. Zakres innowacji wprowadzonych przez wideo okazuje się bowiem znacznie większy, gdy podejmujemy refleksję nad procesem odbioru, niż gdy rozważamy zagadnienia struktury dzieła i poetyki filmu. Wynalazek kasety otworzył przed filmem możliwość zaistnienia w percepcji odbywającej się w przestrzeni prywatnej, w domu, w okolicznościach, które w niczym nie przypominają klasycznego odbioru kinowego i które są zarazem całkowicie odmienne niż standardowe oglądanie telewizji (filmu umieszczonego w jej programie). Spektakl kinowy – prezentacja filmu – został w przypadku wideo zastąpiony przez proces, który możemy nazwać lekturą filmu. Sytuacja widza w kinie była przyrównywana do kondycji osoby pogrążonej w marzeniu sennym. Stąd

¹⁴ W żaden więc sposób nie mogę zaakceptować stwierdzenia Stanleya Cavella, iż odbiorca panuje nad efektem filmu prezentowanego w telewizji, ani też przyjąć za trafne jego porównanie telewizora do filmowego stołu montażowego (zob. Cavell, 1997/1982). Teza taka w ostantacyjny sposób rozmija się z powszechnymi doświadczeniami odbiorczymi i jest konsekwencją nie dość wyraźnego odróżnienia telewizji od wideo.

między innymi wywodziło się znaczenie refleksji nad charakterystycznymi dla kina procesami identyfikacji-projekcji. W warunkach domowych pojawia się zamiast nich odbiór w stanie rozproszonej uwagi, opisywany już przez Waltera Benjamina (1975/1936: 93). W konsekwencji tego, świadomość widza oglądającego film na ekranie monitora jest w o wiele mniejszym stopniu zdominowana przez świat filmowy i magię uczestnictwa w nim niż w przypadku, gdy ten sam film jest oglądany w ramach seansu kinowego.

Uwolnieniu widza spod władzy świata ekranowego sprzyja podatność filmu zapisanego na taśmie wideo na rozmaite manipulacje: zatrzymywanie, przyspieszanie, zwalnianie, cofanie. Odbiorca zyskał dzięki temu możliwość wpływania na przebieg swego doświadczenia (przeżycia filmu). Struktura filmu oglądanego przy użyciu dyspozytywu wideo traci tym samym (w granicach doświadczenia odbiorczego) swoją ostateczność i nienaruszalność (choć ostateczność nadanego filmowi kształtu niezmiennie wpisana jest w jego pojęcie).

Ta właściwość dyspozytywu wideo jest chyba najważniejszą różnicą pomiędzy nim a kinem. Sztuka wideo okazuje się w tej perspektywie kolejnym stadium procesu przeobrażeń zmierzających w stronę kultury interaktywnej. Odbiór filmu, jak już wspominałem, uległ dzięki wideo przeobrażeniu w lekturę, w linearny, ale o zmiennym przebiegu, wielofunkcyjny proces postrzegania, rozumienia i przeżywania.

Kino, tak jak już niegdyś, kiedy po walecznych usiłowaniach zanegowania nowego medium – telewizji, ostatecznie uznało ją za inną, równoległą wobec dystrybucji kinowej, możliwość rozpowszechniania produkcji filmowej, tak teraz z kolei, zaakceptowało wideo jako swoje kolejne medium (ściślej mówiąc: kolejne medium filmu). W rezultacie tego poszerzenia obszaru funkcjonowania filmu tekstualność wideo uległa szczególnemu rozdwojeniu (rozwarstwieniu), które sprawia, że w odbiorze mamy do czynienia z rzeczywistymi realizacjami wideo (wykonanymi w tym medium), bądź z filmami kinowymi przeniesionymi na taśmę wideo. Tu kryje się zarazem początek procesu, który ostatecznie doprowadził do problematyzacji granic pomiędzy tymi dwoma mediami (*resp.* pomiędzy dziełem filmowym a dziełem wideo). Warto też przy tej okazji zwrócić uwagę na konsekwencje wynalezienia projektora wideo. Dzięki niemu realizacje wideo mogą być pokazywane licznej publiczności, w dużych salach, w warunkach przypominających seans filmowy (z przywróconą projekcją zamiast emisji). Jakość obrazu w projekcji wideo jest jeszcze daleka od standardów filmowych, ale obiecuje się nam (i jest to obietnica w pełni wiarygodna), że niedogodność ta będzie wkrótce zlikwidowana. System kina usiłuje w ten (i nie tylko) sposób wchłonąć wideo i uczynić je swoją przyszłością. Jak już stwierdziliśmy, ten rodzaj powiązań intermedialnych jest współcześnie spotykany niezwykle często.

INTERAKTYWNOŚĆ – DEKONSTRUKCJA – CYBERKULTURA

Włączenie technologii komputerowych do instrumentarium sztuki ruchomego obrazu stworzyło dlań zupełnie nowe możliwości. I jeśli przyjmiemy, że istotę każdej sztuki wyznaczają te jej właściwości (bądź taki ich układ), które są charakterystyczne

tylko dla niej, to sztuka komputerowa otwiera nowy rozdział w historii kultury artystycznej¹⁵.

Interaktywność, która w przypadku wideo wystąpiła w postaci „szczątkowej” (lub wręcz tylko jako pro-interaktywność: zapowiedź rzeczywistej interaktywności), jedynie jako możliwość zachowania odbiorczego, motywowanego nie przez strukturę dzieła, lecz

przez rozmaite (także pozaestetyczne) potrzeby odbiorcy, może uzyskać w przypadku sztuki komputerowej swoją pełną, całkowicie spełnioną postać. Oznacza to, iż interaktywność staje się wewnętrzną zasadą dzieła, a odbiorca – jeśli pragnie dokonać jego konkretyzacji¹⁶ – musi podjąć działania, w wyniku których zostanie ukształtowany przedmiot jego percepcji. Interaktywność w sztuce, którą pojmujemy jako swoisty dialog, komunikację pomiędzy odbiorcą/interaktorem i artefaktem¹⁷, dialog zachodzący w czasie rzeczywistym i przybierający formę wzajemnego oddziaływania (Kluszczyński, 1996; 1996a), staje się jedną z najważniejszych właściwości współczesnej kultury¹⁸. Interakcja powołuje do istnienia jedyne w swoim rodzaju dzieło sztuki – teoretycznie (i coraz częściej także i praktycznie) odmienne w każdym przypadku indywidualnej, twórczej aktywności odbiorcy (interaktora). Następuje tu więc odwrócenie ontologicznego porządku elementów składających się na proces komunikowania artystycznego. To, co powstaje jako pierwsze i za sprawą artysty – jest kontekstem dzieła, a nie – nim samym (w tradycyjnym sensie). Dzieło sztuki powstaje w drugiej kolejności – jako wytwór odbiorcy, który został przez niego stworzony w kontekście dostarczonym przez artystę.

Można też przyjąć, że oba te obiekty: artefakt i dzieło sztuki, powiązane ze sobą przez czynności odbiorczo-kreacyjne interaktora, wspólnie stanowią finalny twór złożonych, wielopodmiotowych praktyk artystycznych. Twór ten uzyskuje charakter procesualny, jest więc w większym stopniu złożoną sytuacją komunikacyjną niż strukturą przedmiotową, a jego organizacja może

¹⁵ Animacja komputerowa jednak, która na wzór wideo ogranicza się do produkowania ruchomych obrazów, pomimo nowej, odmiennej wobec kina i wideo perspektywy ontologicznej, pozostaje jeszcze częścią epoki poprzedniej, wzbogacając jedynie środki wyrazowe właściwe obu wspomnianym mediom (il. 6). Bardzo dobitnie, chociaż w sposób niezamierzony, tezę tę potwierdził referat Yvonne Spielmann *Is there an Avant Garde in Digital Art?*, przedstawiony podczas „9th International Symposium on Electronic Art”, Liverpool-Manchester 1998. Próba wyodrębnienia specyficznych właściwości sztuk cyfrowych poprzez odwołanie się wyłącznie do wideo i animacji komputerowej przyniosła bowiem w rezultacie wnioski mówiące o estetycznej bliskości (wręcz przystawalności) sztuki mediów cyfrowych wobec sztuki mediów analogowych.

¹⁶ Pojęcie konkretyzacji przyjmuje w kontekście kultury interaktywnej zupełnie nowe znaczenie i dla zachowania precyzji wywodu dobrze będzie je zastąpić w przyszłości inną kategorią, pozbawioną odniesień do klasycznej, nieinteraktywnej struktury odbioru; zob. rozdział czwarty niniejszej książki.

¹⁷ Przez pojęcie artefaktu, w odniesieniu do sztuki interaktywnej, rozumiem wytwór aktywności twórczej artysty, strukturalne połączenie wybranych elementów (i aspektów) dyspozytywu i interfejsu. Z innej perspektywy – artefakt to struktura hipertekstu wraz ze stanowiącym jej podłożem materiałem: obrazami, dźwiękami, tekstami – fundament tekstualności dzieła. Artefakt spełnia więc zarazem funkcję kontekstu dzieła. Kontekst-artefakt jest wytworem artysty, który zamiast dostarczać odbiorcy tradycyjne dzieło sztuki – pełen znaczenia przedmiot interpretacji i źródło doświadczenia estetycznego – tworzy przestrzeń dla interakcji. Więcej na ten temat zob. Kluszczyński, 1997.



6. Karl Sims *Liquid Selves* (1992)

posiadać charakter i porządek gry (w szerokim rozumieniu tego pojęcia). Ów finalny twór można by – w zgodzie z tradycją – nazwać dziełem w szerszym znaczeniu. Można by też – i byłoby to bardziej adekwatne wobec charakteru sztuki interaktywnej – określić go mianem pola interaktywnej komunikacji artystycznej. Można by tu także zastanawiać się nad pytaniem: czy i w jakim stopniu proces, który doprowadził twórczość artystyczną do tego właśnie miejsca jest swoistym zwieńczeniem tendencji zmierzających do dematerializacji sztuki, do zastąpienia przedmiotu artystycznego przez (hiper)tekst, bądź kompleks praktyk (hiper)tekstualnych.

W refleksji dotyczącej cyberkultury i wszelkich zjawisk, które ją konstituują, a więc przede wszystkim interaktywności jako takiej, oraz sztuki interaktywnych mediów, dostrzec można obecność dwóch radykalnie odrębnych nurtów¹⁸.

W nurcie pierwszym spotykają się ci, którzy skłonni są rozważać sztukę interaktywną w kontekście dotychczasowych koncepcji sztuki i w odniesieniu do podstawowych kategorii budujących tradycyjny, modernistyczny paradygmat estetyczny. Najważniejsze dogmaty tego systemu to przedstawienie, ekspresja oraz przekonanie o nadrzędności pozycji artysty-autora dzieła, dominującego zarówno nad samym artefaktem (charakterystyczny jest tu pogląd uznający za sztukę to, co wskaże jako taką artysta), jak i nad jego znaczeniem (treścią), co w konsekwencji oznacza również dominację nad odbiorcą i procesem percepcyjno-interpretacyjnym. Jako rezultat takiej postawy w odniesieniu do sztuki interaktywnej odnajdujemy pogląd, że interakcja, w jaką wchodzimy, nie jest w istocie interakcją z aparaturą/artefaktem (czy ze sztucznym, inteligentnym systemem), lecz zapośredniczoną interakcją z człowiekiem (ludźmi), który przyczynił się do powstania dzieła bądź kierującego nim oprogramowania. A kryjące się w owej interakcji możliwości komunikacyjne powinny być oceniane – jak pisze Margaret Morse (1993: 22) – według standardów interakcji międzyludzkiej. Postawę taką odnaleźć można w bardzo licznych wypowiedziach na temat sztuki interaktywnej, i to niezależnie od języka, którym przemawiają ich autorzy, oraz liczby nowych pojęć wykorzystywanych w tych wypowiedziach, pojęć skonstruowanych i pierwotnie używanych w celu wskazania i opisanego nowych właściwości współczesnej sytuacji w sztuce i w kulturze. Nowatorski, innowacyjny charakter tych kategorii zostaje w tekstach należących do tego nurtu nader często zniesiony poprzez próbę ich adaptacji do wymogów tradycyjnego paradygmatu estetycznego.

Przedstawiciele drugiego nurtu charakteryzuje z kolei skłonność do przesadnego wręcz akcentowania tych właściwości nowych zjawisk artystycznych, które przekraczają tradycyjne kano-ny i zmierzają do ich unieważnienia. Za najważniejszą cechę sztuki i kultury cybernetycznej jest tu uważane porzucenie idei przedstawienia. Pogląd taki pociąga za sobą radykalne przeobrażenie roli przewidywanej dla artysty, który, zamiast kreowania, wyrażania i komu-

¹⁸ A także szeroko pojmowanej cywilizacji, jeśli interakcję pojmować w ogólniejszy sposób, a pojęcie artefaktu pozbawić wyłączności odniesień artystycznych. Interaktywność jawi się w tej perspektywie jako zasadnicza właściwość wszelkich procesów komunikowania, a komunikowanie, z kolei, uzyskuje status podstawowej relacji społecznej. Sama struktura społeczeństwa uzyskuje natomiast charakter, który może być określony mianem społeczeństwa informacyjnego; por. np. Lyon, 1988; Jones, 1995.

¹⁹ Nurty te są radykalnie odrębne na płaszczyźnie teoretycznej, jako odmienne modele. W praktyce badawczej zdarza się natomiast często, iż elementy należące do obu modeli występują w obrębie tego samego programu. Może to oznaczać zarówno brak precyzji teoretycznej u autora takiego programu badawczego, jak i – co wydaje się bardziej prawdopodobne – niestabilność paradygmatyczną współczesnej refleksji nad sztuką, jej pozostawanie w procesie podstawowych transformacji.

nikowania jakichkolwiek treści i znaczeń, ma teraz za zadanie projektowanie kontekstów, w których odbiorca będzie mógł konstruować swe przeżycia, ich odniesienia oraz znaczenia (Ascott, 1993).

Warto zauważyć, iż istotnym kontekstem filozoficzno-metodologicznym dla dyskusji na temat interaktywności i sztuki interaktywnej, kontekstem szczególnie pożytecznym także i dla analizy poczynionego tu przeciwstawienia dwóch nurtów obecnych w refleksji nad cyberkulturą, jest filozofia dekonstruktywistyczna Jacquesa Derridy.

Jednym z zasadniczych punktów teorii Derridy jest twierdzenie, iż postawa logo-fono-centriczna (logocentryzm – skierowanie ku znaczeniu, sensowi; fonocentryzm – przewaga języka mówionego nad tekstem) jest typem postawy wobec tekstu, języka, komunikacji oraz interpretacji, który dominował dotąd (o ile nie był jedyny) w kulturze zachodniej (Derrida, 1972). Postawa ta wyraża się w przekonaniu, że sens tego, co istnieje, został określony raz na zawsze jako obecność (pomyśleć i wypowiedzieć można tylko to, co jest), co oznacza także, iż pozostaje on zawsze uprzedni i nadrzędny wobec wszelkich prób jego obiektywizacji/materializacji (Derrida, 1967). Interpretacja tekstu sprowadza się więc do rozszyfrowującej lektury sensu już obecnego, różnego od tekstu i w gruncie rzeczy sytuującego się „poza” nim (Derrida, 1973). Sens dominuje nad tekstem i warunkuje go. Tekst pełni rolę jedynie neutralnego (mniej lub bardziej przezroczystego) wehikułu dla prymarnego wobec niego sensu (por. Banasiak, 1995).

Klasyczna interpretacja typu fono-logo-centricznego redukuje dzieło, pojmując je w kategoriach przedstawieniowych i ekspresywnych, poszukuje ostatecznej prawdy dzieła bądź rządzącej nim intencji jego twórcy (zob. np. koncepcję interpretacji obiektywnej Hirscha, 1967). Komunikowanie natomiast, pojmowane jest w tym ujęciu jako przekazywanie gotowych sensów, znaczeń, za pomocą różnorodnych środków. Podmioty procesu komunikowania (autor/nadawca i odbiorca) są zakładane jako tożsame i obecne przed operacją komunikowania. Przedmiot komunikowania – komunikat i jego znaczenie – nie ma (ani nie może) być ustanowiony bądź zmieniony podczas procesu komunikowania. Pojęcie komunikowania jest tu nierozdzielnie związane z funkcją przedstawiania i wyrażania, gdyż myślenie przedstawiające poprzedza i kieruje komunikowaniem, które jedynie przenosi idee, sensy i treści. Komunikowanie jest przekazywaniem tego, co już wiemy (Derrida, 1975/1972).

Postawa wobec sztuki interaktywnej, którą przedstawiłem jako konstytutywną dla pierwszego z wskazanych powyżej nurtów, jest zakorzeniona właśnie w tej, zreferowanej za Derridą, filozofii, którą nazywam tu „modernistyczną”. Oczywiście nieczęsto przybiera ona współcześnie postać skrajną; większość teoretyków podkreślających swój związek z tradycyjnym paradygmatem estetycznym zgadza się, iż znaczenie oferowane przez dzieło

interaktywne pod rozwagę odbiorcy jest w znacznym stopniu modyfikowane w trakcie odbioru (aczkolwiek badacze ci bardzo niechętnie odnoszą się do koncepcji mówiącej, że każde znaczenie jest nigdy nie kończącym się procesem). W ich koncepcjach odnoszących się do sztuki interaktywnej, znaczenie owo nie dominuje już tak dalece nad strukturą relacyjną (*resp.* komunikacyjną) dzieła, jak to się dzieje w bardziej tradycyjnych formach artystycznych. Poprzestaje się tu na uznaniu meta-interaktywności za warunek *sine qua non* artystycznego wymiaru dzieła²⁰. Interpretacja dzieła także uwalnia się od dominacji *a priori* założonego/komunikowanego sensu, a komunikowanie staje się procesem o znacznie złagodzonych rygorach, chciałoby się rzec – staje się komunikowaniem otwartym. Wszystkie te „otwarcia” i „złagodzenia” nie zmieniają jednak samej istoty zjawiska: w ramach przedstawianego nurtu proces interaktywnego komunikowania artystycznego, w zdecydowanie dominującym wymiarze, rozgrywa się w cieniu Autora, jego pierwotnej, fundamentalnej obecności. Autorska obecność nie tylko czyni nasz przedmiot sztuką, ale także całkowicie nadaje jej wartość i znaczenie, i określa – tyle tylko, że czasem w nieco złagodzonej formie – wszystkie wymiary interakcji.

Koncepcja dekonstruktywistyczna stworzona przez Derridę jawi się natomiast jako metodologiczna matryca dla tego typu refleksji nad sztuką interaktywną, jaki charakteryzuje drugi z opisanych powyżej nurtów. Koncepcja ta uwalnia dzieło od zależności (wtórności) wobec jakiegokolwiek komunikowanego (apriorycznego) sensu. Dzieło zajmuje pozycję prymarną. Przedmiotem uwagi staje się jego struktura, proces kształtowania. Tak pojmowane dzieło wymaga innego typu odbioru – „czynnej interpretacji” posiadającej charakter gry, aktywności przekształceniowej nastawionej na „niedokończoność”, nieostateczność (por. Derrida, 1967a). Lektura sensu zostaje zastąpiona kreacyjnym odbiorem dzieła, co oznacza tu nawigację poprzez artefakt (hipertekst). Dzieło staje się więc procesem komunikowania przyjmującym charakter gry (przy czym reguły gry oraz role nie muszą być ostateczne, ani jednoznacznie określone). Funkcja poznawcza zostaje tu uzupełniona o autopoznawczą, a porozumienie przybiera postać współuczestnictwa. Twórczy odbiór – komunikowanie jest procesem kreowania sensu (por. Derrida, 1972a; Banasiak, 1995: 132 i nn.), aktywnością w istotny sposób kreacyjną. Oba te procesy zlewają się ostatecznie w jeden wspólny syndrom.

Sztuka interaktywnych mediów wydaje się najdoskonalszym przykładem nowego, dekonstrukcyjnego, postmodernistycznego pojmowania dzieła sztuki, jak również komunikowania artystycznego. Odrzucając tradycyjny dogmatyzm nie buduje zamiast niego nowego schematu petryfikującego świat sztuki. Tak, jak Derrida nie zastąpił ideologii logocentryzmu przez grafocentryzm (Derrida, 1972: 21), lecz jedynie sprowadził znaczenie osoby autora do roli jednego z kontekstów interpretacyjnych, tak sztuka

²⁰Ta koncepcja, akurat, bliska jest przedstawicielom obu orientacji badawczych.

interaktywna odmitologizowała rolę artysty-demiurga, przypisując mu funkcję designera kontekstów dla odbiorczej kreacji. Współcześnie idea autora jest zastępowana przez ideę autorstwa – wspólny cel tak zwanych artystów i tak zwanych odbiorców (por. Derrida, 1967; 1975/1972). Sztuka bowiem, w tym ujęciu, nie jest już formą przedstawiania gotowego, skończonego i *a priori* danego świata. W cybersferze – jak ujął to Roy Ascott – konstruować sztukę, to konstruować realność, konstruować systemy komunikacyjne cyberprzestrzeni, wspierające nasze pragnienie wzmocnienia ludzkiej współpracy i interakcji w niekończącym się nigdy procesie konstruowania świata (Ascott, 1993).

Wiele jest podobieństw pomiędzy filozofią dekonstrukcji i logiką sztuki interaktywnych multimediiów. Pozwala to sądzić, iż dekonstruktywizm mógłby stać się kontekstem metodologicznym dla badań nad sztuką interaktywną i kulturą cybernetyczną. Kategorie dekonstruktywistyczne wydają się zdolne uchwycić i poddać analizie wszystkie nowe właściwości sztuki interaktywnych multimediiów. Dzięki nim komunikowanie interaktywne może uwolnić się od tradycyjnie pojmowanych pojęć przedstawiania i ekspresji, od pojęcia znaczenia poprzedzającego komunikację, oraz od modernistycznie interpretowanych pojęć autora i odbiorcy. Interaktywne komunikowanie artystyczne mogłoby stać się w ten sposób wielowymiarowym, wielokształtnym, nieskończonym procesem wspólnej kreacji wartości i znaczeń, tworzeniem nowych rzeczywistości.

Oba sposoby pojmowania sztuki interaktywnej, które omówiłem powyżej, powinny być postrzegane jako modele teoretyczne. Jako modele mogą one wskazać najogólniejsze właściwości cyberkultury i sztuki interaktywnych mediów, jak również najogólniejsze metody i techniki ich interpretacji. W przestrzeni wyznaczanej przez te dwa biegunowe ujęcia można jednak odnaleźć ogromną różnorodność koncepcji, teorii, działań i dzieł. Możemy spotkać artystów, którzy pracują w dziedzinie sztuk interaktywnych i wierzą zarazem, że ich obowiązkiem jest wypowiedanie własnych poglądów, kształtowanie ludzkich umysłów. Możemy spotkać także i krytyków oraz teoretyków, którzy, analogicznie, uważają, że każde dzieło sztuki, także interaktywne, jest wyłącznie (lub przede wszystkim) przedłużeniem wyobraźni, wrażliwości, wiedzy i pragnień artysty. Ale nie brakuje również artystów i badaczy, którzy sądzą, że interaktywność oznacza dzielenie się odpowiedzialnością z odbiorcą i uwolnienie dzieła sztuki od wszystkich krępujących je więzów, także i od samego artysty.

Przeciwstawienie dwóch wskazanych modeli nie posiada w zaproponowanym tu ujęciu, co należy wyraźnie podkreślić, charakteru kryptowartościującego. Mamy tu do czynienia z dwoma różnymi projektami wprowadzenia interaktywności w obręb kultury. I możemy na temat ich wartości powiedzieć jedynie to, iż projekt pierwszy, który pozwala odbiorcom czuć się i działać w przestrzeni o zredukowanych ograniczeniach autorskich, respek-

tuje wewnętrzną logikę interaktywności oraz prowadzi do powstania artefaktów interaktywnych w „czystej” rodzajowo²¹ postaci. I że jest to zarazem jedyna droga, która może doprowadzić odbiorcę do pozycji rzeczywiście twórczej, na miarę oczekiwań adresowanych wobec sztuki interaktywnej. Projekt drugi natomiast jest próbą usytuowania interaktywności w kontekście modernistycznej teorii sztuki i kultury, ze wszystkimi jej kategoriami oraz zasadami. W tym przypadku jednakże, kreatywność zachowań odbiorczych – postrzegana, powtórzmy, w tak głębokim wymiarze, jaki przypisuje się zwykle sztuce interaktywnej – jawi się raczej jako *wishful thinking*. W odniesieniu do tego rodzaju sztuki interaktywnej (ale tylko tego rodzaju) możemy się zgodzić z Moną Sarkis, która twierdzi, że użytkownik artystycznych form interaktywnych nie przeobraża się bynajmniej w twórcę, ale przypomina marionetkę realizującą zaprogramowane wizje artysty/technika/programisty (Sarkis, 1993).

²¹ Jeśli uznać sztukę interaktywną za rodzaj artystyczny, co nie jest wcale konieczne.

SZTUKA INTERAKTYWNA – SZTUKA HIPERTEKSTUALNA

Nowe media (multimedia), funkcjonujące w zgodzie z zasadą interaktywności, dokonały więc zarazem interioryzacji logiki dekonstrukcji. W rezultacie nastąpiły w nich znaczące przemieszczenia ról i zakresu ich kompetencji. Artysta-autor przestaje być jedynym twórcą sensu dzieła, które współtworzone jest w tej nowej sytuacji przez odbiorcę w procesie interakcji z artefaktem. Zadaniem artysty staje się stworzenie tego właśnie artefaktu: układu-kontekstu, w którym odbiorca/interaktor konstruuje przedmiot swego doświadczenia i jego sens. Odbiorca ten nie jest już jedynie interpretatorem gotowego, czekającego na zrozumienie sensu, ani też podmiotem percepcji skończonego dzieła. Od jego aktywności i twórczej wyobraźni zależy bowiem struktura doświadczanego przeżycia (estetycznego); zarówno więc, powtórzmy, struktura dzieła, jak i ewokowane przez nie znaczenia są współkreowane przez odbiorcę, który przestaje w ten sposób być jedynie odbiorcą, a zaczyna być – (współ)twórcą.

Dzieła interaktywne, które są współcześnie tworzone, tak jak cała kultura, pozostają jednak pod wpływem obu paradygmatów: modernistycznego i postmodernistycznego. W rezultacie więc i w zależności od tego, który z tych paradygmatów w konkretnym przypadku oddziałuje silniej, powstające prace są w większym lub mniejszym stopniu formą ekspresji artysty-autora i (w odwrotnej proporcji) wytworem aktywności odbiorcy-(współ)twórcy. Pomimo tej podwójności odniesień paradygmatycznych i wynikających z niej kompromisów, zakres oddziaływania idei interaktywności jest na tyle szeroki aby uznać, że sytuacja zachęca do wypracowania nowych narzędzi badawczych i nowych reguł ich stosowania. W ramach tych, w nowy sposób projektowanych ba-

dań, przedmiotem szczególnej uwagi należałoby uczynić te właściwości i te składniki nowej sytuacji estetycznej, które dotyczą relacji pomiędzy poszczególnymi uczestnikami (*resp.* składnikami i aspektami) komunikowania artystycznego, oraz problematykę analizy i interpretacji dzieła.

Interaktywność jest podstawową właściwością ogólnego procesu, poprzez który ulega przeobrażeniom zarówno substancjalny, jak i semantyczny status sztuki. Proces ten odbywa się między innymi, jak stwierdziłem wcześniej, poprzez oddzielenie dzieła od artefaktu, jak też i dzięki przybraniu przez ten ostatni charakteru hipertekstu.

Tekst, niezależnie od tego, jak dalece złożona jest jego wewnętrzna organizacja, zawsze proponuje określony (linearny) kierunek (drogę) jego poznawania. Tę metodę interpretacji nazywamy, jak już wspominałem, lekturą. Na jej końcu czeka na swego odkrywcę sens dzieła (tekstu) i wylania się ukryta dotąd jego całość. Hipertekst natomiast, wielopoziomowa i wieloelementowa struktura, nie determinuje ani też nie uprzywilejowuje żadnego kierunku analizy i interpretacji (*resp.* rozumienia). Wędrowkę poprzez nią określamy mianem nawigacji (por. np. Barrett, 1989; Berk, Devlin, 1991; Bolter, 1991; Aarseth, 1997).

To właśnie struktura hipertekstu – wraz z materiałem, który ją wypełnia: obrazami, tekstami, dźwiękami – jest przede wszystkim przedmiotem twórczej pracy artysty (obok interfejsu i tych elementów, które związane są z gatunkowym charakterem realizacji). Hipertekst jako całość, jednakże, nie jest przedmiotem percepcji ani doświadczeniem odbiorcy. Jest, jak pisałem, kontekstem tego doświadczenia. Charakterystyka techniczno-konstrukcyjna, właściwości medium używanego przez artystę tworzącego dzieło hipertekstualne wyznaczają – jako standardową – sytuację odbiorczą, w której użytkownik hipertekstu stawiany wobec kolejnych konieczności dokonania wyboru i aktualizacji wyselekcjonowanych w ten sposób elementów, wykorzystuje jedynie niewielką część potencjalnych możliwości. Suma tych wszystkich wyborów wyznacza dzieło – wspólny wytwór artysty (dostarczył tworzywa oraz reguł wyboru) i odbiorcy (dokonał selekcji tworzywa i stworzył strukturę dzieła).

Chciałoby się rzec, iż interakcja z hipertekstem zamienia go w tekst. Finalnym jej rezultatem jest bowiem zawsze zamknięta, ostateczna struktura – rezultat dokonanych wyborów. Stwierdzenie takie byłoby jednak błędne. Odbiorca-użytkownik hipertekstu, który percypuje rezultat swej interakcji – dzieło, doświadcza zarazem swoich własnych wyborów, jak również – ich kontekstów (*software*, interfejs, aranżacja przestrzenna, etc). Gdy w wybranym momencie uznaje swą nawigację za ukończoną, a jej rezultat za finalne dzieło, doświadcza także (mogąc to sobie również uświadomić) należąca do istoty sztuki interaktywnej niedokończoność, nieostateczność.

Można by zatem uznać – i byłoby to twierdzenie o wiele bardziej zasadne niż poprzednie – iż gdyby chcieć utożsamiać dzieło z tekstem, to w przypadku sztuki interaktywnej w ogóle nie mamy do czynienia z dziełem. I musimy wobec tego zdecydować, czy uznać za dzieło hipertekst (ale byłoby to dzieło w ogóle nie dające się ująć w doświadczeniu estetycznym), czy zgodzić się z werdyktem mówiącym o nieistnieniu dzieła, czy wreszcie przyjąć, iż sztuka interaktywna powołuje do istnienia nowy typ dzieła sztuki. Dzieło takie materializuje się jedynie w trakcie interakcji odbiorczej (twórczo-odbiorczej) i nie jest tożsame z rezultatem kreacyjnych działań artysty. Nie jest też intersubiektywnie tożsame; każdy odbiorca obcuje bowiem z niepowtarzalnym rezultatem własnej interakcji²².

Możemy też uznać, jak ujmowaliśmy to wcześniej, iż ostatecznym przedmiotem naszego zainteresowania nie jest samo dzieło – jakkolwiek rozumiane – lecz pole interaktywnej komunikacji artystycznej, gdzie jest ono (dzieło) uwiklane wraz z innymi elementami (artysta, odbiorca-interaktor, artefakt, interfejs) w złożony, wielowymiarowy kompleks procesów komunikacyjnych.

W domenie sztuki interaktywnej, posługującej się strukturą hipertekstu, zupełnie inaczej przedstawia się więc problematyka analityczno-interpretacyjna. Trudno mówić o analizie zjawiska, które istnieje jedynie w trakcie procesu odbioru. Analiza zakłada bowiem jakąś trwałość badanego dzieła, powtarzalność jego doświadczenia, możliwość powrotu do analizowanego przedmiotu. To samo dotyczy też interpretacji. Obie te procedury powinny być w jakiejś mierze weryfikowalne. Ponadto, zarówno analiza, jak i interpretacja zakładają – bodaj ograniczoną – niezmiennosc badanego obiektu, trwałość jego znaczenia. Zaden z tych wymogów nie może być jednak spełniony przez dzieło konsekwentnie interaktywne. Trwa ono bowiem wtedy tylko, kiedy odbywa się proces interakcji. Kolejne zaktywizowanie hipertekstu, nawet przez tego samego odbiorcę-interaktora, powołuje do istnienia nowe dzieło. Zarówno analiza, jak interpretacja tak rozumianego dzieła musi być równoległa do procesu jego odbioru, jego (współ)kreacji. Musi być z nim tożsama. Odbiór, kreacja, analiza i interpretacja stają się jednym i tym samym kompleksem procesów, rozgrywającym się w polu komunikacji artystycznej.

Naturalna w tej sytuacji jest wątpliwość co do potrzeby oraz zasadności analizy i interpretacji dzieła sztuki interaktywnej. Procedury te, jeśli je pojmować w tradycyjny sposób, odnajdują uzasadnienie swego zaistnienia w potrzebach poznawczych oraz edukacyjnych. Jeśli wiedza, którą przynoszą, nie jest intersubiektywnie weryfikowalna, a jej przedmiot nie jest intersubiektywnie dostępny, to same czynności analityczno-interpretacyjne tracą swój status wyodrębnionych, samodzielnych procedur krytycznych czy naukowych. Można je wówczas traktować jedynie jako swoistą

²² Uwagi te dotyczą oczywiście dzieła modelowego, które w pełni respektuje logikę interaktywności. W przypadku realizacji pozostającej pod oddziaływaniem obu paradygmatów – modernistycznego i postmodernistycznego (autorskiego i interaktywnego) – sytuacja jest bardziej skomplikowana. Dla jej opisu należałoby zapewne w jakiś sposób połączyć instrumentarium właściwe dla obu wskazanych perspektyw.

manifestację autoteliczności dzieła, przejaw i dowód istnienia jego wewnętrznego metadyskursu. Dzieło bowiem przejawia się w procesie jego twórczego odbioru, albo – formułując tę tezę bardziej radykalnie – dzieło jest tożsame z jego odbiorem. A mówiąc dalej: jest tożsame z jego interpretacją.

To, co pozostaje jako ewentualny obiekt analizy, to wspomniane pole interaktywnej komunikacji artystycznej. Problematykę tę pozostawiam jednak na zupełnie osobne rozważania.

Ilość produkowanych współcześnie dzieł interaktywnych wzrasta z niebywałym wręcz przyspieszeniem. Dzieła te reprezentują nie tylko dwie, wyodrębnione wcześniej, modelowe postawy. Przeciwnie, odnajdujemy tu ogromną różnorodność realizacji będących rezultatem równoczesnego oddziaływania obu wskazanych paradygmatów. Interaktywność staje się najważniejszą i najbardziej typową cechą kultury postmodernistycznej. Oba jej modele bardzo silnie oddziałują na praktykę artystyczną ostatniej dekady dwudziestego wieku. I nie ma powodu aby przypuszczać, że któryś z nich zniknie w najbliższym czasie. Kultura współczesna staje się bowiem coraz bardziej zróżnicowana.

Zróżnicowanie to oznacza jednak nie tylko funkcjonowanie obok siebie rozmaitych form dzieł interaktywnych, ale także ich współwystępowanie z dziełami reprezentującymi kulturę nieinteraktywną i pro-interaktywną. W ich kręgu można odnaleźć wiele właściwości, koncepcji i struktur prefigurujących sztukę i kulturę interaktywną. Z perspektywy dnia dzisiejszego daje się wręcz dostrzec pewną *sui generis* logikę rozwoju form, postaw, pojęć i teorii, które układają się w proces prowadzący od konceptualizmu ku współczesnemu paradygmatowi kultury elektronicznej, cyfrowej, interaktywnej i multimedialnej.

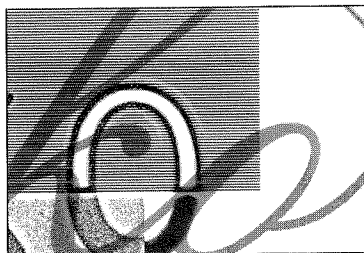
rozdział 2

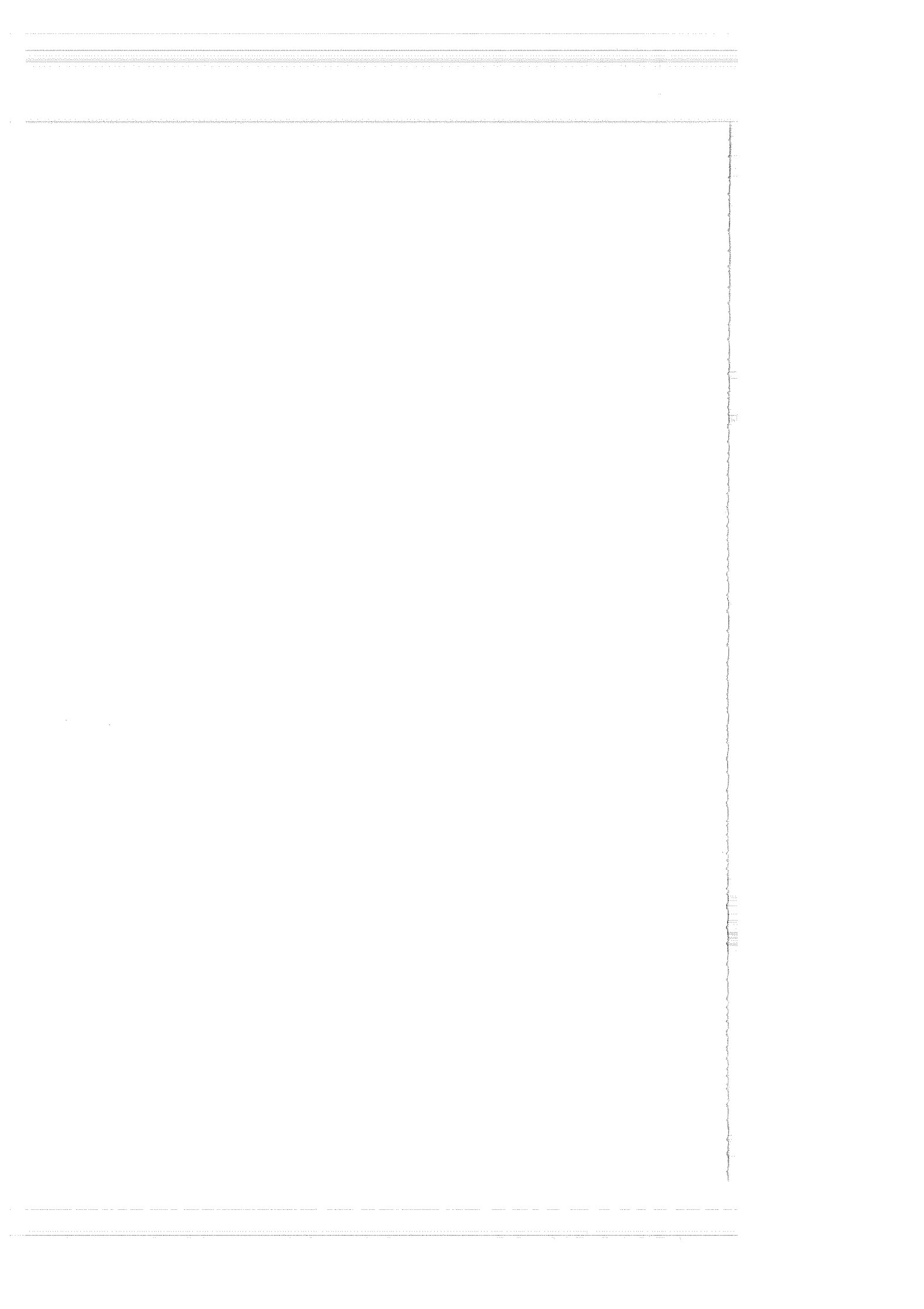
KINO
TRANSGRESYJNE

Stan Brakhage
albo kino organiczne

.....
Andy Warhol
albo rozstanie
z podmiotowym autorem

.....
Film strukturalny
- film analityczny
- kino rozszerzone





Istnieje pewna ciągłość pomiędzy eksperymentami filmowymi Wielkiej Awangardy, a ich powojenną, neoawangardową kontynuacją. Koncepcja filmu jako spojrzenia uwalniającego się z gorsetu konwencji percepcyjnych ukształtowanych przez minione stulecie, dostrzeżenie dwuwymiarowości ontycznej dzieła filmowego, która to obserwacja poprowadziła Normana Mc Larena, Len Lye'a oraz Oskara Fischingera w stronę filmu bezkamerowego, zachęciła ich do bezpośredniego opracowywania taśmy filmowej, czy wreszcie projekcje świetlne, poprzez które futuryści włoscy i artyści Bauhausu podejmowali (mimowolne?) studia nad medialnymi uwarunkowaniami sztuki filmowej, wszystkie te zjawiska i tendencje znalazły swoje przedłużenie¹ w powojennych eksperymentach filmowych dowodząc w ten sposób, iż nowa awangarda filmowa posiada swoje znaczące i nadszpodziewanie liczne antecedencje.

Obok właściwości wspólnych istnieją jednak pomiędzy starą i nową awangardą filmową także i zasadnicze odmienności. Poza nielicznymi bowiem wyjątkami (którym warto będzie kiedyś uważnie się przyjrzeć, gdyż nie doczekały się one do dzisiaj dostatecznie wnikliwego opracowania, poważnej analizy, na którą bez wątplenia zasługują) filmowe eksperymenty podejmowane w klasycznym okresie awangardowym nie naruszały na przykład dwóch dogmatów, ciągle jeszcze wówczas powszechnie obowiązujących, nawet w obrębie większości nurtów awangardowych²: zasady wyrazistości, trwałości i niezmienności formalnej oraz zasady podmiotowego charakteru dzieła. Tworzone w tym okresie filmy posiadały trwałą, nadaną im przez autora, strukturę formalną, osadzoną, co prawda na względnie tylko trwałym fundamencie bytowym, lecz ponieważ fundament ten pozwala się łatwo reprodukcować, więc można było w sposób nieograniczony przedłużać jego byt. Trwałość i niezmienność strukturalna dzieła filmowego pozwalała na jego wielokrotną prezentację, zawsze w taki sam sposób, w nigdy nie zmieniającej się postaci, jak również stwarzała możliwość kolekcjonowania filmów. Dzieła te były i pozostały wyrazem postawy artystycznej (czasem także i światopoglądowej) ich autora, posiadały cechy jego indywidualnej poetyki, wrażliwości, czy też upodobań.

Obie te cechy właśnie – niegdysiejsze dogmaty artystyczne, jak również inne, związane z tamtymi atrybuty i zasady twórczości filmowej, zostały poddane problematyzacji, a następnie odrzucone przez artystów formujących swoją twórczością tendencję, której początek możemy dostrzec na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, a której rzeczywisty rozwój nastąpił w ciągu dwóch następujących po nim dekad. Tendencja ta, bardzo wewnętrznie zróżnicowana, otrzymała za sprawą P. Adamsa Sitneya (1969) i Gene'a Youngblooda (1970), którzy zwracali uwagę w swych badaniach na inne wymiary tego samego w istocie, złożonego procesu³, dwie różne nazwy: film strukturalny oraz kino rozszerzone⁴. Zjawiska składające się na ten kompleksowy nurt ze-

¹ Przedłużenie to było powiązane z restrukturyzacją pojęcia filmu awangardowego i przebudową hierarchii składających się nań właściwości. Atrybuty odziedziczone po Wielkiej Awangardzie, które w tamtejszym paradygmacie znajdowały się zwykle na jego marginesie, w nowym, neoawangardowym porządku znalazły się w centrum poszukiwań i eksperymentów artystycznych.

² Te tendencje natomiast, w ramach których wskazane dogmaty nie obowiązywały, na przykład dadaizm, czy też, po części, surrealizm i produktwizm, są współcześnie uważane za zjawiska niespecyficzne dla ogólnych tendencji awangardowych tamtej epoki – za zapowiedź neoawangardy.

³ Upraszczając nieco można by powiedzieć, że Sitneya interesował przede wszystkim wymiar tekstualny (film), a Youngblooda, w pierwszej kolejności – aparatura (kino). Oznacza to jednak wyłącznie odmienność punktu wyjścia. W dalszej perspektywie obaj autorzy ogarniają ostatecznie ten sam obszar zjawisk.

⁴ Późniejsze dyskusje, szczególnie te, które dotyczyły filmu strukturalnego, przyniosły jeszcze inne propozycje nazewnictwa; piszę o nich w dalszych partiach tego rozdziału.

rwaly ciągłość, która wiązała dotąd w jedną całość historię filmu awangardowego. Za ich sprawą ukształtowała się w sztuce filmowej postawa, która między innymi stanowiła zapowiedź i bezpośrednie zaplecze koncepcyjnie interaktywnej, multimedialnej sztuki cyberkultury, a w jej ramach – także i kina interaktywnego.

Połączenie w jedną całość ogólnych zakresów kategorii stworzonych przez Sitneya i Youngblooda, które pośrednio zostało zaproponowane powyżej, jest wyrazem przekonania, ugruntowanego zarówno w krytycznej lekturze tekstów budujących teoretyczne zaplecze obu tendencji, jak i w analizie licznych dzieł, że film strukturalny i kino rozszerzone możemy w pełni zasadnie uznać za dwie strony (aspekty, wymiary) tego samego syndromu zjawisk filmowych (zob. przypis 3), zjawisk, które w różny sposób i z różnymi konsekwencjami wykraczały poza uformowane do tego czasu granice filmu i kina, w tym także i poza dotychczasowe granice filmowej twórczości awangardowej czy eksperymentalnej. Oba te pojęcia odnoszą się więc do różnych odmian tego samego procesu, przy czym ich odmiennność zasadza się na innej hierarchizacji tych samych właściwości, bądź na wykorzystywaniu innych, elementarnych środków, które prowadzą do tego samego celu. Film strukturalny wyłonił się jako bezpośredni efekt rozwoju postawy konceptualnej w sztuce, podczas gdy kino rozszerzone, zwłaszcza w tym kształcie, jaki przyjęło ono w swym początkowym okresie, opisanym przez Youngblooda, zawdzięcza swoje narodziny przede wszystkim ekspansji happeningu (por. Dusinberre, Watson, 1976). Obie te tendencje filmowe poddawały problematyzacji dotychczasowe ukształtowania twórczości artystycznej, podważały jej dotąd akceptowane aksjomaty, transcendowały istniejące ograniczenia, w różny sposób formułowały pytania dotyczące charakteru sztuki filmowej i filmu jako medium, aby skierować ostatecznie wszystkie te wątpliwości w stronę odbiorcy-uczestnika wydarzeń artystycznych i uczynić go w ten sposób niezwykle ważnym, wręcz niezbywalnym partnerem artysty. Ze względu na ten właśnie atrybut zjawisk skupionych w ramach filmu strukturalnego i *expanded cinema* – ich skłonność do przekraczania wszelkich granic – łączę je wszystkie pod jedną, wspólną nazwą: „kino transgresyjne”. Do podjęcia takiej decyzji (a nie, na przykład, możliwego również potraktowania filmu strukturalnego jako zjawiska podrzędnego wobec kina rozszerzonego, stanowiącego jego część bądź odmianę) skłania mnie także pragnienie uniknięcia nieporozumień i niejasności wynikających z nawarstwienia się rozmaitych konotacji związanych z pojęciami filmu strukturalnego i kina rozszerzonego. Tak określone procesy uzyskały już bowiem status zjawisk historycznych, uporządkowanych i zhierarchizowanych wewnętrznie, przy czym porządki te często przybierają odmienny kształt w ramach różnych koncepcji czy teorii (odmiennościami tymi i toczonymi dyskusjami będziemy się zajmować w ostatniej części tego rozdziału), przez co nie bardzo nadają się one dziś do ode-

grania roli paradygmatu ogarniającego całą złożoność omawianych tu zjawisk. Obie wskazane tendencje – film strukturalny i kino rozszerzone – zostaną w dalszych rozważaniach uzupełnione o jeszcze jedną odmianę: film analityczny. Dopiero wszystkie razem określą one podstawowy schemat i pełny charakter kina i filmu transgresyjnego.

Oczywiście, szeroki zakres kina (*resp.* filmu) transgresyjnego, wielość i różnorodność mieszczących się w jego ramach zjawisk sprawia, iż można w obrębie tego nurtu wyodrębnić rozmaite szczegółowe postawy, tendencje, czy właściwości. Ponieważ jednak, w niniejszej książce interesują mnie przede wszystkim procesy prowadzące do ukształtowania się współczesnej, interaktywnej sztuki multimedialnej, więc skieruję obecnie uwagę ku tym fenomenom oraz tendencjom kina i filmu transgresyjnego, których funkcjonowanie przejawiało się w dekonstrukcji, problematyzacji, przekształcaniu, przekraczaniu bądź negacji dwóch, wskazanych wcześniej, zasad: wyrazistości i trwałości dzieła oraz jego podmiotowego charakteru. Zakwestionowanie właśnie tych dwóch pryncypiów otwierało bowiem odbiorcy drogę do uzyskania statusu (współ)autora dzieła; samemu dziełu natomiast, dostarczało możliwości przeobrażenia się w artefakt – kontekst twórczych interakcji odbiorczych, aby w dalszej kolejności pozwolić mu na roztopienie się w polu złożonych, wielokierunkowych procesów komunikowania, w które przekształca się obecnie twórczość artystyczna. Oba te zagadnienia posiadają fundamentalne znaczenie dla interaktywnej sztuki multimedialnej, jak również dla całej cyberkultury, stąd decyzja, aby właśnie procesom filmowym, które do nich się odnoszą, poświęcić obecne rozważania. Oczywiście, w ramach tendencji analizowanych w niniejszym rozdziale nie odnajdziemy jeszcze zjawisk o tak zaawansowanym charakterze, aby dostrzec w nich rzeczywiste atrybuty hipermedialne. Skonstatujemy jedynie różnorakie ich zapowiedzi. Podjęta tutaj analiza jest bowiem w istocie formą badań, które można by określić mianem archeologii multimedialnej (por. Huhtamo, 1997). Prześledzenie procesu kształtowania się i rozwoju tych tendencji, przyjrzenie się sposobom ich działania oraz jednostkowym postaciom, pod którymi się przejawiają, jest zarazem gromadzeniem wiedzy o prehistorii sztuki hipermedialnej i cyberkultury, jest analizą cyklu przeobrażeń współczesnej sztuki, w wyniku których przyjęła ona swą dzisiejszą postać.

Dekonstrukcja ukształtowanego dotąd charakteru dzieła, w tym również jego wyrazistości, trwałości i niezmienności, przybierała w interesującym nas okresie bardzo różne formy. Pośród nich można wskazać na przykład odwrót od filmowania, jako podstawowej dotąd metody powoływania do istnienia dzieła filmowego (co oznacza naruszenie podstawowego aparatu kina). Było ono zastępowane przez różne formy animacji, przez bezpośrednie oddziaływanie na taśmę filmową, przez jej naświetlanie

w celu osiągnięcia ekranowego efektu migotania, czy wreszcie przez wykorzystywanie gotowego, „cudzego” materiału dla potrzeb własnego filmu (*found-footage film*).

Kolejną metodą dekonstrukcyjną było kształtowanie nowych strategii projekcyjnych (przekształcanie dyspozytywu kina): prezentacja filmu na wielu ekranach równocześnie (bądź kilku filmów na raz), posługiwanie się pętlą⁵, włączanie w strukturę spektaklu filmowego działań o charakterze *performance*, bądź wręcz przekształcanie go w spektakl multimedialny przez połączenie z projekcjami przeźroczy, koncertami muzycznymi, spektaklami tanecznymi, etc. (zob. np. Renan, 1967). Działania takie skutecznie prowadziły do erozji dotychczasowych ram (granic) dzieła filmowego, a w ostatnim przypadku pozbawiały je również, typowego dotąd dla kina awangardowego, odniesienia autorskiego. Z eksperymentów tego rodzaju wyłoniła się swoista odmiana kina i filmu zarazem – instalacja filmowa (piszę o niej w rozdziale czwartym niniejszej książki).

Nie mniej skutecznym sposobem dekonstrukcji dzieła (i wyobrażeń o nim) okazało się wprowadzanie w jego obręb segmentów opuszczanych dotąd w praktyce artystycznej; mówiąc inaczej, aktywizowanie niewykorzystywanych dotąd aspektów, kryjących się w przestrzeni poza kadrem i poza klatką filmową: wprowadzanie w pole widzenia (jako pełnowartościowych artystycznie elementów zjawiska ekranowego) granic klatek (styków międzyklatkowych), otworów perforacyjnych, czy też, ujmując ogólnie, wszelkich właściwości taśmy filmowej wynikających z jej materialności (il. 7).

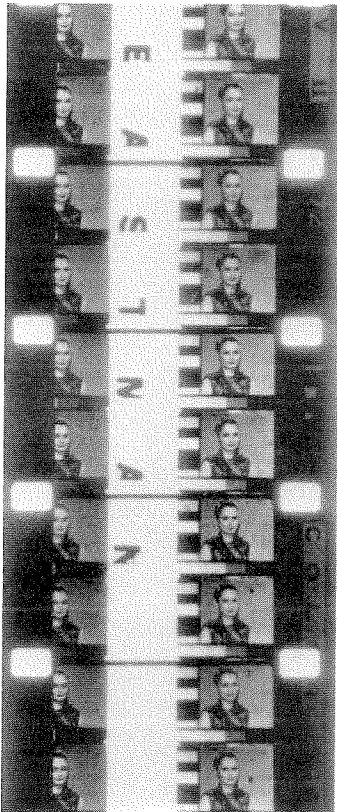
Artystyczny charakter dzieła filmowego, jego wyrazistość i status obiektu sztuki, zostały poddane swoistemu demontażowi przez wprowadzenie doń wymiarów kina amatorskiego, zarówno w postaci sprzętu – najprostszyc kamer (filmy realizowane na taśmie 8 mm, oraz Super 8), jak również poprzez zastosowane metody pracy, typowe dla filmu amatorskiego: montaż w kamerze, rezygnacja z dźwięku i efektów specjalnych, oraz przez podejmowane tematy (wydarzenia z życia prywatnego, rodzinnego, towarzyskiego, etc.)⁶.

Szczególnie skuteczne w pozbawianiu dzieła filmowego jego wyrazistości, trwałości i niezmienności okazały się dwie zwłaszcza metody.

Dopuszczenie obecności przypadku, wprowadzenie metod losowych we wszystkich wymiarach egzystencjalnych fil-

⁵ Pętla to odcinek taśmy filmowej, którego początek i koniec zostały ze sobą połączone tak, aby w rezultacie projekcję stanowiło wielokrotne powtarzanie tych samych obrazów.

7. George Landow *Film in which there appear Sprocket Holes, Edge Lettering, Dirt Particles etc.* (1966)



⁶ Zarazem jednak ów proces pomógł artystom filmowym uwolnić się od presji standardów technicznych, charakterystycznych dla kina komercyjnego i odnaleźć prawdziwie niezależną drogę twórczą.

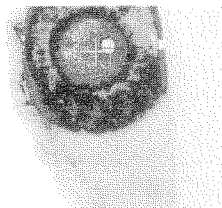
mu: podczas jego realizacji, w obrębie ukończonej struktury filmowej, jak i w czasie prezentacji, doskonale uprzytamnia względny charakter wszystkich elementów i aspektów dzieła, wydobywa i uwyrażnia otwarty charakter jego budowy. Twórca filmu, przy każdej kolejnej jego prezentacji, mógł podejmować odmienne niż uprzednio decyzje dotyczące czasowej rozpiętości dzieła, ilości wykorzystywanych projektorów (*resp.* obrazów), prędkości projekcji, charakteru wykorzystywanych filtrów, pozycji projektorów, etc.⁷ Tacy na przykład artyści, jak Ken Jacobs, Jeff Keen, David Larcher, czy Andy Warhol, nader chętnie i bardzo często korzystali z tych możliwości permanentnego przekształcania struktury dzieła, przeobrażając je tym samym w niekończące się nigdy *work in progress*.

Jeszcze dalej chyba w procesie dekonstrukcji dzieła filmowego podążały działania zmierzające do zakwestionowania przedmiotowej trwałości filmu jako taśmy. Liczne, podejmowane wówczas strategie twórcze, przekształcały taśmę filmową w obiekt częstych, bądź wręcz permanentnych transformacji, tak że kolejne prezentacje filmu były w istocie pokazami ciągle nowego dzieła. Raz osiągnano to w sposób najprostszy: poprzez montaż i ujmowanie, bądź dodawanie materiału. Innym razem – wystawiając taśmę na działanie czynników atmosferycznych. Szczególnie spektakularna wydaje się pod tym względem twórczość Jürgena Reble, a także działania innych artystów skupionych wraz z nim w grupie „Schmelzdakin” (rozwiązanej dopiero w 1989 roku). Nie tylko, że poddawali oni swoje filmy (materiał filmowy) oddziaływaniu atmosferycznemu, ale także wpływali na nie za pomocą rozmaitych, inicjowanych przez nich samych, procesów chemicznych i bakteryjnych. Działania takie podejmowali zarówno przed, jak i po wywołaniu materiału dzieła.

Najciekawsze z tych eksperymentów przybierały kształt swoistych filmowych *performances*. W ich ramach filmy były ujmowane w pętle i poddawane działaniu środków chemicznych, kwasów oraz substancji wypierających srebro z podłoża (emulsji) filmu. W rezultacie takich zabiegów przedmiotowo dotąd pojmowany film (taśma) osiągał stan płynny, przeistaczał się w proces, w którym obrazy prezentowane na początku projekcji ulegały stopniowej, postępującej dezintegracji. Osiągnięty w ten sposób efekt wykraczał daleko poza konsekwencje procesu przeobrażenia dzieła filmowego (taśmy filmowej) zachodzącego w okresach pomiędzy poszczególnymi projekcjami; tym razem polegał on bowiem na pozbawianiu filmu materialnej trwałości w obrębie jednej i tej samej jego prezentacji⁸.

⁷ Interesujący, prekursorski wobec tych tendencji charakter posiada koncepcja sformułowana w 1942 roku przez Onufrego Bronisława Kopczyńskiego; piszę o niej w studium *Koncert filmowy. O związkach między malarstwem, muzyką i filmem*, „Iluzjon. Kwartalnik Filмотeki Polskiej” 1986, nr 3, oraz w książce *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuki medialnych w Polsce*, Instytut Kultury, Warszawa 1998.

8. Joachim Sauter / Dirk Lüsebrink
Zerseher (1992)



⁸ Działania tego rodzaju zapowiadają w sobie właściwy sposób zrealizowaną wiele lat później instalację interaktywną *Zerseher* (1992) – dzieło Joachima Sautera i Dirka Lüsebrinka. Oglądany portret ulega w niej destrukcji pod wpływem spojrzenia widza (il. 8).

Wiele z tych metod, które pozbawiały dzieło filmowe wyrazistości, trwałości i niezmienności strukturalnej, które pozbawiały je formy przedmiotowej, osłabiało zarazem, czy też (w wielu przypadkach) niszczyło także i jego podmiotowy charakter, poddając je rozmaicie realizowanej dekonstrukcji. Wybory losowe, procesy chemiczne bądź bakteryjne przekształcały film we względnie autonomiczny, samoprezentujący się przedmiot lub proces, dla którego formy (struktury) osoba artysty stanowiła tylko jeden z wielu kontekstów (albo wręcz jedynie czynnik inicjujący). W ten sposób film awangardowy, który zdystansował się wobec popularnego kina reprezentowanego przez Hollywood, między innymi z powodu anonimowości, apersonalności jego wytworów, sam wkroczył w okres, w którym związki autora z jego produktem zostały poddane (często bardzo daleko idącej) problematyzacji. Oczywiście, cele, formy i rezultaty owych zabiegów były w tym przypadku całkowicie odmienne. Bardzo często też ów proces specyficznej depersonalizacji strategii twórczych, oraz filmów będących ich rezultatem, uzyskiwał w wykonaniu artystów charakter wysoce upodmiotowiony, jednoznacznie kojarzony z osobą twórcy. Przyjrzymy się dokładniej temu paradoksalnemu zjawisku w dwóch następujących dalej częściach niniejszego rozdziału, które zostały poświęcone interesującym nas tu aspektom twórczości Stana Brakhage'a i Andy Warhola.

Dzieło tego pierwszego jest o tyle ciekawym obiektem analizy dotyczącej procesów depersonalizacji dzieła filmowego, że Brakhage jest powszechnie i w pełni zasadnie uważany za czołowego, bądź wręcz za najważniejszego przedstawiciela kina personalistycznego, poetyckiego, czy lirycznego. Tym cenniejsze poznawczo i ważniejsze dla naszych rozważań wydaje się w tej sytuacji pokazanie, jak procesy dekonkretyzacji i depersonalizacji dzieła odnajdują swoje miejsce także i na takim obszarze, który w zasadzie powinien pozostawać zupełnie im obcy.

Twórczość Warhola, w przeciwieństwie do dzieła Brakhage'a, jest zgodnie i jednoznacznie traktowana jako prekursor-ska wobec filmu strukturalnego i kina rozszerzonego. W części poświęconej temu artyście skierują jednak uwagę nie na określone chwytły bądź właściwości jego filmów (statyczny kadr, niezwykle długie ujęcia, pętle, projekcje wieloekranowe, spektakle multimedialne, etc.), co zwykle staje się przedmiotem zainteresowania w przypadku analizy powiązań Warhola z kinem strukturalnym (*resp.* transgresyjnym), lecz na jego filmową postawę twórczą, skądinąd zakorzenioną w całościowo pojmowanej postawie artystycznej, która w bardzo ciekawy sposób ujawnia znaczenie aktywności autora *The Chelsea Girls* (1966) dla ukształtowania się i rozwoju interesujących nas tutaj tendencji.

Ostatnia część niniejszego rozdziału zostanie poświęcona omówieniu historii i problematyki filmu strukturalnego, filmu analitycznego i *expanded cinema*, które wspólnie tworzą kino

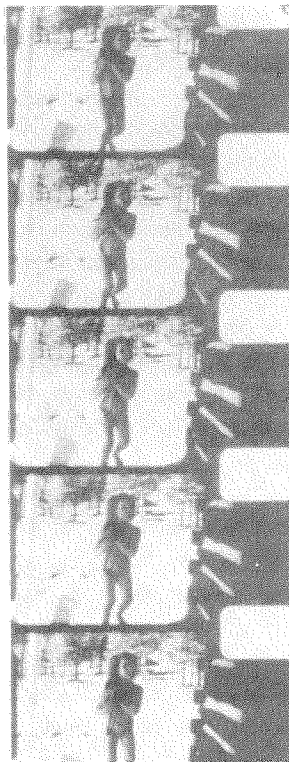
transgresyjne – nurt kina (i filmu), który najwyraźniej zapowiada, w sposób sobie właściwy, nadchodzącą epokę multimedialną. W przeglądzie tym zwracamy uwagę na różnorodność poglądów dotyczących interesujących nas tu zjawisk, na kształtowanie się i ewolucję analizowanych pojęć, na relacje pomiędzy nimi, oraz na te ich aspekty, które szczególnie wyraźnie odnoszą się do przyszłych transformacji.

STAN BRAKHAGE ALBO KINO ORGANICZNE

Stan Brakhage jest dzisiaj uważany za jednego z najważniejszych i najbardziej wpływowych twórców kina awangardowego w całej historii tego zjawiska⁹. Pracując, niemal bez przerwy, od początku lat pięćdziesiątych, realizując filmy na taśmie 16 i 8 mm, zbudował on swoją twórczością model kina radykalnie subiektywnego, osobistego, zdecydowanie przeciwstawiającego się formom i konwencjom rządzącym kinematografią zdominowaną przez Hollywood. Akcentując wizualny charakter kina, Brakhage, aż po lata osiemdziesiąte, prawie w ogóle nie używał w swych filmach dźwięku (proponując w zamian koncepcję *silent sound*, zob. Brakhage, 1960). Jego subiektywna estetyka, tak jak w filmie amatorskim (*home movie*; *film de famille*), była zwrócona ku codziennemu życiu artysty, ku sprawom jego rodziny (il. 9) i najbliższego otoczenia¹⁰. Równocześnie jednak, sposób podjęcia tych zagadnień umieszczał w polu odniesienia filmów fundamentalne zjawiska egzystencjalne: narodziny, seks, śmierć, poszukiwanie absolutu¹¹.

Brakhage debiutował w roku 1952 filmem *Interim*. Jego wczesne prace, takie na przykład, jak *The Way to Shadow Garden* (1954), czy też *Reflections on Black* (1955) posiadały ograniczony charakter narracyjny, przyjmując zarazem charakter psychodramy, porównywalnej w kształcie z filmami Gregory'ego Markopoulosa, Curtisa Harringtona i Kennetha Angera (por. Field, 1979: 26-27). Jednakże w tym

9. Stan Brakhage
15 Song Traits (1965)



⁹ We wstępie do katalogu prezentacji filmów Stana Brakhage'a w Wielkiej Brytanii w 1979 roku, prezentacji otwierającej cykl pokazów twórczości artystów filmowych, David Curtis wyjaśniając dlaczego seria rozpoczyna się przeglądem dzieł autora amerykańskiego w sytuacji, kiedy twórczość najważniejszych artystów brytyjskich tworzących w tym medium nie jest jeszcze szerzej znana, napisał: „twórczość Brakhage'a przynosi możliwość zapoznania się z całością dorobku kina eksperymentalnego i awangardowego na przestrzeni ostatnich dwudziestu pięciu lat oraz ilustruje jego złożone związki z innymi nowoczesnymi sztukami. W tym sensie program ten jest w istocie wprowadzeniem nie tyle do twórczości Brakhage'a, co we wszelką aktywność w całej tej domenie”. (Field, 1979: 1). Tutaj, jak i wszędzie tam, gdzie nie zaznaczono inaczej, cytaty podaję we własnym tłumaczeniu.

¹⁰ W napisanym około 1967 roku tekście zatytułowanym *In Defense of Amateur* Brakhage napisał: „Moja praca jest bardziej integralnie związana z filmami amatorskimi, niż z klasycznym kinem (...) wszystkie wymiary mojej twórczości są w pierwszej kolejności rządzone przez duch domu, w którym żyję (...) Noszę ze sobą kamerę (zwykle 8 mm) wszędzie, dokąd idę opuszczając dom (nawet do sklepu warzywniczego), stając się w ten sposób zaopatrzoną w kamerę «turystrą» przemierzającą zarówno najbliższe otoczenie, jak i odległe miejsca, do których podróżuję. Nazywam te domowe i podróżnicze filmy *Songs*, gdyż są one dla mnie zapisem wizualnej muzyki mojego wewnętrznego i zewnętrznego życia – utrwalonymi melodiami, filmową pamięcią mojego życia”; (Brakhage, 1982: 168).

¹¹ Zob. Brakhage, 1963: 23.

okresie amerykańska awangarda filmowa była w znacznym stopniu zdominowana przez model kina poetyckiego, który stał się już do tego czasu w pełni ustabilizowaną kategorią stylistyczną. Filmy Mayi Deren, Jamesa Braughtona, Sidneya Petersona, Marie Menken, nawiązujące do wcześniejszych, znanych w Ameryce dzieł artystów europejskich: Luisa Buñuela, Hansa Richtera i Jeana Cocteau, zbudowały paradygmat, który przez blisko dwie dekady wywierał bardzo poważny wpływ na amerykańskie kino eksperymentalne. Nie oparł się jego oddziaływaniu także i Brakhage, którego filmy, pod wpływem surrealizmu i poetyki marzenia sennego, jak również tradycji romantycznej, bardzo szybko nabrały charakteru poetyckiego. Odbywało się to, z jednej strony, poprzez zakłócenia struktury narracyjnej na drodze jej metaforyzacji, która narzucała filmowi określony nastrój i charakter oraz, z drugiej strony, poprzez konsekwentne posługiwanie się kamerą subiektywną, co narzucało dyskursowi filmowemu charakter „pierwszoosobowy” i służyło zarazem psychologicznej analizie wewnętrznej. Ostatecznie Brakhage w pełni zidentyfikował się z koncepcją twórcy filmowego jako poety. W 1967 roku napisał: „Tak jak Cocteau byłem poetą, który robił także filmy” (Brakhage, 1982: 113).

Interesującym świadectwem znaczenia modelu poetyckiego dla ówczesnego niezależnego kina w USA było sympozjum „Poezja i film” zorganizowane w 1953 roku w nowojorskim „Cinema 16”. Toczące się tam dyskusje doprowadziły do przeciwstawienia sobie dwóch typów konstrukcji filmowej: konstrukcji horyzontalnej (kino narracyjne) i wertykalnej (kino poetyckie)¹². Perspektywa taka oznaczała zarazem, iż każdy twórca filmowy, który nie chce realizować filmów fabularnych, staje się tym samym filmowym poetą. Stosunkowo powszechna wówczas w środowisku radykalnych twórców akceptacja tego rozróżnienia nie pozostała bez wpływu także i na artystyczne wybory Brakhage’a (por. Mekas, 1955).

Inny ciekawy wątek podjęty podczas sympozjum¹³, który posiadał istotne znaczenie dla postawy Brakhage’a, dotyczył analogii pomiędzy romantycznym wzorcem poety, a pozycją współczesnego twórcy filmowego. Podczas dyskusji została ukształtowana analogia pomiędzy społeczną alienacją poety romantycznego (*resp.* poezji), a sytuacją niezależnego artysty filmowego, który tworzy swoje dzieła w cieniu Hollywood (por. Sitney, 1974). W rezultacie ukształtował się na nowo model romantycznej konfrontacji pomiędzy jednostkową świadomością, a wrogim jej (obcym) otoczeniem, model przedkładający ekstremalność i integralność nad oryginalność. Egzystencjalno-artystyczna droga Brakhage’a, nie bez powodu nazywanego samotnikiem z Colorado (w 1959 roku przeprowadził się w góry, do Boulder Canyon, gdzie mieszkał przez wiele lat), stała się wzorcem empirycznym dla tego rodzaju postawy. Charakterystyczne dla Brakhage’a odwołania do kanonów filmu amatorskiego, o czym pisałem wcześniej, oznaczało także nadanie twórczości swoistego wymiaru samotnej pracy rzemieślniczej, samodzielnej wykonywa-

¹² Terminy te zostały zaproponowane przez Mayę Deren, por. James, 1989: 29-30; Rabbinovitz, 1991: 75.

¹³ Więcej informacji na temat sympozjum „Poezja i film” zob. np. Tyler, 1970; James, 1989.

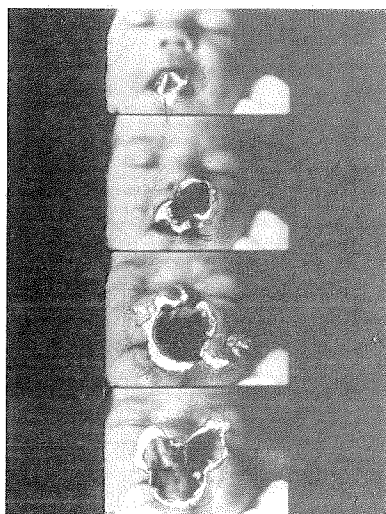
nia wszelkich niezbędnych czynności, konieczność (i przywilej) panowania nad wszystkimi wymiarami procesu artystyczno-filmowego – nad twórczością, produkcją i dystrybucją.

Głębokie, istotne przeobrażenie twórczości Brakhage'a, które doprowadziło do uformowania się jego prawdziwie własnej koncepcji filmu, rozpoczęło się u schyłku lat pięćdziesiątych, kiedy artysta ten zaczął poświęcać coraz więcej uwagi różnym aspektom widzenia, uznając je za fundament i zarazem specyfikę kina. Punktem granicznym pomiędzy dwoma okresami jego twórczości okazał się film *Anticipation of the Night* (1958). P. Adams Sitney tak oto opisał znaczenie tego przełomu: „Wraz z realizacją *Anticipation of the Night* Brakhage stworzył nową formę, której od dawna poszukiwał: film liryczny (...) W filmie lirycznym, twórca znajdujący się za kamerą pozostaje zarazem pierwszoplanowym protagonistą filmu. Obrazy filmowe przedstawiają to, co on widzi, są ponadto rejestrowane w taki sposób, że nigdy nie zapominamy o jego obecności, ani też nie umyka naszej uwadze sposób, w jaki reaguje on na swoje spostrzeżenia. W formie lirycznej nie występuje już bohater, zamiast niego ekran wypełnia ruch, i ruch ten, tworzony przez kamerę i montaż, odzwierciedla ideę ludzkiego spojrzenia. Jako odbiorcy, widzimy właśnie to ludzkie, intensywne doświadczenie widzenia” (Sitney, 1974: 180). W ciągu następnych lat Brakhage realizował w kolejnych dziełach swoją koncepcję filmu jako widzenia, wszelkiego rodzaju widzenia, w tym także „widzenia przy zamkniętych oczach” (*closed-eye vision*). Swoje głębokie przekonanie o nieskończoności pola doświadczeń generowanych przez tego rodzaju film artysta wyraził w tekście o charakterze poetyckiego manifestu:

„Wyobraź sobie oko, które nie jest poddane stworzonym przez człowieka prawom perspektywy, oko wolne od uprzedzeń logiki kompozycji, oko, które nie reaguje na jakiegokolwiek nazwy, lecz musi rozpoznać każdy napotkany w życiu obiekt poprzez przygodę percepcji. Ile kolorów odnajduje raczkujące po łące niemowlę, które nie wie co znaczy zieleń? Ile tęczy może stworzyć światło dla nieszkolonego oka? Co może wiedzieć oko o wariacjach fal świetlnych? Wyobraź sobie ożywiony świat pełen niezrozumiałych przedmiotów, skrzący się nieskończoną różnorodnością ruchu i nieprzelicznymi odcieniami barw” (Brakhage, 1963: 23).

Równoległe Brakhage prowadził eksperymenty polegające na bezpośrednim oddziaływaniu na powierzchnię taśmy filmowej (barwienie, malowanie, skrobanie etc.) w celu uzyskania nowych form faktury, koloru i rytmu. Poszukiwania te znalazły dyskursywny wyraz w jego teoretycznej książce *Metaphors on Vision* (wydanej w 1963 roku jako trzydziesty numer czasopisma „Film Culture”) oraz kulminowały artystycznie w mitopoetyckim filmie *Dog Star Man* (1961-64). Film ten (il. 10) został uznany za projekcję pierwiastka biolo-

10. Stan Brakhage
Dog Star Man (1961-64)



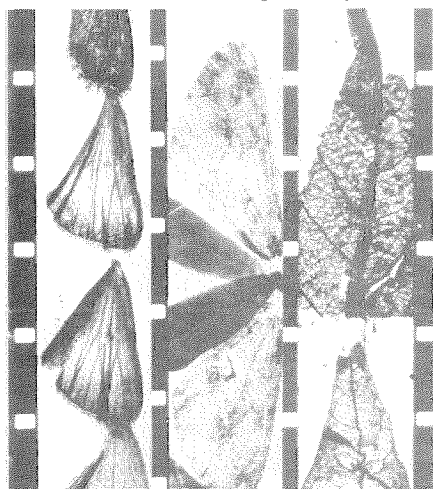
gicznego w kontekst metafizyczny, za medytację nad fenomenem życia biologicznego (por. na przykład James, 1989: 36-37).

W doświadczeniach wskazanych powyżej możemy już odnaleźć pewne pokrewieństwa wobec strategii zmierzających do pozabawienia dzieła filmowego cech wyrazistości, trwałości i niezmienności, które omówiłem we wstępnej części niniejszego rozdziału. W istocie bowiem, dzieła Brakhage'a, które ze zrozumiałych powodów zostały uznane za kwintesencję filmu poetyckiego, formalnego, antycypowały zarazem kino strukturalne poprzez zwrócenie uwagi na materialny charakter filmu (bezpośrednie opracowywanie taśmy filmowej, wydobywanie ziarnistości obrazu) i podporządkowanie przedstawienia chwytom technicznym (stosowanie filtrów i obiektywów anamorfotycznych, zniekształcających obraz; nakładanie na siebie warstw obrazowych osiąganę drogą wielokrotnych ekspozycji; zdjęcia zwolnione itd.). W rezultacie, wiele filmów Brakhage'a okazało się aktami „czystego” (bezprzedmiotowego) widzenia. Eksperymenty z bezpośrednim kształtowaniem (bez użycia kamery) taśmy filmowej

doprowadziły do powstania filmu *Mothlight* (1963), który został w całości zrealizowany poprzez naklejanie skrzydeł ćmy i fragmentów roślinnych na czystą taśmę, oraz przepuszczenie jej następnie przez kopiarkę optyczną (il. 11). Technikę tę Brakhage zastosował później w filmie *The Horseman, The Woman and the Moth* (1969). Brakhage wprowadził również zasadę uwalniania kamery spod wszelkiej kontroli, często nawet spod kontroli własnego oka. Pozostająca w nieustannym ruchu, obdarzona ogromną dynamiką i podążająca nieprzewidywalnymi drogami, wyrażała ona zarazem temperament artysty i vitalność medium. Do strategii twórczych Brakhage'a należało także posługiwanie się skrajnymi zbliżeniami, ciągłe zmiany ostrości, kontrastowe połączenia i inwersje obrazowe, odwzorowywanie w ruchach kamery fizjologicznych rytmów ciała. Wszystkie razem nadawały one jego filmom niezwykle wyrazistą ekspresję (por. Michelson, 1973).

Nie w tym repertuarze strategii, składających bardzo interesujących, kryje się jednak główna przyczyna naszego obecnego zainteresowania twórczą postawą Brakhage'a, chociaż w przekonaniu niektórych teoretyków (zob. np. Sitney, 1969; 1969a) już te właściwości pozwalają uznać autora *The Riddle of Lumen* (1972) za jednego z najbardziej istotnych prekursorów (czy wręcz protagonistów) filmu strukturalnego (*resp.* transgresyjnego). Najważniejszy powód wiązania Brakhage'a z wspomnianą tendencją odnajdujemy w jego zaadaptowaniu na użytek filmu koncepcji amerykańskiego poety Charlesa Olsona, koncepcji znanej pod nazwą „obiektywizm” (*objectism*). Olson (zob. 1966), a w ślad za nim Brakhage, odrzucając wyobraźnię na rzecz bezpośredniej percepcji, zmierzał do reintegracji

11. Stan Brakhage *Mothlight* (1963)

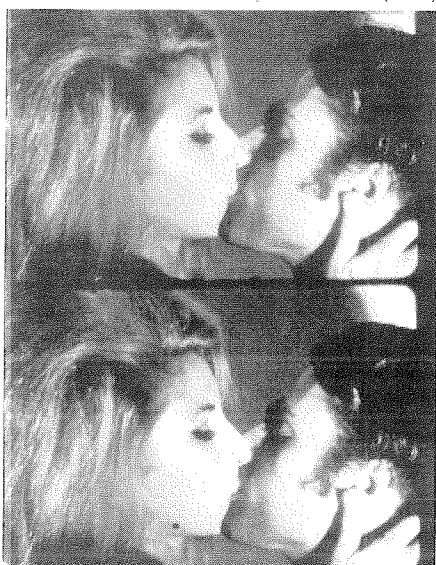


człowieka i rzeczywistości (por. Field, 1979; James, 1989). W przekonaniu Brakhage'a właśnie film jest idealnym medium spotkania czynnika psychicznego z czynnikiem fizycznym. Temu też zadaniu została podporządkowana wspomniana już wcześniej koncepcja niewyszkolonego oka (*untutored eye*). W swej dojrzałej twórczości Brakhage konsekwentnie odrzucał więc jakikolwiek udział własnej świadomości (jaźni) w procesach nadawania kształtu tworzonemu dziełom, porzucając konwencje przedstawiania przestrzeni za pomocą iluzji perspektywy, jak też rezygnując z reguł porządkowania obrazów poprzez odwołanie do logiki przyczynowo-skutkowej oraz reguł kompozycji (służyła temu między innymi wspomniana już metoda polegająca na filmowaniu pozbawionym kontroli oka). Jego kolejne filmy odnajdywały źródła swej formy w rozmaitych doświadczeniach empirycznych, a nie w wyobraźni czy w intelekcie ich autora. Wyodrębniając trzy sfery uczestniczące w wydarzeniu filmowym: świat zjawiskowy, aparaty optyczne (biologiczne i mechaniczne) oraz świat psychiczny (mózg – pamięć – wyobrażenia – wizje zamkniętego oka – sen, etc.) Brakhage zmierzał do połączenia ich wszystkich w jedną całość (por. James, 1989). Ten właśnie fenomen został określony w tytule niniejszej części rozdziału mianem kina organicznego. Perspektywa twórcza Brakhage'a oznacza jednak zarazem, iż połączenie takie zachodzi nie tylko jeden raz – jako rezultat pracy artysty. Odbywa się ono każdorazowo wówczas, kiedy film jest poddawany percepcji odbiorczej. Można by więc stwierdzić, iż połączenie to – specyficzna synteza indywidualnego, świata oraz łączącego obie te sfery interfejsu optycznego – uzyskuje w ten sposób status doświadczenia percepcyjno-kreacyjnego każdego widza.

Dzieło Stana Brakhage'a zajmuje szczególną pozycję w historii nowoczesnej sztuki oraz w dziejach awangardy filmowej. Buduje ono bowiem, pozostając w konflikcie z charakterem i granicami medium, kładkę pomiędzy modernistyczną sztuką Autora, a postmodernistyczną twórczością Odbiorcy, twórczością (współ)kreacji odbiorczej. Stanowiąc jeden z najciekawszych, dwudziestowiecznych przykładów inwencji artystycznej w dziedzinie sztuk wizualnych pozostaje zarazem świadectwem procesu uwalniania się dzieła sztuki zarówno od uwarunkowań wszelkich konwencji artystycznych (i percepcyjnych), jak i od wpływu osobowości (jaźni) artysty, jego wiedzy, światopoglądu, etc. Twórczość filmowa Brakhage'a jawi się z dzisiejszej perspektywy jako niedoskonała jeszcze, ale mimo to niezwykle ważna próba stworzenia dla obserwatora ruchomych obrazów możliwości doświadczenia wytworu cudzej kreacji w sposób skrajnie subiektywny, jako próba dostarczenia mu materiału dla indywidualnego, twórczego doświadczenia procesu widzenia. Wspomniana niedoskonałość jest wynikiem zarówno przywoływanych uprzednio uwarunkowań (ograniczeń) medialnych, pozwalających odbiorcy na twórczą aktywność jedynie w sferze mentalnej, jak również i faktu, że możliwości wspomnianej kreacji odbiorczej pojawiły się w ramach koncepcji Brakhage'a jakby mimochodem, nie jako

12. Andy Warhol *Eat* (1963)

no-sfery i media-sfery (a nie, jak Brakhage, do Natury, do biosfery). Tam odnajdywał bowiem techniki, tematy i materię swej twórczości.

13. Andy Warhol *Kiss* (1963)

świadomy cel działań artysty, ale jako ich rezultat dodatkowy, uboczny, jako nieuchronna konsekwencja uwolnienia obrazów spod władzy umysłu oraz wyobraźni artysty i oddania ich w tej postaci spojrzeniu widza.

ANDY WARHOL ALBO ROZSTANIE Z PODMIOTOWYM AUTOREM

Tak, jak dzieło Stana Brakhage'a jest postrzegane jako konstrukcja zorganizowana wokół aktu widzenia, tak twórczość Andy Warhola, w ogólnym przekonaniu, wyraża przede wszystkim pragnienie bycia widzianym (il. 12). Przetwarzając sferę sztuki w domenę swoiście pojmowanej reklamy (przedmiotem reklamy jest sam artysta) Warhol poddawał ją depersonalizacji i roztopiał w przestrzeniach kultury masowej powiązanej z cywilizacją konsumpcji. W tym świecie, gdzie wytwory przemysłowe stają się obiektami pożądania, a ich forma wywołuje u konsumentów swoiste przeżycie estetyczne – stymulowane medialnie doświadczenie posiadania dóbr – rolę szczególnie ważną odgrywają właśnie masowe przekazy – media. Dlatego też, między innymi, Warhol odwoływał się nieustannie do zjawisk z kręgu techno-sfery i media-sfery (a nie, jak Brakhage, do Natury, do biosfery). Tam odnajdywał bowiem techniki, tematy i materię swej twórczości. Ikony gwiazd kultury popularnej, w formie wyjętej z popularnych magazynów bądź programów telewizyjnych, powielone przy pomocy standardowych technik, uzyskiwały u niego status indywidualnej wypowiedzi artystycznej.

Twórczość Warhola była grą z publicznością (il. 13). Artysta odwołując się w swych działaniach do opozycji pomiędzy społecznym charakterem produkcji przemysłowej, która współznaczała paradygmat jego twórczości, a prywatną własnością jej wytworów, umiejętnie zacierał granice pomiędzy twórczością indywidualną a anonimową, pomiędzy oryginalnością a standaryzacją, pomiędzy kreacją a zawłaszczeniem. W jego postawie można odnaleźć ironię skierowaną zarówno wobec społeczeństwa konsumpcyjnego, jak i wobec jego humanistycznej negacji. Uczestnicząc w rytuale konsumpcji, Warhol pozostawał zarazem w pełni świadomy jego mechanizmów. Dla-

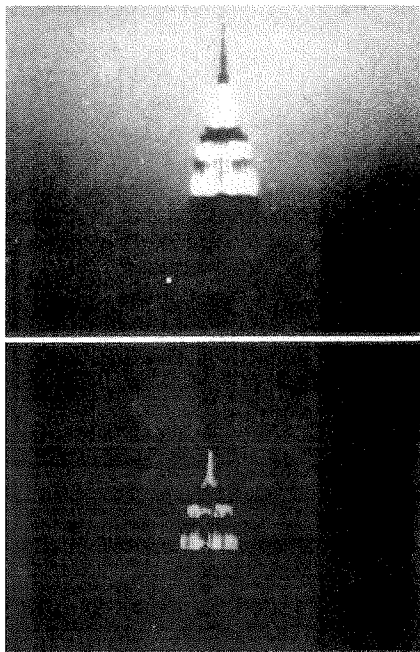
tego też mógł przyjąć w tym obrzędzie rolę kapłana i niepostrzeżenie przeobrazić go w zabawę, w ramach której nie przedmioty konsumpcji, ale ona sama, autotelicznie zwrócona jedynie ku sobie, była celem i nagrodą. Wykorzystując jako materię sztuki wytwory przemysłowe (w szerokim tego słowa znaczenia) – swoiste *ready mades* – Warhol nie przydawał im żadnego zewnętrznego wobec nich znaczenia ani wartości. Aranżował je i pozwalał, aby w tym nowym układzie przemówiły same. Uznawał się jedynie za rewelatora sensów i wartości zastanych. A jednak bez trudności rozpoznajemy dziś jego dzieła. Okazało się bowiem, iż unikając mówienia własnym głosem, Warhol nadawał swoim wypowiedziom, pomimo przyjętego samoograniczenia, bardzo indywidualny charakter. Kłopot w tym jedynie, że ciągle nie jesteśmy pewni, co mówił.

Znakomity przykład tej postawy twórczej Warhola stanowią jego filmy. Ostentacyjne odrzucenie (wymazanie) autorstwa wydaje się w nich, jak słusznie zauważył David James (1989: 64), jego najbardziej charakterystycznym gestem autorskim. Odbiorca jego filmów pozostaje zwykle w całkowitej niepewności co do postawy ich autora (por. Mekas, 1972). Warhol, w charakterystycznym dla siebie stylu, pozwalał, aby zamiast niego przemawiało samo medium, bądź filmowany świat.

Dopuszczenie do głosu medium było powodem, dla którego Sitney (1969) uznał Warhola za prekursora filmu strukturalnego. Większość z jego filmowych dzieł, jak na przykład *Sleep* (1963), czy też *Empire* (1964), jawi się bowiem w pierwszej kolejności, właśnie jako produkt samego medium, a nie artysty. Unieruchomiona w jednej pozycji na statywie kamera produkowała statyczne, zamrożone kadry (il. 14), a długie ujęcia prezentujące niezmiennie te same obiekty czyniły w większym stopniu obiektem uwagi właściwości kina niż obrazy filmowanego świata (por. Battcock, 1967). Warhol demonstrował, o czym mówili później wszyscy jego współpracownicy, zdecydowaną niechęć do podejmowania jakichkolwiek zabiegów nad filmem, do nadawania mu jakichkolwiek właściwości ponad te, które narzuca dziełu samo medium oraz natura świata profilmowego.

Tam, gdzie funkcji dominującej nie spełniało samo medium, tam na pierwszy plan wysuwał się wspomniany świat profilmowy. Liczne filmy Warhola dokumentują rzeczywistość nigdy wcześniej nie pokazywaną w kinie: mniejszości seksualne, narkomanów, drobnych przestępców¹⁴, jak również świat mody, show-businessu, snobistyczną i wyznawczą otoczkę świata sztuki, gości

14. Andy Warhol *Empire* (1964)



¹⁴ Otwierając doń drogę Hollywoodowi.

¹⁵ W ciekawy sposób funkcje te realizowała w późniejszym okresie telewizja Andy Warhola.

15. Andy Warhol *Chelsea Girls* (1966)



„Factory”, etc.¹⁵ Warhol nie ingerował w tę rzeczywistość, pozwalał jej samej inscenizować się do kamery. Ów świat przeistaczał się więc w swoisty teatr samoprezentacji, podczas gdy sam film przybierał formę spektaklu narcystyczno-ekshibicjonistycznego, a jego ogląd stawał się aktem voyeryzmu. Najświetniejszym przykładem tej twórczości pozostaje film *Chelsea Girls* (1966). Trudno nie dostrzec, iż w ten niebezpośredni sposób Warhol kontynuował swoją medialną analizę kina (il. 15).

Kamera okazuje się głównym bohaterem twórczości filmowej Warhola. Filmy „medialne” możemy bowiem określić jako produkcję kamery, a filmy „dokumentalne” – jako produkcję dla kamery. Mamy tu więc do czynienia ze swoistym meta-kinem, w którym i widzowie i aktorzy są jedynie funkcją kamery. W kręgu problemów podejmowanych przez to meta-kino odnajdujemy między innymi zagadnienia bycia filmowanym i bycia przedmiotem filmu, zagadnienia konstrukcji i fragmentyzacji sztucznych osobowości za pomocą ról przejętych z historii filmu, bądź metaforycznie powiązanych z Hollywood, oraz przedstawienie ekshibicjonizmu i odbioru w dyskursie narracyjnym w odniesieniu do formalnych i ekonomicznych aspektów paradygmatu hollywoodzkiego (por. James, 1989: 67-68).

Dopełnieniem postawy Warhola wobec problemu autorstwa w filmie jest jego zachowanie w tym okresie, w którym porzucił już „własną” twórczość filmową stając się producentem filmów realizowanych przez innych twórców, przede wszystkim Paula Morrisseya. Warhol zastąpił wówczas rolę dysponenta kamery, jaką wypełniał uprzednio, rolę dysponenta aparatury kina. Jego ówczesne filmy natomiast, nie przestając być wytworem medium i świata profilmowego, stały się również produktem jego współpracowników. W pewien szczególny sposób, zapowiadając albo otwierając przez to nowy etap w historii sztuki, pozostawały też dziełami Andy Warhola¹⁶.

FILM STRUKTURALNY – FILM ANALITYCZNY – KINO ROZSZERZONE

W latach sześćdziesiątych procesy przeobrażające formację awangardową doprowadziły ostatecznie do wyłonienia się tendencji, w ramach której dyskurs metaartystyczny zyskał absolutną przewagę nad dyskursem artystycznym (zob. Kluszczyński, 1987). Postawa ta otrzymała nazwę sztuki konceptualnej. Jej najbardziej konsekwentne, a zarazem najbardziej radykalne manifestacje odnajdujemy między innymi w działalności twórczej Josepha Kosutha (słynna teza utożsamiająca sztukę z jej definicją, która

¹⁶ Na temat twórczości filmowej Warhola zob. Gidal, 1971; Koch, 1973; Smith, 1986; O'Pray, 1989.

stworzyła uzasadnienie dla nurtu tautologicznego), oraz w pracach grupy „Art - Language” (Terry Atkinson, Michael Baldwin i inni). Jej bardzo ciekawe zapowiedzi, często uwypuklające, co dla nas szczególnie ważne, postępującą transformację roli artysty i odbiorcy w procesie komunikowania artystycznego, możemy odnaleźć w działaniach „Groupe de recherche d’art visuel» (GRAV), aktywnej w latach 1960 – 1968¹⁷.

Gdy oddaliśmy się od centrum konceptualizmu wyznaczanego przez dzieła wspomnianych artystów (i im podobnych, jak Robert Barry czy Victor Burgin), to napotykałyśmy liczne prace pozbawione większości (o ile nie wszystkich) znamion dyskursu artystycznego, które, z różnych powodów, nie pozwalają jednak utożsamić się ze skrajnie rozumianym nurtem konceptualnym, pojęciowym (między innymi także i ze względu na sprzeciw samych artystów – autorów wspomnianych prac). Dzieła te podejmuje tymczasem, w rozmaity sposób, tak jak pozostałe realizacje konceptualne, analizę swej własnej istoty (medium), problematyzując przy tym wartość formalnych wyznaczników sztuki, oraz kwestionując, jak na przykład w przypadku wspomnianej GRAV, dotychczasowy układ ról i instytucji artystycznych. Nie wdając się w dyskusję na temat granic nurtu konceptualnego i przyjmując, że wszystkie wspomniane powyżej prace albo należą do sztuki konceptualnej, tworząc jedną z jej odmian, albo też stanowią pokrewną jej tendencję, będziemy je łącznie określać mianem sztuki analitycznej. W ten sposób tendencja pojęciowa (tautologiczna) uzyska status najbardziej radykalnej, skrajnej postaci nurtu konceptualnego, a tendencja analityczna pozostanie jego odmianą o złagodzonych rygorach. W dalszej części niniejszego rozdziału dookreślimy różnicę pomiędzy tymi dwoma tendencjami w odniesieniu do filmu. Ogólne, teoretyczne rozważania dotyczące paradygmatu konceptualnego i jego dalszej ewolucji, podejmujące także i kwestie wspomnianej powyżej dystynkcji, pojawią się natomiast na początku rozdziału czwartego.

Postawa konceptualna w kinie wystąpiła pod postacią tak zwanego filmu strukturalnego. Pojęcie to wprowadził przywoływany już wcześniej P. Adams Sitney (1969) proponując zarazem ściśle określone jego rozumienie. I aby usytuować opisywane zjawisko w kontekście historycznym odniósł je do sąsiadującej z nim w czasie innej tendencji kina awangardowego, którą określił jako film formalny.

Filmy formalne tworzyły, aż do połowy lat sześćdziesiątych, podstawowy nurt alternatywnego kina w Stanach Zjednoczonych i w Europie¹⁸. Głównymi przedstawicielami nurtu formalnego (w okresie narodzin filmu strukturalnego) byli: Kenneth Anger, Stan Brakhage, Ed Emshwiller, Ken Jacobs, Gregory Markopoulos, Stan Vanderbeek. Ich dzieła charakteryzowała złożoność konstrukcyjna i semantyczna (symboliczność, metaforyczność). Antyestetyczność, refren i rytm były w tych filmach, według Sit-

¹⁷ Pośród członków grupy znajdujemy między innymi takich artystów, jak Horacio Garcia Rossi, Julio Le Parc, François Morellet, Francisco Sobrino, Joël Stein. Zmierali oni ku sztuce pozbawionej subiektywności, pragnęli pozbawić pojęcie artysty wyznaczników autorskich, a budując podstawy estetyki partycypacji stawali się także w pewnym wymiarze prekursorami sztuki interaktywnej.

¹⁸ Sposób, w jaki Sitney definiuje pojęcie filmu formalnego, każe w nim widzieć kategorię uogólniającą i zbierającą w jedną grupę różne, dotychczas wyodrębnione, typy filmu awangardowego; por. Kluszczyński (1990), rozdział *Film awangardowy i jego odmiany*. Oznacza to także, iż film poetycki, którym zajmowaliśmy się w części poświęconej twórczości Brakhage’a, stanowi odmianę filmu formalnego.

neya, głównymi regułami porządkującymi materiał i przeobrażającymi go w formę (co ujawnia także istotne znaczenie montażu dla tego typu filmu).

¹⁹ Regina Cornwell (1979) opowiada się wręcz za zastąpieniem nazwy „film strukturalny” przez określenie „film strukturalistyczny”. Czyni to, jednak, także i w celu zdystansowania się wobec ewolucji pojęcia filmu strukturalnego zachodzącej w kolejnych wydaniach tekstu Sitneya. Ten ostatni umieszcza bowiem ostatecznie film strukturalny w kontekście tak zwanego przez niego filmu wizjonerskiego i przywraca ciągłość pomiędzy nurtem formalnym i strukturalnym.

Przeciwstawiony nurtowi formalnemu film strukturalny cechował natomiast minimalizm, redukcja semantyki, polegająca na całkowitym odrzuceniu symbolu i metafory, rezygnacja ze znaczeniowoczej funkcji narracji, oraz eksponowanie relacji tworzących struktury filmowe wszelkiego rodzaju (dzieło, proces jego realizacji, projekcja etc.). Opozycja: film formalny – film strukturalny okazuje się więc w istocie przeciwstawieniem konkretności (uporządkowany formalnie materiał) i abstrakcji (system relacji wyznaczających charakter filmowego medium). Film strukturalny odsłania ontyczną strukturę kina i filmu przekształcając estetyczne doświadczenie formy w intelektualną, analityczną refleksję nad medium.

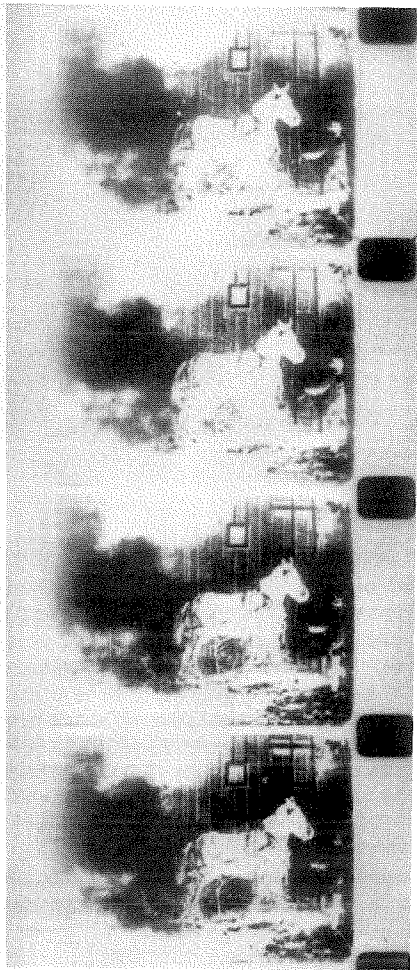
Praktyka filmu strukturalnego odpowiada wymogom metodologicznym postępowania strukturalistycznego¹⁹, które zmierza do ukazania, że właściwości każdego przedmiotu są zdeterminowane przez szerszy układ, którego elementem jest badany przedmiot, oraz przez inne elementy tego układu (struktury). Analiza strukturalna odsłania relacyjne właściwości badanego przedmiotu (por. Rosner, 1981).

Film strukturalny posiada, według Sitneya, cztery zasadnicze cechy:

1. nieruchoma, niezmienna pozycja kamery (statyczny kadr unieruchamia punkt widzenia odbiorcy);
2. drganie, migotanie, efekt stroboskopowy;
3. wielokrotne powtarzanie tego samego ujęcia (bądź tej samej serii ujęć) skopiowanego na taśmie – efekt pętli filmowej (il. 16);
4. ponowne filmowanie obrazów wyświetlanych na ekranie filmowym lub telewizyjnym, czyli refilmowanie.

Warto zauważyć, że, zdaniem Sitneya, film strukturalny może mieć tylko jedną ze wskazanych właściwości, a nawet nie mieć ich wcale, nie przestając zarazem należeć do omawianego nurtu. Bowiem to nie cechy te stwarzają strukturalny (metadyskursywny) charakter filmu, lecz przeciwnie, to charakter ów poprzez nie się wyraża (co oznacza, że może on ujawnić się także poprzez inną konfigurację właściwości). Sitney, w sposób godny pochwały, unika tu niebezpieczeństwa doktrynalnego usztywnienia granic pojęcia filmu strukturalnego otwierając zarazem drogę przyszłym jego rewizjom i transformacjom.

16. Malcolm Le Grice
Berlin Horse (1971)



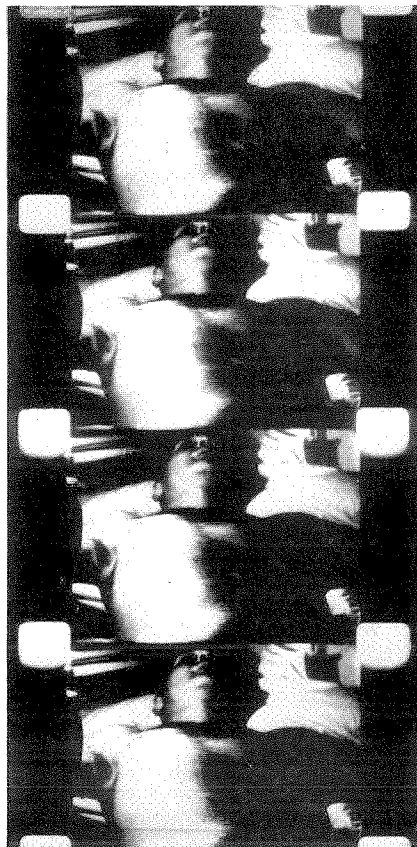
Posługiwanie się wskazanymi powyżej (i im pokrewnymi) technikami powoduje, poza bezpośrednimi skutkami stanowiącymi o jakości obrazu filmowego, także liczne dalsze konsekwencje. Dotyczą one, w pierwszej kolejności, organizacji czasu, przestrzeni oraz zdarzeń przedstawionych w filmie.

Czas i przestrzeń ulegają w filmie strukturalnym destabilizacji; stosowane techniki nie pozwalają im ukonstytuować się w pełni i trwale, na podstawie ustabilizowanych parametrów. Jedynie obiektywnie trwający czas projekcji, który zwykle, ale nie w każdym przypadku jest tożsamy z czasem materialnej rozpiętości filmu, może posłużyć za układ odniesienia dla wszystkich pozostałych porządków czasowych. W podobny sposób jest zorganizowany układ przestrzenny. Posługiwanie się nieruchomym planem, zwłaszcza (ale nie tylko) w przypadku filmu jednoczęściowego, prowadzi częstokroć do wykształcenia się podstawowej dla przestrzennej organizacji filmu strukturalnego opozycji: przestrzeń przedstawiona w kadrze – przestrzeń pozakadrowa. Pojawiająca się załążkowo bądź fragmentarycznie akcja, czy też pojedyncze wydarzenia, nie zostają powiązane w żadną fabułę, lecz występują w stanie zatอมizowanym, są obecne w filmie strukturalnym jako funkcja czasoprzestrzeni.

Źródła filmu strukturalnego Sitney odnalazł przede wszystkim w twórczości dwóch artystów: Andy Warhola i Petera Kubelki.

Warhol, którego transgresyjną twórczość poddaliśmy już interpretacji w poprzedniej części tego rozdziału, wystąpił, zdaniem Sitneya, w roli prekursora filmowego strukturalizmu jako twórca filmów charakteryzujących się nieruchomym planem i pojedynczą, niezmienną perspektywą, na przykład: *Sleep* (1963) – sześciogodzinny film ukazujący za pomocą pół tuzina ujęć śpiącego mężczyzny; *Eat* (1963) – czterdziestopięciominutowy obraz mężczyzny jedzącego grzyby; *Harlot* (1964) – trwający siedemdziesiąt minut *tableau vivant* z komentarzem spoza kadru; *Beauty number 2* (1965) – dziewięćdziesięciminutowa „scena łóżkowa”, której bohaterowie pozostają zarazem w nieprzerwanej konwersacji z osobą ulokowaną poza kadrem. Z wyjątkiem ostatniego, filmy te znamionuje radykalna antyekspresyjność i antydramatyczność (il. 17). Jednak pomimo inspirującej roli, jaką Warhol odegrał wobec twórców kina strukturalnego, jako pop-artysta pozostawał on zarazem w stosunku do nich – tak przynajmniej uważa Sitney – w opozycji duchowej. Posłużenie się nieruchomym planem miało bowiem często, w jego przypadku,

17. Andy Warhol *Sleep* (1966)



przede wszystkim charakter prowokacyjny, ironiczny, a czasem i żartobliwy, jak w filmie *Blow Job* (1964), gdzie zawartość obrazu wręcz „dopominała się” porzucenia stabilnego punktu widzenia dla ukierunkowanego montażu wewnątrzjęciowego (aczkolwiek nie powinniśmy jednak zapominać o tym, że Warhol dekonstruuje przy tej okazji voyeryzm jako nieusuwalną właściwość percepcji większości odmian filmu). W późniejszych filmach strukturalnych autorstwa Erniera Gehra czy Michaela Snowa kamera zastyga w mistycznej niemal kontemplacji fragmentu przestrzeni. Różnica pomiędzy postawą tych artystów a stanowiskiem Warhola jest – według Sitneya – nieredukowalna. Antyteza: film popartowski – film strukturalny nakłada się w ten sposób na opozycję: *pop art* – *minimal art*, przy czym analogii tej również nie należy prowadzić zbyt daleko, gdyż, jak twierdzi pierwszy prawodawca kina strukturalnego, „psychologie” sztuki minimalnej i filmu strukturalnego są zdecydowanie odmienne (Sitney, 1969).

Nie wdając się w nieco już spóźnioną dyskusję z Sitneyem powinniśmy jednak zauważyć, iż kiedy określamy postawę Warhola wobec kina transgresyjnego, zjawiska nadrzędnego (ogólniejszego) w stosunku do filmu strukturalnego, co spróbowałem uczynić w poprzedniej części niniejszego rozdziału, to zauważamy, iż artysta ten zajmuje w tak wyznaczonym kontekście pozycję znacznie bardziej wyeksponowaną niż wówczas, gdy ograniczamy zasięg obserwacji do aspektu strukturalnego. Wnioski z tej obserwacji pozwalają więc też przyjąć, iż znaczenie twórczości Warhola dla powstania i rozwoju samego filmu strukturalnego jest mimo wszystko większe niż zakłada to rola przypisana temu artyście przez Sitneya. Warhol wyraził bowiem w swoich filmach niektóre z konsekwencji analizy medium filmowego, uprzedzając w ten nieco paradoksalny sposób filmową praktykę „strukturalistów”.

Za drugiego inspiratora filmu strukturalnego został uznany austriacki artysta Peter Kubelka. Zrealizował on pierwszy film migoczący: *Arnulf Rainer* (1960), oraz kilka filmów minimalnych, przede wszystkim: *Adebar* (1957) i *Schwechater* (1958). Większa złożoność dzieł Kubelki oddała go jednak – zdaniem Sitneya – od właściwego nurtu kina strukturalnego (por. Lebrat, 1990).

Pewien wpływ na ukształtowanie się tendencji strukturalnej w filmie awangardowym wywarł także Robert Breer. W latach pięćdziesiątych zrealizował on kilka filmów operując wyłącznie pojedynczymi klatkami filmowymi, nie powiązаныmi ze sobą semantycznie i tworzącymi w ten sposób serie obrazów pozbawionych ciągłości dyskursu, takich na przykład, jak *Images by Images I* (1954). Dwieście czterdzieści obrazów tworzących ten film zostało połączonych w pętlę, co pogłębia jeszcze prekursorski wobec kina strukturalnego charakter dzieła Breera. Kontynuował on tę twórczość także w latach późniejszych

(il. 18), a do najbardziej znanych jego prac tego typu należą: *Blazes* (1961) i *Fist Fight* (1964). Kinetyczny charakter filmów Breera odróżnia je od statycznego kina strukturalnego, niemniej jego twórczość stanowi ważne ogniwo w prehistorii tego nurtu (por. Mendelson, 1981).

Pierwszymi reakcjami krytycznymi na tekst Sitneya, który obwieścił powstanie nowego kierunku w kinie awangardowym, były wypowiedzi osób bezpośrednio zainteresowanych, czyli twórców: Petera Kubelki i George'a Maciunasa.

Kubelka oznajmił, że nie jest prekursorem, lecz twórcą kina strukturalnego. Powołał się przy tym nie tylko na fakt, iż stworzył film „migoczący” (il. 19), ale także na różnorakie użycie pętli w *Schwechater*. Utrzymywał ponadto, że Tony Conrad i Paul Sharits musieli widzieć jego film *Arnulf Rainer* lub przynajmniej słyszeć o nim, zanim zrealizowali swoje własne dzieła „migoczące” (Noguez, 1978: 339).

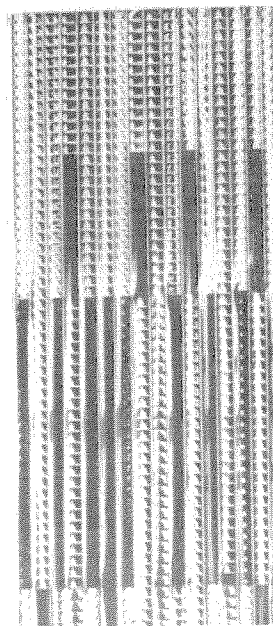
George Maciunas, czołowy twórca interdyscyplinarnego ruchu artystycznego Fluxus, zakwestionował natomiast zarówno zasadność nazwy „film strukturalny”, jak i wskazane przez Sitneya źródła oraz historię zjawiska. Sam zaproponował nazwę „monomorfizm”, która jego zdaniem, jest znacznie bliższa istocie omawianego zjawiska niż pojęcie użyte przez Sitneya, które akcentuje złożoność filmu, a nie właściwą dla tej tendencji prostotę i minimalizm. Źródła filmu strukturalnego Maciunas przesuwając daleko wstecz, natomiast do jego historii włącza szereg innych, nie uwzględnionych przez Sitneya filmów, zwłaszcza tych, które powstały w kręgu Fluxusu, w tym i swoje własne (Noguez, 1978: 355-356).

Krytykując nazwę „film strukturalny” Maciunas nie dostrzegł jednak „metodologicznego” aspektu terminu użytego przez Sitneya. Jego własna propozycja różni się ponadto z kierunkiem ewolucji filmu strukturalnego, w którym coraz wyraźniej była uwidaczniana zasadnicza opozycja stojąca u podstaw medium filmowego, nadająca mu w rezultacie dualistyczny charakter ontyczny (sprzeczny z „monomorfizmem”). Będzie jeszcze o tym mowa w dalszej części tych rozważań.

W dwóch pozostałych kwestiach (źródła i historia) głos zabral krytykowany Sitney (1969a). Zgodził się on z korektą mówiącą, iż korzenie filmu strukturalnego znajdują się także poza wąsko rozumianym obszarem kina, na terenach pogranicznych lub należących do innych sztuk (zaznaczając jednak, że badanie tych



18. Robert Breer *Fist Fight* (1964)



19. Peter Kubelka *Adebar* (1957)

obszarów nie było celem jego publikacji). Odrzucił natomiast twierdzenie Maciunasa, iż początki dyskutowanego zjawiska należy przesunąć daleko wstecz. Co prawda, nawet filmy braci Lumière można by retrospektywnie uznać za zapowiedź kina strukturalnego, to jednak nie one (ani inne wskazane przez Maciunasa) spowodowały pojawienie się nowej odmiany filmu awangardowego.

Łatwo jest dostrzec, że dyskusja pomiędzy Sitneyem a Kubelką i Maciunasem nie dotknęła zasadniczych punktów sporządzonej przez tego pierwszego charakterystyki filmu strukturalnego. Jednak włączenie w krąg rozważanych zagadnień nowych filmów, wsparte wpisywaniem się kolejnych twórców w szeregi strukturalistów, oraz analogiczną aktywnością krytyków i teoretyków, zapoczątkowało rozwarstwienie tendencji.

Nowy układ odniesienia spróbował wprowadzić David Curtis (1971). Postulował on rozróżnienie dwóch linii rozwojowych eksperymentu filmowego spotykających się w kinie strukturalnym. Pierwsza, wywiedziona z doświadczeń Hansa Richtera, zmierzała w stronę studiów kinetycznych (animacja abstrakcyjna, montaż poklatkowy), druga, zainicjowana, według Curtisa, przez film Fernanda Légera *Le Ballet mécanique* (Balet mechaniczny, 1924) – fragment z kobietą wspinającą się po schodach (il. 20) – podążała w kierunku rozpoznania fizycznych (materialnych) właściwości filmu (ibidem: 155-162).

Dystynkcja zaproponowana przez Davida Curtisa tylko w niewielkim jednak stopniu porządkuje obszar kina strukturalnego. W zgodzie z innymi wypowiedziami na temat tego zjawiska trzeba bowiem stwierdzić, że w skład kina strukturalnego wchodzić tylko te filmy z linii studiów kinetycznych, które jednocześnie penetrują fizyczne właściwości kina, a więc należą także do drugiej linii. Sam Curtis zauważa, iż wielu twórców filmowych, na przykład Victor i Silvio Loffredo, Guido Lombardi, Taylor Mead czy Jonas Mekas, posługuje się technikami

czy efektami stworzonymi przez artystów kinetycznych w sposób, który sytuuje ich poza kinem strukturalnym.

Zupełnie inną formę dyskusji podjął natomiast Jean Mitry (1974). Nie analizując treści ani zakresu nazwy, nie próbując podjąć innych zabiegów klasyfikacyjnych, zaatakował on wartość samej idei, w tym także i jej realizacji empirycznych. „Struktura jest pozbawiona sensu – pisał – gdy jest pozbawiona sensu przedmiotów strukturalnych” (ibidem: 278). Wartościowym dziełem jest więc, zdaniem Mitry’ego, film strukturalny, a nie

20. Fernand Léger
Le Ballet mécanique (1924)



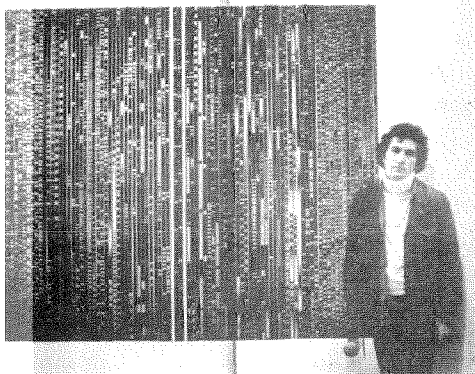
– strukturalny. Idee strukturalne nie zrodziły się, według niego, z rozwoju i możliwości samego kina, lecz zostały mu narzucone; wywodzą się z muzyki, bądź z malarstwa abstrakcyjnego. Michael Snow, Joyce Wieland, Tony Conrad, George Landow, czy Andy Warhol przybyli do kina z zewnątrz, zajmowali się uprzednio innymi dziedzinami sztuki, to tłumaczy, zdaniem Mitry'ego, ich postawę twórczą. Naprawdę ciekawe wykorzystanie zasad kina strukturalnego, twierdzi dalej Mitry, miało miejsce poza jego obszarem, w takich na przykład filmach, jak *Blinkity Blank* (1955) Normana McLarena, czy też *La Jetée* (1963) Chrisa Markera.

Generalnie niechętna postawa Mitry'ego wobec filmu strukturalnego kulminuje ostatecznie w takim oto stwierdzeniu: „kino strukturalne, które zmierza w stronę jedności struktury elementarnej i które jest ufundowane na nieruchomym planie, pętli i migoczącym montażu, struktura sama w sobie, nieekspresyjna, jest kinem, którego czystość staje się bardzo wyraźnie nie-kinem” (ibidem: 279). Nie trudno zauważyć, iż Mitry, utożsamiając wartość filmu z jego formą, nie odróżnił przy tym „metafilmowości” filmu strukturalnego od „antyfilmowości”²⁰.

Wszyscy przywołani dotąd dyskutanci: Sitney, Cornwell, Kubelka, Maciunas, Curtis i Mitry, pomimo różnic w ocenie samego zjawiska, oraz odmiennych postaw wobec zagadnień, w istocie drugorzędnych, zgadzają się, na ogół, w opisie charakterystycznych właściwości filmu strukturalnego, nie wykraczając tym samym, poza definicję zaproponowaną przez Sitneya. Dopiero intensywny proces rozprzestrzeniania się idei kina strukturalnego, który nastąpił w latach siedemdziesiątych, przyniósł ze sobą konieczność pogłębienia refleksji na temat tego zjawiska. Publikacje Paula Sharitsa (1972), Petera Gidala (1975) i Malcolma LeGrice'a (1977), jak również inne teksty zgromadzone przez Gidala w książce *Antologia filmu strukturalnego* (1978), proponują zarówno nowe spojrzenie na interesujący nas temat, jak też i rozwinięcie dotychczasowych konstatacji.

Sharits zwrócił uwagę, iż film strukturalny, będąc zapisem procesu swego powstania, kieruje uwagę nie tylko ku strukturze medium filmowego, ale także eksponuje jego aspektową materialność. W tej perspektywie, do rangi metody wykorzystywanej w filmie strukturalnym zostały podniesione wszelkie odstępstwa od typowego procesu zdjęciowego, oraz typowej charakterystyki jego wytworu (tak zwane, dotychczas, „nieprawidłowości”), jak ziarno, ujawnienie perforacji, błysk klitek, rysy i zapylenia (brudy), złącza, zamazania etc. Sharits podjął też zagadnienie dualizmu bytowego filmu. W jego przekonaniu film istnieje zarówno jako proces (projekcja), jak i jako przedmiot (taśma celuloidowa). Pisał: „w przypadku filmu możemy doświadczać zarówno zmieniającego się, jak i trwającego istnienia – na ten sam film możemy spojrzeć jako na przedmiot, przed czy po projekcji (i nie jest to partytura, jest to film) i jako na czasowy proces, kiedy podlega on

²⁰ Trafnie natomiast, choć mimowolnie, Mitry wskazał porzucenie przez film strukturalny perspektywy estetycznej, brak zainteresowania dla tradycyjnie pojmowanej wartości estetycznej. W tym jednak, jego krytyka traciła akurat swoją moc, gdyż antyestetyczność czy aestetyczność była postawą świadomie obraną przez twórców filmu strukturalnego, jak również charakteryzowała cały ogólny nurt w sztuce, którego częścią pozostawał film strukturalny.



21. Paul Sharits i jego film
T,O,U,C,H,I,N,G (1968)

²¹Warto w tym miejscu zauważyć, iż perspektywa ta została po latach podjęta także i przez ten nurt teorii filmu, który określa charakter swego przedmiotu przez odwołanie do mediów elektronicznych, zob. np. Gwóźdź, 1997.

projekcji na trwałą podporę ekranu (...) Ta problematyczna dwuznaczność bytu filmu jest prawdopodobnie najbardziej podstawowym problemem ontologicznym kina” (Sharits, 1972: 32). Pogląd ten kazał Sharitsowi przedstawiać odbiorcom swoje dzieła (materialnie te same) zarówno w postaci projekcji filmowej, jak i w postaci kompozycji fragmentów taśmy umieszczonych pomiędzy płytami z pleksioglasu i eksponowanych na wzór obrazu (il. 21). Formę tę określał on mianem *frozen film frame* – zamrożony kadr filmowy. Wspominane uprzednio filmy Breera, zbudowane z pojedynczych klatek, mogą zostać potraktowane jako inny przykład realizacji ujawniającej

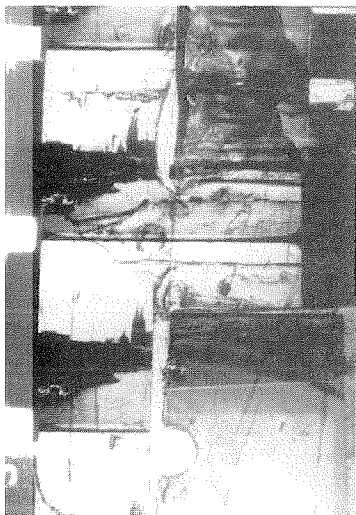
dualistyczną naturę filmu. Wiele technik stosowanych w filmie strukturalnym wydaje się przede wszystkim służyć właśnie pragnieniu ujawnienia dualizmu bytowego medium filmowego²¹.

Przy innej okazji Sharits sformułował zastanawiającą uwagę, korespondującą z powyżej omawianym zagadnieniem. Dostrzegł on, mianowicie, analogię strukturalną, zachodzącą pomiędzy naturą bytową filmu i naturą światła, odgrywającego w filmie niebagatelną rolę. Oba zjawiska posiadają bowiem, jego zdaniem, podwójną naturę: korpuskularną i falową zarazem (ibidem: 33).

Sharits wskazywał ponadto różnorodność relacji, procesów i struktur aktualizowanych przez film, składających się razem na tak zwany proces filmowy. Ich wielość i różnorodność (zob. ibidem: 33) skłaniała go do sformułowania postulatów metodologicznego – sporządzenia listy elementów obserwowalnych, funkcjonujących jako tymczasowy układ odniesienia dla analizy filmów strukturalnych (Sharits wolałby mówić w tym miejscu o analizie filmu w ogóle). Tymczasowość tego, możliwego do skonstruowania, układu elementów jest powodowana przede wszystkim tym, że jednym z celów filmu strukturalnego (może najważniejszym) jest właśnie odkrywanie wszelkich możliwych relacji pomiędzy założonymi *a priori* elementami, wśród których możemy wyróżnić kamerę, projektor, ich części i funkcje, materiał (emulsja, perforacja, klatki), oraz dodatkowe akcesoria (filtry, nasadki, etc.). Proces filmowy, według Sharitsa, staje się w kinie strukturalnym swoiście pojętym „tematem” filmu.

To samo zagadnienie podjął następnie Peter Gidal (1975) pisząc, że w filmie strukturalnym (który Gidal określał również mianem „materialistycznego”) relacje wewnątrzfilmowe, materialne relacje: widz – film, oraz relacje struktury kina są prymarne wobec jakiegokolwiek przedstawienia, a specyficzna konstrukcja pojedynczego filmu (forma) nie jest zagadnieniem istotnym (il. 22). Film strukturalny jawi się w tej koncepcji jako zapis procesu jego re-

22. Birgit i Wilhelm Heim
Roh Film (1968)



alizacji, a tworzenie różnego typu relacji materialnych – jako jego podstawowa funkcja. „Film strukturalny/materialistyczny – pisze Gidal – próbuje być nieiluzyjny. Proces realizacji filmu jest oparty na takich chwytach, które demystyfikują bądź próbują demystyfikować sam ten proces. Nie chodzi tu jednak o dokumentowanie żadnych procedur filmowych – umieszczałoby to filmy strukturalne/materialistyczne w kategorii dzieł dokumentujących akcję. Dokumentacja, niezależnie od tego, czy to, co dokumentowane jest wydarzeniem prawdziwym, procesem filmowym, czy opowiadaniem, zawsze pozostaje tym samym. Film awangardowy, określony przez swój rozwój w kierunku zwiększonego materializmu i funkcji materialistycznej, niczego nie przedstawia i niczego nie dokumentuje (...) W filmie strukturalnym/materialistycznym relacje wewnątrzfilmowe (nie wewnątrzkadrowe), materialne relacje: widz – film, oraz relacje struktury filmu są prymarne w stosunku do jakiegokolwiek zawartości przedstawiającej. Podstawowym celem filmu strukturalnego/materialistycznego jest (...) wyjaśnienie i analiza procesu produkcji określonego obrazu w każdym określonym momencie. Specyficzna konstrukcja każdego pojedynczego filmu nie jest zagadnieniem istotnym” (Gidal, 1978: 1).

W perspektywie Gidala film strukturalny jest więc zapisem procesu jego realizacji, a nie jej przedstawieniem. Stwierdzenie Sharitsa, iż proces filmowy jest „tematem” filmu, byłoby dla Gidala wyrażeniem – w najlepszym przypadku – niezręcznym. Tworzenie różnego typu relacji materialnych jest, zgodnie z rozumowaniem Gidala, podstawową funkcją filmu strukturalnego, pozostającą w opozycji wobec procesu reprodukcji relacji.

Gidal twierdził, że proces odbioru filmu strukturalnego jest więc zarazem oglądaniem procesu jego stawania się, to znaczy „systemem świadomości, która wytwarza dzieło i która jest tworzona przezeń i w nim” (ibidem: 15). W ujęciu takim film strukturalny bardzo już upodabnia się do nurtu konceptualnego, zbliżając się w swym kształcie do swoistej materializacji czystej świadomości kina.

Kontekst artystyczny i teoretycznoartystyczny filmu strukturalnego, w którym występuje on w pełnej zgodzie z głównymi tendencjami współczesnej mu sztuki, tworzony jest wspólnie przez trzy nurty: ekspresjonizm abstrakcyjny, *minimal-art*, oraz przede wszystkim, konceptualizm. Pierwszy, ze względu na podkreślenie materialności dzieła i ujawnienie procedur twórczych (antysubiektywizm filmu strukturalnego byłby w tym przypadku cechą różnicującą); drugi – z racji odwrotu od złożoności konstrukcyjnej w stronę prostoty i ascezy; trzeci – ze względu na maksymalnie analityczne zwrócenie się ku możliwościom twórczym, implikowanym przez medium artystyczne, oraz ze względu na usiłowanie przekształcenia sztuki w jej własną świadomość. Będąc nową, swoistą filmową wersją spotęgowanej autoteliczności sztuki, film strukturalny pojawił się zarazem jako radykalne odrzuce-

nie postawy estetycznej na rzecz postawy poznawczej. Jego twórcy bowiem, wzorem filozoficznej szkoły neopozytywistów, uznali swoje możliwości komunikacyjne za jedyne godne zainteresowania. Film jest w ich ujęciu korelatem refleksji o sobie samym jako medium, o właściwościach procesów psychicznych i fizjologicznych towarzyszących odbiorowi ruchomych obrazów i dźwięków, o mechanizmie zapisującym, o zjawisku projekcji, o realnym istnieniu ekranu, etc. Przede wszystkim jednak, co należy podkreślić, jest on swoistą materializacją procesu ustanawiania i zarazem analizy wszystkich fundujących go relacji. Filmowi strukturaliści jako pierwsi uznali, iż kino jest w istocie systemem relacji, układem odniesień, a nie formą przedstawiania jakiegokolwiek rzeczywistości.

Właściwa historia kina strukturalnego rozwinęła się ostatecznie dzięki twórczości wspominanych już: Tony'ego Conrada, Petera Gidala, Malcolma Le Grice'a i Paula Sharitsa, oraz Steve'a Dwoskina, Ernie Gehra, Rogera Hammonda, Kurta Krena, George'a Landowa, Mike'a Leggeta, Wenera Nekesa, Williama Rabana, Dietera Rota, Michaela Snowa, Chrisa Welsby, Joyce Wieland i wielu jeszcze innych artystów²². Ich filmy wyznaczyły obszar amerykańskiego i zachodnioeuropejskiego nurtu strukturalnego i w rozmaity sposób nawiązywały do teoretycznych koncepcji konceptualizmu.

Film strukturalny, przy całej swojej medialnej swoistości, stworzył najbardziej zaawansowaną koncepcyjnie zapowiedź sztuki hipermedialnej. Konsekwentne podkreślanie relacyjności i procesualności dzieła filmowego, to jakości należące do najważniejszych tego przejawów. Ponadto, niezależnie od tego, którą z koncepcji filmu strukturalnego weźmiemy pod uwagę, zawsze dostrzeżemy, iż kreśli ona wizję dzieła filmowego o znacznie zaniżonym wymiarze trwałości, spójności i koherencji. W świetle koncepcji strukturalnych (*resp.* materialistycznych) film jawi się jako fakt o charakterze komunikacyjnym, jako dyskurs metafilmowy. Dekonkretyzacja dzieła filmowego wiąże się w ramach teorii filmu strukturalnego z równie zaawansowaną jego depersonalizacją.

O ile teoria filmu strukturalno-materialistycznego jednoznacznie wyznacza pre-cyberkulturowy charakter tego fenomenu, to nieco inaczej jednak prezentują się czasem same dzieła. Uważne obejrzenie niektórych z nich może bowiem uznać za nie w pełni słuszną, powszechnie głoszoną tezę, która mówi o całkowicie odpersonalizowanym charakterze filmu strukturalnego. Poгляд taki nie bierze bowiem pod uwagę faktu, iż postawa poznawcza (analityczna, metaartystyczna) realizuje się w kontekście osobowości twórcy. Rozmaitość rozważanych problemów (ich dobór jest każdorazowo warunkowany zainteresowaniami oraz charakterem artysty) różnicuje tworzone filmy. Racjonalne wybory, te na przykład, które dotyczą analizowanych aspektów medialnych, podejmowane przez artystów, posiadają często zaplecze emocjonalne (prawdopodobnie nie zawsze nawet przez nich uświadamiane),

²² Pojedyncze filmy strukturalne pojawiły się także w filmografiach, w których nikt ich nie oczekiwał. Trzy krótkie utwory Bruce'a Bailliego: *Show Leader*, *All My Life*, oraz *Still Life* (zrealizowane w latach 1966-67), czy też film Gregory'ego Markopoulou *Gammelion* (1968), wszystkie powstałe w zaawansowanej już fazie twórczości dojrzałych artystów, najdobitniej dowodzą rozległości wpływów kina strukturalnego. Nie zapominajmy też o swoistym prekursorskiej roli, którą wobec filmu strukturalnego odegrał Stan Brakhage.

które może wpływać także i na kształt dzieła. Niezależnie więc od generalnej intencji, niezależnie od racjonalno-poznawczej postawy twórców przypisywanych kinu strukturalnemu, realizowane przez nich filmy pozwalają się czasem charakteryzować także i w kategoriach formalno-ekspresyjnych.

Twórczość Michaela Snowa na przykład, w rozmaity sposób podejmuje kwestie przestrzeni: jej filmowej artykulacji, postrzegania, odczuwania. W swoich najciekawszych chyba filmach – *Wavelength* (1967) i *La Region Centrale* (1970-71) – Snow nadaje tej przestrzeni wymiar niemalże mistyczny, a jej percepcję zmienia w spokojną, obojętną kontemplację odległego, a zarazem bliskiego świata. Zwraca tu uwagę powolny proces rozwoju filmowego dyskursu, który przeobraża się stopniowo w postępujące wyobcowywanie punktu widzenia, porównywalne do pogłębiającej się iluminacji (czy wręcz usiłujące z nią się utożsamić), do mozolnie osiąganego satori.

Zupełnie inny charakter posiadają filmy Paula Sharitsa. Szybki montaż kilkuklatkowych (czasami nawet jednoklatkowych), barwnych odcinków taśmy tworzy pulsujący, agresywny charakter projekcji – zob. na przykład: *Ray Gun Virus* (1966), *N:O:T:H:I:N:G* (1968), *T,O,U,C,H,I,N,G* (1968). Migotanie podrażnia oko widza, prowokuje efekty powidokowe, męczy, a zarazem podnieca, wyzwala gniewne, nerwowe reakcje. Dygoczący obraz nabiera wyrazu napięcia fizycznego i psychicznego zarazem, jakby seksualnego, a odbiór filmu przybiera formy paroksytyczne, wybuchowe, prowadzące ostatecznie do zmęczenia, a czasem i do niechęci.

Filmy Steve'a Dwoskina, z kolei, ujawniają przede wszystkim materialne cechy medium: na obrazy tworzące przedstawienie rzeczywistości nakłada się obraz kina-środku wyrazu; ekspresji zewnętrznej wobec filmu podmiotu towarzyszy samoekspresja filmu jako kina (medium). Uderza ustanawiana w wielu dziełach Dwoskina korelacja pomiędzy ową samoekspresją kina, która z natury rzeczy jest obrazem dewastacji, destrukcji, przemijania (ujawnia się bowiem w postaci uszkodzeń taśmy, bądź „ułamności” projekcji), a obrazami ciał wypełniających przestrzeń wewnątrzfilmową, ciał przepelnionych pożądaniem, które nie osiąga spełnienia, ciał ulegających, jak w *Take Me* (1968), postępującej degrengoladzie, fizycznej i psychicznej degradacji, rozpadowi (prowadzącemu do śmierci?).

Filmy tych trzech artystów, tak jak i dzieła wielu innych twórców, posiadają charakter wykraczający poza przypisywane im wyłącznie funkcje kognitywne. Ujawniają emocje skrywane się poza racjonalnym zamiarem, budują znaczenia wykraczające poza refleksję nad medium filmowym. Można by pomyśleć, iż kino, egzaminowane przez artystów pragnących osiąść jego tajemnice, odwzajemnia się odkrywając i ujawniając w nich samych to, co każe im uciekać od siebie, porzucać ekspresję na rzecz po-

znania, sublimować głód egzystencjalny (uczucie? sensu? wiary?) w głód wiedzy.

Nie inaczej rzecz przedstawiała się w przypadku polskiego kina awangardowego lat siedemdziesiątych. Jego najważniejsi reprezentanci byli wówczas skupieni w „Warsztacie Formy Filmowej” (zob. Kluszczyński, 1998). Kazimierz Bendkowski, Wojciech Bruszewski, Paweł Kwiek, Józef Robakowski, Ryszard Waśko, wszyscy oni – każdy na swój sposób – podejmowali eksperymenty, które zmierzały do ujawnienia natury medium filmowego. Zakres tych doświadczeń był niezwykle rozległy: od światła i natury jego oddziaływania, po narrację, fabułę i dramaturgię filmu, od relacji wewnątrzfilmowych, po procesy odbioru. A nawet, pamiętając o rozlicznych happeningach, wystąpieniach, demaskacjach i działaniach prowadzących do prób skompromitowania rozmaitych konwencji, osób i instytucji, można by wręcz powiedzieć, iż najrozleglejszym systemem poddawany analizie przez twórców z kręgu „Warsztatu Formy Filmowej” jest kontekst funkcjonowania filmu, czyli – system instytucji kultury (por. Olszewski, 1994). Wkrótce ujawniły się też odmienności postaw charakterystycznych dla poszczególnych artystów, czasami trudne do jednoznacznego określenia ze względu na wielokierunkowe i wielowymiarowe wpływy wywierane wzajemnie na siebie przez członków „Warsztatu”, którzy nader często podejmowali w owym czasie działania zespołowe, zacierające granice indywidualnych postaw.

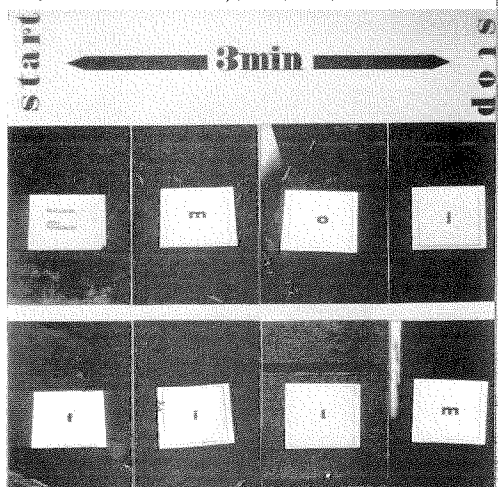
Wojciech Bruszewski konsekwentnie eksploatował obszary pomiędzy rzeczywistością a jej audiowizualnym przedstawieniem wyrażając przy tym, jakby mimochodem, totalną nieufność wobec jakiegokolwiek przekazu, jakiegokolwiek formy komunikacji, jakiegokolwiek wartości. Odślaniał powszechny relatywizm, który na co dzień jest zwykle kamuflowany poprzez przypisywanie konwencjom wartości autonomicznej. Sztuka medialna, zdaniem tego artysty, miała właśnie do spełnienia funkcję demistyfikującą, miała odsłonić konwencjonalizm rządzący percepcją rzeczywistości. Postawa ta doprowadziła ostatecznie Bruszewskiego do koncepcji samogenerującego się tekstu jako nieograniczonego źródła rozpleniających się znaczeń, które niczego w istocie nie komunikują (w tradycyjnym tego słowa znaczeniu), gdyż nikogo ani niczego nie reprezentują.

Paweł Kwiek tworzył filmy budujące szczególną, bardzo ciekawą w rozważanym tu przez nas kontekście, wizję kina otwartego. Nieustannie poruszał się on na pograniczach kina i sztuki filmowej kierując się ku sztukom innym, lub – co jest warte szczególnego podkreślenia – ku innym podmiotom: potencjalnym użytkownikom medium. Po drodze problematyzował rozmaite pojęcia i koncepcje, jak na przykład, co znów zasługuje na wyraźne zaakcentowanie, koncepcję autorstwa filmu. Niektóre jego projekty (na przykład „Akcja w Niechcicach”, 1973) polegały bowiem na stworzeniu innym osobom możliwości realizacji filmu. Kto, w takiej

sytuacji, jest rzeczywistym autorem dzieła: Paweł Kwiek, który stworzył realizacyjne ramy projektu i – jako operator – materializował cudze projekty, czy autorzy tych projektów? Kwiek, dekonstruując w bardzo interesujący sposób podmiotowy charakter filmu, zapowiada takimi działaniami przyszłą sztukę interaktywną.

Właściwość szczególnie interesująca dla niniejszych rozważań ujawniła się także w postawie Robakowskiego; w postaci załączkowej można ją odnaleźć już w filmie *Prostokąt dynamiczny* (1971), a w pełni rozwiniętą – w *Idę* (1973) oraz w *Moim filmie* (1974). Właściwość ta polegała na traktowaniu człowieka-operatora kamery i samej kamery jako jednego układu, w którym kamera odkrywa i przenosi na taśmę filmową stany psychofizyczne, temperament i świadomość artysty (Robakowski, 1977). Robakowski, świadomie i w planowany sposób, zdawał się zmierzać ku konsekwencjom, które u twórców uprzednio omawianych występowały mimowolnie, czy nawet wbrew ich życzeniu. Oczywiście procesowi temu towarzyszyły rozmaite eksperymenty odsłaniające naturę medium pojmowanego jako narzędzie w pełni autonomiczne; Robakowski jedynie rozszerzył perspektywę analizy koncentrując swoją uwagę na tych właściwościach filmu, które pozwalały mu łączyć charakter medium z własnym projektem artystycznym (zapewne powiązany, z kolei, z charakterem jego osobowości). W filmie *Prostokąt dynamiczny* autor formował ręcznie kształt obrazu, udzielając mu jakby w ten sposób własnej energii. W *Idę* narastające zmęczenie artysty spowodowane wspinaczką na szczyt wieży spadochronowej, jak również sama dynamika tej wspinaczki, uobecniły się w strukturze filmu. Ta swoista symetryczność struktury dzieła oraz stanu psychofizycznego występującego u twórcy w chwili tworzenia filmu, została w szczególności sposób podkreślona w pracy *Mój film* (il. 23). Wyznaczająca ten film wędrówka kamery w przestrzeni odkrywa kolejne litery składające się łącznie na tytuł dzieła. Film kończy się wraz z prezentacją ostatniej litery. Symetria przeobraziła się więc tu ostatecznie w tautologię. Filmem tym Robakowski zbliżył się ku postawie konceptualnej nie rezygnując zarazem całkowicie z formalnego wymiaru swego dzieła i nie porzucając fluxusowego dystansu wobec sztuki. Warto może, trochę na marginesie tych rozważań, zauważyć, iż podjęta z pełną świadomością transmisja własnych stanów psychofizycznych otwiera możliwość gry, mistyfikacji i manipulacji (do których zresztą Robakowski sam chętnie się przyznaje). W przypadku tego artysty proces, tym razem już niekontrolowany, w wyniku którego film odkrywa i ujawnia (niekiedy w sposób zapośredniczony) tajemnice twórcy nie został chyba jeszcze zakończony

23. Józef Robakowski *Mój film* (1974)



ny. Wielec prawdopodobna jest też hipoteza, że cała ta gra została przez niego podjęta po to właśnie, aby owe tajemnice pozostały na zawsze skryte.

Powróćmy teraz do zaproponowanego wcześniej rozróżnienia pomiędzy dwoma tendencjami, występującymi w obrębie szeroko pojmowanego nurtu konceptualnego, rozróżnienia pomiędzy sztuką pojęciową i analityczną. Pomoże nam ono rozwiązać problem, jaki stwarza zarysowana powyżej sprzeczność między teoretyczną depersonalizacją i aformalizmem filmów strukturalnych, a ich częstym, faktycznym, związkiem z osobowością twórcy, związkiem, które prowadzą ponadto do nadania tym dziełom ograniczonego charakteru formalnego. Nie musimy bowiem doprowadzać do zderzenia ze sobą obu tych planów i stwierdzać, że mamy tu do czynienia z występującą często nierównoległością pomiędzy sferą faktów, a ich teoretycznym ujęciem. W rzeczywistości nie brakuje w nurcie kina transgresyjnego ani dzieł, które łączą zainteresowania kognitywne z umiarkowaną wyrazistością formalną i ekspresją emocjonalną, ani takich, które demonstrują aformalizm i depersonalizację w tej właśnie postaci, jaką przypisuje się zwykle filmowi strukturalnemu w jego teoretycznych ujęciach. Należy więc dokonać w tej sytuacji dalszej²³ dyferencjacji w obrębie kina transgresyjnego, które uznaliśmy uprzednio za zjawisko nadrzędne (ogólniejsze) w stosunku do filmu strukturalnego i wykorzystać wspomniane przeciwstawienie dwóch tendencji konceptualnych w taki mianowicie sposób, że ów radykalny wymiar (depersonalizacja, aformalizm) przypiszemy filmom strukturalnym, natomiast wersję złagodzoną – filmom, które określimy jako analityczne. Proponowana dystynkcja powiąże te pierwsze realizacje w odrębną tendencję i pozwoli im zarazem pozostać w ramach tego samego (wspólnego) nurtu z filmami analitycznymi – dziełami, w których zainteresowanie poznawcze ich autorów zostało skojarzone z innymi, tym razem już podmiotowymi, właściwościami ich postaw twórczych.

W ten sposób ustalamy ostatecznie, iż w obrębie dojrzałego kina transgresyjnego wyróżnimy trzy tendencje: film strukturalny, film analityczny, oraz kino rozszerzone (*expanded cinema*).

O ile film analityczny prezentuje osłabienie charakterystycznego dla filmu strukturalnego ciężenia ku depersonalizacji i deformalizacji (dekonkretyzacji) dzieła filmowego, którego różne ujęcia opisaliśmy wcześniej, tak

kino rozszerzone, w bardzo licznych swoich przejawach, postawę tę intensyfikuje. W wielu przypadkach bowiem rezygnuje się tu w ogóle z powoływania do istnienia jakiegokolwiek konkretnego dzieła, proponując projekcję świetlną (Ken Jacobs, Andrzej Pawłowski²⁴), projekcję wykorzystującą czystą taśmę filmową (Nam

²³ Wcześniej już wyodrębniliśmy w jego ramach film strukturalny i kino rozszerzone.

24. Andrzej Pawłowski *Kineformy* (1957)



²⁴ Pawłowski, ze względu na czas swoich eksperymentów (wczesne lata pięćdziesiąte), odgrywa w tym kontekście rolę jednego z prekursorów kina rozszerzonego (il. 24), zob. Kluszczyński, 1998.

June Paik), czy wręcz nawet rezygnując w ogóle z taśmy i organizując w zamian *performance* – fizyczne działanie skierowane na przykład bezpośrednio na ekran (Takehisa Kosugi, il. 25). Filmowe działania *performance*, o czym przekonują inne przykłady tej odmiany kina rozszerzonego, choćby realizacje Valie Export (il. 26), Józefa Robakowskiego czy Andrzeja Różyckiego, mogą przyjmować nieskończoną różnorodność kształtów. Natomiast podmiotowy charakter filmu, w ramach *expanded cinema* rozplywa się w interakcji pomiędzy widzami-uczestnikami filmowego happeningu. Oczywiście kino rozszerzone może przybrać również formę spektaklu poliwizyjnego, czy też któryś z kształtów charakterystycznych dla filmu strukturalnego. Wspólnota celu – refleksja nad naturą medium – sprawia bowiem, iż granice pomiędzy wszystkim trzema tendencjami w obrębie kina transgresyjnego mają płynny, nieostry charakter.

Istnieje jednak właściwość wyróżniająca kino rozszerzone w ramach kina/filmu transgresyjnego. Jest nią w tym przypadku położenie szczególnego nacisku na aspekty komunikacyjne, przy czym preferowaną tu formą komunikacyjną jest komunikowanie bezpośrednie, charakterystyczne dla działań typu *happening*. W ten sposób kino transgresyjne zaznaczyło swój akces do tych nurtów nowej awangardy, których celem i zarazem metodą działania było komunikowanie pojmowane jako budowanie artystycznej wspólnoty ludzkiej. W działaniach tych cechą nader charakterystyczną było osłabienie roli narzucanego często w procesach komunikacyjnych ośrodka komunikowania na rzecz poszerzenia pola dla aktywności odbiorców. Obok filmowego *performance* i happeningu, rolę nie mniej istotną odegrała w dziejach *expanded cinema* także i instalacja filmowa. Do tego zjawiska powrócę w rozdziale poświęconym sztuce instalacji.

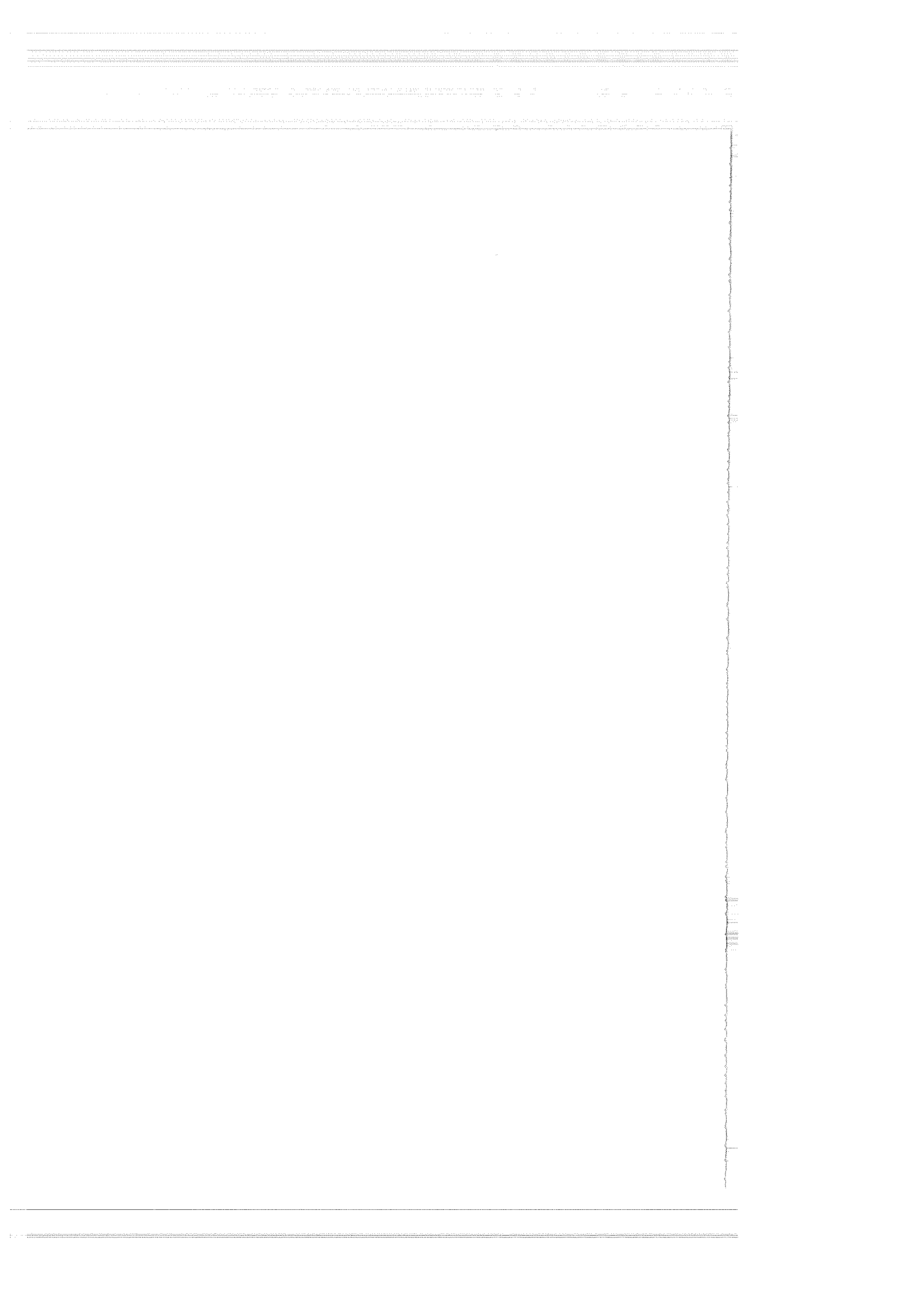
Wszystkie trzy odmiany kina transgresyjnego, kierując kino i film ku nowym formom działań artystycznych, ku nowym strukturom artystycznym, zmierzały ostatecznie, choć w niejednakowym stopniu, ku komunikowaniu pojmowanemu jako sposób istnienia sztuki. Kino rozszerzone, które pod tym względem wyróżniliśmy, czyniło to jedynie w sposób wyraźniejszy niż pozostałe tendencje. Całościowo pojmowane kino transgresyjne okazało się w ten sposób pomostem łączącym sztukę filmową z interaktywną, multimedialną sztuką audiowizualną.



25. Takehisa Kosugi *Film & Film # 4*

26. Valie Export *Tapp und Tastfilm* (1968)





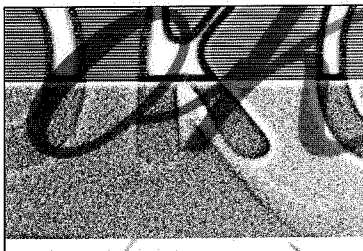
rozdział 3

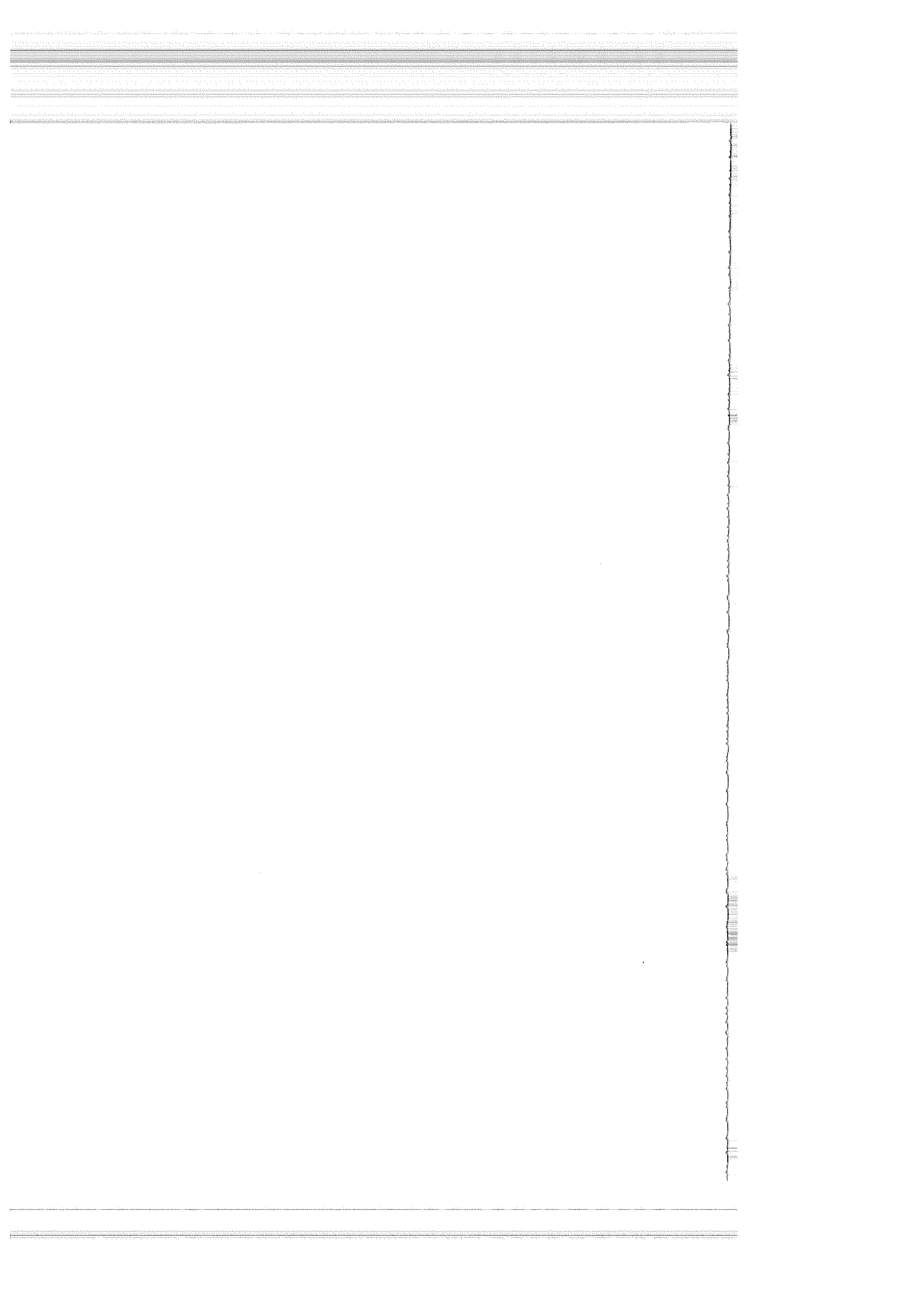
VIDEO ART
JAKO
INTERMEDIUM

Hybryda medialna

.....
Nam June Paik,
czyli zarys historii
sztuki wideo

.....
Etyka i estetyka
- wideo pomiędzy
przestrzenią publiczną
a prywatną





Ostatnie lata przynoszą nam coraz częstsze i coraz wyraźniejsze świadectwa ustabilizowania się pozycji wideo w świecie sztuk (audio)wizualnych. Rozwijając się jako nowa dyscyplina artystyczna od początku lat sześćdziesiątych i uzyskując swoją nobilitację za sprawą artystów Fluxusu oraz twórców z kręgu konceptualizmu, sztuka wideo osiągnęła obecnie w swoim rozwoju stadium, które pozwala już spojrzeć na cały miniony okres – trzydzieści kilka lat jej istnienia – jako na fakt historyczny.

Doskonalenie technologii komputerowych i laserowych niezmiernie rozszerzyło w międzyczasie dziedzinę sztuk elektronicznych. Wideo już przestało być współcześnie jedyną, czy choćby dominującą dyscypliną występującą na tym obszarze. Uwaga publiczności oraz krytyki coraz częściej kieruje się w pierwszej kolejności w stronę rzeczywistości wirtualnej, instalacji interaktywnych i telematycznych, lub w najlepszym razie, ku animacji komputerowej. W wielu przejawach tych form artystycznych wideo zostało sprowadzone do poziomu materiału bądź komponentu nowej, złożonej struktury hipermedialnej. Niektórzy z teoretyków są już skłonni odesłać wideo do lamusa „starych mediów”, gdzie, razem z fotografią, filmem i telewizją analogową, ma tworzyć prehistorię współczesnej sztuki multimedialnej¹. Oglądana z tej perspektywy dotychczasowa historia sztuki wideo jawi się jako zamknięty rozdział w historii sztuk elektronicznych (jak okres kina niemeo w historii sztuki filmowej), bądź też jako fenomen co prawda jeszcze niezakończony, ciągle kontynuowany, lecz już w zupełnie zmienionych warunkach, w innym kontekście technologicznym i estetycznym. Niezależnie jednak od tego, którą z tych dwóch koncepcji uznamy za właściwą, sztuka wideo, w swojej „czystej” postaci, to znaczy takiej, w jakiej występowała w latach sześćdziesiątych, siedemdziesiątych, a nawet jeszcze w osiemdziesiątych, zanim rozwój technologiczny stworzył możliwość symulacji cyfrowej, we wszystkich swoich wariantach, to znaczy jako taśma, rzeźba, instalacja i performance, obok swego ciągle podtrzymywanego statusu sztuki żywej, radykalnej czy podziemnej, stała się już także zjawiskiem muzealnym. Nie zmienia to jednak ciągle faktu, iż pozycja sztuki wideo w świecie muzealnym nie odwzorowuje jeszcze bynajmniej pozycji ani znaczenia, jakie zdobyła ona w świecie sztuki (por. na przykład Lehmann, 1994). Nie pierwszy to i nie ostatni paradoks w dziejach tej dziedziny artystycznej.

Historia sztuki wideo nie posiada jednego, wyraźnie określonego początku. Przede wszystkim z powodu telewizji, z którą sztukę wideo łączy częściowa wspólnota medium. Początki telewizji, pierwsze transmisje w latach trzydziestych, między innymi w Stanach Zjednoczonych, Anglii i Niemczech, jak również regularne programy w latach pięćdziesiątych, współtworzą prehistorię sztuki wideo. I pomimo szybkiej komercjalizacji telewizji, dostosowującej artystyczny i kulturalny poziom emitowanych programów do stale obniżającej się średniej wyznaczanej przez rosnącą

¹ Takie na przykład stanowisko zajął Peter Weibel w referacie przygotowanym na sympozjum „Media and Ethics”, Helsinki, wrzesień 1996.

² Józef Robakowski natomiast pisał w 1976 roku, iż „video art to opozycja deprecjonująca użytkowy charakter tej instytucji [televizji – R. W. K.], to ruch artystyczny, który przez swą niezależność obnaża mechanizm sterowania drugim człowiekiem” (Robakowski, 1978: 28).

³ Paweł Kwiek wspominał po latach: „To, co mnie zafascynowało w telewizji, to była jednocześnie obserwacja skutku z działającą przyczyną. Czyli można było tworzyć sytuacje modelowe, w których był natychmiastowy efekt działania, który można było obserwować i czynić z faktu obserwacji następny obiekt poznania, na którym się operuje (...) I kiedy dołoży się do tego strukturę żywego intelektu, który wchodzi w ten układ, w taki model rzeczywistości, jaką stwarza telewizja, to tworzy się podwójna możliwość penetracji rzeczywistości – mianowicie człowiek jest jednocześnie w rzeczywistości, która jest modelowana, ale jednocześnie ten model jest rzeczywistością dla tego człowieka (...) modele (...) dawały możliwości obserwacji tego, co jest na krańcach, tego co jest poza horyzontem codzienności, co jest na krańcach poznania” (Samosiłek, 1988: nlb.).

liczbę odbiorców, oraz zawodu, jaki w rezultacie ustabilizowania się jej charakteru jednokierunkowej transmisji, telewizja sprawiła tym wszystkim, którzy pokładali nadzieję w interakcyjnych, dialogowych możliwościach komunikacji telewizyjnej, historia obu tych dziedzin – to kolejny paradoks – wielokrotnie będzie się splatać. I to wbrew niechęci, jaką artyści sięgający po nowe medium – wideo – wielokrotnie i z uzasadnionych powodów wobec telewizji wyrażali. „Największy zaszczyt, jaki możemy uczynić telewizji, to odrzucić ją”, oznajmiał Douglas Davis (1978: 33) określając w ten sposób stanowisko licznych twórców sztuki wideo, usiłujących budować tę nową dziedzinę artystyczną na autonomicznych podstawach². O ambiwalencji postawy artystów wideo wobec telewizji najlepiej świadczy fakt, że nikt inny, jak właśnie Douglas Davis uznał *live* wideo, oparte na telewizyjnym kontakcie nadawcy i odbiorcy, za rodzaj najwłaściwszy, najbliższy istoty tej sztuki. Ambiwalencję tę można jednak wyjaśnić w taki oto sposób, iż artyści odrzucali telewizję jako faktycznie zrealizowany fenomen kulturowy, zachowując zarazem zainteresowanie medialnym, komunikacyjnym jej wymiarem³.

Rozczarowanie telewizją było także, jak podkreśla Rob Perrée (1988: 4), jednym ze źródeł powstania wideo. W 1963 roku Nam June Paik przedstawił w galerii „Parnass” w Wuppertal wystawę zatytułowaną „Exposition of Music – Electronic Television” (il. 27). W jej ramach zbudował on między innymi instalację składającą się z włączonych odbiorników telewizyjnych i za pomocą elektromagnesów zakłócał odbierany przez nie program. W tym samym mniej więcej czasie⁴ Wolf Vostell, w ramach działania zatytułowanego *TV-dé-collage Ereignis- und Handlungen für Millionen*, usunął na trzy minuty obraz z telewizyjnego ekranu, pozostawiając widzów przed nic nie przedstawiającym monitorem. Praca ta, przez długi okres

czasu uważana przez wielu badaczy za początek historii sztuki wideo, ukazuje dobitnie jej telewizyjną genezę. Nieco później, w New Brunswick (USA), Vostell w znacznie bardziej spektakularny sposób wyraził swoją postawę wobec telewizji dokonując symbolicznego pogrzebu odbiornika telewizyjnego.

W przeciwieństwie do prac Wolfa Vostella, z którymi działanie Paika, oprócz wyraźnej fluxusowej proweniencji, łączyła ta sama krytyczna postawa wobec komercyjnej telewizji, w instalacjach z Wuppertalu odnajdujemy już zapowiedź fascynacji wizualnymi aspektami wideo. Dekonstrukcja obrazu telewizyjnego, jaką przeprowadził Nam June Paik, obrazuje jego ówczesne zainteresowania. Skieru-

⁴ W kwestii chronologii istnieje tu szereg wątpliwości. Rob Perrée, zapewne pod wpływem wypowiedzi samego Vostella, umieszcza początki jego twórczości wideo w roku 1959, podczas gdy Edith Decker-Phillips kwestionuje tę lokalizację, przenosząc ją na rok 1963, zob. idem, 1998, s. 41-53.

27. Nam June Paik TV Room / Exposition of Music – Electronic Television (1963)

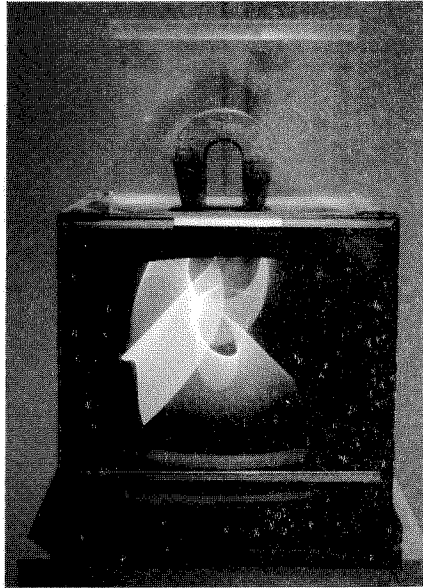


ją go one ostatecznie w stronę eksperymentów podejmujących różnorakie formy transformacji obrazu (il. 28). W kilka lat później, przy pomocy Shuya Abe, Paik skonstruuje videosyntezyzator, pozwalający mu na swobodne manipulacje kształtem, kolorem i dźwiękiem (il. 29). W tym samym nurcie poszukiwań artystycznych należy umieścić również między innymi ówczesne prace Stephena Becka, Eda Emswillera i Juda Yalkuta.

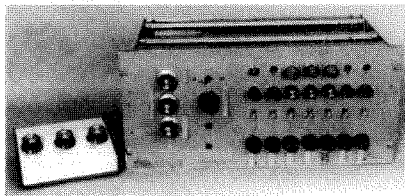
Dopiero ostatni etap procesu wyłaniania się sztuki wideo przynosi jej wreszcie możliwość uwolnienia się od więzów łączących ją z telewizją. W 1965 roku pojawia się na rynku amerykańskim Sony CV Portapack – lekki, przenośny zestaw wideo pozwalający artystom niezadowolonym ze sposobów funkcjonowania telewizji oraz z jakości programów telewizyjnych przeciwstawić im własne, w pełni samodzielnie realizowane taśmy (il. 30).

Telewizyjny rodowód sztuki wideo, oprócz inspiracji tematyczno-problemowych, technologicznych i – *à rebours* – estetycznych, spowodował także wyodrębnienie się dwu rodzajów realizacji *video art*: instalacji, niekiedy połączonej z działaniem typu *performance* lub *happening*, oraz taśmy – autonomicznego obiektu nadającego się do wielokrotnego odtwarzania i posiadającego walory zbliżające go, ale tylko zbliżające (o czym później) do tradycyjnie pojmowanego dzieła artystycznego.

Rodowód ten również narzucił sztuce wideo jeden z najważniejszych imperatywów jej rozwoju. Idea nowego typu komunikacji, która pojawiła się dzięki wynalezieniu telewizji, zaprzepaszczone w wyniku szybkiej komercjalizacji i petryfikacji jej chwilowego standardu komunikacyjnego, odrodziła się wraz z rozkwitem sztuki wideo i nadzieją na powstanie nowej telewizji, lokalnej, środowiskowej, lub związanej z określonymi kręgami subkulturowymi (na przykład wspólnotami młodzieżowymi czy ugrupowaniami politycznymi). Charakterystyczna dla takiej postawy myślowej jest książka Michaela Shamberga *Guerrilla Television* (1971), jak również liczne teksty zamieszczone w antologii *The New Television* (Davis, Simmons, 1977). Pośród artystów, którzy podjęli to wyzwanie, tworząc zde-



28. Nam June Paik Magnet TV (1965)



29. Paik/Abe syntezyzator z interfejsem



30. Zestaw wideo Sony CV Portapack

centralizowane projekty komunikacyjne, znaleźli się między innymi, Juan Downey, Julie Gustafson, Ken Marsh, Woody i Steina Vasulka oraz liczne grupy alternatywne, na przykład ACTV, Broadside TV, Portable Channel, Wideo Free America, Videofreex.

Możliwości realizacji własnych prac na taśmie magnetycznej, jakie przyniósł artystom postęp w dziedzinie technologii elektronicznej, wpłynęły również na charakter wideoinstalacji. Skazana dotąd na manipulację zastanymi, komercyjnymi programami telewizyjnymi, na działania wykorzystujące fizyczność telewizora, bądź przybierająca postać układu sprzęgającego bezpośrednio kamerę z monitorem, instalacja wideo uzyskała, dzięki włączeniu w ten układ magnetowidu odtwarzającego przygotowane uprzednio taśmy, zupełnie nowe potencje artystyczne.

Zanim jednak artyści wideo podjęli próby swobodnego rozwijania różnorodnych poetyk obecnych potencjalnie w nowym medium, znaleźli się oni wobec konieczności wyjaśnienia podstawowych, elementarnych właściwości medialnych, warunkujących całą tę możliwą różnorodność. Nie bez znaczenia dla tej decyzji był artystyczny kontekst, w jakim była ona podejmowana – kontekst konceptualizmu.

Ostateczne narodziny sztuki wideo przypadły bowiem na okres dominacji w sztuce tendencji konceptualnych, przenoszących akcent z formy na ideę, z gotowego dzieła na koncept leżący zwykle u podstaw rozwiązań formalnych. Owo porzucenie materialnego wymiaru dzieła promowało wartość wideo, jako medium o dużym „współczynniku niematerialności”. O ile bowiem w przypadku filmu odnaleźć można charakterystyczny atrybut, określony przez Paula Sharitsa jako dualizm ontyczny, pozwalający dostrzec w filmie także i materialność celulooidu⁵, o tyle magnetyczna taśma oraz mechanizm kasety wideo wymyka się tego rodzaju klasyfikacjom, a sztuka wideo zaistnieć może w tym przypadku jedynie w postaci ekranowej. Z tego to właśnie powodu pisałem wcześniej, iż taśma wideo jedynie zbliża się ku statusowi obiektu; nigdy go bowiem w istocie ostatecznie nie osiąga.

Jest jeszcze jeden powód, dla którego wideo stało się niezwykle bliskie artystom konceptualnym. Ich niematerialne dzieła-koncepcje, wymagające dla swego zaistnienia w świadomości odbiorców wehikulów, dzięki którym idee, wykresy, definicje i nierealizowalne bądź nierealizowane (z założenia) projekty, zostaną im udostępnione, odnalazły w wideo medium doskonale poręczne: dokumentujące, utrwalające i rozpowszechniające zarazem. Do wątku tego będę powracał.

W jeszcze większym stopniu powyższe stwierdzenie dotyczy artystów-performerów, których dzieła w pewnym sensie wywodzą się z doświadczeń i przemyśleń sztuki pojęciowej. W działaniu *performance*, na co zwraca uwagę przywoływany już wcześniej Rob Perrée (ibidem: 5), artysta prezentuje się publiczności w jednorazowej, efemerycznej formie. Przetwarza on dany

⁵ Pisałem o tym w rozdziale poświęconym filmowi transgresyjnemu.

koncept artystyczny w zjawisko postrzegalne dla widzów. Czyni to w określonym miejscu i w określonym czasie. I pomimo wyboru, jakiego tym samym dokonuje, wyboru jednorazowej formy ekspresji, potrzebuje narzędzia rejestrującego to działanie w sposób oddający sprawiedliwość zarówno pojęciowemu, jak i czasoprzestrzennemu charakterowi jego wystąpienia. Wideo właśnie pozwala zadanie takie zrealizować.

Z tej to przyczyny wyłoniła się odmiana wideo poświęcająca się wyłącznie zadaniom dokumentacyjnym. Charakter pracy tego rodzaju, jej rozpiętość czasowa, jakości formalne, są wyznaczone w przeważającej mierze (o ile nie wyłącznie) przez typ, strukturę i dobór właściwości rejestrowanego zjawiska. Sprzyja temu postawa autorów dokumentowanych prac, którzy nader niechętnie przyjmują montaż zarejestrowanego materiału uznając, że może on zniekształcić wymowę ich działania. Odbiorca taśmy-dokumentu powinien, ich zdaniem, znaleźć się w warunkach możliwie najbliższych pierwowzorowi.

Przekonanie, iż ograniczenie zakresu pracy autora dokumentacji do samego zapisu wydarzenia artystycznego zagwarantuje obiektywność rejestracji nie wydaje się jednak słuszne. „Przeniesienie” dzieła w nowy wymiar substancjalny pociąga za sobą nieuchronnie nową jego strukturyzację, niezależną od intencji dokumentującego, albowiem wynikającą wprost z właściwości medialnych nowego środka przekazu (*the medium is the message*). Ponadto, status ten nie jest identyczny w każdym z możliwych przypadków. O ile bowiem wiele dokumentacji działań *performance* wybiera świadomie status czystego zapisu, przeciwstawiającego się pod tym względem artystycznemu charakterowi rejestrowanej pracy, o tyle taśmy dokumentujące projekty konceptualne posiadają w istocie ten sam co i owe projekty status. Odsyłają bowiem w ten sam intencjonalny sposób ku dającym się jedynie pomyśleć (lub wyobrazić) korelatom projektów – ostatecznym tworum działań kreacyjnych⁶. W takich właśnie realizacjach, wideo, u samych swych początków, ujawniło swój złożony, relacyjny, intermedialny charakter. Do zagadnień tych powrócę w dalszej części tego rozdziału.

Wideo konceptualne nie ograniczało się jednak wyłącznie do prac dokumentujących projekty konceptualne bądź działania *performance* o konceptualnym rodowodzie. Tak jak na obszarze kina nurt transgresyjny był filmowym przejawem ogólnie pojmowanej sztuki konceptualnej, tak w ramach wideo pojawiły się prace, których jedynym bądź podstawowym celem była analiza własnych podstaw i wyznaczników medialnych. Zanim to jednak nastąpiło, wiele z tych praktyk ujawniało swój analityczny charakter kierując się ku innym działaniom artystycznym. Jak już wspominałem, wideo było wykorzystywane, obok fotografii, rysunków, wykresów, zestawień, tekstów werbalnych, jako narzędzie służące różnorodnym wypowiedziom konceptualnym. W tym przypadku

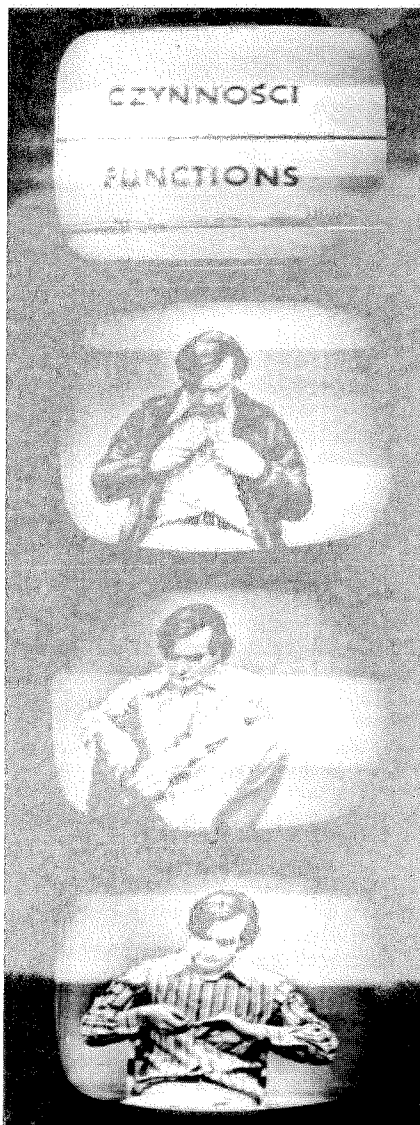
⁶ Które odnajdują swój ostateczny wymiar w wyniku twórczej współpracy artysty i odbiorcy (więcej piszę na ten temat w kolejnym rozdziale niniejszej książki).

przedmiotem analizy stawała się sztuka w ogólności, a nie medium wideo. Innym razem, kiedy wideo dokumentowało działania *performance*, analizie poddawany był właśnie *performance*. Bardzo szybko jednak wideo podjęło analizę swej własnej specyfiki. Przedmiotem zainteresowania uczyniono wszelkie wymiary wideo: ontologię obrazu, zjawisko transmisji, manipulacyjność, poręczność, charakter odbioru, procesy twórcze i dystrybucję. Analiza dotyczyła wszystkich jego rodzajów: taśmy wideo, instalacji wideo oraz *videoperformance*. We wszystkich tych odmianach dostrzeżona została możliwość wykorzystania wideo (ze względu na jego wyjątkową w tym względzie użyteczność) do samoobserwacji prowadzącej do autoanalizy. W bardzo interesujący sposób możliwość tę wykorzystywała w swych instalacjach Joan Jonas (por. Simon, 1995). Podobne postawy dały się zaobserwować także i w pozostałych rodzajach sztuki wideo, zwłaszcza w widoczościach. Twórcy polscy, zwłaszcza Józef Robakowski, pokazali ponadto, iż samoobserwacja nie jest wcale czynnikiem niezbędnym, że autoanaliza odbywa się niemal samoczynnie, że nieuchronnie towarzyszy działaniom kreatywnym w sztukach medialnych. Wystarczy jeśli tylko artysta dostrzeże i twórczo wykorzysta fakt, że kamera jest swoistym przedłużeniem jego zmysłów (a więc że integruje się z nim) i że przenosi na taśmę znacznie więcej niż to, co pojawia się w polu jej widzenia. Twórcy wideo konceptualnego podejmowali także studia nad przestrzennym charakterem taśmy wideo, czyniąc to zarówno poprzez zestawienie z tradycyjnymi rodzajami sztuk plastycznych oraz z filmem, jak i na drodze porównania z odmiennymi możliwościami wideoinstalacji. Rozważania nad właściwościami tej ostatniej, doprowadziły do wyodrębnienia, jako odrębnej formy artystycznej, rzeźby wideo. Artyści wideo analizowali również czasowe wyznaczniki tego medium, wpływ przeobrażeń technologicznych na ogólną świadomość czasu, charakterystyczną dla ewoluującej kultury dwudziestowiecznej, usiłując nadążyć za tymi przeobrażeniami, oraz studiowali możliwości manipulowania percepcją obrazu elektronicznego. Zajmowali się ponadto wieloma innymi cechami, określającymi zdolności wyrazowe nowego medium, jego miejsce na obszarze sztuk dotychczas istniejących i jego znaczeniem dla procesu przeobrażeń, któremu podlegała ciągle kształtująca się formacja awangardowa.

Liczne przykłady tej postawy dostarczają realizacje polskich twórców wideo z kręgu „Warsztatu Formy Filmowej”. Przejście od filmu do wideo (w początkowym okresie odbyło się to poprzez dołączenie praktyk wideo do twórczości filmowej, zamiana mediów nastąpiła dopiero w dalszej kolejności) nie spowodowało żadnego szczególnego przełomu w twórczości artystów skupionych w „Warsztacie...”. I to nie dlatego (bądź nie tylko dlatego), że grupa ta od samego początku prezentowała postawę interdyscyplinarną, multimedialną. Pierwszym istotnym tego powodem był analityczny charakter ich postawy, który sprawił, że

użycie nowego medium podporządkowane zostało tym samym, co poprzednio zasadom. Ich filmowa postawa artystyczna zakładała bowiem właśnie analityczne odniesienie do sztuki, studia nad wszystkimi jej aspektami, prymat funkcji kognitywnej nad ekspresyjną (il. 31). Przyczynę drugą, natomiast, można odnaleźć w osobistych preferencjach artystów, ich osobowościach i obsesjach. Koncepcje Wojciecha Bruszewskiego, Pawła Kwieka, Józefa Robakowskiego, czy Ryszarda Waśki, zbudowane w odniesieniu do filmu (czy wręcz sztuki w ogóle), zachowały swoją adekwatność wobec wideo w tych wszystkich punktach, które były wspólne dla obu mediów. Różnice prowokowały natomiast do dalszych analiz, ukazujących specyficzność wideo w świecie sztuk medialnych. Połączenie ogólnej postawy analitycznej z indywidualnymi perspektywami artystycznymi poszczególnych twórców (warunkowanych między innymi przez ich cechy osobowościowe⁷) gwarantowało zarazem ciągłość i innowacyjność ich działań. Paweł Kwiek, jeden z pionierów sztuki wideo w Polsce, tak mówił po latach, w przywołanym już wcześniej wywiadzie, o tym okresie: „kiedy pojawiło się wideo miałem już przygotowaną podstawę swojej postawy. Byłem już wtedy analityczny, precyzyjny, bardzo metodyczny w swojej pracy. Wideo odkryło przede mną nową rzeczywistość” (Samosionek, 1988: nIb).

Wideo analityczne (*resp.* konceptualne) stworzyło w dalszej perspektywie podstawę dla rozwoju wielu rozmaitych tendencji artystycznych, odnajdujących w tym medium swoją podstawę estetyczną i technologiczną. Zanim jednak podejmiemy wątek owej różnorodności artystyczno-tekstualnej, pozostaniemy jeszcze przez chwilę przy medialnej problematyce wideo.



31. Józef Robakowski *Czynności* (1974)

⁷ Zob. rozdział poprzedni.

HYBRYDA MEDIALNA

Dotychczasowa historia sztuk medialnych – od fotografii poczynając, po wideo – pozostaje w gruncie rzeczy historią rozmijania się refleksji badawczej z innowacyjnym charakterem tej specyficznej grupy sztuk, których wspólnym fundamentem jest kompleks mechanicznych i elektronicznych narzędzi tworzenia obrazów. Wszystkie one – wówczas kiedy rozpatrywano je jako potencjalne środki wypowiedzi artystycznej – były trakto-

wane na ogół jako zjawiska specyficzne i jednorodne, bądź w najlepszym razie, jako przedmiotowe połączenie atrybutów przynależnych różnym dziedzinom sztuki.

Fotografia, niezależnie od tego, w jaki sposób ją rozumiano czy wartościowano, była postrzegana jako medium przedstawiające. I chociaż do istoty reprezentacji należy występowanie odniesień pomiędzy przedstawieniem a obiektem przedstawianym, to ów relacyjny charakter fotografii wymykał się z pola uwagi. Kiedy pojawiły się w fotografii tendencje piktorialne (Bayley, 1983/1907; Sobota, 1983), to pomimo iż polegały one na zainicjowaniu relacji intermedialnych pomiędzy fotografią a tradycyjnymi technikami plastycznymi (rysunek, grafika etc.), to i w tym przypadku relacjonizm nie stał się przedmiotem szczególnego zainteresowania. Fotografia została bowiem uznana w ramach tego nurtu jedynie za wehikuł dla wartości artystycznych przynależnych innym rodzajom artystycznym, a nie za ośrodek odniesień pomiędzy mediami. Dopiero dalsze losy fotografii, w dużej części rozgrywające się równolegle do procesów rozwojowych sztuki filmowej, przyniosły temu medium nowe perspektywy artystyczne (por. Molderings, 1983/1978), ugruntowane w jego własnej charakterystyce, posiadającej – między innymi ze względu na zaakcentowanie nieprzedstawiających związków z rzeczywistością fotografowaną – w dużej mierze charakter relacjonistyczny.

Także i kino, szczególnie w pierwszym okresie swego rozwoju, było postrzegane w sposób analogiczny do recepcji fotografii piktorialnej, to znaczy jako wehikuł dla wartości teatralnych, muzycznych, plastycznych, czy literackich⁸. Niezwykle powoli rodziła się świadomość szczególnego statusu kina (*resp.* filmu), a w dalszej kolejności – także i statusu sztuk medialnych. Nawet Ricciotto Canudo, który w opublikowanym w 1911 roku *Manifestacje siedmiu sztuk* ogłosił film sztuką totalną (Canudo, 1927), uznał go za dziedzinę łączącą w sobie właściwości wszystkich rodzajów artystycznych, a nie za sztukę intermedialną⁹. Jest nader prawdopodobne, iż film musiał zostać w pierwszej kolejności uznany za medium autonomiczne, aby móc następnie odsłonić swoją rzeczywistą, intermedialną naturę. Jest także możliwe, że dopiero pojawienie się wideo pomogło wydobyć na jaw tę właściwość medium filmowego.

Wideo, ze względu na swoją złożoną, wielomedialną genezę, od samego początku i w stopniu większym niż w przypadku wcześniej stworzonych mediów, skłaniało do traktowania go jako twór intermedialny, to znaczy taki, który nie zbiera w sobie charakterystycznych cech różnych rodzajów sztuki (*resp.* różnych mediów), lecz uruchamia i podtrzymuje dialog pomiędzy nimi. Także i w tej dziedzinie artystycznej (*resp.* w refleksji nad nią) odnajdujemy tendencje zmierzające do wykrystalizowania koncepcji wideo jako medium autonomicznego, jednorodnego, posiadającego zbiór własnych, sobie tylko właściwych cech, atrybutów, które

⁸ W 1921 roku Leonhard Adelt pisząc w „Berliner Tageblatt” o pierwszej prezentacji abstrakcyjnego filmu Waltera Ruttmanna *Opus I* podkreślał, iż wartości tego dzieła nie są w istocie wytworem medium filmowego. „Film per se – pisał Adelt – daje tylko ciągłość fotograficzną, jest całkowicie pozbawiony pierwiastka artystycznego. Tylko dzięki przekroczeniu automatycznego naturalizmu może stać się pomocny sztuce, posłużyć wyobraźni poetyckiej, dramatycznej reżyserii, przedstawieniu mimicznemu oraz inspiracji graficznej w filmie animowanym. Film, nie będąc sam w sobie sztuką, jest jednak jej technicznym środkiem ekspresji. Nie powinien być zatem zrównywany z poezją czy malarstwem, ale jedynie z rampą sceniczną oraz płótnem, które może dopiero zostać wypełnione przez wyobraźnię twórczą fikcjami przeznaczonych do tego form artystycznych” (Russett, Starr, 1976: 42).

⁹ Przez sztukę intermedialną rozumiem dziedzinę artystyczną, która w każdym ze swoich poszczególnych przejawów inicjuje w sposób nieuchronny relacje pomiędzy różnymi mediami. Tak rozumiany relacjonizm, sieć odniesień intermedialnych, zastępuje tu kompleks atrybutów, za pomocą których charakteryzujemy zwykle poszczególne rodzaje sztuki. Sztuka intermedialna nie jest dziedziną totalną, nie jest połączeniem cech właściwych różnym sztukom (jak widział to Canudo), ani też połączeniem w nową całość odrębnych dotąd sztuk (jak widział to Dick Higgins, 1985), lecz jest odsyłaniem, widzeniem jednego medium poprzez drugie, wzajemnym aktywizowaniem i pobudzaniem. Sztuki intermedialne w pierwszej kolejności nie różnią się więc pomiędzy sobą posiadanymi właściwościami, lecz doбором mediów, ku którym odsyłają oraz sposobem, w jaki to czynią.

wideo jako medium właśnie, w pełni charakteryzują, jak również odnajdujemy tendencje dostrzegające w wideo mieszaninę wielu heterogenicznych atrybutów. Jednak w wypowiedziach na temat tej sztuki pojawiają się również, znacznie częściej niż poprzednio, intuicje i stwierdzenia, przypisujące wideo status intermedium.

Bardzo charakterystyczna dla tego nurtu refleksji nad wideo jest na przykład koncepcja Bolesława Michałka, sformułowana we wczesnym jeszcze etapie rozwoju sztuki wideo. Michałek bowiem, polemizując z poglądami Gillo Dorflesa, który usiłował opisać specyfikę rodzącej się sztuki, określić jej czystość rodzajową, stwierdza, że *video art* „narodzi się z pasożytnictwa na innych gatunkach – teatrze TV, filmie TV, widowisku TV – z pomieszania gatunków, z ogólnej konfuzji; ze związków nieczystych i nielegalnych” (Michałek, 1978: 57). Pomijając nienajzręczniejsze określenie związku wideo z innymi mediami mianem „pasożytnictwa”¹⁰, odrzucenie przez Michałka mniemania, iż można przypisać sztuce wideo jakąkolwiek specyfikę, która byłaby zbiorem autonomicznych właściwości medialnych, wydaje się dobrze korespondować z jej charakterem. Co więcej, autor ten, będąc w pierwszej kolejności krytykiem filmowym, odniósł swoją refleksję także i do filmu, stwierdzając, że i to medium odnajduje swoją specyfikę poprzez odniesienia ku innym gatunkom artystycznym. „Na każdym etapie swego rozwoju – pisał Michałek – kino deformowało tamte gatunki, coś z nich eliminowało, coś dopisywało, zachowywało się jak prawdziwy pasożyt, było ciągłą próbą przeszczepu estetycznego. I właśnie ten skomplikowany, bardzo nieczysty proces narodzin, dał w końcu nowej sztuce kina siłę i paradoksalną oryginalność” (ibidem). Sformułowana wcześniej hipoteza, iż pojawienie się wideo pomogło dostrzec intermedialną naturę filmu, odnajduje więc potwierdzenie w koncepcji Bolesława Michałka.

Przyjrzyjmy się teraz sieci relacji intermedialnych inicjowanych przez wideo. Pierwsze odniesienie kieruje nas w stronę telewizji. Na ten temat pisałem już w rozdziale pierwszym niniejszej książki oraz we wstępnej części tego rozdziału. Wideo i telewizję połączyła przede wszystkim wspólnota technologiczno-ontologiczna, liczne dzielone cechy aparatu podstawowego i dyspozytywu oraz wyrastające zeń możliwości kształtowania obrazu (il. 32). Wideo podjęło ponadto, jak już wspominałem, niezrealizowany projekt telewizji – ideę stworzenia nowego, zdecentralizowanego typu komunikowania społecznego. „Półcalowe wideo dostarcza członkom lokalnej wspólnoty możliwości ustanowienia pełnej kontroli nad mediami – pisały Dorothy Henaut i Bonnie Klein – Mogą oni posługiwać się kamerą aby przyjrzeć się sobie i swojemu otoczeniu nowym, głębszym spojrzeniem; mogą przeprowadzać wywiady do-

¹⁰ Gdyby chcieć pozostać w kręgu zaproponowanej przez Michałka terminologii, to określenie „symbioza” wydaje się znacznie lepiej dostosowane do opisywanej sytuacji. Wideo dostarcza bowiem nowych inspiracji mediom, z którymi nawiązuje relacje, staje się dla nich źródłem energii wspomagającej, rozwijającej bądź przekształcającej ich dotychczasowe tendencje.

32. Cerith Wyn Evans *Degrees of Blindness* (1988)



tyczące spraw dla nich ważnych; mogą rejestrować dyskusje; mogą przygotowywać kasety niosące określone przekazy dla określonej publiczności – publiczności, którą sami wybrali i sami zaprosili” (Henaut, Klein, 1970: 11). Video, podejmując funkcje komunikacyjne, poddawało zarazem w ten sposób krytycznej refleksji telewizję, konfrontowało możliwości wypływające z jej istoty z faktycznymi realizacjami. Video wreszcie posługiwało się, i to wielokrotnie, transmisją telewizyjną dla ustanowienia swych struktur i dla realizacji swych intencji artystycznych. W pewnym sensie, video stało się więc inną telewizją, albo też przyczyniło się do jej stworzenia.

Ze związku video z filmem zrodził się jeden z podstawowych rodzajów video: wideotaśma, a pozostałe jego rodzaje odnalazły w relacjach z filmem źródło swoich transformacji. Ów związek nie tylko stworzył fundament dla rozwoju sztuki video, ale także wpływał przekształcająco na medium filmowe. Dzięki

odniesieniom do filmu, video przyjęło szereg rozwiązań konstrukcyjnych dotyczących obrazu, montażu, relacji pomiędzy sferą wizualną i audialną, ale zarazem poddało ono film procesowi dekonstrukcji, wydobyciu na powierzchnię te jego cechy, które aparatura kina starannie zacierała w filmie, na przykład konstruowany charakter rzeczywistości przezeń prezentowanej. W wyniku związków z filmem, w sztuce video wyłonił się nurt narracyjny (il. 33), ukształtowało się video poetyckie oraz dokumentalne. Film z kolei, o czym pisałem już wcześniej, i co będzie zasadniczym tematem piątego rozdziału niniejszej książki, stworzył dzięki relacjom z video elektroniczną odmianę kina i sztuki filmowej

Taśmy video uzyskiwały swój kształt artystyczny nie tylko w wyniku zabiegów formotwórczych ale także w rezultacie podejmowania przez autorów rozmaitych problemów, dotyczących charakteru video jako medium (takich na przykład, jak czasoprzestrzeń video, możliwości kreacyjne i komunikacyjne narzędzi elektronicznych) lub kwestii społecznych (na przykład miejsce video w przestrzeni komunikowania społecznego lub zagadnienia wynikające z dyskusji i konfrontacji dotyczących płci w kontekście kultury). Pośród artystów tworzących swoje prace na przecięciu wspomnianych wektorów odnajdujemy między innymi Dana Grahama, Johna Baldessariego, Roberta Morrisa, Bruce’a Naumana, Gary’ego Hilla, Ilene Segalove, Lindę Montano, Dana Sandina, Ernesta Gusellę, Richarda Serre, Darę Birnbaum. W latach osiemdziesiątych do wspomnianych problemów dołączyły rozbudowane rozważania dotyczące spraw egzystencjalnych, które odnalazły szczególnie interesujący wyraz w realizacjach Billa Viola.



33. Lynn Hershman *Virtual Love* (1993)

Sztuka *performance* odnalazła w wideo narzędzie zapisu oraz medium pośredniczące pomiędzy performerem a rozszerzoną publicznością jego działania. Z tej relacji rozwinął się odrębny rodzaj sztuki wideo – *videoperformance* (il. 34), uprawiany przez bardzo wielu artystów, na przykład Marinę Abramović, Vito Acconciego, Bredę Beban, Petera Campusa, Joan Jonas (il. 35), Józefa Robakowskiego, Ryszarda Waškę, Williama Wegmana. Niekiedy funkcję *performance*, jak ujęła to Abramović, przejmuje instalacja wideo, zbliżająca się w swym charakterze, na tyle na ile pozwalają wyznaczniki medium, do bezpośrednio oddziaływania sztuki *performance*: „nie ma manipulacji czasem; rzeczywiste doświadczenie powraca do widzów dzięki temu, że czas działania jest taki sam jak czas percepcji. Instalacja wideo zajmuje miejsce artysty” (Sardo, 1997: 22).

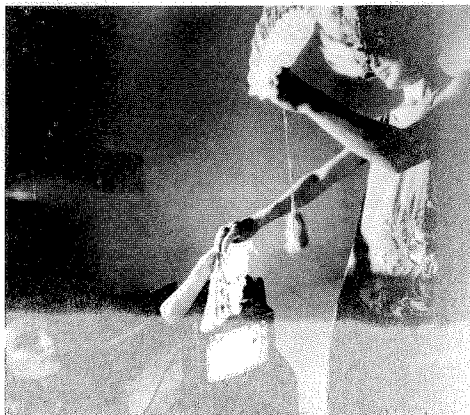
W przypadku *videoperformance* struktura realizacji, jej wartość i znaczenie, kształtowane są w ogromnej mierze przed kamerą, a nie przez czynność zapisu czy też przez procedury postprodukcyjne (montaż, efekty etc.). W ten sposób *performance*, wykonywany za pomocą środków wideo, nawiązuje również relacje z teatrem, happeningiem, sztuką tańca. Atrybut bezpośredniości bywa tu modyfikowany przez relacje łączące wideo z filmem, wprowadzające systemy strukturujące audiowizualny materiał wideo, przez co wspomniane sztuki uzyskują w ramach elektronicznego medium nowy wyraz oraz ujmowane są w nowe, złożone konstrukcje intermedialne. Także i samo wideo odpowiada na impulsy ze strony teatru czy tańca, w wyniku czego, na przykład, powstają gatunki sztuki wideo: wideotańcie i wideoteatr.

Relacje z rzeźbą i ze sztuką instalacji (oraz ponownie z telewizją) tworzą niezwykle ważny i rozległy obszar artystycznych praktyk wideo, budują istotny wymiar jego intermedialnej struktury. Problematykę tę omawiam w rozdziale następnym, poświęconym instalacjom artystycznym oraz ich związkom z konceptualizmem i z multimediami.

Związki z literaturą i muzyką są aktywnie obecne w większości odmian sztuki wideo, kształtując ich charakter medialny i artystyczny (muzyka konkretna na przykład, dostarczyła zasad organizacji obrazu wideo analogicznych wobec reguł konstrukcji dźwiękowej; szczególnie interesującym spełnieniem tych relacji jest twórczość Roberta Cahena, il. 36). Wspomniane związ-



34. Bettina Gruber/Maria Vedder
Mama's Little Pleasures (1983)



35. Joan Jonas: *Organic Honey* (1971)

36. Robert Cahen *Sept visions fugitives* (1995)

¹¹ W bardzo charakterystyczny sposób relacje pomiędzy wideo a sztukami plastycznymi (w tym przypadku malarstwem) wyraził Nam June Paik w manifestie *Versatile Color TV Synthesizer* pisząc, iż syntezator „pozwoli nam kształtować obraz ekranu telewizyjnego równie precyzyjnie jak Leonardo, równie swobodnie jak Picasso, równie kolorowo jak Renoir, równie głęboko jak Mondrian, równie gwałtownie jak Pollock i równie lirycznie jak Jasper Johns” ; cyt. za Decker-Phillips, 1998: 154.

ki powołują także do istnienia specyficzne gatunki zdominowane przez ten typ relacji, na przykład wideoklip, jak również kreatywnie oddziałują na obszary teorii i praktyk literackich oraz muzycznych, współtworząc kulturę nowej oralności i muzykę wizualną. Odniesienia do sztuk plastycznych, malarstwa czy grafiki, przynoszą z kolei rezultaty na poziomie organizacji obrazu wideo¹¹, budując zarazem wspólny dla tych mediów obszar praktyk kreatywnych (na przykład: grafika elektroniczna).

Cały ten układ wzajemnych odniesień intermedialnych wyznacza charakterystykę wideo, określa jego specyfikę. Czyni to nie poprzez przypisanie mu właściwości zapożyczonych od poszczególnych mediów, z którymi wideo wchodzi w relacje, lecz poprzez uznanie, że właśnie cały ów splot odniesień, wzajemnych przywołań i oddziaływań, sieć komunikacji pomiędzy mediami, stanowi istotę wideo jako medium, a właściwie, mówiąc ściślej, istotę wideo jako intermedium. Refleksja nad naturą medialną wideo uprzedza również, że analogiczny charakter, choć może nie o tym stopniu złożoności i skomplikowania, posiadają także inne media artystyczne.

NAM JUNE PAIK, CZYLI ZARYS HISTORII SZTUKI WIDEO

Intermedialny charakter wideo sprawił, iż sztuka wideo, od samego początku swego rozwoju prezentowała rozbudowane związki z innymi dziedzinami artystycznymi. Tak, jak uprzednio film łączył rozmaite odniesienia pomiędzy sztukami będąc najważniejszym impulsem i ośrodkiem *correspondance des arts* pierwszej połowy dwudziestego wieku, tak po wynalezieniu narzędzi elektronicznych rolę tę przejęła sztuka wideo. Relacje międzyartystyczne, wyznaczające charakter wideo jako sztuki, odgrywające rolę źródła dynamiki jego rozwoju, znakomicie dają się prześledzić na przykładzie twórczości Nam June Paika, artysty, którego dzieła zbudowały fundamenty tej dziedziny kreacji artystycznej. Jego twórczość odwzorowuje w ogólnym zarysie całą dotychczasową historię sztuki wideo wraz z procesami rozszerzającymi jej terytorium w stronę twórczości hipermedialnej. Spojrzenie na przebieg pracy Paika przynosi więc połączenie refleksji nad elektroniczną korespondencją sztuk z zarysem historii *video art*.

Nam June Paik, artysta koreańskiego pochodzenia, muzyk i kompozytor, uczestnik ruchu Fluxus, jest słusznie uważany za najważniejszego twórcę sztuki elektronicznej. Urodził się w Seulu w 1932 r. Uczył się tam muzyki aby następnie (wraz z rodziną) opuścić Koreę i osiedlić się w Tokio. Studiował na tam-

tejszym uniwersytecie historię muzyki, historię sztuki i filozofię, pisząc końcową dysertację o Arnoldzie Schönbergu. Następnie kontynuował studia z historii muzyki oraz w zakresie kompozycji w Niemczech (Monachium, Darmstadt, Fryburg). W ciągu kolejnych pięciu lat mieszkał w Kolonii. Współpracował z Karlheinzem Stockhausenem, tworzył własne utwory muzyczne i *performances* oraz uczestniczył w licznych koncertach i innych przedsięwzięciach artystycznych, organizowanych w ramach działań Fluxusu, między innymi w Wiesbaden, Amsterdamie, Kopenhadze, Paryżu i Düsseldorfie.

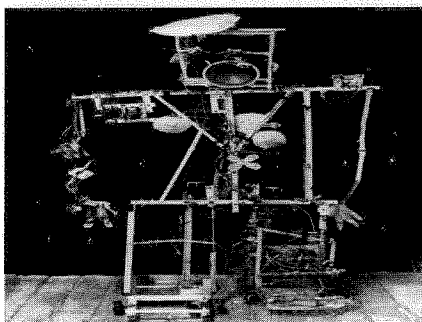
W tym też okresie Paik zaczął obdarzać coraz większym zainteresowaniem wizualne aspekty swych działań, czego świadectwem stała się jego wspomniana już wcześniej wystawa *Exposition of Musik – Electronic Television*, w galerii Parnass w Wuppertalu w 1963 roku., gdzie między innymi użył 13 odbiorników telewizyjnych (niektóre z nich zostały poddane manipulacjom). Wystawa ta jest obecnie uważana za początek dziejów sztuki wideo. Po powrocie do Japonii Nam June Paik, przy pomocy inżyniera-elektronika Shuyi Abe, eksperymentował z kolorową telewizją i elektromagnesami, co doprowadziło do narodzin projektu *Participation TV* (il. 37). W jego ramach odbiorca mógł tworzyć i przekształcać obrazy oraz programy telewizyjne. Również we współpracy z Abe, Paik stworzył zdalnie sterowanego robota K-456 (il. 38). Robot ten wziął udział w premierze *Robot Opera* w Nowym Jorku, do kąd Paik przeprowadził się w 1964 roku. Tam też właśnie Paik, jako pierwszy spośród artystów, zaczął w 1965 roku używać kamery wideo (Sony VC Portapack). Jego pierwszy, legendarny zapis, dokumentował wizytę papieża Pawła VI w Nowym Jorku i został pokazany tego samego dnia w Café Go Go. W Nowym Jorku Paik poznał wiolonczelistkę Charlotte Moorman, z którą i dla której następnie stworzył wiele obiektów (il. 39), taśm i kompozycji muzycznych, na przykład *Opera Sextronique* (1967), *TV Bra for Living Sculpture* (1969), *Concerto for TV Cello and Video Tape* (1971), *Guadalcanal Requiem* (1976-77).

W 1966 roku w Muzeum Technologii w Sztokholmie Paik stworzył swoją pierwszą instalację zbudowaną z wielu monitorów równolegle odbierających różne programy telewizyjne

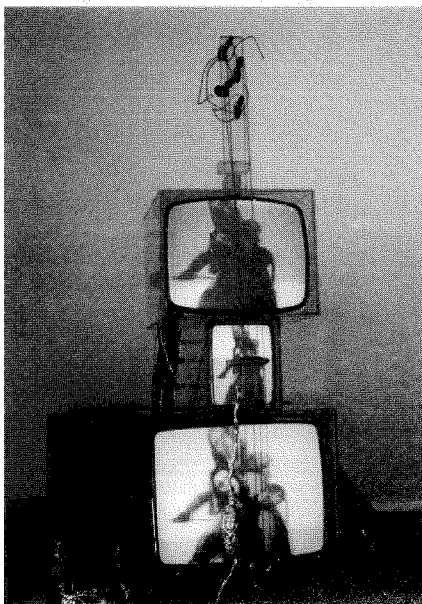
37. Nam June Paik *Participation TV* (1965)



38. Nam June Paik *K 456* (1965)



39. Nam June Paik *TV Cello* (1971)



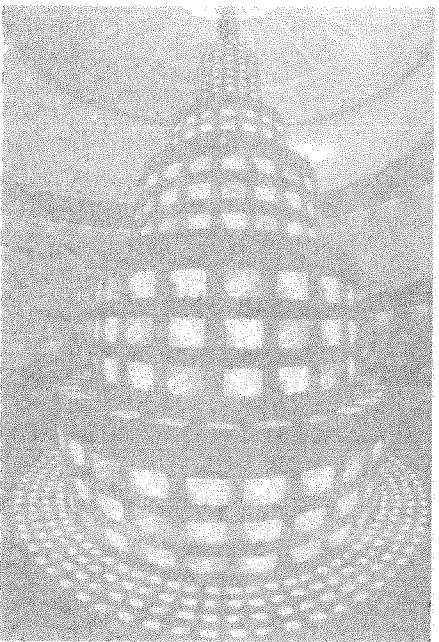


40. Nam June Paik *TV Buddha* (1974),
Stedelijk Museum, Amsterdam



41. Nam June Paik *TV Garden*
(1974-78)

42. Nam June Paik *Tadaikson
The More, the Better* (1988)



– *TV Cross*. Z kolei w roku 1970, wraz z Abe, skonstruował syntezator wideo, pozwalający manipulować kolorami i formami. Za jego pomocą Nam June Paik stworzył następnie liczne taśmy wideo, między innymi *Global Groove*; *A Tribute to John Cage* (obie w 1973), *Suit 212* (1976-77), *Lake Placid 80* (1980), *My Mix* (1981).

W 1974 powstała jedna z najsłynniejszych instalacji w historii sztuki wideo – *TV Buddha* (il. 40). W latach siedemdziesiątych Paik stworzył ponadto wiele instalacji wielomonitorowych, na przykład *TV Garden for Electronic Art* (1974-78, il. 41), *Fish Flies on Sky* oraz *Video Fish* (obie w 1975). Kontynuował ten cykl w latach osiemdziesiątych, między innymi budując w Centre Georges Pompidou w Paryżu instalację z 384 monitorów – *Tricolor Video* (1982), oraz w Seulu, tworząc z okazji Igrzysk Olimpijskich gigantyczną wieżę z 1003 monitorów – *Tadaikson (The More, the Better)*, 1988, il. 42).

Poczynając od 1977 roku Nam June Paik realizował także artystyczne transmisje satelitarne – *Sat Art* – z których najsłynniejsza chyba: *Good Morning, Mr. Orwell* została wyemitowana w dzień noworoczny 1984, równocześnie z Centre Georges Pompidou w Paryżu i ze studia WNET-TV w Nowym Jorku.

W roku 1980 w Düsseldorfie Nam June Paik stworzył swoją pierwszą instalację laserową. Kontynuował również prace z robotami, powołując na przykład do istnienia słynną *Family of Robot* (po raz pierwszy pokazaną w 1986 roku, il. 43), która była następnie systematycznie rozbudowywana o kolejne instalacje-roboty, prezentujące między innymi *Robespierre'a* (1989), *Diderota* (1989), *Don Quichota* (1989), *Alberta Einsteina* (1991), *Aleksandra Wielkiego* (1993) i *Attyłę* (1993).

W latach dziewięćdziesiątych powstają kolejne duże wideoinstalacje, rzeźby wideo i wideościany, jak *Video Arbor* w Filadelfii (1990), *My Faust* (Zurich, 1991), *Chase Information Wall* (Nowy Jork, 1992) czy też *Electronic Superhighway* (Nowy Jork, 1995). Paik używa w nich, obok tradycyjnych monitorów, także neonów i płyt laserowych. Równoległe do dzieł monumentalnych Nam June Paik tworzy również prace skromne, kameralne bądź minimalistyczne, jak na przykład *Cage* czy *Negative Egg* (obie w 1993).

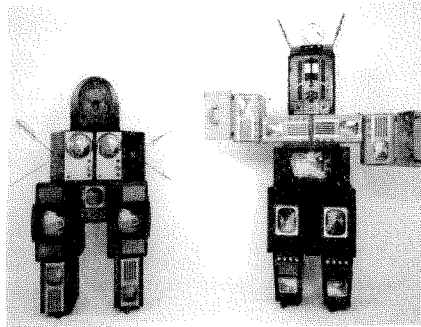
Twórczość Paika jest w całym swym przebiegu szczególnego rodzaju połączeniem przeciwieństw. W jego dziele minimalizm, inspirowany prawdopodobnie przez awangardową rzeźbę lat sześćdziesiątych, spotyka się z wybujałymi, skomplikowanymi formami, posiadającymi zapewne swe korzenie w kulturze i sztuce Orientu. Refleksja filozoficzna przeplata się z ironią i błazenadą fluxusowej proweniencji, a synkretyzm i multimedializm – cechy właściwe paradygmatowi postmodernistycznemu – swobodnie łączą się z analitycznym zainteresowaniem naturą używanych mediów. Wynalazczość technologiczna i artystyczna, heterogeniczność rodzajowa, śmiałość w przekraczaniu granic i łamaniu konwencji oraz wielokierunkowość poetyk i strategii twórczych, to charakterystyczne właściwości sztuki Paika. Daje się w niej odnaleźć wszystkie rodzaje oraz najważniejsze gatunki *video art*. Można też na jej przykładzie prześledzić proces kształtowania się i transformacji podstawowych zagadnień związanych ze sztuką (multi)medialną. Wszystko to w pełni upoważnia do uznania Nam June Paika za artystę, który wywarł zasadniczy wpływ na rozwój i ukształtowanie się sztuki wideo i który zainicjował zarazem procesy transcendujące granice wideo ku nowej sztuce hipermedialnej¹².

ETYKA I ESTETYKA

– WIDEO POMIĘDZY PRZESTRZENIĄ PUBLICZNĄ A PRYWATNĄ

Sztuka wideo stanowi obszar, na którym twórczość medialna zbliża się najbardziej ku praktykom multimedialnym. Tu właśnie odnajdujemy nadzwyczaj wiele zjawisk artystycznych, które podejmują problemy łączące ze sobą obie te domeny sztuki, przestawiając w ten sposób tradycyjną kulturę modernistyczną w postmodernistyczną cyberkulturę. Spośród tych problemów rolę szczególnie istotną dla wspomnianych procesów transgresji odgrywają zagadnienia zbliżające ku sobie, czy wręcz zespalające ze sobą kwestie artystyczne i etyczne (w szerokim znaczeniu tego słowa, łączącym problematykę filozoficzną, psychologiczną, społeczną, polityczną), jak również tematy dotyczące przesuwających się i przeobrażających granic pomiędzy sztuką a niesztuką oraz przemieszczających się podziałów wewnątrzartystycznych. Wśród tych ostatnich na pierwszy plan wysuwają się zmieniające się relacje pomiędzy publicznymi a prywatnymi przestrzeniami sztuki. Problematykę tę będę rozważał odwołując się do twórczości dwóch artystek: Verry Frenkel i Sanji Iveković.

Współczesne odmiany sztuki (multi)medialnej, zarówno te, które są realizowane w przestrzeni realnej – instalacje,



43. Nam June Paik *Family Robot* (1986)

¹² Na temat twórczości Nam June Paika zob. np. Decker-Phillips, 1998/1988; Fargier, 1989; Bussmann, Matzner, 1993; Stooss, Kellein, 1993.

jak również i jej formy wirtualne, ulokowane w cyberprzestrzeniach Internetu, bardzo często podejmują problematykę władzy, kontroli, zależności. Dzieje się tak zapewne dlatego, iż technologie elektroniczne, które służą dziś sztuce jako jej nowe środki wyrazu i które równocześnie są postrzegane jako gwarancja wolności ekspresji i komunikacji, mogą stanowić zarazem niezwykle skuteczne narzędzia nadzoru, zniewolenia i represji. Zainteresowanie naturą wykorzystywanego medium, metadyskursywność charakterystyczna dla wszelkich radykalnych działań artystycznych nieuchronnie obnaża ambiwalentną naturę mediów elektronicznych, kierując uwagę artystów ku rozmaitym aspektom tego syndromu, także tym, które dotyczą elektronicznych zagrożeń. Twórczość Simona Biggisa, Lynn Hershman, Antonia Muntadasa, czy Simona Penny dostarcza wiele niezwykle interesujących przykładów różnorodnych autoanalitycznych odniesień do medium oraz przykładów jego uwikłań w problematykę aksjologiczną i etyczną.

Znakomity przykład tendencji wiążących dyskurs artystyczny z etycznym stanowi twórczość Very Frenkel. Interpretacja jej dzieł wprowadza nas w świat rozważań na temat wartości podstawowych, inicjuje refleksję posiadającą charakter tyleż egzystencjalny co aksjologiczny.

Istnieje grupa pojęć i wyrastających z nich tematów, z którymi twórczość Frenkel jest nierozłącznie związana. W centrum tego kompleksu znajduje się pojęcie tożsamości. Tożsamość ma charakter podmiotowy, ale jest zarazem uwarunkowana przez kontekst społeczny. Z tego powodu wchodzi ona w bliską relację z problematyką historii, która buduje fundament każdej indywidualnej tożsamości. Historia istnieje nie tylko jako uporządkowany zbiór wydarzeń, ale także jako pamięć zbiorowości i jako taka relatywizuje pamięć jednostkową oraz poddaje problematyzującej refleksji koncepcję czasu oraz jego wymiary. Przypomina też o względności ocen współczesnych dokonań. Historia bowiem to także doświadczenie teraźniejszości oraz odczucie i świadomość nieobecności.

Indywidualność, oprócz odniesienia do historii, pozostaje również w sieci relacji wobec innych, co sprawia, że znajduje swoje odzwierciedlenia w ich świadomości. Są to zazwyczaj wyjątkowo nieudane, nieadekwatne odwzorowania. O niedoskonałości tego typu odzwierciedleń mówi na przykład taśma wideo Very Frenkel *Her Room in Paris* (1979). Konsekwencją tego rodzaju niepowodzeń interpretacyjnych mogą być dla jednostki zaburzenia komunikacyjne prowadzące do samotności, wyobcowania i utraty kontaktu z otoczeniem. Niemniejsze jednak (o ile nie większe) zagrożenie dla jednostkowej (twórczej) tożsamości stanowią różne formy władzy, z państwową na czele – świadczą o tym inne taśmy Very Frenkel, na przykład *The Last Screening Room: A Valentine* (1984); *The Contraband Tape* (1984), oraz *The Business of Frightened Desires (or the Making of a Pornographer)* (1985).

Sztuka należy do podstawowych form twórczej aktywności jednostki. W niej wyraża się (a często również jest przez nią budowana) tożsamość podmiotowa. W niej historia odnajduje swój sens oraz swoje odzwierciedlenie. Ona spełnia rolę narzędzia komunikacji pomiędzy nami a innymi. Ona też wreszcie podlega rozmaitym oddziaływaniom ze strony władzy.

Jedną z najbardziej powszechnych form takiego oddziaływania jest cenzura. Jest ona przejawem kontroli sprawowanej nad sztuką przez państwo i jego instytucje. Jest także zinstytucjonalizowaną formą przemocy. Liczne taśmy Vera Frenkel podejmują ten właśnie problem. Rozwijają one tym samym poznawczy i etyczny zarazem wymiar sztuki, która może, a więc powinna, artykułować sądy prawdziwe. Mówią, że konieczność wyboru umiejscawia artystę nie pomiędzy prawdą a nieprawdą, lecz pomiędzy prawdą a kłamstwem. I chociaż mamy trudności ze stwierdzeniem, czy to, co mówimy jest prawdziwe, to jednak wiemy na ogół kiedy kłamiemy. A to oznacza odpowiedzialność artysty wobec własnego dzieła, a tym samym i wobec świata.

Powiązanie problematyki estetycznej z poznawczą i etyczną jest właśnie kolejnym, obok zainteresowania zagadnieniami tożsamości, charakterystycznym wyróżnikiem twórczości Vera Frenkel. Nie dziwi więc wcale, iż jej dzieła są często umiejscawiane w przestrzeni publicznej, tak jak na przykład interwencja artystyczna zrealizowana na elektronicznym billboardzie przy Picadilly Circus w Londynie. Taki też charakter posiada przywoływana już instalacja wideo *From the Transit Bar* (il. 44). Pokazana po raz pierwszy podczas Documenta 1992 w Kassel instalacja ta wytwarza w obrębie swojej struktury mentalną granicę pomiędzy przestrzenią artystyczną a obszarem neutralnej codzienności. Publiczność, napotykając instalację w swej wędrówce poprzez przestrzenie galerijne, nie jest bowiem pewna, czy w dalszym ciągu pozostaje w ramach wystawy, czy też właśnie ją opuszcza wkraczając do muzealnego baru. Ta konfuzja w istocie problematyzuje wspomnianą granicę. Uzmysławia, iż obszar sztuki i działań artystycznych posiada naturalne przedłużenie (oraz układ odniesienia) w pozaestetycznej przestrzeni publicznej oraz w działaniach nie mających pozornie nic wspólnego ze sztuką. Pozornie jedynie, gdyż w gruncie rzeczy twórczość artystyczna odnajduje swoje aksjologiczne i egzystencjalne uzasadnienie w tych właśnie sferach, którym ontologicznie i funkcjonalnie się przeciwstawia.

Instalacja *From the Transit Bar* podejmuje problem wyobcowania, problem życia w diasporze, mówi o samotności i o pragnieniu kontaktu. O komunikacji międzyludzkiej. O poczuciu straty. I o potrzebie bliskości. To właśnie są rzeczywiste korze-



44. Vera Frenkel *From the Transit Bar*, CSW, Warszawa (1997)

nie tej pracy. Jej pomost do rzeczywistości. Do świata rzeczy codziennych i banalnych. I wzniosłych zarazem.

W tej perspektywie instalacja wideo *From the Transit Bar* wydaje się odgrywać rolę szczególnie ważną w dorobku artystki, która urodziła się w Czechosłowacji, wykształciła w Anglii, a od lat mieszka w Kanadzie. Dzieło to łączy w sobie bowiem odsłanianie do indywidualnych losów autorki, do biografii wielu pokoleń ludzi urodzonych na obszarach wschodniej i środkowej Europy, z wizją życia globalnej społeczności nomadów – potencjalnej przyszłej organizacji wspólnoty ludzkiej.

Instalacja ta zarazem, w sposób charakterystyczny dla działań awangardowych, uruchamia metadyskurs dotyczący problematyki sztuki, jej statusu, ram, znaczenia społecznego, wartości poznawczych, tworzywa.

Metaartystyczny dyskurs *From the Transit Bar* uległ tematyzacji w kolejnej instalacji Vera Frenkel – *Body Missing* (il. 45). Sztuka jako taka stała się tu bowiem obiektem bezpośredniego zainteresowania. Sztuka w przestrzeni społecznej. Sztuka konsumowana, kolekcjonowana, przejmowana na własność, fetyszyzowana i kradziona. I pomimo faktu, iż sztuka stała się w tej pracy przedmiotem dyskursu (została tematyzowana), także i w jej przypadku odnajdujemy poziom metadyskursywny. Artystka pyta tam o status dzieła sztuki, o przyszłość instytucji muzealnej, formułuje wątpliwości prowadzące do hipotezy na temat względności sztuki. Zarazem jednak instalacja *Body Missing* w niepokojący sposób zbliżyła problematykę wewnątrzartystyczną do rozważań dotyczących losów ludzkich. Zagi-

nięcie, destrukcja, śmierć, utrata, zawłaszczenie, niewola, raz jeszcze łączą zagadnienia artystyczne z egzystencjalnymi, a płaszczyzna dyskursów etycznych ponownie odgrywa rolę *tertium comparationis*. *Body Missing* dopełnia w specyficzny sposób *From the Transit Bar*. Wspólnie prowadzą dialog na temat znaczenia sztuki w dzisiejszym świecie.

Vera Frenkel, obok zainteresowania zagadnieniami etycznymi i ich związkami z tradycyjną domeną estetyczną, w swej twórczości podniosła również, odnowiła i poddała głębszej refleksji problematykę artystycznych działań w przestrzeni publicznej oraz podjęła dyskusję na temat ich współczesnego statusu.

Sztuka aż po wiek dwudziesty wykazywała odziedziczoną po minionych stuleciach skłonność do występowania w dwóch całkowicie odrębnych sferach. Pierwszą z nich była właśnie przestrzeń publiczna, gdzie wytwory artystyczne spełniały przede wszystkim funkcje dekoracyjne, upamiętniające, bądź propagandowe. Druga natomiast, to elitarna domena muzealno-gale-



45. Vera Frenkel *Body Missing*, Goeteborg Kunstmuseum (1997)

ryjna – enklawa czystej sztuki¹³. Tej polaryzacji topologicznej odpowiadała analogiczna dwoistość rodzajowa praktyk artystycznych. Ustanowione poprzez przypisanie do wskazanych miejsc dwie odmiany sztuki zostały sobie wyraźnie przeciwstawione, co znacząco na przykład, że były inaczej waloryzowane i spełniały odmienne zadania. Sztuka w przestrzeni publicznej była adresowana do masowej widowni, podczas gdy sztuka prezentowana w instytucjach artystycznych oczekiwała odpowiednich kompetencji wykształconej publiczności. Sztuka publiczna była związana z miejscem, w którym się pojawiała, relacjami tyleż licznymi co zróżnicowanymi, co czyniło przestrzeń aktywnym aspektem dzieła, natomiast przestrzeń muzealno-galeryjna jawiła się jedynie jako neutralny kontekst dla auratycznych hierofanii artystycznych. Sztuka publiczna pozostawała w bliskim kontakcie z codziennością, a sztuka muzealno-galeryjna dystansowała się wobec niej wiążąc swój byt z estetycznym *sacrum* (por. Taborska, 1996).

Współcześnie porządek ten uległ daleko posuniętym zmianom. Obie sfery sztuki nie są już tak dalece od siebie odseparowane, co oznacza przede wszystkim przepływ, wymianę albo wreszcie wymieszanie różnicujących je dotąd właściwości. Wywołane przez aktywność formacji awangardowej przeobrażenia układu artystycznego spowodowały problematyzację i znaczne osłabienie granic oddzielających przestrzeń sztuki od przestrzeni pozaartystycznej. W konsekwencji straciły również wyrazistość wszystkie dystynkcje wewnątrzartystyczne. Konceptualizm jednoznacznie ułokował się poza sferą, którą dałoby się podzielić na przestrzeń publiczną i przestrzeń muzealno-galeryjną. *Environment art* i sztuka instalacji z kolei, przeniosły do wnętrza instytucji wystawienniczych charakterystyczną dla sztuki publicznej zasadę związku dzieła z miejscem, w którym jest ono prezentowane. Instalacje *in situ* stały się jednym z najbardziej charakterystycznych zjawisk artystycznych ostatnich kilku dekad. Z drugiej strony obserwujemy rozszerzanie się zakresu występowania sztuki elitarnej poza przestrzenie instytucjonalne. Ekspansja w przestrzenie publiczne najbardziej radykalnych form sztuki, dotąd obecnych jedynie w wyspecjalizowanych galeriach, spowodowała pojawienie się hermetycznych dzieł artystów awangardowych w miejscach tłumnie odwiedzanych. W znacznym stopniu pozbawiło to sztukę publiczną możliwości, dotąd definicyjnej, masowego oddziaływania, a zarazem wplątało wielu artystów (poprzez ich dzieła) w konflikty z lokalnymi społecznościami (bądź lokalnymi instytucjami władzy)¹⁴.

Dalsze pogłębienie kryzysu pojęcia sztuki publicznej przyniósł rozwój mediów elektronicznych. Instalacje wideo transmitujące obrazy, a za ich pomocą także miejsca i przestrzenie, dzieła interaktywne, prace lokowane w rzeczywistości wirtualnej, oraz różne odmiany sztuki komunikacyjnej, ostatecznie pozbawiły nas możliwości różnicowania odmian sztuki ze względu

¹³ Zostawiam na boku prywatną przestrzeń kolekcjonera; nie jest to bowiem domena jednorodna. Oprócz tego, iż w szczególny sposób łączy ona obie wspomniane przestrzenie, to jeszcze włącza w grę parametry przestrzeni rynkowej.

¹⁴ Zob. np. Jordan, 1987, oraz Mitchell, 1992.

na miejsca, w których występują. Przestrzeń realna i wirtualna, publiczna i galeryjna, wszystkie one mieszają się i łączą ze sobą.

Sztuka Internetu ustala ostatecznie współczesny status sztuki publicznej. Przypomina nam bowiem o fakcie, również powszechnie co często zapominanym, że sztuka posiada jeszcze jeden – obok publicznego i galeryjnego – wymiar przestrzenny: sferę prywatną. Sztuka medialna już wcześniej podnosiła tę kwestię. Jednak dopiero Internet nadał jej odpowiednio wysoką rangę. Za sprawą tego globalnego medium, komunikacja artystyczna połączyła w jedną całość przestrzeń galeryjną i publiczną, ustanawiając różnicującą relację pomiędzy tą nową, zespoloną domeną sztuki a przestrzenią domową, sferą doznań intymnych. Wobec tej ostatniej zupełnie traci na znaczeniu jakościowa odległość pomiędzy muzeum a ulicą; obie te przestrzenie w jednakowym stopniu posiadają charakter publiczny. Ta nowa właściwość ustala się obecnie jako standard, który ogarnia przede wszystkim sztukę (multi)me-

diów, ale promieniuje także na inne dziedziny artystyczne. I chociaż w dalszym ciągu mamy dobre powody aby wyróżniać sztukę publiczną spośród innych form twórczości artystycznej, to jednak zasadniczym obecnie kryterium nie wydaje się już charakter przestrzeni, w której zostało ulokowane dzieło, lecz ewentualne, wpisane w nie społeczne zainteresowania, podejmowana przez nie problematyka, oraz wyrażane przez nie stanowisko wobec emancypacyjnych projektów artystycznych i kulturalnych (il. 46). Oczywiście, w przestrzeni publicznej powstają w dalszym ciągu dzieła upamiętniające historyczne wydarzenia i postacie, ale prace te, chociaż realizowane współcześnie, w istocie nie należą już do współczesności. Są jedynie świadectwem minionych czasów, elementem tradycji, przejawem obecności

w dzisiejszym świecie dawnych kategorii, konwencji i standardów. Sztuka najnowsza, która podejmuje najważniejsze dylematy współczesności, nie wybiera pomiędzy przestrzenią publiczną i galeryjną, lecz odnajduje swoje miejsce pomiędzy rozszerzoną sferą publiczną a domeną prywatną (por. Rypson, 1995). I to jest właśnie miejsce, w którym rozwija się twórczość Sanji Iveković.

Początki twórczej aktywności Iveković są równoległe do rozwoju tendencji konceptualnych oraz, co ważniejsze, są również zbieżne z początkami europejskiej historii sztuki wideo. Zainteresowanie komunikacyjnymi aspektami twórczości artystycznej i skupienie uwagi na problemach tożsamości w naturalny sposób skierowało Iveković ku temu właśnie medium. Wideo bowiem zaferowało jej możliwość porzucenia działań formotwórczych na rzecz operacji na znaczeniach, pozwoliło skupić pracę na analizie stanu i znaczenia indywidualnej tożsamości w świecie zdomino-



46. Krzysztof Wodiczko *Laska Tułacza*

wanym przez *mass media*, jak również dostarczyło narzędzi analizy procesów komunikowania poprzez media oraz środków służących badaniom relacji międzyludzkich, relacji będących rezultatem społecznego funkcjonowania mediów masowych. Wszystkie te wymiary medialnej aktywności twórczej należą do najważniejszych atrybutów sztuki Sanji Iveković.

Sztuka wideo rozwijała się wówczas, jak już wspominałem, w kontekście konceptualizmu. Ów kontekst nadał charakter analityczny praktykom artystycznym realizowanym przy użyciu tego medium, powiązał je z innymi tendencjami, które, tak jak wideo, były w pewnym sensie zakorzenione w konceptualizmie (na przykład: *performance*, sztuka instalacji, *happening*), oraz wzmocnił intermedialne aspekty tej dziedziny artystycznej.

Ówczesna twórczość wideo Sanji Iveković oddawała w sobie całe skomplikowanie strukturalne, charakterystyczne dla awangardowej sztuki lat siedemdziesiątych. Obejmowała wszystkie podstawowe odmiany *video art*: taśmy, instalacje i *performances*, jak również ujawniała bogactwo łączących je relacji. Poszczególne prace ukazywały różnorodność problemów podejmowanych przez tę artystkę. Przywołam tu jedynie kilka dzieł, wybierając te, które wydają mi się szczególnie ważne dla omawianych problemów i wyróżniając spośród nich te, które równocześnie posiadają charakter prekursorski wobec najnowszych tendencji i problemów podejmowanych w sztuce medialnej i multimedialnej.

W grudniu 1976 roku Sanja Iveković przedstawiła w Galerii Sztuki Współczesnej w Zagrzebiu wystawę „Podwójne życie 1959-1975 (dokumenty dla autobiografii)”. Ekspozycja obejmowała dwa ciągi fotografii, ułożone w charakterystyczne pary. Pierwszy szereg składał się z fotografii samej Iveković, pochodzących z rozmaitych okresów jej życia. Drugi natomiast połączył fotografie dziewcząt i kobiet, zaczerpnięte z gazet wydawanych w różnych krajach europejskich. Fotografie należące do obu ciągów zostały zestawione w pary ze względu na zachodzące między nimi podobieństwa: wyglądu, póz, rekwizytów, miejsc i sytuacji. Artystka powiązała swoje podobizny z obrazami nieznanymi kobiet, pytając z niepokojem o źródła tych analogii. Pytanie o analogie było zarazem refleksją nad naturą tożsamości. Wystawa wyrażała niepokojącą myśl, iż jednostkowa tożsamość jest nie tyle wytworem podejmowanych wyborów i decyzji, lecz że przede wszystkim jest ona produktem systemów i instytucji wobec nas zewnętrznych.

Podjęta przez Iveković problematyka należy wspólnie do najważniejszych i najszerzej dyskutowanych zagadnień. Podejrzenie, iż jesteśmy w większym stopniu wytworem fabrykantów kosmetyków czy projektantów ubiorów niż dziełem naszych własnych usiłowań zgłębienia filozofii Kierkegarda, jest dziś tematem licznych tekstów teoretycznych oraz leitmotivem jeszcze liczniejszych dzieł sztuki. Nie bez znaczenia pozostaje też fakt, iż

fotografie, składające się na ekspozycję, prezentują podobizny kobiet (fakt skądinąd naturalny, zważywszy kto stworzył wystawę).

Kobiety bowiem ciągle pozostają pod tym względem obiektem szczególnie zaawansowanych manipulacji. Ekspozycja ujawnia więc także feministyczne rysy postawy i twórczości Iveković. Ta właściwość jej działań będzie dojrzewać i pogłębiać się w kolejnych dziełach, stając się jednym z konstytutywnych atrybutów jej sztuki (por. Lubin, 1998; Pejić, 1998).

Pozostaje tu jeszcze zwrócić uwagę na fakt, iż wystawa ta, zrealizowana w bardzo jeszcze wczesnym okresie twórczości artystki, w sposób wręcz modelowy umieszcza nas właśnie w przestrzeni pomiędzy publicznym a prywatnym wymiarem egzystencji i kreacji. Kolejne prace Iveković właściwość tę jedynie ugruntują, wzbogacają, oraz – poprzez nadanie różnorodnych form jej manifestacjom – ukażą jej wewnętrzną złożoność.

Rok później (1977) Iveković przedstawiła w Centrum Multimedialnym w Zagrzebiu performance *Inter Nos* (il. 47). W jego ramach widzowie, wchodząc pojedynczo do wydzielonego w galerii pomieszczenia, mogli nawiązać kontakt z artystką obecną na ekranie znajdującego się tam telewizora. Taką samą możliwość budowania relacji z publicznością posiadała również i ona sama, obserwując swych partnerów i partnerki oraz ich reakcje na jej zachowanie na ekranie swojego monitora.

Praca ta łączy w sobie kilka momentów niezwykle doniosłych także (czy może przede wszystkim) i dla dzisiejszego stanu sztuki. Przede wszystkim akcentuje komunikacyjny status sztuki medialnej. Następnie ukazuje wzajemną bliskość *performance* i instalacji, aby w ten sposób zwrócić uwagę na performatywny charakter ich odbioru. Wydobywa interakcyjne właściwości komunikacji artystycznej. I wreszcie prezentuje telematyczny wymiar obcowania

ze sztuką medialną, wymiar obecnie szczególnie ważny dla sztuki wykorzystującej rzeczywistość wirtualną. Powiązanie tych wszystkich aspektów w realizacji powstałej dwadzieścia lat temu jednoznacznie udowadnia jej prekursorski charakter wobec najnowszej twórczości hipermedialnej¹⁵. Raz jeszcze zwróćmy uwagę na połączenie pierwiastka publicznego i prywatnego, które w tej realizacji odnajduje wyraz nie mniej wyraźny, choć zupeł-

¹⁵ Por. np. instalacje telematyczne Paula Sermona.

nie odmienny niż w pracy omawianej uprzednio. Podobne idee możemy odnaleźć także i w innych *performances*/instalacjach artystki z tego okresu, na przykład w *Meeting-points* (Western Front, Vancouver 1978), czy w *Melting-pot* (Vehicule Art Gallery, Montreal 1979).

W tych samych latach siedemdziesiątych Sanja Iveković zrealizowała także szereg taśm wideo, jak na przykład: *Looking At...* (1974), czy też *Make Up Make Down* (1976), w których, między innymi, dokonała translokacji materiału prywatnego (autobiograficznego) w publiczną przestrzeń dyskursu. Prace te świadczą o tym, iż jakości charakterystyczne dla instalacji i *performance* Iveković wyznaczają również charakter jej taśm wideo, a fakt, iż jakości te są tak dalece wszechobecne w twórczości tej artystki, wymownie świadczy o ich wyjątkowym znaczeniu dla jej dzieła.

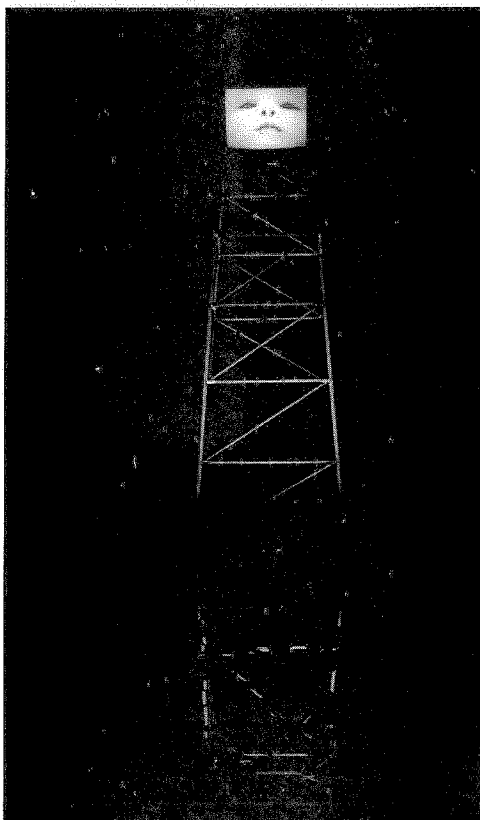
Odmienny i niezwykle ekspresyjny kształt relacja pomiędzy wymiarem publicznym a prywatnym odnajduje w wideotaśmach zrealizowanych wspólnie przez Sanję Iveković i Dalibora Martinisa, takich na przykład, jak *Chanoyu* (1983) czy *Black And White* (1985). W pracach tych przestrzeń prywatnego dialogu pomiędzy autorami wydaje się konwersować z publicznym, dążącym do uniwersalności, dyskursem artystycznym dzieła (il. 48).

Twórczość Iveković także w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych rozwija się pomiędzy publicznym a prywatnym wymiarem przestrzeni. Świadczą o tym takie na przykład dzieła, jak instalacja *Lighthouse* (1989, il. 49), gdzie pośród wysyłanych obrazów-błysków odnajdujemy liczne odniesienia autobiograficzne, instalacja *Mind Over Matter*, przedstawiona po raz pierwszy w roku 1993, która klasyczne problemy sztuki publicznej konfrontuje z prywatnym wymiarem doświadczenia odbiorczego, czy wreszcie *Travel to the End of Thought* (1994), gdzie, obok innych problemów, odnajdujemy także podniętę do namysłu nad relacjami pomiędzy historią ideologii a losami zawłaszczonych przez nią jednostek ludzkich. W instalacji tej artystka tworzy metaforę podróży, której kierunek jest ciągle gubiony i który wobec tego musi być ciągle na nowo obierany. Praca mówi także o relacjach pomiędzy rzeczywistością a iluzją, oraz o ciele jako naszym ograniczeniu. Ten ostat-



48. Sanja Iveković i Dalibor Martinis
Chanoyu (1983)

49. Sanja Iveković *Lighthouse* (1989)



ni wątek pozostaje także w związku z charakterystycznym dla Iveković zainteresowaniem zagadnieniami społeczno-kulturowej tożsamości i pozycji kobiety.

Kończąc tę bardzo pośpieszną, z konieczności, przechadzkę po obszarach twórczości Sanji Iveković, chciałbym jeszcze podkreślić, że zaproponowany tu sposób lektury jej *oeuvre* dostarcza dlań jedynie ogólnej ramy interpretacyjnej. Poszczególne realizacje niosą ze sobą bogactwo myśli i emocji, oraz inicjują rozległe przestrzenie rozmaitych relacji i odniesień. Każda praca domaga się więc od interpretatora tworzenia dodatkowych metod, których zadaniem byłoby ustanowienie możliwości dialogu z nią. Dialogu, który mógłby powołać do istnienia jeszcze jedną – może najważniejszą – formę kontaktu artystycznego pomiędzy sferą publiczną a prywatną, kontaktu, dzięki któremu prywatny wymiar jednostkowej egzystencji odnalazłby dla siebie miejsce (nie tracąc nic ze swego indywidualnego charakteru) w publicznym nurcie wspólnej kreacji.

rozdział 4

KONCEPTUALIZM
– Sztuka Instalacji
– (MULTI)MEDIA

Sztuka konceptualna
- fundament instalacji
i (multi)mediów

.....

Sztuka instalacji:
- geneza
- historia
- istota

.....

Instalacje medialne

.....

Instalacja
- obiekt
- rzeźba

.....

Instalacje
multimedialne



.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sztuka instalacji oraz (multi)media są powiązane ze sobą nadzwyczaj bliskimi związkami. Dowodem na to jest chociażby wielka liczba instalacji powstałych w ciągu kilku ostatnich dekad – instalacji, które tworzą zarazem niezwykle istotny, ważki artystycznie fragment twórczości (multi)medialnej. Instalacje artystyczne stanowią część (zwykle o charakterze gatunku) każdej odmiany sztuki (multi)medialnej. Odnajdujemy więc tym samym w świecie sztuki instalacje fotograficzne, instalacje filmowe, instalacje wideo, instalacje dźwiękowe (w ich ramach, jako samoistną odmianę, również instalacje radiowe), instalacje interaktywne, posługujące się wszelkimi technikami (multi)medialnymi, w tym również technologią rzeczywistości wirtualnej. Sztuka Internetu natomiast, obok licznych dzieł tworzonych jako specyficzne instalacje, sama w sobie posiada charakter swoistej globalnej instalacji.

Co ważniejsze jednak, wspólnota fenomenalna występująca pomiędzy sztuką instalacji a sztuką (multi)mediów jest ufundowana w ich pokrewieństwie ontyczno-strukturalnym. Analiza obu tych rozległych, bardzo wewnętrznie zróżnicowanych dyscyplin artystycznych ujawnia wiele cech wspólnych, przesądzających o ich charakterze i o ich wzajemnych powiązaniach, jak również wydobywa ich wspólny fundament. Zarówno bowiem geneza, jak i podstawowe właściwości instalacji oraz sztuki (multi)medialnej wywodzą się z teorii i praktyki konceptualizmu¹. Od refleksji dotyczących tego właśnie, fundamentalnego dla obu dyscyplin fenomenu – paradygmatu konceptualnego – rozpoczniemy więc nasze rozważania nad sztuką instalacji i jej relacjami z twórczością (multi)medialną.

SZTUKA KONCEPTUALNA – FUNDAMENT INSTALACJI I (MULTI)MEDIÓW

Sztuka instalacji narodziła się jako konsekwencja antytradycjonalistycznej postawy artystów awangardowych. Awangarda od samych początków swego istnienia niechętnie odnosiła się nie tylko do konwencjonalnej przeszłości artystycznej, ale także i do większości tradycyjnych kategorii estetycznych oraz pojęć z dziedziny teorii sztuki. Nawet tak fundamentalne kategorie, jak dzieło sztuki, forma czy piękno, były poddawane krytyce, destrukcji, a ich dotychczasowe definicje ulegały daleko idącej problematyzacji. Szczególnie wyraźnie dawało się to zauważyć w teorii i praktyce tych nurtów awangardowych, które opatrujemy na ogół mianem antysztuki (zob. Bürger, 1974; Kluszczyński, 1987). Charakterystyczne dla nich dążenie do unicestwienia instytucji sztuki, negacja wszelkich przejawów *art establishment* obejmowała również związane z nimi kategorie estetyczne, czy wręcz estetykę jako taką. Rozwój formacji awangardowej i umocnienie jej pozycji w świecie zachowań kreacyjnych uczynił anty-

¹ Co nie przeszkadza temu, że liczne zjawiska artystyczne należące do obu tych dziedzin (szczególnie z kręgu sztuk medialnych) pojawiły się wcześniej. W tamtym okresie funkcjonowały one bowiem w tradycyjnym kontekście teoretyczno-artystycznym, realizowały cele należące do innych sztuk, powoli odnajdując drogę do paradygmatu multimedialnego, ugruntowanego w refleksji konceptualnej.

estetyczność jednym z podstawowych wyróżników współczesnego paradygmatu artystycznego.

Ostateczny demontaż tradycji estetycznej dokonał się w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. W miarę, jak formowały się kolejne tendencje wyrastające z ducha antysztuki, rozwijała się i kształtowała nowa postawa artystyczna, postawa dystansująca się wobec tradycyjnie pojmowanych sztuk plastycznych, porzucająca ideę tworzenia pięknych przedmiotów, negująca koncepcję przeżycia estetycznego rozumianego jako kontemplacja formy. Za jej najbardziej konsekwentny wytwór, czy też ekspresję, należałoby uznać właśnie konceptualizm, a w dalszej kolejności pokrewne mu duchowo (czy wręcz wyrastające zeń koncepcyjnie) dyscypliny artystyczne: *performance art*, *happening* oraz *last not least* sztukę instalacji. Razem utworzyły one najważniejszą część ogólnego procesu, który połączył w sobie rozmaite tendencje podążające w stronę deformalizacji i dematerializacji dzieła sztuki, zmierzające do zniesienia granic już nie tylko pomiędzy poszczególnymi rodzajami artystycznymi, ale także pomiędzy sztuką i niesztuką. W ramach tego procesu, w wyniku inicjowanych przezeń przeobrażeń, głębokiej transformacji ulegał system sztuki, a wytwory artystyczne traciły konkretność i przedmiotowość stając się w coraz większym stopniu przedmiotami semantycznymi – produktem aktywności przyjmującej za swe odniesienie znaki i znaczenia. Tym samym więc, tak pojmowana sztuka przestawała być obszarem tradycyjnie pojmowanych działań formotwórczych i przestaczała się w dziedzinę praktyk (hiper)tekstualnych.

Wobec powagi, rozległości obszaru występowania, oraz konsekwencji opisanych powyżej procesów dla dalszych przeobrażeń sztuki, jak również ze względu na rolę, jaką w ich przebiegu odegrał konceptualizm, to on właśnie powinien zostać uznany za główne źródło i zarazem matrycę zjawisk tworzących wspólnie nowy, współczesny układ artystyczny. Obok dziedzin sztuki wymienionych już wcześniej, do ukształtowania tego układu przyczyniły się również inne tendencje, takie, na przykład, jak *minimal art*, *land art*, *arte povera*, czy *Fluxus*, a także w pewnym wymiarze *video art*, wszystkie w różnym stopniu i w różnym sensie pochodne (koncepcyjnie, jak już wspominałem, a nie genetycznie; tej kwestii tu nie rozważam) wobec konceptualizmu. Najbardziej konsekwentnym spełnieniem idei fundujących ten inwariantny w swej strukturze układ artystyczny wydaje się jednak kształtowana dopiero współcześnie interaktywna sztuka multimedialna (sztuka hipermedialna)².

Przyjrzyjmy się teraz najważniejszym cechom tego układu. W jego ramach powinniśmy wstępnie rozróżnić trzy warianty, które zostaną następnie poddane analizie. Warianty te można identyfikować jako chronologicznie ułożone stadia rozwoju paradygmatu konceptualnego, aczkolwiek – jest to sytuacja nader częsta w relacjach pomiędzy modelem a zjawiskami modelowanymi

² Na temat wieloznaczności pojęcia multimedialności zob. Kluszczyński, 1997c.

mi – wiele faktycznie zaistniałych, jednostkowych fenomenów artystycznych nie stosuje się do chronologii implikowanej przez opisywany tu model. Niewątpliwie jednak, proponowany układ wariantów odwzorowuje właściwy dla tego modelu porządek następowania logicznego:

1. wariant początkowy – konceptualny, który inicjuje cały paradygmat i ustanawia jego podstawowe właściwości;
2. wariant postkonceptualny, występujący w bardzo licznych mutacjach, który kontynuuje istotne cechy wariantu poprzedniego, ale zarazem poddaje cały układ równie poważnym modyfikacjom; w innych kontekstach³ określam go także mianem wariantu analitycznego;
3. wariant hipermedialny, który poprzez kolejne modyfikacje układu wyjściowego wprowadza analizowany paradygmat w kontekst cyberkultury.

Prowadzona dalej analiza będzie adresowała poszczególne diagnozy i konstatacje do całego układu, bądź tylko do jednego z jego wariantów. Aby pokazać drogę, na której konceptualizm, sztuka instalacji i sztuka (multi)medialna dystansowały się wobec tradycji artystycznej (*resp.* estetycznej) będą odwoływał się w analizie do ogólnego modelu sytuacji estetycznej (por. Gołaszewska, 1973; 1984; Ostrowicki, 1998). Przywołanie tej klasycznej kategorii estetycznej ma pomóc odnaleźć miejsca, w których klasyczna estetyka rozmija się ze swym przedmiotem wówczas, kiedy usiłuje analizować sztukę hipermedialną. Ma także, w dalszej kolejności, wydobyć różnice pomiędzy sytuacją estetyczną a polem interaktywnej komunikacji artystycznej, aby, ostatecznie, uzasadnić w ten sposób potrzebę konstruowania nowych modeli opisujących sztukę cyberkultury, takich chociażby, jak właśnie wspomniane pole interaktywnej komunikacji artystycznej.

W modelu sytuacji estetycznej pozycję centralną zajmowało monolityczne dzieło sztuki. W ramach układu konceptualnego obserwujemy natomiast jego swoiste rozdzielenie. Rozpada się ono na dwa oddzielne obiekty, powiązane ze sobą, ale zarazem wyraźnie przeciwstawne, posiadające odmienną charakterystykę ontyczną, odmienne funkcje i status. Obiekt pierwszy jest tworzony przez rozmaite materialne elementy zaaranżowane w pewien znaczący układ przez artystę (wykresy, rysunki, fotografie, filmy, zapisy wideo, teksty werbalne, dźwięki, etc.). Rola, jaką obiekt ten wypełnia, posiada jednak ograniczony charakter. Spełnia on bowiem w istocie, jedynie funkcję znaku indeksowego, odniesienia, czy wreszcie kontekstu, w ramach którego odbiorca powinien ukształtować obiekt drugi, semantyczny – tekst. Pierwszy obiekt będziemy nazywać artefaktem, a obiekt drugi – dziełem artystycznym. Jeśli odwołamy się do klasycznego i fundamentalnego dla konceptualizmu sformułowania Josepha Kosutha: „sztuka jest definicją sztuki” (1969), to możemy wobec powyższego stwierdzić, iż artefakt odgrywa rolę eksplanansu, a dzieło spełnia

³ Zob. np. rozważania na temat filmu strukturalnego, analitycznego oraz kina rozszerzonego w drugim rozdziale niniejszej książki.

funkcję eksplanandum. Z tego więc powodu należy również uznać, że pomimo ich zróżnicowanego sposobu istnienia, statusu i funkcji, oba należą do zakresu (stanowią zakres) tradycyjnie rozumianego dzieła sztuki. Odnosząc się do nich zespolonych w całość będą je więc także określał jako dzieło w ogólnym sensie.

Nie tylko artefakt posiada charakter relacyjny, wyrażający się w odsyłaniu do dzieła. Również i samo dzieło jest znamionowane przez ową szczególną, specyficzną intencjonalną właściwość; ma ono bowiem charakter metadyskursywny. Będąc wytworem zainicjowanych przez artefakt i podjętych przez odbiorcę rozważań na temat istoty sztuki jako takiej, na temat charakteru danego medium, bądź natury komunikowania artystycznego, dzieło konceptualne samo również podejmuje ów dyskurs, nieuchronnie odsyłając ostatecznie odbiorcę na powrót ku swemu źródłu – artefaktowi. Ten przestaje być w rezultacie jedynie przedmiotem eksplikującym, ale w pewnym sensie uzyskuje także status przedmiotu eksplikowanego; będąc źródłem i początkiem refleksji metaartystycznej jest zarazem – w wymiarze ogólnym, abstrakcyjnym, a nie fenomenalnym – jej przedmiotem. Można by wręcz rzec, iż to właśnie owe obustronne, dwukierunkowe relacje stanowią najważniejszy wymiar tej dwoistej całości. Do zagadnienia relacyjności – podstawowego atrybutu analizowanego układu – przyjdzie nam jeszcze wielokrotnie powracać.

Sytuacja opisana powyżej jest, skądinąd, pogłębieniem właściwości charakterystycznej już dla klasycznej sztuki awangardowej. Tam jednak oba dyskursy: artystyczny oraz metaartystyczny mieściły się w ramach pojedynczego dzieła, wewnątrz zantagonizowanego, zdialogizowanego, ale zarazem ciągle jeszcze stanowiącego całość (Kluszczyński, 1997d). Sztuka konceptualna rozerwała ową jedność, podtrzymując równocześnie związek pomiędzy rozdzielonymi obiektami. Artefakt i dzieło artystyczne potrzebują w tym układzie siebie wzajemnie, albowiem tylko we wzajemnym odsyłaniu ku sobie ugruntowują swoje istnienie i odnajdują swój sens. Relacja ta, jak już mieliśmy okazję to zauważyć, okazuje się tu atrybutem o fundamentalnym znaczeniu.

W przeciwieństwie do materialnego artefaktu, dzieło ma charakter niematerialny i dla jego ukonstytuowania niezbędna jest twórcza aktywność odbiorcy. Ugruntowane bytowo w artefakcie oraz w czynnościach psychicznych (przede wszystkim intelektualnych) odbiorcy dzieło uzyskuje klasyczny⁴ dla sytuacji estetycznej status przedmiotu czysto intencjonalnego. Jeżeli ową psychiczną aktywność odbiorcy określimy mianem interakcji, to artefakt – wytwór artysty – będzie spełniać funkcję pasywnego (w omawianym obecnie wariacie konceptualistycznym) bądź aktywnego (w wariacie hipermedialnym, ku któremu w analizie zmierzamy) partnera odbiorcy w owym procesie interakcji. Dla jej wytworu – dzieła – artefakt będzie odgrywać rolę współkształtującego, fundującego kontekstu. Artefakt, jako

⁴ Z perspektywy fenomenologicznej.

wytwór aktywności artysty napotykaną przez odbiorcę jako przedmiot gotowy, ukończony⁵ (egzystencjalnie uprzedni wobec jego doświadczenia odbiorczego), posiada charakter intersubiektywny. Dzieło sztuki natomiast, produkt interakcji odbiorczej, jest bytem zindywidualizowanym⁶.

Inna relacja pomiędzy artefaktem a dziełem sztuki występuje w wariacie postkonceptualnym⁷. Jego model ma strukturę palimpsestu. Zawiera bowiem w sobie wariant inicjalny – konceptualny – ale jedynie jako jeden z poziomów swej struktury. W rezultacie, artefakt w dalszym ciągu odsyła (jako eksplanans) do dzieła (eksplanandum), ale zarazem przyjmuje status struktury formalnej. W wariacie konceptualnym artefakt był podporządkowany dziełu. W wariacie postkonceptualnym zrównuje się z nim, a nawet, w niektórych przypadkach, zaczyna dominować. W każdym natomiast przypadku, w wariacie postkonceptualnym, pomiędzy obydwojema przedmiotami składającymi się na ogólnie pojmowane dzieło sztuki występuje dynamiczna relacja gry, w której nagrodą jest właśnie dominacja (por. Kluszczyński, 1995c). Kiedy artefakt uzyskuje w niej przewagę, to dociera do granicy, poza którą łączy się na powrót z dziełem i reaktywuje klasyczny model awangardowy (z wewnętrznym dialogiem dyskursu artystycznego i metaartystycznego). Artefakt zyskuje tu w ten sposób zdolność powołania wartości estetycznej jako istotnego atrybutu całościowo pojmowanego dzieła.

Wariant hipermedialny natomiast, powraca w pewnym sensie do wariantu inicjalnego, ale zarazem poddaje go istotnym modyfikacjom. Dzieło sztuki porzuca status przedmiotu semantycznego stając się jednak w zamian przedmiotem wirtualnym. Artefakt, z kolei, wyłania z siebie jeszcze jeden obiekt: interfejs. Zachowuje dla siebie funkcję kontekstu, w ramach którego odbiorca, poprzez interakcję z nim, powołuje do istnienia przedmiot swojego doświadczenia – dzieło. Interfejs, tymczasem, nie tylko przejmuje funkcję narzędzia i kanału interakcji, ale również otwiera możliwość zaistnienia nowego wymiaru wartości estetycznej. Inwencja i pomysłowość w kształtowaniu interfejsu stała się obecnie niezwykle ważną częścią artystycznych, interaktywnych strategii twórczych. Jego znaczenie wynika wprost z komunikacyjnego charakteru hipermediów. Jeśli bowiem interakcja odbiorcy z artefaktem jest instancją sprawczą dla dzieła, to forma interfejsu jako instancji współokreślającej przebieg interakcji, staje się problemem o podstawowym znaczeniu.

Pomimo tego, iż interfejs stwarza nową perspektywę dla kształtowania się wartości estetycznej, to jednocześnie uczestniczy w procesie podważania i problematyzacji jej pozycji, znaczenia i funkcji. Wzrost interfejsu zasadza się bowiem nie tyle na fundowaniu tradycyjnie pojmowanych jakości wartości, lecz raczej na uruchamianiu bogatych, złożonych możliwości komunikacyjnych pomiędzy odbiorcą (interaktorem) a artefaktem, na stworzeniu

⁵ Aczkolwiek nieostateczność, niekompletność i tymczasowość wydają się należeć do jego właściwości konstytutywnych.

⁶ W fenomenologicznej teorii Romana Ingardena funkcjonuje rozróżnienie pomiędzy materialną podstawą bytową a właściwym dziełem (przedmiotem artystycznym). Pierwszy z tych obiektów ma charakter materialny, podczas gdy drugi – charakter intencjonalny. Zdać by się więc mogło, iż parata odzwierciedla omawianą tu opozycję: artefakt – dzieło sztuki. Jednak poglądu takiego nie daje się utrzymać. Materialna podstawa bytowa nie jest częścią dzieła, lecz jedynie jego zewnętrznym fundamentem. Artefakt jest kontekstem dzieła i z tego powodu mógłby również być uznany za swoistą zewnętrzną wobec niego podstawę, ale zarazem jednak funkcjonuje w nim w parze jako eksplanans i z tego powodu, jak już pisałem, staje się częścią ogólnie pojmowanego dzieła.

W tradycji estetyki fenomenologicznej przyjęto się również przekonanie, iż każde doświadczenie estetyczne indywidualizuje dzieło, znosi jego schematyczny charakter. Ów proces jest określany mianem konkretyzacji estetycznej, a jego wytwór – przedmiotem estetycznym. W rezultacie powstaje przeciwstawienie: schematyczne dzieło sztuki (wytwór artysty) – przedmiot estetyczny (wytwór konkretyzującej aktywności odbiorcy), albo, inaczej mówiąc, dychotomia: przedmiot artystyczny – przedmiot estetyczny. Istnienie tej opozycji zdaje się „unipotrzebniać” sformułowane wcześniej rozróżnienie pomiędzy artefaktem i dziełem sztuki, które (między innymi) jest właśnie przeciwstawieniem produktu artysty i wytworu odbiorcy. Proponowane przeze mnie rozróżnienie: artefakt – dzieło sztuki nie daje się jednak sprowadzić do scharakteryzowanego powyżej przeciwstawienia przedmiotu artystycznego i estetycznego.

Przede wszystkim ze względu na różnice w statusie bytowym omawianych par opozycji. W jednym przypadku (teoria Ingardena) mamy do czynienia z parą dwóch przedmiotów intencjonalnych, podczas gdy w przypadku drugim, jak pisałem powyżej, jedynie dzieło sztuki ma charakter intencjonalny, podczas gdy artefakt jest obiektem materialnym.

W odniesieniu do wariantu hipermedialnego występuje jeszcze jedna, niezwykle istotna odmienność. Przedmiot estetyczny jest bowiem konkretyzacją całości dzieła, a różne instancje gwarantują (pomimo zindywidualizowanego charakteru poszczególnych konkretyzacji) jego intersubiektywną tożsamość. Jest on oprócz tego konkretyzacją dzieła, które jest uprzednie wobec procesu konkretyzacji. Tymczasem w przypadku wielu interaktywnych zjawisk multimedialnych ujmowanych w opozycję artefaktu i dzieła sztuki, konkretyzacja nie ogarnia dzieła w jego totalności, lecz jedynie aspekt, część, czy też jedną z możliwych jego wersji. Ponadto, wytwór tak rozumianej „konkretyzacji” jest ontycznie wobec niej pochodny. Ani czynność ta, ani status ontyczny jej wytworu, nie dają się wytłumaczyć za pomocą odwołania do kategorii subiektywnej podstawy bytowej, albowiem w tym ostatnim przypadku mamy do czynienia jedynie z czynnością swoistej ustanawiającej aktualizacji gotowego, skądinąd, i skończonego dzieła artystycznego.

⁷ Oraz w przypadku niektórych dzieł przekształcających wariant konceptualny w formę analityczną, zob. rozdział drugi niniejszej książki.

plaszczyny wymiany, w ramach której komunikowanie intrapersonalne będzie mogło przeistoczyć się w zapośredniczone komunikowanie interpersonalne (zob. Kluszczyński, 1997).

Proces zaniku wartości estetycznej wystąpił już w ramach wariantu konceptualnego, gdzie została ona zastąpiona przez swoiście pojętą wartość kognitywną (*resp.* autokognitywną). Do pewnego stopnia wartość estetyczna odrodziła się następnie w wariantcie postkonceptualnym, jednak każdorazowo w takim jedynie zakresie, w jakim artefakt uzyskiwał wymiar formalny. Tymczasem wariant hipermedialny na powrót odrzucił tradycyjnie pojmowaną wartość estetyczną. Interfejs, artefakt i dzieło wiążą się tu ze sobą tworząc załączek pola interaktywnej komunikacji artystycznej nie dzięki powołaniu wartości estetycznej, lecz za sprawą systemu relacji komunikacyjnych uruchamianych przez odbiorcę-interaktora. Można by więc rzec, iż relacyjność, ugruntowana we wskazanych wcześniej procesach komunikowania, spełnia rolę nowej jakości charakteryzującej wartość sztuki hipermedialnej. Występuje w tak zróżnicowanych postaciach, jak i n t e r m e d i a l n o ś ć (relacje między (multi)mediami), s e m a n t y c z n o ś ć (relacje pomiędzy znakiem i znaczeniem), p r e z e n t y z m (relacje pomiędzy składnikami dzieła, pomiędzy nimi a odbiorcą, pomiędzy elementami pola interaktywnej komunikacji artystycznej), i n t e r a k t y w n o ś ć (relacje pomiędzy artefaktem i odbiorcą-interaktorem), t e l e m a t y c z n o ś ć (relacje między tu i tam, między obecnością i nieobecnością), i m m e r s y j n o ś ć (relacje pomiędzy zewnątrzem i wewnątrzem), e f e m e r y c z n o ś ć (relacje pomiędzy bytem a zdarzeniem, pomiędzy trwaniem a stawaniem się), w i r t u a l n o ś ć (relacje między światami), czy wreszcie h i p e r t e k s t u a l n o ś ć (relacje między tekstami), czy też i n t e r k o n e k t y w n o ś ć (relacje pomiędzy składnikami uniwersum). Wszystkie one, jak widzimy, są wyznaczane przez różne formy relacji, których zakres, charakter, przebieg, oraz wiele innych parametrów wyznacza właśnie wartość poszczególnych realizacji (multi)medialnych.

Tak, jak w klasycznej sytuacji estetycznej wartość zajmowała pozycję nadrzędną i nadawała całości sytuacji jej charakter estetyczny, tak w obecnie omawianym modelu pola interaktywnej komunikacji artystycznej funkcję homologiczną wobec tamtej spełnia opisywana powyżej jakość: relacyjność/komunikacyjność (w swych rozmaitych postaciach) określając tym samym podstawowe parametry pola, jego strukturę, intensywność, etc. Wyznacza ona również pozycje artysty i odbiorcy, nie muszą już dodawać, że w niczym nie przypominające tych, które zajmowali oni w modelu tradycyjnym. Rolę pierwszoplanową przestaje odgrywać jakikolwiek byt o charakterze przedmiotowym (niezależnie od tego, jaki status ontyczny przypisalibyśmy temu bytowi: realny, idealny, czy intencjonalny), a przejmują ją procesy komunikacyjne (relacje), które łączą ze sobą wszystkie składniki pola. Pośród submodeli, które organizują owe procesy komunikowania, rolę szczególnie istotną wydaje się wypełniać gra.

Tworzy się w ten sposób układ, który mógłby zostać następnie poddany refleksji aksjologicznej, refleksji na nowo ukształtowanej, wyrastającej z innych założeń, rządzącej się zasadami odmiennymi od dotychczas stosowanych. Nawiasem mówiąc, projekt jej przebiegu i stosowane kryteria mogłyby prawdopodobnie stworzyć podstawy estetyki cyfrowej, estetyki twórczości multimedialnej.

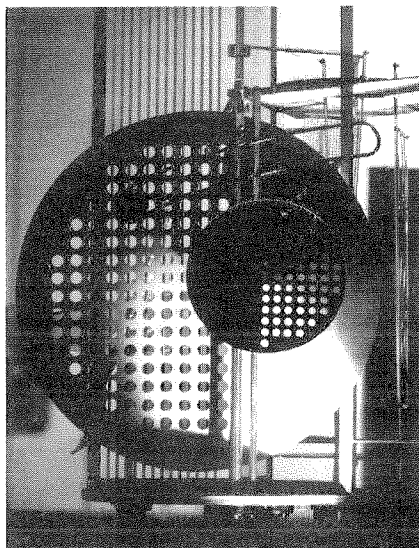
Na zakończenie tej części rozważań warto jeszcze odnieść się do pewnej wątpliwości. Wydaje się bowiem, iż swoście relacyjny (komunikacyjny) charakter sztuki hipermediów, dziedzictwo jej konceptualnych fundamentów, pozostaje w sprzeczności z silnie zmysłowym, wizualnym sposobem oddziaływania wielu tworzonych współcześnie dzieł. Musimy jednak pamiętać, iż obszar artystycznych działań multimedialnych jest dziś kształtowany przez rozmaite postawy, nurty i tendencje, nader często zbieżające w zupełnie różnych kierunkach. Postulowane tu konceptualne fundamenty sztuki hipermediów nie przesądzają w całości o charakterze powstających dzieł, lecz współtworzą go pozostając w twórczym konflikcie z wieloma innymi koncepcjami, w tym także i z wizualizmem. Ponadto, zważywszy na fakt, iż dziełu hipermedialnemu przypisujemy status wirtualny, imaterialny, a nie – semantyczny, jego wizualny charakter jest w stanie koegzystować z posiadanym równolegle charakterem konceptualnym (który przeobraził się tymczasem w charakter komunikacyjny). Dynamiczne napięcia, które występują pomiędzy nimi, współtworzą, a czasami wręcz umacniają ogólny, relacyjny charakter dzieła.

⁸ Jest to, skądinąd, fenomen powszechnie występujący w dziejach usiłowań zrozumienia, uporządkowania i nazwania współtworzonego przez ludzi uniwersum.

SZTUKA INSTALACJI: GENEZA – HISTORIA – ISTOTA

Podobnie jak wiele innych kategorii niezbędnych dla poprawnego ukształtowania dyskursu na temat sztuki współczesnej, dyskursu, który będzie w stanie uchwycić, opisać i zinterpretować zjawiska charakterystyczne dla kultury dwudziestowiecznej, również i pojęcie instalacji artystycznej pojawiło się w użyciu znacznie później niż zostały stworzone pierwsze dzieła artystyczne w ten sposób nazywane⁸. Pojęcie to rozpowszechniło się bowiem w latach siedemdziesiątych, podczas gdy pierwsze prace, które zostały następnie *a posteriori* określone mianem instalacji, pojawiły się już w latach dwudziestych, za sprawą takich między innymi artystów, jak Marcel Duchamp, Kurt Schwitters, czy też László Moholy-Nagy (il. 50). Liczne dzieła tych twórców posiadały charakter prekursorski wobec pro-

50. László Moholy-Nagy
Licht – Raum – Modulator (1922-30)



cesów artystycznych, których rzeczywisty rozwój miał dopiero nastąpić w przyszłości.

Prawdziwa ekspansja sztuki instalacji rozpoczęła się w latach sześćdziesiątych. W ślad za kolejnymi dziełami wyrastającymi z ducha instalacji rozwijała się i kształtowała świadomość narodzin nowej dziedziny sztuki, dziedziny odrzucającej tradycyjne strategie i techniki sztuk plastycznych, negującej ideę piękna (wartości estetyczne), kwestionującej koncepcję formy pojmowanej jako wehikuł dla tych wartości, doświadczanych w przeżyciu estetycznym. Kształtowała się świadomość instalacji. Była ona częścią ogólnego procesu, który, jak stwierdziliśmy wcześniej, połączył we wspólny nurt różne tendencje zmierzające ku deformalizacji i dematerializacji dzieła sztuki. W ślad za konceptualizmem, także i sztuka instalacji stawała się domeną tych form aktywności, które przedmiotowo pojmowane dzieło zastępowały dyskursem semantycznym. Sztuka instalacji, obok kilku innych, pokrewnych jej duchowo tendencji, jak *performance*, *happening*, *pop art*, minimalizm, *arte povera*, oraz – źródło ich wszystkich – sztuka konceptualna, przyczyniła się w ten sposób do ukształtowania formacji neoawangardowej, kolejnego, po klasycznej awangardzie, stadium rozwoju radykalnych tendencji w sztuce dwudziestowiecznej.

W ślad za uformowaniem się świadomości instalacji pojawiło się wreszcie i samo jej pojęcie. Dzisiaj, w obliczu bogactwa i różnorodności przejawów, oraz wielości odmian tej dyscypliny artystycznej, nie można już sobie wyobrazić metajęzyka sztuki pozbawionego kategorii instalacji.

Przez szereg lat obiekty artystyczne, które obecnie określa się właśnie mianem instalacji, opisywano i klasyfikowano za pomocą innych kategorii. Spośród nich na trwale zakorzeniły się w metajęzyku sztuki pojęcia *asamblażu* i *environment*. Ich bliskość, czy wręcz, w licznych przypadkach, niemal zupełna substytutywność wobec kategorii instalacji, wiąże się z faktem, że właściwości dla nich charakterystyczne należą również do cech definicyjnych sztuki instalacji. *Asamblaż*, którego źródła dostrzega się w *ready mades* Duchampa i *collages* Schwittersa, zbliża do instalacji typową dla obu (aczkolwiek niekoniecznie identycznie realizowaną) złożoność budowy, niejednorodność tworzywa, wykorzystywanie obiektów (elementów) gotowych, oraz niewielka strukturalna spójność (a niejednokrotnie wręcz jedynie tymczasowość zestawienia) składników. *Environment*, z kolei, wiąże z instalacją przede wszystkim konkretność topologiczna, związek z określoną przestrzenią. Mniejsze natomiast znaczenie dla charakterystyki instalacji miała, w pierwszym okresie jej historii, druga konstytutywna cecha *environment* – lokalizowanie pozycji odbiorcy w obrębie dzieła, a nie na zewnątrz, uznawanie go za część realizacji, a nie – pozostawianie w przestrzeni neutralnej. Tylko niektóre instalacje rzeczywiście włączały wówczas odbiorcę w strukturę dzieła. Dopiero współcześnie, w wyniku powstania i rozwoju instalacji mul-

time medialnych, znaczenie tej właściwości zwiększyło się w sposób istotny, prowadząc ostatecznie do przekształceń także i w obrębie samego pojęcia. Zmianie tej towarzyszyła ponadto transformacja wielu innych czynników, elementów i aspektów instalacji, jak również przeobrażenie struktury wzajemnych między nimi odniesień, co oznaczało w rezultacie konieczność całościowego przedefiniowania kategorii instalacji. Do zagadnienia tego powrócimy w ostatniej części niniejszego rozdziału.

Różnorodność postaw i działań artystów oraz wielość stosowanych przez nich narzędzi powodowały tymczasem nieprzerwany i wewnętrznie zróżnicowany proces zmian charakteru powstających dzieł-instalacji. W rezultacie, także i samo to pojęcie, jak wiele innych kategorii odnoszących się do sztuki najnowszej, nie posiada dzisiaj jednorodnego i jednoznacznego charakteru. Obserwując powstające współcześnie dzieła opatrywane przez artystów i krytyków mianem instalacji możemy wręcz stwierdzić, iż żaden ze wskazanych dotąd jej klasycznych atrybutów nie ma dlań obecnie charakteru obligatoryjnego. Pojawienie się tych właściwości lub ich brak pozwala co najwyżej wyodrębnić typy instalacji. I tak na przykład, związek z określonym miejscem, do dnia dzisiejszego uznawany przez wielu teoretyków i krytyków za cechę definicyjną sztuki instalacji⁹, jest już w istocie wyłącznie właściwością jednej tylko jej odmiany, określanej jako instalacja *in situ*. W przypadku pozostałych odmian, za pozostałość, czy też konsekwencję pierwotnego związku z konkretną przestrzenią można uznać różnie manifestującą się nietrwałość, efemeryczność, tymczasowość. Instalacje takie, po zakończeniu okresu prezentacji są demontowane, a kiedy zostają ponownie wystawione, w innej galerii, przyjmują wówczas zwykle odmienny kształt¹⁰. Występują więc w różnych postaciach, różnych formach, a to sprawia, że jedynie tożsamość koncepcji, idei, czy też znaczenia czyni je tym samym dziełem. Instalacje tego typu posiadają w rezultacie charakter specyficznego *work in progress*, a tymczasowość (efemeryczność) staje się ostatecznie jedną z cech definicyjnych instalacji artystycznej każdego typu, osiągając, jak stwierdziliśmy, swe maksymalne stężenie w formie *in situ*. Tę odmianę instalacji charakteryzuje bowiem nierozzerwalny i niepowtarzalny zarazem, związek osoby (artysty), miejsca i czasu.

Ów proces przeobrażeń, który pozbawił obligatoryjności liczne cechy pojęcia instalacji, oprócz nadania jej omawianego powyżej atrybutu tymczasowości (efemeryczności), uwydatnił podstawowe znaczenie dwóch innych, dotąd nie wymienianych właściwości tej dziedziny sztuki, z których jedna, nazwijmy ją relacyjnością, charakteryzuje, choć w różnym stopniu, każdą konkretną instalację, natomiast druga, którą określam mianem intermedialności, stwarza dla instalacji swoisty kontekst odniesień aktualizujących się każdorazowo w jednej ze swych możliwych postaci.

⁹ Por. np. liczne teksty skupione w katalogu *Nowe przestrzenie sztuki*, wydanym przez Galerię Białą w Lublinie w 1997 roku.

¹⁰ Czasami, oczywiście, dzieje się tak również i ze względu na charakter tej nowej przestrzeni, w której instalacje są lokalizowane; nie jest to jednak przyczyna zawsze w takiej sytuacji występująca (a tym bardziej bezwzględnie decydująca).

Relacyjność wchodziła już w skład pojęcia asamblażu, kierując uwagę na powiązania występujące pomiędzy poszczególnymi elementami dzieła, jak również współtworzyła pojęcie *environment*, tym razem akcentując zarówno odniesienia pomiędzy przestrzenią a strukturą jej aranżacji, jak i pomiędzy odbiorcą a przestrzenią (w tym jej składnikami, aspektami i wymiarami). Sztuka instalacji w każdym ze swych wcieleń, w stopniu daleko jednak większym niż tamte formy artystyczne, uwydatnia ten właśnie swój atrybut, czyniąc zeń ostatecznie swoją cechę podstawową, podczas gdy różnorodność postaci, pod którymi właściwość ta się pojawia, staje się głównym źródłem kryteriów klasyfikowania jej rodzajów. Intensyfikacja stopnia obecności w strukturze dzieł relacyjności jako właściwości rodzajowej sztuki instalacji, jak również wzrost jej znaczenia i funkcji, bierze się z całkowitej, bądź bodaj częściowej dematerializacji tych dzieł. Funkcje, które w asamblażu na przykład były wypełniane pospołu przez materialną formę i relacyjną strukturę są w przypadku sztuki instalacji realizowane wyłącznie, bądź przede wszystkim, przez tę ostatnią. To właśnie czyni relacyjność podstawową właściwością sztuki instalacji.

Intermedialność, z kolei, która w tym przypadku oznacza pozostawanie w szczególnego rodzaju kontaktach z pozostałymi dyscyplinami artystycznymi, to cecha, którą sztuka instalacji dzieli z kilkoma innymi dziedzinami sztuki dwudziestowiecznej, jak film, bądź też *video art*, i która jawi się jako właściwość symptomatyczna dla kultury artystycznej końca dwudziestego stulecia. W pewnym sensie intermedialność instalacji można uznać za jeszcze jedną postać relacyjności charakteryzującej tę odmianę sztuki. Relacje, o których teraz mowa, to bowiem aktywizowane przez sztukę instalacji związki pomiędzy różnymi dziedzinami aktywności twórczej. Instalacja, jako fenomen artystyczny, w swych rozmaitych formach zdaje się pozostawać w bliskich i dynamicznych związkach ze wszystkimi innymi rodzajami sztuki. Zarówno różne odmiany kreacji wizualnej, na przykład: rysunek, malarstwo, rzeźba, albo architektura, czy też inne dziedziny artystyczne, jak muzyka, poezja bądź *performance*, wszystkie one pozostają w systemie intermedialnych odniesień inicjowanych przez sztukę instalacji. Pośród nich znaczenie szczególne posiada ogólnie pojmowana sztuka mediów, a w jej ramach, przede wszystkim (będzie o tym mowa później), sztuka wideo.

Kolejną właściwość instalacji artystycznej określam mianem pro-interaktywności. Przez pojęcie to rozumiem ciążenie instalacji do nadawania sytuacji odbioru charakteru aktywnego i indywidualizowanego zarazem. Cecha ta bywa niekiedy (np. Morse, 1990) wprost określana mianem interaktywności. Jako przyczynę podaje się wówczas fakt, iż odbiorca wybiera sobie własną drogę (sposób) doświadczania instalacji, jedną z wielu możliwości jej odbioru (ibidem: 159-161). Ja sam nie jestem jednak skłonny podtrzymywać w całości hipotezę, iż każda instalacja *eo ipso* posiada cha-

rakter interaktywny. Rezerwuję to określenie dla takich dzieł (w tym instalacji), w których ingerencja, czy też aktywność odbiorcy, nie ogranicza się do płaszczyzny odbioru, lecz wkracza również w sferę ontologiczną, kiedy samo dzieło, a nie jedynie jego odbiór, ulega indywidualizacji, lub jest wręcz przedmiotem interaktywnej kreacji w kontekście zaproponowanym przez artystę (zob. Kluszczyński, 1996; 1996a; 1997). Liczne instalacje spełniają ten warunek. Jeszcze liczniejsze jednak, takiej właściwości nie posiadają. W zamian, wiele spośród tych ostatnich włącza odbiorcę w swoje ramy czyniąc go elementem swej struktury. Dzieło takie uzyskuje wówczas wtórnie pewien wymiar interaktywności, gdyż indywidualizacja odbioru w tym przypadku staje się *sui generis* indywidualizacją struktury dzieła. Te instalacje natomiast, które ani nie posiadają cechy interaktywności w pełnym (i właściwym) tego słowa znaczeniu, ani nie czynią odbiorcy swoją częścią, mogą uzyskać odniesienie do interaktywności dzięki właściwemu tej dziedzinie sztuki prezentyzmowi. Obecność instalacji i odbiorcy w tej samej czasoprzestrzeni, bez odsyłania tego ostatniego ku innym światom, z konieczności stwarza między nimi pewne relacje, które w swoisty sposób modyfikują samo dzieło i stanowią namiastkę interaktywności. A ponieważ wszystkie trzy formy interaktywności (bądź *quasi*-interaktywności), ujawnione w dziedzinie sztuki instalacji, demonstrują nieostrość swych granic i płynność przejść między nimi, to decyzja, aby instalacji, jako całościowo pojmowanemu rodzajowi artystycznemu¹¹, przypisać charakter pro-interaktywny, wydaje się bardziej uzasadniona, niż przyznanie jej *en general* statusu dziedziny interaktywnej. Taka decyzja sprawia, iż skonstruowane w ten sposób pojęcie jest w stanie ogarnąć wszystkie odmiany instalacji (zarówno modelowo interaktywne, jak i te, które w istocie do interaktywności jedynie w różnym stopniu ciążą). Odmienności pomiędzy nimi (na przykład: stopień natężenia interaktywności) będą w tej sytuacji jeszcze jednym źródłem wewnętrznych (wewnątrzrodzajowych) podziałów i klasyfikacji.

Następny atrybut instalacji artystycznej – prezentyzm – został już przywołany przy okazji omawiania pro-interaktywności. Oznacza on, w pierwszej kolejności, nieiluzoryczność instalacji; nie spełnia ona bowiem funkcji przedstawiającej, nie odsyła poza przestrzeń, w której została zlokalizowana. W konsekwencji, nie ma ona również charakteru proscenicznego (por. Morse, 1990), istnieje wyłącznie w przestrzeni rzeczywistej, zajmowanej także przez odbiorców, co sprawia z kolei, iż znajdują się oni z konieczności w jej granicach i wchodzą z nią w rozmaite, często mimowolne, związki przestrzenno-czasowe. Te związki właśnie, wspóltworzą omawiany powyżej pro-interaktywny charakter instalacji.

Ostatnią (co nie oznacza najmniej ważną) właściwość instalacji, którą należy wskazać dla dopełnienia konstrukcji jej pojęcia, określam mianem semantyczności. Instalacja, jak już stwierdziłem, jest przede wszystkim operacją na znaczeniach, strukturą wią-

¹¹ Instalacja, w moim przekonaniu, jest czymś więcej niż tylko rodzajem artystycznym (o ile w ogóle można ją w ten sposób określić). Będę o tym pisał w dalszej części tego rozdziału.

żącą w system (powoływany *ad hoc* porządek) zwrotnych relacji rozmaite konstrukcje znaczeniowe. Semantyczność spełnia tu więc zarówno rolę podstawowej substancji (materii) dzieła, jak też i jego kontekstu, oraz jedyne, w istocie, układu odniesienia. Doktryna artystyczna konceptualizmu staje się w ten sposób, jak wskazywałem w poprzedniej części tego rozdziału, zasadniczym źródłem i ramą, w której funkcjonuje sztuka instalacji.

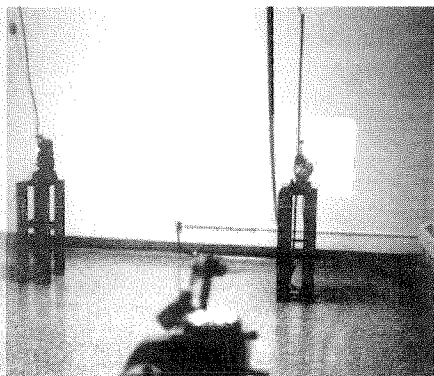
INSTALACJE MEDIALNE

Ogromną rolę w ukształtowaniu sztuki instalacji odegrały media artystyczne. Pośród nich natomiast, pozycja pierwszoplanowa przypadła *video art*. Ale obok instalacji wideo, w sztuce mediów przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ukształtował się również niezwykle interesujący nurt instalacji filmowych. Można go uznać za refleks rozwoju instalacji wideo. Ale można w nim także dostrzec przejaw autonomicznego procesu przeobrażeń filmu, który usiłował przekroczyć ograniczenia linearności medium, przełamać dominację struktury czasowej i uzyskać charakter sztuki przestrzennej, związanej z realnym otoczeniem. W filmach takich projekcja przestawała być jedynie zewnętrznym, „niewidzialnym” i neutralnym estetycznie fundamentem dzieła (lokującym się w kontekście dyspozytywu), uzyskując w zamian status istotnego elementu artystycznej struktury filmowej (wkraczając w ramy tekstualności filmowej). Filmy-projekcje, tak jak i inne

odmiany instalacji filmowych, były częścią rozległego i wewnętrznie zróżnicowanego nurtu, który Gene Youngblood (1970) określił mianem *expanded cinema* (kina rozszerzonego), o którym pisałem w rozdziale drugim niniejszej książki. Instalacje filmowe (często w połączeniu z filmowym *performance*) takich artystów, jak na przykład: Tony i Beverly Conrad, David Dye, Dan Graham, Malcolm Le Grice, John Hilliard, Takahiko Iimura (il. 51), Paul Sharits, Peter Weibel, tworzyły wspólnie galeryjno-muzealny „film artystów” przeciwstawiany fabularnemu, kinowemu „filmowi artystycznemu” (zob. Gidal, 1972; Nicolson, 1972). Rolę wobec nich prekursorską odegrały filmy Andy Warhola z lat 1963 - 1965 (na przykład: *Sleep*, *Empire*, czy też *Couch*).

Warto też zaznaczyć, iż samą kategorię instalacji filmowej zaczęto stosunkowo wcześniej używać w piśmiennictwie (np. Le Grice, 1972), co pozwoliło w rezultacie wyodrębnić dzieła wspomnianych artystów spośród reszty artystycznej produkcji filmowej i co zarazem dobrze świadczyło o stopniu ówczesnego zaawansowania świadomości tego zjawiska¹².

51. Takahiko Iimura *Projection Piece* (1968-72), University of Minnesota Gallery, Minneapolis



¹² Na temat współczesnych przejawów instalacji filmowej zob. Iles, 1996.

Sztuka instalacji wideo, jak już stwierdziłem, spełnia w dziedzinie (audio)wizualnych instalacji medialnych rolę uprzywilejowaną. W porównaniu z instalacją fotograficzną jest bogatsza o czynnik temporalny (i audialny), podczas gdy nad instalacją filmową góruje, z kolei, zdolnością budowania (audio)wizualnych połączeń zwrotnych (układów zamkniętych), możliwością tworzenia napięć pomiędzy symultanicznie współlistniejącymi sferami rzeczywistości i jej (audio)wizualnej reprezentacji.

Pojęcie instalacji wideo ugruntowało swoją pozycję w języku krytyki artystycznej w tej samej, co kategoria instalacji w ogóle, dekadzie lat siedemdziesiątych. W tym, ciągle jeszcze początkowym okresie istnienia sztuki wideo, zjawiska doń należące, a posiadające charakter instalacji, bywały również określane za pomocą innych terminów. Te różne nazwy jednak także ujawniały (wskazywały) zwykle tę samą właściwość, którą uznaliśmy za fundament rozumienia pojęcia instalacji w ogóle, czyli relacyjność. Bardzo charakterystyczny pod tym względem, jest termin *closed-circuit video environment* (*video environment* wykorzystujący sprzężenie zwrotne / w układzie zamkniętym), którym posługiwała się między innymi Lizzie Borden (1975) charakteryzując główne tendencje wideo artystycznego występujące w latach 1965-75. Termin ten bowiem nie tylko wydobywa relacyjność, jako istotną cechę wideoinstalacji, ale także wskazuje na związki tego rodzaju wideo ze sztuką przestrzeni – *environment*. „Environment w zwrotnym układzie zamkniętym” pozostaje zarazem w ścisłym związku z zachowaniami odbiorczymi publiczności, wiążąc percepcję wideo z równoległą percepcją rzeczywistości i zakłócając tradycyjne metody orientacji (dyslokacja fizyczna i psychologiczna). Wprowadza ponadto do samej percepcji wideo element równoczesności (symultaniczności). Dwa pozostałe nurty wyodrębnione przez Borden, to wideo abstrakcyjne, które nazywa również autotelicznym czy samozwrotnym (*self-referential*), oraz wideo przedstawiające, które może mieć dodatkowo także charakter narracyjny.

Kategoria wykorzystywana przez Lizzie Borden pozostawała oczywiście w bezpośrednim związku z charakterystyczną dla tamtej dekady sytuacją w sztuce wideo, albowiem podstawowym typem wideoinstalacji był wówczas właśnie układ wiążący kamerę, monitor(y) i ich otoczenie w system wzajemnych odniesień (por. Duguet, 1985). W tym samym jednak czasie inni autorzy posługiwali się już pojęciem wideoinstalacji w celu nazwania i scharakteryzowania wszelkich typów przestrzennych aranżacji wideo, zarówno tych, które wykorzystują układ sprzężenia zwrotnego, jak i tych, które proponują inne systemy relacji pomiędzy elementami, bądź aspektami dzieła. Należał do nich na przykład Wulf Herzogenrath (1976), który charakteryzując sytuację *video art* w Niemczech zachodnich i wyodrębniając przy tej okazji cztery główne obszary sztuki, gdzie znajdowała zastosowanie technolo-

gia wideo, określa jeden z nich jako dziedzinę wideoinstalacji i wideoobjektów (ibidem: 221).

Jak wspominałem, stanowisko Herzogenratha nie było już wówczas odosobnione. O instalacjach wideo pisano wtedy bardzo często; wśród autorów publikacji poświęconych temu rodzajowi sztuki wideo (i posługujących się wzmiankowaną kategorią) znajdujemy między innymi: Davida Halla (1976), Stuarta Marshalla (1976), Petera Franka (1976), Marka Holyńskiego (1977), Susan C. Larson (1978), Ingrid Wiegand (1978). Fakt ten można uznać za dowód na to, iż pojęcie instalacji wideo, tak jak i samo zjawisko, choć od niedawna, to już na trwałe zakorzeniło się w świecie sztuki. Znamienny dla stopnia zaawansowania procesu osadzania się w świadomości artystycznej nowego zjawiska – wideoinstalacji – był również fakt włączenia licznych przykładów tego rodzaju wideo (i opatrzenia go komentarzem, zarówno teoretycznym, jak i historycznym) do jednej z pierwszych monografii tej sztuki, wydanej w 1976 roku przez Irę Schneidera i Beryl Korot antologii *Video Art*.

Warto tu podkreślić fakt, iż Lizzie Borden zajęła się w swym omawianym powyżej artykule losami instalacji wideo w latach 1965-75. Również i na obszarze wideo historia tego zjawiska wyprzedziła pojawienie się jego nazwy i pojęcia. Początek dziejów instalacji wideo pokrywa się z początkiem sztuki wideo w ogóle, albowiem pierwsze wideoinstalacje, których autorami byli Nam June Paik (il. 52), oraz Wolf Vostell (il. 53), powstały już w roku 1963¹³. W ślad za nimi pojawiły się wkrótce liczne prace innych artystów, co uczyniło dziedzinę instalacji wideo nie tylko obszarem niezwykle szybko rozwijających się eksperymentów, które budowały podstawy sztuki wideo, ale także najbardziej dynamiczną domenę sztuki instalacji w ogóle. Już sama tylko aktywność artystyczna Nam June Paika, którą zajmowałem się szerzej w rozdziale poprzednim, dostarcza przykładów ogromnego zróżnicowania wideoinstalacji, jest źródłem bardzo wielu jej odmian.

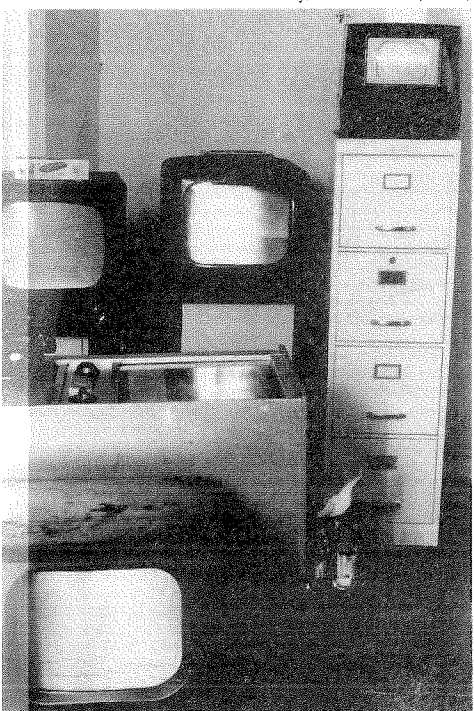
Charakterystyka pojęcia instalacji artystycznej, którą przeprowadziłem w początkowych partiach tego rozdziału, pozwoliła określić podstawowe jej właściwości: relacyjność, intermedialność, tymczasowość, pro-interaktywność, prezyntyzm i semantyczność. Wszystkie te atrybuty instalacji pojmowanej *en general* odnajdujemy

¹³ Na temat lokalizacji czasowej pierwszych prac wideo Wolfa Vostella zob. Decker-Philips, 1998: 41-53.

52. Nam June Paik *Exposition of Music – Electronic Television* (1963), Galerie Parnass, Wuppertal



53. Wolf Vostell *Television Decollage*, Smolin Gallery, New York (1963)



również w instalacji wideo. Nie wyczerpują one jednak repertuaru cech charakterystycznych dla tej ostatniej. Obok nich bowiem, pojęcie instalacji wideo zawiera również inne właściwości, specyficzne dla tej odmiany sztuki instalacji, gdyż wynikające z charakterystyki jej medium – wideo.

Pierwszą z nich należałoby określić mianem pro-wirtualności. Instalacje wideo wykorzystują w celach artystycznych przeciwstawienie świata realnego (rzeczywistości) i świata wirtualnego. Sytuują one odbiorcę na pograniczu tych dwóch wymiarów ontologicznych sprawiając w ten sposób, iż w skład procesu odbiorczego nieuchronnie wchodzi dyskurs na temat metod, za których pomocą rzeczywistość jest artykułowana przez media. Podstawową funkcją instalacji wideo w kontekście kultury staje się w rezultacie, jak dowodzi Margaret Morse, analiza wszelkich, dostępnych współczesnemu, dogłębnie zmediatyzowanemu społeczeństwu, form materializacji pierwiastka konceptualnego (1990: 155).

W nowo kształtującym się współcześnie paradygmacie (multi)medialnym relacja pomiędzy materialnym i wirtualnym aspektem dzieła wysuwa się obecnie na pierwszy plan. Instalacje wideo prezentują rozmaite typy relacji pomiędzy sferą materialną a wirtualną. Te relacje tworzą wspólnie paradygmat współobecności, realizowany poprzez napięcia konfliktowe, bądź poprzez zrównoważony dialog, jak również pokazują różne formy aktualizowania się obu tych zestawianych wymiarów. Różnorodności form przejawiania się materialności towarzyszy nie mniejsza różnorodność form wirtualności. Do zagadnień tych powrócimy jeszcze w dalszych partiach niniejszego rozdziału.

Kolejną właściwością charakterystyczną dla instalacji wideo jest narracyjność. Zanim jednak przejdę do jej omówienia, muszę najpierw przywołać jeszcze jedno rozróżnienie, tym razem dokonując podziału w obrębie samych już instalacji wideo. Należy bowiem wyróżnić spośród nich dwa gatunki:

1. Instalacja, w której audiowizualność jest wyłącznie funkcją sprzężenia zwrotnego. Kamera przekazuje obraz (i dźwięk) na monitor(y), a instalacja, pozostając w obwodzie zamkniętym, bada relacje pomiędzy obrazem a jego środowiskiem, poddaje dekonstrukcji status tego środowiska, zajmuje się procesem transmisji i komunikowania, uwydatnia odniesienia pomiędzy przestrzennym a czasowym aspektem dzieła, oraz, jak zauważa Morse, poddaje refleksji proces mediatyzacji tożsamości i władzy (1990: 159).

2. Instalacja, która wykorzystuje uprzednio przygotowany materiał (audio)wizualny, zarejestrowany na taśmie magnetycznej. W tym przypadku, instalacja, rozwijając się w czasie, oprócz swego charakteru przestrzennego, otrzymuje także zintensyfikowany status oraz właściwości procesu i powołuje zarazem do istnienia określony świat – korelat stanów mentalnych. Powstały

¹⁴ Oczywiście dystynkcja ta ma charakter modelowy; wiele powstałych i ciągle powstających instalacji zawiera bowiem w sobie oba wskazane typy obrazowości. Ciekawym przykładem instalacji twórczo wykorzystującej relację pomiędzy obydwoma wskazanymi typami jest dzieło Bredy Beban i Hrvoje Horvatića *Before the Kiss* (1993). Łączy ono w projekcji wideo obrazy przygotowane uprzednio (prezentujące samych artystów) z obrazami – przedstawieniami widzów wkraczających w przestrzeń ekspozycji i obserwowanych przez kamery sprzężone z wideoprojektorem. Odbiorca wprowadzony w ten sposób w obręb struktury dzieła, uczyniony jego obserwowającym i zarazem obserwowanym (także samoobserwującym) elementem, staje równocześnie (jako byt świadomy swej kondycji) w obliczu zagadnień (i odczuć) wyznaczanych przez opozycyjne pary obecności i nieobecności, realnego i wyobrazonego, zostaje wrzucony w obszar konfrontacji: Ja – Inny. Współwystępowanie we wspólnej przestrzeni projekcyjnej obrazów, które rozpoznajemy jako przedstawienia nas samych i obrazów reprezentacji innych osób, wprowadza do całej tej sytuacji element niepewności co do statusu tych pozostałych („nie-naszych”) obrazów (il. 54).



54. Breda Beban / Hrvoje Horvatić
Before the Kiss (1993)

świat posiada problematyczny status ontyczny i wytwarza w rezultacie napięcie pomiędzy *mimesis* a symulacją¹⁴.

Jako znakomity przykład złożonych relacji, które wyznaczają instalację pierwszego typu, może posłużyć dzieło Alexandru Pataticsa *Work in Progress* (1994). Jest ono skomplikowanym układem produkcji oraz transmisji obrazów. Stanowiąca element dzieła kamera obserwuje przestrzeń galerii (i ewentualnie znajdującą się w polu widzenia od-

biorcę, którego podobizna staje się w ten sposób wędrującym i transformowanym obrazem – kolejnym elementem instalacji), przesyła obraz do monitora 1, którego ekran odbija się w wodzie (znajdującej się w ustawionym przed nim naczyniu-basenie), oraz do monitora 2, którego ekran jest odzwierciedlony, z kolei, na powierzchni metalowej, wypolerowanej płyty opartej o kolumnę głośnikową. Obrazy odbite w wodzie i na powierzchni płyty są obserwowane przez kolejne kamery, które przesyłają obrazy do następnych monitorów i do projektorów wideo. Widz wkraczając w pole kontrolowane przez jeszcze jednego nadzorcę – fotokomórkę – prowokuje efekty akustyczne i wprawia tym samym w wibrację płytę zanurzoną w wodzie (modyfikując transmitowane odbicie ekranu monitora 1), oraz membrany głośników, o które jest oparta płyta-zwierciadło, co wprowadza następne zaburzenia do całego układu. Instalacja Pataticsa produkując, przetwarzając, multiplikując i transmitując obrazy pyta o ich tożsamość, o komunikowane znaczenia i ich recepcję, o naturę relacji między rzeczywistością, przedstawieniem i symulacją, oraz o nasze miejsce w tym złożonym, wielowymiarowym świecie.

Jako przykład instalacji wykorzystującej przygotowany uprzednio materiał audiowizualny możemy wykorzystać dzieło (jedno z wielu tego rodzaju, zob. il. 55) Tony’ego Ourslera *Camera* (1994). Realizacja ta przybrała postać projekcji wideo (obraz ludzkiej twarzy) z mini-projektora na główkę szmacianej lalki umieszczonej na pręcie wbitym w podłogę. Animowana w ten sposób kukielka przemawia, krzyczy, wymyśla, przeklina, wżywa, prosi głosem kogoś, kto nie istnieje już inaczej, niż w formie projekcji, głosem kogoś, czyja zawłaszczona, przetworzona tożsamość została wpisana w „ciało” lalki i – zamknięta w serii powtórzeń – pozbawiona możli-

55. Tony Oursler *Good/Bad* (1994)



wości rozwoju, pozbawiona wolności. Kukielka wdaje się w ten sposób w wymaginowany dialog z milczącą, nieobecną kamerą¹⁵ – źródłem projekcji (i zniewolenia), ale także – pośrednio – z sobą samą oraz z widzem – „żywą kamerą”.

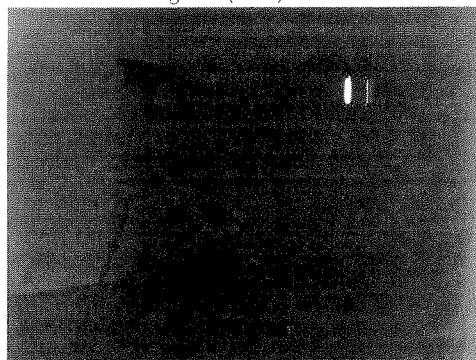
Powróćmy do narracyjności instalacji wideo. Mogło by się wydawać, iż narracyjność – jako cecha strukturalna zapisu na taśmie – jest związana wyłącznie z instalacją wideo drugiego typu. Tymczasem analiza różnych, zrealizowanych dzieł pozwala stwierdzić, że narracyjność jest co prawda właściwością strukturalną tych jedynie instalacji, które operują przygotowanymi wcześniej taśmami, to jednak możemy mówić o swego rodzaju narracyjności także i w odniesieniu do dzieł innego typu. Narracja w instalacji wideo rozprzestrzenia się bowiem daleko poza tradycyjnie przewidziane dla niej regiony. Często wręcz opuszcza ona plan strukturalny dzieła. Za przykład mogą posłużyć instalacje Dalibora Martinisa, w których odnajdujemy wyrażone przekonanie, iż nie musimy opowiadać historii nawet wówczas, kiedy chcemy, aby pojawiła się w polu wyznaczonym przez kreowane przez nas dzieło artystyczne. Możemy bowiem – i to właśnie czyni Martinis – odwoływać się do historii, które każdy odbiorca nosi w sobie. Dzieło wówczas jedynie wyzwala te historie, prowokuje ich ustanowienie w procesie komunikacji artystycznej. Strategia ta jest zarazem jednym z przykładów znoszenia konfliktowego napięcia pomiędzy materialnym wymiarem dzieła, a jego aspektem wirtualnym, reprezentowanym tu właśnie przez ową historię. Narracja jest w takiej sytuacji pojmowana jako fizyczny składnik dzieła; jest wtórnice wprowadzana w obręb jego struktury w taki sam sposób i na takich samych prawach, jak to się dzieje z jego materialnymi elementami.

W sposób analogiczny do tego, który wyraża się w twórczości Dalibora Martinisa, odnoszą się do problemu narracji także instalacje *short circuit* wielu innych artystów. Weźmy na przykład pod uwagę pracę Dietera Kiesslinga *O.T.* (1988). W niemal zupełnej ciemności kamera obserwuje niezapaloną świecę (il. 56). Jej obraz jest przekazywany bezpośrednio na ekran stojącego obok monitora. Jest to jednak możliwe wyłącznie dzięki temu, iż światło emitowane przez monitor, a ściślej mówiąc – przez obecne na ekranie monitora przedstawienie świecy – oświetla ją samą. W pewnym sensie rezultat poprzedza więc przyczynę!

Cały ten układ jest w stanie istnieć tylko dlatego, iż u początku – w mitycznym *in illo tempore* – świeca została na chwilę zapalona (dostarczona światła). I pomimo tego, że ta przyczyna ustąpiła, że trwała zaledwie chwilę, to proces przez nią zainicjowany – swoiste wcielenie idei *perpetuum mobile* – trwa

¹⁵ Metonimicznie, kamerę reprezentuje w tym układzie projektor. Odwołanie się do tak skonstruowanej figury retorycznej wydobywa, poprzez wprowadzenie problematyki technologii, jeszcze jeden aspekt semantyki dzieła Ourslera.

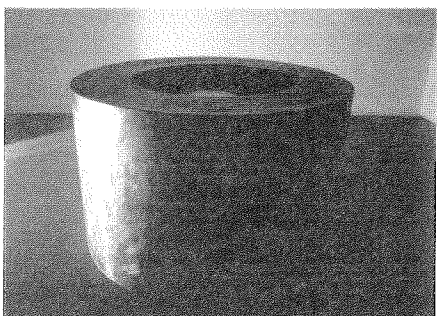
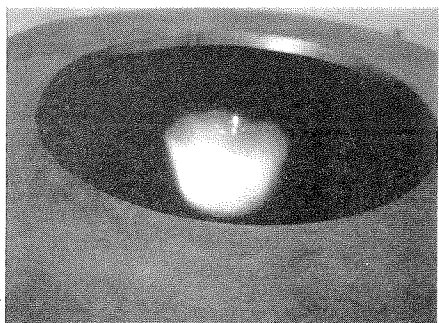
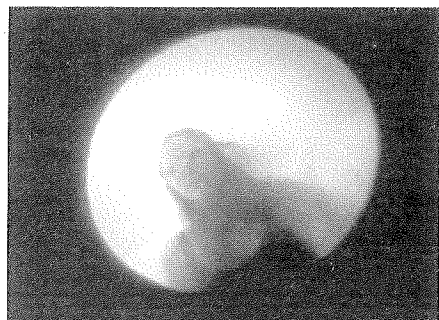
56. Dieter Kiessling *O.T.* (1988)



w nieskończoność. Pamięć o początku stała się fundamentem terażniejszości i przyszłości.

Uderzające w instalacji Kiesslinga jest to, że jej niezwykle prosta struktura (i minimalna zaiste technologia) uruchamia nadzwyczaj rozległy kontekst semantyczny, krąg skojarzeń biegnących aż do mitycznej narracji o początku i trwaniu uniwersum.

Powróćmy jeszcze na chwilę do instalacji Martinisa. Obok swych potencji narracyjnych są one również doskonałym przykładem współczesnych form współobecności pierwiastka materialnego i wirtualnego w strukturze dzieła (o czym pisałem wcześniej). W nich bowiem, obie te sfery wiążą się ze sobą w dynamicznej relacji stanowiącej proces poszukiwania równowagi. Raz jeden wymiar, raz drugi uzyskuje chwilową przewagę i wpływa w sposób decydujący na kształt całości, lecz każdy taki nietrwały stan ustępuje wkrótce nowemu, rozplywając się ostatecznie i nieuchronnie w nurcie ciągle postępujących przeobrażeń. Poszukiwanie i ustanawianie tej tymczasowej i chwiejnej równowagi stało się zasadniczym polem jego eksperymentów artystycznych. Owa gra pomiędzy materialnością i wirtualnością dzieła (oraz sztuki jako takiej) uzyskuje wspaniały, pełen wirtuozeri i kształt w instalacji *Circles Between Surfaces* (1994-95). Narracja, która pozornie lokuje się całkowicie w przestrzeni wirtualnej, ujawnia swoje głębokie uzależnienie od materialności, fizyczności dzieła, aby ostatecznie odsłonić uważnemu obserwatorowi swój rzeczywisty charakter i wymiar: rozpięcie pomiędzy obiema sferami (il. 57). Dzieło jako całość, w swej dwuwymiarowości, staje się w tym przypadku narracją ujawniającą (odkrywającą) równocześnie materialność wirtualnych światów i wirtualność materii (Kluszczyński, 1997a).



57. Dalibor Martinis *Circles Between Surfaces* (1994-95)

Wykorzystane powyżej pojęcie gry jest (przekonujemy się o tym nie po raz pierwszy) jedną z podstawowych kategorii strukturalnych najnowszej fazy dzieł instalacji (multi)medialnych. Gra toczy się tutaj pomiędzy materialnością i wirtualnością, koncepcją i technologią, przestrzenią i czasem, pomiędzy narracją i jej ramą, historią (tradycją) i terażniejszością, dziełem i jego odbiorcą.

Odbiorca uzyskuje w ramach tak ukształtowanej strategii twórczej szczególną i ważną pozycję. Jako nosiciel historii aktualizowanych i włączanych w strukturę dzieła staje się zarazem

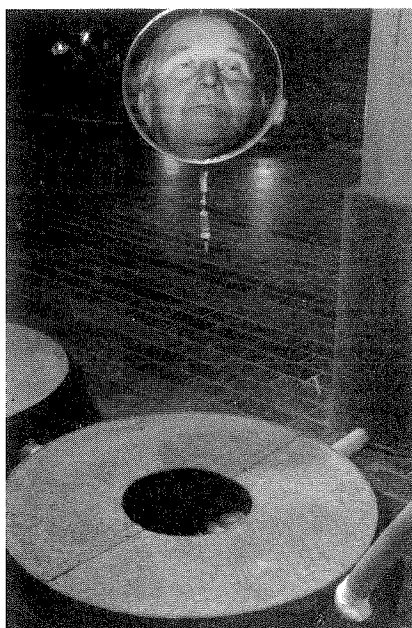
bohaterem narracji, postacią z opowiadanych za jego sprawą przez dzieło historii. Staje się także przedmiotem swojej własnej obserwacji. Nie może już uniknąć swej, choćby mimowolnej interwencji, stając się w jej wyniku elementem dzieła, podmiotem i przedmiotem obserwacji.

Jest jeszcze jeden aspekt procesu, w ramach którego publiczność uczestniczy w strukturze obserwowanego dzieła. Kiedy bowiem odbiorca staje się częścią obrazu, to w tym samym momencie część obrazu staje się odbiorcą, a jego ciało – ekranem. Strategia ta jest fragmentem procesu analizy obrazu. Jej rezultatem jest uwolnienie obrazu od powierzchni. Odkrycie materialności obrazu (materialnego wymiaru wirtualności) uprzytamnia zarazem, że konsekwencją tego faktu jest samowystarczalność, autonomia obrazu, który jest swoją własną podstawą, swoim ekranem. Natomiast oba wskazane aspekty procesu indywidualizacji struktury odbioru oraz struktury doświadczanego dzieła dopełniają omawiane już wcześniej atrybuty instalacji: pro-interaktywność i prezentyzm.

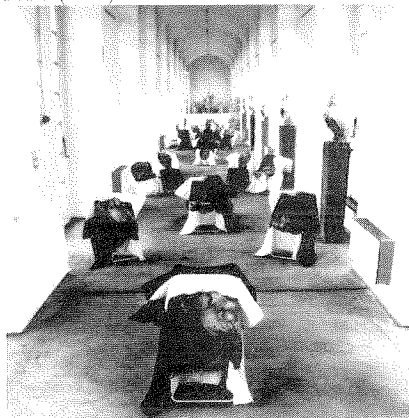
Instalacje wideo, wspólnie ze wspomnianymi wcześniej instalacjami filmowymi oraz z nie omawianymi tutaj w ogóle instalacjami fotograficznymi (za wczesne przykłady tych ostatnich mogłyby posłużyć prace Jana Dibbetsa, czy też Johna Hilliarda; w Polsce rozmaite przykłady fotoinstalacji można odnaleźć na przykład w twórczości Izabelli Gustowskiej, Adama Klimczaka (il. 58), Konrada Kuzyszyna, Natalii Lach-Lachowicz (il. 59), Józefa Robakowskiego) utworzyły rozległy nurt instalacji wizualnych i audiowizualnych posługujących się obrazami technicznymi. Obok nich rozwijała się nie mniej interesująca i nie mniej wewnętrznie zróżnicowana dziedzina instalacji dźwiękowych. Razem natomiast powołały one do istnienia rozbudowany i wielopostaciowy fenomen instalacji medialnych, który od samego początku swego istnienia posiadał ogromny wpływ na losy zarówno sztuki instalacji, jak i współczesnej sztuki w ogóle.

Wielokrotnie już podkreślałem wielką wagę instalacji medialnych, a przede wszystkim instalacji wideo, dla dziejów sztuki instalacji. Przeprowadzona powyżej charakterystyka tego fenomenu artystycznego (wideoinstalacji) dostarczyła licznych na to dowodów.

Relacyjność, którą należy uznać za podstawowy wyróżnik instalacji artystycznej, jest



59. Natalia LL *Strefa paniczna*, Bruhl (1991)



fundamentalną cechą instalacji wideo. Właściwość ta powszechnie i bardzo wcześnie została uznana przez artystów wideo i krytyków za definicyjny atrybut sztuki wideoinstalacji. Także i w Polsce. Andrzej Paruzel, na przykład, pisał w 1978 roku w katalogu swej wystawy, iż „każda wideoinstalacja stanowi pewien system o określonej strukturze. Zrozumienie jej sprowadza się do ujawnienia relacji zachodzących między elementami tego systemu” (1978: nlb.).

Dematerializacja i deformalizacja – procesy podtrzymujące dominację relacyjności w strukturze instalacji – są podstawowymi właściwościami strukturalnymi instalacji wideo. W przypadku innych instalacji cechy te występują często w znacznie słabszej formie.

Intermedialność – kolejny atrybut instalacji artystycznej – jest cechą definicyjną nie tylko instalacji wideo, ale wręcz sztuki wideo w ogóle.

Prezentyzm wideoinstalacji jest logiczną konsekwencją jej relacyjności, która wchłania również odbiorcę czyniąc go elementem instalacji. W okresie dominacji tendencji analitycznych w sztuce właściwość ta została podniesiona do rangi najważniejszych cech instalacji wideo, gdyż tworzyła fundament procesów poznawczych i samopoznawczych. Bardzo wyraźnie pisał o tym Paruzel w przywoływanym już powyżej tekście: „Osoba wchodząca w wideoinstalację ma szansę w procesie poznania jej struktury równocześnie ujawnić funkcjonowanie własnych struktur poznawczych dzięki możliwościom manipulacji w obrębie oddziaływań przetwarzanych przez ten system i nim samym” (ibidem). Wcześniej, w tym samym duchu, formułowali swoje poglądy także i inni polscy artyści wideo, przede wszystkim Wojciech Bruszewski i Józef Robakowski.

Pro-interaktywność osiąga znacznie wyższy poziom natężenia w instalacjach wideo niż w formach niemedialnych. Wyłania się ona w logiczny i konsekwentny sposób z pozostałych właściwości wideoinstalacji. Paruzel tak oto kończy cytowaną wcześniej wypowiedź: „Obecnie istotą mojej pracy jest sugerowanie takich sytuacji «odbiorcy», w których akt twórczy realizuje się poprzez świadome uczestnictwo, współtworzenie, rozumienie” (ibidem). W ten sposób pro-interaktywność okazuje się naturalnym przedłużeniem relacyjności i prezentyzmu

Semantyka instalacji wideo, ze względu na złożoność substancjalną i strukturalną tej formy artystycznej, jest potencjalnie znacznie bardziej rozbudowana, niż ma to miejsce w przypadku innych odmian instalacji. Zintensyfikowana wirtualność medium wideo umacnia natomiast ostatecznie dominację semantyczności nad materialnością instalacji.

I wreszcie, nie sposób nie zauważyć, że instalacja wideo góruje nad wszystkim innymi rodzajami sztuki instalacji nie tylko wyjątkową zwartością (chciało by się rzec – organicznością) połączenia w całość wszystkich wskazanych cech, ale także prze-

wyższa je bogactwem i różnorodnością ustanawianych relacji oraz zakresem i skalą oddziaływania. Powstając i rozwijając się dynamicznie w tym samym okresie, w którym kształtowała się sztuka instalacji, *video art*, z charakterystycznymi dla siebie właściwościami, odegrało niewątpliwie podstawową rolę w procesie, w którym instalacja artystyczna odnajdywała dla siebie miejsce w systemie kultury i w którym budowała swoją tożsamość. Można by było zapewne zaryzykować nawet hipotezę, że w postaci instalacji wideo sztuka instalacji odnalazła swoje najdoskonalsze spełnienie, gdyby rozwój technologii i sztuk multimedialnych nie skomplikował całego tego układu wprowadzając doń nowe elementy i zmuszając w ten sposób do ponownego przemyślenia charakterystyki, miejsca i statusu sztuki instalacji. Tym razem w obrębie interaktywnej, wirtualnej cyberkultury.

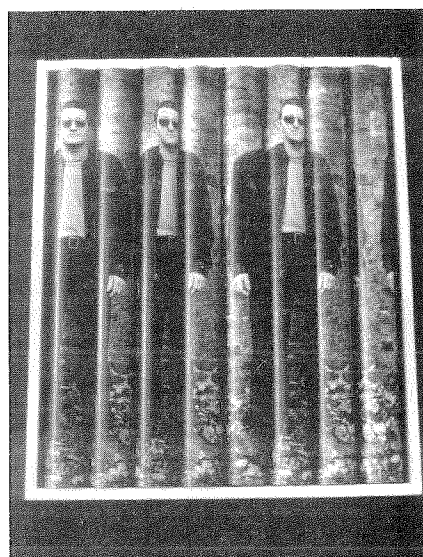
Jak dalece sztuka (multi)medialna zrosła się w swym rozwoju ze sztuką instalacji ujawnia twórczość Józefa Robakowskiego, artysty, którego dzieło w całości rozwija się w przestrzeni (multi)mediów. W dorobku artystycznym Robakowskiego można odnaleźć wiele przykładów instalacji. Poczynając od obiektów fotograficznych z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych (il. 60), takich na przykład, jak *Lustrzana kula* (1971-72) czy *Rolki* (1972, il. 61), które zasługują na status instalacji ze względu na swój relacyjny charakter oraz dążenie do włączenia odbiorcy w swoją strukturę (w przypadku wskazanych dzieł odbywa się to z wykorzystaniem odbicia zwierciadlanego i poprzez manipulowanie obiektem), aż po współczesne instalacje wideo, jego twórczość skupia się wokół tej właśnie odmiany wypowiedzi artystycznej. Jednakże ta właściwość sztuki Robakowskiego – ciążenie ku instalacji – nie przejawia się jedynie w tworzeniu dzieł należących do tego rodzaju. Znacznie ważniejszym przejawem tej skłonności jest sama, całościowa postawa artysty, w której odnaleźć można wszystkie zasadnicze cechy sztuki instalacji. Ona to sprawia, że instalacyjny charakter posiadają różne wytwory artystyczne Robakowskiego, także i te, które formalnie nie pozwalają utożsamić się z instalacją.

We wcześniejszych partiach tego rozdziału wyodrębniliśmy podstawowe właściwości instalacji: relacyjność, intermedialność, nie-trwałość, pro-interaktywność, prezentyzm i semantyczność. Przyjrzyjmy się teraz, jaką pozycję



60. Józef Robakowski
Dmuchana głowa (1971)

61. Józef Robakowski *Rolki* (1972)



zajmują one w twórczości Robakowskiego zwracając uwagę nie na zrealizowane przez niego instalacje, lecz przede wszystkim na prace należące do innych rodzajów sztuki.

Nie ulega wątpliwości, że relacyjność należy do fundamentalnych atrybutów postawy artystycznej Robakowskiego. Przejawia się bardzo wyraźnie zarówno w koncepcjach teoretycznych, jak i w strukturze licznych dzieł. Na przykład sformułowana na początku lat siedemdziesiątych idea zapisów mechaniczno-biologicznych zamienia układ: artysta – kamera w swoistą żywą instalację. W rezultacie, filmy takie jak *Idę* (1973), *Ćwiczenia na dwie ręce* (1976), bądź *Po linii* (1976), oprócz tego, iż posiadają charakter filmowego *performance*, to wchłaniają także owo relacyjne odniesienie, w tym przypadku łączące twórcę i jego narzędzie. W nie mniejszym stopniu dotyczy to taśm wideo, między innymi prac należących do cyklu „Dedykacje”, na przykład: *Bliżej-dalej* (1985), czy też realizacji z serii „Vital Video”, jak *Taniec w altanie* (1989) lub *Oj, boli mnie noga* (1990). W obu tych przypadkach, i filmu, i wideo, dzieła nie będące instalacjami *sensu stricto* posiadają liczne właściwości realizacji tego rodzaju.

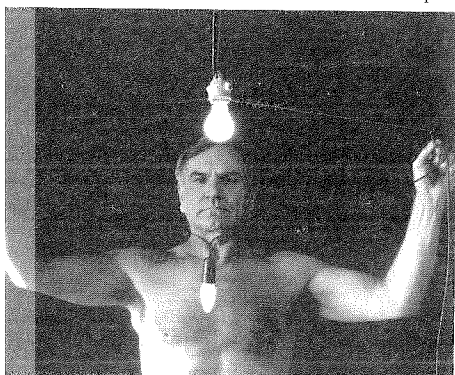
Nie mniejsze znaczenie posiada w twórczości Robakowskiego następny istotny atrybut instalacji: intermedialność. W studium, które poświęciłem jego dziełu¹⁶, pośród wyodrębnionych tam właściwości, znalazły się dwie, bardzo ważne dla obecnych rozważań, cechy: wielokształtność i transgresyjność. Pierwsza manifestuje się między innymi w wielości wykorzystywanych przez tego artystę mediów. Druga natomiast oznacza systematyczne, odśrodkowe przekraczanie ich granic, często w kierunku innych mediów. Kształtujące się przy tej okazji napięcia pomiędzy nimi konstytuują i umacniają intermedialny charakter *oeuvre* Robakowskiego. Film *Zapis* (1972) aktywizuje związki pomiędzy kinem a fotografią; rozmaite obiekty fotograficzne (poduszki, rolki, kula, kalejdoskopy) budują kontakty pomiędzy fotografią a sztuką kinetyczną, rzeźbą i instalacją; *Video/film maszyna* (1992) – pomiędzy instalacją, filmem i wideo. Szczególnie doniosłą rolę odgrywa w tym systemie powiązań intermedialnych

art performance. Aktywny, dynamiczny charakter tej dziedziny twórczej udziela się zarówno instalacji, jak i innym mediom obecnym w praktyce artystycznej Robakowskiego: fotografii, filmowi, wideo. Sam *performance* przyjmuje często strukturę instalacji; za doskonały przykład może posłużyć działanie *Jestem elektryczny* (przedstawione po raz pierwszy w Galerii BWA w Słupsku, w roku 1996, il. 62).

W specyficzny sposób jest obecna w twórczości Robakowskiego kolejna cecha instalacyjna: efemeryczność. Liczne filmy i taśmy tego artysty stanowią swego rodzaju *works in progress*.

¹⁶ Tożsamość sztuki - tożsamość artysty. O twórczości Józefa Robakowskiego, „Magazyn Sztuki” 1996, nr 3 (11), s. 196-207; weszła ona następnie, nieco zmodyfikowana, w skład książki *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce*, Instytut Kultury, Warszawa 1998.

62. Józef Robakowski *Jestem elektryczny* (1996)
 fot. Barbara Konopka



Są nieustannie przekształcane w licznych doń powrotach, bądź przenoszone w inne media. Nietrwałość jawi się tutaj jako rezultat zastąpienia obiektu przez proces¹⁷.

Pro-interaktywność występuje tu przede wszystkim w fotoobiekcie i instalacjach (na przykład: *Równoważnia dźwiękowa*, czy *Zapis mechaniczny*, obie z 1972 roku). Jednak znacznie bardziej interesujący jest fakt, iż odnajdujemy ją także w kinie (film-*performance Test*), oraz w samym *performance* (przywoływana już uprzednio prezentacja *Jestem elektryczny*).

Prezentyzm wydaje się tą cechą instalacji, która jest trudna do przeniesienia w inne medium, zwłaszcza takie jak film, czy wideo. Tymczasem, bardzo wiele dzieł filmowych Robakowskiego, poprzez swój analityczny charakter, lokuje się w kręgu sztuk prezentystycznych. To samo dotyczy licznych taśm wideo. Wcześniej także i fotografie sięgały po tę właściwość, w wyniku strategii stosowanych przez artystę, aby przekroczyć i zniszczyć konwencje „fotografiki”.

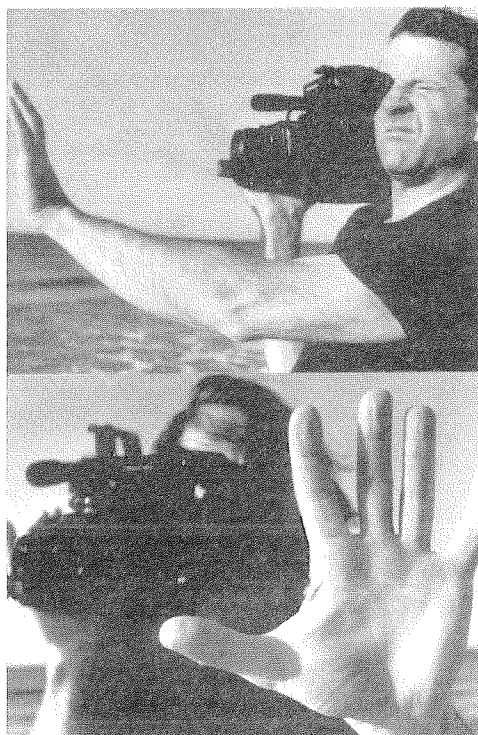
I wreszcie semantyczność. Także i ten atrybut instalacji odgrywa w sztuce Robakowskiego niezwykle istotną rolę. Semantyczność wyrasta tu, między innymi, właśnie z tradycji bliższego artysty konceptualizmu. Obecność tej właściwości dostrzegamy we wszystkich dziedzinach sztuki uprawianych przez tego twórcę.

Ta bardzo skrótowa, z konieczności, charakterystyka twórczości Józefa Robakowskiego wyraźnie pokazuje, iż związek jego sztuki z instalacją realizuje się przede wszystkim na poziomie całościowo pojmowanej postawy artystycznej, a nie jedynie, poprzez realizowane dzieła-instalacje. Niezależnie od wykorzystywanego medium, jego prace posiadają cechy instalacji w stopniu, który w pełni upoważnia do określenia jego teorii-praktyki artystycznej formułą: sztuka jako instalacja.

Nie mniej wyraźnie niż w przypadku Robakowskiego, aczkolwiek w inny sposób, bliskość mediów i instalacji manifestuje się w twórczości innego polskiego artysty, Zygmunta Rytka. W swoich licznych pracach fotograficznych i realizacjach wideo (taśmach) Rytka wyznacza bardzo zacieśniony, intymny, prywatny horyzont widzenia, co nadaje zarazem bardzo specyficzny charakter jego sztuce (il. 63). Jego prace wideo, takie na przykład, jak *Ciągłość nieskończoności* (1988), *Obiekty chwilowe* (1989-90), *Czas do dyspozycji* (1989), czy też *Obiekt nietrwały* (1990) są zapisem działań wykonywanych własnoręcznie przez artystę i własnoręcznie też przez niego rejestrowanych. W ten sposób pod-

¹⁷ Zdarzały się w biografii artystycznej Robakowskiego także bardziej spektakularne przejawy występowania cechy nietrwałości, jak chociażby wystawienie odbitki fotograficznej zanurzonej w wodzie i ulegającej podczas trwania ekspozycji postępującemu zniszczeniu, zob. *ibidem*.

63. Zygmunt Rytko NOE (1994)



miot i przedmiot rejestracji łączą się w jedno, budując zarazem relacyjny, wewnętrznie zwrotny charakter działania twórczego, charakter transcendujący podstawową, czasowo-linearną charakterystykę medium. Stanowiące tematyczny *leitmotiv* twórczości Rytki przekonanie o nieuchronności przemijania, o nieosiągalności celów i niechybnej destrukcji, zostaje więc skontrastowane z wyznaczającym jej strukturę uporczywym dążeniem do trwałości. Jego sztuka staje się przez to dramatyczną, podejmowaną na wszystkich płaszczyznach, próbą przekroczenia zniewalających ją ograniczeń. W podobny sposób zostały wykonane liczne fotografie tego artysty, zarówno własnoręcznie zrobione autoportrety, jak i fotografie, w przypadku których aparat trzymany w jednej ręce rejestrował obiekty znajdujące się w ręce drugiej. Rytką w pełni świadomie uprawia tę praktykę artystyczną, opatrując ją zarazem wyrażonym *expressis verbis* komentarzem, swoistym manifestem programowym, przedstawionym po raz pierwszy w 1994 roku i zatytułowanym jednoznacznie: „Instalacja neuronowo-optyczno-elektroniczna (NOE)”:

„Połączenie mechaniczno-elektronicznej kamery z biologicznym realizatorem, operatorem. Ręka prawa – kamera – oko – mózg – ręka lewa – kamera ... tworzą obwód zamknięty i stanowią podstawową, doskonałą instalację neuronowo-optyczno-elektroniczną (NOE).

Z narzędzi rejestrujących, używanych przez współczesnego artystę, kamera wideo jest instrumentem wiążącym najsprawniej przestrzeń fizyczno-wizualną z przestrzenią intelektualną.

Pomysł, projekt, zapis wizualny.

Trwałość, nietrwałość?... Realność, nierealność...

Niepewność...”¹⁸

Oba ostatnie przykłady ujawniają w radykalny, skrajny sposób¹⁹, jeszcze jeden wymiar powiązań pomiędzy sztuką instalacji a (multi)mediami. Pokazują mianowicie, iż instalacja, czy też „instalacyjność”, jest przede wszystkim określonym sposobem postrzegania i rozumienia sztuki, światopoglądem artystycznym oraz wyrastającą zeń postawą twórczą, a dopiero w drugiej kolejności – dziedziną artystyczną posiadającą swoją autonomię rodzajową, własne strategie, wzorce i hierarchie. Światopogląd ten i związana z nim postawa – nazwijmy ją „instalacyjną” – w uderzający sposób przypomina charakterystykę ontologiczno-strukturalną (*resp.* artystyczną) sztuki (multi)medialnej, którą wstępnie omówiłem w rozdziale poświęconym wideo. Poszczególne właściwości sztuki (multi)medialnej były już przedmiotem uwagi także i w niniejszym rozdziale – zostały omówione równoległe z opisem cech sztuki instalacji. Zbieżności i podobieństwa, które występują pomiędzy odpowiednimi aspektami obu dziedzin, nie są przypadkowe. Mówi o tym również analiza paradygmatu konceptualnego, którą przeprowadziłem na początku tego rozdziału. „Instalacyjność”, która w obszarach pozamedialnych ma status postawy arty-

¹⁸ Cyt. według przedruku w: Piotrowski (1998: 93).

¹⁹ Skrajność taka nie fałszuje obrazu analizowanych zjawisk, lecz pozwala ujawnić te ich primarne właściwości, które często pozostają przesłonięte przez cechy w istocie sekundarne, lecz bardziej spektakularne w wyrażeniu. Liczne dzieła artystyczne, które analizuję w niniejszym rozdziale są w istocie zakorzenione w takiej właśnie postawie, jaką przedstawiam na przykładzie twórczości Robakowskiego i Rytki.

stycznej, w sztukach (multi)medialnych należy do podstawowych właściwości strukturalnych. Pokrewieństwo to jest jeszcze jednym argumentem na rzecz tezy, o szczególnym znaczeniu (multi)mediów dla sztuki instalacji.

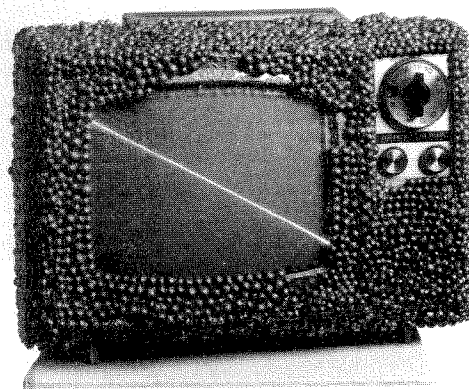
INSTALACJA – OBIEKT – RZEŻBA

Powróćmy jeszcze na chwilę do przywołanego, za Herzogenrathem (1976: 221-222), rozróżnienia pomiędzy wideoinstalacją, a wideoobiektem. W jego ujęciu, jak można się domyślać²⁰, to drugie określenie zrównuje się znaczeniowo z pojęciem wideorzeźby; obie te kategorie wspólnie odsyłają do tych zjawisk wideo, w których materialny wymiar dzieła – jego fizyczna forma – odgrywa rolę co najmniej równorzędną wobec tej, która jest wypełniana przez aspekt medialny, elektroniczny, czy też, jak się go dzisiaj coraz częściej nazywa – wirtualny. Rzeźba wideo jawi się więc jako produkt materializacji wideo, który uzyskuje też w rezultacie tej materializacji walor formalnej trwałości (il. 64). Uważa się nie bezzasadnie, iż ten rodzaj wideo (jak i samo pojęcie) zawdzięcza swoje pojawienie się (a zwłaszcza rozpowszechnienie i ogólną akceptację w kręgach *art establishment*) nie tylko swej przyległości do tradycji artystycznej, ale również powoli postępującej „muzeifikacji” wideo, czyli procesowi włączania tej dyscypliny artystycznej do kolekcji muzealnych (Welsh, 1991). Z perspektywy muzealnej bowiem, wideorzeźba przez bardzo długi okres czasu (o ile okres ten w ogóle się zakończył) wydawała się artefaktem znacznie lepiej dostosowanym do konwencji i praktyk muzealnych niż efemeryczna, odmaterializowana i w pewnym sensie aformalna instalacja.

Dychotomiczny charakter wideorzeźby – napięcie pomiędzy jej aspektem elektronicznym (wirtualnym) a materialnym – jest więc realizowany w sposób odmienny niż w przypadku wideoinstalacji wykorzystującej sprzężenie zwrotne. Tam bowiem wyznacza ją przede wszystkim relacja pomiędzy rzeczywistością realną a jej (audio)wizualną reprezentacją, relacja, która uruchamia zarazem niezwykle ważne dla tego typu dzieła odniesienia pomiędzy jego porządkiem czasowym i przestrzennym. Oczywiście, ten typ relacji może również wystąpić w wideorzeźbie, czyniąc zeń dzieło o podwyższonym współczynniku złożoności i równie zintensyfikowanym stopniu dychotomiczności.

Opisana powyżej dychotomiczność strukturalna, realizowana bądź w sposób charakterystyczny dla wideoinstalacji, bądź dla wideorzeźby, uzyskuje również – i to bardzo często – przed-

²⁰ Posługując się takim rozróżnieniem Herzogenrath nie proponuje jednak żadnych definicji czy określeń, które wyjaśniałyby przyczyny i zasady różnicowania.



64. Nam June Paik (współpraca Otto Piene)
Bez nazwy - rzeźba telewizyjna (1986)

lużenie na planie semantycznym. Instalacje i rzeźby wideo podejmują problematykę złożoności ontologicznej świata naszych doświadczeń, sięgają po zagadnienia dotyczące podobieństw i różnic pomiędzy różnymi jego sferami, oraz zachodzących między nimi relacji. Współcześnie, w obliczu postępującej wirtualizacji coraz to nowych wymiarów rzeczywistości, rola tych motywów stale zyskuje na znaczeniu. Zajmowaliśmy się już uprzednio tym problemem w odniesieniu do instalacji wideo. Powrócimy raz jeszcze do niego w następnej części rozważań – tym razem w relacji do sztuki multimedialnej.

Rzeźbę wideo i wideoobiekt (przeciwstawienie sobie tych dwóch form dzieła medialnego jest zapewne zakorzenione w niechęci niektórych artystów wideo do wiązania ich twórczości z tak tradycyjną formą artystyczną, jaką stanowi rzeźba) znacznie łatwiej odróżnić od instalacji na poziomie rozważań teoretycznych, modelowych, niż na planie fenomenalnym, gdzie poszczególne prace bardzo często łączą w sobie cechy ich obu²¹. Właściwości charakterystyczne dla rzeźby (obiektu): zaakcentowanie materialności formy oraz brak związku z konkretną przestrzenią, czy miejscem prezentacji, nie zawsze wystarczy do przeprowadzenia wyraźnej i bezdyskusyjnej dystynkcji. Również dzieła należące do poszczególnych gatunków instalacji wideo, jak na przykład wideościana, mogą przybierać cechy czyniące je rzeźbą wideo. Zważywszy na swego rodzaju nadrzędność (na poziomie definicyjnym) wideoinstalacji w stosunku do rzeźby wideo i obiektu wideo, można by więc także uznać te dwie ostatnie formy za szczególną odmianę (szczególne odmiany) instalacji (por. także Hattinger, 1996).

Zupełnie na boku naszych analiz pozostawiam zagadnienia związane z artystycznym zastosowaniem robotów. Problematyka ta wyprowadziłaby nas bowiem zbyt daleko poza obszar zainteresowania niniejszych rozważań, obszar wyznaczony tytułem książki. Powodem nakazującym wspomnieć tutaj o istnieniu tej dziedziny sztuki jest natomiast fakt, iż pojawia się ona w kontekście twórczości Nam June Paika, artysty, który odegrał niezwykle ważną rolę zarówno dla rozwoju sztuki wideo, jak i dla ukształtowania się całościowo pojmowanej sztuki instalacji.

INSTALACJE MULTIMEDIALNE

Rozwój sztuki multimedialnej i interaktywnej, który w ostatnich dwóch dekadach dogłębnie przeobraził sytuację sztuki, w istotny sposób wpłynął także na losy instalacji. Powstające współcześnie instalacje multimedialne poważnie poszerzają bądź przeistaczają znane nam już właściwości tej dziedziny sztuki.

Relacjonizm staje się tu przede wszystkim układem odniesień pomiędzy kontekstem interakcji – produktem twórczej pracy artysty, a odbiorcą – (współ)autorem dzieła, które jest wła-

²¹ Twórczość Nam June Paika na przykład, dostarcza wielu przykładów dyfuzji granic pomiędzy instalacją a rzeźbą.

śnie wytworem interakcji odbiorczej (Kluszczyński, 1997). Indywidualizacja struktury dzieła jest tu posunięta do granic skrajnych, a do rzędu podstawowych zagadnień kreacyjnych (i badawczych) dołącza szeroko pojmowana problematyka narzędzi służących interakcji (interfejsów). W innym wymiarze relacjonizm przyjmuje postać sieci połączeń telematycznych, a problemem badawczym staje się na przykład instalacja internetowa.

Intermedializm, z kolei, utożsamia się z multimedializmem, skłaniając w następstwie do refleksji nad relacją pomiędzy obydwoma systemami *corespondance des arts*, oraz nad ewentualnymi konsekwencjami nowego sposobu „uwewnętrznienia” relacji między rodzajami artystycznymi.

Tymczasowość (efemeryczność) uzyskuje zupełnie nowe konotacje w kontekście zaawansowanych praktyk interaktywnych, a szczególnie w przypadku indywidualnych i kolektywnych kreacji w Internecie. Zostaje tam bowiem uwikłana w ramy istnienia potencjalnego oraz problematykę wielości światów.

Pro-interaktywność przyjmuje w sztuce hipermedialnej (Kluszczyński, 1997a) swą najbardziej kompletną i zaawansowaną postać. Hipertekstualna struktura instalacji multimedialnych poddaje się kreacyjnemu doświadczeniu odbiorczemu – nawigacji, a rezultatem tych praktyk może być całkowita indywidualizacja struktury dzieła, które w tym przypadku jest w istocie tożsame z doświadczeniem komunikacyjnym.

Instalacja wykorzystująca rzeczywistość wirtualną nadaje nowy sens prezentyzmowi i zarazem stawia odbiorcę wobec konieczności określenia na nowo relacji pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną, jak również wobec potrzeby ustanowienia charakteru miejsca doświadczenia, oraz statusu i funkcji cielesności w procesach odbiorczych.

Semantyczność także otrzymuje zupełnie nowe wymiary w świecie sztuki, w którym rozpleniające się w procesach interakcji sensory przeistaczają przedmiotowe znaczenie w niekończący się proces sygnifikacji.

Znacznie powiększyła się w rezultacie wprowadzenia technologii hipermedialnych również liczba i różnorodność współcześnie tworzonych instalacji wideo. Jeremy Welsh (1991), na przykład, charakteryzując jedynie brytyjską scenę, wymienia takie oto ich odmiany: (1) instalacje w układzie zamkniętym (sprzężenie zwrotne i kamery nadzorujące); (2) obiekty i rzeźby wideo; (3) instalacje narracyjne; (4) multimedialne instalacje i *environments*; (5) projekty sztuki publicznej; (6) projekty interaktywne, wykorzystujące nowe technologie medialne.

Interaktywna sztuka multimedialna stawia przed badaczem sztuki instalacji szereg nowych problemów, w dodatku znacznie bardziej złożonych i skomplikowanych niż miało to miejsce dotychczas. Ich rozwiązanie jest – jak zawsze – uzależnione od przyjętych aksjomatów, oraz od wstępnych rozstrzygnięć defini-

cyjnych. I tak, na przykład, uznanie, iż relacyjność jest podstawowym atrybutem instalacji, otwiera drogę do zaakceptowania Internetu jako nowej przestrzeni sztuki instalacji. Proces dematerializacji dzieła osiąga tu całkowite spełnienie, a sztuka instalacji utożsamia się ze sztuką komunikowania (stając się jednym z jej podstawowych obecnie rodzajów).

Przywołajmy, na zakończenie tej części rozważań, garść przykładów interaktywnych instalacji multimedialnych, zrealizowanych w ciągu ostatnich lat. Brak dystansu zniechęca, co prawda, do konstruowania jakichkolwiek poważniejszych uogólnień, do formułowania na przykład propozycji typologii dzieł występujących na tym obszarze, czy też systematyki najważniejszych nurtów. Możemy jednak tymczasem zebrać i uporządkować obserwacje dotyczące konstrukcji tych prac, charakteru wywołwanego przez nie wrażenia, stosowanych środków, podejmowanych zagadnień, jak również wskazać te tendencje, które przyniosły szczególnie ciekawe i wartościowe rezultaty. Ta wstępna refleksja, dotycząca wybranych dzieł, powinna okazać się przydatna zarówno dla pogłębienia i uszczegółowienia analizy charakteru sztuki tego rodzaju, którą w ogólnych kategoriach przeprowadziłem powyżej, jak i ze względu na rosnącą potrzebę skonstruowania generalnych reguł i kryteriów wartościowania dzieł sztuki interaktywnej. Doborem przykładów, obok oryginalności, innowacyjności rozwiązań, wagi poruszanych problemów i umiejętności związania ich z technologicznym wymiarem dzieł, rządziła także zasada reprezentatywności dla współczesnych poszukiwań w tej dziedzinie twórczej.

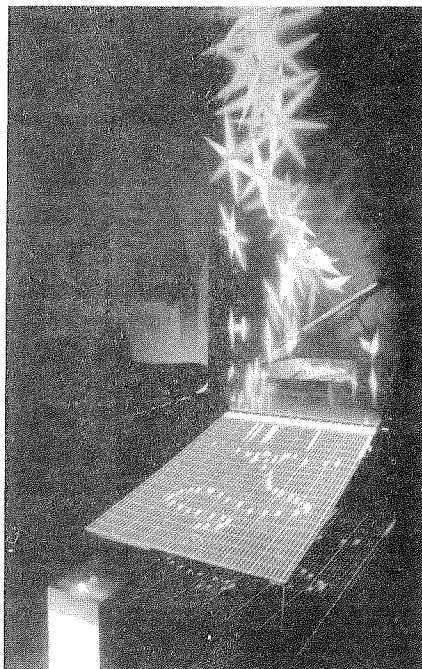
Pierwsze dwa przykłady, pomimo tego, iż kierują nas ku dziełom bardzo interesującym i prowokującym do refleksji, mogą nam także posłużyć do sformułowania obserwacji krytycznych (w konstruktywnych jednakże celach). Prace te zostały wybrane po to, abyśmy, jak to zostało zapowiedziane, mogli pokusić się o kilka uwag dotyczących zasad wartościowania w dziedzinie instalacji interaktywnej. Jak wszystkie propozycje o charakterze aksjologicznym, także i ta, oczywiście, nie ucieka przed nieuchronną w tej dziedzinie arbitralnością. Dostarcza więc ona w rezultacie jedynie przykładu kryteriów ocen, jakie można by zastosować wobec dzieł sztuki hipermedialnej.

Instalacja Toshia Iwai *Piano as an Image Media* (1995) zwraca na siebie uwagę ze względu na niezwykle spektakularny sposób działania i zdecydowany charakter audiowizualny. Odbiorca posługując się prostym interfejsem komputerowym (*trackball*) może komponować nieskomplikowane melodie, które są realizowane w czasie rzeczywistym, i to zarówno w materii dźwiękowej (częścią instalacji jest prawdziwy fortepian), jak i wizualnej (projekcje przestrzenne). Oszałamia tu wspaniała, wzajemna przenikalność przestrzeni realnej i wirtualnej, które wspólnie tworzą współczesną wersję sztuki odwołującej się do synestezji wrażeń, tendencji w rozmaity sposób realizowanej w ciągu ostat-

niego stulecia. Kiedy jednak mija wstępna euforia, zdajemy sobie sprawę, że jedyne, co możemy dalej rozwijać, to przede wszystkim manualna sprawność posługiwania się interfejsem i nasze umiejętności instrumentacji audiowizualnej. Instalacja Iwai – chociaż zachwycająca kształtem i pomysłowością realizacji – nie posiada w znaczącym stopniu wciągającej widza głębi, złożoności, perspektywy kontynuacji, która motywowałaby dalsze eksploracje. Jej wartością, natomiast, jest otwartość na poczynania interaktora, gotowość do spełnienia każdego projektu podejmowanego w kontekście dostarczanym przez artefakt. *Piano as an Image Media* jest klasycznym przykładem interaktywnego dzieła-instrumentu, na którym odbiorca komponuje i wykonuje zarazem własne dzieło (il. 65).

Podobna sytuacja – choć już nie w aż tak spektakularnej formie i nie dostarczająca odbiorcy tak rozbudowanych możliwości interakcji, jak instalacja Toshia Iwai – występuje w przypadku pracy Chrisa Dodge'a *The Winds That Wash the Seas* (1995). Dmuchając na powierzchnię monitora lub mieszając ręką wodę w znajdującej się obok wannie zaburzamy telematycznie obraz (zarówno na monitorze, jak i drugi, analogiczny, projektowany na ekran umieszczony na ścianie). Elektronicznie generowana magia instalacji wyczerpuje się jednak w tym geście nie otwierając żadnej dalszej drogi.

Obie te instalacje przynoszą mimowolnie świadomość konsekwencji, którą stwarza nadanie sztuce charakteru interaktywnego, uprzytamniając, iż poszerzenie pola percepcji estetycznej dzieła o realne zachowania odbiorcze w realnej przestrzeni – jeśli ma ono przynieść efekt wartościowy artystycznie, a nie tylko krótkotrwałą fascynację i powierzchowny zachwyt – powinno też prowadzić do poszerzenia sfery zachowań symbolicznych. Gdy aktywność mentalna jest jedyną formą obcowania z dziełem, to koherencja percepcji estetycznej i recepcji jest zagwarantowana *a priori*. Kiedy jednak aktywność mentalna jest uzupełniona o rozmaite formy rzeczywistej, fizycznej partycypacji (interakcji), to koherencja wielopłaszczyznowego, interaktywnego odbioru dzieła może być uzyskana jedynie poprzez nasycenie owych zachowań cielesno-przestrzennych tymi samymi jakościami, które charakteryzują aktywność umysłową i emocjonalną. Refleksja nie może w tej sytuacji realizować się jedynie w formie czysto intelektualnej. Powinna także zostać „ucieleśniona” w gestach i ruchach. Rzeczywiste zachowania interaktywne stają się wówczas swoistym przedłużeniem aktywności mentalnej. W takiej, jedynie, sytuacji odbiór dzieła – wytworu kreacyjnej aktywności interaktora – może uzyskać pełnię wewnętrznej koheren-



65. Toshio Iwai *Piano as an Image Media* (1995)

cji. Wartościowe dzieło sztuki interaktywnej powinno więc stwarzać warunki dla takiego właśnie odbioru.

Dzieło hipermedialne zyskuje również na wartości wówczas, kiedy zachowania interaktywne są motywowane pragnieniem dążenia ku nieznanemu, kiedy formują rozwijające się doświadczenie. Jedynie uzasadniona perspektywa wkroczenia w nie-

rozpoznany jeszcze dotąd wymiar doświadczenia dzieła, wymiar rzucający nowe światło na dotychczasowe przeżycia z nim związane, może nas efektywnie skłonić do przedłużania procesu obcowania z nim.

Za przykład takiej pracy może posłużyć instalacja Agnes Hegedüs *Between the Words* (1995), skądinąd pokrewna w charakterze instalacji Toshia Iwai. Angażuje ona równocześnie dwoje odbiorców, przez co interakcja staje się bogatsza o rzeczywisty (bezpośredni) wymiar interpersonalny. Posługując się swego rodzaju joystickami każde z nich manipuluje parą wirtualnych dłoni (il. 66) umiejscowionych i widocznych w przestrzeni pomiędzy nimi (zamkniętej kubicką konstrukcją). Wykonując rozmaite manipulacje tymi wirtualnymi dłońmi, które, poprzez sprzężenie z ruchami dłoni realnych, stają się ich przedłużeniem, każde z pary odbiorców komunikuje się z partnerem/partnerką w wiele mówiącym języku gestów (to drugie widoczne jest w tle poruszających się wirtualnych dłoni – w okienku, przez które każde z nich patrzy). W ten sposób manualne zachowania łączą się na płaszczyźnie kreowanych znaczeń i emocji z aktywnością mentalną. Nieprzewidywalność (potencjalnie nieograniczona) zachowań partnera otwiera rozległy horyzont możliwości interakcyjnych (motywujących przedłużanie kontaktu z dziełem).

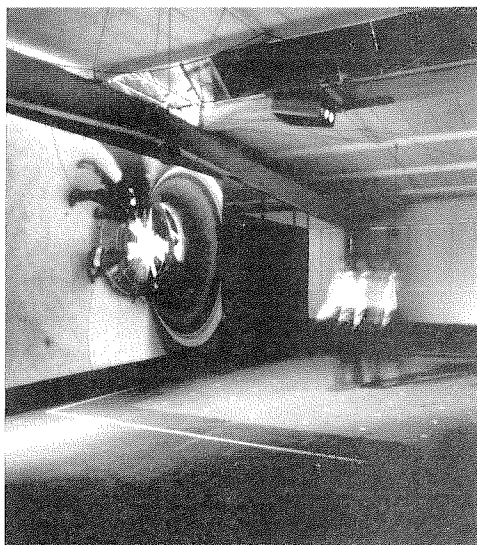
Bardzo istotnym źródłem wartości pracy Hegedüs jest powiązanie przestrzeni realnej z wirtualną. Wszystkie wspomniane powyżej działania interaktorów są równocześnie formami sprzężenia obu tych przestrzeni, są więc zarazem formą ucieleśnionej refleksji nad komunikowaniem quasi-bezpośrednim, które transcenduje granice pomiędzy różnymi ontycznie i jakościowo światami. Instalacja *Between the Words* jawi się w tej perspektywie jako jeszcze jeden sposób aktywizowania relacji pomiędzy rzeczywistością realną i wirtualną, relacji tak charakterystycznych dla sztuki (multi)medialnej²².

Przykłady kolejnych, nie analizowanych dotąd, atrybutów instalacji multimedialnej dostarcza twórczość Mirosława Rogali. Jego droga artystyczna od samego początku rozwijała się wokół koncepcji i praktyki instalacji. W połowie lat siedemdziesiątych, jeszcze jako student malarstwa krakowskiej Akademii Sztuk

²² Więcej na temat twórczości Agnes Hegedüs zob. Schwarz, 1995.

Pięknych, Rogala konstruował dzieła, które, jak *Pulso-funktory* (1975), nie tylko, że posiadały wyraźne znamiona instalacji, to zdradzały ponadto wyraźną skłonność ku interaktywności. Kiedy następnie, w latach osiemdziesiątych, już po wyjeździe do USA, artysta ten zainteresował się sztuką wideo, to oczywiście także w tej domenie najbardziej zajęły go instalacje. Nie inaczej też ukształtowała się jego aktywność w dziedzinie interaktywnych multimedialnych. Obecne, w pełni dojrzałe koncepcje artystyczne Rogali są abstrakcyjne i minimalistyczne z jednej strony, przez co znakomicie funkcjonują w przestrzeni muzealnej, a zarazem odnoszą się do zagadnień etycznych i politycznych, co sprawia, że odnajdują się także i w przestrzeni publicznej.

Lovers Leap (il. 67), dzieło zrealizowane przez Rogalę podczas pobytu w Centrum Sztuki i Technologii Medialnych (ZKM) w Karlsruhe w latach 1994-95, to funkcjonująca w czasie rzeczywistym, zrealizowana w wielkiej skali, interaktywna projekcja-instalacja-*environment*. Wyznacza ona monitorowaną, dynamiczną przestrzeń, w której porusza się odbiorca-interaktor mający na głowie nadajnik oraz słuchawki. Jego ruch powoduje zmiany wizualne w obrazach projektowanych na dwa wielkie ekrany, jak również przynosi transformacje (dostępnej tylko interaktorowi) sfery akustycznej. Jeśli więc w przestrzeni wyznaczonej przez artefakt znajdują się też inni odbiorcy, to są oni skazani na doświadczanie wizualnych rezultatów zachowań tego jednego, wyróżnionego posiadaniem nadajnika. Interaktor poruszając się w przestrzeni instalacji obserwuje zmiany perspektywy występujące w obrazie, doświadcza nagłych pojawień się obrazów z innego poziomu strukturalnego ikonosfery artefaktu i zyskuje w rezultacie świadomość (domniemaną) przyczyny wszystkich tych transformacji. Nie od razu jednak (jeśli w ogóle) znajduje odpowiedź na pytanie, jakie mechanizmy warunkują przebieg owych procesów. Ze względu na ten brak wiedzy, świadomość sprawowania funkcji kontrolnej (sterującej) nie staje się *eo ipso* formą sprawowania rzeczywistej kontroli. Ta asymetryczność może motywować interaktora do zachowań zmierzających do osiągnięcia pełnej wiedzy na temat sytuacji, w której się znalazł, wiedzy dotyczącej związku pomiędzy jego zachowaniami fizycznymi a funkcjonowaniem instalacji, oraz do operacjonalizacji tej wiedzy, do przełożenia jej na system działań, który pozwoliłby sprawować pełnię kontroli nad całą tą sytuacją. A to, z kolei, prowadziłoby do zdobycia nad nią pełnej władzy. Świadomość tych konsekwencji może jednak skłaniać interaktora do innego wyboru, takiego, który każe mu skupić się na własnym do-



67. Mirosław Rogala *Lovers Leap* (1995), Multimediale, ZKM Karlsruhe

świadczeniu w celach jedynie estetycznych i odrzucić działania zmierzające do przejścia kontroli i władzy. Wybór perspektywy estetycznej jest w tym przypadku uwarunkowany równoległym (lub uprzednim) wyborem etycznym (światopoglądowym).

Sprzężenie zachowań fizycznych (zmiany usytuowania w przestrzeni) i mentalnych (zmiany perspektywy w obrazie) z równoległe i mimowolnie (inicjuje ją sama struktura dzieła) prowadzoną metarefleksją dotyczącą całości doświadczenia sprawia, iż opisywana wędrówka (nawigacja) odbiorcy-interaktora przez labirynt struktury *Skoku kochanków* łączy w jedną całość wszystkie wymiary dzieła: zmysłowo-percepcyjny, przestrzenny, emocjonalny, intelektualny i etyczny. Interaktywne zachowania odbiorcy – odsłaniając strukturę pracy i spełniając w ten sposób funkcję metaartystyczną – stają się zarazem dla niego formą ustalania (rozpoznawania bądź przebudowywania) własnej tożsamości. Równocześnie jednak, instalacja Rogali przynosi także możliwość odkrycia w świecie pozycji Innego, tego który w jakimś momencie, z jakiegoś powodu, popada w uzależnienie od naszych zachowań, stając się wskutek tego zakładnikiem w naszych potyczkach ze światem. Wraz z Innym pojawia się również problem odpowiedzialności za konsekwencje własnych wyborów. Wątek ten będzie się rozwijał w kolejnych realizacjach tego artysty, w których relacje pomiędzy poszczególnymi odbiorcami – wpisane w strukturę inicjowanych przez dzieło interakcji – będą odgrywać coraz większą rolę.

Następna realizacja Rogali, którą chciałbym tu przywołać, to usytuowana w publicznej przestrzeni parku Washington Square w Chicago interaktywna instalacja *Electronic Garden/Natu-Realization* (1996). Podejmuje ona problematykę wolności wypowiedzi. Rogala zbudował dla niej metalową konstrukcję zaopatrzoną w głośniki. W pamięci komputera sterującego instalacją zostały zmagazynowane różne wypowiedzi znanych osób (historycznych i współczesnych), związane w rozmaity sposób z historią wybranego miejsca. Czujniki wrażliwe na temperaturę ciała, gdy tylko ktoś znalazł się w kontrolowanym przez nie polu, uruchamiały komputer, który sterował emisją przygotowanych uprzednio wypowiedzi. Przebiegająca w ten sposób interakcja pomiędzy dziełem a publicznością mogła zostać następnie przedłużona w interakcje (dialogi) pomiędzy samymi słuchaczami. Instalacja Rogali przypominała w ten sposób, iż wolność słowa jest przede wszystkim dobrem tych, którzy wypowiadają się publicznie. *Ogród elektroniczny...*, ze względu na jego związki z konkretnym miejscem, połączył w sobie cechy dzieła zrealizowanego w przestrzeni publicznej z właściwościami instalacji *in situ*. W realizacji tej Rogala po raz kolejny zaakcentował (jak w *Lovers Leap*) rolę fizycznego ciała jako interfejsu w interakcji artystycznej. Wydobył także ogrom znaczenia – dla sytuacji współczesnej sztuki – przeobrażeń zachodzących obecnie w obrębie paradygmatu estetycznego, szczególnie tych przeobrażeń, które dotyczą

modelu sytuacji estetycznej, jak również wynikających zeń zmian roli oraz statusu artysty i odbiorcy w procesach komunikacji artystycznej. Zmniejszaniu się odpowiedzialności (kontroli) autora wobec przebiegu wydarzenia artystycznego towarzyszy bowiem wzrost aktywności odbiorcy i powiększenie jego wpływu na ostateczne ukonstytuowanie się wytworu ich (odbiorcy-interaktora i artysty) wspólnej pracy. Oznacza to także, że interakcja artystyczna może dziś zachodzić nie tylko pomiędzy odbiorcą/uczestnikiem a systemem dzieła (poprzez konstruowany przez artystę interfejs), ale również pomiędzy samymi uczestnikami, bądź pomiędzy nimi a artystą. Inicjowanie takich procesów dialogu staje się obecnie jedną z najważniejszych właściwości projektów realizowanych przez Rogalę.

Instalacja *Divided We Speak* (1997), to interaktywna, dynamiczna, pusta przestrzeń, w której zostały „rozmieszczone” śpiewane lub recytowane przez kilkoro wykonawców teksty²³. Odbiorca wykorzystując specjalnie skonstruowane w tym celu przekaźniki/kontrolery (została tu ponownie wykorzystana komunikacja w podczerwieni) może aktywizować system (GAMS – Gesture And Media System) i „orkiestrując” w ten sposób przestrzeń zbudować własną konkretyzację/dzieło – montaż fragmentów poszczególnych tekstów (jest także przewidziana interakcja w płaszczyźnie wizualnej). Dzieło to jest swego rodzaju choreografią słów w przestrzeni, wobec której każdy odbiorca wypełnia funkcję performer-tancerza, pozwalającego potencjalności przybrać jedną z niezliczonych, możliwych form. Poprzez ruch w monitorowanej przestrzeni i swoje psychiczne zaangażowanie, odbiorca aktywizując *audio-sample*, może przeżyć doświadczenie o niepowtarzalnym charakterze, przeprowadzić eksperyment, w wyniku którego stworzy on własną „prywatną przestrzeń” w publicznej przestrzeni muzeum. Może on również nawiązać swoisty dialog z innym odbiorcą, a ich współpraca potrafi przynieść rezultaty nieosiągalne dla pojedynczego interaktora. W ten sposób, dzieło to odnosi się do jeszcze jednej antynomii mediów, które zbliżając ku sobie ludzi równocześnie ich od siebie separują.

Trzy opisane dzieła w pełni obrazują obecny, dojrzały stan rozwoju twórczości instalacyjnej Mirosława Rogali. Zwraca w nich na siebie uwagę kilka aspektów, które stają się obecnie najważniejszymi atrybutami sztuki hipermedialnej²⁴:

- multimedialność zwielokrotniająca związki odbiorcy-interaktora z doświadczanym dziełem;
- interaktywność, która czyni odbiorcę interaktorem i składa w jego ręce odpowiedzialność za kształt przeżycia-doświadczenia dzieła;
- postępująca dematerializacja artefaktu (*resp.* dzieła), które ostatecznie przeobraża się w dynamiczną, pustą przestrzeń;
- skłonność do traktowania ciała interaktora jako interfejsu;

²³ Wystawa „Divided We Speak” składała się w istocie z dwóch części, z których omawiam tu tylko jedną; zob. na ten temat rozdział mojej książki *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce*, Warszawa 1998, poświęcony twórczości Mirosława Rogali.

²⁴ Stąd właśnie bierze się szczególnie ważna wartość multimedialnej twórczości Mirosława Rogali; ogniskuje ona w sobie liczne ważne problemy i poszukiwania, charakterystyczne dla najnowszej sztuki.

- poszukiwanie możliwości powiązania indywidualnych doświadczeń wielu interaktorów i uzależnienia ich w ten sposób od siebie wzajemnie;
- wiązanie prywatnej przestrzeni doświadczeniadziela z publiczną przestrzenią jego kontekstu.

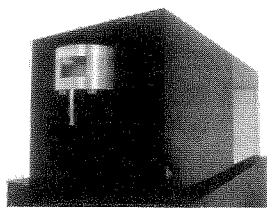
Sztuka instalacji staje się w ujęciu Rogali przestrzenią, w której odbiorca rozpoznaje i dookreśla (a czasem przekracza) w dialogu z innymi interaktorami swoją tożsamość.

Twórczość Lynn Hershman także buduje sytuacje odbiorcze, które wykraczają poza kontekst problematyki wewnątrzartystycznej, które nie dotyczą wyłącznie zagadnień sztuki. Jej prace sytuują się w przestrzeni, w której problematyka estetyczna spleta się z zagadnieniami społecznymi. Wymowa tych dzieł wiąże je z dyskursem feministycznym, aczkolwiek zamknięcie sztuki Hershman w granicach feminizmu byłoby bardzo zubożającym ją uproszczeniem. Wykorzystując rozległe konotacje znaczeniowe fundamentalnej dla jej twórczości pary pojęć: spojrzenie – ciało, artystka konstruuje sytuacje, w których spojrzenie kierując się ku dziełu, staje się zarazem spojrzeniem voyera, spojrzeniem naruszającym czyjaś prywatność, intymność, bezpieczeństwo.

Specyficzną właściwością instalacji Hershman jest ich aktywność. Dzieła odwracają kierunek spojrzeń widzów kierując je ku nim samym i dostarczając im tym samym przeżyć, które łączą funkcje podmiotu i przedmiotu obserwacji. Widz – oglądający wykreowany świat – staje się zarazem obiektem obserwacji. Czynność podglądania zostaje zdekonspirowana, a status oglądającego zachwiany i sproblematyzowany. Tworzone przez Hershman wirtualne postacie domagają się od publiczności zachowań zgodnych z ich własnymi potrzebami, walczą o swoją prywatność i podmiotowość. Konstrukcja dzieł pozwala odbiorcom uświadomić sobie (a przynajmniej stwarza im taką możliwość), jakie mechanizmy rządzą ich zachowaniami społecznymi, jak również odśtania zakamuflowane reguły, zgodnie z którymi mechanizmy te są przez odbiorców przyswajane.

W instalacji *Room of One's Own* (1990-93) kamera śledzi ruchy gałki ocznej widza i przetwarza je w sygnał cyfrowy, co w konsekwencji prowadzi do procesów samodostoso-
wania artefaktu do zachowań percepcyjnych odbiorców. Zostaje w ten sposób zainicjowany dyskurs, który dotyczy zarówno relacji zachodzących pomiędzy ludźmi wchodzącymi w asymetryczne relacje (aktywność – pasywność, bądź aktywność – reaktywność), jak też i samych zasad percepcji i interpretacji twórców artystycznych (il. 68). *America's Finest* (1994) umiesz-

68. Lynn Hershman
Room of One's Own (1990-93)



cza widzów w polu rażenia obsługiwanej przez nich samych „broń”, zrównując status osób znajdujących się po obu stronach lunetki celowniczej i sprzęgając świat mediów ze światem śmierci. Widz staje się zarazem agresorem i ofiarą, a uprzedmiotawiające spojrzenie uzyskuje skrajnie negatywne konotacje. *Paranoid Mirror* (1995), z kolei, dekonstruuje zjawisko odbicia lustrzanego. Mieszając obrazy-odzwierciedlenia i obrazy-projeccje konfunduje odbiorcę i każe mu zwątpić w zrozumiałość relacji pomiędzy obrazami a reprezentowaną przez nie rzeczywistością (czykolwiek ona jest), jak również pomiędzy samymi obrazami. Podnosi problem *simulacrum* oraz uruchamia rozległy kontekst kulturowych i artystycznych konotacji związanych ze zjawiskiem odzwierciedlenia.

Wszystkie te instalacje, tak samo jak i obie wcześniejsze: *Lorna* (1979-84) oraz *Deep Contact* (1984-89), nie pozwalają odbiorcom zachować kontemplatywno-voyerystycznego dystansu wobec obiektów percepcji. Zostają oni wciągnięci w interakcje, w trakcie i w wyniku których są prowokowani do przeżycia i uświadomienia sobie natury procesów, w które są uwikłani i których częścią się stają. W miarę więc jak maleje dystans wobec dzieła i pojawia się świadomość zależności łączących strukturę przedmiotu ze strukturą jego percepcji, narasta dystans wobec tej ostatniej, dystans podmiotu wobec samego siebie i swoich własnych zachowań.

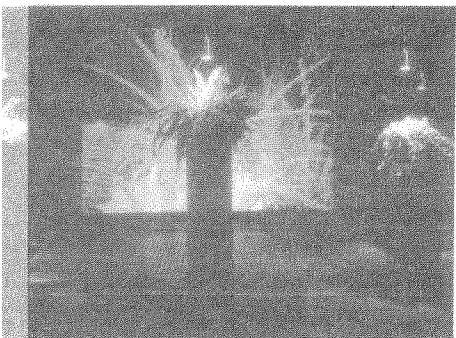
W przestrzeni społecznej lokują się także liczne prace Gusztava Hamósa. W swej twórczości, która obejmuje taśmy i instalacje wideo, rozważa on między innymi problematykę inicjowaną przez fenomen telewizji²⁵; jej obecność w strukturze społecznej, wpływ na jednostkowe zachowania, na społeczne funkcjonowanie fetyszy, na obraz bohatera, szczególnie w świecie popularnej kultury masowej. Tamtejszy bohater, według Hamósa, w niczym nie przypomina niegdysiejszych herosów. Jest pseudo-bohaterem, ujawniającym niedojrzałość identyfikującego się z nim odbiorcy, który nie potrafi zaakceptować nieuchronności śmierci. Instalacja *Hammer on the Anvil* (1992) ukazuje sytuację obustronnego uzależnienia telewizji (medium) i jej odbiorców. „W tej instalacji – mówi Hamós – odbiorca pragnie być uwolniony z telewizji. Prawdziwa pomoc jest możliwa jedynie wtedy, kiedy zniszczy się obraz, co oznacza także zniszczenie widza. Sytuacja jest skomplikowana, nie jesteśmy bowiem więźniami telewizji, lecz samych siebie. Telewizja odgrywa w tym swoją rolę. Pozwala nam sobie uświadomić własne ograniczenia”. (Kluszczyński, 1995d: 44). Znaczenie i wartość dzieła Hamósa polega nie tylko na analizie naszych relacji z telewizją i światem kultury popularnej (rzecz, skądinąd, bardzo ważna, zważywszy na ambiwalentny status aksjologiczny (multi)mediów we współczesnej kulturze), ale także na dostarczeniu odbiorcy możliwości powiązania sfery dzisiejszych doświadczeń społecznych z klasycznym pa-

²⁵ Co oznacza zarazem refleksję nad społecznym statusem mediów oraz nad postępującą wirtualizacją naszego świata.



69. Gusztav Hamós
The Hammer on the Envil (1992)

70. Christa Sommerer / Laurent Mignonneau
Interactive Plant Growing (1992)



radymatem symboliczno-mitycznym, który ciągle jeszcze stanowi system odniesienia dla obecnego świata (il. 69).

Współczesne tendencje w sztukach multimedialnych powołują do istnienia coraz liczniejsze prace, które sięgają w domenę sztucznego życia. Szczególnie interesujący cykl instalacji podejmujących tę problematykę zrealizowała pracująca wspólnie para artystów: Christa Sommerer i Laurent Mignonneau. Instalacja multimedialna *Interactive Plant Growing* (1992) wykorzystuje obserwację D'Arcy Thompsona, iż formy organiczne z matematycznego punktu widzenia są funkcjami czasu i że można je traktować jako zdarzenia w czasoprzestrzeni (Thompson, 1942). Odbiorca zbliżając dłoń do rzeczywistych roślin, które wchodzi w skład pracy, inicjuje procesy prowadzące do powstania roślin wirtualnych (il. 70). Instalacja Sommerer i Mignonneau jawi się więc jako wyraz pragnienia dotarcia, poprzez działanie artystyczne, do zasady życia, które jest zawsze określone przez morfogenezę i transformacje.

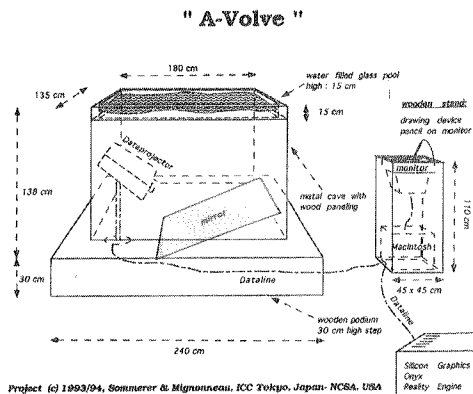
Przy tej okazji warto też zainteresować się bardzo charakterystyczną właściwością sztuki interaktywnych multimedii (napotkaliśmy ją już, aczkolwiek bez zwracania nań uwagi, w przypadku dzieł Agnes Hegedüs i Lynn Hershman), która nabiera szczególnego znaczenia w przypadku ich uwikłania w problematykę wirtualnej cielesności. Właściwością tą jest dotykość (taktylizm). Interaktywność prac artystycznych sprawia, iż ich odbiór nader często przybiera właśnie postać kontaktu dotykowego. Dotykamy zarówno materialne elementy interfejsu, jak i oddalone formy wirtualne (teledotyk). Dotyk ma zawsze charakter komunikacji – liczne dzieła bardzo uwydatniają tę jego cechę. O ile bowiem w *Interaktywnej hodowli roślin*, obok komunikacji, mamy też do czynienia z procesem formotwórczym, to już na przykład realizacja Kirka Wolforda i Stahla Stenslie *CyberSM III* (1994) ukazuje wyłącznie czystą komunikację taktylną. Realne ciała połączone ze sobą za pomocą sieci komputerowej mogą komunikować się poprzez dotyk wykorzystując taktylną wrażliwość zakładanych w tym celu kostiumów. Dotyk własnego ciała jednego (jednej) z uczestników (uczestniczek) powoduje wrażenie dotykowe u partnera

(partnerki) komunikacji. Praca włącza w swoją strukturę nie tylko dotyk, ale także obrazy i dźwięki, jednak dialog (komunikacja) odbywa się przede wszystkim poprzez dotyk/teledotyk (Wolford, Stenslie, 1994).

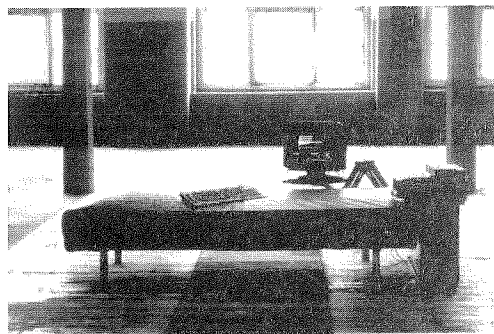
Powracając do twórczości Sommerer i Mignonneau chciałbym zwrócić uwagę na inną jeszcze ich instalację interaktywną: *A-Volve* (1993-94). W tym przypadku odbiorcy mogą (znowu poprzez dotyk) projektować sztuczne stworzenia pływające w wirtualnym basenie, aby następnie (w dalszym ciągu za pomocą dotyku) oddziaływać interaktywnie na ich dalsze losy (il. 71). Nowością tej pracy jest *quasi*-samodzielność wirtualnych stworzeń, które wchodzą także w interakcje pomiędzy sobą wpływając w ten sposób na swoje „życie”. Odbiorca uzyskuje dzięki temu możliwość tematycznego kontaktu z wirtualnymi ciałami sztucznych istot, możliwość doświadczania, w kontekście artystycznym, wirtualnej cielesności. Podobny charakter posiadają również inne dzieła Sommerer i Mignonneau: *Anthroposcope* (1993), *Phototrophy* (1994), jak również prace innych artystów, na przykład interaktywna instalacja-*environment* Simona Penny (współpraca: Jamieson Schulte) *Sympathetic Sentience* (1995-96). Wszystkie te realizacje przynoszą nam doświadczenie kontaktu z samodzielnie reagującymi na nasze zachowania istotami, bądź wrażenie obcowania z niezależnie egzystującymi cielesnymi światami.

Instalacja Daniela Aliny Plewe *Muser's Service* (1994) wprowadza do naszych rozważań zagadnienia kolejnego pogranicza, tym razem wewnątrzartystycznego, które łączy obszary sztuk wizualnych i literatury. Instalacja produkuje, we współpracy z jej użytkownikiem, teksty (materializowane w postaci ekranowej, wydruku oraz tekstu wypowiedzianego – komputerowo zsintetyzowanego), których wewnętrzna logika i stanowiony przez nią dyskurs ukazują interesujące możliwości poetyckie wyrastające z chłodnej procedury generowania tekstów (il. 72). System, którego potencjał poetycki ulega rozbudowaniu w trakcie twórczego wykorzystywania go przez kolejnych użytkowników (interaktorów) raz jeszcze aktualizuje, tym razem w odmiennym, mniej krytycznym, a raczej wręcz przewrotnym duchu, pytanie o humanistyczny charakter sztuki czasów proklamowanego „antyhumanizmu” (por. Miś, 1994).

Problematyka wewnątrzartystyczna, czy wewnątrz-kulturowa, pojawia się również w pracach Jean-Louis Boissiera. W interaktywnej instalacji *Globus Oculi* (1992) oraz w innych pra-



71. Christa Sommerer / Laurent Mignonneau
A-Volve (1993-94)

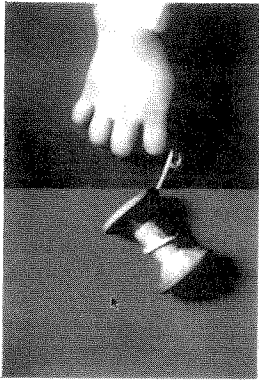


72. Daniela Alina Plewe *Muser's Service* (1994)

cach wykorzystujących jako medium CD-ROM (*Flora petrinsula-
ris*, 1993-94 i *Mutatis mutandis*, 1995) artysta ten łączy tradycyjne
motywy literacko-filozoficzne ze współczesnymi technikami inte-
raktywnymi i hipertekstualnymi. Doprowadza w ten sposób do spo-
tkania klasycznej przeszłości z cyberkulturową
przyszłością przynosząc zarazem jedną z możli-
wych odpowiedzi na pytanie o przyszłość (miej-
sce i znaczenie) tradycji kulturowej w wirtual-
nym świecie (il. 73).

Dziela tych wszystkich artystów:
Boissiera, Hamósa, Hegedüs, Hershman, Iwai,
Penny, Plewe, Rogali, Sommerer i Mignonneau,
Wolforda i Stenslie, pomimo tego, że reprezen-
tują jedynie maleńką (choć, jak sądzę, reprezen-
tatywną i niezwykle wartościową) część
światowej produkcji artystycznej w dziedzinie in-
teraktywnych instalacji multimedialnych, to jed-
nak bardzo kompetentnie przedstawiają rozle-
głość, różnorodność, głębość i doniosłość pro-
blemów, które sztuka hipermedialna w sobie wcie-
la i które zarazem aktywizuje w naszej świadomości. Wnioski
formułowane przy okazji podjętych powyżej analiz owych dzieł
pokazują, na jak różne sposoby współczesne praktyki artystyczne
łączą w sobie odległe dotąd sfery ludzkiej aktywności. Pokazują
także wielość postaw, strategii, rozwiązań technologicznych i struk-
turalno-artystycznych, która znamionuje dzisiejszą interaktywną
twórczość w dziedzinie instalacji multimedialnej. Dowodzą wresz-
cie, iż w świecie artystycznych hipermediów sztuka instalacji – ze
względu na wykazywaną symetrię swych podstawowych atrybutów
wobec charakteru sztuki interaktywnych multimediiów – odgrywa
rolę o podstawowym znaczeniu.

la i które zarazem aktywizuje w naszej świadomości. Wnioski
formułowane przy okazji podjętych powyżej analiz owych dzieł
pokazują, na jak różne sposoby współczesne praktyki artystyczne
łączą w sobie odległe dotąd sfery ludzkiej aktywności. Pokazują
także wielość postaw, strategii, rozwiązań technologicznych i struk-
turalno-artystycznych, która znamionuje dzisiejszą interaktywną
twórczość w dziedzinie instalacji multimedialnej. Dowodzą wresz-
cie, iż w świecie artystycznych hipermediów sztuka instalacji – ze
względu na wykazywaną symetrię swych podstawowych atrybutów
wobec charakteru sztuki interaktywnych multimediiów – odgrywa
rolę o podstawowym znaczeniu.



73. Jean-Louis Boissier *Globus oculi* (1992)

Globus oculi
a bobine
ec le Fort-Da,
end identifie,
ns Au delà du
ncipe de plaisir,
ument le bébé
l'expérience
sa capacité à
peler des images
accepte ainsi
bsence de
mère.

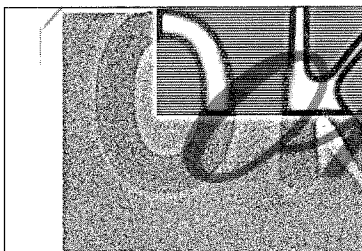
rozdział 5

KINO
ELEKTRONICZNE

Jean-Luc Godard
albo video
jako prywatność kina

.....
Zbigniew Rybczyński
albo kino jako video

.....
Peter Greenaway
albo elektroniczne
kinomalarstwo



.....

.....

.....

.....

Współczesne kino, to znaczy kino lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, bardzo oddaliło się od form, które pozostawiła po sobie szeroko pojmowana filmowa Nowa Fala. Ukształtowany wówczas paradygmat kina dotyczył w pierwszej kolejności filmu artystycznego. Określał ontologiczne relacje pomiędzy rzeczywistością profilmową, a jej audiowizualną reprezentacją, wyznaczał pozycję reżysera jako autora filmu, oraz miejsce zajmowane przez twórczość filmową, zarówno w ramach sztuki oraz kultury, jak i w kontekście ówczesnych procesów komunikacyjnych. Film artystyczny stał się w ten sposób częścią ogólnie pojmowanego życia intelektualnego, przestrzenią dyskursów, które dotyczyły najpoważniejszych tematów artystycznych, społecznych, politycznych, czy też filozoficznych (por. Monaco, 1977).

Obok tych ogólnych właściwości, paradygmat nowofalowy zaproponował także szereg reguł określających poetykę filmu, zapewniających możliwość wykształcenia się licznych, różnorodnych, indywidualnych jej odmian. Charakterystyczną właściwością bardzo wielu z nich było tworzenie bądź uwydatnianie wrażenia pełnej autentyczności obrazów, to znaczy budowanie efektu rzeczywistości przedstawianego świata, co oznaczało akcentowanie relacji uzależniających film od rzeczywistości realnej (zwykle poprzez nadawanie poetykom kina fikcjonalnego atrybutów paradokmentalności)¹. W tym też właśnie okresie powstały dwie główne teorie filmowe, artykułujące takie poglądy, autorstwa André Bazina i Siegfrieda Kracauera.

Paradygmat nowofalowy oddziałwał również na kształt kina popularnego, wprowadzając doń liczne innowacje, pokrewne tym, które zaproponował kinu artystycznemu. Tutaj przeobrażenia tradycyjnych konwencji wydają się mniej dogłębne niż w układzie sztuki filmowej. Jednak, to między innymi za sprawą tych właśnie przeobrażeń (a więc za sprawą Nowej Fali), kino popularne rozstało się z obowiązującym przez trzydzieści lat modelem stylu zerowego, porzuciło dotychczas dominujący system produkcji oraz zmieniło strukturę oraz hierarchię ról określających system i instytucję kina. W konsekwencji tych przeobrażeń pojawił się popularny film eksponujący aspekty widowiskowe, zwracający uwagę przede wszystkim na spektakularny wymiar narracji, dramaturgii, jak również samego obrazu². A te właściwości kina postnowofalowego przygotowały, z kolei, fundament kolejnej rewolucji.

Nowe transformacje, które stały się współcześnie udziałem wszystkich dziedzin kultury artystycznej i popularnej, dotknęły kino w stopniu bardzo poważnym i przeobraziły zasadniczo wszystkie jego aspekty strukturalne oraz sposoby funkcjonowania. Wpłynęły one zarówno na ontologię kina, na jego poetyki i formy, jak również zmodyfikowały procesy produkcyjne, przekształciły odbiór i dystrybucję. Czynnikiem, który w tak funda-

¹ Por. np. Martin, 1971.

² Zob. np. numer specjalny miesięcznika „Kino”, 1990/1 poświęcony zagadnieniom tzw. „kina nowej przygody”.

mentalny sposób naruszył dotychczasowe układy kultury filmowej oraz systemy i instytucje kinematograficzne, okazała się ekspansja nowych technologii medialnych prowadząca – między innymi – do narodzin kina elektronicznego.

W wyniku tej inwazji, kino w ostatniej dekadzie znalazło się, po raz kolejny w swej historii, w sytuacji, w której dotychczas zdobyte doświadczenia i ugruntowane w nich teorie przestały dostarczać narzędzi, za pomocą których można by adekwatnie wytłumaczyć jego teraźniejszy stan, a tym bardziej – trafnie przewidzieć przyszłość. Niegdyś, wprowadzenie dźwięku postawiło film wobec podobnych kłopotów. Nie były one jednak aż tak bardzo głębokie i skomplikowane jak obecnie i dlatego kino – pomimo chwilowego zaburzenia, które objęło wszystkie niemal jego dziedziny – dość szybko odzyskało wówczas równowagę porzucając tymczasowe, przejściowe, jak się okazało, formy „kina mówionego” i przywracając znaczenie i wartość zmodyfikowanym i „udźwiękowanym” konwencjom powstałym jeszcze w epoce kina niemego, aby następnie wkroczyć w erę audiowizualną. Dzisiaj jednak, odkrywanie nowych dróg i sięganie po nowe technologie wiąże się z porzuceniem znacznie większej liczby konwencji, przyzwyczajzeń i wczorajszych pewników niż w czasie tak zwanej rewolucji dźwiękowej. Zastosowanie technologii elektronicznych w filmie otworzyło przed nim bowiem zarówno perspektywy dalszego rozwoju jego dotychczasowych form, jak również i wizje transformacji prowadzących ku nowej jakościowo sztuce ruchomego obrazu. Sztuce, która z kinem będzie miała jedynie wspólne korzenie.

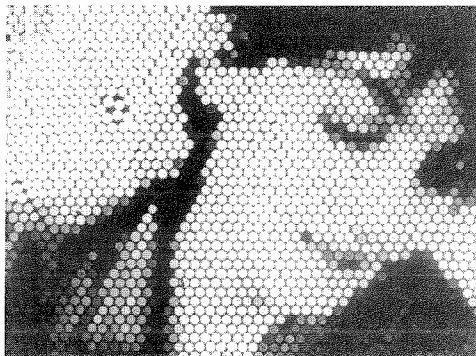
Technologiczny przewrót w kinematografii, prowadzący ku narodzinom kina elektronicznego, rozpoczął się na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Był on ponadto podbudowany trwającymi od początku lat sześćdziesiątych artystycznymi doświadczeniami z wideo, eksperymentami laboratoryjnymi i twórczymi, które dotyczyły syntezy obrazu (por. Vasulka, 1992), jak również rozwojem ruchomej grafiki komputerowej. Nie bez znaczenia dla dynamiki tych wszystkich procesów był także kontekst intensywnie i stale rozbudowywanej, od czasów Georges’a Mélièsa, dziedziny efektów specjalnych. W latach narodzin i rozwoju kina elektronicznego dziedzina ta zyskała w ogromnym stopniu na znaczeniu stając się głównym źródłem nowej ikonosfery kina (por. Beau, 1996).

Przykładem twórcy filmowego, który już w latach sześćdziesiątych podejmował próby wprowadzenia techniki wideo do pracy nad filmem, aby w kolejnej dekadzie zrealizować z wykorzystaniem tego medium kilka prekursorskich dzieł, jest Jean-Luc Godard. W latach siedemdziesiątych eksperymenty prowadzące ku „elektronizacji” kina podjął również Zbigniew Rybczyński. Jego kolejne filmy ujawniały narastający brak satysfakcji ich autora z właściwości wykorzystywanego medium kinematograficznego. Artysta ten zaczął więc posługiwać się środkami kina w sposób, który

prefigurował możliwości oferowane przez technikę wideo. W drugiej połowie lat osiemdziesiątych do Godarda i Rybczyńskiego dołączył kolejny entuzjasta elektronicznych transformacji sztuki filmowej – Peter Greenaway. Twórczość tych właśnie trzech artystów omawiam w następnych częściach niniejszego rozdziału. Ten wybór został podyktowany po pierwsze, pragnieniem przedstawienia możliwie jak najszerszego spektrum odmian kina elektronicznego. Dzieła stworzone przez Godarda, Rybczyńskiego i Greenawaya przynoszą nam bowiem bogatą egemplifikację różnorodności zastosowań technologii elektronicznych w sztuce filmowej, dostarczają przykładów całkowicie odmiennych postaw, poetyk i celów, przez co dowodzą, zarazem, rozległości wpływu nowych mediów na współczesne przemiany sztuki filmowej. Drugim powodem takiego wyboru jest chęć pokazania, jak technologie elektroniczne lokują się w doskonale już ukształtowanych, dojrzałych kontekstach artystycznych i przeobrażają je nie niszcząc w żadnej mierze ich specyfiki, ich charakteru, nadając im jedynie nowe kształty. I wreszcie, przyczyną trzecią jest wysoka wartość artystyczna twórczości tych trzech artystów, w wyniku czego rozważane relacje pomiędzy filmem i mediami elektronicznymi uzyskują złożoność i głębię odpowiadającą skomplikowaniu i wyrafinowaniu analizowanych dzieł.

Oczywiście domena rozwijających się kontaktów pomiędzy filmem a mediami elektronicznymi była już w owym czasie znacznie bardziej rozległa niż obszary wyznaczone przez twórczość Godarda, Rybczyńskiego i Greenawaya. Na początku lat osiemdziesiątych, w kręgu fabularnego kina artystycznego należy odnotować powstanie między innymi takich elektronicznych filmów, jak *Echtzeit* (1983) Hellmutha Costarda, *Der Riese* (1983) Michaela Kliera, czy też *Der Unbesiegbare* (1984) Gusztáva Hámosa. Z dzisiejszej, historycznej perspektywy, odgrywają one bardzo ważną rolę w analizowanych tu procesach. Poza tym, iż przetwarzają one poetykę kina wprowadzając doń właściwości charakterystyczne dla sztuki wideo, to podejmują również tematy ściśle odtąd związane z kinem elektronicznym i zastosowanymi technologiami, tematy wielokrotnie powracające w licznych dziełach różnych autorów.

Pierwszy z tych filmów wprowadza problem światów symulowanych i wirtualnych istnień (il. 74). Jego bohater jest zaangażowany w satelitarne badanie powierzchni Ziemi dla potrzeb wojskowych. System, który jest w tym celu wykorzystywany, umożliwia produkcję naturalistycznych, przestrzennych modeli dowolnego miejsca globu. Bohater, który w związku z wykonywaną pracą żyje na pograniczu świata realnego i symulowanego, traci zdolność ich rozróżniania przyjmując ostatecznie, w wyniku owego zagu-

74. Hellmuth Costard *Echtzeit* (1983)

bienia, podsunęta mu hipotezę, iż jest jedynie bytem wirtualnym, symulacją kogoś, kto już prawdopodobnie nie żyje. *Echtzeit* jest wytworem świadomości epoki komputerowej. Podejmuje kwestie ontologiczne wyrastające z zaobserwowanego faktu braku odstępu czasowego (mierzonego w skali możliwości ludzkich) pomiędzy analizą i obliczeniem, a realizacją i sterowaniem symulowanym procesem. Jak odróżnić byt realny od symulowanego (wirtualnego) w sytuacji, kiedy każdy etap projektu (byt wirtualny) jest już obecny w chwili projektowania (byt realny)? Co znaczy w tej sytuacji określenie: „realny”? Film łączy obrazy filmowe, wideo i symulację komputerową. Jest realizacją dokumentalną (Costard włączył doń zapis rozmów, które przeprowadził z ekspertami komputerowymi prowadzącymi badania nad symulacją) i fikcjonalną zarazem, nie będąc w rezultacie żadną z nich w zupełności. Odwzoruje w ten sposób w swej strukturze charakter dyskutowanych problemów.

Drugi film – *Der Riese* Klier – podejmuje zagadnienie wszechobecnej kontroli elektronicznej, która pod pozorem dobroczynnej opieki zamienia świat w Benthamowski Panoptykon – więzienie doskonałe. Wszystkie obrazy tego filmu są wytworem pracy kamer elektronicznych nadzorujących przestrzenie publiczne (il. 75): ulice, lotniska, supermarkety, banki, lub strzegących własność prywatną. Film czyni przedmiotem zainteresowania samo

spojrzenie oraz proces patrzenia (widzenia), realizowany z pozycji znajdującej się poza polem obserwacji. W ten sposób proces ów nadaje zarazem filmowi wymiar autoteliczny, albowiem takie właśnie spojrzenie wyznacza istotę kina (przynajmniej w jego wersji popularnej). Mechaniczny, automatyczny ruch kamer pozostaje w sprzeczności z różnorodnością filmowanych miejsc i wydarzeń, co z kolei uświadamia, iż w świecie nadzoru nie istnieje różnica, a jedynie odstępstwo od normy.

Trzeci film, z kolei, sięga po rekwizyty komiksowej kultury popularnej, budując ironiczną wizję jej nowej, elektronicznej odmiany. *Der Unbesiegbare* jest zarazem swoistym dyskursem na temat idei bohatera, jej społecznej recep-

cji, oraz transformacji, jakim podlega ona w kontekście kultury masowej zdominowanej przez media audiowizualne. Pośrednio dotyczy również problemu indywidualności i tożsamości w świecie, w którym *simulacra* łączą się w niedostrzegalny sposób z bytami realnymi tworząc wspólnie z nimi nowy, ponad- czy *quasi*-realny typ rzeczywistości. Dzieło Hamósa jest jednym z pierwszych filmów fabularnych, w których została zastosowana, znana do tego czasu głównie z reklam telewizyjnych, technika *blue box*, pozwalająca łączyć ze sobą dowolne obrazy, a poprzez nie – dowolne wy-



75. Michael Klier *Der Riese* (1983)

cinki rzeczywistości w nowe całości (il. 76). Wspominany wyżej, ponadrealny tryb rzeczywistości zaistniał w odbiorze filmu właśnie dzięki tej technice (por. Nitschke, Leitner, 1989).

Rzeczywiste elektroniczne kino popularne, które w *Unbesiegbare* jest wyłącznie przedmiotem dekonstrukcji, jest reprezentowane w tym okresie przez *Tron* (1982) Stevena Lisbergera, film w którym symulacja komputerowa uzupełniła zarówno kreacje aktorskie, jak i scenografię, budując w ten sposób nowy wymiar świata przedstawionego i stanowiąc zarazem istotny wkład w rozwój kina multimedialnego.

W kolejnych latach do artystów w różnym zakresie wykorzystujących w swej pracy narzędzia elektroniczne dołączyło wielu innych twórców. Filmy, które powstały w wyniku tej postawy, można zaliczyć zarówno do kina artystycznego, jak i do produkcji popularnej. Tworzyli je między innymi: Percy Adlon (*Herschel und die Musik der Sterne*, 1985), James Cameron (*The Abyss*, 1989/1993; *Terminator 2 – Judgment Day*, 1991), David Cronenberg (*Videodrom*, 1982), John Lasseter (*Toy Story*, 1995), Brett Leonard (*The Lawnmower Man* [Kosiarz umysłu], 1992), Steven Spielberg (*The Hook*, 1991; *Jurassic Park* [Park Jurajski], 1993), John Mc Tiernan (*The Hunt for Red October* [Polowanie na Czerwony Październik], 1990), Wim Wenders (*Carnet de notes sur vêtements et villes* [Notatki o strojach i miastach], 1989; *Bis ans Ende der Welt* [Aż do końca świata], 1991; *Lisbon Story*, 1996), czy Robert Zemeckis (*Who Framed Roger Rabbit?* [Kto wrobił Królika Rogera?], 1988; *Forrest Gump*, 1993). Dzisiaj, pod koniec stulecia, praktyka taka, szczególnie na terenach kina popularnego, jest już niemalże standardem.

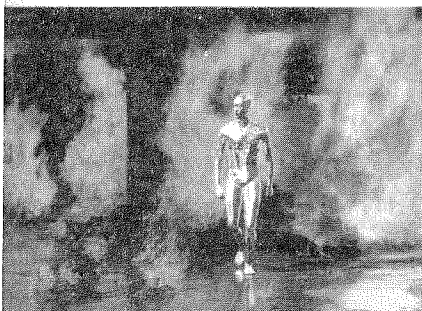
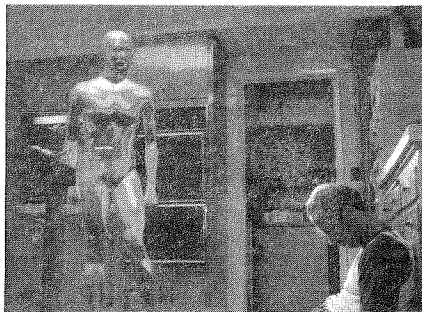
Bardzo ważnym elementem elektronicznej kinematografii stają się współcześnie laboratoria opracowujące projekty obrazów komputerowych. Najbardziej dziś znana instytucja tego rodzaju to „Industrial Light & Magic”, ulokowany w Santa Rafael, California, oddział LucasArts Entertainment Company. Tam właśnie opracowano komputerowe efekty specjalne do wielu wymienionych powyżej filmów (il. 77)³.

Powaga i znaczenie wskazanych procesów „elektronizacji” dla zachodzących współcześnie przeobrażeń kina – obok



76. Gusztav Hamós *Der Unbesiegbare* (1984)

77. A. James Cameron *Terminator 2 – Judgment Day* (1991)



77. B. Steven Spielberg *Jurassic Park* (1993)

³ Nie wszystkich, jednak; interesujące prace zostały także zrealizowane w innych studiach, jak na przykład – XAOS.

ich decydującego wpływu na kształtowanie się nowych struktur i konwencji – przejawia się w tym także, że dotyczą one wszystkich odmian produkcji filmowej: kina popularnego (kina gatunków), fabularnego kina artystycznego, jak również kina awangardowego (eksperymentalnego). Jedną z bardziej istotnych właściwości kina omawianej dekady, wynikającą między innymi, ze wskazanej powszechności zmian, jest więc postępująca likwidacja dotychczasowych granic pomiędzy jego różnymi odmianami. Unifikacja ta przejawia się często w stosowaniu tych samych, bądź podobnych struktur dyskursywnych zarówno w filmie artystycznym, jak i popularnym. Za przykład takiej struktury może posłużyć przywoływana już wielokrotnie w niniejszej książce kategoria gry.

Zastosowanie technik elektronicznych w kinie posłużyło realizacji kilku różnych celów i przyniosło zarazem kilka różnych dłań konsekwencji. Pierwsza, to zmiana warunków pracy podczas filmowania. Realizator zyskał możliwość konstruowania planu obserwując przez cały czas efekty swych zabiegów na monitorze, jak również mógł w każdej chwili zweryfikować rezultaty swej dotychczasowej pracy przeglądając zarejestrowane ujęcia. Druga, to zupełnie odmienny system montażu, który pozwala nie tylko łączyć ze sobą poszczególne ujęcia, ale również ingerować w strukturę poszczególnych obrazów-kadrów (por. np. Baudry, 1996). Montaż elektroniczny, który tworzy obrazy wielowarstwowe, znacznie poszerza możliwości oferowane przez kopiarkę optyczną (reprojektor), której mistrzem był swojego czasu Zbigniew Rybczyński (zanim nie porzucił jej dla narzędzi elektronicznych). Trzecia, to nowa zupełnie jakość efektów specjalnych, łatwiejszych w realizacji i bardziej spektakularnych w kształcie. Dzięki nim, nowy charakter uzyskuje cała filmowa ikonosfera. Zaobserwować bowiem można, iż szczypty początkowo zakres zastosowania owych efektów specjalnych rozrasta się wraz z rozwojem kina elektronicznego (i fundujących go technik) tak dalece, iż w wielu przypadkach staje się ostatecznie tożsamy z całym filmem. Czwarty, i z teoretycznego punktu widzenia chyba najważniejszy, produkt kina elektronicznego, to ufundowana między innymi na tych efektach nowa ontologia obrazu i świata filmowego. Nowa ontologia mogła zaistnieć w pełni dopiero wtedy, gdy technika analogowa, właściwa dla wideo w jego fazie początkowej, została zastąpiona przez technikę cyfrową. Pozwoliła ona odwrócić relację pomiędzy obrazem i reprezentowaną przezeń rzeczywistością. Zamiast obrazu odsyłającego do istniejącego uprzednio świata realnego (bazinowski kompleks mumii), albo, inaczej mówiąc, obrazu determinowanego przez rzeczywistość realną, obrazu, którego percepcja jest, z kolei, uwarunkowana przez naszą wiedzę o realnym świecie, mamy do czynienia z obrazem generującym rzeczywistość, obrazem określającym, a nie – określanym. Nawet jeśli realizator wykorzystuje program komputerowy, który, między innymi, ma za zadanie imitować percepcję właściwą oku ludzkiemu, oraz kreować świat przed-

stawiony według parametrów rzeczywistości realnej, to i wówczas inność postrzeganego (domniemywanego) świata jawi się jako fakt trudny do podważenia. W dziele takim relacja pomiędzy wpisanym w jego strukturę sposobem postrzegania świata a rzeczywistością przedstawioną przybiera charakter konfliktowy. Postrzeganie zdaje się rozmijać z postrzeganym, co w nastawieniu naturalnym jest odczuwane jako „sztuczność” oglądanego świata.

Łączenie w ramach tego samego dzieła obrazów o naturze fotograficznej i obrazów generowanych elektronicznie wzmacnia i uwidatnia wspomniany konflikt. Światy, które kryją się za tymi dwiema formami obrazowości, są bowiem w istocie nieprzystawalne. Posiadają one zupełnie odmienne ontologie. Niespójność rzeczywistości przedstawionej w takim filmie jest zwykle maskowana poprzez swoiste ukształtowanie dyskursu fabularnego, w którym przeciwstawienie różnych światów jest ugruntowane (i wytłumaczone) zarówno dramaturgicznie, jak i ontologicznie.

Rozważania nad nowym, autonomicznym, cyfrowym obrazem i (odwróconą) relacją pomiędzy nim i przedstawianym światem, mogą odnaleźć swój teoretyczny fundament w teorii radykalnego konstrukttywizmu. Teoria ta mówi, iż nie powinniśmy zakładać realnego, niezależnego od naszej percepcji istnienia doświadczanego przez nas świata. Nie możemy bowiem powiedzieć niczego o świecie poza ludzką percepcją i pojęciami. Radykalny konstrukttywizm proponuje model wiedzy uprawomocniający te tylko sposoby myślenia i działania, które okazały się skuteczne w naszych doświadczeniach i porzuca zarazem iluzję, iż ponieważ okazały się one tak owocne, to muszą nieść w sobie obraz świata jako takiego. Z jego perspektywy każde pojęcie świata, jakim się posługujemy, nie jest mniej lub bardziej prawdziwym przedstawieniem realności, lecz jedynie inwentarzem dotąd doświadczonych możliwości (zob. np. Berger, Luckman, 1983/1966; Latour, Woolgar, 1986; Schmidt, 1993; Zybertowicz, 1995). Hybrydyczna realność obrazów elektronicznych powołujących do istnienia światy, którym przypisuje się często status *simulacrum* wydaje się odwoływać do takiej właśnie, konstrukttywistycznej interpretacji.

Postępujące równocześnie z zacieraniem granic pomiędzy kinem artystycznym a popularnym rozwarstwienie kultury i sztuki ruchomego obrazu, spowodowane przez rozwój technologii elektronicznych, staje się jednak, z kolei, źródłem nowych źródeł i nowych podziałów. Rozwój mediów interaktywnych i postęp w badaniach nad rzeczywistością wirtualną postawiły kino wobec perspektywy kresu jego dotychczasowych form oraz przyniosły pierwsze doświadczenia wyobraźalnej przyszłości. Inwazja technologii cyfrowych w domenę filmowego obrazu głęboko przeobraziła jego strukturę i relacje z rzeczywistością realną, przyniosła nowe formy przedstawianego świata, dodała do inwentarza filmowych fabuł liczne wątki i tematy, oraz przekształciła wiele starych, jak również zmodyfikowała kształt doświadczenia odbior-

czego. Nie zmieniła jednak zasadniczych ram tego doświadczenia, ani też wielu głównych właściwości kina i dzieła filmowego. Te fundamentalne zmiany przynoszą dopiero kolejne fazy cyfrowej transformacji kina: film interaktywny oraz filmowa rzeczywistość wirtualna.

Elektroniczne kino interaktywne ciągle jeszcze jest dopiero u początku swej drogi. Dyskurs o jego możliwych formach i o jego znaczeniu dla przeszłości kina oraz dla sztuki ruchomego obrazu możemy w większym stopniu wyprowadzać z analizy teoretycznej niż z interpretacji dotychczas powstałych dzieł⁴. Technologia, która warunkuje kino interaktywne jest ciągle jeszcze w fazie eksperymentów. Ich zaawansowanie jednak, i perspektywy otwierane przez kino interaktywne, każe w nim właśnie widzieć bardzo ważną część kina przyszłości. Rzeczywistość wirtualna wydaje się tą technologią interaktywną, która obiecuje szczególnie interesujące formy percepcji. Połączenie interaktywności odbywającej się w czasie realnym, „zanurzenia” punktu, z którego odbywa się percepcja wirtualnego świata, oraz telematycznego kontaktu z oddalonym światem, buduje najbardziej fascynującą wizję elektronicznego kina przyszłości.

Różnorodność i bogactwo przejawów kina elektronicznego czyni zeń zjawisko o szerokich możliwościach ekspansji, występujące w rozmaitych przestrzeniach komunikacyjnych. Wiele filmów należących do współczesnej postaci kina rozszerzonego charakteryzuje równoczesne występowanie w nich właściwości należących do nowego, „elektronicznego” paradygmatu, oraz cech wiążących je z dotychczasową historią kina. Obok nich kształtują się także formy, które zrywają w znacznym stopniu kontakt z dotychczasową historią kina i z wyrastającymi zeń jego formami. Terażniejszość kina jawi się więc w ten sposób jako kolejny okres przełomu, równoczesne doświadczenie końca i nowego początku.

JEAN-LUC GODARD ALBO WIDEO JAKO PRYWATNOŚĆ KINA

Jean-Luc Godard już ponad czterdzieści lat pozostaje aktywny w rozmaitych dziedzinach filmu, a w każdej z nich – czy to jako teoretyzujący krytyk, czy też jako artysta głęboko świadomy wszystkich aspektów twórczej pracy w filmie i w wideo – Godard zbudował własny, oryginalny świat – niepowtarzalny w swym charakterze zespolenie znaczeń, emocji, wartości, technik, oraz form.

Połączenie kompetencji krytyka i twórcy przyniosło twórczości Godarda niezwykle ważną właściwość. W wyniku takiego zjednoczenia perspektywy artystycznej i metaartystycznej jego filmy uzyskiwały podwyższony wymiar autoteliczności stając się w ten sposób autonomicznymi dziełami sztuki, oraz, równocześnie, uzyskiwały status elementów dyskursu na temat kina i sztuki filmowej.

⁴ Aczkolwiek powstało już wiele dzieł interaktywnych o dużej wartości, których autorzy podkreślają związek swych prac z kinem.

Godard jest więc w swoich dziełach zarazem artystą i teoretykiem. Sam zresztą tak o tym mówił: „Jako krytyk uważałem już siebie za filmowca. Dzisiaj nadal uważam siebie za krytyka, i jestem nim w jakimś stopniu bardziej, niż kiedykolwiek przedtem. Zamiast napisać artykuł realizuję film, do którego wprowadzam kategorie krytyczne. Traktuję samego siebie jako eseistę, tworzę eseje w formie opowiadań, które nie są napisane, lecz sfilmowane”⁵.

W swej twórczości Godard porusza się pomiędzy wszelkimi konwencjami aktywizując zarazem występujące na tych pogranicznych obszarach związki, pokrewieństwa i opozycje. Jego dzieła lokują się pomiędzy kinem, a innymi sztukami; pomiędzy awangardą filmową, a kinem fabularnym pozostającym pod presją komercyjną; pomiędzy kinem, a telewizją i sztuką wideo; pomiędzy fikcją, a dokumentem; pomiędzy narracją, a ekspresją liryczną; pomiędzy perspektywą autorską, którą (w pewnym sensie) stworzył i której pozostaje przykładem przywoływanym aż do znudzenia często, a twórczością oddawaną coraz bardziej we władanie umysłu i wyobraźni widza. Godard nie przyjmuje w pełni żadnej zasady, poza niezależnością twórczą. Postawa ta pozwoliła mu ocalić swoją tożsamość i jej prawo do przeobrażeń. Dzięki uparciu podtrzymywanej niezależności mógł pozostać wierny swej własnej wizji kina, która skazała go na los wiecznego nomady, a jego sztukę – na bycie w diasporze, w nieprzerwanej wędrówce ku stale na nowo wyznaczanym celom.

Warto zwrócić uwagę na sposób, w jaki Godard jest przyjmowany w środowisku szeroko pojmowanych sztuk wizualnych. Jest to najlepszy dowód złożoności i wielodyscyplinarności dzieła tego artysty, oraz zakresu i skali ważności jego propozycji twórczej dla współczesnej kultury artystycznej⁶. Jest on jednym z niewielu twórców kina fabularnego, którego twórczość jest tam obserwowana z ogromną uwagą i zainteresowaniem, chociaż, w przeciwieństwie do Petera Greenawaya czy Dereka Jarmana, nie jest on aktywny w innych, niż film i wideo, dziedzinach sztuk wizualnych⁷. „Art Press” poświęcił mu specjalny numer, a jego redaktorzy: Dominique Paini oraz Guy Scarpetta, wyjaśniając we wstępie redakcyjnym przyczyny tej decyzji pisali, iż to właśnie Godard sprawił, że pokochali kino, że jest on stale aktywny i twórczy, że ciągle poszukuje i odkrywa, że jego filmy, jak *Passion* (Pasja, 1981), czy też *Prénom Carmen* (Imię Carmen, 1983), należą do najważniejszych dzieł sztuki naszych czasów. Przekraczając, jak wielu innych, radykalnie utopijne wizje sztuki nie powraca on, jak tamci, do porzuconych niegdyś konwencji, lecz usiłuje podążać dalej – w nieznaną. Pozostając po stronie inwencji nadaje jej wymiar konieczności tyleż estetycznej, co moralnej. To właśnie on – zdaniem redaktorów „Art Press” – uczynił kino narzędziem prawdy, a to, o czym i jak mówi w swoich filmach (religia, kobiety, przemoc, wojna, więzi społeczne, nieporozumienia seksualne) jest przez nich uważane za bardzo głębokie, a każdy film – za burzę, wyda-

⁵ Godard, 1962; cyt. za Eberhardt, 1970: 22-23.

⁶ *Le cinéma selon Godard* – numer specjalny „CinémaAction” 1989, nr 52, zbiera liczne teksty podejmujące problem znaczenia twórczości Godarda dla rozwoju sztuki filmowej, jak również dla innych dyscyplin artystycznych. Zob. też Douin, 1989.

⁷ Dostrzega się w twórczości Godarda kontynuację tendencji awangardowych. Stefan Morawski na przykład wskazuje na związki twórczości Godarda z dadaizmem, surrealizmem i happeningiem; zob. Morawski, 1971.

zenie intelektualne i estetyczne zarazem. Utrzymują oni również, iż dzieło Godarda stało się w latach osiemdziesiątych niezwykle złożone, multimedialne i wykracza poza obszar wyłącznego zainteresowania (sam dodałbym: i kompetencji) krytyki filmowej. Tylko poprzez mnożenie punktów widzenia można więc zbliżyć się ku jego zrozumieniu (Paini, Scarpetta, 1985: 3).

Twórczość Godarda jest zawsze dzielona przez jej interpretatorów na kilka okresów. Uważa się bowiem, że tylko w ten sposób można spróbować narzucić jej bodaj względną (aczkolwiek chwilową jedynie) stabilność i podjąć próbę jej uporządkowania. Porządek taki ma oczywiście spełniać również inne zadania poznawcze, ilustrując na przykład ewolucję poglądów i estetyki Godarda. Najbardziej zasadny podział (jak każdy inny narzuca on oczywiście twarde cezury tam, gdzie można jedynie mówić o płynnych przejściach) wyodrębnia w jego dziele następujące rozdziały:

(1) okres nowofalowy kończący się w 1968 roku (aczkolwiek można dyskutować, czy zrealizowana w roku 1967 *La Chinoise* (*Chinka*) nie otwiera już kolejnego etapu);

(2) okres kina walczącego, trwający od 1968 do mniej więcej 1972 roku, kiedy Godard, po wykonaniu (kolektywnym) szeregu filmów w ramach grupy „Dziga Vertov”, zrealizował wraz z Jean-Pierre Gorinem *Tout va bien* (*Wszystko w porządku*) oraz *Letter to Jane*, aby następnie porzucając (jak pochopnie uznano) na kilka lat twórczość filmową osiedlić się wraz z Anne-Marie Mièville w Grenoble;

(3) okres, który określiłbym przez odwołanie do nazwy wytwórni – „Sonimage” – którą Godard i Mièville założyli w Grenoble w 1972⁸ roku (w kilka lat później przeniosą się wraz z wytwórnią do Rolle, miasteczka pomiędzy Genewą a Lozanną). Wtedy właśnie – w Grenoble – podejmują oni eksperymenty z wideo; okres ten trwa mniej więcej do początku lat osiemdziesiątych, kiedy kończy działalność „Sonimage”, a Godard powołuje do istnienia „J.L.G.Films”;

(4) okres trwający mniej więcej od roku 1982 aż po dzień dzisiejszy; w tym czasie Godard tworzy na przemian i filmy i prace wideo (oraz programy dla telewizji), jak również dzieła, w których wykorzystuje obie te techniki.

Dla większości historyków kina oraz krytyków filmowych zainteresowanych dziełem Godarda najbardziej wartościowym okresem w jego twórczości pozostał czas sprzed maja 1968⁹. W ich przekonaniu, zarażony ideologią maoistowską twórca przestał wówczas interesować się kinem i zajął bez reszty działalnością polityczną. Trudno jednak o pogląd bardziej fałszywy. Po pierwsze bowiem, w całym okresie pracy w grupie „Dziga Vertov” Godard nie przestawał zajmować się kinem w równie poważny jak uprzednio sposób. Odrzucił jedynie metody, jakimi dotąd posługiwał się w pracy filmowej, poszukując dla kina i filmu innych dróg. Po drugiej natomiast, zainteresowania polityczne są obecne bardzo wy-

⁸ Ściśle mówiąc Godard i Mièville założyli Sonimage jeszcze w Paryżu, jednak rzeczywistą działalność wytwórnia podjęła dopiero po przeniesieniu do Grenoble.

⁹ Por. MacCabe, 1980; ten pierwszy okres został szczegółowo opisany w: Mussman, 1968, oraz Roud, 1970.

rażnie także i we wcześniejszych, „nowofalowych” filmach Godarda, choćby w *Les Carabiniers* (Karabimierzy, 1963) lub w *Deux ou trois choses que je sais d'elle* (Dwie lub trzy rzeczy, które o niej wiem, 1966), rzutując nie tylko na ich problematykę, ale także i na sposób realizacji.

Właśnie w tym „maoistowskim” okresie Godard formułuje zresztą poglądy, które podważają zasadność wydzielenia okresu „politycznego” w jego twórczości pisząc, że nie należy robić filmów politycznych, lecz tworzyć je w sposób polityczny (co robił zawsze). Ten okres w twórczości Godarda warto więc wyodrębnić nie z powodu jego zainteresowań i działalności politycznej (a przynajmniej nie wyłącznie, a nawet nie przede wszystkim), lecz ze względu na nowe strategie twórcze, które artysta ten zaczął wówczas wprowadzać (z najbardziej skrajną redukcją kina do nieruchomych fotogramów, którą zastosował w *Cinétracts*, 1968), ze względu na powiązanie owych strategii z odmienną postawą wobec kina i jego funkcji, oraz ze względu na przemiany, jakim ulegał jego stosunek do materii kina, używanych w nim środków i technik.

W wyniku tych właśnie przeobrażeń, które dotknęły wówczas jego koncepcję twórczości, Godard bardziej zainteresował się – w okresie następnym – technikami wideo. Uczynił to między innymi dlatego, że uświadomił sobie ich znaczenie dla kształtowania prywatnego, subiektywnego wymiaru filmu, oraz dla zachowania niezależnego charakteru produkcji we wszystkich jej etapach. W jednym z wywiadów udzielonych wówczas powiedział, iż po piętnastu latach twórczej pracy filmowej zdał sobie sprawę, że jego prawdziwym filmem „politycznym” może być jedynie film o nim samym, film pokazujący jego żonie i córce kim on naprawdę jest, innymi słowy – film własny, prywatny (*film de famille; home-movie*).

W czasie współpracy z grupą „Dziga Vertov” Godard nie porzucił więc kina dla działalności polityczno-agitacyjnej. Ci, którzy tak sądzą, zapominają, iż kino bardzo często (niektórzy twierdzą, że zawsze) jest wehikulem dla określonej ideologii, tyle tylko że na ogół stara się ją ukryć pod powierzchnią atrakcyjnie skonstruowanej fabuły. Aby zająć się polityką w kinie nie trzeba go wcale dla niej porzucić. A Godard, oprócz zaangażowania w działalność polityczną, podjął wówczas ponowną próbę (będzie to robił jeszcze wiele razy) rozważenia problemu, w jaki sposób poglądy żywione przez twórcę, który traktuje swoje życie jako całość łączącą wszystkie formy jego aktywności, uzyskują swój wyraz w tworzonych przez niego filmach i w jaki sposób wpływają na ich kształt. W rezultacie tego namysłu uświadomił on sobie, iż nie jest w sposób konieczny związany z tym systemem produkcji i dystrybucji filmowej, w którym dotąd tkwił, tym bardziej, że narusza on nader często integralność jego osobowości twórczej. To więc, co powszechnie jest uważane za ówczesne wycofanie się Godarda z twórczości filmowej, jest w istocie jedynie jego rezygnacją

(nie ostateczną, ale jego późniejszy powrót do kin będzie już związany z zupełnie inną świadomością, ugruntowaną właśnie w tym doświadczeniu nieobecności) z pozostawania w obiegu wyznaczanym przez komercyjny system kina.

Także kolejny okres domniemanej rezygnacji z aktywności twórczej, pierwsze lata pobytu w Grenoble, był w rzeczywistości wytężoną pracą, w wyniku której rozwinęła się i uaktywniła wytwórnia „Sonimage”. Godard dał w tym okresie wyraz poglądom, które ostatecznie dopracował właśnie w dopiero co zakończonym okresie kina walczącego, poglądom nakazującym twórcy przejście odpowiedzialności i kontroli nad wszystkimi elementami procesu twórczego¹⁰. Postawa ta – typowa (i oczywista) dla niskobudżetowego kina awangardy – w kinie fabularnym była zjawiskiem nowatorskim (aczkolwiek ugruntowanym w kilku wcześniejszych doświadczeniach nowofalowych). Została ona także zaadaptowana przez wielu twórców usiłujących zachować niezależność artystyczną w kontekście kina funkcjonującego w warunkach rynkowych (szczególnie dotyczy to nowego kina niemieckiego: Alexandra Klugego, Wenera Herzoga, Wima Wendersa i wielu innych).

Widać więc bardzo wyraźnie, że, wbrew obiegowym przekonaniom, poszczególne etapy w twórczości Godarda nie są wcale tak bardzo od siebie odseparowane. Każdy z nich zaczyna się właściwie jeszcze w okresie poprzedzającym, rozwija się i umacnia w czasie sobie „przypisanym”, aby następnie uczestniczyć w kształtowaniu fazy kolejnej. I w ten sposób właśnie, etap (jak dotąd) ostatni dzieła Godarda łączy w sobie to wszystko, co było uprzednim doświadczeniem artysty, a co stało się obecnie jego teraźniejszością: film, wideo, telewizję, wymiar autorski, poetykę i politykę.

Godard jest uważany, tym razem równie powszechnie, co w pełni zasadnie, za najważniejszego z twórców Nowej Fali, a co za tym idzie, za głównego w tym kręgu reformatora języka filmowego. Także i w tym przypadku jednak, krytycy są skłonni bardzo zawężać zakres obszaru poddanego innowacyjnej transformacji, redukując go aż nazbyt często do zagadnień narracji (zob. np. Płażewski, 1992: 27). Tymczasem, zakres przeobrażeń, jakim został poddany język filmu, bogactwo poetyki audiowizualnej zaproponowanej przez Nową Falę, a szczególnie przez Godarda, ogarnia wszystkie dziedziny komunikacji filmowej, całokształt środków wyrazowych kina. Przede wszystkim jednak, została wówczas stworzona nowa logika sztuki filmowej. Kino bowiem zwróciło się – przede wszystkim właśnie w filmach Godarda – przeciw swoim możliwościom budowania iluzjonistycznego spektaklu, przeciw swej zdolności dostarczania złudzenia obcowania z samą rzeczywistością. Procesy identyfikacji-projeckji, ugruntowane w trakcie dotychczasowego rozwoju kina jako podstawowe mechanizmy określające psychologię percepcji filmu, zostały przez Godarda obnażone, poddane dekonstrukcji i, ostatecznie, odrzucone. W zamian zo-

¹⁰W odniesieniu do sytuacji pisarza problem też dostrzegł również Ronald Sukenick: „Rozdarcie między instytucjami, które stawiały sobie za cel robienie pieniędzy, a instytucjami, które dążyły do ich rozdawania, pisarze tak czy inaczej schodzili do poziomu żebraków. Stawało się oczywistością, iż jedyny sposób na odnalezienie się w świecie instytucji – czy to publicznych, czy też prywatnych – polegał na uzyskaniu oparcia w instytucjach, które stworzyły się samemu”, zob. Sukenick, 1995: 313-314.

stał zaproponowany proces dystansacji – lekarstwo na wpojona już przez dotychczasowe kontakty z kinem-spektaklem wiarę w autorytet rzeczywistości jakoby przysługujący światu filmowemu, antidotum zwalczające skłonność do nadmiernego ulegania ideologii budującej strukturę głęboką semantyki filmu. Proces ten otwierał drogę do nowego modelu: filmu – dyskursu. Budując ów nowy model Godard odwołał się do idei *verfremdungseffekt* oraz metod stworzonych niegdyś przez Bertolda Brechta na użytek jego, tak zwanego, teatru epickiego. Dlatego też model ten jest opatrywany właśnie mianem filmu brechtowskiego (por. np. MacCabe, 1974; Heath, 1974; 1975-76; Walsh, 1981; Lovell, 1982-83).

Wiele sposobów, technik i konwencji stworzył Jean-Luc Godard w celu realizacji swojej wizji brechtowskiego kina dystansacji. Pierwsza grupa sposobów, to dekonstrukcja metod, reguł i zasad stosowanych dotąd w tradycyjnym kinie. I tak, dla przykładu, montaż Godarda zrywa całkowicie z zasadami montażu konstruktywnego, w którym każdy segment dzieła filmowego posiada przypisaną mu funkcję i znaczenie. Film, zrealizowany według zasad konstruktywnych, posłuszny idei funkcjonalizmu, zbudowany jest tylko z tych elementów, które są niezbędne dla realizacji określonych funkcji narracyjno-dramaturgicznych. W filmach Godarda, natomiast, zawsze można znaleźć wiele składników, które wydają się zupełnie niepotrzebne. Tak też właśnie oceniała je krytyka, nieczęsto dostrzegając celowość stosowania i premedytację tego zabiegu. Taki montaż jest związany w naturalny sposób, z równie „niedbałą” narracją, a w konsekwencji służy on otwartej kompozycji i oddramatyzowanej strukturze świata przedstawionego.

Montaż Godarda spełniając ograniczone zadania narracyjno-fabularne, zyskuje w zamian znacznie zwiększone powinności wobec obrazu. Buduje on niezwykle złożoną, heterogeniczną strukturę wizualną, powiązaną w nie mniej skomplikowany i rozbudowany sposób z warstwą dźwiękową. Dekompozycji zostaje również poddana psychologia postaci, tak ważna w tradycyjnym kinie. Wszystkie te zabiegi, wsparte niekonwencjonalnymi technikami zdjęciowymi oraz wyeksponowaniem materialności obrazu, przynoszą wspólnie efekt w postaci filmu bardzo odległego od standardów, filmu przynoszącego wrażenie całkowitej dowolności kreacyjnej.

Godard bardzo chętnie i często podkreślał brak uzależnienia kamery i kreowanego przez nią spojrzenia od funkcji opowiadania. Doskonałym tego przykładem jest sekwencja z wczesnego filmu *Une femme mariée* (*Kobieta zamężna*, 1964), w której Charlotte i jej syn wybierają się taksówką na lotnisko, aby spotkać tam męża Charlotte. Kamera (a tym samym i obraz) porzucając logikę opowiadania wykonuje tam nagle nieoczekiwany obrót wokół osi ulokowanej w centralnym punkcie obrazu i na chwilę ustawia widza „na głowie”. Nie mniej uderzająca jest inna sekwencja tego filmu, kiedy widz przekonany, iż ogląda, oczami Charlotte,

reklamę w magazynie „Elle” stwierdza nagle, iż jego punkt widzenia został (nie wiadomo kiedy) niepostrzeżenie utożsamiony z neutralnym, „obiektywnym” spojrzeniem kamery, co zostaje odkryte wówczas dopiero, kiedy Charlotte wkracza w pole swego „własnego” spojrzenia. W rezultacie częstego stosowania przez Godarda tego rodzaju zaskakujących rozwiązań widz – pozbawiony gotowych, uniwersalnych wzorów percepcyjnych – zostaje postawiony wobec konieczności odnalezienia własnej drogi poprzez film.

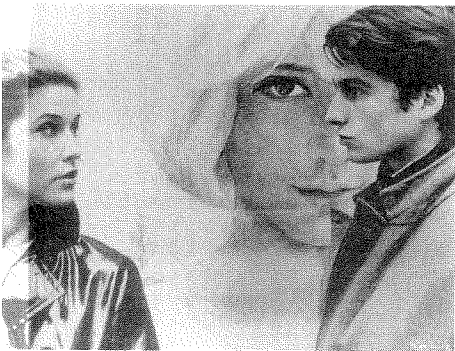
Techniki dekonstrukcyjne bardzo płynnie łączą się w twórczości Godarda z zabiegami tworzącymi drugą grupę procedur, tych, które mają charakter „pozytywnych” innowacji twórczych. Ich walor dystansacyjny nie polega już na „negatywności” dekonstrukcji. Jest propozycją nowej poetyki filmowej. Spośród stanowiących ją zasad warto przywołać, jako najważniejsze, techniki kolażu oraz struktury eseiczne.

Od pierwszych swoich filmów Godard posługiwał się bardzo zróżnicowaną materią wizualną i dźwiękową (por. Skwara, 1968; Mach, 1973). W ciąg filmowych obrazów wprowadzał statyczne fotografie, obrazy fragmentów czasopism, plakatów, komiksów (il. 78). Posługiwał się planszami z napisami. Łączył fragmenty fikcjonalne (zainscenizowane) z materiałami dokumentalnymi.

W podobny sposób posługiwał się dźwiękiem. Często też nakładał monolog narratora na dialogi, i to w taki sposób, że widz nie zawsze wiedział do kogo należy głos.

Innym wymiarem poetyki kolażu w filmach Godarda jest systematyczne posługiwanie się cytatami. Także i w tej materii odnajdujemy ogromną różnorodność wykorzystywanych przez niego sposobów, jak również rodzajów przywoływanych zjawisk. Bywają to bowiem inne filmy (własne bądź cudze), utwory literackie i filozoficzne, dzieła sztuk plastycznych (obrazy, rzeźby), utwory muzyczne, wypowiedzi różnych postaci historycznych, etc. Cytaty pojawiają się wraz z informacją o źródle, bądź bez niej. Nigdy właściwie nie wiadomo, czy wypowiedź postaci

filmowej lub narratora jest tekstem oryginalnym, czy też zacytowanym. Badacze twórczości Godarda, którzy usiłowali rozszyfrować źródła tych odniesień, wpadali bardzo szybko we frustrację. Tymczasem uporczywe i systematyczne poszukiwanie owych źródeł wydaje się pedanterią zupełnie nie stosowną wobec strategii Godarda. Jego filmy mają bowiem spełniać rolę inspiracji dla „wewnętrznego” dyskursu odbiorcy, który włącza je w swój własny świat, pełen jego własnych przemyśleń i zapożyczeń. Zróżnicowany, „nieobiektywny” odbiór jest tu wręcz przyjętym założeniem. Metoda zapożyczeń spełnia ponadto rolę dystansacyjną, obnażając umowny wymiar filmowego świata.



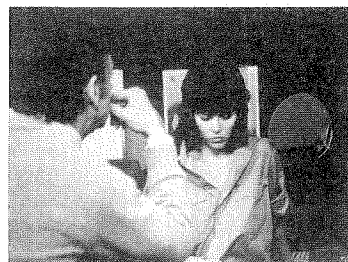
78. Jean-Luc Godard *Masculin – Féminin* (1966)

W jakiś sposób poetyka kolażu wydaje się zrelatywowana do poetyki esejicznej. Kolaż jest bowiem tylko jednym z wielu sposobów, za pomocą których Godard przerywa (burzy) ciągłość filmowego świata i przenosi uwagę odbiorcy z losów protagonistów na określone rozważania, wobec których także i postacie owe odgrywają jedynie rolę swoistego *exemplum*. Szczególnie wyrazistym przykładem tej strategii jest wspomniany już film *Karabinierzy*. Odnajdujemy w nim zarówno oba aspekty poetyki kolażu (rozmaitość materii filmowej połączona z wielością odniesień i cytatów), jak i esejiczne potraktowanie postaci oraz wydarzeń, w których one uczestniczą. Konstrukcję psychiczną i historyczną protagonistów cechuje całkowita umowność. Świat został zbudowany – co natychmiast zostało skonstatowane przez krytykę – z elementów rzeczywistych, ale pochodzących z różnych epok i miejsc. Bohaterowie noszą imiona historyczne. Ich zachowanie każe myśleć o daleko idącym uproszczeniu psychologicznym. Jakby w zgodzie z tezami *Traktatu o manekinach* Brunona Schulza (bardzo bliskimi, skądinąd, koncepcjom Godarda) w filmie jest tylko tyle z możliwego bogactwa postaci i ich świata, ile jest potrzebne autorowi do skonstruowania jego intelektualnego¹¹ dyskursu. Ostentacyjnie wykorzystywane anachronizmy, konstrukcje groteskowe i absurdalne, uzupełniają strukturę dyskursu, który ostatecznie przekształca bajkę o królu i jego poddanych w rozważania na temat metod sprawowania władzy, a zarazem w dyskurs o udziale w tym samego kina (rozważania dotyczące filmu jako takiego zawsze towarzyszą w twórczości Godarda wszystkim innym podejmowanym problemom).

Poetyka esejiczna Godarda ogarnia w gruncie rzeczy wszystkie elementy komunikacji filmowej. Mieszczą się w niej zarówno techniki kolażu i umowności, jak również język narracji i dramaturgii, techniki pracy z aktorami¹², stosunek do medium i do odbiorcy. Poetyka ta jest zapewne najważniejszym elementem kina Godarda. Dzięki niej mógł on połączyć w jedną całość opowiadane historie, refleksję dotyczącą sposobu ich opowiadania, oraz rozważania na temat świata – miejsca w którym wszystko to się odbywa. Przypomnijmy też sobie, że on sam uważał siebie właśnie za esejistę. Tylko bowiem na tej drodze mógł on równocześnie realizować wszystkie swoje zainteresowania (por. Kawin, 1978).

Musimy przez cały czas pamiętać o złożoności postawy Godarda. Był on przecież zarazem twórcą-reżyserem i krytykiem. A być krytykiem filmowym we Francji, po André Bazinie, oznaczało także być krytykiem rzeczywistości. We wszystkich jej wymiarach. Godard nie chciał tworzyć widowisk dla anonimowej publiczności – nabywców biletów kinowych. Kierunek przekształceń, jakie narzucił sztuce filmowej, przeobrażał ją w narzędzie komunikacji. Film, dzięki jego staraniom i wysiłkom pozostałych

¹¹ Intelektualizm wywodu nie oznacza wcale nieobecności w nim wymiaru emocjonalnego; powróć do tego wątku w dalszych partiach niniejszego rozdziału.



79. Jean-Luc Godard *Tout va bien* (1972)

¹² Przykładem ukazującym jak skomplikowane i wymyślne reguły określają pracę Godarda z aktorami (poddawaną często zdecydowanej krytyce) jest wspomniany już film *Tout va bien*, w którym Godard obsadził w głównych rolach gwiazdy – Jane Fondę i Yves Montandę – zatrudnił następnie jako robotników (zamiast, jak można było oczekiwać, statystów) młodych, bezrobotnych aktorów. Ich rzeczywista, *sui generis* zawodowa zawiść połączona z podziwem i niechęcią wobec sławnych partnerów miały razem zbudować skomplikowane relacje konstruowane w filmie, nadać im wymiar autentyczności (il. 79).

uczestników ruchu nowofalowego, stał się częścią ogólnego dyskursu intelektualnego. Dzieła filmowe uzyskały status poważnych wypowiedzi na temat aktualnych problemów społecznych, politycznych, kulturalnych (wojna w Algierii, w Wietnamie, status kobiety w społeczeństwie, wyzysk społeczny, prostytutka, perspektywy rozwoju cywilizacji, amerykańizacja kultury europejskiej, komercjalizacja sztuki, a szczególnie kina, etc.).

Widz, nie mając możliwości uzyskania w ramach filmowego dyskursu roli aktywnego, zabierającego głos uczestnika, otrzymał w zamian wgląd w naturę filmu. Miał świadomość, że to, co widzi na ekranie, jest podmiotową kreacją. Ze wizja świata, jaka wyłania się spoza ekranowych wydarzeń, jest subiektywna, że można z nią dyskutować, przyjąć albo odrzucić. Było to zarazem zachętą dla niego, aby przeciwstawiać nie akceptowanej przez siebie czyjejś koncepcji swój własny pogląd. Godard odwoływał się więc do indywidualności swego odbiorcy, do jego wrażliwości, wiedzy, emocjonalności, wyobraźni, pragnień czy obaw. Pragnął spowodować reakcję, która dopełniłaby jego film. Jak bowiem sam kiedyś napisał – i nie należy tego traktować jako powtórzenie bądź jedynie kontynuację myśli Siergieja Eisensteina – kino to nie jest jeden obraz za drugim, to jeden obraz, potem drugi, a one tworzą trzeci, który jest ostatecznie ukształtowany przez widza w chwili oglądania filmu¹³.

Można więc uznać, a zabrzmie to nieco paradoksalnie w kontekście typowych na ten temat poglądów, iż jedynym prawdziwym sposobem robienia filmów dla publiczności jest robienie filmów autorskich. Filmów, w których status komunikacji jest ukazany bez kamuflażu, widz uzyskuje jasno określoną rolę, a twórca filmowy nie ukrywa się ani za filmem, ani za prezentowanym w nim światem.

Warto też tu podkreślić emocjonalny wymiar filmów Godarda. Używane stale w odniesieniu do jego twórczości pojęcie dyskursu nie powinno być rozumiane w sensie zawężającym je do treści intelektualnej. Eseciczny dyskurs filmowy Godarda jest tyleż racjonalny, co emocjonalny. Oba te aspekty ścierając się ze sobą w jego filmach, bądź zgodnie współpracując, budują w ten sposób napięcie wokół poruszanych problemów, jak też, poprzez kreowaną płaszczyznę metaforyczno-symboliczno-ekspresyjną, tworzą – i to nader często – poetycki charakter jego twórczości. Ta niedoceniana, a często wręcz niedostrzegana jakość dzieła Godarda, czyni je zjawiskiem wielowymiarowym, znacznie ciekawszym niż inne formy filmu zaangażowanego w rozwiązywanie problemów współczesnego świata.

Eseciczna poetyka filmów Godarda, posługująca się szeroko rozumianą techniką kolażu i różnymi środkami dekonstrukcji struktury dzieła oraz struktury samego medium, wyznacza bardzo charakterystyczny stosunek do rzeczywistości. Jej status jest bowiem systematycznie problematyzowany, a relacja po-

¹³ „Cahiers du Cinéma” 1980, nr 316.

między światem realnym i jego audiowizualnym przedstawieniem ciągle opalizuje sygnalizując daleko posuniętą nieokreśloność. Rzeczywistym i jedynym fundamentem dla filmowego świata jest tu właśnie ów emocjonalno-intelektualny dyskurs, który wyznacza artystyczny charakter Godardowskiej poetyki eseicznej. Poetyki nadającej jej twórczości jednoznacznie autorski charakter.

W potocznej świadomości filmowej Jean-Luc Godard tak chyba właśnie został przede wszystkim zakwalifikowany – jako twórca kina autorskiego. Zanim zaistniał dla publiczności kinowej jako autor filmowy, uprawiał i propagował strategię krytyczną nazywaną polityką autorską. Kierowała ona uwagę w stronę subiektywnych, autorskich właśnie, pierwiastków filmu z przekonaniem, że są one najistotniejsze. Godard i pozostali krytycy z kręgu Nowej Fali byli znani z wielu analiz powszechnie dotąd lekceważonych filmów klasy B (zwykle amerykańskich), z lektur odkrywających w tych filmach znamiona subiektywności (na poziomie *mise-en-scène*). Równocześnie poddawali oni druzgocącej krytyce – celował w tym François Truffaut – dzieła uznanych francuskich mistrzów tego okresu, takich jak Claude Autant-Lara czy też Jean Delannoy, uznając ich produkcję za tandetną i anonimową, pozbawioną jakichkolwiek znamion autorskich. Kontynuacją krytycznej polityki autorskiej stały się własne już filmy Godarda i Truffauta, jak również dzieła pozostałych twórców zaliczanych do Nowej Fali, takich na przykład, jak Claude Chabrol, Jacques Rivette, czy Eric Rohmer. Wszystkie ich filmy posiadały charakter pozwalający mówić o subiektywnych, autorskich postawach i poetykach.

Pojęcie filmu autorskiego wzbudziło wówczas wiele dyskusji i wywołało liczne sprzeczności. Prowokuje je zresztą do dnia dzisiejszego (por. np. Caughie, 1981; Hendrykowski, 1988). Nie ma tu miejsca na ich referowanie, a tym bardziej – na ich analizę. Pozwolę więc sobie jedynie wyrazić przekonanie, iż twórczość Godarda jest wystarczającym powodem, aby pojęcie filmu autorskiego, takie, w ramach którego odnosi się dzieło filmowe do indywidualności jego twórcy, uznać za bardzo istotny element świadomości filmowej oraz metajęzyka współczesnego kina. Godard stworzył bowiem swoją praktyką filmową wręcz empiryczny typ kina autorskiego. I to w kilku wariantach. Raz są to filmy, w których wykorzystuje on cudzy materiał literacki nadając mu własny wymiar semantyczny i (często bardzo odmienny wobec pierwowzoru) własny wymiar konstrukcyjny. Innym razem tworzy on filmy według swojego, oryginalnego scenariusza, wpisując się jednak w ogólnie stosowane w kinie fabularnym konwencjonalne ramy wypowiedzi, w której głos autorski przemawia poprzez protagonistów jego filmów, jak również uwidacznia się w formie filmu. A kiedy indziej wreszcie, przekształca film we własną, bezpośrednią wypowiedź, zbliżając się w ten sposób do praktyk kina awangardowego. Dyskusje o możliwości, czy też potrzebie posługiwania się pojęciem filmu autorskiego, wydają się w świetle twórczości Godarda

zupełnie bezprzedmiotowe. Skłania ona bowiem jedynie do pogłębienia i precyzowania rozważań na ten temat.

Swoistym przygotowaniem okresu aktywności Godarda w ramach grupy „Dziga Vertov” była systematycznie podejmowana i rozwijana w kolejnych filmach nowofalowych analiza roli pieniądza w kinie, obecna w jego twórczości co najmniej od czasu *A bout de souffle (Do utraty tchu)*, (1960). Godard pokazuje bowiem, w jaki sposób metody finansowania produkcji i dystrybucji filmów wpływają na metody organizowania obrazów i dźwięków w struktury filmowe. Wątek ten analizował bardzo starannie Colin MacCabe (1980) dowodząc, iż o ile tradycyjne kino usiłuje ukryć swoje uwarunkowania finansowe, aby uwolnić się od ekonomicznych podstaw móc istnieć w postaci marzenia i fantazji, to projekt Godarda zmierzał w kierunku dokładnie przeciwnym. Pragnął on bowiem – poprzez dekonstrukcję filmu – ujawnić pieniąż w jego roli fundamentu filmowego snu. W rozmowie z MacCabem Godard powiedział: „Jeśli chcesz napisać o mnie książkę, to jest jedna rzecz, którą musisz w niej umieścić: pieniądze. Kino to w całości pieniądze, ale pojawiają się one tam w dwóch postaciach; najpierw, aby zrobić film, poświęcasz cały swój czas na poszukiwania pieniędzy, a później, w filmie, pieniądze powracają w obrazie” (ibidem: 27).

MacCabe pokazuje, jakim transformacjom poddawane jest znaczenie pieniądza w twórczości Godarda. Początkowo są tam zderzane dwa jego przedstawienia: w pierwszym pojawia się on w swej normalnej funkcji społecznej, w kontekście pracy i frustracji, podczas gdy drugie dotyczy pieniądza przestępczego, który funkcjonuje w kontekście pożądania i uwolnienia (zob. na przykład *Do utraty tchu*). Ten początkowy układ (stałe obecny w kinie komercyjnym) zostaje poddany transformacji w miarę, jak Godard zagłębia się w krytykę samego obrazu. Istniejące w obrazie związki pomiędzy pożądaniem i pieniążem zostają odniesione do relacji pomiędzy pożądaniem i pieniążem, które funkcjonują jako podstawa i warunek obrazu, a następnie – do pozycji widza. W ten sposób ośrodek zainteresowania zostaje przeniesiony z konkretnego filmu na instytucję kina, oraz na zagadnienia politycznych uwarunkowań jego egzystencji (ibidem, s. 33 i nn.). Ich analiza, właśnie, przywiodła Godarda do wniosków, które w konsekwencji doprowadziły do powstania grupy „Dziga Vertov”.

Niewątpliwie nowym – i może najważniejszym – doświadczeniem, które stało się udziałem Godarda w okresie jego działalności w ramach grupy „Dziga Vertov”, była zespołowa praca nad filmem, dzielenie jego autorstwa z innymi twórcami. Realizując *British Sounds* (1969) pracował on z Jean-Henri Rogerem; *Pravda* (1969) powstała w wyniku współpracy z tymże Rogerem oraz z Paulem Burronem. Głównym partnerem Godarda był jednak w tamtym okresie Jean-Pierre Gorin. Razem – pod szyldem grupa „Dziga Vertov” – stworzyli oni filmy: *Vent d'Est* (1969), *Luttés*

en Italie (1969), *Vladimir et Rosa* (1971) (pracowali również nad nieukończonym *Jusqu'à la victoire*), a następnie – opatrując je już własnymi nazwiskami – zrealizowali wspólnie *Tout va bien* (1972) oraz *Letter to Jane* (1972). I chociaż różny był udział poszczególnych autorów w pracy nad tymi filmami, to istotne jest to, co Godard zawsze podkreślał: wspólna odpowiedzialność za powstałe dzieło. Doświadczenie kolektywnej kreacji pozostanie odciążającym elementem postawy i twórczości Godarda, a jego kolejni współpracownicy, z Anne-Marie Mièville na czele, niezależnie od tego, który element filmu przypadnie im w udziale (jako ich własne zadanie), będą aktywnie partycypować w procesie budowania całości filmu (por. Dixon, 1997: 131-132). Ten właśnie aspekt – uczestniczenie w pracy nad całym filmem, a nie – nad jego pojedynczym wymiarem (zdjęcia, dekoracja, dźwięk, etc.) – nadaje specyficznie autorski charakter, niesprowadzalny do konwencjonalnej współpracy w ramach przydzielonych zakresów odpowiedzialności, także i zespolowym przedsięwzięciom Godarda.

W filmach zrealizowanych przez grupę „Dziga Vertov” Godard uczynił przedmiotem zainteresowania ideę kina dokumentalnego. Relacja pomiędzy rzeczywistością, a jej audiowizualnym przedstawieniem, centralna w przypadku tego rodzaju kina, została jednak uwikłana w szereg innych, dodatkowych zagadnień. W polu zainteresowania pozostawał na przykład problem zaangażowania widza w proces analizowania i kreowania znaczeń, funkcja i pozycja emocjonalnego odbioru filmu, znaczenie edukacyjnego charakteru kina (pomoc w uzyskaniu zdolności podmiotowego, rozumiejącego odniesienia do strumienia obrazów i dźwięków szczerze wypełniających współczesny świat). Godard i jego współpracownicy podjęli próbę swoistego „powrotu do zera” (dramaturgicznego, stylistycznego, narracyjnego, etc.) zdążając tą drogą do pogłębionej analizy języka filmowego. Uznali oni, iż ich podstawowym zadaniem jest dostarczenie widzowi odpowiedniego materiału służącego analizie określonej sytuacji społecznej (*resp.* politycznej). Podjęli więc próbę związania subiektywnego wymiaru interpretacji ze społecznym charakterem jej odniesienia. System nadający filmowi jego wymowę estetyczną uzyskał w ten sposób równoległą funkcję produkowania znaczeń politycznych¹⁴.

Można też próbować dostrzec w ówczesnym „maoizmie” Godarda przynajmniej ślady myślenia, okruchy politycznego zdrowego rozsądku. Desperacka (i krótkotrwała) próba odnalezienia inspiracji politycznych w systemie chińskim – przy całej naiwności (i niebezpieczeństwie) tego rozwiązania – była rezultatem rozczarowania modelem rosyjskim, przy równoczesnym braku akceptacji dla doświadczanych bezpośrednio socjalnych niedoskonałości systemu wolnorynkowego. Równoległe odrzucenie obu systemów, euroamerykańskiego i rosyjskiego, wiązało się u Godarda z przekonaniem, iż podstawową formą konfliktu określającego socjalny status danej zbiorowości (grupy społecznej) nie jest zad-

¹⁴ Zob. rozmaite materiały (scenopisy, komentarze) na temat „Groupe Dziga-Vertov” w „Cahiers du cinéma” 1972, nr 238-239 i 240; por. też Fargier, 1974.

na forma walki klasowej, lecz opozycja pomiędzy krajami cywilizacyjnie rozwiniętymi i zacofanymi. Imperialne skłonności Godarda dostrzegał po obu stronach politycznej barykady, co skłaniało go do poszukiwania „trzeciej drogi”.

Polityczne przekonania Godarda powinny być dla nas interesujące tylko w takim jednak stopniu, w jakim warunkują jego koncepcje filmowe. Można także sądzić, iż zaangażowanie społeczne Godarda przyspieszyło jedynie postępującą ewolucję jego postawy w stronę maksymalnie możliwej niezależności twórczo-produkcyjnej. Na tej drodze Godard odnalazł wideo. A poprzez nie znalazł się także i w telewizji.

Tylko przy powierzchownej analizie postawy i twórczości Godarda można zdumiewać się zmianą jego postawy wobec telewizji i mediów elektronicznych. Rzeczywiście, wielokrotnie ogłaszał on swoją niechęć do istniejących form telewizji dostrzegając w niej potęgę zmierzającą do homogenizacji form audiowizualnych i – w dalszej konsekwencji – ujednoczenia wyobraźni oraz światopoglądów. Rozpoznawał w niej, przede wszystkim, wyraz postawy komercyjnej. Poglądy takie żywili wówczas wszyscy niemal niezależni twórcy działający w dziedzinie ruchomego obrazu, rozczarowani kierunkiem ewolucji telewizji. Richard Serra na przykład głosił, iż telewizja dostarcza ludzi producentom reklam, a w dalszej kolejności – producentom wszelakich sprzedawanych na rynku dóbr¹⁵. Ale wcześniej czy później najrozsądniejsi z nich

dostrzegli, iż telewizja będzie się rozwijać niezależnie od tego, jaką postawę zajmą wobec niej. I że należy próbować odnaleźć w niej miejsce dla siebie nie rezygnując przy tym z własnych poglądów, ani z indywidualnej postawy artystycznej. Bądź poprzez rozwój lokalnych stacji kablowych, bądź usiłując stworzyć przyczółki niezależności w telewizji komercyjnej (zob. też przypis 33). Na tym tle Godard wyróżniał się przenikliwością i zdecydowaniem działania. Ze współpracą z telewizją na własnych (a nie jej) warunkach jest możliwa, choć bardzo trudna (wczesne doświadczenia nie były zachęcające¹⁶), Godard pokazał dosyć wcześnie (il. 80), bo już w połowie lat siedemdziesiątych, realizując w roku 1976, na zamówienie telewizji, cykl *Six fois deux, ou sur et sous la communication* i otrzymując kilka innych zamówień. W latach 1977 – 1978 zrealizował na zlecenie INA kolejną bardzo ważną pracę *France tour/détour deux enfants* (il. 81). Kolejne dzieła realizuje w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Wcześniej (od 1968 roku) Godard pozostawał z telewizją w rozmaitych związkach finansowych (namówił ją nawet na dotowanie

¹⁵ W realizacji wideo z 1973 roku pod takim właśnie tytułem: *Television Delivers People* (Telewizja dostarcza ludzi).

¹⁶ Zob. wywiad udzielony przez Godarda Marcelowi Martin, „Cinema 70”, nr 51; polskie tłumaczenie fragmentów tego wywiadu: „Kultura filmowa” 1971, nr 4.

80. Jean-Luc Godard *Six fois deux, ou sur et sous la communication* (1976)



81. Jean-Luc Godard *France tour/détour deux enfants* (1977-78)



jego dzieł kinowych). A jeszcze wcześniej wielokrotnie wyrażał również wielostronne nią zainteresowanie (por. Collet, 1974, rozdz. *La decouverte de la télévision*).

Godard dostrzegał w telewizji inne niż kino medium ekspresji, z innymi możliwościami, oraz innym charakterem i zakresem oddziaływania. Interesował się więc zarówno formami audiowizualności, jakimi telewizja się posługuje i jakie tworzy, jak również jej funkcjami ideologicznymi i politycznymi. Zastanawiał się nad zmianami, jakie powoduje telewizja w ludzkim otoczeniu. Nie miał bowiem żadnych wątpliwości, iż jedną z najważniejszych właściwości współczesnej kultury jest dominacja ikonosfery, zwłaszcza zaś sfery audiowizualności, nad wszystkimi innymi formami komunikacyjnymi. Media audiowizualne, a przede wszystkim telewizja, stały się dla bardzo wielu ludzi najważniejszym źródłem wiedzy o świecie. Swoją obecność w tej przestrzeni artysta pokroju Godarda musiał uważać za bardzo użyteczną. Nie mniej istotne były też dla niego studia nad metodami, za pomocą których telewizja buduje obrazy świata i wpisuje w nie określone formy ideologiczne. Ten wymiar zainteresowań miał także swoje zabarwienie pedagogiczne. Godard wielokrotnie podkreślał, iż w świecie zdominowanym przez przekazy audiowizualne nieodzowna staje się umiejętność odczytywania ich ukrytych założeń i implikacji. I chciał, aby jego dzieła spełniały (między innymi) taką właśnie edukacyjną funkcję.

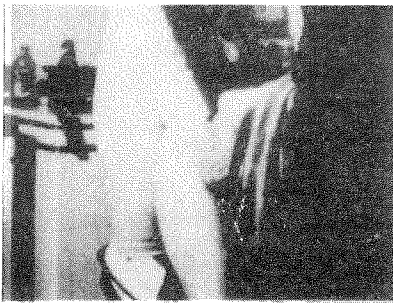
Jednym z głównych, jak się wydaje, dążeń Godarda było usiłowanie przekształcenia ogólnego, nieukierunkowanego odniesienia, właściwego dla telewizji (por. Heath, Skirrow, 1977; McCabe, 1980: 141 i nn.), w bezpośrednie, upodmiotowione adresowanie, do którego artysta ten zawsze zmierzał i które stało się ostatecznie jedną z głównych cech jego poetyki. Służyły temu między innymi elementy filmowej poetyki brechtowskiej, które zostały przeniesione do godardowskich realizacji telewizyjnych, takie na przykład, jak manipulacje prędkością obrazu, ujawnianie jego materialności, unieruchamianie kadru, wielokrotne nakładanie obrazów, etc. (por. Nixon, 1997). Oczywiście, ważnym aspektem refleksji oraz eksperymentów Godarda stał się komunikacyjny wymiar medium telewizyjnego (por. MacCabe, 1987).

Godard nie miał jednak złudzeń, iż jego współpraca z telewizją (jej możliwość) była jedynie rezultatem pozycji, jaką osiągnął w świecie kina. I że twórcy jego pokroju, ale pozbawieni jego sławy, nie zadomowią się w telewizji, przynajmniej tej, która ich otacza. Musieliby ją zmienić. Ale żeby ją zmienić trzeba znaleźć się w środku. Tu koło się zamyka. Pozostaje kino. I wideo.

Zaskakujący dla wielu krytyków filmowych zwrot Godarda ku wideo, aczkolwiek nie aż tak dla nich zdumiewający, jak zaangażowanie telewizyjne, był w istocie – jak mogliśmy to ustalić w dotychczasowych wywodach – konsekwencją wcześniejszych jego doświadczeń i przemyśleń, pośród których wspomniane prace te-

¹⁷ Za odpowiedź na komentarz Płazewskiego pod adresem filmu *Sauve qui peut (La vie)* [Ratuj się kto może (Życie), 1979] może posłużyć na przykład diagnoza Joëla Magny i Gerarda Couranta: „Zatrzymanie obrazu, przeskoki nieruchomych obrazów, które rozkładają szybki ruch, aby z nich skomponować inny ruch, ruch porządku estetycznego – nie są nieuzasadnioną grą, nową kokieterią autora, ale głęboką, żywotną koniecznością. Odpowiadają one temu zawieszeniu spojrzenia, zgłębianiu tego, czym jest spojrzenie” (Magny, Courant, 1981: 51).

82. Jean-Luc Godard
Numéro deux (1975)



lewizyjne odegrały nie najpośledniejszą rolę, jak również, zapewne, był on w jakimś stopniu wynikiem kryzysu politycznego, który stał się udziałem Godarda i całego nurtu kontestacyjnego. Zalamanie wiary w możliwość pożądaných transformacji społecznych skierował wielu uczestników tego ruchu w stronę alternatywnych form życia, a artystów tworzących w tym nurcie – ku równie alternatywnym i często uprzywatnionym formom ekspresji.

Techniki wideo właśnie, zaoferowały Godardowi możliwość pełnej kontroli nad wszystkim etapami produkcji dzieła, pozwalając zarazem nadać temu dziełu wymiar subiektywności daleko bardziej zaawansowany niż ten, jaki dotąd zapewniało mu kino. Nie muszę chyba dodawać, jak ważny dla Godarda był to aspekt. Bardzo szybko zorientował się on, iż oto znalazł narzędzie twórcze, które może mu towarzyszyć w każdej chwili życia, medium pozwalające nadać tworzonym dziełom charakter osobistego dziennika.

Zarazem, Godard, jak zawsze, był bardzo zainteresowany technicznymi i ekspresyjnymi możliwościami oferowanymi przez to nowe medium. Zajmował się perspektywami eksperymentu audiowizualnego, otwierającymi się dzięki wideo, jak również dalszymi konsekwencjami stosowania tego narzędzia twórczego wyrazu. Dlatego niepoważnie brzmią diagnozy niektórych krytyków (zob. np. Płazewski, 1992), którzy nie potrafią znaleźć innych powodów pojawienia się rozmaitych zastosowań techniki wideo w filmach Godarda niż pragnienie systematycznego ujawniania faktu, iż tą techniką właśnie się on posługuje¹⁷. W rzeczywistości Godard włącza zagadnienia, które wyłaniają się w miarę wprowadzania wideo w zakres stosowanych technologii ekspresji, w złożoną sieć problemów, gdzie pytanie o technikę pociąga za sobą pytanie o formę, co dla Godarda zawsze oznacza relacje pomiędzy twórcą a odbiorcą, oraz pomiędzy nimi, a obrazem i dźwiękiem. Wideo ponadto, a jest to problem szczególnie istotny (powrócimy do niego raz jeszcze w dalszej części tych rozważań), wchodzi też w dzieło Godarda w rozmaitego rodzaju związki i zależności z kinem. W konsekwencji prowadziło go to do podjęcia zagadnień relacji pomiędzy właściwościami obu mediów, do rozważań nad ich obustronnymi oddziaływaniami i transformacjami. Studia te Godard prowadził, oczywiście, także i w obrębie realizowanych dzieł. Był on jednym z pierwszych twórców z kręgu kina artystycznego, który połączył w pracy nad filmem obie techniki. Film *Numéro deux* (1975) był zrealizowany na taśmie wideo, a następnie przetransferowany na kopię filmową (il. 82), podczas gdy nakręcony

w roku 1979 *Sauve qui peut (La vie)* został nakręcony na taśmie filmowej, natomiast montaż wykonano na wideo, po czym ponownie (w telekinie) film – dla celów dystrybucyjnych – został przeniesiony na taśmę celuloidową.

Godard, jak sam wspomina w wywiadzie udzielonym Colinowi MacCabe (1980: 133), po raz pierwszy spróbował posłużyć się wideo w pracy nad *La Chinoise* (1967). Zabieg ten nie powiódł się z powodu rozmaitych kłopotów technicznych. Od tego jednak czasu zainteresowanie Godarda możliwościami użycia wideo w pracy twórczej pozostało już stałym elementem jego postawy artystycznej.

Różne wyjaśnienia przyczyny tego stanu rzeczy pojawiają się w wypowiedziach samego Godarda. Mówił on na przykład o tym, że o ile praca w kinie była w owym czasie bardzo skonwencjonalizowana, to wideo obiecywało daleko idącą swobodę twórczą, możliwość podejmowania decyzji, których nikt nie mógł kwestionować poprzez odwołanie się do żadnych ustalonych konwencji. Mówił ponadto, że praca z wideo nie była aż tak kosztowna, jak używanie techniki filmowej. Mówił też o radości uwolnienia się od laboratorium, o łatwości sprawdzenia rezultatów dotychczasowej pracy i możliwości podjęcia natychmiastowej decyzji o akceptacji bądź powtórzeniu ujęcia. Mówił o zupełnie nowych możliwościach dystrybucyjnych, nowych formach docierania do publiczności. Mówił wreszcie o narastającym, dzięki wideo, poczuciu panowania nad całym procesem powstawania dzieła, nad wszystkimi jego momentami, aspektami i elementami. Wszystko to razem daje właśnie świadomość posiadania narzędzia, które oprócz tego, iż oferuje nowe, pociągające możliwości kształtowania obrazu i nowe formy kontaktu z odbiorcami, to ponadto stwarza możliwość skrajnie autorskiej, prywatnej, osobistej wypowiedzi artystycznej. W dodatku użycie tego narzędzia nie pociąga za sobą konieczności rezygnacji z potencjalnej, przyszłej szansy przetworzenia zbudowanej już struktury w większą, bardziej skomplikowaną (włączającą, na przykład, środki filmowe) realizację, nową i zarazem (w pewnym sensie) tę samą – fakt niezwykle istotny dla artysty systematycznie zmagającego się z problemem znalezienia środków finansowych na realizację swych zamierzeń artystycznych. Poprzez możliwość wielokrotnych powrotów do tego samego projektu dzieło sztuki ruchomego obrazu uzyskuje zdolność zaistnienia w wielu różnych wcieleeniach, staje się swoistym permanentnym *work in progress*. Idealne medium dla artysty takiego jak Jean-Luc Godard.

Zrealizowany w 1979 roku film *Sauve qui peut (La vie)* został przez samego Godarda uznany za jego „drugi pierwszy film”. Także i krytyka filmowa dostrzegła w tym dziele fakt szczególny: kontynuację wcześniejszych jego dokonań („nie ma w jego [filmu *Sauve qui peut...* – R. W. K.] stylu nic, czego byśmy nie widzieli u niego już ze sto razy”; Magny, *Courant*, 1981: 46), a zara-

zem początek nowej drogi, otwarcie innej perspektywy („głęboka oryginalność *Sauve qui peut (La Vie)*, który w przeciwieństwie do *Szalonego Piotrusia [Pierrot le fou, 1965]* otwiera drogę do innego kina, kina rekonstrukcji spojrzenia, w którym emocja nie jest na początku, a na końcu”; ibidem: 52). W dodatku film ten, oprócz tego, że wzbudził ogromne zainteresowanie (i jak zwykle wywołał skandal) został wysoko oceniony przez bardzo zróżnicowane grono krytyków (na przykład: Alain Bergala, Pascal Bonitzer¹⁸, przywoływani przed chwilą Joël Magny i Gerard Courant, Claire Devarrieux¹⁹).

To, co przede wszystkim zostało dostrzeżone w *Sauve qui peut (La Vie)*, to artystyczne konsekwencje połączenia środków wyrazowych dwóch mediów: kina i wideo. Przez całą dekadę lat siedemdziesiątych Godard prowadził eksplorację technik elektronicznych. I chociaż jego największe sukcesy (w owym czasie) w tej dziedzinie, to prace zrealizowane przede wszystkim w czystej

technice wideo (*Six fois deux, ou sur et sous la communication, 1976*); *France tour/détour deux enfance, 1977-78*), to nie ulegało wątpliwości (przynajmniej dla tych, którzy uważnie śledzili przeobrażenia poetyki Godarda), iż jego głównym celem było zespolenie środków pozostających w dyspozycji obu mediów (jednoznacznie mówiły o tym jego uprzednie eksperymenty). Wideo było bowiem dla Godarda nie tylko możliwością bardzo osobistej, autorskiej kreacji, ani też wyłącznie gwarancją szansy kontynuowania pracy twórczej w dziedzinie sztuki ruchomego obrazu wówczas, kiedy brak środków nie pozwalał mu na pracę w filmie. Było ono – i to może przede wszystkim – sposobem odświeżenia oraz rozbudowania filmowych możliwości kreacyjnych, możliwością nadania filmowi cech posiadanych przez wideo, z jednoczesnym zachowaniem właściwych filmowi form docierania do publiczności, z zachowaniem jego życia kinowego. Godard, zresztą, nie pozostawia nas pod tym względem w rozterce: „Nie chcę wybierać pomiędzy kinem i wideo – powiedział – chciałbym między nimi żeglować”. Ciekawym przykładem tak pomyślanej relacji pomiędzy obydwojema mediami jest realizacja wideo *Scénario du film Passion* (1982, il. 83), która przybiera postać medytacji nad kinem i spleta w ten

sposób film i medium elektroniczne w jeden węzeł semantyczno-strukturalny (por. też Leutrat, 1990).

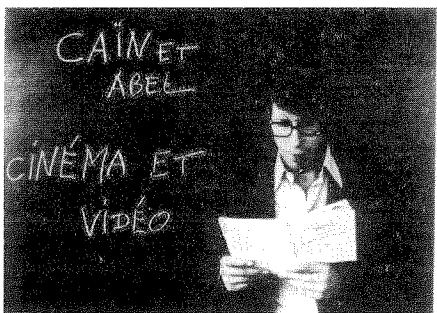
Godard był jednym z pierwszych twórców filmowych, którzy zrozumieli, iż wideo otwiera przed kinem zupełnie nową perspektywę. I chociaż jeszcze nawet w *Sauve qui peut...* pisał na ekranie: „kino i wideo – Kain i Abel” (il. 84), to brzmiała już

¹⁸ „Cahier du Cinéma” 1980, nr 316.

¹⁹ „Le Monde”, 16.10.1980.



83. Jean-Luc Godard
Scénario du film Passion (1982)



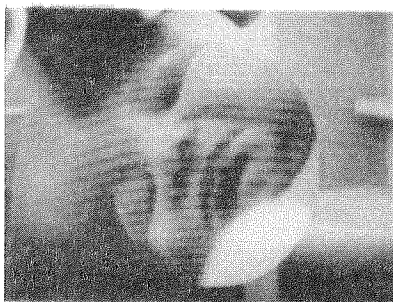
84. Jean-Luc Godard *Sauve qui peut (la vie)* (1979)

w tym stwierdzeniu przekora. Miał on bowiem pełną świadomość, że opozycja ta jest do przewyciężenia. Że może i musi być przewyciężona, bo od tego zależy przyszłość kina. A zwłaszcza jego kina.

Późniejsza reakcja wielu poważnych krytyków i badaczy na kolejne filmy Godarda świadczy jednoznacznie o powodzeniu tego projektu. Z połączenia możliwości artystycznych kina i wideo zrodził się kolejny, ostatni – jak dotąd, ważny jak wszystkie poprzednie, etap w twórczości tego artysty. A wideo w tym okresie spełnia rolę niezwykle istotną. Nie tylko dlatego, o czym pisał Marc Cerisuelo, że przyczyniło się do odrodzenia Godarda dla kina (Cerisuelo, 1989: 203). Przede wszystkim z tego powodu, iż Godardowi udało się stworzyć z połączenia obu mediów nową estetykę kina, a właściwie – sztuki ruchomego obrazu, bo tak już odąd należy nazywać tę dziedzinę sztuki, która wykształciła się z zespolenia środków kilku (dołączyły w międzyczasie techniki komputerowe) różnych dyscyplin artystycznych. Estetykę zupełnie inną niż ta, jaką później – z tego samego połączenia różnych środków – zaproponuje Peter Greenaway. Inną też niż wyrastająca z zespolenia kina i sztuk elektronicznych estetyka twórczości Zbigniewa Rybczyńskiego.

Swoistość propozycji Godarda kryje się prawdopodobnie w jej przesłankach i implikacjach politycznych oraz społecznych. W przeciwieństwie bowiem do twórczości Greenawaya i Rybczyńskiego, dzieło Godarda wyrasta tyleż z namysłu nad językiem filmu i sztuki filmowej, co z refleksji nad społecznymi konsekwencjami komunikacji artystycznej. Godard rozważał w takim samym stopniu i z takim samym zaangażowaniem właściwości kina pojmowanego jako określone medium (*resp.* dziedzina sztuki), jak i charakterystyczne dla tego medium zdolności wikłania się w dyskurs ideologiczny, podległość wobec struktur rynkowych, wpływ na zachowania społeczne jego odbiorców, na kształtowanie stereotypów i mitów (il. 85). Wszystkie te zagadnienia podejmował w obrębie dyskursu artystycznego i metaartystycznego, które zawsze współtworzą jego filmy, albo też w przestrzeni (intelektualnej) przez nie (i między nimi) wyznaczanej. Jego dzieło wyraża dążenie do wolności (tyleż artystycznej, co egzystencjalnej – w twórczości Godarda są to wy-

85. Jean-Luc Godard *France tour/détour deux enfants* (1977-78)



miary połączone), a zarazem głosi sceptycyzm, podejrzliwość wobec każdej próby jej zdefiniowania, wobec wszelkich form ideologii, wyraża krytycyzm w stosunku do każdej próby unifikującej interpretacji świata. Estetyka nowego obrazu jest więc także jego krytyką, wątpieniem w jego immanentne jakości, podejrzliwością wobec jego poznawczych oraz kreacyjnych roszczeń (*resp.* urojeń).

W zrealizowanym w 1969 roku, w ramach pracy w grupie „Dziga Vertov” filmie *Vent d'Est*, na ekranie pojawia się słynne, wielokrotnie później przywoływane stwierdzenie: *Ce n'est pas une image juste, c'est juste une image* – To nie jest słuszny/prawdziwy obraz, to po prostu obraz. Przekonanie

Godarda, iż sensy i wartości każdego obrazu i każdego dzieła są tworzone wspólnie przez jego twórcę i przez jego odbiorcę, zachowuje dla niego swoją wartość także i w odniesieniu do sztuki wideo, jak również w stosunku do tej dziedziny twórczości, która wyłoniła się z połączenia kina i wideo. Dzieło Jean-Luc Godarda znamionuje bowiem tyleż nieustająca ewolucja, przemiana, co trwałość, wierność wybranym ideom. Dzieło Godarda oraz jego życie to jedność. On sam natomiast powiedział: ...istnieję bardziej jako obraz niż jako rzeczywisty byt, ponieważ moje własne życie, to tworzenie obrazów (il. 86)²⁰.



86. Jean-Luc Godard *Soft and Hard* (1985)

²⁰W podobny sposób wypowiedział się na temat relacji pomiędzy sztuką a własną egzystencją Peter Greenaway: „Moje życie jest bez znaczenia – oznajmił – to żywot drobnomieszcza. Co się liczy, to moje filmy”; podają za Bogani, 1989: 7.

ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI ALBO KINO JAKO WIDEO

Wszyscy piszący na temat twórczości Zbigniewa Rybczyńskiego zwracają uwagę na doskonałość struktury jego dzieł, podkreślają perfekcyjny profesjonalizm ich wykonania, jak również wskazują nadrzędność struktury formalnej i kryjącej się za nią technologii nad artykułowanym przekazem (por. Rutkowska, 1994). Niektórzy wręcz powątpiewają w istnienie jakiegokolwiek przekazu. Z ich perspektywy Rybczyński jawi się jako Doskonały Kuglarz, wirtuoz olśniewający rozległością swej wyobraźni, zaskakujący pomysłami i zachwycający precyzją ich realizacji, lecz nie mający zbyt wiele do zakomunikowania swym odbiorcom. Naiwność takich sądów bierze się zwykle stąd, iż przekazy owe są poszukiwane na poziomie opowiadanych przez Rybczyńskiego historii, na poziomie wątpliwych fabuł zorganizowanych wokół nieciekawych na ogół postaci. Sam autor w dodatku nie ułatwia zadania egzegetom swoich dzieł stwierdzając wielokrotnie, iż prace jego „niczego nie oznaczają”. Nic więc dziwnego, że nawet ci spośród krytyków, którzy tropią ukryte sensy jego dzieł, podkreślają nadrzędność pytania – jak on to zrobił? – nad wszystkimi innymi. Zbytnio lekceważą oni jednak nie mniej ważne w tym kontekście pytanie: dlaczego? – bądź – w jakim celu on to zrobił? Pytanie o formę jest bowiem

zarówno pytaniem o technikę, jak i o jej funkcję oraz znaczenie. Oczywiście, jeśli funkcji owej poszukujemy w perspektywie całego dzieła, a nie w obrębie jego poszczególnych poziomów (na przykład fabuły, czy też tak zwanej treści).

Apologie twórczości Rybczyńskiego, tak liczne ostatnio, są reakcją na pojawienie się w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych kilku jego niezwykle interesujących dzieł należących już do obszaru sztuki wideo, chociaż niektóre z nich – jak *The Fourth Dimension* (*Czwarty wymiar*, 1988, il. 87) – wyłoniły się z uprzedniego zapisu na taśmie światłoczułej. Zarówno wspomniana powyżej realizacja, jak również *Steps* (*Schody*, 1985), *L'Orchestre* (*Orkiestra*, 1990) i *Kafka* (1992) pokazują, jak wiele możliwości artystycznych oferuje technologia wideo, kiedy staje się ona narzędziem artysty, który, tak jak Zbigniew Rybczyński, jest opanowany potrzebą eksperymentowania. Nie należy jednak zapominać, iż jego realizacje wideo są przedłużeniem wcześniejszych poszukiwań filmowych, i że analizę twórczości Rybczyńskiego należy wobec tego rozpocząć właśnie od uważnego przyjrzenia się jej pierwszemu, filmowemu okresowi.

Swoje trzy pierwsze filmy Zbigniew Rybczyński zrealizował w roku 1972, jeszcze jako student wydziału operatorskiego Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi. Dwa z nich – *Take five* oraz *Kwadrat* – jako eksperymenty formalne w dziedzinie kina animowanego – były wielokrotnie pokazywane w programach działającego przy PWSFTViT „Warsztatu Formy Filmowej”, formacji, z którą Rybczyński był wówczas związany (zob. Kluszczyński, 1988).

Animacja zastosowana w *Kwadracie* łączy barwne formy geometryczne z reprodukcjami (wyglądami) uzyskanymi drogą fotograficzną. Relacja pomiędzy nimi nie uzyskuje jednak charakteru wyraźnego przeciwstawienia dwu światów: realnej rzeczywistości i wirtualnego świata sztuki (por. Penny, 1996), jak to się stanie w kolejnych filmach. Rybczyński rezygnuje z przeciwstawiania swoistej materialności, która charakteryzuje reprodukcję fotograficzną zjawiskowej widmowości obrazu filmowego, sprowadzając obie do tego samego wymiaru ontycznego: świata wirtualnego. Opozycja pomiędzy obydwojma stanami (realność – wirtualność) nie zostaje jednak całkowicie zniesiona, lecz jedynie osłabiona. Stają się one bowiem fazami procesu, w ramach którego z prostych form geometrycznych wyłaniają się kształty coraz bardziej skomplikowane i wzbogacone o ruch, aż wreszcie – w pełni antropomorficzne. Proces przeobrażeń trwa jednak dalej, aby w zakończeniu powrócić do fazy wyjściowej: nieruchomego, żółtego, wypełniającego cały ekran kwadratu.



87. Zbigniew Rybczyński
The Fourth Dimension (1988)

W ten sposób ujawnia się także kolejna (obok antynomii: wirtualność – realność) ważna cecha twórczości Rybczyńskiego: skłonność do budowania dzieł o kompozycji zamkniętej, do porządkowania wielopłaszczyznowej, wielowątkowej, zróżnicowanej substancjalnie struktury filmu poprzez ujęcie jej w formę koła. Koła – figury doskonałej, której każdy punkt jest jednakowo oddalony od środka, której każdy punkt jest zarazem początkiem i końcem, koła, w którym raz zaczęty ruch trwa wiecznie, i które zarazem nadaje temu ruchowi pewien walor statyczności (byt jest jeden, nieruchomy i zaokrąglony ze wszystkich stron – oznajmiał Parmenides). Odtąd w bardzo wielu filmach Rybczyńskiego będzie się powtarzać ta struktura, gdzie zakończenie jest powrotem do punktu wyjścia. *Kwadrat*, *Nowa książka*, *Weg Zum Nachbar* (jak również i polska wersja: *Piątek-sobota*), *Tango, Media*, a później: *The Fourth Dimension*, czy wideoklip *Imagine*, bardzo ściśle odwzorowują tę formę kompozycyjną, podczas gdy *Take five*, *Plamuz* oraz *Święto* odnoszą się do niej bardziej swobodnie. Kompozycja taka pogłębia autonomiczny charakter filmowego świata, uintensywnia autoteliczność struktury dzieła, zniechęcając do odnoszenia czegokolwiek z jego obszaru do świata zewnętrznego. Każdy element filmu odsyła jedynie do innych jego składników, a cały film spełnia w ten sposób kantowski postulat piękna samego w sobie.

Struktura drugiego filmu – *Take five* – posiada ów walor autoteliczności w stopniu nie mniejszym niż *Kwadrat*, pomimo tego, iż jest ona mniej rygorystycznie podporządkowana opisanej wyżej zasadzie komponowania. Wynika to stąd, że w dziele tym inny zabieg uzupełnił repertuar chwytów autonomizujących świat filmu (spełniając tu zresztą rolę podstawową). Zabiegiem tym jest wielokrotna ekspozycja.

Obrazy nałożone na siebie metodą wielokrotnej ekspozycji występowały już, acz w niewielkim zakresie, w *Kwadracie*. W *Take five* jednak są one dominantą strukturalną. Dwie tańczące postaci zwielokrotniane są chwilami wręcz do rozmiarów *corps de ballet*, natomiast nakładające się na siebie sylwetki i fragmenty twarzy przypominają (w swej głębokiej zasadzie) niegdysiejsze marzenia Dzigi Wiertowa: „Ja – kinooko, tworzę człowieka doskonalszego niż ongiś stworzony Adam (...) Biorę od jednego ręce, najsilniejsze i najzręczniejsze, od innego – nogi, najzgrabniejsze i najszybsze, od trzeciego – głowę, najpiękniejszą, najwyrazistszą, i tworzę w montażu nowego, doskonałego człowieka” (Wiertow, 1976: 28). W obu przypadkach – i Wiertowa i Rybczyńskiego – mamy do czynienia z różnymi wariantami tego samego pragnienia stworzenia filmowego świata niezależnego od rzeczywistości i odeń doskonalszego (aczkolwiek koncepcje tych artystów są związane z różnymi programami estetycznymi i zupełnie odmiennymi wizjami światopoglądowymi). Świat filmu Rybczyńskiego (*Take five*) jest ponadto współtworzony przez montaż poklatkowy, który autonomizuje ruch, a poprzez niego i czasoprzestrzeń filmowego

świata, a także przez wywodzącą się z repertuaru kina strukturalnego (nie należy zapominać o związkach Rybczyńskiego z „Warsztatem Formy Filmowej”) zasadę podporządkowywania budowy filmu czynnikom zewnętrznym wobec jego struktury oraz wobec świata w nim przedstawionego, bądź – wewnętrznym, ale drugorzędnym. W tym przypadku film zaczyna się i kończy wraz z dającym mu tytuł standardem muzycznym Dave’a Brubecka *Take five* (por. zaliczany do kina strukturalnego film Bruce’a Baillie *All My Love*).

Wielokrotna ekspozycja wprowadza do poetyki Rybczyńskiego jej kolejną ważną cechę – symultaneizm. Dzięki zdjęciom nakładanym bowiem, różne elementy strukturalne mogą zaistnieć równocześnie, zarówno w procesualnym stawianiu się dzieła, jak i w jego percepcji. To symultaneizm właśnie jest właściwością wspomagającą proces kształtowania się autonomii formy, współbudującą jej autoteliczność.

Kolejnym, trzecim już dziełem Rybczyńskiego, pochodzącym z tego samego 1972 roku, jest *Skład 6800*, film mniej udany (zachwiana struktura rytmiczna i – w konsekwencji – brak wyraźnej dramaturgii wizualnej), słusznie więc niezbyt przez autora lubiany (i zwykle pomijany w filmografiach). Także w nim można jednak odnaleźć szereg elementów, które należą do zespołu właściwości charakteryzujących filmowy styl autora *Tanga*. Niektóre z nich nawet osiągają charakter bardziej wyrazisty niż w filmach poprzednich, uwidoczniając stały rozwój poetyki określającej charakter twórczości Rybczyńskiego. *Skład 6800* to również, jak oba poprzednie, autorski (zrealizowany we współpracy z Wandą Rybczyńską) eksperymentalny film animowany. Tak jak i w poprzednich dziełach, jest w nim wyraźnie dostrzegalne usiłowanie uzgodnienia struktury wizualnej z dźwiękową (muzyczną). W rezultacie podjętych eksperymentów z formatem obrazu, prostokątny kształt ekranu został zmodyfikowany (jak w pierwszym filmie) do formy kwadratu. W całościowej strukturze filmu natomiast, można zauważyć zdecydowane przeciwstawienie dwóch porządków – opozycję, którą wskazywałem już (wówczas będącą w stanie załączkowym) w filmie *Kwadrat*.

Pierwszy porządek, to dominująca w filmie kalejdoskopowa forma uzyskana w wyniku ręcznej animacji kolorowych, wyciętych z papieru niewielkich kwadratów. Uzyskane tą drogą obrazy są najczęściej abstrakcyjne (bardzo rzadko: schematycznie przedstawiające). Nazwałem wcześniej ten porządek wirtualnym światem sztuki. Z nim został zderzony porządek rzeczywistości realnej, reprezentowany przede wszystkim przez czarno-białe fotografie, gwałtownie zakłócające co pewien czas barwną strukturę kalejdoskopu. Ów zakłócający charakter każdej ingerencji w warstwie obrazowej jest podkreślany przez towarzyszące im zgrzytliwe dźwięki, zaburzające z kolei strukturę muzyczną filmu. Dzięki tej korelacji wizualno-dźwiękowej dualizm struktury *Składu 6800* staje się jeszcze wyraźniejszy. Zapamiętajmy to przeciwstawienie:

wirtualny świat sztuki – rzeczywistość realna. Nie raz jeszcze przyjdzie nam do niego powrócić.

Zrealizowany w roku 1973 – jako film dyplomowy – *Plamuz* nie wprowadza do poetyki Rybczyńskiego (poza jednym wyjątkiem) zdecydowanie nowych elementów. Struktura filmu, tak jak uprzednio w przypadku *Take five*, jest związana z przebiegiem utworu muzycznego wypełniającego ścieżkę dźwiękową (w przypadku tego filmu jest to kompozycja Zbigniewa Namysłowskiego pod tym samym tytułem). Forma wizualna ponownie przywołuje na myśl skojarzenie z kalejdoskopem (jak w filmie *Skład 6800*). Tym razem jednak, zamiast wycinanki, została zastosowana bardziej wyrafinowana technika – kopiarka optyczna (wykorzystywana już w *Take five*) – co spowodowało, że otrzymany efekt mało przypomina kalejdoskopowy obraz znany ze *Składu 6800*. Sposób zastosowania w *Plamuzie* kopiarki optycznej jest tym jedynym, wspomnianym już wyjątkiem, świadczącym o nieustannym rozwoju poetyki Rybczyńskiego, o jego permanentnym wykraczaniu poza osiągnięte już wzory. Ta technika twórcza, po eksperymentach w *Take five* i w *Plamuzie*, na stałe zdomowi się w repertuarze poetyki filmowej Rybczyńskiego, a przez niektórych komentatorów jego twórczości będzie wręcz uznana za jej wyróżnik podstawowy (Weresa, 1985). *Plamuz* uświadamia też ostatecznie, iż twórczość Zbigniewa Rybczyńskiego jest zjawiskiem niezwykle zwartym, że pomysły obecne w jednym filmie w stanie załączkowym, w drugim osiągają fazę rozkwitu, a rozwiązania początkowo jedynie pomocnicze, bądź marginesowe, w filmach późniejszych przejmują funkcję dominant i zasad podstawowych. Rybczyński powraca do swych niegdysiejszych idei nie tylko dlatego, że w międzyczasie przeobraziły się one przyjmując nową postać, ale i po to, żeby sprawdzić, jak zachowają się w nowych warunkach. Stosowane przez niego techniki i metody bardzo często nie pozwalają mu zobaczyć rezultatu pracy przed jej finalnym ukończeniem, kiedy to wyobrażenie po raz pierwszy daje się skonfrontować z realnym efektem. Wyrażenie „eksperyment artystyczny” osiąga w przypadku tego twórcy pełnię swego znaczenia.

Także w *Plamuzie* obserwujemy napięcie pomiędzy realnym a wirtualnym wymiarem ekranowego świata. Ponownie zmodyfikowany do kwadratu format ekranu wypełniają kształty o genezie w pełni realistycznej (koncert jazzowy), które, w wyniku zastosowanych zabiegów, przekraczają co chwila granice mimetyczności, stając się abstrakcyjnymi, autonomicznymi formami wizualnymi. Czysta forma zdaje się triumfować nad materią, aby po chwili znów ujawnić swe realne korzenie. Sztuka w ujęciu Rybczyńskiego zmagą się nieustannie z realnością wobec niej transcendentną, usiłując przekroczyć i unieważnić ograniczenia rzeczywistości.

I jeszcze jedno. Może najważniejsze. Widzowie nie znający dorobku Rybczyńskiego i oglądający dzisiaj takie filmy, jak

Plamuz, sądzą, że mają do czynienia z realizacjami wideo. Poetyka filmów tego artysty rzeczywiście prefigurowała możliwości oferowane przez technikę wideo. Rybczyński tworzył więc w pewnym sensie wideo już wtedy, kiedy jeszcze robił tradycyjne filmy na taśmie światłoczułej. Tworzył jedno i drugie równocześnie, wideo w filmie, zmierzając ku swoim celom i odrzucając wszystko, co mu w tym dążeniu nie pomagało. Kino ze swoimi możliwościami było jedynie namiastką narzędzi, których potrzebował. Namiastką wideo. Usiłował więc używać kina tak, aby osiągnąć rezultaty, które w istocie mogłoby być osiągnięte (w sposób „naturalny”, czyli zgodny z predyspozycjami medium) dopiero dzięki użyciu wideo. Kilkanaście lat później, w rozmowie z Markiem Matouskiem powie: „Film umiera. Żywe jest jedynie wideo” (Benedyktowicz, 1994: 84). Nic więc dziwnego, że jego filmy już wówczas je przypominały. Jest to zarazem kolejny argument na rzecz poglądu mówiącego o spójności twórczości Rybczyńskiego. Tym razem spójność ta wynika ze sposobu, w jaki widział on relacje pomiędzy kinem a wideo. Jeszcze jeden cytat: „Od elektroniki rozpoczęła się rewolucja technologiczna, która absolutnie zmieniła świat. Wynaleziono komputer (...) Film istniał już przedtem, powstał przed całą tą rewolucją. Natomiast wideo jest tworem tej nowej technologii. Technologia, która bardzo odmieniła świat, musi znaleźć odbicie w sztuce, stać się narzędziem artystycznym. Film był narzędziem rewolucji mechanicznej, wczesnej fazy tej rewolucji – z końca XIX wieku. Wideo jest tworem końca XX wieku, i jako narzędzie jest lepsze, jakkolwiek by na to nie patrzeć. W kinie nie ma już nic do odkrycia” (Kermabon, 1991)²¹.

Tymczasem jednak, w naszej analizie twórczości Rybczyńskiego jesteśmy ciągle jeszcze w epoce kina. Kolejny film – *Zupa* – powstał w 1974 roku. Jest to eksperymentalna animacja zrealizowana w konwencji onirycznej. Jest też ona dalszym krokiem w doskonaleniu techniki kopiowania i maskowania. Jako pierwsza z produkcji tego artysty zyskała międzynarodowe uznanie. Bardzo wyraźnie jest już w tym filmie zarysowana postawa twórcy wobec rzeczywistości i wobec procesu jej reprodukcji w sztuce, procesu, który był uważany wówczas w kręgach artystycznych, w których poruszał się Rybczyński, za istotną właściwość kina; postawa ta jest oczywiście zakorzeniona w opisywanej uprzednio opozycji. Piękno obrazów jest skażone w tym filmie odniesieniami do rzeczywistości. Piękno i niezwykłość pomysłów plastycznych, walory świata wirtualnego zostały bowiem zderzone z trywialnością sytuacji i zachowań bohaterów. Mówienie w tym kontekście o metaforze podróży przez życie (Rutkowska, 1992) może się wydawać w odwołaniu do tego filmu nadinterpretacją (chyba że uznamy ją za metaforę niechęci, odrazy do życia), aczkolwiek niewątpliwie ma ona zasadne odniesienie do *Imagine*, jak również do fragmentów (może nawet całości) *Orkiestry*. Występujące we wszystkich filmach Rybczyńskiego napięcie pomiędzy wirtualnością a rzeczy-

²¹ Cyt. za Benedyktowicz, 1994: 88.

wistością uzyskuje w *Zupie* wymiar *taedium vitae*, odrazy do życia, jaką prezentowali niegdyś *poètes maudits* końca minionego stulecia i która nie była też obca niektórym ugrupowaniom klasycznej awangardy artystycznej (zob. Kluszczyński, 1987). Tym razem jest to wstręt do brudnej, prymitywnej materii, żywiony przez przyszłego nomadę, wędrowca po elektronicznych światach wirtualnych.

W roku następnym – 1975 – Zbigniew Rybczyński zrealizował dwa filmy: *Nowa książka*, oraz *Oj, nie mogę się zatrzymać*. Drugi jest określany przez krytykę mianem żartu filmowego i wydaje się dziełem mniej istotnym w dorobku tego artysty. Warto jednak zwrócić uwagę na sposób zastosowania w nim zdjęć poklatkowych, przetwarzających czasoprzestrzeń świata filmowego i wprowadzających doń znane nam już napięcie pomiędzy artystyczną formą a bylejąkością obrazów codzienności (których w tym dziele też nie brakuje)²². Natomiast film *Nowa książka*, nagrodzony na kilku festiwalach, jest kolejnym ważnym etapem w rozwoju poetyki Rybczyńskiego. Obraz (a tym samym i ekran) został w nim podzielony na dziewięć części. Akcja filmu rozgrywa się symultanicznie we wszystkich tych sektorach (w każdym z nich możemy obserwować rezultaty dodatkowych ingerencji, na przykład manipulowanie szybkością i kierunkiem ruchu), przy czym ich czasoprzestrzenne powiązanie sprawia, że wydarzenia przenoszą się wraz z rozwojem akcji z jednej części obrazu do drugiej. Uważny widz powinien więc śledzić zarówno wszystkie części ekranu równocześnie i równolegle, jak też i relacje pomiędzy nimi zachodzące, czyli obserwować pełną sukcesywność przeobrażeń²³. Zabieg ten sprawia, iż w omawianym filmie następuje skrajne uprzedzienie czasu i równoległa wobec tego procesu temporalizacja przestrzeni. Rybczyński już we wcześniejszych filmach chętnie manipulował wymiarami czasoprzestrzeni (wielokrotna ekspozycja, zdjęcia poklatkowe). Tym razem jednak zastosował nowy chwyt, który, oprócz narzucenia strukturze filmu pożądanej zwartości, przy równoczesnym zachowaniu skomplikowanej wielowątkowości, skutecznie odwraca uwagę widza od wymiarów rzeczywistości realnej kryjącej się poza światem ekranowym. Chwyt ten jest zarazem kolejną metodą kreowania symultaniczności formalnej, o której pisałem już w kontekście filmu *Take five*.

Uderza, czy wręcz zdumiewa dezynwoltura, z jaką Rybczyński traktuje literacką strukturę *Nowej książki*: fabułę, dramaturgię, a zwłaszcza dialogi, których ostentacyjna prymitywność niemal przeszkadza w odbiorze filmu. Trudno o wyraźniejszą niż ten film, egzemplifikację tezy, iż Rybczyński odrzuca głoszoną przez licznych teoretyków kina koncepcję naturalnej (wypływającej z istoty medium) realistyczności filmu. Całą swoją uwagę kieruje on w stronę zagadnień formalno-technicznych i ku wirtualnemu światu, który tworzy. Raz jeszcze ujawnia się też oczywistość artystycznych preferencji autora *Nowej książki*, dla którego cyfrowo synte-

²² Film ten poddaje się także interpretacji o charakterze politycznym.

²³ Faktyczna niemożliwość realizacji tego oczekiwania przybliża dzieło Rybczyńskiego ku formom sztuki hipertekstualnej.

tyzowany obraz, nieobciążony balastem rzeczywistości, jest ostatecznym celem poszukiwań twórczych. Rybczyński neguje w swoich filmach te właściwości obrazu (jak również struktury dzieła), które, jak uważano, wyrastają z charakterystyki medium filmowego (związki z rzeczywistością realną), usiłując natomiast realizować zadania artystyczne bardziej przynależne sztukom elektronicznym. Uobecnia się tu, także nie po raz pierwszy, niechętna postawa Rybczyńskiego wobec „portretowanej” rzeczywistości realnej.

W roku 1976 Rybczyński, jako laureat głównej nagrody festiwalu w Oberhausen (za *Nową książkę*), wykonuje w Austrii film *Weg Zum Nachbar* (*Droga do sąsiada*), będący zwiastunem-opracowaniem tak właśnie brzmiącego hasła tego festiwalu (przywilej taki otrzymuje każdy zwycięzca konkursu festiwalowego). Czarno-biały, z muzyką stylizowaną na akompaniament do niemej burleski i utrzymany w zbliżonym doń stylu (z zabiegami sztucznie „postarzającymi” obraz), film ten jest jednak przede wszystkim eksperymentem, polegającym na obróceniu obrazu o 360 stopni, z równoczesnym wywołaniem w świecie filmowym tych wszystkich zdarzeń, jakie ów obrót, gdyby rzeczywiście zachodził wewnątrz tego świata, powinien spowodować (przesuwanie się przedmiotów, upadki, etc.). Raz jeszcze Rybczyński zaprosił nas do gry, w której elementy rzeczywistości pełnią jedynie rolę żetonów. Tym razem gra przyjęła kształty filmowego żartu: drogowskaz „do sąsiada”, w wyniku obrócenia obrazu, kieruje w stronę przeciwną.

Rok później Rybczyński zrealizuje w Polsce drugą wersję tego filmu, tym razem pod tytułem *Piątek – sobota*, w Austrii natomiast, w roku 1979, film *Mein Fenster* (*Moje okno*), w którym taki sam obrót wykona lektor wiadomości telewizyjnych wraz z całym obrazem stojącego w kadrze telewizora, oraz... znajdująca się obok w klatce papuga. I raz jeszcze zapytano: jak on to zrobił? Kilka lat później, w USA, Rybczyński powróci do tego pomysłu realizując *The Day Before* oraz *The Fourth Dimension*. Ta ostatnia praca, w zestawieniu z poprzednimi, pokazuje najdobitniej istotę procesu ewolucji idei Rybczyńskiego: rozwój i zmiana połączone z powrotem i trwaniem.

W roku 1976, oprócz *Weg Zum Nachbar*, Rybczyński zrealizował także dwa inne filmy: *Lokomotywę* oraz *Święto*. Pierwszy, to żartobliwa wizualizacja popularnego wiersza dla dzieci Juliana Tuwima, połączenie tradycyjnej animacji rysunkowej ze zdjęciami kombinowanymi, nie wnoszące jednak żadnych nowych elementów do rozwijającej się nieustannie poetyki tego artysty. *Święto* natomiast, uderza gwałtownością nie maskowanej już niczym odrazy do trywialności życia codziennego, do rytuałów społecznych i ich rekwizytów. Dość oszczędna animacja zdjęć aktorских (piksylacja, koloryzowanie), uzupełniona przez wprowadzenie elementów animacji rysunkowej, nie jest w stanie wykreować świata wirtualnego zdolnego do przeciwstawienia się (zrównoważenia) turpistycznemu „efektowi rzeczywistości”.

Po zrealizowaniu wspomnianego już wcześniej filmu *Piątek – sobota* Rybczyński podejmuje pracę dydaktyczną w Wiedniu. Tam też wykonuje w roku 1979 dwie następne krótkie prace: *Mein Fenster* (omówiona powyżej), oraz *Schneideraum* (*Montażownia*). Tak, jak *Święto* jest ekspresją bylejakości, tak *Schneideraum* zwraca się ku wymiarom absolutnym, kreuje świat wolny od ograniczeń rzeczywistości. Znajdujący się na ekranie stoł montażowego mężczyzna podbija balonik pojawiający się raz na tym samym ekranie, raz na ekranie stojącego obok monitora. Wraz z balonikiem, jakby uwolniony spod władzy siły ciężkości, unosi się w przestrzeń także i sam monitor. Wszystko to odbywa się w atmosferze spokoju towarzyszącego wydarzeniom naturalnym i oczywistym. W świecie wirtualnym (dla kina montażownia jest jego świątynią) nie ma rzeczy niemożliwych.

Po powrocie do Polski Rybczyński zrealizuje drugą wersję tego filmu. Otrzyma on tytuł *Media*. Będzie to ostatni film, jaki Rybczyński samodzielnie zrobi przed wyjazdem z Polski. Wcześniej, w tym samym 1980 roku, powstaje *Tango* (il. 88); uhonorowany Oscarem film-legenda, wielokrotnie był już opisywany²⁴. Dwa-

dzieścia dwa ujęcia ludzi wykonujących różne czynności (czas trwania tych ujęć mieści się w odcinku od dwunastu do trzydziestu sześciu sekund). Każde z nich jest skopiowane w cykl powtórzeń, co oznacza, że postacie wielokrotnie wykonują swe działania. W miarę upływającego czasu zwiększa się liczba osób równocześnie obecnych w kadrze. W momencie kulminacyjnym znajdują się tam wszyscy. Później ekran stopniowo pustoszeje, aby w zakończeniu powrócić do stanu wyjściowego.

Aby urzeczywistnić swój zamysł, Rybczyński musiał najpierw sfilmować kolejno wszystkie postacie/czynności (wyrysowane na podłodze linie-tory ich ruchu pozwoliły następnie uniknąć zachodzenia sylwetek na siebie), zredukować płynność ruchu do wybranych faz,

wykonać około sześciu tysięcy masek, sfilmować na oddzielnej taśmie tło, wykonać kontrmaski, a przy ich pomocy jeszcze jedną maskę, tym razem już długości przyszłego filmu, z sylwetkowym zarysem działań w kolejności pojawiania się poszczególnych postaci na ekranie, aby wreszcie, w finale, używając reprojektorów i przygotowanych wcześniej materiałów, stworzyć syntezę – materializację wizji istniejącej dotąd jedynie w jego wyobraźni.

Doskonałość formalna raz jeszcze zderzyła się tu z bylejakością i pospolitością obrazowanych sytuacji. *Tango* prezentuje bowiem zestaw postaci i wydarzeń, których trywialność silnie kontrastuje z wirtuozerią konstrukcji filmu. Tym razem jed-

²⁴ Zob. np. Giżycki, 1983; Szczechura, 1983; Weresa, 1985.



88. Zbigniew Rybczyński *Tango* (1980)

nak, inaczej niż w *Święcie*, banał został okiełznany i podporządkowany filmowej formie.

W filmie *Take Five* bohaterowie występowali równocześnie na ekranie dzięki zdjęciom nakładanym. W *Nowej książce* równoczesność licznych wątków była osiągnięta poprzez podzielenie ekranu na części i równoległe poprowadzenie każdej z nich. W *Tangu* postaci znów znalazły się w jednej czasoprzestrzeni i jednym obrazie, ale w istocie rozdzielone, pozbawione jakiegokolwiek kontaktu między sobą²⁵. Te trzy zasady organizacji obrazu (formy) to zarazem trzy różne metody osiągnięcia symultaniczności formalnej, która urasta w ten sposób do rangi jednej z najważniejszych właściwości poetyki twórczości Rybczyńskiego. Dystans pomiędzy tymi filmami obrazuje nie tylko ewolucję kunsztu realizatora przechodzącego od dobrze znanych technik do olśniewających innowacji. Przedstawia postępującą delinearzację medium filmowego²⁶. Ukazuje też proces odchodzenia od kina w stronę wideo. Obraz w *Tangu* przestaje już niemal przypominać obraz filmowy z jego fakturą, waloryzacją świetlną, odsyłaniem ku światu materii. Coraz bliższy natomiast jest mu świat wideo kształtowany przez *blue box* i techniki warstwowego komponowania obrazu. „W kinie nie ma już nic do odkrycia”.

Wyjazd do Stanów Zjednoczonych i możliwość dotarcia do najnowocześniejszych technologii kreowania obrazu otworzyły przed Zbigniewem Rybczyńskim perspektywy, które dotąd zaledwie sobie wyobrażał usiłując zmusić sprzęt filmowy do produkowania efektów dla aparatury takiej nie przewidzianych (nie-specyficznych). Oczywiście owo przenikanie się kina i wideo, charakterystyczne dla całej jego dotychczasowej (sprzed wyjazdu do USA) twórczości, pozostało w niej jeszcze przez długi czas. Materiałem dla kolejnych prac ciągle bowiem jeszcze był obraz zarejestrowany na materiale celuloidowym. Jednakże, tak jak i poprzednio, dopiero efekt końcowy: zapis przetworzony i zmontowany w audiowizualną, autonomiczną formę był ważny, a właściwie podstawowy dla artystycznego charakteru dzieła.

The Day Before Rybczyński zrealizował w roku 1984. W pracy tej – groteskowej wizji lotu radzieckiego kosmonauty – artysta powraca do opisywanej już konstrukcji, zastosowanej wcześniej w filmach *Weg Zum Nachbar* (polski odpowiednik: *Piątek – sobota*) oraz *Mein Fenster*. W dwóch pierwszych, cały obraz wykonuje obrót o 360 stopni wokół centralnie usytuowanego punktu, podczas gdy w *Moim oknie* Rybczyński zastosował technikę jeszcze bardziej spektakularną – obrót dokonuje się bowiem wokół kilku punktów rozmieszczonych w różnych częściach obrazu (jak pisałem wcześniej, obrotowi podlega obraz w znajdującym się w kadrze telewizorze, płyn w butelce, oraz papuga w klatce), podczas gdy kadr – rama pozostaje statyczny. *The Day Before* – poprzez zastosowanie wielu punktów obrotu – podejmuje rozwiązanie z *Mein Fenster* (papuga została zastąpiona przez białą mysz-

²⁵ Pośród właściwości charakteryzujących dzieła Rybczyńskiego wymienia się także alienację; zob. np. Rutkowska, 1994; Solomon, 1994.

²⁶ Powrócimy do tego wątku w następnym rozdziale.

kę), rozbudowując obrót o dodatkowe formy (na przykład: fotografia Lenina obracająca się na gwoździu, na którym jest zawieszona). Zarazem jednak – poprzez odwołanie się (w paradoksalny sposób) do zaburzenia siły przyciągania występującego w czasie lotu kosmicznego – problematyzacji uległ również przestrzenny (czasoprzestrzenny) status ramy-kadru. W ten oto sposób Rybczyński połączył w *The Day Before* eksperymenty podjęte uprzednio we wszystkich wspomnianych powyżej filmach.

Znów ujawnia się w ten sposób właściwość niezwykle charakterystyczna dla twórczości Zbigniewa Rybczyńskiego – wielokrotne powracanie w kolejnych filmach do tych samych problemów artystycznych, dopóki wszystkie obecne w nich aspekty, interesujące artystę, nie zostaną przeanalizowane i wykorzystane.

Eksploatacją czasoprzestrzeni filmowej, prowadzącą do ukonstytuowania kolejnej wersji filmowej “przestrzeni niemożliwej” okazała się także następna realizacja Rybczyńskiego: *The Discreet Charm of Diplomacy* (1984). Tutaj blat stołu, przy którym odbywa się *cocktail party* (zorganizowane, jak informuje napis pojawiający się na ekranie, w Białym Domu na cześć ambasadora radzieckiego), staje się granicą oddzielającą dwa światy, w których przyciąganie ziemskie działa w przeciwnych kierunkach. Po dolnej powierzchni blatu wędrują bowiem (“do góry nogami”) zwierzęta, do których dołącza ostatecznie także i radziecki ambasador (wcześniej dyskretnie je dokarmiający). To rozdzielenie dwóch światów nie jest całkowite: ludzie goszczący na przyjęciu istnieją bowiem w świecie “całokranowym”, podczas gdy “świat na opak” aktualizuje się jakby wewnątrz niego (choć nie może być jego częścią, gdyż prawa, które nim rządzą są odmienne niż te wyznaczające ów pierwszy), w nie dającej się wyodrębnić (mimo iż doświadczalnej zmysłowo, to znaczy – postrzegalnej przez widzów) części o statusie aspektu (momentu). W ten sposób przestrzeń została więc poddana uczasowieniu, a cały świat przedstawiony w *Dyskretnym uroku dyplomacji* stał się swego rodzaju światem niemożliwym, którego konstrukcja narusza zasady logiki (prawo wyłączzonego środka).

Nie pierwszy to raz odnajdujemy w filmach Rybczyńskiego temporalizację przestrzeni (niejednorodność ontyczną motywowaną przypisaniem jej statusu i właściwości procesu) – różne przejawy dążenia ku temu występują niemalże we wszystkich jego dziełach – jak również współwystępowanie jakości, które w rzeczywistości są niemożliwe do połączenia. Te właśnie cechy, charakterystyczne dla poetyki autora *Tanga*, zawsze nadawały jego filmom wymiar autoteliczny i autonomizowały świat w nich przedstawiany. Dopiero teraz jednak, po przyjeździe do Stanów Zjednoczonych, Rybczyński uzyskał dostęp do narzędzi, które pozwoliły mu na podjęcie próby stworzenia świata całkowicie autonomicznego, w pełni uniezależnionego od rzeczywistości. Różne jego dzieła, w rozmaity sposób, usiłują zmierzyć się z tym zadaniem. Realizo-

waniu tej właśnie wizji Rybczyński w całości poświęci drugą – amerykańską – dekadę swej twórczości.

Kolejnym, po *The Day Before* i *The Discreet Charm Of Diplomacy*, krokiem ku wirtualnemu światu sztuki był wideoklip *Imagine* (1986), jeden z wielu utworów tego gatunku wideo zrealizowanych przez Rybczyńskiego. Ta forma genologiczna jest uważana, nie bez podstaw, za odmianę wideo popularnego (komercyjnego). W przypadku Rybczyńskiego forma wideoklipu posiada jednak status zupełnie wyjątkowy. Od samego początku bowiem artysta ten postrzegał sztukę ruchomego obrazu jako medium w pełni audiowizualne. Obrazy w jego filmach odnajdywały swoją motywację konstrukcyjną w strukturach muzycznych (*Take Five*, *Plamuz*, *Tango*), bądź przybierały formę *quasi*-muzyczną (*Kwadrat*, *Lokomotywa*). Równoległa współobecność obrazu i dźwięku jest więc w jego poetyce faktem podstawowym. Akcent na formalny wymiar sztuki każe traktować semantykę dzieł jako korelat struktur audiowizualnych, udostępniający się jedynie w wyniku interpretacji. Wszystko to razem sprawia, iż wideoklip jest jednym z wariantów modelu dzieła sztuki ruchomego obrazu wyznaczonego przez poetykę Rybczyńskiego.

Imagine jest bardzo szczególnym połączeniem dwóch cech kompozycyjnych: linearności i kolistości. Ta druga jakość jest obecna w twórczości Rybczyńskiego od samego jej początku. Pisałem już o niej wcześniej. Szczególną cechą *Imagine* jest natomiast fakt, iż owa kolistość kompozycji została osiągnięta równoległe do ostentacyjnie podkreślonej linearności. Ta bowiem jakość dominuje w wyrazie dzieła. Kolistość manifestowana poprzez osiągnięcie w zakończeniu wideo tego samego obrazu, który je rozpoczął (zakończenie to buduje perspektywę nieskończoności powtórzeń) i poprzez stałość (niezmiennność) dekoracji oraz tła – obrazu za oknem – może być uznana (w połączeniu z opowiadaną historią) za wyraz trwałości życia społecznego (albo też za szyderczą i niechętną konstatację tej trwałości – powściągliwość narracji dopuszcza oba odczytania), za wynik przekonania o cykliczności zachowań pokoleniowych, niezmienności postaw (wbrew buntom, kontestacjom etc.). Linearność, realizowana poprzez prostoliniową ciągłość ruchu – jazdy kamery, mogłaby z kolei zostać zinterpretowana jako wyraz wiary w możliwości postępu i transgresji, wiary sceptycznie zburzonej (zachwianej?) zakończeniem. Wizualna struktura klipu w bardzo interesujący sposób odnosi się zatem do tekstu Johna Lennona wyrażając jego ideę, a zarazem powątpiewając ją kwestionując. W obliczu tak kunsztownej struktury *Imagine* nie dziwi fakt powszechnej admiracji tej realizacji. Jean-Paul Fargier określił ją wręcz jako „jeden z najpiękniejszych wideoklipów na świecie” (Fargier, 1988: 34).

Zrealizowana w roku 1987 praca wideo *Steps* (*Schody*) reaktywuje kolejną właściwość twórczości Rybczyńskiego, wyraźnie obecna już w filmach z połowy lat siedemdziesiątych (na

89. Zbigniew Rybczyński *Steps* (1987)

przykład: w *Zupie*, *Święcie* i *Tangu*), a mianowicie niechęć (czasami wręcz odrazę) do trywialności rzeczywistego świata (tym razem także i społecznego) skonstrastowaną z fascynacją żywioną dla wirtualnego świata sztuki. Tym razem aktualizacji tej opozycji służy kolejny niezwykle pomysł artysty: ulokowanie akcji *Schodów* w wewnętrznym świecie filmu Siergieja Eisensteina *Pancernik Potiomkin*.

Grupa turystów amerykańskich (w istocie posiadająca charakter międzynarodowy: europejsko-amerykańsko-japoński, tak jak wielonarodowe jest społeczeństwo amerykańskie), pod opieką urzędnika radzieckiego, trafia na schody odeskie, gdzie jest następnym świadkiem słynnej filmowej sceny masakry bezbronnych tłumów. Rybczyński kontrastuje wzniosłość postaci i wydarzeń z filmu Eisensteina – które reprezentują tu wirtualny świat sztuki – z trywialnością i bylejakością postaci turystów i reprezentowanego przez nich świata. Jakby w zgodzie ze spostrzeżeniem Oscara Wilde'a, iż życie w nieudolny sposób usiłuje naśladować sztukę, wszystko, co dzieje się w świecie „rzeczywistym”, jawi się jako nieudana namiastka wartości, które możemy odnaleźć w świecie sztuki (il. 89).

W kontekście tym interesująco przedstawia się wątek dziecka, jednej z postaci z filmu Eisensteina, spadającego wraz z wózkami w dół schodów (scena wielokrotnie cytowana w różnych późniejszych filmach). W przeciwieństwie do większości (niemal wszystkich) eisensteinowskich postaci z *Pancernika Potiomkina*, pojawiających się w *Schodach*, dziecko przekracza niewidzialną granicę pomiędzy światem wirtualnym, a rzeczywistym (ono jedno czyni to w sposób trwały, nie jako żart), „płacz i jest głodne” – jak oznajmia jedna z „turystek” – naruszając tym samym ustanowione konwencje i podziały. Aforyzm Wilde'a staje się bowiem współcześnie banalnie oczywisty, jako że w świecie, w którym usamodzielnione przedstawienia (*simulacra*) zastępują rzeczywistość, nie sposób już jednoznacznie stwierdzić, co jest faktem, a co fikcją. Nie warto chyba nawet już tego próbować, gdyż światy wirtualne są przeżywane (doświadczane) jako realne, bardziej realne niż pospolita i trywialna rzeczywistość. Zakończenie *Schodów* mogłoby ewentualnie zostać, z tej perspektywy, zinterpretowane jako wyraz nadziei na odrodzenie świata za sprawą nowych technologii. Zburzenie granic między rzeczywistością a wirtualnymi światami nowych mediów jawi się w takim odczytaniu jako proklamacja nowej nadrzeczywistości – surrealizm XXI wieku²⁷.

²⁷ Wymienność świata rzeczywistego i świata fikcji można by też odczytywać w kontekście politycznym. Wówczas inaczej kształtowałyby się znaczenia ewokowane przez *Schody*. Analiza całej twórczości Rybczyńskiego nakazuje jednak przypisywać pierwszeństwo interpretacjom stawiającym na pierwszym planie zagadnienia artystyczno-technologiczne.

W zrealizowanej rok później (1988) pracy *The Fourth Dimension* (Czwarty wymiar) Rybczyński porzuca już ostatecznie rzeczywistość realną, konstruując niezwykle wizję świata, w którym czas (ciągła sukcesywność, procesualność) jest dominującym, najbardziej żywotnym aspektem przestrzeni. Temporalizacja przestrzeni (i równoległy wobec niej proces spacjiacji czasu) – procesy, których występowanie (w różnym stopniu zaawansowania) wskazywałem już w wielu wcześniejszych realizacjach Rybczyńskiego – osiągają tutaj postać ekstremalną. Materia w *Czwartym wymiarze* jest skrajnie plastyczna. Nic nie zachowuje stałości kształtów. Nieustanne transformacje i zmienność, to jedyna trwała własność tego świata (il. 90). Skomponowana przez Michała Urbaniaka muzyka znakomicie towarzyszy swoją płynną zmiennością przeobrażeniom wizualnym²⁸.

Możliwość digitalizacji obrazu (i dźwięku) spowodowała dziś ostatecznie, że przedstawienie może porzucić swoją niewolniczą, wobec rzeczywistości realnej, rolę analogonu. Obraz cyfrowy może powstać jako fakt pierwotny, nieuwarunkowany, i tylko nawyk każe nam wtedy poszukiwać świata przezeń reprezentowanego. Wówczas jednak, nie przedstawienie jest analogonem owego świata, lecz przeciwnie, to świat jest wytworem, przedłużeniem swej „reprezentacji”. *Diegesis*, świat przedstawiany w dziele sztuki, jawi się w tej sytuacji jako w pełni autonomiczne, wirtualne uniwersum. Kiedy przybiera postać generowanej przez technologie komputerowe rzeczywistości wirtualnej, to możemy zanurzyć się w nim, aby interaktywnie, w czasie realnym, od wewnątrz doświadczać jego energii. Kiedy pozostaje, jak w (dotychczasowej) twórczości Rybczyńskiego, obrazem wirtualnego świata sztuki, to możemy z dystansu kontemplować jego niezwykle, niepowtarzalne kształty, jakości i sensory. Sięgając po te narzędzia artysta zyskuje niezwykle wręcz możliwości kreacji artystycznej. Dzięki nim i potędze własnej wyobraźni Rybczyński stworzył dzieło o ogromnym stopniu autonomii i sile wyrazu.

The Fourth Dimension, będąc autonomiczną formą audiowizualną, jest zarazem tekstem o niezwykle bogactwie i wielorakości odniesień symbolicznych. Żywioty, natura w jej różnych przejawach ujęta w perspektywie semantycznej, z jednej strony, a rozmaite wytwory kultury (przedmioty, przedstawienia etc.), z drugiej, wyznaczają ów kompleks. Przeplatając się ze sobą, krzyżując i wzmacniając wzajemnie tworzą system generujący znaczenia, które pozwalają interpretować się w rozmaity sposób, w zależności od przyjętej perspektywy. Przy całej możliwej różnorodności odczytań uderza jednak wszechobecność zasady uniwersalnego pokrewieństwa, która panuje w świecie *Czwartego wymiaru*. W świe-



90. Zbigniew Rybczyński
The Fourth Dimension (1988)

²⁸ Jak ważną rolę odgrywa muzyka Urbaniaka w strukturze *Czwartego wymiaru* można się przekonać oglądając skróconą wersję tej pracy z muzyką, którą skomponował Jean-Marie Salaun, wersję w znacznej mierze z tego właśnie powodu mniej ciekawą niż pierwowzór.

cie tym wszystko jest bliskie wszystkiemu, wszystko może połączyć się w jedną całość, gdyż powszechna sympatia rządzi trwaniem świata.

Następna duża realizacja Rybczyńskiego – największa spośród wszystkich, jakie dotąd stworzył – to *L'Orchestre (Orkiestra)* – kolejny krok w stronę wirtualnego świata sztuki. Trwająca nieco ponad godzinę praca jest zbudowana z wstępu, zakończenia i sześciu epizodów przedzielonych krótkimi scenkami z powracającymi elementami współbudującymi spójność całości. Głównym elementem nadającym spójność *Orkiestrze* jest wędrująca pomiędzy epizodami postać mężczyzny – świadka, dyrygenta (a czasem i uczestnika) wydarzeń, zawsze odgrywającego rolę całkowicie inną niż wszyscy pozostali. Znamienne, że nie dostrzega się go tylko w jednym z epizodów – schubertowskim wzlocie kochanków. Dekoracje stylizują całość na przedstawienie teatralne, a poszczególne epizody są wizualizacją określonego utworu muzycznego (są to kolejno kompozycje Mozarta, Chopina, Albiniego, Rossiniego, Schuberta i Ravela).

Każdy z epizodów ma swój własny dyskurs, swoją własną dramaturgię. Konstruując je Rybczyński swobodnie posługuje się konwencjami oraz stereotypami kulturowymi i narodowymi (na przykład polskimi, w epizodzie z muzyką Chopina). Ude-

rza rozpiętość wyobraźni artysty, różnorodność i bogactwo motywów, scen i postaci, odwołań do tradycji artystycznej. Rybczyński w pełni panuje nad wykorzystywanymi technikami budując dzieło, które jest zarazem prezentacją autonomicznego, wirtualnego świata, zbudowanego dzięki wykorzystaniu technologii medialnych, jak i wypowiedzią – tekstem obfitującym w bogactwo znaczeń oraz odniesień egzystencjalnych i politycznych. W tym ostatnim wymiarze zwraca uwagę przede wszystkim epizod finalny, zgodnie traktowany przez interpretatorów jako opowieść o rozwoju i upadku komunizmu.

Kolejne dzieło – zrealizowany w tym samym 1990 roku *Manhattan* – jest tym razem zabawą, feerią obrazów, często niezwykle pomysłowo zrealizowanych i zmontowanych, pozbawionych jednak pretensji do bogactwa znaczeń. Rybczyński pokazuje raz jeszcze swoje, znane z tylu już prac, oblicze genialnego magika, prestidigitatora i sztukmistrza – Meliësa wieku elektroniki. *Manhattan*, jak wiele wcześniejszych realizacji, sytuuje się ikonograficznie na pograniczu wizualnej teraźniejszości i historii (z Pop Artem jako leitmotiwem), przeniesionych w całości w wirtualny, autoteliczny świat dzieła (il. 91).

91. Zbigniew Rybczyński *Manhattan* (1990)



I wreszcie, praca, jak dotąd, ciągle ostatnia²⁹ – *Kafka* (1992). Syntetyczna opowieść o świecie wielkiego pisarza obejrzanym przez pryzmat jego twórczości. Rybczyński czyni szkieletem swej narracji opowiadanie *Wyrok*, obudowując je dodatkową tkaną zaczerpniętą z innych utworów, dzienników i listów. Jest to pierwsza w dorobku artysty opowieść tego rodzaju, udany sprawdzian możliwości zastosowania supernowoczesnych technologii w stosunkowo tradycyjnej konwencji narracyjno-dramaturgicznej. W rezultacie powstał szczególnego rodzaju filmowy dramat elektroniczny, spektakl otwierający nowe perspektywy rozwoju tej dyscypliny.

Kafka zakończył drugi okres twórczości Zbigniewa Rybczyńskiego. Artysta powrócił do Europy osiedlając się w Niemczech. Mówiło się, iż przygotowuje kolejne dzieło, tym razem w oparciu o powieść Michaiła Bułhakowa *Mistrz i Małgorzata*. Gdyby do tego doszło, to niewątpliwie odnaleźlibyśmy w tej realizacji rozwiązania artystyczne znane z jego dotychczasowej twórczości. Znaleźlibyśmy też z pewnością nowe jakości. W przyszłości czeka na Rybczyńskiego CD-ROM, kino interaktywne i rzeczywistość wirtualna. Prawdziwy eksperymentator – jakim jest Zbigniew Rybczyński – nigdy bowiem nie ustaje w swych poszukiwaniach³⁰.

Analiza poszczególnych dzieł Zbigniewa Rybczyńskiego pozwoliła odkryć szereg właściwości wyznaczających poetykę jego twórczości. Przede wszystkim została wyodrębniona zasadnicza opozycja określająca zarówno kształt pojedynczych utworów, jak również i sam proces całościowych przeobrażeń produkcji artystycznej tego artysty, czyli przeciwstawienie rzeczywistości realnej i wirtualnego świata sztuki. Opozycja ta miała charakter procesualny i przejawiała się w stopniowym odchodzeniu od rzeczywistości w stronę wirtualności. Konsekwencją tej transformacji było porzucenie filmu dla sztuki wideo i technologii cyfrowych. Natomiast w okresie, kiedy Rybczyński posługiwał się jeszcze technikami filmowymi, to wykorzystywał je w sposób nieortodoksyjny usiłując (z powodzeniem) osiągnąć rezultaty (jakości formalne) właściwe mediom elektronicznym. Można by powiedzieć, iż artysta ten tworzył realizacje wideo za pomocą środków techniki filmowej. Właśnie ta postawa powoływała w obrębie struktury realizowanych wówczas dzieł wspomniane napięcie pomiędzy efektem rzeczywistości (filmowym) i wirtualności (wideo).

Kolejne wyodrębnione właściwości poetyki Rybczyńskiego, to posługiwanie się kompozycją zamkniętą (kolistą), symultanim, równoległość (odpowiedniość) struktur wizualnych i dźwiękowych, temporalizacja przestrzeni kreowanego świata i spacializacja jego układu czasowego. Przesuwaniu się twórczości Rybczyńskiego od kina do wideo, towarzyszyło natomiast stopniowe osłabianie opisanej powyżej opozycji pomiędzy rzeczywistością i wirtualnością, oraz równoczesne pojawienie się i stopniowe umacnianie zasady uniwersalnego pokrewieństwa, łączącego poszczególne elementy powoływanego do istnienia świata. Wszystkie te

²⁹ W analizie zostały pominięte niektóre drobniejsze prace Rybczyńskiego, które nie wniósłoby do naszych rozważań nowych elementów.

³⁰ W wywiadzie dla redakcji „Kina” (1992) Rybczyński powiedział między innymi: „chodzi teraz o stworzenie formy kreatywnej, która zakłada interakcję widza z obrazem, uniemożliwiającą bierny odbiór, w skali masowej prowadzący do oglupienia społeczeństwa. Taką formę daje technologia komputerowa, pomysły typu «virtual reality» «interactiv video» – to nie są tylko zabawki. To cały kierunek, dla mnie szalenie fascynujący”, cyt. za Benedyktowicz, 1994: 130.

cechy wspólnie nadawały formie tworzonych dzieł charakter autoteliczny i autonomiczny, oraz ugruntowały ostatecznie znaczenie wideo i technologii elektronicznych w sztuce tego artysty.

PETER GREENAWAY ALBO ELEKTRONICZNE KINOMALARSTWO

Wbrew potocznej opinii, rozpowszechnionej wśród znawców i zarazem zwolenników kina fabularnego, traktujących film awangardowy nie jako odrębną dziedzinę twórczości filmowej, lecz jedynie jako przedsiwonek filmu fabularnego, jako laboratorium, w którym bada się formy i techniki realizacyjne przed ich zastosowaniem w dziedzinie kinematografii, w historii kina istnieje niewiele przykładów rzeczywistego przenikania idei, postaw, czy też kierunków poszukiwań z obszaru filmu awangardowego, eksperymentalnego, do kina fabularnego – głównego dotąd (z powodów ilościowych i ze względu na zasięg rezonansu społecznego) nurtu sztuki ruchomego obrazu. Kino awangardowe i kino narracyjno-reprezentacyjno-industrialne (NRI)³¹ są w istocie zjawiskami całkowicie różnymi, alternatywnymi, posiadającymi odrębne systemy produkcyjne i dystrybucyjne, odrębne zasady i cele twórcze, jak również odmienne konteksty teoretyczne³². Sporadyczne przejawy wzajemnych korespondencji pomiędzy nimi są z reguły rezultatem procesów zachodzących wewnątrz któregoś z nich (na ogół kina NRI), a nie przykładem rzeczywistych oddziaływań. Za jeszcze rzadszy przypadek należy uznać ewolucję twórczości awangardowego artysty, prowadzącą go od niezależnych form eksperymentalnych, prezentowanych w ograniczonym, niezależnym obiegu, do dzieł fabularnych, oczekiwanych i komentowanych nawet przez krytyków piszących zwykle o filmie popularnym, do filmów oglądanych przez liczną (choć nie masową) publiczność w standardowych salach kinowych. Oczywiście mam tu na myśli taką ewolucję, która jest rzeczywistym procesem przekształceń, a nie porzuceniem jednej formy uprawiania kina dla drugiej, bardziej spektakularnej i przynoszącej większą popularność. Gdy zjawisko takie jednak zachodzi, gdy artysta awangardowy wykracza swymi kolejnymi dziełami poza właściwy sobie dotąd paradygmat awangardowy, nie porzucając jednak dotychczasowej postawy i ocalając podstawowe znamiona swej poetyki, to pojawia się wówczas fabularny film autorski bardzo szczególnego rodzaju, twórczość o wyraźnych znamionach postawy indywidualistycznej, która nie mieści się w konwencjonalnych schematach kinematografii.

Jednym z nielicznych twórców ukazujących swym dziełem możliwość takiego przejścia jest Peter Greenaway. Produkcja filmowa tego artysty prezentuje zarazem coś więcej – możliwość trwałego pozostawania w przestrzeni pomiędzy artystycznym filmem fabularnym (mieszczącym się w granicach kina NRI), a eksperymentalną twórczością awangardową. Jednak właśnie ta

³¹ W taki właśnie sposób Claudine Eizykman dookreśla pojęcie filmu fabularnego wskazując trzy główne, jej zdaniem, właściwości tej odmiany kina, którymi są: narracyjność, przedstawieniowość (reprezentacja), oraz wytwarzanie w warunkach przemysłowych (industrialność) – stąd skrótowa nazwa NRI; zob. Eizykman, 1976.

³² Stąd biorą się koncepcje, które głoszą istnienie dwóch odrębnych awangard filmowych. Jedna z nich jest niezależna i całkowicie odrębna w stosunku do kina głównego nurtu (o niej mówimy powyżej), podczas gdy druga stanowi radykalny odłam, odmianę filmu fabularnego; por. np. Wollen, 1970; Helman, 1976.

cecha twórczości Greenawaya była zapewne przyczyną, lub raczej jedną z przyczyn, długo utrzymywanej (i chyba nigdy całkiem nie wygasłej) chłodnej postawy znacznej części angielskiej krytyki filmowej wobec dzieł tego artysty (por. Elsaesser, 1989), postawy zwracającej na siebie uwagę szczególnie wówczas, gdy porównywać ją z często wręcz entuzjastycznym przyjęciem jego filmów w innych krajach, wyrażanym, między innymi, licznymi i poważnymi nagrodami, jakie filmy te zdobywały na najważniejszych festiwalach (na przykład *The Draughtsman's Contract* (Kontrakt rysownika) w 1982 roku w Wenecji, czy też *Drowning By Numbers* (Wylizanka) w 1988 roku w Cannes).

Porzucając okresowo kręgi awangardowe³³ dla podjęcia kolejnej, dużej (co niekoniecznie musi oznaczać: wielkobudżetowej) produkcji, Greenaway zraził zapewne do siebie tych, którzy tam (i tylko tam) stale pozostawali, którzy uważali, że nie można uniknąć częściowej bodaj komercjalizacji, gdy wkracza się na obszary kina fabularnego i którzy uznają jednocześnie niezależność artystyczną za wartość podstawową, wartość samą w sobie. Drugie środowisko – angielscy krytycy i twórcy kina fabularnego – widzą w Greenawayu autora odbiegającego stylem pracy i charakterem tworzonego filmów od obowiązujących w ich świecie wzorów i wyobrażeń, artystę, którego dzieło wyrasta z całkowicie odmiennej formacji – z estetyki kina awangardowego (bądź szerzej – eksperymentalnej twórczości audiowizualnej). Widzą twórcę, którego filmów często nie rozumieją i jeszcze częściej nie akceptują³⁴.

Greenawayowi nie pomaga też w zdobyciu akceptacji środowiska filmowego ostentacyjnie niemal głoszona teza, iż kino jest jedynie nowym rozdziałem w historii sztuk wizualnych i że jako takie jest zjawiskiem znacznie mniej ciekawym od malarstwa, zjawiskiem które ma dopiero przed sobą „przezwrot kubitystyczny”³⁵. Całą historię kina Greenaway postrzega wręcz jako uzupełnienie (lub może lepiej: przedłużenie) tradycji malarstwa: praktyka tworzenia obrazów – uważa – liczy już, jeśli brać pod uwagę jedynie Europę, dwa tysiące lat; kino jest w niej obecne dopiero od lat stu, a już okazuje symptomy rozkładu³⁶. Rezultatem takich przemyśleń jest najważniejsza zasada czy właściwość jego postawy twórczej: dążenie do stworzenia estetyki filmu, która byłaby kontynuacją estetyki malarstwa (sztuk pięknych).

W ostatnich latach Greenaway coraz częściej jednak kieruje swoją uwagę także i ku telewizji³⁷, dostrzegając w niej medium mniej konserwatywne, bliższe współczesnej wyobraźni oraz bardziej otwarte w stronę nowych technologii. Akceptując artystyczne możliwości telewizji, je także, jak wcześniej twórczość filmową, uznał za swoiste przedłużenie praktyk malarskich³⁸.

Główną przyczynę chłodu, z którym spotyka się Greenaway we własnym kraju, należy chyba jednak upatrywać przede wszystkim w zasadniczej odrębności (osobności) poetyki, którą twórca ten rozwija od samego początku swej pracy z filmem, w jej nie-

³³ Pamięć o etosie awangardy, jako jej wyznaczniku nie mniej istotnym niż poetyki czy techniki twórcze każde postawić pytanie: czy jest możliwe okresowe, a więc jedynie chwilowe, a nie systematyczne pozostawanie w jej szeregach. Może więc właściwiej będzie stwierdzić, iż Greenaway buduje mosty pomiędzy postawą awangardową – tradycyjnie pojmowaną jako pozostająca w krytycznym dystansie (i izolacji) wobec wszelkiej działalności o najskromniejszych chociaż znamionach komercyjności – a twórczością artystyczną realizowaną w warunkach rynkowych. Podobne zjawisko w szeregach amerykańskiego undergroundu wskazuje Ronald Sukenick, pisząc o artystach alternatywnych, rezygnujących z izolacionizmu na rzecz włączania się w obszary kultury komercyjnej. Widzi on w tym zjawisku chęć uniknięcia marginalizacji awangardy i pragnienie zaszczepienia, a więc ocalenia, jej właściwości na nowych, znacznie rozleglejszych obszarach. Jako zadanie postrzega on więc „stworzenie pozytywnego programu i dochowanie mu wierności, zarówno w obliczu klęski, jak i – szczególnie – sukcesu, rozumianych w kategoriach mieszczkańskich. Nie istnieje żaden wewnętrzny powód, dla którego «sukces» miałby nadwyrężyć dobrze przemyślany i wiarygodny program alternatywny w większym stopniu niż porażka – jeśli już, to raczej w mniejszym” (294). Obecnie „wyrzutek musi ustąpić miejsca «wewnętrznemu opozycjonistce, który z uporem drąży jałową ziemię rynku kultury masowej, bezlitośnie dążąc do określenia i podporządkowania sobie należnego mu terytorium (...) Kultura alternatywna musi obecnie odnaleźć się w obliczu sytuacji znacznie bardziej złożonej niż dotychczas, wymagającej raczej wyrafinowania i elastyczności niż prostego upodobania do kreacji własnego stylu czy też wizerunku publicznego za pomocą efektownych gestów” (323). Sukenick dostrzega w takim programie szansę, iż „odro-

dzona alternatywa własnym sprzecznościom zawdzięczać będzie siłę, odwagę oraz umiejętność sterowania instynktem sukcesu w rozumieniu kultury komercyjnej w taki sposób, aby nie sprzeniewierzyć się zarazem swym najgłębszym przekonaniom politycznym i artystycznym” (340); zob. Sukenick, 1995.

³⁴ Alan Parker, na przykład, autor takich filmów, jak *The Wall* (1982), czy *Birdy* (1985), w wypowiedzi telewizyjnej, która została następnie włączona do filmu *Peter Greenaway: Anatomy Of A Film-Maker*, oznajmił, iż nie widzi miejsca ani dla siebie, ani dla swoich filmów w tym samym nurcie kina, w którym znalazłyby się także dzieła Greenawaya.

³⁵ „Uznaję malarstwo – stwierdził Greenaway – za sztukę najwyższą, bardziej interesującą od kina”; podaję za Bogani, 1989/1988: 28.

³⁶ Zob. wywiad przeprowadzony z Peterem Greenawayem przez Philippe’a Pilarda, „Positif” 1991, nr 363.

³⁷ Zob. np. wywiad z Greenawayem przeprowadzony przez Agnes Berthin-Acaillet, „L’Avant-Scene du cinéma” 1993, nr 417-418.

³⁸ „...rozpocząłem karierę jako malarz i wciąż jestem zdania, że kino i telewizja to tylko technologiczne procesy tworzenia obrazów, zjawisko o ograniczonym zasięgu w długiej ich historii. Jestem przeświadczony, że kino i telewizja przeminą, coś innego zajmie ich miejsce, a obrazy będą tworzone zawsze. Mogę powiedzieć, że tworzenie obrazów jest dla mnie ważniejsze niż praca na planie filmowym, rysowanie, malowanie etc. Tak się jednak złożyło, że urodziłem się w połowie XX wieku i żyję w okresie, gdy najbardziej wyszukaną, najbardziej wyrafinowaną formą tworzenia obrazów jest połączenie kina i telewizji” (Mazierska, 1992: 91).

³⁹ Zob. np. Mazierska, 1990.

przystawalności do lokalnych tradycji, upodobań, czy też preferencji artystyczno-kulturowych. Jego antyrealistyczna w istocie twórczość, mało dbająca o psychologię postaci (w tradycyjnym sensie) i niewiele więcej – jak się uważa – o emocje widza, jawi się zapewne, jako wyzwanie i obraza, zarówno dla angielskiej tradycji kulturalnej, jak i dla angloamerykańskiego stylu produkcji filmowej.

Jedną z najważniejszych właściwości poetyki dzieła Greenawaya, która jest zapewne podstawowym źródłem tej *sui generis* izolacji artystycznej, jakiej Greenaway doświadczył w Anglii, to charakterystyczna dla jego kina szczególna poetyka nadmiaru, nieodparcie i systematycznie kojarząca się interpretatorom jego twórczości z estetyką baroku, albo też (wówczas często z intencjami krytycznymi) z manieryzmem³⁹. Poprawność takich skojarzeń potwierdza sam Greenaway: „Moje filmy posiadają tę wielką, skomplikowaną, barokową złożoność, którą lubię sobie wyobrażać jako własną postawę wobec tej zdumiewającej planety, na której żyjemy” (Appleyard, 1989: 27).

Barok jednak, tak jak i manieryzm, nigdy nie zdominował się w Anglii. W latach, kiedy na kontynencie renesans wchodził w swoją późną fazę, określaną właśnie mianem manieryzmu, w Anglii, w epoce elżbietańskiej, renesans był głęboko przesycony (podszyty) nurtem gotyckim, który przechował się w ten sam sposób także i przez epokę następną – czasy stylu klasycznego – aby wyłonić się znów na powierzchnię w okresie romantyzmu. Wspomniany styl klasyczny królował natomiast w Anglii wówczas, gdy we Włoszech, Francji, czy Hiszpanii panował barok. Angielska odmiana stylu klasycznego była zakorzeniona w gotyku, w dojrzałym renesansie florenckim, oraz w twórczości Palladia. Uważa się, iż barok został odrzucony przez kulturę angielską z powodów głównie ideologicznych. Był on tam bowiem interpretowany jako wyraz kultury katolickiej (zob. Meyer, t. 2, 1973: 211 i nn.).

Przypisywane dziełu Greenawaya powiązania z barokiem, czy też z manieryzmem, stają się więc w tym kontekście przeszkodą w dotarciu do publiczności, także tej elitarnej, o ile nie odnajduje ona swego zaplecza duchowego na kontynencie. Na wyspie, gdzie estetyka barokowa jest odczuwana jako obca, kino Greenawaya także pozostaje z tego powodu zjawiskiem szczególnym i izolowanym. On sam pisał, że jest krytykowany za barokowe zainteresowanie katalogami i listami, które jest w istocie fascynacją obfitością i różnorodnością tego, co istnieje. Chciał on uchwycić w ten sposób wszystko, aby – jak mówił – pokazać ludziom rozpiętość możliwości – jest tysiąc rodzajów jabłek, osiemnaście milionów odmian piór, czterdzieści trzy tysiące typów struktur, i tak dalej.

Niechętna postawa angielskiej krytyki wobec twórczości Greenawaya pozostała nie zmieniona także i wobec pojawienia się licznych wypowiedzi określających jego poetykę mianem postmodernistycznej, wypowiedzi umieszczających więc jego filmy w obrębie nurtu uważanego za symptom współczesności (por.

Miczka, 1992; Wollen, 1993; Woods, 1996; Lawrence, 1997; Zalewski, 1998). A także, pomimo licznych i niekwestionowanych w swym charakterze właściwości stylu Greenawaya, które zwykle uznaje się za typowe dla kultury angielskiej: czarny humor, ironia, dystans, zainteresowanie pejzażem, które zyskują na znaczeniu w kolejnych dziełach artysty. Sam Greenaway podkreśla stale swój bliski związek z rodzinnym krajem twierdząc, iż nie wyobraża sobie, aby mógł żyć poza Anglią (zob. Appleyard, *ibid.*). Poza Anglią, jednak, najlepiej żyją jego filmy. I coraz częściej są tam też w ostatnich latach realizowane.

Pozycja twórczości Greenawaya w jej okresie początkowym, czyli na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, wyglądała nie inaczej niż w fazie dojrzałej. Także wówczas, w kontekście kina awangardowego, zajmowała ona miejsce odrębne, dystansując się zarówno wobec tendencji formalnej, uznawanej wówczas pochopnie za odchodzącą już bezpowrotnie w przeszłość, jak również i wobec tendencji nowej, wylaniającej się pod wpływem nurtu konceptualnego, czyli wobec filmu strukturalnego i strukturalno-materialistycznego (pisałem o nim w drugim rozdziale tej książki).

Greenaway w całej swej twórczości jest więc nie tylko filmowym autorem w najściślejszym tego słowa znaczeniu, piszącym scenariusze dla swoich filmów, starannie dbającym o ich stronę wizualną i dźwiękową, troszczącym się o montaż. Jest także filmowym outsiderem, artystą, który drążąc swoje obsesje wypowiada się w sobie tylko właściwym stylu, w poetyce, która nie znalazła naśladowców, nie stworzyła szkoły. Nie jest bowiem łatwo pójść drogą Greenawaya nie wpadając w pułapkę zwykłej imitacji. W każdym okresie twórczości filmy Greenawaya noszą na sobie wyraźne, trwałe piętno postawy i poglądów autora. Ich styl – pomimo zmian zachodzących na przestrzeni lat – jest niezmiennie związany z jego wyobraźnią, z wypełniającymi ją obrazami, z obsesyjnie powracającymi tematami. Ewolucja twórczości Greenawaya jest więc w pewnym sensie równoległa do ewolucji jego zainteresowań i fascynacji.

Sam Greenaway, gdy spogląda na rozwój swojej twórczości z dzisiejszej perspektywy, postrzega ją jako zjawisko jednorodne, rządzące się stale tymi samymi regułami i podążające, na różne sposoby, stale ku tym samym celom. „Zacząłem realizować filmy – wspomina – kiedy byłem studentem sztuk pięknych zamierzającym poświęcić się malarstwu. Ambicją moją było tworzenie filmów, w których każdy, pojedynczy obraz byłby tak samo samowystarczalny jak obraz malarski. Pragnąłem zrobić kino, które, jak i malarstwo, nie byłoby ilustracją powstałego wcześniej tekstu, które nie byłoby podporządkowane aktorom ani intrydze, które nie byłoby także narzędziem służącym emocjonalnemu *katharsis* dla mnie, czy kogokolwiek innego (kino nie jest terapią – zarówno ono jak i życie zasługują na coś lepszego). Moją ambicją było two-

zenie filmów, które akceptowałyby charakterystyczne dla kina iluzje oraz tricki, i które pokazywałyby zarazem, w fascynujący sposób, iż są tym jedynie: iluzją i trickami. Chciałem realizować kino idei – nie fabuły – i spróbować posłużyć się tą samą estetyką, która rządzi malarstwem, która zwraca uwagę przede wszystkim na formalne reguły budowy, kompozycji i kadrowania, oraz, co najważniejsze, kieruje zainteresowanie w stronę metafory.

Ponieważ film nie jest jednak malarstwem – i to nie po prostu dlatego, że jedno się porusza, a drugie nie – chciałem zbadać ich pokrewieństwa i różnice rozwijając formalne zainteresowanie problemami montażu, tempa, studiując formalne właściwości interwałów czasowych, powtórzeń, wariacji tematycznych” (Reddish, 1991: 2).

Program taki Greenaway niezmiennie realizuje w swej całej twórczości. Jednak, przy całej jednorodności postawy, demonstrowanej przez niego już od trzydziestu lat, nie sposób nie dostrzec licznych zmian, innowacji i transgresji zachodzących w jego dziełach. W ich wyniku twórczość Greenawaya pozwala się podzielić na kilka odrębnych, różniących się w wielu punktach faz. Określenie specyfiki poszczególnych okresów, wskazanie pokrewieństw i różnic pomiędzy nimi, będzie celem kolejnych partii niniejszego rozdziału. Zmierzam ostatecznie do pokazania, w jaki sposób konsekwentnie kreowany program kinomalarstwa przeistacza się w fascynację kinem elektronicznym i łączy z nim w swoiście pojmowanej poetyce kinomalarstwa elektronicznego, które, prospektywnie, otwiera się na jeszcze rozleglejsze obszary kreacji.

Okres pierwszy obejmuje twórczość zawartą pomiędzy rokiem 1966, w którym Greenaway zrealizował swoje debiutanckie filmy: *Train* oraz *Tree*, a rokiem 1981, kiedy nawiązał współpracę z telewizją kręcąc *Act of God*, oraz rozpoczął przygotowania do realizacji swego pierwszego filmu fabularnego i aktorskiego zarazem *The Draughtsman's Contract*.

Najwcześniej zrealizowany film, który sam Greenaway uznał za godny rozpowszechniania, nosi tytuł *Intervals* (il. 92). Zdjęcia do niego nakręcił on podczas dwóch pobytów w Wenecji, w roku 1968 i 1969, natomiast udźwiękowienie oraz ostateczny montaż wykonał w 1973 roku. Film *Intervals* jest jedyną właściwie realizacją Greenawaya tak bardzo bliską (jeśli nie wręcz przynależną) awangardowemu nurtowi strukturalnemu. Czarno-białe obrazy uwydatniają substancjalność faktury obrazu i osadzają widza w materialnym wymiarze świata. Wszystkie ujęcia są filmowane z nieruchomej kamery, a dynamika obrazu jest tworzona wyłącznie przez montaż i ruch wewnątrzobrazowy. Statyczność ka-

drze realizacją Greenawaya tak bardzo bliską (jeśli nie wręcz przynależną) awangardowemu nurtowi strukturalnemu. Czarno-białe obrazy uwydatniają substancjalność faktury obrazu i osadzają widza w materialnym wymiarze świata. Wszystkie ujęcia są filmowane z nieruchomej kamery, a dynamika obrazu jest tworzona wyłącznie przez montaż i ruch wewnątrzobrazowy. Statyczność ka-



92. Peter Greenaway *Intervals* (1968-73)

mery jest podkreślana także przez redukcję ruchu wewnątrzobrazowego do płaszczyzn prostopadłych do osi obiektywu⁴⁰.

Ruch właśnie jest jednym z głównych tematów tego filmu. Wśród problemów, które są w związku z nim podejmowane (i które stają się przedmiotem doświadczenia percepcyjnego widza), należy wymienić wpływ kadrowania na sposób, w jaki ruch jest postrzegany i odczuwany przez widza, orkiestrację ruchów wewnątrzobrazowych rozgrywających się na kilku planach (często także w różnych kierunkach) i jej znaczenie dla percepcji głębi, oraz wieloraki wpływ montażu na organizację filmowego ruchu i jego odczuwanie (na przykład: budowanie wrażenia ruchu przyspieszonego poprzez montaż krótkich ujęć, a następnie wywołanie efektu ruchu zwolnionego poprzez wprowadzenie do takiej sekwencji ujęcia wyraźnie dłuższego).

Kolejnym tematem, nawet ważniejszym – gdy spojrzeć nań z perspektywy przyszłych filmów Greenawaya – jest dźwięk i jego relacje z obrazem. Dźwięk poszerza tutaj wizualną sferę percepcyjną, determinuje postrzeganie i odczuwanie ruchu, wyznacza (lub współtworzy) emocjonalną wymowę obrazu.

Jeszcze jeden problem podjęty w *Intervals* zasługuje na naszą uwagę, pomimo tego, iż w tym filmie akurat odgrywa rolę mniej wyeksponowaną. Dyskurs, o nim to bowiem mowa, stanie się w przyszłości szczególnie ważnym aspektem twórczości Greenawaya. Tutaj jest obecny w powtórzeniach tych samych obrazów w różnych kontekstach i w różnych organizacjach rytmicznych, oraz w postaci swoistej narracji werbalnej – recytacji alfabetu włoskiego i słów zaczynających się na poszczególne litery tego alfabetu.

Tylko ten ostatni element wyłamuje się z jednolicie strukturalnego charakteru dzieła, w pełni skoncentrowanego na analizie elementarnych właściwości medium filmowego. Czysty, prawie abstrakcyjny kształt *Intervals* umieszcza ten film w nurcie współczesnych jej awangardowych prac angielskich, obok filmów Petera Gidala, Malcolma LeGrice'a i Williama Rabana. Jeszcze bliższe *Intervals* wydają się dzieła artysty amerykańskiego Hollisa Framptona, jednego z filmowych mistrzów Greenawaya, równie jak on zainteresowanego narracją budowaną w oparciu o statyczne obrazy opatrywane komentarzem spoza kadru. Frampton, tak jak i Greenaway, swobodnie poruszał się po obszarach kina strukturalnego wnosząc doń nowe elementy i zabarwiając radykalny puryzm strukturalizmu wytworami swej wyobraźni (Frampton, 1985).

Postawa Greenawaya zakładała odrzucenie modelu kina hollywoodzkiego, kina opowiadającego historie w sposób wzorujący się na powieści dziewiętnastowiecznej. Wybór taki prowadził konsekwentnie do kina niefabularnego.

Film następny: *Windows*, zrealizowany w roku 1974, jest kolejnym etapem w rozwoju autorskiego stylu Greenawaya. Już barwne, ale jak poprzednio, filmowane ze statycznej kamery

⁴⁰Wiele lat później Greenaway powie, że w jego przekonaniu historia kina rozpoczęła się wraz z Muybridgem, zob. O'Toole, 1995.

obrazy zostały tym razem podporządkowane narracji. Gdyby jednak pozbawić film ścieżki dźwiękowej, to ciąg obrazów przedstawiających okna i pejzaże widziane z nich i poprzez nie straciłby w znacznym stopniu swój dyskursywny charakter.

Ujawnia się tu w ten sposób jedna z ważniejszych cech poetyki Greenawaya, dominująca zwłaszcza w pierwszym okresie jego twórczości: rozchodzenie się (rozdzielanie) narracji wizualnej i werbalno-dźwiękowej (często aż do układu kontrapunktowego), przy dyskursywnej dominacji tej drugiej. Dwoistość dyskursu rozwijającego się na płaszczyźnie słów i obrazów jest związana zapewne ze sposobem, w jaki Greenaway pojmuje kino. Uważa je mianowicie za sztukę wypowiadającą się z równą naturalnością w obrazach, jak i w słowach właśnie. Za jeden ze swych celów artystycznych autor ten uważa równoległe doskonalenie obu tych potencji.

Narracja werbalna w *Windows* posiada już wiele atrybutów dojrzałego stylu Greenawaya: zdystansowany, często ironiczny sposób prowadzenia wywodu, czarny humor, kreowanie absurdalno-groteskowego kształtu prezentowanego świata, posługiwanie się pozornymi, niczego nie wyjaśniającymi zestawieniami, donikąd prowadzącymi statystykami, systematyzacjami, katalogami.

Film opowiada, a właściwie próbuje uporządkować (jakby w celu odnalezienia ukrytego sensu, kryjącego się za opowiadanymi wydarzeniami) trzydzieści siedem przypadków śmierci z powodu wypadnięcia z okna (defenestracji), które wydarzyły się w okręgu W[ildshire] w 1973 roku. A oto kilka przykładów owych systematyzacji (podaję według ścieżki dźwiękowej filmu):

Spośród trzydziestu siedmiu ofiar siedem było w wieku poniżej jedenastu lat, jedenaście w wieku pomiędzy jedenastoma a osiemnastoma, reszta zaś, z wyjątkiem jednego stutrzyletniego mężczyzny, nie przekroczyła siedemdziesięciu jeden lat.

Z okna sypialni wypadło pięcioro dzieci, czwórka z drugiej grupy i troje dorosłych.

Z wyjątkiem jednego, wszystkie pozostałe dzieci wypadły z okna z powodu nieszczęśliwego wypadku. W grupie młodzieży zdarzyły się trzy samobójstwa z powodu nieudanych związków miłosnych, dwa nieszczęśliwe wypadki, dwa upadki z powodu nadużycia alkoholu, jedna osoba została wypchnięta, jedna uznana za chorą psychicznie, jedna skoczyła w wyniku zakładu i jeszcze jedna eksperymentując ze spadochronem. Spośród dorosłych mężczyzn, trzech skoczyło z premedytacją, czterech zostało wypchniętych, pięciu uległo nieszczęśliwym wypadkom, zaś jeden, pod wpływem nieznanых narkotyków, postanowił latać.

W grupie drugiej było dwoje sprzedawców, dwóch bezrobotnych, jedna mężatka, jeden zmywacz okien i pięciu studentów aeronautyki, w tym jeden, który grał na klawesynie (warto wspomnieć, że ku zdziwieniu niektórych krytyków, obrazom, oprócz narracji słownej, towarzyszyła – ich zdaniem nieestosowna – muzyka klawesynowa).

Dziewiętnaście ofiar wypadło z okna w letnie przedpołudnie, osiem po południu (również latem), zaś troje spadło w śnieg. Pechowy spadochroniarz i próbujący latać narkoman skoczyli z okna w wiosenny wieczór, zaś szwaczka i grający na klawesynie student aeronautyki wyskoczyli na drzewo śliwkowe (z okna, które właśnie w tym momencie narracji jest obecne na ekranie – o czym informuje nas komentarz) o wschodzie słońca 14 kwietnia 1973 roku. Ta ostatnia informacja kończy film.

Sporządzone przez Greenawaya statystyki co chwila ujawniają swój groteskowy charakter, nie pozwalając się uznać za poważne i sensowne. Warto jednak zwrócić uwagę na pojawianie się w nich słów-kluczy odsyłających do tematów, które po wielokroć jeszcze będą się pojawiać w filmach Greenawaya i które możemy uznać za specyficzne dla jego wyobraźni: wypadnięcie z okna, pragnienie lotu, skok ze spadochronem, aeronautyka, lot, przemoc, śmierć. Należy także zauważyć, iż pejzaże w tym filmie są fotografowane w bardzo szczególny sposób, taki, który nie pozwala zapomnieć o oknach, który uprzytamnia, że zaglądamy w inny świat nie opuszczając własnego. Okna tyleż otwierają i uwalniają, co ograniczają i przywołują na myśl uwięzienie. W zestawieniu z narracją werbalną ów drugi wymiar znaczenia okna zostaje dramatycznie zaktualizowany.

Uważa się, że na wykształcenie się u Greenawaya tej szczególnej skłonności do absurdalnych statystyk duży wpływ miała jego pierwsza, związana z filmem, praca w Central Office of Information. Sporządzane wówczas na potrzeby propagandowe zestawienia, mówiące na przykład o liczbie owczarków w Australii, czy chińskich restauracji w Ipswich, rzeczywiście przypominają jego późniejsze filmowe kreacje artystyczne⁴¹.

Rozchodzenie się narracji obrazowej i werbalnej, wskazywane już na przykładzie *Windows*, osiąga skrajną postać w filmie *Water Wreakets* (1975). Obrazom rzek, strumieni, jezior i wiejskich pejzaży towarzyszy mityczna opowieść o zamierzchłej dynastii. Komentarz szczegółowo opisuje historie wojen i podbojów, religie i mitologie, osiągnięcia architektoniczne, tworząc obraz cywilizacji jakby wyjętej z powieści Tolkienu. Kontrapunktowe połączenie obrazu i słowa wymusza na widzu aktywną, kreatywną percepcję. W filmie tym pojawia się, i to w sposób niezwykle ekspansywny, kolejny, obok lotu, przemocy i śmierci, wielki temat Greenawaya: woda. W dziele tym, jak i w kolejnych jego filmach, zostaje wykorzystana jej rozległa wymowa symboliczna. Warto zauważyć, iż w *Water Wreakets*, im bliżej końca filmu, tym wyraźniej dominują obrazy wody stojącej, zamarłej, wody symbolizującej wszechobecne materialne podłoże śmierci. W ten sposób piękno malowniczych pejzaży, fotografowanych w sposób uwypuklający ich urodę, uzyskuje złowrogi dopełnienie („Mogłem kochać piękno wówczas tylko, gdy kojarzyło się z technieniem śmierci”, Edgar Allan Poe).

⁴¹ Zob. np. Diesing, Sausmikat, 1992: 114-120.

H Is For House (1973, przemontowany w 1978) to kolejny film, w którym ciąg statycznych obrazów został połączony kontrapunktowo z narracją werbalną. Jest tu także kontynuowana obsesja klasyfikacji i kategoryzacji ujawniona już wcześniej w *Windows*. Wyliczanka słów zaczynających się na literę H, to z kolei przypomnienie *Intervals*. Słowa, jakby wyjęte ze słownika czy z encyklopedii, ale także i z gier dzieciennych. Często traktowane z żartobliwym dystansem. Greenaway przyznawał się wielokrotnie do fascynacji twórczością Borgesa (zob. np. Reddish, 1991).

Dear Phone (1976) jest również filmem o obrazach i dźwiękach, oraz o możliwościach ich wzajemnych związków. Film jest zbudowany z ujęć charakterystycznych, angielskich, czerwonych kabin telefonicznych (il. 93), zestawionych z szeregiem opowieści, w których telefon odgrywał zawsze bardzo istotną rolę. Mężczy bohaterowie opowieści nosili za każdym razem inicjały H.C., a kobiety miały na imię Zelda. Zwraca uwagę znany nam już styl formułowania dyskursu werbalnego: jeden z bohaterów polubił telefon spędzając dziewięć lat w areszcie domowym, a któryś z telefonistów podjął swoją pracę mimo sprzeciwu żony. Oto dwie z przytaczanych w filmie opowieści (cytuję ze ścieżki dźwiękowej):

„Henry Constantin dzwonił codziennie rano z biura do swojej żony Zeldy. Za każdym razem anonsował się w ten oto sposób: «halo, kochanie, oto twój poranny telefon». Po śmierci matki Henry Constantin zaczął tracić kontrolę nad umysłem. Będąc osobą o głęboko zakorzenionych obyczajach nie zarzucał codziennego telefonowania do żony. Zatracił jednak poczucie czasu. Dzwonił coraz później, aż wreszcie żona zaczęła otrzymywać telefony zaczynające się od słów: halo, kochanie, oto twój poranny telefon, późnym popołudniem. Zelda, stropiona tak wadliwym sposobem okazywania uczuć, zaczęła telefonować około 10.30 każdego poranka, aby przypomnieć mężowi, że ma do niej zadzwonić”.

„H.C. bardzo starannie przygotowywał swe listy, przepisując je przy tym wielokrotnie, a gdy były już gotowe, dzwonił do adresata i odczytywał je. Szczególnie starannie pracował nad listami do matki i bylej żony Z. Listy zaczynały się od słów: «Droga Matko», «Droga Z.», «Droga Pani», «Droga Firmo Budowlana», czy «Droga Agencjo Ubezpieczeniowa». H.C. czuł, że przeobraził telefonowanie w rodzaj sztuki. W ciągu lat udoskonalił swój styl koncentrując się na formie i redukując zawartość. Ograniczały się one do nagłówka «Drogi Telefonie», po którym następowała lista nazwisk i adresów przepisanych bezpośrednio z książki telefonicznej. Jedynymi osobami, które słuchały go z zachwyconą uwagą, była jego matka, oraz, bardzo rzadkie, omyłkowe numery, które H.C. czasem wykręcał”.

„H.C. bardzo starannie przygotowywał swe listy, przepisując je przy tym wielokrotnie, a gdy były już gotowe, dzwonił do adresata i odczytywał je. Szczególnie starannie pracował nad listami do matki i bylej żony Z. Listy zaczynały się od słów: «Droga Matko», «Droga Z.», «Droga Pani», «Droga Firmo Budowlana», czy «Droga Agencjo Ubezpieczeniowa». H.C. czuł, że przeobraził telefonowanie w rodzaj sztuki. W ciągu lat udoskonalił swój styl koncentrując się na formie i redukując zawartość. Ograniczały się one do nagłówka «Drogi Telefonie», po którym następowała lista nazwisk i adresów przepisanych bezpośrednio z książki telefonicznej. Jedynymi osobami, które słuchały go z zachwyconą uwagą, była jego matka, oraz, bardzo rzadkie, omyłkowe numery, które H.C. czasem wykręcał”.

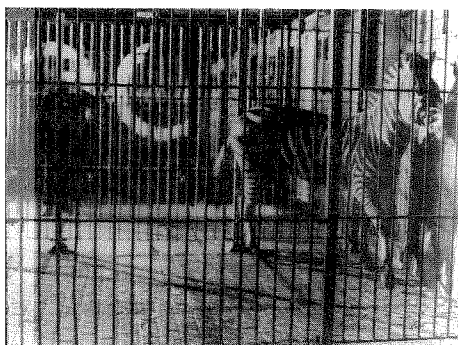


93. Peter Greenaway *Dear Phone* (1976)

W roku 1978 Greenaway zrealizował *A Walk Through H*, oraz *Vertical Features Remake*. Oba filmy były znacznie dłuższe od wszystkich poprzednich, posiadały też bardziej rozbudowaną strukturę dyskursu, łączącą w warstwie wizualnej rysunki, napisy, mapy, fotografie, oraz wykresy z filmowymi zdjęciami natury. W *A Walk Through H* uwydatniła się w ten sposób jedna z podstawowych antynomii wyznaczających twórczość Greenawaya: opozycja pomiędzy kulturą i naturą. Mapy miały na celu kodyfikację i uporządkowanie pejzażu – terenu wędrowki. Tymczasem, w istocie wprowadzały one w błąd, były pełne usterek, a w dodatku, jak informuje narrator, blakły i zanikały po użyciu. Natura tylko pozornie poddawała się kontroli ludzkiego umysłu, a dotarcie do celu było jedynie rezultatem serii przypadków. Nie bez powodu też film kończy się w miejscu, w którym się rozpoczął. I nie bez znaczenia jest także fakt, iż miejscem tym okazała się galeria, na której ścianach były eksponowane owe dziećdziesiąt dwie mapy-rysunki, wszystkie autorstwa Greenawaya. Dwukrotnie, na początku i na końcu filmu, autor przypomniał widzom, że oglądają film.

Autoteliczny, podkreślający swą nierzeczywistość charakter dzieła, nie pozwalający na traktowanie go tak, jakby było oknem na świat, jest dla Greenawaya szczególnie ważnym celem. Uważa on, że zawsze, a przynajmniej w ciągu ostatnich dwu tysięcy lat, najdoskonalsze dzieła kultury to takie, które są w jakiś sposób autorefleksywne; *Hamlet* jest dramatem o teatrze, *Nocna straż* Rembrandta jest obrazem tyleż samo mówiącym o swoim temacie, co o malarstwie w ogóle. Dzieła Greenawaya, w przekonaniu ich autora, także z pełną premedytacją przyznają się do tego, czym są. Kiedy ogląda się film Greenawaya, to nie robi się niczego innego, jak to właśnie: jest się w kinie i ogląda się dzieło sztuki, ogląda się ekranowe tricki.

W filmie *A Walk Through H* ponownie pojawia się wątek znany już z wcześniejszych dzieł: cała wędrowka skupiona jest wokół tematu ptaków (podtytuł filmu brzmi: *The Reincarnation of an Ornithologist*), one też, najczęściej z całego świata natury, pojawiają się na ekranie, w locie i wędrujące po ziemi, samotne i w stadzie. Symboliczna podróż śladami ptasiego lotu raz jeszcze konfrontuje nas z granicami egzystencji realnej, granicami tego, co możliwe w rzeczywistości, granicami, poza którymi kryje się świat nieznanego. Można by sądzić, że w *A Walk Through H* ornitologia została podniesiona do poziomu nauk tajemnych, poziomu refleksji nad naturą bytu i egzystencji. W filmie tym po raz pierwszy chyba pojawia się tajemniczy Tulse Luper, który występuje także w *Vertical Features Remake*, początkując wędrowkę postaci noszących te same nazwiska z jednego filmu do drugiego. Pojawia się tutaj także, zapowiadając późniejszy film *Zed and Two Noughts* (*Z i dwa zera*, 1986), ogród zoologiczny, symbol natury zniewolonej, deprawowanej i niszczonej.

94. Peter Greenaway *Zed and Two Noughts* (1986)

czonej (il. 94), a wraz z nim postać Van Hoyte-na, jednego z długiej galerii oprawców. Struktura narracji wzbogaca się w ten sposób o elementy filmu sensacyjnego; spisek, tajemnica, zagrożenie, przestępstwo, wkrótce uzupełnione o gwałt, ból i zadaną z premedytacją śmierć (obecne już w zarysie, acz w innym kontekście, we wcześniejszych filmach), będą wkrótce tworzyć szkielet dramaturgiczny fabularnych filmów Greenawaya.

Kilka lat później Greenaway wskazuje jeszcze jeden, niezwykle osobisty poziom struktury znaczeniowej filmu *A Walk Through H*. Informacje te wyjaśniają zarazem motywacje poszczególnych wyborów artysty w całej jego twórczości, genezę podjętych tematów oraz kryjące się za nimi emocje:

„Wszystkie moje filmy mówią w pewnym sensie o stracie kogoś lub czegoś – przy czym w przypadku filmu *A Zed and Two Noughts* jest to strata bardzo wielka – i choć nie budzi to we mnie jakichś niezwykłych emocji, gdzieś w głębi duszy wciąż usiłuję zrozumieć uwagę ludzi przykładaną do takiej choroby jak rak: co robimy w tej sprawie i jak to oddziałuje na nasze życie. Motyw straty pojawił się po raz pierwszy w filmie *A Walk Through H* zrobionym wkrótce po śmierci mojego ojca. Tak wiele informacji ginie bezpowrotnie wraz z czyjąś śmiercią. Zupełnie inną sprawą jest to, na ile owe informacje są wartościowe; dla mnie były cenne, gdyż wiele zawdzięczam fenomenalnej wiedzy ojca na temat ornitologii i ekologii (...) gdzieś głęboko, u podstaw filmu leży aspekt osobisty.” (zob. Ranvaud, 1988: 23).

W *A Walk Through H* po raz pierwszy w dziele Greenawaya mogliśmy zaobserwować obraz tworzony przez poruszającą się kamerę. Był to jednakże tylko obraz narysowanych map. Gdy pojawiały się obrazy natury, kamera ponownie nieruchomiała. Po raz pierwszy też, i to zarówno w *A Walk Through H*, jak i w *Vertical Features Remake*, filmowym obrazom towarzyszyła muzyka skomponowana przez Michaela Nymana. Był to początek jego długiej współpracy z Greenawayem⁴². *A Walk Through H* był wreszcie pierwszym filmem Greenawaya, który zwrócił na siebie większą uwagę publiczności i krytyki po tym, jak został pokazany w ramach Londyńskiego Festiwalu Filmowego.

Struktura dyskursu w *Vertical Features Remake* jest bardzo podobna do tej z *A Walk Through H*. Może tylko jeszcze bardziej złożona. Także i tu Greenaway tworzy całkowicie fikcyjny świat, zaludniony przez postacie, zdarzenia, instytucje, które pomimo swej fikcyjności, ujawniają niezliczoną ilość odniesień do świata realnego. Nie bez powodu Greenaway wielokrotnie podkreślał, iż jest zainteresowany przenośnym, metaforycznym bądź symbolicznym sposobem kształtowania znaczenia, a nie sensami do-

⁴² W tym samym roku, jeszcze przed nakręceniem *A Walk Through H* oraz *Vertical Features Remake*, Greenaway zrealizował mniej istotny w jego dorobku film pod tytułem *31-100*, do którego muzykę także skomponował Michael Nyman. Ten film był w rzeczywistości ich pierwszą wspólną pracą.

słownymi, bezpośrednimi. Dostrzega się także, iż *Vertical Features Remake* jest atakiem zarówno na całą brytyjską kulturę filmową, z jej instytucjami i panującymi wewnątrz obyczajami, jak i na wszelkiego rodzaju akademizm⁴³. I wszystko to w filmie, o którym mówi się, że mógłby być stworzony przez Lewisa Carrolla⁴⁴.

Obok wielu interesujących innowacji oba filmy posiadają ciągle jeszcze tę samą, co w większości wcześniejszych dzieł, dwupłaszczyznową strukturę dyskursu. Narracja prowadzona na płaszczyźnie wizualnej jest bardzo wyraźnie oddzielona od narracji wyrażanej komentarzem słownym. Częściej tylko niż w filmach dotąd zrealizowanych, zdarza im się spotykać w tym samym punkcie całościowo pojmowanego dyskursu. Tworzą wówczas swoiste akordy znaczeniowe, węzły wyznaczające rytm przepływu informacji i określające ogólną wymowę dzieła.

Spotkaniom tym sprzyja inna, nowa w porównaniu z pracami wcześniejszymi, właściwość poetyki *A Walk Through H* oraz *Vertical Features Remake*, która polega na gruntownym reformułowaniu roli obrazu. W obu filmach struktura płaszczyzny wizualnej uległa bardzo znacznemu wzbogaceniu; poważnie została też wzmocniona dyskursywna funkcja obrazu, zdominowanego dotychczas całkowicie przez narrację werbalną.

Nie te jakości warstwy wizualnej są tu jednak najważniejsze. Substancja obrazu filmowego w ujęciu Greenawaya pozbawia nas częstokroć (a poczynając od obu wskazanych filmów właściwość ta ulega znacznej intensyfikacji) poczucia fizycznego kontaktu z materią. Kieruje nas raczej w stronę obrazu wyzwolonego z materialnych uwarunkowań, dając złudzenie cyfrowo kreowanego obrazu rzeczywistości wirtualnej.

Poczucie nierzeczywistości świata obrazowego jest wzmagane przez całościową strukturę dyskursu: narrację wypowiedzianą w postaci monologu spoza ekranu, która sytuuje narratora w pozycji zdystansowanej wobec opowiadanej historii. Narracja taka buduje dystans nie tylko pomiędzy obrazem a jego werbalnym dopełnieniem, lecz również pomiędzy wewnętrznym światem filmu a światem widza.

Zrealizowany w 1980 roku ponad trzygodzinny film *The Falls* jawi się jako kwintesencja poetyki kończącego się już wówczas „podziemnego” okresu twórczości Greenawaya. Pełen żartów, kalamburów, gier językowych, absurdalnych pomysłów, niejasnych odniesień, dziwacznych podobieństw, wieloznacznych symboli, obrazów i tematów świetnie znanych już z poprzednich dzieł, zaludniony postaciami, które także spotkaliśmy już wcześniej, ujęty w kształt statystyczno-katalogowych rozważań na temat tajemniczych wydarzeń, zamyka w doskonały sposób dotychczasowe dokonania swego autora. Ale zarazem film *The Falls* otwiera także nową perspektywę: bezpośrednią, gdyż w filmie tym odnajdujemy już zapowiedzi pewnych wątków z *The Draughtsman's Contract* (*Kontrakt rysownika*, 1982), oraz *The Belly of an Architect* (*Brzuch*

⁴³ Zwraca na to uwagę Chris Auty w „Time Out”, December 1-7, 1978.

⁴⁴ Ibidem.

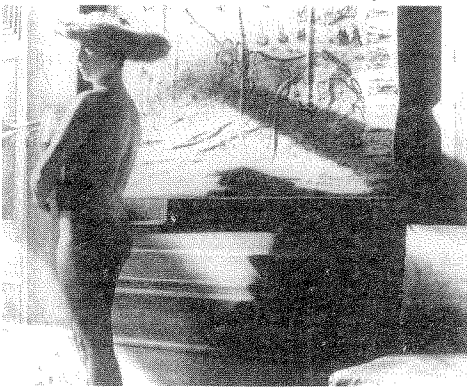
architekta, 1987), oraz ogólną – ponieważ wszystkie te wymienione wyżej właściwości znajdują się również w kolejnych fabularnych filmach Greenaway.

W ten sposób, coraz pełniejszego i zdecydowanego już wyrazu nabiera jedna z ciekawszych właściwości dojrzałej fazy twórczości Petera Greenaway: intertekstualność, kształtowanie dzieła sztuki poprzez kreowanie siatki różnorodnych odniesień do dzieł innych, własnych i cudzych, współczesnych i dawnych, a nawet, jak to bardzo często się zdarza u tego artysty, do własnych dzieł przyszłych. Ze względu na szczególne znaczenie malarstwa w koncepcji sztuki Greenaway, w jego filmach możemy odnaleźć niezliczone wprost odniesienia do dzieł należących do tej właśnie dziedziny sztuki (il. 95)⁴⁵. Nie brakuje też licznych związków z dziełami architektonicznymi, jak również i z literaturą, muzyką, teatrem, słowem z całą tradycją twórczości artystycznej (por. Pascoe, 1997). Właściwość ta jest zarazem jedną z głównych i najczęściej zauważanych cech postawy postmodernistycznej, co zapewne uczyniło z niej zarazem najważniejszą chyba z przyczyn nakażających krytyce połączyć twórczość autora *Kontraktu rysownika* z tą właśnie formacją. Pogląd przypisujący poetyce Greenaway rodowód postmodernistyczny umacniał się wraz z kolejnymi filmami tego autora, które ujawniały – zdaniem krytyków i badaczy – coraz więcej właściwości bliższych postmodernizmowi artystycznemu (zob. np. Woods, 1996; Lawrence, 1997).

Intertekstualność, czyli pluralizm tekstowy, jest częścią pluralizmu o większym zakresie – pluralizmu stylistycznego, także branego pod uwagę przy rozważaniach nad intertekstualnością (por. Balbus, 1990; Nycz, 1993). Dzieła pochodzące z różnych epok, różnorodne konwencje artystyczne i systemy aksjologiczne spotykają się w obrębie jednej i tej samej formy. Eklektyzm, pojmowany jako kategoria opisowa, a nie – wartościująca, oraz wyrastająca z niego złożoność i wieloznaczność wyznaczają ogólne ramy tak pojmowanej formacji postmodernistycznej. Z nich, z kolei, wynikają różnego rodzaju techniki kreujące strukturę i znaczenie poszczególnych dzieł. Cytaty, kolaże, parodie i pastisze należą do najczęściej używanych chwytów. Rozważaliśmy już to zagadnienie w części poświęconej twórczości Jean-Luc Godarda.

Wspomniana złożoność i wieloznaczność dzieł postmodernistycznych prowadzi w licznych przypadkach do sprzeczności, do nielogicznych, absurdalnych i groteskowych konstrukcji.

95. A. Peter Greenaway *Zed and Two Noughts* (1986)



95. B. Jan Vermeer *Alegoria malarstwa* (fragm., 1665)

⁴⁵Wiele przykładów malarskich odniesień w filmach Greenaway przedstawia i analizuje sam artysta; zob. Greenaway, 1989.

Charakterystyka świata przedstawionego w takich dziełach, psychologiczna konstrukcja i domniemana koherencja zachowań postaci, logika wydarzeń i w końcu samo znaczenie całości są bowiem oparte na niespójnych podstawach. Interpretacja wytworów tego rodzaju bliższa jest teorii światów niemożliwych i teorii chaosu niż tradycyjnej egzegezie.

Tak pojmowane dzieła postmodernistyczne wyrastają z określonej koncepcji rzeczywistości. Wymyka się ona całościowemu rozumieniu. W miejsce złożonego, ale dającego się prognozować procesu, pojawia się rzeczywistość o stale zmieniających się parametrach. Wyrastające z takich przesłanek utwory artystyczne przedstawiają światy, których zaskakująca konstrukcja konfunduje w takim samym stopniu widzów, jak i zaludniające je postacie.

Nie trzeba właściwie dowodzić przynależności Greenawaya do tak definiowanego nurtu. Zarówno techniki cytatu i zapożyczenia, jak również absurdalność i nielogiczność tworzonych światów oraz wyrastające z nich sprzeczności i niejasności interpretacyjne są obecne we wszystkich filmach tego autora. W większości z nich spełniają nawet rolę konstytutywną, w pełni określając (lepiej byłoby powiedzieć: konstruktywnie zaciemniając) charakter przedstawianych rzeczywistości. Jedyne pozorowany przez Greenawaya racjonalizm, który wprowadza absurdalny i niczego w gruncie rzeczy nie wyjaśniający porządek, oraz kontynuacje reguł zaczerpniętych z kina strukturalnego (piszę o nich w innym miejscu) sprawiają, iż dla niektórych egzegetów dzieła Greenawaya jego pozycja i postawa nie jest całkowicie klarowna. Kto jednak powiedział, że postmodernizm, który zrodził się między innymi z opozycji wobec porządku i racjonalności, miałby prowadzić do tworzenia podobnych, tylko tworzonych *à rebours* kanonów i dogmatów?

Nawiązując do wcześniejszych rozważań dotyczących relacji pomiędzy postmodernizmem a cyberkulturą (a zarazem wyprzedzając dalsze rozważania na temat dzieła Greenawaya) można jednak zauważyć, że zreferowana powyżej wizja postmodernizmu proponowanego jako paradygmat dojrzałej twórczości Greenawaya jest tylko jednym z możliwych odczytań tego pojęcia. Inne jego rozumienie, skądinąd znacznie mi bliższe, także upoważnia do snucia paraleli pomiędzy filmami Greenawaya a postmodernizmem artystycznym, lecz czyni to w zupełnie inny sposób. W ramach owej koncepcji, postmodernistyczny charakter dzieł tego artysty powstaje i umacnia się w miarę jak jego poetyka zanurza się coraz bardziej w konteksty cyberkulturowe, sięgając po technologie cyfrowe i budując wirtualne światy uwolnione od kauzytywnych związków z rzeczywistością realną. Inne właściwości poetyki Greenawaya, które krytyka uznała za znamiona postmodernizmu, wskazywane w poprzednich akapitach, jawią się w takim ujęciu jako prefiguracja, bądź jedynie dopełnienie tych cech, które wiążą się bezpośrednio z paradygmatem cyberkulturowym. W obu tych

ujęciach metodologicznych rozważanie twórczości Greenawaya w kontekście postmodernizmu pozostaje w tym samym stopniu uzasadnione i koherentne.

Powróćmy jednak do filmu. *The Falls* przedstawia biografie dziewięćdziesięciu dwu postaci wybranych z dziewiętnastu milionów osób, które, według narratora, przeżyły Violent Unknown Event (Gwałtowne Nieznane Wydarzenie). Nazwiska wybranych zaczynają się od układu liter „F-a-l-l” – stąd tytuł filmu. Ich dalsze losy (po wydarzeniu) dowodzą, że VUE wniosło w ich życie korzystne zmiany. Zaczęli na przykład mówić w nieznanych im dotąd językach. Wszyscy wybrańcy zaczęli ujawniać ponadto obsesyjne wręcz zainteresowanie ptakami, bądź lataniem. Gdyby zastosować logikę narracji *The Falls*, to można by przyjąć, że Gwałtowne Nieznane Wydarzenia zostały zorganizowane właśnie przez ptaki pragnące przygotować ludzi na przyjęcie skrzydeł.

Ukończony w 1982 roku, wielokrotnie już tu przywoływany film *The Draughtsman's Contract* (il. 96) otwiera nowy okres w twórczości Greenawaya. Dwupłaszczyznowa, obrazowo-słowna narracja zlała się w jedną, złożoną formę fabularną, w której coraz większą rolę zaczęła odgrywać dramaturgia wydarzeń, konstrukcja postaci, dialogi, dekoracje, słowem – narracja i *mise-*

en-scène. Zmiany te, aczkolwiek bardzo poważne, nie oznaczały całkowitego zerwania z dawną twórczością, z jej poetyką i problemami. Kolejno realizowane filmy fabularne są bowiem kontynuacją usiłowań wyprowadzenia estetyki kina z malarstwa. W dalszym ciągu obrazy statyczne dominują nad dynamicznymi, a pragnienie skonstruowania pełnego znaczeń obrazu wypiera na drugi plan chęć opowiedzenia historii.

Także i inne problemy, które wyznaczały dotąd kształt poetyki Greenawaya, są obecne w nowej fazie jego twórczości. Stałe pragnie on przypominać widzom, że oglądają film, a nie realną rzeczywistość. Uprawia w filmach analizę obrazu oraz eksperymenty narracyjne (wskazując inspirujące dla niego znaczenie filmów Alaina Resnais i Michelangela Antonioniego podkreślał, że interesowały go w nich właśnie zagadnienia narracji⁴⁶). Zdaje się mało interesować realnym wymiarem opowiadanych przez siebie samego historii, co pozostaje w zupełnej zgodzie z jego od dawna głoszoną teorią, iż sztuka powinna przemawiać na poziomie metaforyczno-symbolicznym (tutaj zapewne kryje się przyczyna deklarowanego zainteresowania twórczością Ingmara Bergmana).

Także czasem i to, co wydaje się nowe w jego dziele, posiada swoje korzenie w przeszłości. Jawny i ukryty seksualizm wszechobecny w filmach Greenawaya poczynając od *The*



96. Peter Greenaway
The Draughtsman's Contract (1982)

⁴⁶ Por. np. Bogani, 1989/1988.

Draughtsman's Contract, a kończąc na ostatnich: *Prospero's Books* (*Księgi Prospera*, 1991), *M is for Man, Music, and Mozart* (*M jak mężczyzna, muzyka i Mozart*, 1991), *Baby from Mâcon* (*Dzieciatko z Mâcon*, 1993), oraz *Pillow Book* (1995) zupełnie nie dziwi, jeśli będziemy pamiętać, iż jeden z bohaterów jego młodości artystycznej: Ronnie B. Kitaj ekscytował go dziełami, w których – jak to określał sam Greenaway – spoza dziwacznych, encyklopedycznych *assemblages*, pełnych tajemnej wiedzy, przezierał seks i śmierć⁴⁷.

Patrząc z tej perspektywy stwierdzamy, że organizowana przez gry, wyliczanki i zabawy struktura filmu *Drowning By Numbers* (*Wyliczanka*, 1988) wylania się nie tylko ze skłonności Greenawaya do absurdałnych systematyzacji prezentowanego świata. Ożywa tu także – w złagodzonej wersji (gra zadomowia się bowiem także i w tym wymiarze) – jedna z idei kina strukturalnego: apriorycznie przyjęta struktura filmu wymusza na przedstawianej rzeczywistości dostosowanie się do obcych jej założeń (czasowa rozpiętość filmu zdaje się być wyznaczona przez szereg liczb od 1 do 100 pojawiających się na obiektach należących do świata diegetycznego). Gdy uświadomimy sobie ponadto, iż prędykacja Greenawaya do nieruchomych ustawień kamery odpowiada innemu aksjomatowi kina strukturalnego, to musimy dojść do wniosku, że pomimo nieortodoksyjnego stosunku Greenawaya do ideologii artystycznej strukturalizmu, ten ostatni wywarł nań jednak wpływ większy, niż zwykle się powszechnie sądzić.

Zakorzenie w przeszłości nie wyklucza oczywiście, iż ewolucja, która przekształca dawne motywy, nie może doprowadzić do nowych, oryginalnych rozwiązań. Takim wydaje się w twórczości Greenawaya zagadnienie cielesności. Porzucenie koncepcji ciała rozumianego jako siedziba (więzienie?) duszy, czy też psychiki (ptak, lot, opozycja natura – kultura) na rzecz idei ciała jako takiego, ciała-części przyrody, ciała-mięsa, rozkładającej się jaźni, owocuje całkiem nowymi rozwiązaniami (il. 97), zarówno na płaszczyźnie estetyki obrazu czy konstrukcji narracji, jak też i wizji świata, czy typu wyobraźni – *A Zed and Two Noughts*, *The Belly of an Architect*, *The Cook, the Thief, His Wife and Her Lover* (*Kucharz, złodziej, jego żona i jej kochanek*, 1989), *M is for Man...*

Zastanawiają przy tej okazji przeobrażenia zachodzące wewnątrz materialnej wyobraźni Greenawaya; ostatnie filmy sprawiły bowiem, iż zagościły w niej już wszystkie cztery żywioły równocześnie. Do obecnych tam, od samego początku jego twórczości, wody i powietrza (lot, ptak) dołączył – wraz z kolejnymi filmami fabularnymi – ogień (kompleks Empedoklesa), oraz przede wszystkim ziemia-materia (ciało poj-

⁴⁷ Zob. Appleyard, 1989.



97. Peter Greenaway
Man is for Man, Music, and Mozart (1991)

mowane w hylozoistyczny sposób, nie jako opozycja wobec ducha, lecz jako instancja ostateczna, materia, aczkolwiek śmiertelna, ożywiona wewnętrzną energią).

Określenie „łączyć” może być jednak trafne w odniesieniu do wyobraźni wówczas jedynie, gdy traktujemy ją jako całość, która może się rozwijać, zyskiwać nowe właściwości (i to wchodzące nawet w konflikt z dotychczasowymi komponentami), a nie jako proces, w którym jedne właściwości są zastępowane przez inne. W tym drugim przypadku powiedzielibyśmy, iż w obrębie struktury wyobraźni Greenawaya zachodzą bardzo istotne zmiany, w wyniku których lot został sprowadzony wyłącznie do upadku (siła grawitacji), a woda potraktowana jedynie jako katalizator rozkładu.

Wątki sensacyjne, które pojawiały się coraz częściej w niefabularnych filmach Petera Greenawaya, stały się, jak już stwierdziliśmy, osią dramaturgiczną większości ostatnich jego dzieł (fabularnych). Zmienił się jednak sposób ich wprowadzenia. Dystans, dowcip, ironia, czarny humor, tak charakterystyczne dla minionego okresu, straciły tu wyraźnie na znaczeniu. Wymowa filmów, których centrum zajęły: przemoc, gwałt, cierpienie i śmierć bez nadziei zmartwychwstania, nabrała obcej dotąd autorowi powagi.

Stały się one w ten sposób (dotyczy to w szczególności filmu *The Cook, the Thief...*, oraz *Baby from Mâcon*) okrutne i przygnębiające (il. 98). Ta nowa jakość wiąże się bardzo wyraźnie z coraz częściej gloszonym przez Greenawaya przekonaniem, iż mniemanie, że żyjemy w świecie, w którym dobro jest nagradzane, a prawda zwycięża, nie wytrzymuje konfrontacji z rzeczywistością. W świecie realnym bowiem, dobrzy znoszą ból i upokorzenie, zaś źli odbierają nagrody.

W *The Draughtsman's Contract* oraz w *Drowning By Numbers* ironia obecna jest w stopniu największym, ale i w nich ustępuje w finale nieuchronności śmierci, która wprowadza w rozchwianą nieokreśloność gry życia jednoznaczność końca (il. 99). W tym pierwszym filmie została także poddana problematyce idea poznania. Posłuszeństwo zasadzie: rysuj co widzisz, a nie co wiesz, uczyniło Neville'a ofiarą nieprzewidywanych i gwałtownych wydarzeń, podczas gdy próba postępowania według apriorycznych przesłanek kres taki jedynie przyspieszyła. Wiedza, niezależnie od tego, skąd pochodzi i jaka jest jej natura, nie stanowi żadnego niezawodnego oparcia, a wydarzenia są nieprzewidywalne (por. O'Konor, 1986).

W roku 1985, w pełni rozwoju drugiej fazy twórczości Greenawaya pojawiła się na-



98. Peter Greenaway

The Cook, the Thief, His Wife, and Her Lover (1989)

99. Peter Greenaway *Drowning by Numbers* (1988)



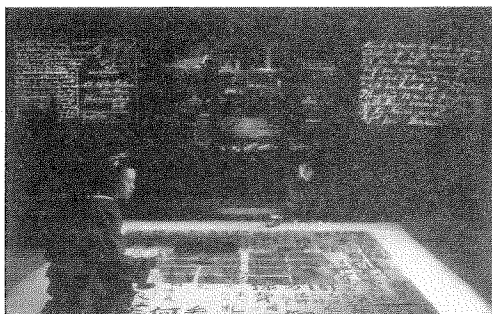
gle zapowiedź okresu kolejnego: pilotażowy V odcinek cyklu TV *Dante*. Przez kilka następnych lat Greenaway wspólnie z poetą i malarzem Tomem Phillipsem stworzyli elektroniczny ekwiwalent ośmiu pierwszych pieśni *Boskiej komedii* Dantego (por. Dugdale, 1990). Praca ta, wykonana dla telewizji (Channel Four), otworzyła przed Greenawajem nowe, fascynujące horyzonty (il. 100). Za zainteresowanie nowymi technologiami zaowocowało wkrótce kolejnymi pracami, które wykorzystywały możliwości oferowane przez wideo i inne narzędzia elektroniczne: *Death in the Seine* (*Śmierć w Sekwanie*, 1990); *Prospero's Books*; *Man is for Man*, *Music*, *Mozart*; *Darwin* (1992); *The Pillow Book*.

Ów trzeci, elektroniczny okres twórczości Greenawaya nie oznacza odwrotu od kina w stronę telewizji. Przeciwnie, był on bardzo rozczarowany telewizyjną emisją *TV Dante*, sposobem, w jaki dzieło to wkroczyło w trywialną sferę domowo-telewizyjnej codzienności. Nowa idea Greenawaya zakładała przeniesienie telewizji do kina i do kinoteatru. Do kina, gdyż pragnie on w ten sposób wzbogacić możliwości wyrazowe filmu (aparatus podstawowy), a do kinoteatru, gdyż chciałby zachować dotychczasowy, wykształcony w kinie, charakter percepcji (dyspozytyw). Inaczej mówiąc, Greenaway pragnie stworzyć kino elektroniczne, sztukę dysponującą możliwościami technologii telewizyjnej, ale docierającą do publiczności w tradycyjny „kinowy” sposób.

W ten sposób Greenaway został jednym z pionierów i zarazem apostołów nowej sztuki ruchomego obrazu, sztuki totalnej, ogarniającej potencjały artystyczne kina, wideo i komputera, nowego kina elektronicznego (il. 101). Jego twórczość pragnie być swoistą celebracją kina odnowionego przez nowe wynalazki, nowe techniki kreowania obrazu (na przykład telewizja wysokiej rozdzielczości), które czynią film sztuką godną końca dwudziestego wieku. W książce poświęconej *Prospero's Books* – filmowi, który przeniósł eksperymenty cyfrowe z eksperymentalnych form telewizyjnych do fabularnego filmu aktorskiego, pokazując przy tej okazji jedno z obliczy przyszłego kina elektronicznego – Greenaway napisał: „cyfrowy, elektroniczny Graphic Paintbox (...) jak sugeruje jego nazwa, łączy instrumentarium elektronicznego tworzenia obrazów z narzędziami tradycyjnymi: ołówkiem, paletą i pędzlem i – tak samo jak one – stwarza możliwość nadawania wytworom indywidualnego charakteru. Jestem przekonany – pisał dalej Greenaway – że jego [Paintbox – R. W. K.] możliwości będą w stanie oddziaływać w radykalny sposób na



100. Peter Greenaway *TV Dante* (1985-88)



101. Peter Greenaway *The Pillow Book* (1995)

kino, telewizję, fotografię, malarstwo i druk (...) pozwalając im osiągnąć stopień wyrafinowania, o jakim nie mogły wcześniej nawet marzyć (...) Jednakże, jego potencjał jest jak zawsze, uzależniony od odwagi, wyobraźni i wrażliwości obrazowej użytkownika” (Greenaway, 1991: 28). W ostatnich latach Greenaway wielokrotnie też wyrażał zainteresowanie dla artystycznych potencjałów CD-ROM, które to narzędzie zostało bardzo słusznie określone, jako „medium, które mogłoby zostać wynalezione właśnie dla niego” (Woods, 1996: 21). Istotnie, postawa Greenawaya i charakter tworzonych przezeń dzieł od dawna już domagały się – jako swej platformy – struktury hipertekstowej, która najlepiej potrafi odpowiedzieć na zainteresowanie Greenawaya formami nieliniowymi, na jego fascynację formami asocjacyjnymi, encyklopedycznymi. CD-ROM, ponadto, w sposób naturalny łączy w sobie obraz, tekst (mówiony i pisany) i dźwięk, pozwalając na budowanie ich dowolnych połączeń, zarówno równoległych, jak i kontrapunktowych. W ten sposób wszystkie najważniejsze właściwości postawy Greenawaya odnajdują swoje spełnienie w mediach hipertekstualnych – hipermediach.

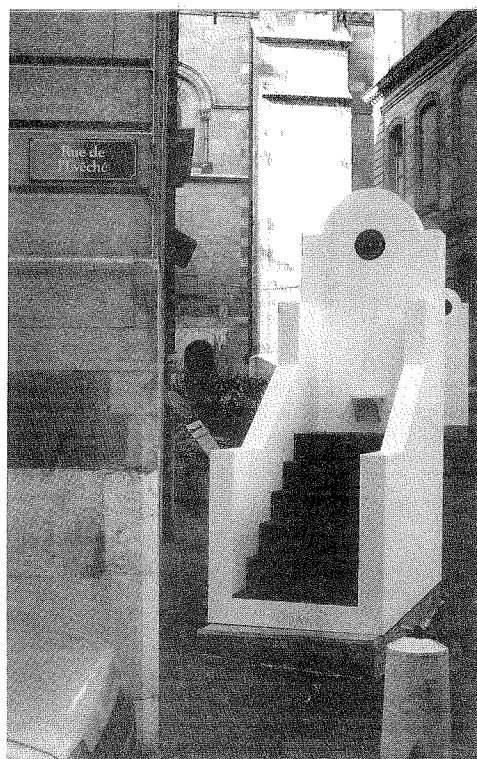
Tak jak Rybczyński, również Greenaway żywi obecnie zdecydowany sceptycyzm co do wartości kina w jego konwencjonalnej postaci i jego jedyne perspektywy odnajduje właśnie w przeobrażeniach zachodzących pod wpływem technologii elektronicznych. „Myślę, że kino umiera, przynajmniej to tradycyjne – twierdzi. – Umiera, choć nie wyszło jeszcze z wieku młodzieńczego (...) Nadzieję dla kina dostrzegam w technice, którą zaczyna posługiwać się telewizja: w obrazie elektronicznym, *high definition*, grafice komputerowej (...) Mam nadzieję, że *A TV Dante* i *Księgi Prospera* są jakąś próbą stworzenia nowego języka kina” (Mazierska, 1992: 97).

Przed nami prawdopodobnie są jeszcze kolejne odkrycia zmierzające do ustanowienia kinowej rzeczywistości wirtualnej, czy też może również interaktywnego kina holograficznego, kolejnych hipermediów. Dzięki nim mogłoby spełnić się wreszcie najskrytsze marzenie Greenawaya: sztuka totalna, trwalsza, pełniejsza i bardziej realna niż życie. Tymczasem, Greenaway obecnie nie tylko tworzy nowe filmy, lecz wykonuje także swoje dzieła poza przestrzenią kina, porzucając tradycyjny dyspozytyw filmowy tworzy gigantyczne spektakle – instalacje, w ramach których obszary miejskie stają się układem odniesienia i materiały pracy. Realizowany od kilku już lat projekt instalacji ogarniających całe miasta (obliczony na dziesięć lokalizacji) zamienia rozległe przestrzenie urbanistyczne (Genewa, Monachium, Barcelona, Tokio) w pole zorganizowanego widzenia. Każde z tych miast staje się miejscem innego rodzaju instalacji kierującej uwagę na inne problemy, wszystkie one oczywiście pozostają w związku z filmem i kinem. Instalacja genewska odniosła się do zagadnienia percepcji wizualnej, oglądania,

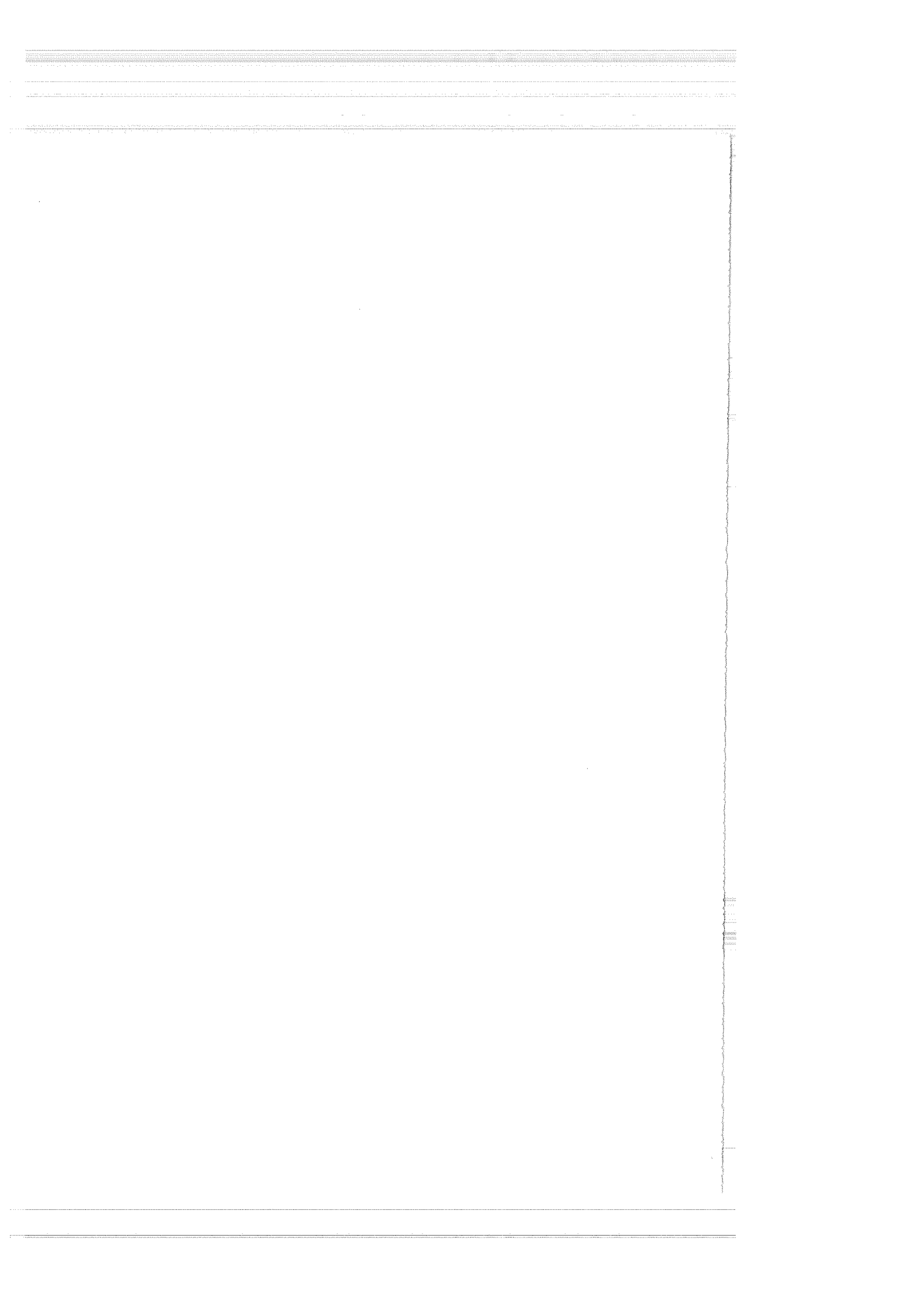
patrzenia (il. 102). Realizacja monachijska podjęła problematykę światła, a więc także i projekcji. Jako temat projektu w Barcelonie została, z kolei, wybrana publiczność. Tysiąc ponumerowanych miejsc, rozsianych po całym mieście w kontekście rozmaitych miejsc użyteczności publicznej (ulica, stadion, szpital, ratusz, kościół, etc.), wszędzie tam, gdzie jest cokolwiek do oglądania, gdzie odbywają się widowiska i rytuały publiczne. Przestrzeń akcji, proscenium, role aktora, wykonawcy, publiczności, obserwatora, wszystkie one zostają tu wymieszane i sproblematyzowane. W rezultacie, osoba siedząca we wskazanym miejscu (podmiot widzenia) staje się jednocześnie częścią wizji innego obserwatora (przedmiot widzenia). W projekcie tym ujawnia się typowa dla perspektywy konceptualnej skłonność dekonstrukcyjna, a sama instalacja uzyskuje wyraźny charakter metadyskursywny.

Projekt *The Stairs* (Genewa) doczekał się także wersji filmowej, która wydaje się realizacją na wielką skalę koncepcji swoistego, nielinearnego i nienarracyjnego kina (por. O'Toole, 1995: 23). Jeszcze jedna ścieżka w stronę sztuki hipermedialnej.

Wszystkie aspekty twórczości Petera Greenawaya odnajdują więc swoje miejsce w ramach kształtującego się nowego paradygmatu sztuki elektronicznej. Dyskursywność, nielinearność, nienarracyjność, symetryczność, kontrapunktowość, autonomia, gra, multimedialność, encyklopedyczność, intertekstualność, wszystkie te właściwości i tematy, które Greenaway rozwijał z różną intensywnością w różnych okresach swej twórczości, będą mogły wreszcie, na równych prawach, spotkać się w jednym i tym samym dziele. Jego twórczość posiada już swoje wyeksponowane miejsce w ramach paradygmatu elektronicznego obok dzieł Zbigniewa Rybczyńskiego, Jean-Luc Godarda, oraz wielu innych artystów, którzy dostrzegli w (multi)mediałach najdoskonalsze dla siebie narzędzia twórcze. Dzięki odmienności postaw i różnorodności realizowanych programów wszyscy oni nadają wspólnie kinu elektronicznemu rozległość perspektyw, tworzą wielość nurtów i tendencji, oraz wnoszą doń nieskończoną różnorodność tworzonych dzieł.



102. Peter Greenaway *Stairs* (1994) Genewa



rozdział 6

OBRAZY
MULTIMEDIALNE

Nielinearne
dyskursy
w linearnych
mediach

.....
Odmiany
multimedialności

.....
Kino - film
- rzeczywistość
wirtualna



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nasza wędrówka przez meandry powojennej historii sztuki mediów, podjęta w celu odnalezienia i opisanego źródła najnowszej twórczości hipermedialnej, zbliża się już powoli do swego kresu. Docieramy bowiem w niniejszym rozdziale do tych właśnie zjawisk, które konstytuują interaktywną sztukę multimedialną i które wyznaczają tym samym kres prowadzonych tu poszukiwań i analiz.

Paradygmat artystyczny, który wykształcił się w rezultacie rozwoju procesów opisywanych w poprzednich rozdziałach, procesów wyrażających się poprzez transformacje sztuki (zarówno pojmowanej fenomenalnie, jak i jako pojęcie), oraz poprzez wyrażające z tych przemian nowe koncepcje teoretyczne, jest już obecnie w pełni ugruntowany na rozległym kompleksie fenomenów określanych wspólnym mianem: sztuka multimedialna. Zjawiska te są charakteryzowane przez takie przede wszystkim właściwości, jak *procesualność* (w miejsce przedmiotowości), *komunikacyjność* (zamiast przedstawienia, reprezentacji), *interakcja* (przeciwstawiona kontemplacji), *nielinearność* (wypierająca bądź zastępująca linearność), *hipertekstualność* (zastępująca tekstualność), *nawigacja* (przeciwstawiona lekturze), *telematyczność* (wchodząca w nieuchronny i poniekąd paradoksalny dialog z taktylizmem), *immersyjność* (poszerzająca przestrzeń kontaktu z dziełem, zastępująca dystans percepcyjny przez zaangażowanie cielesno-zmysłowe, które staje się zarazem skrajną postacią taktylizmu). Dobór atrybutów oraz ich intensywność są każdorazowo uzależnione zarówno od postawy artysty (ma on przede wszystkim wpływ na intensywność cech), jak i od wybranego medium, czy też raczej – multimedium (ten wybór ma z kolei zasadnicze znaczenie dla zestawu właściwości).

Multimedia, które uzyskały już istotny wpływ na kształt najnowszych zjawisk artystycznych, to przede wszystkim komputer (zob. np. Holyński, 1976; Laurel, 1990; 1991; Popper, 1993), CD-ROM (Huhtamo, 1996; Biggs, 1996), rzeczywistość wirtualna – VR (Krueger, 1991; Rheingold, 1991; Heim, 1993; Kluszczyński, 1995b; Sitarski, 1995), Internet (Zielinski, 1996; Kluszczyński, 1997e). Wszystkie one są oczywiście rezultatem rozwoju elektronicznych technik komputerowych, co skłania do zaakceptowania jako słuszną i zarazem bardzo pożyteczną¹ propozycję Fausta Colombo, aby komputerowi przypisać status metamedium (zob. Miczka, 1998: 43 i nn.).

Multimedia pozwalają się wykorzystywać do tworzenia, prezentacji i rozpowszechniania tradycyjnych form artystycznych. Obrazy malarskie na przykład, mogą powstawać przy wspomagającym użyciu narzędzi komputerowych (uzupełniających metody klasyczne), aby następnie znaleźć się także na nośniku CD-ROM, bądź w Internecie. Procesowi temu mogą również zostać poddane, po uprzedniej digitalizacji, obrazy powstałe w wyniku zastosowania wyłącznie tradycyjnych technik malarskich.

¹ Decyzja taka pozwala uniknąć pewnej niedogodności terminologicznej stwarzanej przez fakt, iż komputer występuje równocześnie jako multimedium równorzędne wobec wszystkich pozostałych, a zarazem, w pewnym sensie zajmuje wobec nich pozycję nadrzędną. W istocie jednak mamy tu do czynienia z różnicowaniem pomiędzy komputerem jako takim (kiedy mówimy o nim jako jednym z multimedialnych), a technologią komputerową (do której odwołujemy się stwierdzając, iż wszystkie wspomniane multimedia są pochodne wobec komputera). Właśnie to drugie znaczenie aktywizujemy wówczas, gdy określamy komputer mianem metamedium.

Potraktowanie multimediiów jedynie jako nośników dzieł uprzednio zrealizowanych (przy pomocy klasycznych środków) może je uczynić wehikułem nie tylko dla form malarskich (plastycznych), lecz również dla realizacji należących do wszystkich innych tradycyjnych dziedzin artystycznych: literatury, muzyki, fotografii, czy filmu. Takie ich użycie nie prowadzi nas jednak ku rzeczywistej sztuce multimedialnej. Ta bowiem powstaje w wyniku wykorzystania w procesie kreacji artystycznej multimedialnych właściwości nośników, co oznacza, że multimedialne realizacje artystyczne będą przybierać postać wyznaczaną przez wyliczone powyżej atrybuty multimediiów. Wówczas dopiero wyłaniają się rzeczywiste formy sztuki multimedialnej, takie jak multimedialne instalacje interaktywne, sztuka CD-ROM, bądź interaktywne strony internetowe.

W rozdziale niniejszym jednak, zgodnie z zapowiedzią sformułowaną we wstępie, nie będę zajmować się szczegółową analizą tych najbardziej zaawansowanych artystycznych dziedzin multimedialnych, która to problematyka, ze względu na jej rozległość i złożoność, powinna stać się przedmiotem samodzielnych, odrębnych rozważań. Także i tutaj konsekwentnie przyjmuję zasadniczą perspektywę właściwą całej książce i kieruję uwagę na przebieg kształtowania się multimediiów i ich relacji z poprzedzającymi je sztukami medialnymi, a przede wszystkim na te procesy (oraz ich aspekty) wyłaniania się zjawisk multimedialnych, które nie były dotąd poddane stosownej refleksji. Tym razem jednak, multimedia bądź ich poszczególne właściwości – chociaż ciągle jeszcze zrelatywizowane do swych antecedenencji – stają się już w znacznym stopniu głównym przedmiotem zainteresowania. Rozpocznę od omówienia filmowej prehistorii nielinearności, która dostarcza znakomitych, wyrazistych argumentów na rzecz tezy mówiącej, iż sztuka multimedialna jest wytworem dialogu pomiędzy ideami i koncepcjami artystycznymi a technologią. Kolejnym przedmiotem analizy staną się pojęcia medium i multimedium oraz ich historyczne transformacje. W części ostatniej natomiast, podejmę rozważania nad rzeczywistością wirtualną i jej relacjami z kinem i sztuką filmową.

NILINEARNE Dyskursy w linearnych mediach

Rozpocznijmy od określenia przedmiotu i zakresu tej części badań, oraz ustalenia znaczenia pojęć, którymi będziemy się posługiwać w ramach podejmowanej analizy.

Ogólny kontekst badań jest wyznaczany przez artystyczne zjawiska wizualne i audiowizualne, które posiadają fundamentalną strukturę czasową (*time-based arts*), albo też wykorzystują (audio)wizualne formy czasowe w roli elementu swej złożonej, wielosegmentowej struktury, mającej jako całość charakter

aranżacji czasoprzestrzennej (za przykład mogą posłużyć: instalacja wideo, environment, spektakl multimedialny). Ponieważ jednak zjawiska stanowiące drugą grupę należą do obszaru badań tylko ze względu na to właśnie, iż zawierają w swych ramach czasowe struktury (audio)wizualne, to ostatecznie możemy przyjąć, że to właściwie tylko one, same w sobie, bądź jako składniki rozleglejszych struktur, tworzą kontekst analizy. Bezpośredni przedmiot rozważań stanowią natomiast te spośród nich, w których czasowa struktura posiada wpływający z istoty medium charakter linearny i które zarazem podejmują wysilek transgresji, próbę uwolnienia się od ograniczeń narzucanych przez linearność.

To, że linearność jest narzucana, że wypływa z istoty medium oznacza, że nie posiada charakteru wyboru stylistycznego, gatunkowego, ani też nie jest uzależniona od jakiegokolwiek innej opcji, lecz że jest koniecznym atrybutem każdego zjawiska, które należy do danej dziedziny. Takie rozumienie tej właściwości oznacza w konsekwencji, że w zakres obszaru naszego obecnego zainteresowania wchodzi przede wszystkim film oraz sztuka wideo, która dla niektórych teoretyków, jak na przykład Gene Youngblood (1970), jawi się jako rozszerzenie, czy też przedłużenie filmu. Struktura taśmy wideo ma charakter czasowy, podczas gdy na przykład instalacja wideo ma charakter organizacji czasoprzestrzennej, która włącza w swój zakres wizualne bądź audiowizualne struktury czasowe.

Ograniczenie zakresu analizowanego obszaru do sztuki ruchomego obrazu, czyli zjawisk wizualnych i audiowizualnych sprawia, iż wyeliminowane zeń zostają, pomimo swego charakteru linearnego, media czysto audialne. Mogą one ewentualnie pojawić się w polu naszej analizy jedynie jako elementy złożonych, czasoprzestrzennych struktur audiowizualnych.

Abym bliżej, niż czyniłem to dotąd, określić znaczenie pojęcia linearności powiem, że będę określać jako linearną każdą dynamiczną, procesualną strukturę, w której:

1. układ elementów ma charakter sukcesywny, a perspektywa czasowa dominuje nad architekturą przestrzenną. Perspektywa ta posiada *a priori* określony kierunek sukcesywności oraz wyznacza czasową rozpiętość dzieła. Procesualna struktura uzyskuje charakter linearny wówczas, gdy składające się nań elementy zostają połączone w spójną całość. W przypadku filmu układ taki jest na ogół nadzorowany przez strukturę dyskursu fabularnego, która nadaje dziełu spójność;

2. struktura dzieła dominuje nad strukturą odbioru, co oznacza zarazem, że jednokierunkowa sukcesywność następowania składników dzieła zostaje odwzorowana w doświadczeniu odbiorczym.

Wskazana powyżej dwuaspektowość pojęcia linearności sprawia, że ewentualne jej porzucenie, odejście od niej, przebiega również dwutorowo. Odbywa się ono zwykle poprzez:

1. zakłócenie sukcesywności układu elementów strukturalnych dzieła. Ponieważ jest ona na ogół nadzorowana, jak już stwierdziłem, przez strukturę fabuły, więc podważanie sukcesywności odbywa się w pierwszej kolejności właśnie poprzez zburzenie (odrzućenie) struktury dyskursu fabularnego. Sukcesywność może też być dekonstruowana przez zabiegi, które nie burząc ogólnego horyzontu fabularnego rozbudowują tak dalece jego strukturę, iż prowadzą w konsekwencji do nieoczekiwanego rozluźnienia linearności odbioru (nadmiar znaczenia prowadzi do redundancji, a ta z kolei do entropii);

2. podważenie dominacji struktury dzieła nad strukturą odbioru. Struktura dzieła zostaje pozbawiona wyrazistości, określoności i trwałości otwierając w rezultacie poszerzone pole możliwych percepcji i interpretacji, albo też przestrzeń kreatywnej interakcji.

Analiza materiału historycznego pozwala stwierdzić, iż strategie, poprzez które następowało przekroczenie linearności w sztuce filmowej na drodze zaburzenia sukcesywności struktury dzieła, można podzielić na trzy grupy. Wszystkie one zmierzały do rozbicia porządku fabularnego, do podważenia dominacji opowiadania nad pozostałymi elementami struktury filmu oraz, w konsekwencji, do uwolnienia sfery obrazowej, do nadania (lub przywróćenia) jej autonomii. Tak potraktowany obraz był jednak następnie w rozmaity sposób na nowo organizowany, co właśnie jest powodem (i kryterium) wyodrębnienia wspomnianych trzech grup strategii.

Pierwsza grupa zmierzała do uporządkowania obrazów w struktury poetyckie, do powiązania ich relacjami metaforycznymi, opartymi na skojarzeniach i antytezach (więzy semantyczne), bądź odwołującymi się do znaczeń symbolicznych, mitycznych i archetypicznych. Tak ogólnie określany film poetycki rozwijał się od lat dwudziestych (na przykład: film fotogeniczny, film dadaistyczny i surrealistyczny) przybierając coraz to nowe formy. Opisana wcześniej twórczość Stana Brakhage'a wyznacza jedną z granicznych postaci tego nurtu.

Grupa druga zastępuje odrzućone relacje fabularne uwypuklonymi więzami syntagmatycznymi, łącząc poszczególne składniki (fazy) filmu za pomocą układów rytmicznych, wykorzystując parametry czasu, dynamiki, kierunku. Postawę tę odnajdujemy w rozmaitych odmianach szeroko pojmowanego filmu abstrakcyjnego: w „symfoniach wizualnych”, filmie kinetycznym, filmie „czystym”, czy też absolutnym. Ze względu na ogólność stosowanego tu pojęcia filmu abstrakcyjnego (co pozostaje w zgodzie z praktyką kina awangardowego w całej jego historii i z jego późniejszymi interpretacjami²) wiele powstałych dzieł łączy w sobie oba wskazane typy strategii (poetyckiej i abstrakcyjnej).

Trzecia grupa strategii powołuje do istnienia filmy przełamujące i porzućające struktury fabularne poprzez skierowa-

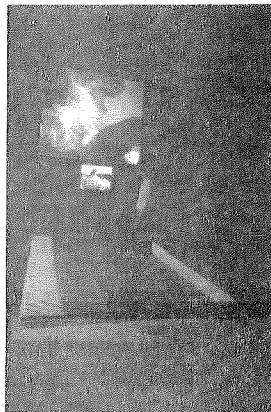
² Zob. np. Le Grice, 1977; De Haas 1985, Turim, 1985.

nie uwagi odbiorców ku ontologicznej charakterystyce kina, podejmujące autoanalizę, czyli analizę filmu jako medium. Procedury takie rozgrywają się w kontekście szeroko pojmowanego nurtu sztuki konceptualnej. Na obszarze sztuki filmowej zjawisko to przyjęło postać filmu strukturalnego i analitycznego (omawiałem tę problematykę w drugim rozdziale niniejszej książki).

Drugi tryb przekraczania granic linearności, czyli strategię zmierzające bezpośrednio do uwolnienia struktury odbioru od dominacji struktury dzieła filmowego, w przeciwieństwie do trzech uprzednio wskazanych, nie ograniczały się do prób zburzenia porządku dyskursu narracyjnego, struktury fabuły, lecz dążyły także do odprzedmiotowania dzieła. W różnych odmianach kina rozszerzonego (*expanded cinema*) zamiar ten był realizowany poprzez odebranie strukturze utworu filmowego cechy trwałości (stałości) i zastąpienie jej przez rozmaite procesy o charakterze działania *performance* lub happeningu. Innym razem zmierzano w kierunku delinearacji poprzez zwielokrotnienie rozmaitych aspektów bądź elementów dzieła (poliwizja, dzielenie obrazu, etc.), zwielokrotnienie prowadzące do rozszczepienia i częściowego uwolnienia struktury odbioru od permanentnego nadzoru dzieła. Jeszcze innym razem przekroczenie linearności filmu odbywało się na drodze minimalizowania struktury dzieła i sprowadzenia go poza granice minimum organizacji strukturalnej, która byłaby w stanie kierować procesami odbioru. Wszystkie te formy kina rozszerzonego (*resp.* transgresyjnego) znalazły swoje miejsce na pograniczu tradycyjnego kina linearnego oraz nielinearnego kina interaktywnego.

Dalszy etap transformacji linearnego kina, zmierzającego w stronę preistoczenia się w medium nielinearne, stał się możliwy dopiero po zastosowaniu w filmie technologii komputerowych; one to właśnie stworzyły fundament i perspektywę dla kina interaktywnego. Dowodem ostateczności i zupełności przemiany filmu tradycyjnego w film interaktywny jest zastąpienie struktury tekstualnej, charakterystycznej dla dzieł kina linearnego, przez strukturę hipertekstualną – strukturalną podstawę nielinearnego kina interaktywnego.

Historycznie pierwszy i w dalszym ciągu uprawiany typ kina interaktywnego³ wykorzystuje jako medium laserową płytę wizyjną. Przykłady (il. 103) dostarcza twórczość Grahama Weinbrena (zob. na jej temat np. Cornwell, 1995; jak również teksty samego Weinbrena, 1989; 1994; 1995) z takimi dziełami, jak *Earl King* (1983-86), *Sonata* (1991/93), *March I* (1995)



103A. Grahame Weinbren *March II* (1997)

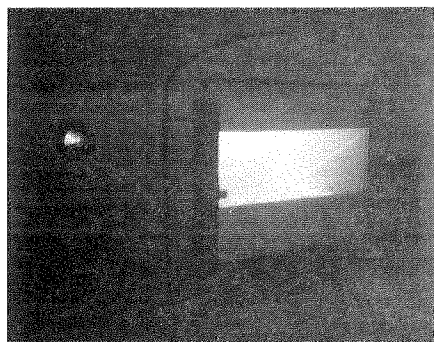
³ Opisywane niekiedy jako filmy interaktywne spektakle filmowe, które usiłowały dostarczyć publiczności narzędzi (lub iluzję narzędzi) pozwalających w bardzo ograniczonym stopniu wpływać na przebieg filmowych wydarzeń (zob. np. Pitrus, 1994) traktując jako zjawiska jedynie preinteraktywne.

103B. Grahame Weinbren *Sonata* (1991-93)





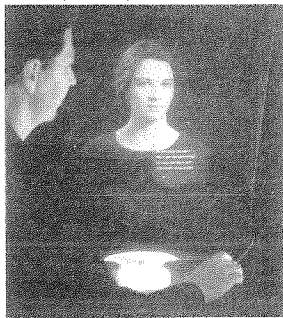
104A. Christopher Hales *Jinxed* (1996)



104B. Christopher Hales – dyspozytyw służący do prezentacji filmów interaktywnych

⁴Kolejny wariant jest zapowiadany przez najnowszą w chwili obecnej technologię zapisu – DVD.

⁵ Projektem bezpośrednio poprzedzającym tę realizację była praca CD-ROM *Portrait One*, 1990 (il. 105).



105. Luc Courchesne *Portrait One* (1990)

⁶ Mogę jedynie zaznaczyć, iż tak właśnie określają swoją twórczość przywołani powyżej artyści.

i *March II* (1997). Za jego wariant, który także już zdobywa dla siebie miejsce w przestrzeni współczesnych praktyk filmowych, należy uznać film interaktywny, wykorzystujący jako swoje medium CD-ROM i pozwalający rozgrywać filmowe gry na ekranach komputerowych, bądź na płaszczyznach projekcyjnych poddanych kontroli za pomocą dotyku⁴. Za przykład posłużyć mogą realizacje Christophera Halesa (il. 104), takie jak *The Twelve Loveliest Things I Know* (1996), *Jinxed* (1996), czy też *Bliss* (1998).

Kolejny typ, bardziej zaawansowany i, w wyniku tego, pozostający jeszcze w fazie bardzo wczesnych eksperymentów, sięga po inne medium – rzeczywistość wirtualną, która z kolei pozwala widzowi doświadczyć pełnego zanurzenia w wirtualnym interaktywnym świecie, reagującym w czasie rzeczywistym na jego ingerencje. Na najlepszej drodze ku temu typowi kina interaktywnego wydają się znajdować realizacje kanadyjskiego artysty Luca Courchesne'a, na przykład: *The Hall of Shadows*⁵ (1996), czy też *Landscape 2* (1997).

Nie mniej interesującym wariantem wydaje się też możliwość wykorzystania jako medium sieci Internetu, która pozwala na aktywne, innowacyjne uczestnictwo w filmowych wydarzeniach dowolnej ilości uczestników – byłych widzów. Wyobrażalna, jeszcze bardziej zaawansowana forma interaktywnego kina, która wcieliłaby wszystkie podstawowe jakości charakterystyczne dla cyberkultury: multimedialność, interaktywność w czasie realnym, komunikacyjność, globalizm, zanurzenie zmysłowe w cyberprzestrzeń, byłaby oczywiście usieciowioną rzeczywistością wirtualną.

Za sprawą technologii komputerowych linearne medium filmowe ulega metamorfizie stając się medium nieliniowym, natomiast sztuka filmowa uzyskuje w ten sposób status sztuki interaktywnej. Czy powinniśmy wobec tego nazywać ją w dalszym ciągu filmem? – to pytanie muszę pozostawić tutaj bez odpowiedzi, gdyż każda propozycja wymagałaby rozważań zbyt rozbudowanych jak na niniejszy kontekst⁶. Podjęcie tego wątku wyprowadziłoby nas daleko poza granice rozważanego tu zagadnienia nieliniowych dyskursów w linearnych mediach. Powróćmy więc do tematu i omówmy kolej-

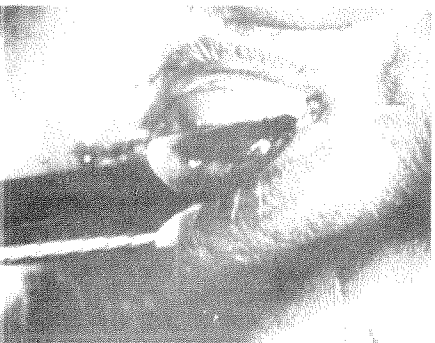
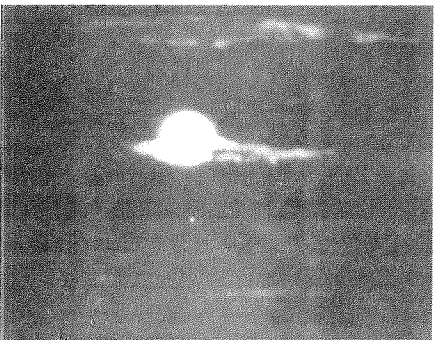
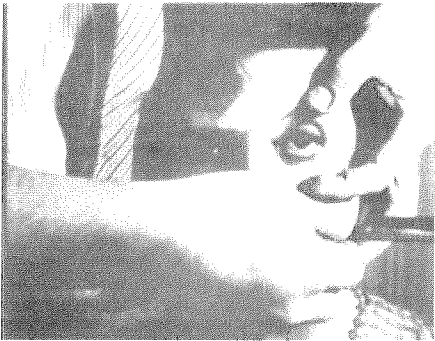
no wyodrębnione grupy strategii filmowych, te, których zastosowanie doprowadziło do powstania filmów usiłujących (choć z ograni-

czonym powodzeniem) przekroczyć ograniczenia linearności bez równoczesnego porzucania granic linearnego medium. Na zakończenie całości tych rozważań, po omówieniu zagadnień filmowych, odniesiemy się do problematyki nielinearnych aspektów sztuki wideo.

Ukształtowany w latach dwudziestych paradygmat filmu awangardowego wyrastał przede wszystkim z eksperymentów w sztukach plastycznych, w muzyce oraz w poezji. Pozostawał on w opozycji wobec ukształtowanego już w poprzedniej dekadzie, głównie za sprawą Davida Warka Griffitha (zob. Hendrykowski, 1998), kina narracyjnego, które szybko się rozwijając i stabilizując, budowało standard linearności w kinie. Standard ten był wyznaczany między innymi przez logikę systemu połączeń przyczynowo-skutkowych, koherencję świata przedstawionego, trwałą psychologię postaci, etc. Kino awangardowe odrzuciło bądź rozbiło reguły linearnego dyskursu narracyjnego zastępując je wskazanymi wcześniej (zob. też dalsze fragmenty tej części rozdziału) zasadami semantycznymi i syntaktycznymi.

Jeśli rozróżnimy strukturę dyskursu przedstawiającego i strukturę świata przedstawionego w filmie, to uzyskujemy tym samym możliwość wykazania, że o ile próba destrukcji czy podważenia dyskursu przedstawiającego pozwalała się na ogół zrealizować w tym typie kina jedynie w bardzo ograniczonym i nieostatecznym wymiarze, to dekompozycja i delinearizacja świata przedstawionego mogła osiągnąć wymiar znacznie bardziej zaawansowany. Dyskurs przedstawiający, szczególnie w filmie formalnym (poetyckim i abstrakcyjnym), nie może bowiem uniknąć jednokierunkowości rozwoju, a struktura relacji międzyelementowych, po udanej dekompozycji pierwotnej struktury narracyjnej i fabularnej, nieuchronnie osiąga kolejną, inną formę trwałości i ostateczności strukturalnej. W tym wymiarze nielinearność jest w istocie bardziej intencją (pragnieniem), czy też podejmowanym dążeniem, niż rzeczywistym osiągnięciem. Natomiast na poziomie struktury świata przedstawionego możemy uzyskać znaczne, bardzo daleko posunięte rozluźnienie połączeń (które jednak, warto o tym pamiętać, pomimo powyżej sformułowanych zastrzeżeń jest zawsze wytworem przyjętych strategii dyskursu przedstawiającego; oba te poziomy strukturalne są przecież ściśle ze sobą związane). Świat przedstawiony może przybrać (z punktu widzenia logiki narracji) postać otwartą, nieokreśloną, pełną wewnętrznych niejasności, niekonsekwencji, wręcz sprzeczności, które razem umożliwiają odbiorcy – czy wręcz nawet wymuszają na nim, jako nieuchronną konieczność – znaczną swobodę interpretacyjną i dowolność w procesie konkretyzacji dzieła. Właśnie takie filmy są nazywane poetyckimi.

Przykładów takiej struktury można wskazać bardzo wiele. Przyjrzyjmy się na przykład filmowi Luisa Buñuela i Salvadora Dali *Un Chien andalou* (*Pies andaluzyjski*, 1928).



106. Luis Buñuel *Un chien andalou* (1928)

Poszczególne sekwencje tego filmu pozostają wobec siebie w bardzo luźnych związkach. Fragment pierwszy tak dalece odrywa się od następujących po nim części, że prolog ten (il. 106) określa się nawet jako metadyskursywną wypowiedź na temat nowego, wprowadzanego przez *Un Chien andalou* modelu kina (Williams, 1981). Kolejne części filmu, chociaż nie spełniają – w sposób bezpośredni – funkcji metadyskursywnych wobec jego całości, także łączą się w bardzo swobodny sposób. Do najważniejszych właściwości świata filmowego, który powstał w wyniku zastosowanych w filmie strategii należą:

1. nietrwałość ontyczna; składające się nań elementy pojawiają się i znikają z nieznanych powodów;

2. płynność i zmienność tożsamości (*resp.* odrębności) poszczególnych składników; zmieniają się one i przechodzą jedne w drugie, jak również łączą w heterogeniczne bądź wręcz hybrydyczne twory;

3. zawieszenie działania praw przyczynowości i celowości w odniesieniu do rozwoju sytuacji i wydarzeń;

4. podważenie praw, powiązań i motywacji logicznych (mowa tu o logice arystotelesowskiej, dwuwartościowej); zamiast nich pojawiają się motywacje skojarzeniowe, więzi oparte na zasadach analogii, przeciwieństwa lub przyległości;

5. zakłócenie związków czasowych i przestrzennych oraz osłabienie ich wyrazistości; tworzenie układu czasoprzestrzennego charakteryzującego się zmiennością form i relacji wewnętrznych;

6. nadanie filmowemu światu charakteru całości rządzonej logiką paradoksu, całości, której zasadą jest wolność wyobraźni;

7. konstruowanie znaczeń filmowych, które są zagadkowe i wielowymiarowe, penetrują głębokie pokłady psychiki i aktualizują wzorce mityczne i archetypiczne (Kluszczyński, 1990).

Bardzo wiele filmów przybiera kształt podobny do *Un Chien andalou*. Niektóre z nich, jak *Meshes of the Afternoon* (*Sieci popołudnia*, 1943) Mayi Deren, odwzorowują oniryczny model dzieła Buñuela i Dalego w sposób

dokładny (il. 107). Inne, jak na przykład *Przygoda człowieka poczciwego* (1937) Franciszki i Stefana Themersonów, czynią to w sposób bardziej swobodny. Ich różnorodność wyznacza w konsekwencji rozległość spektrum filmu poetyckiego.

Wspomniana powyżej Maya Deren przeciwstawiła wertykalną strukturę filmu poetyckiego horyzontalnej strukturze kina narracyjnego (była już o tym mowa we wcześniejszym rozdziale tej książki). Konstrukcje wertykalne rozwijają i pogłębiają, zarówno na płaszczyźnie formalnej, jak i semantycznej, poszczególne wyodrębnialne elementy struktury całości oraz relacje pomiędzy nimi, zrywając tym samym linearność filmowego dyskursu, starannie podtrzymywaną przez kino narracyjne (horyzontalne). Kino wertykalne, przewyższające wymogi i konwencje linearności, należy oczywiście traktować jako autorską (Mayi Deren) wersję filmu poetyckiego.

Warto w tym kontekście przypomnieć również opisywaną już wcześniej praktykę i teorię filmu sformułowaną przez Stana Brakhage'a. W swojej dojrzałej twórczości (poczynając od filmu *Anticipation of the Night*, 1958) Brakhage podjął próbę harmonijnego, organicznego niemal połączenia trzech sfer uwikłanych w proces filmowy: świata zjawisk pro-filmowych, sfery technologii kina oraz psychofizycznej podmiotowości artysty. Wspierany koncepcyjnie przez Charlesa Olsona i jego teorię „obiektyzmu” (*objectism*) Brakhage usiłował przewyciężyć uroszczenia jaźni i doprowadzić do bezpośredniego spotkania świadomości podmiotowej i natury (por. James, 1989: 40-44). Tym samym próbował pozbawić sztukę filmową wszelkich wypracowanych uprzednio konwencji, które pojmował jako (odrzucając przez niego) formę kontroli sprawowanej przez umysł (jaźń) nad filmową ekspresją, usiłując zarazem w ten sposób wyeliminować z filmu nie tylko dyskurs narracyjno-fabularny, ale także wszelkie inne zasady zakorzeniające percepcję dzieła filmowego w zobiektywizowanym języku kina. Pozbawił go więc także, w pewnym sensie, linearnej sukcesywności. Film pozostawał, z konieczności – jako medium w istocie linearne – uporządkowanym i utrwalonym ciągiem obrazów. Jego percepcja jednak, a szczególnie interpretacja, została pozbawiona apriorycznie nadanego ładunku i organizacji. Jedyne rozwój czasowy filmu narzucał w tej sytuacji pewną ogólną perspektywę jego odbioru. Sformułowana przez Brakhage'a koncepcja „niewykształconego/naturalnego oka” (*untutored eye*) stawiała wyobraźnię i wrażliwość widza wobec konieczności samodzielnego strukturywania własnego doświadczenia filmu.

Druga grupa strategii zmierzających do pozbawienia filmu jego tradycyjnej linearności powołała do istnienia film abstrakcyjny, przejawiający się, jak już pisałem, w wielu różnych



107. Maya Deren *Meshes of the Afternoon* (1943)

odmianach. W przeciwieństwie do filmu poetyckiego, który kładł nacisk na konstrukcję semantyczną dzieła, film abstrakcyjny wydobywa na pierwszy plan konstrukcję syntagmatyczną – morfologię filmu. W filmach abstrakcyjnych osiągnięta spójność jest wspólnym wytworem zarówno charakteru zorganizowanego materiału – tworzywa filmowego – jak i samych reguł konstrukcyjnych (organizujących materiał). Bardzo ważną rolę odgrywa w tych procesach ruch – we wszystkich swoich przejawach: ruch w obrazie (właściwości tworzywa), ruch obrazu (funkcja kamery) i ruch obrazów (funkcja montażu). Dynamiczna struktura filmu, zbudowana z muzycznie zorganizowanych tematów, ich przetworzeń i powrotów, uformowana w strukturę interwałową, uruchamia (i odwołuje się do nich) afabularne mechanizmy odbiorcze. Procesy retencji i protencji, które stanowią istotne składniki percepcji, mają w przypadku takich filmów charakter zdecydowanie strukturalny, co oznacza, że odbiorca utrzymuje w pamięci (bądź antycypuje) nie wątki fabularne, losy postaci, czy jakiegokolwiek przeobrażenia elementów świata przedstawionego, lecz struktury rytmiczne, refreny lub przekształcenia *quasi-melodyczne*.

Odwołania do struktur muzycznych miały zapewne podstawowe znaczenie dla procesów delinearizacji w filmach abstrakcyjnych. I chociaż, tak samo jak w przypadku filmów poetyckich, struktura abstrakcyjnego dyskursu filmowego uzyskiwała ostateczność i trwałość swego kształtu, a odbiorca był skazany na jego percepcję, to charakter dzieła nadawał tej percepcji *sui generis* nieliniarny charakter. Sukcesywności towarzyszyła tam bowiem potrzeba odniesień wstecznych (retencyjnych), jak również konieczność uchwytowania symultanicznych układów wizualnych bądź audiowizualnych. Złożoność tej percepcji pozbawia ją w rezultacie czysto linearnego charakteru.

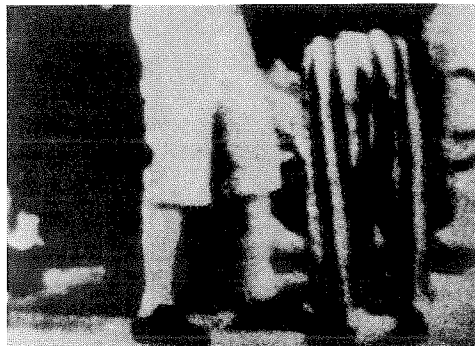
W kontekście odniesień filmowo-muzycznych pojawiły się również koncepcje, które posuwały proces delinearizacji znacznie dalej niż kino abstrakcyjne w jego kanonicznej postaci. Jedną z takich koncepcji, przypominaną już wcześniej, została sformułowana przez polskiego muzyka i kompozytora Onufrego Bronisława Kopczyńskiego w roku 1942. Pisząc o filmie abstrakcyjnym zalecał on zmianę sposobu jego prezentacji. Uważał bowiem, że gotowa taśma filmowa powinna być traktowana jako partytura, sam film natomiast powinien być „wykonywany”, a nie – wyświetlany. Kopczyński znacznie poszerzył w ten sposób pole twórczej pracy filmowej. Nie tylko bowiem proces realizacji filmu, ale także jego prezentacja stała się fazą kształtowania artystycznego. Projekcja filmu okazuje się w ten sposób jego interpretacją, projektor – instrumentem, a kinooperator – artystą (co w istocie oznacza przejście i przeobrażenie przez artystę funkcji kinooperatora). Wykonywanie, czyli interpretacja filmu, pozbawia jego strukturę trwałości i ostateczności, kwestionując w pewnym sensie jego linearność i zbliżając go nieco do kina interaktywnemu. Każda taka

prezentacja tego samego filmu będzie się bowiem różnić od poprzednich. W dalszym jednak ciągu funkcję aktywną spełnia w tym procesie artysta, który w taki sposób zostaje zdecydowanie przeciwstawiony odbiorcy. Sformułowana przez Kopczyńskiego koncepcja filmu-partytury interpretowanego wykonawczo przez artystę za pomocą projektora-instrumentu zapowiada przede wszystkim późniejsze doświadczenia *expanded cinema* (Kluszczyński, 1993a).

Trzecia grupa strategii łączy się tworząc model filmu strukturalnego. Rozważaliśmy szczegółowo jego problematykę w drugim rozdziale tej książki. Teraz więc jedynie przypomnijmy, iż dzieła reprezentujące ten nurt kina awangardowego nie kierują naszej uwagi ku formalnie uporządkowanemu materiałowi, lecz w stronę charakterystyki medium filmowego. Poszczególne filmy strukturalne odsłaniają ontyczną strukturę filmu w ogóle: sieć podstawowych relacji, które gwarantują istnienie i wyznaczają potencjalnie kształt każdego pojedynczego zjawiska filmowego. Struktura filmowego medium jawi się w toku projekcji w postaci intelektualnego korelatu prezentowanego filmu, korelatu będącego finalnym produktem procesu abstrahowania, redukcji odsłaniającej ontyczne fundamenty zjawiska filmowego. Zarówno czas jak i przestrzeń zostają poddane w filmie strukturalnym zaawansowanej destabilizacji; wykorzystywane metody konstrukcyjne nie pozwalają im ukonstytuować się ani w pełni, ani na trwałe, nie tworzą bowiem stałych parametrów. Występujące w stanie zatomizowanym fragmenty wydarzeń, które mogłyby w innej sytuacji uformować fabułę, nie łączą się tutaj w żaden układ narracyjny, lecz występują jedynie jako funkcja nieobecności w istocie systemu czasoprzestrzennego, jako ślad jego nieobecności. Pętle – systematyczne powroty tych samych obrazów – przekształcają linearną sukcesywność w wielokierunkową penetrację i wielokrotne przemierzanie tych samych obszarów. *Tom, Tom, The Piper's Son* (1969) Kena Jacobsa jest znakomitym przykładem spiralnej konstrukcji filmu strukturalnego – niekończącej się i ciągle na nowo podejmowanej wędrówki poprzez przestrzeń noszącego ten sam tytuł filmu Williama Bitzera z 1905 roku. Wędrówka ta odbywa się w istocie w zupełnie innym wymiarze, posuwa się jakby w głąb materii filmu (il. 108). Film strukturalny, w stopniu znacznie większym niż miało to miejsce w filmie formalnym (poetyckim i abstrakcyjnym), pozbawia linearności wszystkie wymiary dzieła filmowego.

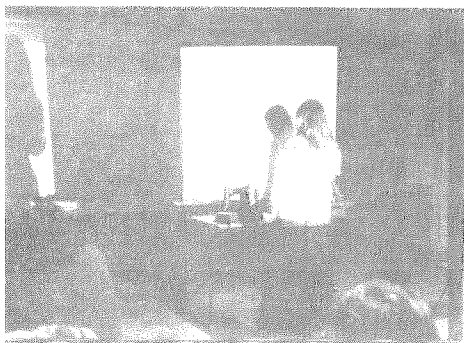
Film rozszerzony jest w istocie bardzo bliski filmowi strukturalnemu tworząc wraz z nim (oraz filmem analitycznym) kino transgresyjne, którym także już zajmowaliśmy się w niniejszej książce. Przełamując konwencjonalne ramy klasycznego kina poddaje on bowiem pro-

108. Ken Jacobs *Tom, Tom, The Piper's Son* (1969)





109. Malcolm Le Grice *Horror Film I* (1970)

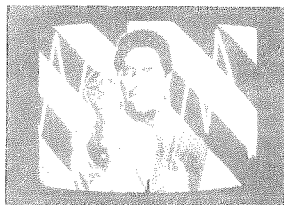


110. Annabel Nicolson *Reel Time* (1973)



111. Zbigniew Rybczyński *Nowa książka* (1975)

112. Max Almy *Perfect Leader* (1983)



blematyzacji jego wyznaczniki medialne. Często przybiera kształt happeningu bądź filmowego *performance* – *Zen for Film* Nam June Paika, *Film & Film # 4* Takehisa Kosugi, *Horror Film I* Malcolm Le Grice'a (il. 109), czy też *Reel Time* Annabel Nicolson (il. 110) – pozwalając w ten sposób widzowi na swoistą nawigację przez przestrzenne, rzeczywiste wymiary dzieła. Często też posiada bardziej tradycyjne kształty, na przykład projekcji wieloekranowej.

Pośród artystów, którzy mają największe zasługi dla delinearizacji kina poczesne miejsce zajmuje Zbigniew Rybczyński (il. 111). Jego twórczość, a szczególnie *Nowa książka* (1975) i *Tango* (1980), wydają się z dzisiejszej perspektywy niezwykle ważnym etapem w rozwoju nieliniarnych poetyk filmowych (pisałem na ten temat w poprzednim rozdziale tej książki). Warto też zwrócić uwagę, iż wspomniany wcześniej interaktywny CD-ROM-film Christophera Hales'a *Bliss*, który jest adaptacją opowiadania Katherine Mansfield pod tym samym tytułem, stanowi zarazem swoistą kontynuację czy też rozwinięcie struktury *Nowej książki*.

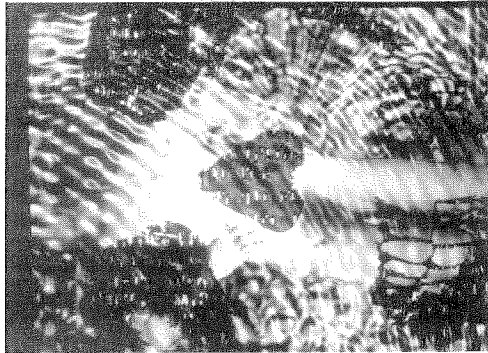
Sztuka wideo, oprócz tego, iż podejmuje procesy zainicjowane już przez awangardową sztukę filmową (możemy mówić o istnieniu wideo poetyckiego, abstrakcyjnego, strukturalnego), to wydaje się jeszcze dalej rozwijać tendencje delinearizacji struktury (audio)wizualnej nadając w dodatku temu procesowi postać znacznie bardziej zaawansowaną niż mogłoby to uczynić kino⁷. Z jednej strony mamy tu bowiem do czynienia z przeobrażeniem organizacji odbioru, z zastąpieniem struktury spektaklu przez strukturę lektury (rozważaliśmy już te kwestie w pierwszym rozdziale niniejszej książki), co w dalszej perspektywie poważnie osłabia linearny charakter medium. Z drugiej strony natomiast, pogłębiająca się spacializacja (uprzestrzennienie) struktury dzieła wideo,

⁷ Interesujący przykład odnajdujemy w twórczości Max Almy. Taśma wideo *Perfect Leader* (1983) otrzymała strukturę imitującą dzieło interaktywne, przeobrażające się w wyniku podejmowanego z nim dialogu. Podmiot owej interakcji jest jednak ciągle jeszcze częścią diegezy dzieła (il. 112).

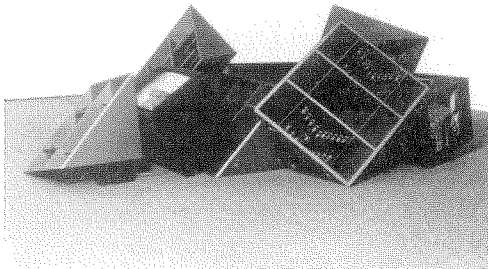
która jest rezultatem zastosowania tam nowych, zaproponowanych przez medium (oraz przez narzędzia komputerowe), technik mon-

tażu wielowarstwowego (il. 113), zmierza w kierunku dalszego rozwarstwiania czasowego postępu dzieła, doprowadzając w ten sposób proces delinearyzacji do granic wyznaczanych (narzucających) przez charakter medium (mówiąc dokładnie – jednej z jego odmian – taśmy). Jednak owa tendencja przekraczania linearności wideo nie osiąga tam jeszcze bynajmniej swego kresu.

Znaczne pogłębienie i dalszą intensyfikację procesu pozbawiającego wideo charakteru linearnego przynoszą wideoinstalacje (il. 114). One bowiem, w stopniu porównywalnym jedynie z niektórymi przejawami kina rozszerzonego, otwierają przed odbiorcą możliwość nawigacji w rzeczywistej czasoprzestrzeni. Przestrzenność i prezentyzm instalacji⁸ wyznaczają (mogą wyznaczyć) całkowicie nieliniarny charakter doświadczenia odbiorczego. Instalacja wideo, tak samo jak instalacja filmowa, stanowi wyłom w zasadniczo linearnym charakterze obu mediów. Obie razem otwierają w ten sposób jedną z dróg, na których linearna kultura mediów przeobraża się w nieliniarną, interaktywną cyberkulturę.



113. Richard Wright *Corpus* (1992)



114. Madelon Hooykass / Elsa Stansfield
Point of Reference (1990)

ODMIANY MULTIMEDIALNOŚCI

Pojęcie sztuki mediów, bądź sztuki medialnej odnosi się w sposób najbardziej bezpośredni i współcześnie najbardziej zasadny do kompleksu zjawisk artystycznych posługujących się jako środkiem wyrazu mediami, czyli mechanicznymi lub elektronicznymi technikami rejestracji, produkcji oraz przekazywania informacji audialnej i wizualnej. W tym sensie do sztuk medialnych należałoby zaliczyć na przykład: fotografię, film, wideo, diaporamę, sztukę radiową, sztukę telewizyjną, animację komputerową. Okres ich rzeczywistego rozwoju artystycznego (połączonego z ostateczną akceptacją ich statusu jako mediów sztuki) przypada na wiek dwudziesty, co czyni je zjawiskami charakterystycznymi dla formacji nowoczesnej w sztuce. Sztuki medialne posiadają także inne jeszcze ważne cechy, które należy wskazać, jeśli chciałoby się je poprawnie scharakteryzować. Do zagadnienia tego powrócę w dalszych fragmentach tej części rozdziału.

Istnieje również jednak jeszcze jedno, inaczej definiowane i bardziej ogólne pojęcie medium artystycznego, które oznacza tym razem zespół właściwości charakterystycznych dla danej sztuki (na przykład dla malarstwa czy literatury), określających jej możliwości artystyczne. Pojęcie to dotyczy wówczas każdej (dowolnej) dziedziny twórczości artystycznej, a nie tylko tych

⁸ Zob. rozdział czwarty niniejszej książki.

jej odmian, które wykorzystują mechaniczne lub elektroniczne środki przekazu. Pojęcie to nie jest na ogół aktualizowane kiedy mówimy o sztuce medialnej. Może jednak pojawić się – i to w aktywny sposób – wówczas, gdy podejmujemy zagadnienie multimediiów.

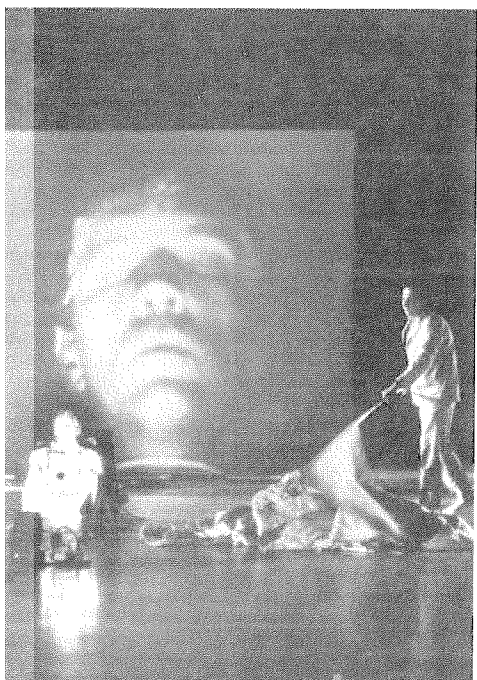
W przypadku rozważań dotyczących multimediiów i sztuki multimedialnej także musimy rozróżnić dwa odmienne użycia tego terminu (por. Diamond, 1993).

Pierwsze pojęcie narodziło się i było najbardziej popularne w latach sześćdziesiątych oraz siedemdziesiątych naszego wieku. Powstało w kręgu artystów konceptualnych i medialnych dla oznaczenia praktyk twórczych posiadających charakter interdyscyplinarny. Multimedializm lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych był połączeniem rozmaitych komponentów (audio)wizualnych: projekcji świetlnych, slajdów, filmu, muzyki, tańca, różnie artykułowanych tekstów (il. 115). Wszystkie razem tworzyły one przedstawienie (kreacja zespołowa) lub *performance* (występ podporządkowany ekspresji indywidualnej).

Połączenie tego rodzaju, aczkolwiek w wielu przypadkach tworzy koherentny spektakl, nie prowadzi do samoistnej, rzeczywistej integracji składających się nań pierwiastków. Różnorodzajowe (należące do różnych dziedzin sztuki) elementy wchodzące w skład tak pojmowanej prezentacji multimedialnej zachowują swoją autonomię ontyczną. Relacje unifikujące są kształtowane (i funkcjonują) jedynie na poziomie poetyki dzieła i nie są wobec tego właściwością charakteryzującą wówczas widowisko multimedialne jako takie. Niewątpliwą natomiast, istotną i trwałą właściwością tak rozumianej sztuki multimedialnej jest jej „żywy”, sceniczny charakter. Przedstawienie multimedialne, takie jakie królowało w latach siedemdziesiątych, było zawsze spektaklem *live*.

Zjawiska denotowane przez tak pojmowane pojęcie multimediiów pozostały wciąż bardzo liczne po dzień dzisiejszy. Na ogół jednak odnajdujemy je obecnie w dziedzinie kultury popularnej (uwaga ta dotyczy przede wszystkim przedstawień multimedialnych). Najczęściej kształt taki przybierają współcześnie koncerty rockowe, jak również spektakle należące do gatunku *son et lumière* (czasami, jak w przypadku niektórych koncertów Jean-Michela Jarre'a, oba te wzorce spotykają się w ramach tego samego widowiska).

Klasyczną postacią multimedialnego *performance* stworzyła Laurie Anderson. W spektaklach takich, jak *Home of the Brave*, czy *Stories from the Nerve Bible* udało się jej połączyć w wysoce



115. Alex Hay *Grass Field* (1966)

wartościowej artystycznie formie muzykę, śpiew, recytację, działania sceniczne, tradycyjne projekcje świetlne (z użyciem reflektorów), oraz projekcje wideo i laserowe. Laurie Anderson nadaje budowanej każdorazowo całości scenicznej trwale, powtarzając się w kolejnych *performances* cechy stylistyczne, które czynią z tych różnych tematycznie prezentacji formy jednoznacznie autorskie.

Dzisiejsze zjawiska multimedialne, to znaczy te, które nie kontynuują form tradycyjnych, lecz wylaniają się ze współczesnych poszukiwań artystycznych, w bardzo znikomym stopniu (jeśli w ogóle) przypominają spektakle z lat siedemdziesiątych. Przede wszystkim, nie są już wcale spektaklami, to znaczy nie dzieją się „na żywo” i nie są jedynie przedmiotem obserwacji. Multimedia lat dziewięćdziesiątych są bowiem interaktywnie doświadczane przed ekranami monitorów komputerowych, a rozgrywają się w cyfrowych, wirtualnych przestworzach – w cyberprzestrzeni. Fizyczna izolacja, samotność, która charakteryzuje współczesne kontakty odbiorcze z multimediami (por. Chyla, 1994) przeciwstawia się kolektywnej percepcji koncertów czy *performances* multimedialnych. Dzisiejszy odbiorca multimedii może natomiast łączyć się we wspólnych przedsięwzięciach z innymi gośćmi cybersfery w zupełnie innych regionach, tam, gdzie powstają i bytują cyfrowe dzieła – w elektronicznie stwarzanych wirtualnych światach. Tego rodzaju doświadczenia współkreacji nie było dane zaznać odbiorcom klasycznych multimedii.

Nowa sztuka multimedialna to emanacja kultury komputerowej, to dzieła, które swoje istnienie i charakterystykę artystyczną zawdzięczają w dużej mierze tej nowej, swoistej, technologicznej podstawie bytowej. Jako swoją bezpośrednią podporę wykorzystują różne nośniki: CD-ROM, rzeczywistość wirtualną, bądź sieć Internetu (na ogół system World Wide Web). Posługują się wszelkimi środkami ekspresji (audio)wizualnej: rysunkiem, malarstwem, grafiką, fotografią, filmem, dźwiękiem, słowem (mówionym lub pisanym), muzyką etc., swobodnie łączonymi na rozmaitych ekranach, jak również (przede wszystkim) w symulowanej, elektronicznej przestrzeni generowanej przez komputery (il. 116). Jedynym ograniczeniem pozostaje liczba zmysłów zaangażowanych przez dzieło w procesie percepcji. Jak dotąd, na ogół, są to tylko trzy: wzrok, słuch i – w szczególnym sensie – dotyk, co pozwala stwierdzić, że współczesne multimedia mogą posłużyć się każdym efektem, który odwołuje się do tych zmysłów (napisałem: na ogół, gdyż dzieła reprezentujące dziedzinę rzeczywistości

116. Harwood *Rehersal of Memory* (1995)



wirtualnej lub odwołujące się do zjawiska teleobecności, apelu- ją też czasem do innych zmysłów.

Wykorzystanie zmysłu dotyku (ze względu na wielowymiarowość jego obecności oraz funkcji w dziele) wydaje się skądinąd jednym z podstawowych zagadnień w sztuce interaktywnych multimediiów. Spośród wielu rozmaitych innowacji, które zaznaczyły swoją obecność w świecie sztuk (audio)wizualnych, właśnie znaczenie dotyku we współczesnej kulturze kształtowanej przy pomocy narzędzi multimedialnych jest problemem, który w szczególnym stopniu zasługuje na poświęcenie mu odrębnych rozważań.

Tak rozumiane pojęcie multimediiów wylania się więc bezpośrednio z rozwoju technologii komputerowych. W specjalistycznym języku tej dziedziny „multimedialność” oznacza złożoną, wieloskładnikową i wieloaspektową komunikację z komputerem. Współczesne artystyczne użycie pojęcia multimediiów wyrasta, jak widać, wprost z jego znaczenia technicznego.

Wspominałem na początku tej części rozdziału o drugim, szerokim rozumieniu pojęcia medium uprzedzając, iż miewa ono zastosowanie właśnie w odniesieniu do problemu multimediiów. Dzieje się tak wówczas, gdy zjawisko sztuki multimedialnej jest rozumiane jako współwystępowanie w ramach jakiegokolwiek dzieła sztuki kilku różnych, dowolnych form ekspresji artystycznej. Takie pojęcie sztuki multimedialnej wylania się właśnie z tego szerokiego pojmowania kategorii „medium”, które w tym przypadku może mieć odniesienie do każdej formy ekspresji. Nie zawsze twory reprezentujące takie rozumienie twórczości multimedialnej mieszczą się w którymś z dwóch scharakteryzowanych wcześniej jej modeli (a jeśli tak się dzieje, lub gdybyśmy chcieli wskazać występujące pokrewieństwa, to należałoby mimo wszystkich fundamentalnych różnic stwierdzić, iż bliższe jest im rozumienie współczesne niż klasyczne). Uznając jednak takie potraktowanie multimediiów za zbyt szerokie nie uwzględniam go w tych rozważaniach. Wprowadzę także rozróżnienie terminologiczne pomiędzy pozostałymi dwoma użyciami, które w sposób zasadny utrwaliły się już w terminologii teoretycznoartystycznej.

Pierwsze, klasyczne rozumienie pojęcia sztuki multimedialnej zachowam w tym właśnie brzmieniu terminologicznym. Współczesne jego ujęcie natomiast, będę odtąd nazywać, z powodów, o których będzie mowa później, sztuką interaktywnych multimediiów lub sztuką hipermedialną.

Zapowiadałem wcześniej, iż powrócimy jeszcze do pojęcia sztuki medialnej. Pragnienie poprawnego jej zdefiniowania (jak również właściwego przeciwstawienia obu wyróżnionych rodzajów sztuki multimedialnej) wymaga bowiem podjęcia rozważań dotyczących ogólnej struktury dzieł należących do analizowanych dziedzin oraz relacji zachodzących pomiędzy strukturą dzieł a strukturą ich odbioru.

Stwierdziłem już wcześniej, iż struktura dzieła medialnego zasadniczo posiada charakter linearny. Znaczenie i wartość artystyczna takiego dzieła uzależniona jest między innymi od pozycji każdego składającego się nań elementu w jego linearnej strukturze. Struktura ta, stabilna, zamknięta i ostateczna, ma charakter tekstowy.

Odbiór dzieła medialnego może przybrać jedną z dwóch form.

Pierwsza, to obserwacja (o charakterze kontemplacji), doświadczenie spektaklu, jakim jest projekcja filmowa, czy pokaz diaporamy. Odbiór taki jest całkowicie podporządkowany linearnej, jednokierunkowej strukturze czasowej samego dzieła.

Druga forma odbioru, to lektura (analogiczna wobec odbioru dzieła literackiego, również posiadającego strukturę tekstową), czyli swobodne poruszanie się w obrębie struktury dzieła. Swoboda ta jest jednak ograniczona przez linearność struktury dzieła. Struktura odbioru nie jest już podporządkowana czasowej strukturze dzieła: są one obie równoległe wobec siebie. Odbiór taki, choć ma charakter preinteraktywny, nie może niczego zmienić w budowie dzieła, ani w jego semantyce. Dzieło podlegające takiemu odbiorowi, na przykład: wideo czy animacja komputerowa (dzieło zapisane na taśmie umieszczonej w kasecie lub na szpuli i podatne w wyniku tego na rozmaite manipulacje), ma bowiem, jak już wspomniałem, postać skończoną, ostateczną i nienaruszalną (zmiany wynikające ze zużycia bądź z uszkodzenia nośnika nie mają charakteru interwencji estetycznej, lecz są jedynie swoistym „pogorszeniem” fundamentu dzieła, nadaniem mu postaci ułamkowej, zużyciem bądź zniszczeniem jego materialnej struktury bądź podstawy).

Interaktywne multimedia posiadają zupełnie odmienne właściwości. Właśnie poprzez porównanie ich ze sztukami medialnymi możemy odnaleźć cechy najbardziej charakterystyczne dla obu tych dyscyplin. W przeciwieństwie do linearnej struktury tekstowej, właściwej mediom artystycznym (jak również klasycznej odmianie sztuki multimedialnej), odnajdujemy w interaktywnych multimediami nielinearną strukturę hipertekstową. Wielopoziomowy, otwarty na swobodne penetracje, gotowy przyjmować rozmaite kształty w zależności od form podejmowanej interakcji, hipertekst poddaje się odbiorowi zwanemu nawigacją (termin ponownie przyjęty ze specjalistycznego języka komputerowego). W przeciwieństwie do odbioru występującego w sztukach medialnych: spektaklu czy lektury (struktury/tekstu), nawigacja jest takim rodzajem odbioru, w którego ramach tworzone są zarówno sensory dzieła, jak i jego wymiar formalny i wartościowy (nie w pełnym zakresie – była już o tym mowa we wcześniejszych partiach tej książki). Struktura doświadczenia estetycznego – rezultat nawigacji – jest nieprzewidywalna, gdyż zależna nie tylko od pre-ustanowionych ram nawigacji, ale także od dowolnych wyborów

odbiorcy (dowolnych w granicach wyznaczonych przez jego [odbiorcy] biofizyczną konstytucję i kontekst stworzony przez artystę; por. Kluszczyński, 1995). Hipertekstualność struktury współczesnego dzieła multimedialnego jest powodem, dla którego sztukę tę określa się mianem hipermediów.

Interaktywność, wskazana z kolei w nazwie: „interaktywne multimedia”, także należy, obok hipertekstualności, do syndromu podstawowych właściwości tej dziedziny sztuki (Kluszczyński, 1996a). Określa zarówno strukturę samego dzieła, jak i przebieg odbioru, który jest zarazem ustanawianiem dzieła.

Obie te cechy nie mogą, skądinąd, istnieć bez siebie. Kiedy stwierdzimy, iż dzieło posiada charakter interaktywny, zawsze odnajdziemy tam również i drugi atrybut: hipertekstualność. Razem z kilkoma innymi właściwościami (jak na przykład: teleobecność i „zanurzenie”) tworzą wspólnie strukturę rzeczywistości wirtualnej (*Virtual Reality*) – całościowego modelu komunikacji hipermedialnej (por. Sitarski, 1995; Kluszczyński, 1995b – te zagadnienia są przedmiotem rozważań w ostatniej części niniejszego rozdziału).

Dzieło hipermedialne posiada kilka poziomów strukturalnych.

Poziom *hardware* jest fundamentem (fizycznym i elektronicznym) struktury dzieła, który przenikając jego całość determinuje wszystkie pozostałe poziomy. Każdy bowiem hipermedialny wytwór artystyczny jest w pewnym stopniu uzależniony od określonej technologii – dokonuje się wyboru określonego typu komputera (a tym samym jego parametrów i możliwości), rodzaju interfejsu, projektora, monitora, etc. Praca twórcza na tym poziomie jest wykonywana przede wszystkim przez konstruktora urządzeń oraz przez artystę, który modyfikuje pozostające w jego dyspozycji instrumenty elektroniczne lub zamawia je u producentów (albo też pracuje nad nimi samodzielnie, jak czyni to na przykład Simon Penny). Trudno, skądinąd, o lepszy przykład zbliżania się współczesnej sztuki i zachowań artystycznych ku nauce i działaniom realizującym funkcje poznawcze. Kreację na tym poziomie zamyka artysta przez finalny wybór i aranżację struktury *hardware*’owej.

Poziom następny – poziom *software* – jest wyznaczony przez wykorzystywane w pracy programy komputerowe; algorytm jest tu pojęciem nadrzędnym. Także i tutaj, jak na poziomie poprzednim, mamy do czynienia z podziałem zasług twórczych. Tym razem pomiędzy artystą i programistą. Warto jednak dodać, iż coraz częściej artysta zdobywa kompetencje elektroniczne pozwalające mu samodzielnie wykonywać pracę kreatywną w obu tych zakresach (najciekawsze przykłady: Simon Biggs, duet Laurent Mignonneau i Christa Sommerer, Karl Sims).

I wreszcie poziom *artware*⁹, wyrastający z obu poprzednich (wykorzystujący je dla swego ukonstytuowania) – pro-

⁹ Termin ten, jak i następny, zostały wprowadzone w funkcji określeń poziomów strukturalnych dzieła multimedialnego i były wykorzystywane podczas dyskusji w ramach seminarium na temat multimedii zorganizowanego w programie Video Festu 1995 w Berlinie.

dukt interaktywnej postawy odbiorcy. Na tym właśnie poziomie spotyka się kreatywna, designerska wyobraźnia artysty i aktywne zachowania odbiorców, wyrażające się poprzez serię wyborów, podejmujące odpowiedzialność za ustanowienie dzieła.

Trzy powyżej scharakteryzowane (bardzo skrótowo) poziomy struktury dzieła hipermedialnego występują w każdym jego przykładzie. Pozycja poziomu ostatniego – poziomu *wetware* – nie jest pod tym względem tak jednoznaczna. Odnosi się on bowiem do ludzkiego, cielesnego, biologicznego wymiaru realizacji. Jego nazwa zawiera w sobie cząstkę *wet* (mokry), jako że woda stanowi przeważającą procentowo część ciała ludzkiego. Obecność tego poziomu w strukturze realizacji hipermedialnej nie podlega wątpliwości wówczas, gdy mamy do czynienia z rzeczywistością wirtualną. W tym przypadku bowiem, ciało ludzkie stanowi swą istotną część dzieła (albo też odgrywa rolę interfejsu, por. Angerer, 1998), przez nie właśnie przebiega granica oddzielająca świat realny i wirtualny. Różne nasze zmysły „uczestniczą” wówczas w różnych rzeczywistościach, o czym można łatwo przekonać się wtedy, gdy przynoszą one informacje odbierane jako pozostające we wzajemnym konflikcie (wszystkie one docierają bowiem do jednego i tego samego mózgu).

W dziełach hipermedialnych innych niż te, które wykorzystują jako medium rzeczywistość wirtualną, występowanie poziomu *wetware* nie wydaje się już tak oczywiste. Jest nader prawdopodobne, iż pozostaje to każdorazowo uzależnione od charakteru poziomów pozostałych, aczkolwiek można także sądzić, że w różnym stopniu i różnym wymiarze poziom ten występuje w każdym interaktywnym dziele multimedialnym¹⁰.

Pora na wnioski. Oba scharakteryzowane pojęcia multimediów: klasyczne i interaktywno-hipertekstualne, mimo iż często nie odróżniane przez użytkowników, nie dają się połączyć w jedną kategorię. Posiadają one bowiem inne właściwości i odwołują się do innych zakresów zjawisk. Nawet samo pojęcie medium, które występuje w nich obu jako cząstka słowotwórcza, może posiadać w każdym przypadku inne znaczenie. Wspólnota terminologiczna powiązana z zupełnie innymi znaczeniami obu pojęć multimediów stanowi źródło pierwszej z dwóch złudnych analogii, często pojawiających się w dyskursach na ten temat i prowadzących do licznych nieporozumień. Dlatego, dla uniknięcia błędnych interpretacji, warto zarezerwować pojęcie multimediów dla zjawisk opisywanych przez klasyczne użycie tej kategorii i posługiwać się terminem „hipermedia” (lub „interaktywne multimedia”) w celu wskazania współczesnych form multimedialnych, wykorzystujących technologie komputerowe.

Nie ma również jednoznacznej ciągłości rozwojowej ani istotnych pokrewieństw pojęciowych – mamy tu do czynienia z drugą złudną analogią – pomiędzy sztuką mediów i sztuką multimediów (hipermediów). Różnice między dziełami należącymi do

¹⁰ Wyodrębnione warstwy wchodzą również w złożone relacje z dychotomicznym modelem: artefakt – dzieło, oraz z polem interaktywnego komunikowania artystycznego, o których pisałem we wcześniejszych partiach niniejszej książki.

obu tych sfer są nie mniejsze niż w powyżej opisanym przypadku dwóch pojęć multimediów.

Podobieństwa terminologiczne i rozmaite inne zbieżności nie powinny więc przesłaniać faktu, iż sztuka mediów, multimediów i hipermediów, to całkowicie różne zjawiska. A jeśli nawet uznamy, że należy położyć większy, niż czyniliśmy to dotąd, nacisk na te właściwości wszystkich tych dyscyplin, które je zbliżają ku sobie, to i wówczas nie powinniśmy zapominać o atrybutach, które je różnicują.

KINO – FILM – RZECZYWISTOŚĆ WIRTUALNA

Kino (*resp.* film) w ciągu swej stuletniej historii było poddawane wielu interpretacjom, w różnoraki sposób charakteryzujących jego fundamentalne właściwości oraz funkcje. Widziano w nim narzędzie służące przede wszystkim nauce i jej funkcji poznawczej (rzecznikiem tego poglądu był na przykład, nie kto inny, jak Ludwik Lumière – współwynalazca kinematografu), ale w tym samym mniej więcej czasie zaczęto je również traktować jako medium kultury masowej, dostarczające niezbyt wybrednej publiczności niewyszukanych doznań (porównywano kinematograf z cyrkiem, *varieté*, lunaparkiem, etc.). Bardzo wcześnie kino zostało też powiązane ze sztuką. W wariacie umiarkowanym dopatrywano się w nim medium dla różnych rodzajów „prawdziwej” sztuki, jak teatr, muzyka, literatura, czy sztuki plastyczne. W wariacie pełnym natomiast, kino zostało uznane za sztukę nie tylko w niczym nie ustępującą klasycznym jej odmianom, lecz wręcz je przewyższającą (często głoszony był na przykład pogląd przedstawiający film jako dwudziestowieczną wersję *Gesamtkunstwerk*¹¹). Pogląd o szczególnych wartościach kina był bardzo rozpowszechniony przede wszystkim w kręgach artystów awangardy.

Powoli i stopniowo do kina jako nowej sztuki zaczęły się jednak przekonywać także i środowiska o tradycyjnych bądź umiarkowanych poglądach estetycznych, to znaczy krytyka i teoria sztuki oraz estetyka. Nie trzeba przy tym chyba szczególnie rozwodzić się nad oczywistością rozległych przeobrażeń, którym w międzyczasie uległa całościowo pojmowana sztuka. Kino bowiem zbliżyło się i ostatecznie znalazło dla siebie miejsce wśród dyscyplin artystycznych nie tyle wskutek własnych przeobrażeń, ile raczej dzięki transformacjom, którym poddana została tradycyjna kultura artystyczna za sprawą praktyki awangardowej i towarzyszącej jej refleksji.

Z tych przeobrażeń wyłoniła się wreszcie także i teoria filmu. Początkowo była uprawiana okazjonalnie przez rozmaitych badaczy, często o znakomitej renomie, jak na przykład Hugo Münsterberg (1889/1916), Erwin Panofsky (1922/1934), czy Walter Benjamin (1925/1936), na marginesie ich właściwych

¹¹ Zob. np. Canudo, 1927, jak również poglądy Siergieja Eisensteina.

zainteresowań. Wkrótce jednak odnalazła swoje własne miejsce i stosowny status w strukturze akademickiej. Towarzysząc rozwojowi kina oraz sztuki filmowej i wyjaśniając jej rozmaite kształty sformułowała zarazem szereg koncepcji dekretnujących naturę, czy, mówiąc inaczej, istotę kina – fundament dla różnych poetyk filmowych, a zarazem źródło instrumentarium badawczego i krytycznego.

Kilku z tych koncepcji warto przyrzeć się nieco uważniej, gdyż pamięć o nich pozwala zrozumieć naturę relacji pomiędzy kinem i filmem a rzeczywistością wirtualną.

Pierwsza ogłosiła realistyczny charakter kina. Według niej związek filmu z rzeczywistością realną wynika wprost z istoty medium. Mówiąc słowami André Bazina, kino cierpi na kompleks mumii: balsamuje czas i dostarcza iluzję nieśmiertelności wypełniającym ów czas zdarzeniom i postaciom (1961/1945). Filmy stanowią w myśl tej teorii wizualną bądź audiowizualną pamięć świata. Będąc jego przedstawieniem, posiadają tym samym autorytet wypowiedzi prawdziwej, są przedstawieniami dysponującymi autorytetem rzeczywistości. Widzowie tych filmów obcuja więc z rzeczywistością realną, a ich doznania, oprócz przyjemności natury estetycznej, mogą dostarczyć im także wiedzy o świecie (por. też Deren, 1960; Kracauer, 1975/1960).

Kolejna koncepcja akcentuje wizjonerskie, imaginacyjne możliwości filmu. Jej zwolennicy dostrzegli w nim przede wszystkim medium o niezwykłych zdolnościach kreowania świata wolnego od wszelkich praw rządzących rzeczywistością realną. Stwierdzili więc, iż dla kina nie ma rzeczy niemożliwych, że w pełni panuje ono nad czasem i nad przestrzenią, że nie sprawuje nad nim władzy prawo przyczynowo-skutkowe, ani żadna z reguł logiki (zob. np. Morin, 1975/1958). W konsekwencji uważali, że film nie powinien próbować odzwierciedlać świata istniejącego, realnego, lecz ukazywać nową rzeczywistość – fantasmagoryczną, żyjącą jedynie na ekranie. Film surrealistyczny jest doskonałym przykładem tej postawy.

I jeszcze jedno teoretyczne wyobrażenie natury kina, tym razem zrodzone z ducha psychoanalizy. Tutaj, z kolei, ekran otwiera przed nami zawiloci duszy. Odzwierciedla on nie wprost, lecz w drodze rozmaitych transformacji symbolicznych, najgłębsze pokłady (nie)świadomości twórcy, odwołuje się do nieświadomości widza. Sam dyspozytyw umieszcza odbiorcę filmowego w perspektywie psychoanalitycznej. Dzięki temu seans filmowy przeobraża się w seans psychoterapeutyczny; uczestniczący w tej swoistej psychodramie widz może przybliżyć się ku sobie samemu, dowiedzieć się o sobie więcej niż zdołał dotąd w świecie realnym. Odprawiane na ekranie egzorcyzmy dotyczą bowiem również i jego, duchowo obecnego (zarówno poprzez procesy projekcji-identyfikacji, jak i poprzez realizowaną recepcję) w świecie filmu (por. np. Metz, 1977; Godzic, 1991).

¹² Rozwój refleksji teoretyczno-filmowej odłonił ponadto wiele iluzji kryjących się w zapleczu owych koncepcji, ale także doprowadził do wyostrenia perspektywy i doprecyzowania wielu początkowo nazbyt intuicyjnie przyjmowanych rozstrzygnięć i kategorii.

Wszystkie trzy koncepcje (które oczywiście nie wyczerpują wielości i różnorodności propozycji teoretycznych dotyczących kina¹² – ich wybór został podyktowany przez charakter rozważanego problemu) łączą się w praktycznie realizowanym modelu kina jako spektaklu. W doświadczeniu widza kinowego poczucie rzeczywistości jednoczy się z poczuciem ewentualności, a razem otwierają one przed nim drogę ku nowemu (odnowionemu) poczuciu samego siebie. Przyjemność obcowania z dobrze znanym światem towarzyszy satysfakcji dostarczanej przez bezpieczną konfrontację z tajemnicą. Świat realny przeistacza się w świat wyobrażony, ale jakby niezupełnie, nie do końca i nie ostatecznie. I nie całkiem też są wyczuwalne w doznaniu odbiorczym granice pomiędzy ciałem filmu a własnym ciałem doświadczającego film widza. Takie połączenie nieprzystawalnych, jak by się wydawało, atrybutów tworzy właśnie charakterystykę kina, medium, które pod pozorem reprodukcji w istocie konstruuje swoje odniesienie – rzeczywistość filmową.

Przyjmowany tu model spektaklu filmowego zawiera więc w sobie wszystkie trzy przywołane koncepcje kina: realistyczną, wizjonerską i psychodramatyczną, które w różnych proporcjach łączą się w poszczególnych realizowanych spektaklach. Odbiorca filmu postrzega spektakl filmowy jako prezentację wydarzeń dziejących się naprawdę (iluzja rzeczywistości), akceptuje włączenie doń elementów naruszających w istocie wszelkie reguły prawdopodobieństwa (bez burzenia tej iluzji – kino buduje sobie tylko właściwy system konwencjonalnej wiarygodności) i w rozmaity sposób dostraja się mentalnie do percypowanego świata (reprezentowanego w spektaklu), a jednocześnie poddaje się swoistej psychoterapii. Oczywiście dla przebiegu procesów integrujących konieczna jest obecność i funkcjonowanie konwencji regulujących owe procesy oraz nieobecność konwencji, które mogłyby go zakłócić (mechanizmów dystansujących widza wobec ekranu, proponujących mu kontakt z filmową rzeczywistością na płaszczyźnie intelektualnej jedynie, a nie „cielesnej”, ustanawiających model komunikacji filmowej znany jako „kino brechtowskie”).

Ten swoisty eklektyzm nie wyczerpuje oczywiście charakterystyki jakościowej spektaklu. Kolejną ważną jego cechą jest szczególnie dystans oddzielający widza i świat ekranowy. Nie ma on bowiem żadnego wpływu na obserwowane wydarzenia. Niby obecny wśród nich, zachowuje status odległego obserwatora, nawet wówczas, gdy pasożytniczo-wampirycznym sposobem usytuuje się w ciele któregoś z bohaterów filmu. Kombinacja zanurzenia mentalnego oraz dystansu sensualnego, połączonego z brakiem aktywnego kontaktu ze światem filmowym, określa więc pozycję widza w kinie. Film, czasem, w rozmaitych intencjach, eksploruje tę swoją właściwość wyrażniając, wbrew opowiadanym fabułom, granicę pomiędzy światem aktywności widza, a rzeczywistością filmową [na przykład: *Purpurowa róża z Kairu*

(1984) Woody'ego Allena czy *Ucieczka z kina Wolność* (1990) Wojciecha Marczewskiego]. Świat filmu bowiem, wbrew wytwarzanej przezeń iluzji rzeczywistości, nie jest tą samą rzeczywistością, w której znajduje się odbiorca. Nie może on więc wpływać na filmowe wydarzenia. Ciągłe też otrzymuje (choć często stara się ich nie przyjmować) sygnały świadczące o własnej lokalizacji w miejscu nietożsamym z diegezą – światem filmowym (na przykład: komunikaty od własnego ciała informujące o niewygodnym fotelu kinowym, bądź odgłosy pochodzące z sali kinowej – dźwięki produkowane przez projektor lub przez innych widzów).

Nie bez powodu przywołałem te właśnie koncepcje dotyczące kina. Podejmowane obecnie rozważania nad rzeczywistością wirtualną stawiają nas bowiem wobec tych przede wszystkim zagadnień, które owe teorie kina rozstrzygały na swój sposób i w granicach wyznaczonych przez charakterystykę medium.

Autorem pojęcia *Virtual Reality* jest Jaron Lanier¹³ (il. 117). Wcześniej, w połowie lat siedemdziesiątych, Myron W. Krueger wprowadził termin *Artificial Reality*. Oba odnoszą się do działań ludzkich w kontekście cielesnych relacji z symulowanym światem. Substancja, z której są produkowane wirtualne rzeczywistości: kombinacja obrazów wideo, grafiki komputerowej i audiosfery elektronicznej, pozostająca pod kontrolą komputera, buduje zróżnicowane i bogate otoczenie dla tych działań. Symulacja jest więc pierwszą z szeregu właściwości, które wspólnie wyznaczają pojęcie rzeczywistości wirtualnej.

Wczesne zastosowania symulowanych światów miało charakter czysto utylitarny. Symulatory lotu umożliwiały bezpieczny trening pilotów samolotów. Liczne też były zastosowania rzeczywistości wirtualnej w rozmaitych doświadczeniach laboratoryjnych. Olbrzymim zainteresowaniem cieszyły się oczywiście rozmaite możliwe aplikacje militarne. W dalszej kolejności przyszedł czas na rozrywkę oraz sztukę.

Aby podjąć – w wymiarze teoretycznym – temat rzeczywistości wirtualnej, należy wprowadzić w krąg analizy kategorię interaktywności. Pojęcie to w sensie ogólnym dotyczy komunikacji i współdziałania pomiędzy człowiekiem a maszyną (obdarzoną, między innymi, syndromem właściwości określanym łącznie mianem sztucznej inteligencji¹⁴), które wykorzystują rozszerzoną podstawę sprzężenia zwrotnego (por. Tucker, 1989; oraz Sitarski, 1997). Podstawą dla rozwoju tych procesów, niezwykle dynamicz-



117. Jaron Lanier

¹³ Zaproponował je w roku 1989.

¹⁴ Zagadnienie sztucznej inteligencji wymagałoby odrębnego studium, którego ze zrozumiałych względów nie mogę tutaj podjąć.

nych w ciągu ostatnich kilkunastu lat, była rewolucja komputerowa, która przeobraża zarówno narzędzia – instrumentarium cywilizacji, jak i osobowość tych, którzy narzędziami tymi się posługują. Przemiany społeczeństwa zmierzają ku decentryzacji i pluralizacji, który to stan Alvin Toffler określił mianem „trzeciej fali” (Toffler, 1986/1980).

Kiedy rozwój technologii interaktywnych nałożył się na procesy przeobrażeń artystycznych, w ramach których coraz większe znaczenie przypisywano aktywności odbiorców (*happening*, sztuka konceptualna, sytuacjonizm etc.), jako rezultat tej interakcji wyłoniła się sztuka interaktywna.

Przez interaktywność w sztuce będziemy tu rozumieć, mówiąc najprościej, relację zwrotną wyrażającą się w określonym działaniu, swoisty dialog pomiędzy dziełem sztuki, a jego odbiorcą, oraz szczególną właściwość samego dzieła, która relację ową inicjuje¹⁵. Dlatego używamy określenia: „dzieło interaktywne”, „sztuka interaktywna” bądź „sztuka interaktywnych mediów”, aby podkreślić, że to właśnie artefakty posiadają tę własność.

Taka definicja zawiera oczywiście pewne uproszczenie. Dzieło sztuki, którego pojęciem się posługuję, ulega bowiem w kontekście sztuki interaktywnej radykalnej transformacji. To, co jest dziełem artysty, różni się od przedmiotu doświadczenia odbiorcy. Aktywność tego ostatniego także współtworzy dzieło, co w konsekwencji oznacza, że jest ono inne w przypadku każdego odbioru. Dzieło ulega w jego ramach indywidualizacji, a percepcja staje się swoistym *performance*, którego wykonawcą jest każdorazowo odbiorca. Wytwór artysty funkcjonuje jako swoista partytura do wykonania, a sam artysta spełnia jedynie, mówiąc słowami Roya Ascotta, rolę designera doświadczenia odbiorczego¹⁶.

Interaktywność jest najistotniejszą, jak można zasadnie sądzić, właściwością kształtującą się współcześnie cyberkultury (termin obecnie powszechnie stosowany dla określenia kultury ery elektronicznej). Jest ona również jedną z kilku najważniejszych cech rzeczywistości wirtualnej.

Następna właściwość rzeczywistości wirtualnej, ściśle związana z poprzednią, to fakt, iż interakcja odbywa się tam w czasie rzeczywistym. Oznacza to, iż każda czynność odbiorcy wywołuje natychmiastową reakcję – odpowiedź dzieła. W ten sposób owo dzieło zachowuje się jak każdy element naszego świata – rozumnie lub intuicyjnie adaptuje się do otoczenia, reaguje na te bodźce, które doń docierają. Docierać – oznacza tu jak zawsze – być odczuwanym, odbieranym, rozumianym. Albowiem nikt i nic nie reaguje na wszystko ani nawet nie postrzega tego wszystkiego, co dzieje się wokół niego. Także i dzieło interaktywne reaguje więc jedynie na te bodźce, które są dostrojone do jego „zdolności percepcyjnych”. To, że reaguje ono w czasie realnym, wzmacnia jego związek z odbiorcą czyniąc ową relację w pełni subiektyw-

¹⁵ Zagadnienie to, w wymiarach wymaganych przez niniejszą książkę, były już omawiane we wcześniejszych rozdziałach. Zostało tam m.in. wprowadzone rozróżnienie pomiędzy artefaktem a dziełem, które pozwala bliżej określić charakter interakcji artystycznej. Zob. także Kluszczyński, 1996a oraz zamieszczona tam bibliografia.

¹⁶ Zob. rozdział pierwszy i czwarty niniejszej książki.

na i osobistą. Dzieło takie nie jest bowiem ani bytem–w-sobie ani bytem-dla-siebie, nie jest ani przedmiotem, ani podmiotem. Jest bytem-dla-ciebie.

Czwarta właściwość rzeczywistości wirtualnej rozwija charakterystykę relacji między dziełem, a ściślej mówiąc – światem dzieła oraz odbiorcą. Ona chyba dopiero ostatecznie usprawiedliwia obecność w nazwie tej sztuki słowa: „rzeczywistość”. Właściwość tę określa się mianem: „zanurzenie” (*immersion*). Owo zanurzenie dotyczy zmysłów uczestniczących w percepcji rzeczywistości wirtualnej. Jako sztuka audiowizualna odwołuje się ona do zmysłu wzroku i słuchu. Odbiorca posiadający na głowie specjalne gogle lub hełm (*head mounted display*) – zarówno jedno, jak i drugie jest zaopatrzone w dwa małe ekrany ciekłokrystaliczne całkowicie wypełniające pole widzenia – może dzięki nim „zanurzyć” swój wzrok w generowanym komputerowo wirtualnym świecie izolując się zarazem w ten sposób od wszelkich bodźców wzrokowych, które wiązałyby go z rzeczywistością realną. Izolację tę pogłębiają słuchawki nie dopuszczające do percepcji innych dźwięków niż te, które należą do świata wirtualnego.

Kompletność podstawowego wyposażenia służącego wędrówce w wirtualnych światach jest dopełniana przez rękawicę (*data glove; reality glove*), umożliwiającą interakcję z wirtualną czasoprzestrzenią, to znaczy: poruszanie się w niej i wykonywanie tam rozmaitych czynności (il. 118), a w dalszej kolejności także i przez kostiumy pogłębiające zanurzenie (*data suits*), oraz przez rozmaite urządzenia uzupełniające podstawowy repertuar narzędzi¹⁷.

Aby powyższe procesy mogły zachodzić, niezbędna jest jeszcze jedna, piąta właściwość charakteryzująca rzeczywistość wirtualną – teleobecność. Oznacza ona, mówiąc w uproszczeniu, doświadczenie bycia w oddalonym środowisku, innym niż to, w którym jest ulokowane fizycznie nasze ciało. To oddalone, inne środowisko, jest w przypadku rzeczywistości wirtualnej produktem symulacji komputerowej – sztucznym światem, w którym zanurzają się nasze zmysły i który pozostaje z nami w relacji interaktywnej, zachodzącej w czasie realnym.

Teleobecność jest bardzo ściśle związana z poprzednio charakteryzowaną cechą – zanurzeniem. Funkcją ich obu jest bowiem usytuowanie naszego punktu postrzegania w symulowanym, sztucznym świecie. Ponieważ ów punkt widzenia przemieszcza się dzięki pozostawianiu przez odbiorcę w interaktywnym związku z tym światem, to pojawił się też pogląd redukujący te wszystkie cechy do jednej – rozszerzonego pojęcia teleobecności. Fakt, iż każda z tych właściwości może się również pojawiać w innych



118. Data Glove (po prawej) i jej obraz (korelat) komputerowy wewnątrz VR

¹⁷Odmiana zanurzenia, która jest realizowana przez systemy monitorujące przestrzeń, a nie przy pomocy wskazanego instrumentarium, jest określana jako pełne zanurzenie (*full body immersion*), zob. Krueger, 1991.

układach, a nie wyłącznie w rzeczywistości wirtualnej, skłania jednak do oddzielnego ich rozpatrywania.

Kiedy zbierzemy teraz razem wszystkie pięć scharakteryzowanych powyżej właściwości¹⁸ wraz ze wspierającymi je urządzeniami, to uzyskamy psychologiczno-technologiczną podstawę rzeczywistości wirtualnej.

Chciałbym podkreślić ów podwójny wymiar rzeczywistości wirtualnej. Wszystkie jej definicje oscylują zwykle pomiędzy kontekstem technologicznym i psychologicznym. Uważam jednak, iż poprawne podejście powinno uchwycić oba te czynniki. Tylko przy ich połączeniu bowiem, możemy poprawnie ukonstytuować analizowane zjawisko. Zarówno teoretycznie, jak i praktycznie.

W publikacjach dotyczących rzeczywistości wirtualnej odnaleźć można także kilka innych cech, które miałyby ją znamionować (por. np. Heim, 1993). Są one jednak albo mutacjami wyżej wskazanych, albo nie należą do właściwości podstawowych, albo też nie są w sposób bezsporny atrybutami rozważanego zjawiska (co znajduje potwierdzenie w fakcie, iż nie są akceptowane przez większość badaczy tej problematyki).

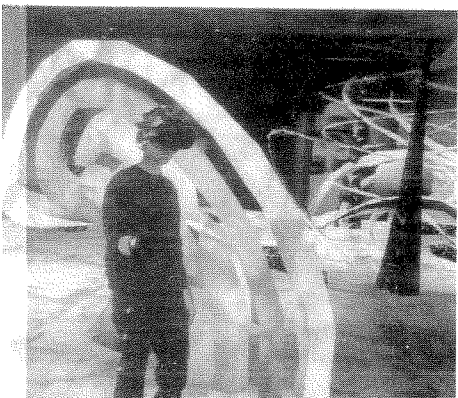
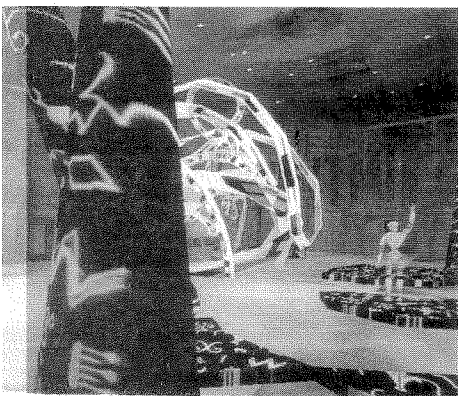
Świat rzeczywistości wirtualnej, w zależności od wyznaczających go algorytmów, oferuje wchodzącemu weń interaktywnie odbiorcy rozmaite doznania. Może posiadać nie tylko wymiar „substancjalny”, lecz również – w sposób bardziej potencjalny, niż to dotyczy wymiaru „fizycznego” – może obejmować szereg poziomów semantycznych (w tym symboliczny oraz metadyskursywny). Może być w rozmaity sposób strukturowany, także dzięki zastosowaniu różnych konwencji architektonicznych, fabularnych i dramaturgicznych, w tym również i filmowych (il. 119).

W ten sposób, dzięki wydobyciu wskazanego wyżej pokrewieństwa, pojawia się możliwość porównawczego zestawienia obu sztuk: kina i filmu, z jednej strony, oraz rzeczywistości wirtualnej, z drugiej. Konfrontacja taka ujawnia następane, znacznie ważniejsze podobieństwa.

Przede wszystkim, odnajdujemy w tej ostatniej syndrom trzech rywalizujących koncepcji, znanych nam już z rozważań teoretyczno-filmowych. Rzeczywistość wirtualna dostarcza, tak jak i film, wrażenia rozciągające się pomiędzy realnością a wizją, zaś uwikłanie psychiczne jest w tym przypadku nawet znacznie głębsze. To już nie procesy identyfikacji-projeckji, lecz kompletne zanurzenie wybranych zmysłów.

¹⁸ Jeśli potraktujemy fakt, iż interakcja odbywa się w czasie realnym, za immanentną właściwość interakcji, to będziemy wówczas mówić o istnieniu czterech, a nie pięciu podstawowych atrybutów rzeczywistości wirtualnej.

119. Monika Fleischmann / Wolfgang Strauss
Home of the Brain (1991-92)



Jednak także i tutaj, w rzeczywistości wirtualnej, obserwujemy swego rodzaju niezupełność obcowania odbiorczego z artystycznym światem. Nie wszystkie bowiem zmysły biorą udział w tym procesie. A ponieważ te, które uczestniczą, doznają niezwykłego nasilenia iluzji, to napięcie pomiędzy informacjami dostarczanymi przez obie grupy zmysłów (zarówno uczestniczące, jak i nie uczestniczące w zanurzeniu) bywa ogromne. Zwłaszcza wówczas, gdy informacje te są ze sobą wyraźnie sprzeczne. Granica pomiędzy światami: realnym i wirtualnym przebiega bowiem poprzez ciało i umysł widza.

Obok wskazanych podobieństw istnieje też jednak bardzo zasadnicza różnica pomiędzy kinem a rzeczywistością wirtualną. Ta ostatnia nie proponuje nam bowiem spektaklu, lecz aktywny proces partycypacji, kreujący i kontrolujący przebieg doświadczenia. Od naszych własnych zachowań zależy więc charakter naszych doznań percepcyjnych – będących zarazem doznaniem estetycznymi – oraz kształt dzieła, które jest ich przedłożeniem.

Rzeczywistość wirtualna odwraca też relację pomiędzy samotnym, a kolektywnym kontaktem ze sztuką. W kinie zasiadamy wśród tłumu innych widzów, by samotnie przeżywać ekranowe perypetie. W przypadku rzeczywistości wirtualnej natomiast, jesteśmy sami wobec naszych „osobistych”, ciekłokrystalicznych ekranów, ale w zamian mamy szansę napotkać kogoś w przestworzach wirtualnych wędrówek. Ilość „wejść” do komputerowo generowanych światów jest bowiem tylko problemem technicznym. Z teoretycznego punktu widzenia liczba użytkowników równocześnie tam obecnych jest nieograniczona.

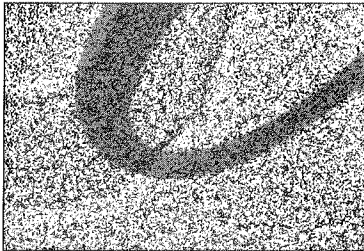
Należałoby oczywiście w przyszłości rozważyć na czym polega, w tym specyficznym kontekście, sens pojęcia spotkania, czyli powrócić do omawianego wcześniej zagadnienia teleobecności. Kategoria ta jest bardzo ważna nie tylko dla określenia naszej relacji z symulowanymi rzeczywistościami, ale także dla analizy właściwości naszej interakcji z innymi podmiotami w obrębie światów wirtualnych. Tymczasem warto tu jedynie zasygnalizować, iż właśnie teleobecność odgrywa w rzeczywistości wirtualnej tę rolę, którą w przypadku filmu spełniały procesy identyfikacji-projeckji, a jej działanie może być realizowane dzięki powołaniu do istnienia naszego wirtualnego reprezentanta, którego określa się mianem awatara.

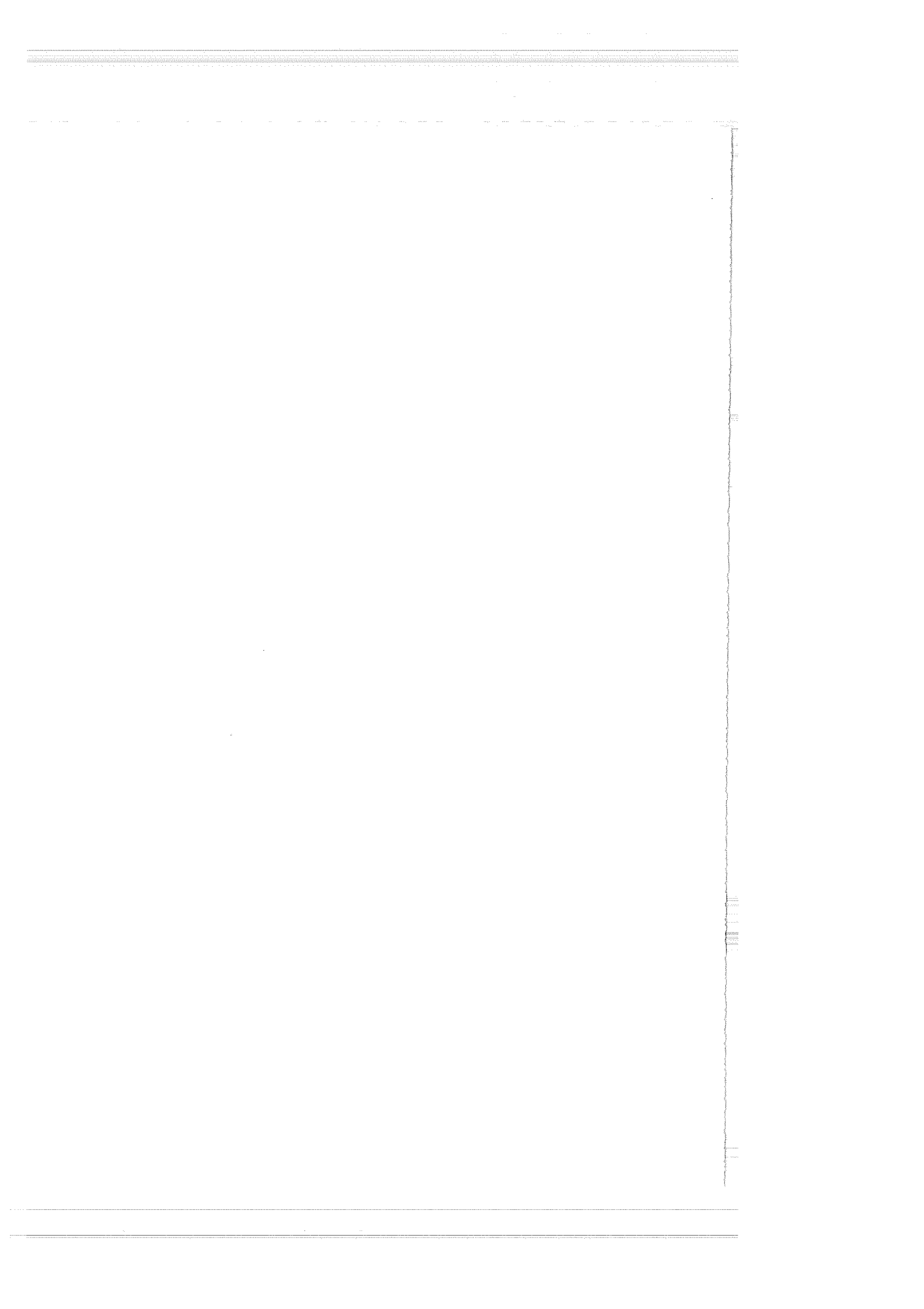
Należy zgodzić się całkowicie z Myronem W. Krugerem kiedy pisze, iż sztuczna rzeczywistość jest przede wszystkim narzędziem służącym doświadczeniu i z tego powodu bliższa jest kinu czy telewizji, niż komputerom, które skądinąd umożliwiają jej istnienie (1991: xii). Rzeczywistość wirtualna, jak żadna inna ze współcześnie rozwijających się dziedzin kultury cybernetycznej, pozostaje w szczególnej bliskości ze sztuką filmową. Można dostrzec bardzo wyraźnie to, co łączy obie te dziedziny, jak i to, co

je rozdziela. Widać też równie jasno, że ów syndrom kontynuacji i zerwania, który określa relację pomiędzy kinem/filmem i rzeczywistością wirtualną, kształtuje się w pełnej zgodzie z aktualnymi tendencjami przekształceń kulturowych.

Kino narodziło się w wyniku rewolucji przemysłowej (mechanicznej). Rzeczywistość wirtualna wyłoniła się za sprawą rewolucji komputerowej (elektronicznej). Biorąc pod uwagę wskazane uprzednio zbieżności można ją więc w pewnym sensie uznać za nową postać kina. Kina czasów cyberkultury.

zakończenie





Podjęte w niniejszej książce rozważania nad genezą, podstawami i procesem kształtowania się paradygmatu hipermedialnego dobiegły końca. Usiłowałem w nich pokazać, w jaki sposób cyberkultura rozwijała się wewnątrz obcego sobie terytorium kultury modernistycznej, kultury uniwersalistycznej, centralistycznej, hierarchicznej, zmieniając ją stopniowo w rozczłonkowaną, wielowektorową i wielowartościową przestrzeń twórczych transgresji. Sztuka przedmiotowych form przeobrażała się w niematerialną (bądź amaterialną) sztukę procesualną, w sztukę idei, aby następnie, już w nowym kontekście, stać się kreacją i eksploracją wirtualnych światów. Sztuka ruchomego obrazu przeistaczała się w twórczość audiowizualną, odrzucała uwarunkowania linearności, przekraczała horyzont autorski, budowała fundament kultury partycypacji. Film wcielał się w wideo. Oba te media razem stworzyły w dalszej kolejności kino elektroniczne. Wideo wyzwalało się z telewizji (w takim stopniu, w jakim było to możliwe) i wchodziło w dialog z instalacją, rzeźbą, sztuką *performance*. U kresu tych wszystkich transformacji pojawiły się ostatecznie interaktywne multimedia.

Teoretyczny fundament dla wszystkich tych procesów stworzyła sztuka konceptualna. Ona to oraz inne radykalne tendencje lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych okazały się niezwykle istotnym zapleczem dla cyberkultury, źródłem jej dynamiki. Nie tylko konceptualizm bowiem, ale także i psychodeliczna kontrkultura przyczyniła się do narodzin kultury cybernetycznej. Podczas kiedy sztuka konceptualna dostarczyła tej ostatniej podstaw strukturalnych, twórcza kontestacja stworzyła jej wizje i wywodziła poza rzeczywistość realną¹. Cyfrowe *simulacra* są swoistym przedłużeniem psychodelicznych halucynacji. W charakterystycznym dla siebie barwnym stylu pogląd ten wyraził Timothy Leary: “właśnie Ekstatyczni Beatnicy lat pięćdziesiątych, Rozkosznie Odjechani Studenci lat sześćdziesiątych, Anarchizujący Yippies z lat siedemdziesiątych i Psyberpanki lat 80. stworzyli Informatyczną Kulturę lat 1990.” (Leary, 1998: 27).

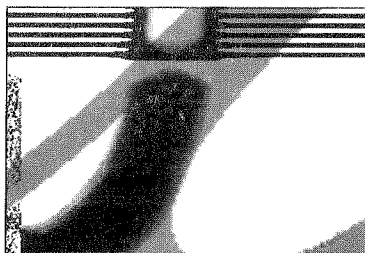
Fakt, że cyberkultura wyłoniła się nie tylko w rezultacie postępu naukowego i technologicznego, jako część kształtującego się społeczeństwa informacyjnego, ale także w wyniku procesów artystycznych rozwijających się w ramach najbardziej progresywnych tendencji neoawangardowych, nie pozostaje bez konsekwencji dla dzisiejszego obrazu sztuki i kultury. Współczesne multimedia, oprócz tego, iż stworzyły nowy wymiar kultury popularnej, stały się również fundamentem najbardziej obecnie nowatorskich, najbardziej wizjonerskich poszukiwań artystycznych. Pod tym względem sztuka hipermedialna, w swych radykalnych nurtach, obejmuje i przenosi w nadchodzące stulecie atrybuty dwudziestowiecznej awangardy artystycznej. Nie oznacza to oczywiście nieuchronnego kresu tych awangardowych tendencji w sztuce, które nie posługują się środkami elektronicznymi. Na swój spo-

¹ Ta podwójna geneza tłumaczy również dualistyczny, intelektualno-zmysłowy (konceptyjno-wizualny) charakter sztuki multimedialnej.

sób trwają one i rozwijają się w nowym, ukształtowanym wokół technologii informacyjno-komunikacyjnych świecie, pozostając w zgodzie ze swoim etosem i zasadami działania oraz usiłując zarazem odpowiadać na pytania stawiane przez teraźniejszość. Ten nowy świat ulega jednak stale pogłębiającej się medializacji, inicjuje procesy budujące nowy, postbiologiczny wymiar egzystencji (zob. Ascott, 1997), powołuje do istnienia rozległe przestworza wirtualne. W rezultacie, jedynie sztuka interaktywnych multimedów wydaje się zdolna do nawiązania głębokiego, dialogowego kontaktu ze współczesnością. Jedynie ona potrafi umieścić swego odbiorcę/interaktora w sytuacji, która odzwierciedla strukturę i sposób funkcjonowania jego nowej rzeczywistości i która stwarza mu zarazem możliwość interpretującego doń odniesienia. Forma i przebieg owego kontaktu mogą oczywiście przybierać rozmaite kształty. Niektóre z nich, najbardziej radykalne, proponują krytyczną, analityczną perspektywę na rzeczywistość przeobrażoną przez technologie medialne.

Obecność tych fenomenów w cyberkulturze nie pozwala mi zaakceptować bez sprzeciwu stwierdzenia Zygmunta Bauman, kwestionującego możliwość istnienia awangardy w ponowoczesności (Bauman, 1994). Choć postmodernistyczna, cyberkulturowa awangarda przybiera obecnie postaci różniące się wyraźnie od niegdysiejszych jej form, to możemy zarazem, starałem się to przedstawić w niniejszej książce, wykazać obecność pomiędzy nimi istotnych relacji, odnaleźć swoistą, paradoksalną ciągłość. W zmienionej rzeczywistości także i awangarda przybiera nowe kształty, ale to nie oznacza jeszcze bynajmniej jej kresu. Zagadnienie współczesnego statusu awangardy należy rozważać we właściwym dlań kontekście – w ramach cyberkultury oraz w obrębie sztuki rozpościerającej się w wirtualnych przestworzach i tam odnajdującej swoje inspiracje, problemy, nadzieje i lęki. Niniejsza książka przygotowała grunt, na którym wszystkie te tematy (cyberkultura – sztuka wirtualna – awangarda) mogą i powinny zostać podjęte.

*bibliografia
spis ilustracji
indeks osób
indeks dzieł*



bibliografia

.....

(prace przywołane w tekście)

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Anders, Günter. 1995. *Die Antiquiertheit des Menschen. Bd. 2: Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution*. München.
- Angerer, Marie-Luise. 1998. *Ciało jako interfejs*. Tłum. Ola Kubińska. „Magazyn Sztuki”, nr 1 (17).
- Appleyard, Bryan. 1989. *Obsession of a black humorist. Talks to Peter Greenaway*. „The Times”, 02.09.
- Ascott, Roy. 1993. *From Appearance to Apparition: Communication and Culture in the Cybersphere*, „Leonardo Electronic Almanac”. October.
- Ascott, Roy (red.). 1997. *Consciousness Reframed: art and consciousness in the post-biological era. Conference Proceedings*. Newport: University of Wales College.
- Balbus, Stanisław. 1990. *Intertekstualność a proces historycznoliteracki*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Banasiak, Bogdan (red.). 1994. *Derridiana*. Kraków: Inter Esse.
- Banasiak, Bogdan. 1995. *Filozofia „końca filozofii”. Dekonstrukcja Jacquesa Derridy*. Warszawa: Spacja.
- Barrett, Edward (red.). 1989. *The Society of Text: Hypertext, Hypermedia and the Social Construction of Information*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Battcock, George. 1967. *Four Films by Andy Warhol*. W: George Battcock (red.). *The New American Cinema. A Critical Anthology*. New York: E. P. Dutton.
- Battcock, George (red.). 1976. *New Artists Video. A Critical Anthology*. New York: E. P. Dutton.
- Baudry, Anne. 1996. *Les mains fragiles. Journal de bord d'une monteuse*. „Cahiers du cinéma”, nr 503 spécial: Numérique, virtuel, interactif, demain le cinéma.
- Baudry, Jean-Louis. 1985/1970. *Ideologiczne skutki funkcjonowania aparatu filmowego*. Tłum. Alicja Helman. „Powiększenie”, nr 1.
- Baudry, Jean-Louis. 1992/1975. *Projektor: metapsychologiczne wyjaśnienie wrażenia rzeczywistości*. Tłum. Alicja Helman. W: Alicja Helman (red.). *Panorama współczesnej myśli filmowej*. Kraków: Universitas.
- Bauman, Zygmunt. 1994. *Ponowoczesność, czyli o niemożliwości awangardy*. „Teksty Drugie”, nr 5-6 (29-30).
- Bayley, R. Child. 1983/1907. *Fotografia piktorialna*. Tłum. Małgorzata i Grzegorz Musiał. „Obscura”, nr 3 (13).
- Bazin, André. 1961/1945. *Film i rzeczywistość*. Tłum. Bolesław Michałek. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Beau, Frank. 1996. *Chronique d'une mutation annoncée*. „Cahiers du Cinéma”, nr 503 spécial: Numérique, virtuel, interactif, demain le cinéma.
- Benedyktowicz, Zbigniew (red.). 1992. *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik do krainy niemożliwości*. Warszawa: Instytut Sztuki.
- Benjamin, Walter. 1975/1936. *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*. Tłum. Janusz Sikorski. W: idem, *Twórca jako wytwórca*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.

- Berger, Peter L. i Thomas Luckmann. 1983/1966. *Spoleczne tworzenie rzeczywistości*. Tłum. Józef Niznik. Warszawa: PIW.
- Berk, Emily i Joseph Devlin (red.). 1991. *The Hypertext/Hypermedia Handbook*. New York: McGraw-Hill.
- Biggs, Simon. 1996. *Multimedia, CD-ROM, and the Net*. W: Lynn Hershman (red.). 1996. *Clicking In. Hot Links To a Digital Culture*. Seattle: Bay Press.
- Bogani, Giovanni. 1989/1988. *Zqb czasu*. Tłum. Jerzy Uszyński. „Film na świecie”, nr 370.
- Bolter, Jay David. 1991. *Topographic Writing: Hypertext and the Electronic Writing Space*. W: Paul Delany, George Landow (red.). *Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Bonitzer, Pascal. 1971-72. *Hors-champ: un espace en défaut*. „Cahiers du Cinéma”, nr 234-235.
- Borden, Lizzie. 1975. *Directions in Video Art*. W: Susan Delehanty (red.). *Video Art*. Philadelphia: Institute of Contemporary Art.
- Brakhage, Stan. 1960. *The Silent Sound Sense*. „Film Culture”, nr 22.
- Brakhage, Stan. 1963. *Metaphors on Vision*. „Film Culture”, nr 30.
- Brakhage, Stan. 1982. *Scrapbook: Collected Writings 1964-80*. New York: New Paltz, Documenttext.
- Bürger, Peter. 1974. *Theorie der Avantgarde*. Frankfurt am Main.
- Bussman, Klaus i Florian Matzner. 1993. *Nam June Paik. Eine Data Base*. Bonn: Edition Cantz.
- Cameron, Andrew. 1995. *Dissimulations: The Illusion of Interactivity*. „Millennium Film Journal”, nr 28.
- Canudo, Ricciotto. 1927. *L'Usine aux Images*. Genève.
- Caughie, John (red.). 1981. *Theories of Authorship: A Reader*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Cavell, Stanley. 1997/1982. *Fakt telewizji*. Tłum. Jolanta Mach. W: Andrzej Gwóźdź (red.). 1997. *Pejzaże audiowizualne. Telewizja – wideo – komputer*. Kraków: Universitas.
- Cerisuelo Marc. 1989. *Jean-Luc Godard*. Paris: Lherminier-Éditions des Quatre-Vents.
- Choung E. (red.). 1977. *Kunst nach 1945*. Internationale Kunstmesse. Katalog Nr.2. Wien: Künstlerhaus.
- Chyła, Wojciech. *Dyspozytyw – solipsyzm*. W: Andrzej Gwóźdź (red.). 1994. *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*. Kielce: Wydawnictwo Schumacher.
- Cinéma selon Godard*. 1989. „CinémAction”, No 52.
- Collet, Jean. 1974. *Jean-Luc Godard*. W: Jean Collet i Jean-Paul Fargier. 1974. *Jean-Luc Godard*. Paris: Éditions Seghers.
- Collet, Jean i Jean-Paul Fargier. 1974. *Jean-Luc Godard*. Paris: Éditions Seghers.
- Comolli, Jean-Louis. 1971-72. *Technique et idéologie*. „Cahiers du Cinéma”, nr 234-235.
- Comolli, Jean-Louis. 1980. *Machines of the Visible*. W: Teresa De Lauretis i Stephen Heath (red.). *The Cinematic Apparatus*. London.

- Cornwell, Regina. 1979. *Structural Film: Ten Years Later*. „The Drama Review”, 23/3, New York University.
- Cornwell, Regina. 1995. *Interactive Angst*. „World Art”, Quarterly No 2.
- Curtis, David. 1971. *Experimental Cinema. A fifty year evolution*. London: Studio Vista.
- Davis, Douglas i Allison Simmons (red.). 1977. *The New Television – A Public/Private Art*. Cambridge, Mass.
- Davis, Douglas. 1978. *The End of Video: White Vapor*. W: George Battcock (red.). 1976. *New Artists Video. A Critical Anthology*. New York: E. P. Dutton.
- Davis, Mike. 1992. *Beyond Blade Runner: Urban Control, the Ecology of Fear*. Westfield, NJ: Open Magazine Pamphlets.
- Decker-Phillips, Edith. 1998. *Paik Video*. Barriertown, NY: Barriertown, Ltd. [pierwsze wyd. niemieckie – Köln: DuMont Buchverlag, 1988].
- De Haas, Patrick. 1985. *Cinéma Intégral. De la peinture au cinéma dans les années vingt*. Paris: Transédition.
- Delehanty, Susan (red.). 1975. *Video Art*. Philadelphia: Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania.
- Deren, Maya. 1960. *Cinematography: the Creative Use of Reality*. W: *The Visual Arts Today*. Middletown, Connecticut.
- Derrida, Jacques. 1967. *De la grammatologie*. Paris: Minuit.
- Derrida, Jacques. 1967a. *L'écriture et la différence*. Paris: Seuil.
- Derrida, Jacques. 1972. *Positions*. Paris: Minuit.
- Derrida, Jacques. 1972a. *La disséminations*. Paris: Seuil.
- Derrida, Jacques. 1973. *La question du style*. W: *Nietzsche aujourd'hui*. T. 1. *Intensités* (collectif). Paris: Union Générale d'Éditions.
- Derrida, Jacques. 1975/1972. *Pismo i telekomunikacja*. Tłum. Joanna Skoczylas. „Teksty”, nr 3.
- Diamond, Sara. 1993. *Angles of Incidence. Video Reflection of Multimedia Artworks*. Banff: Media Center.
- Diesing, Eckhard i Ralf Sausmikat (red.). 1992. *Werkschau Peter Greenaway*. W: *European Media Art Festival Catalogue*, Osnabrück.
- Dixon, Wheeler Winston. 1997. *The Films of Jean-Luc Godard*. New York: State University of New York Press.
- Douin, Jean-Luc. 1989. *Jean-Luc Godard*. Marseille: Éditions Rivages.
- Dugdall, John. 1990. *Broadcast and be Damned*. „The Listener”, 26 July.
- Duguet, Anne-Marie. 1985. *The Luminous Image: Video Installation*. „Camera Obscura”, nr 13-14.
- Dusinberre, Deke i Gray Watson (red.). 1976. *Catalogue of The Festival of Expanded Cinema*. London: Institute of Contemporary Arts.
- Dziamski, Grzegorz. 1995. *Awangarda po awangardzie*. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.
- Eberhardt Konrad. 1970. *Jean-Luc Godard*. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Eizykman, Claudine. 1976. *La jouissance-cinéma*. Paris: Union Générale d'Éditions.
- Elektronika i film*. 1984. „Film na świecie”, nr 312.

- Elsaesser, Thomas. 1989/1988. *Gry miłości i śmierci, czyli Anglika przewodnik po galaktyce*. Tłum. Zbigniew Batko, „Film na świecie”, nr 370.
- Fargier, Jean-Paul. 1974. *Godard „avec” Vertov*. W: Jean Collet i Jean-Paul Fargier. 1974. *Jean-Luc Godard*. Paris: Éditions Seghers.
- Fargier, Jean-Paul. 1988. *Comme un Polonais*. „Cahiers du cinéma”, nr 405.
- Fargier, Jean-Paul. 1989. *Nam June Paik*. Paris: Art Press.
- Field, Simon. 1979. *Stan Brakhage: An American Independent Film-maker*. London: The Arts Council of Great Britain.
- Frampton. 1985. „October”. A Special Issue, nr 32.
- Frank, Peter. 1976. *Video Art Installations: The Telenvironment*. W: Ira Schneider i Beryl Korot (red.). *Video Art. An Anthology*. New York and London: Harcourt Brace Jovanovich.
- Gidal, Peter. 1971. *Andy Warhol: Films and Paintings*. London: Studio Vista / New York: E. P. Dutton.
- Gidal, Peter. 1972. *Film as film*. „Art and Artists”, vol. 7, nr 9.
- Gidal, Peter. 1975. *Theory and Definition of Structural/Materialist Film*. „Studio International”, November.
- Gidal, Peter (red.). 1978. *Structural Film Anthology*. London.
- Giżycki, Marcin. 1983. *Wizja i kalkulacja*. „Projekt”, nr 3-4.
- Godard, Jean-Luc. 1962. „Cahiers du Cinema”, nr 138.
- Godzic, Wiesław. 1991. *Film i psychoanaliza. Problem widza*. Kraków: Uniwersytet Jagielloński.
- Godzic, Wiesław. 1996. *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*. Kraków: Universitas.
- Gołaszewska, Maria. 1973. *Zarys estetyki*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Gołaszewska Maria. 1984. *Estetyka i antyestetyka*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Greenaway, Peter. 1989. *Fear of Drowning by Numbers/Règles du jeu*. Paris: Dis Voir.
- Greenaway, Peter. 1991. *Prospero's Books. A Film of Shakespeare's „The Tempest”*. London: Chatto & Windus.
- Guillon, Christian. 1994. *L'image numérique pour le cinématographie*. „CinémAction”, Hors-série nr 10.
- Gwóźdź, Andrzej (red.). 1994. *Po kinie? Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*. Kraków: Universitas.
- Gwóźdź, Andrzej (red.). 1994a. *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*. Kielce: Wydawnictwo Schumacher.
- Gwóźdź, Andrzej. 1997. *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*. Kraków: Universitas.
- Gwóźdź, Andrzej (red.). 1997a. *Pejzaże audiowizualne. Telewizja – wideo – komputer*. Kraków: Universitas.
- Gwóźdź, Andrzej. 1997b. *Nowe obrazy – nowy film – elektroniczne kino*. W: Sław Krzemiński-Ojak (red.). *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*. Białystok: Trans Humana.
- Hall, David. 1976. *British Video Art: Towards an Autonomous Practice*. „Studio International” Vol. 191, nr 981.

- Hattinger, Gottfried (red.). 1996. *Objekt: Video*. Linz: OÖ. Landesmuseum.
- Heath, Stephen. 1974. *Lessons from Brecht*. „Screen”, vol. 15, nr 2.
- Heath, Stephen. 1975-76. *From Brecht to Film: Theses, Problems (on “History Lessons” and “Dear Summer Sister”)*. „Screen”, vol. 16, nr 4.
- Heath, Stephen i Gillian Skirrow. 1977. *Television: a world in action*. „Screen”, vol. 18, nr 2.
- Heath, Stephen. 1981. *The Cinematic Apparatus: Technology as Historical and Cultural Form*. W: idem. *Questions of Cinema*, London.
- Heim, Michael. 1993. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York – Oxford: Oxford University Press.
- Hein, Birgit. 1977. *Expanded Cinema. Der Experimentalfilm als eigene künstlerische Ausdrucksform*. „KUNSTmagazin”, nr 4.
- Helman, Alicja (red.). 1972. *Estetyka i film*. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Helman, Alicja. 1976. *Historyczna rola awangardy okresu niemego*. W: Alicja Helman (red.). *Z dziejów awangardy filmowej*. Katowice: Uniwersytet Śląski.
- Helman, Alicja (red.). 1992. *Panorama współczesnej myśli filmowej*. Kraków: Universitas.
- Helman, Alicja. 1994. *Aparat*. W: *Słownik pojęć filmowych*, t. 7.
- Henaut, Dorothy i Bonnie Klein. 1970. *Challenge for Change*. „Radical Software”, vol. 1, nr 1.
- Hendrykowski, Marek. 1988. *Autor jako problem poetyki filmu*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Hendrykowski, Marek. 1998. *1905-1915, czyli D. W. Griffith*. W: Jan Rek, Elżbieta Ostrowska (red.). *Kino ma sto lat*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Hershman, Lynn (red.). 1996. *Clicking In. Hot Links To a Digital Culture*. Seattle: Bay Press.
- Herzogenrath, Wulf. 1976. *Video Art in West Germany. From reproduction to medium of conscious creativity*. „Studio International” vol. 191, nr 981.
- Higgins, Dick. 1985. *Intermedia i inne eseje*. Wybór, opracowanie i wstęp Piotr Rypson. Tłum. Marek i Teresa Zielińscy, Marcin Giżycki, Krzysztof Brzeziński. Warszawa: Akademia Ruchu.
- Hirsch, David E. Jr. 1967. *Validity in Interpretation in Literary Criticism*. New Haven – London.
- Holyński, Marek. 1976. *Sztuka i komputery*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Holyński, Marek. 1977. *Sztuka video*. „Sztuka”, nr 5.
- Hooykaas, Madelon. 1991. *From video installation to video sculpture? Some notes about video installation art on the European continent during the eighties*. W: Nik Houghton (red.). *Video Positiv*. Liverpool: Moviola.
- Hopfinger, Maryla. 1985. *Kultura współczesna – audiowizualność*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Hopfinger, Maryla. (red.). 1997. *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*. Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich.

- Hopfinger, Maryla. 1997a. *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*. Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich.
- Huhtamo, Erkki. 1996. *Digitalian Treasures, or Glimpses of Art on the CD-ROM Frontier*. W: Lynn Hershman (red.). 1996. *Clicking In. Hot Links To a Digital Culture*. Seattle: Bay Press.
- Huhtamo, Erkki. 1997. *From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes Toward an Archaeology of the Media*. „Leonardo”, vol. 30, nr 3.
- Iles, Chrissie. 1996. *The Mutability of Vision*. W: *Scream and Scream Again. Film in Art*. Oxford: Museum of Modern Art.
- Jacob, Mary Jane (red.). 1991. *Shigeko Kubota video sculpture*. New York: American Museum of Moving Image.
- James, David E. 1989. *Allegories of Cinema. American Film in the Sixties*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Jones, Steven G. (red.). 1995. *Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks – London – New Delhi: Sage Publications.
- Jordan, Sherrill (red.). 1987. *Public Art, Public Controversy*. New York.
- Kawin, Bruce F. 1978. *Mindscreen. Bergman, Godard, and First-Person Film*. Princeton: Princeton University Press.
- Kellner, Doug. 1995. *Mapping the Present from the Future: From Baudrillard to Cyberpunk*. W: *idem, Media Culture*. London: Routledge.
- Kermabon, Jacques. 1991. *Inny wymiar*. Tłum. W. Wertenstein. „Kino”, nr 2.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1986. *Koncert filmowy. O związkach między malarstwem, muzyką i filmem*. „Iluzjon. Kwartalnik Filмотeki Polskiej”, nr 3.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1987. *Awangarda – sztuka nowa i antysztuka*. „Przegląd Humanistyczny”, nr 3-4.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1988. *Od „Warsztatu Formy Filmowej” do „Łodzi Kaliskiej”*. *Z historii filmu awangardowego w Polsce*. „Powiększenie”, nr 8.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1990. *Film – sztuka Wielkiej Awangardy*. PWN, Warszawa – Łódź.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1992. *Fragmenty z kartoteki Greenawaya*. W: Ewa Mazierska (red.). *Peter Greenaway*. Warszawa: Fundacja Sztuki Filmowej.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1993. *Absolut przeciw bylejakości. Kino Zbigniewa Rybczyńskiego (1972-1980)*. „Exit. Nowa sztuka w Polsce”, nr 3 (15).
- Kluszczyński, Ryszard W. 1993a. *Film, muzyka, język*. „Exit. Nowa sztuka w Polsce”, nr 4 (16).
- Kluszczyński, Ryszard W. 1993b. *Metafizyki obrazu*. „Exit. Nowa sztuka w Polsce”, nr 1 (13).
- Kluszczyński, Ryszard W. 1995. *Film jako hipertekst: odbiór – analiza – interpretacja*. W: Ewelina Nurczyńska-Fidelska i Piotr Sitarski (red.). *Interpretacja dzieła filmowego. Teoria i praktyka*. Łódź.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1995a. *Kino – interaktywność – dekonstrukcja. Z rozważań nad cyberkulturą*. W: Wiesław Godzic i Tadeusz Lubelski (red.). *Kino według Alicji*. Kraków: Universitas.

- Kluszczyński, Ryszard W. 1995b. *Kino i rzeczywistość wirtualna*. „Więź”, nr 8.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1995c. *Postawy analityczne i autoanalityczne w sztukach medialnych*. „Exit. Nowa sztuka w Polsce”, nr 4 (24).
- Kluszczyński, Ryszard W. (red.). 1995d. *LAB 5. Międzynarodowa wystawa filmu, video i sztuki komputerowej / LAB 5. International Exhibition of Film, Video, and Computer Art*. Warszawa: Centrum Sztuki Współczesnej – Zamek Ujazdowski.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1996. *Interactivity and the Problem of Communication in the Context of Philosophy of Deconstruction*. W: Irina Alpatowa (red.). *NewMediaLogia*. Moscow: Soros Center for Contemporary Art.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1996a. *Interaktywność – właściwość odbioru czy nowa jakość sztuki/kultury?* W: Anna Zeidler-Janiszewska (red.). *Estetyczne przestrzenie współczesności*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1996b. *Modernizm – postmodernizm – dekonstrukcja. Z rozważań nad cyberkulturą*. „Magazyn sztuki”, nr 1 (9).
- Kluszczyński, Ryszard W. 1996c. *Jean-Luc Godard (w 13 obrazach)*. W: Kazimierz Sobotka (red.). *Mistrzowie kina europejskiego*. Łódź: STO Films.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1997. *Komunikowanie w sztuce interaktywnej*. W: Sław Krzemień-Ojak (red.). *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*. Białystok: Trans Humana.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1997a. *The Material Versus The Virtual. On Dialectics of Dalibor Martinis' Art*. W: Berislav Valusek (red.). *Martinis - Observatorium. Video/audio/interactive installations*. La Biennale di Venezia. XLVII Esposizione Internazionale d'Arte. Croatian Pavilion. Rijeka: Museum of Modern Art.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1997b. *Sztuka w cyberkulturze*. W: Sław Krzemień-Ojak (red.). 1997. *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*. Białystok: Trans Humana.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1997c. *Sztuka mediów i sztuka multimedialnych, albo o dwóch złudnych analogiach*. „Exit. Nowa sztuka w Polsce”, nr 2 (30).
- Kluszczyński, Ryszard W. 1997d. *Awangarda. Rozważania teoretyczne*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Kluszczyński, Ryszard W. 1997e. *Net Art*. „Magazyn Sztuki”, nr 1-2 (13-14).
- Kluszczyński, Ryszard W. 1998. *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Koch, Stephen. 1973. *Stargazer. And Warhol's World and His Films*. New York: Praeger Publishers Inc.
- Kosuth, Joseph. 1969. *Art After Philosophy*. „Studio International”, October.
- Kracauer, Siegfried. 1975/1960. *Teoria filmu*. Tłum. W. Wertenstein. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Krueger, Myron W. 1991. *Artificial Reality*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.
- Krzemień-Ojak, Sław (red.). 1997. *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*. Białystok: Trans Humana.
- Kuntzel, Thierry. 1976. *A Note Upon the Filmic Apparatus*. „Quarterly Review of Film Studies”, vol. 1, nr 3.
- Kuntzel, Thierry. 1981. *Le Défilement: A View in Close Up*. W: Theresa

- Hak Kyung Cha (red.). *Cinematographic Apparatus. Selected Writings*. New York.
- Larson, Susan C. 1978. *Los Angeles* (J. Sturgeon: *Two Video Installations*). „Artnews”, nr 5.
- Latour, Bruno i Steve Woolgar. 1986. *Laboratory Life: The Construction of Scientific Knowledge*. Princeton: Princeton University Press.
- Laurel, Brenda (red.). 1990. *The Art of Human-Computer Interface Design*. London.
- Laurel, Brenda. 1991. *Computers as Theatre*. London.
- Lawrence, Amy. 1997. *The Films of Peter Greenaway*. Cambridge University Press.
- Leary, Timothy. *Polityka ekstazy*. Tłum. Dariusz Misiuna i Robert Palusiński. Kraków: EJB.
- Lebrat, Christian (red.). 1990. *Peter Kubelka*. Paris: Paris Experimental.
- Le Grice, Malcolm. 1972. *Real Time/Space*, „Art and Artists”, vol. 7, nr 9.
- Le Grice, Malcolm. 1977. *Abstract Film and Beyond*, Cambridge, Massachusetts – London: Studio Vista.
- Le Grice, Malcolm. 1995. *Kismet, Protagonism, and the Zap Splat Factor*, „Millennium Film Journal”, nr 28.
- Lehmann, Ulrike. 1994. *Notes on the „Museumization” of Video Art*. W: Rosanne Altstadt (red.). *Videonale 6* [katalog]. Bonn.
- Leutrat, Jean-Louis. 1990. *Des traces qui nous ressemblent. Passion de Jean-Luc Godard*. Paris: Éditions Comp'Act.
- Lovell, Alan. 1982-83. *Epic Theater and Counter Cinema*. „Jump Cut”, nr 27, 28.
- Lubin, Orly. 1998. *Identity Politics, Body Politics, Location Politics*. W: Tihomir Milovac (red.). 1998. *Sanja Iveković: Is This My True Face*. Zagreb: Museum of Contemporary Art.
- Lyon, David. 1988. *The Information Society. Issues and Illusions*. Cambridge: Polity Press, Basil Blackwell.
- MacCabe, Colin. 1974. *Realism and the Cinema: Notes on Some Brechtian theses*. „Screen”, vol. 15, nr 2.
- MacCabe, Colin. 1975-76. *The Politics of Separation* (on „*Deux ou trois choses que je sais d'elle*” and „*Tout va bien*”). „Screen”, vol. 16, nr 4.
- MacCabe, Colin. 1980. *Godard: Images, Sounds, Politics*. Bloomington: Indiana University Press.
- MacCabe, Colin. 1987. *Le travail de Jean-Luc Godard en vidéo et en télévision*. „Revue Belge de Cinéma”, nr 22/23.
- Mach, Jolanta. 1973. *Collage i film*. „Kino”, nr 5.
- Magny Jöel i Gererd Courant. 1981. *Ratuj się kto może (Życie). Zatrzymanie (kreska) na obrazie*. „Film na świecie”, nr 4.
- Malina, Roger F. 1990. *Digital Image – Digital Cinema: The Work of Art in the Age of Post-Mechanical Reproduction*. „Leonardo”, Supplemental Issue.
- Marshall, Stewart. 1976. *Video Art: The Imaginary and the Parole Vide*. „Studio International”, vol. 191, nr 981.
- Martin, Marcel. 1971. *Na szlakach autentyczności*. „Kultura Filmowa”, nr 1-2.

- Matousek, Mark. 1994/1983. Wywiad ze Zbigniewem Rybczyńskim dla „Andy Warhol's Interview Magazine”. W: Zbigniew Benedyktowicz (red.). 1992. *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik do krainy niemożliwości*. Warszawa: Instytut Sztuki.
- Mazierska, Ewa. 1990. *Co to znaczy być manierystą*. „Kino”, nr 7.
- Mazierska, Ewa (red.). 1985. *Peter Greenaway*. Warszawa: Fundacja Sztuki Filmowej.
- Mc Luhan, Marshall. 1975. *Wybór pism. Przekązniki, czyli przedłużenie człowieka. Galaktyka Gutenberga. Poza punktem zbiegu*. Wyboru dokonał Jacek Fuksiewicz. Tłum. Krzysztof Teodor Toeplitz. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Mekas, Jonas. 1955. *The Experimental Film in America*. „Film Culture”, nr 3.
- Mekas, Jonas. 1972. *Movie Journal: The Rise of a New American Cinema 1959-1971*. New York: Collier.
- Mendelson, Lois. 1981. *Robert Breer. A Study of His Work in the Context of the Modernist Tradition*. Ann Arbor, Michigan: UMI Research Press.
- Metz, Christian. 1977. *Le Signifiant imaginaire. Psychoanalyse et cinéma*. Paris: Union Générale d'Éditions.
- Meyer, Peter. 1973. *Historia sztuki europejskiej*. T. 2. Tłum. Franciszek Buhl, Janina Ruszczyk, Adam Steinborn. Warszawa: PWN.
- Michalek, Bolesław. 1978. *Nowa sztuka V.A.* „Kino”, nr 12.
- Michelson, Annette. 1973. *Camera Obscura/Camera Lucida*. „Artforum”, January.
- Miczka, Tadeusz. 1992. *Wielkie ŻARCIE i POSTmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Miczka, Tadeusz. 1998. *Rzeczywistość wirtualna – nowe szanse i zagrożenia kultury i komunikacji*. W: Robert Mrózek (red.). *Kultura, język, edukacja*. T. 2. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Milovac, Tihomir (red.). 1998. *Sanja Iveković: Is This My True Face*. Zagreb: Museum of Contemporary Art.
- Miś, Andrzej. 1994. *O genezie współczesnego antyhumanizmu*. W: Bogdan Banasiak (red.). 1994. *Derridiana*. Kraków: Inter Esse.
- Mitchel, W. J. T. (red.). 1992. *Art and the Public Sphere*. Chicago – London: The University of Chicago Press.
- Mitry, Jean. 1974. *Le cinéma expérimental. Histoire et perspectives*. Paris: Seghers.
- Molderings, Herbert. 1983/1978. *Drugie odkrycie fotografii*. Tłum. Agnieszka Taborska. „Obscura”, nr 6 (16).
- Monaco, James. 1977. *The New Wave. Truffaut, Godard, Chabrol, Rohmer, Rivette*. New York: Oxford University Press.
- Morawski, Stefan. 1971. *Na tropach godardyzmu*. „Kino”, nr 2.
- Morin, Edgar. 1975/1958. *Kino i wyobraźnia*. Tłum. Konrad Eberhardt. Warszawa: PIW.
- Morse, Margaret. 1990. *Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-Between*. W: Doug Hall i Sally Jo Fifer (red.). *Illuminating Video*. New York: Aperture Foundation, Inc.
- Morse, Margaret. 1993. *Art in Cyberspace: Interacting with Machines as*

- Art at Siggraph's „Machine Culture - The Virtual Frontier”. „Video Networks”, October/November.
- Mussman, Toby (red.). 1968. *Jean-Luc Godard: A Critical Anthology*. New York: E. P. Dutton.
- Münsterberg, Hugo. 1989/1916. *Dramat kinowy. Studium psychologiczne*. Tłum. Alicja Helman. Łódź: Łódzki Dom Kultury.
- Nicolson, Annabelle. 1972. *Artist as filmmaker*. „Art and Artists”, vol. 7, nr 9.
- Nitschke, Uwe i Angelika Leitner (red.). 1989. *Video im Experimental- und Spielfilmbereich*. München.
- Noguez, Dominique (red.) 1978. *Cinéma: théorie, lectures*. Paris: Union Générale d'Éditions.
- Nowe przestrzenie sztuki*. 1997. Lublin: Galeria Biała.
- Nycz, Ryszard. 1993. *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*. Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich.
- O'Konor, Luise. 1986. *Obraz i mamidło, czyli pakt twórcy z widzem*. Tłum. Grażyna Szewczyk. „Kino”, nr 2.
- Olson, Charles. 1966. *Selected Writings*. New York: New Directions.
- Olszewski, Lechosław. 1994. *Gdzie jest człowiek? Akcyjna działalność Warsztatu Formy Filmowej*. W: Marek Wasilewski (red.) „Zeszyty Artystyczne”, 7. Poznań: PWSSP.
- O'Pray, Michael (red.). 1989. *Andy Warhol Film Factory*. London: British Film Institute.
- Ostrowicki, Michał. 1998. *Struktura sytuacji estetycznej według Marii Gołaszewskiej*. W: Franciszek Chmielowski (red.). *Estetyka sensu largo*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- O'Toole, John. 1995. *Peter Greenaway – quand l'image a le dernier mot*. „Art Press”, nr 202.
- Paini, Dominique i Scarpetta, Guy. 1985. [od redakcji]. „Art Press”, hors série no 4. Special Godard.
- Panofsky, Erwin. 1972/1934. *Styl i medium w filmie*. Tłum. Jolanta Mach. W: Alicja Helman (red.). 1972. *Estetyka i film*. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Paruzel, Andrzej. 1978. *Video instalacje 1976-1978*. Łódź: Dom Środowisk Twórczych.
- Pascoe, David. 1997. *Peter Greenaway. Museums and Moving Images*. London: Reaktion Books.
- Pejić, Bojana. 1998. *Metonymical Moves*. W: Tihomir Milovac (red.). 1998. *Sanja Iveković: Is This My True Face*. Zagreb: Museum of Contemporary Art.
- Penny, Simon. (1996). *Dwa tysiąclecia rzeczywistości wirtualnej*. tłum. Jadwiga Węgrodzka. „Magazyn Sztuki”, nr 1 (9).
- Perrée, Rob. 1988. *Into Video Art. The Characteristics of a Medium*, Rotterdam/Amsterdam: Idea Books.
- Piotrowski, Kazimierz (red.). 1998. *Promieniowanie myślokształtów. Od estetyki do antyestetyki*. Orońsko: Centrum Rzeźby Polskiej.
- Pitrus, Andrzej. 1994. *Kontrolowanie iluzji, iluzja kontroli*. W: Andrzej Gwóźdź (red.). 1994. *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*. Kielce: Wydawnictwo Schumacher.

- Plaźewski, Jerzy. 1992. *Czy spalić na stosie Jean-Luc Godarda*. „Kino”, nr 4.
- Popper, Frank. 1993. *Art of the Electronic Age*. New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Rabinovitz, Lauren. 1991. *Points of Resistance. Women, Power & Politics in the New York Avant-garde Cinema, 1943-71*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Ranvaud, Don. 1988. *Brzuch architekta (rozmowa z Peterem Greenawayem)*. „Film na świecie”, nr 357-358.
- Reddish, Liz (red.). 1991. *The early films of Peter Greenaway*. London: British Film Institute.
- Renan, Sheldon. 1967. *An Introduction to the American Underground Film*. New York: E.P. Dutton.
- Rheingold, Howard. 1991. *Virtual Reality*. London: Martin Secker & Warburg Limited.
- Robakowski, Józef. 1978. *Teksty 1970-1978*. Lublin: Galeria Arcus.
- Rosner, Katarzyna. 1981. *Semiotyka strukturalna w badaniach nad literaturą*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Roud, Richard. 1970. *Jean-Luc Godard*. London: Thames and Hudson.
- Russett, Robert i Cecile Starr. 1976. *Experimental Animation. An Illustrated Anthology*. New York.
- Rutkowska, Teresa. 1992. *Zbigniew Rybczyński – czyli siła techniki, toposów i wyobraźni*. W: Zbigniew Benedyktowicz (red.). *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik do krainy niemożliwości*. Warszawa: Instytut Sztuki.
- Rypson, Piotr (red.). 1995. *Krzysztof Wodiczko: sztuka publiczna*. Warszawa: Centrum Sztuki Współczesnej – Zamek Ujazdowski.
- Samosionek, Tomasz. 1988. *Wywiad z Pawłem Kwiekim*. „Uwaga”, nr 2.
- Sardo, Delfim. 1997. *No Place Like Home*. W: Marina Abramović: *Spirit House*. Caldas da Rainha. 7 Bienal Internacional de Escultura e Desenho das Caldas da Rainha [katalog].
- Sarkis, Mona. 1993. *Interactivity Means Interpassivity*. „Art & Cyberculture. Media Information Australia”, No 69.
- Schmidt, Siegfried J. 1993. *The Logic of Observation. An Introduction to Constructivism*. W: Eckhard Diesing, Ralf Sausmikat (red.). *European Media Art Festival Catalogue*. Osnabrück.
- Schneider, Ira i Beryl Korot (red.). 1976. *Video Art. An Anthology*. New York and London: Harcourt Brace Jovanovich.
- Schwarz, Hans-Peter. 1995. *Retroactive and Interactive Media Art. On the works of Agnes Hegedüs*. W: *Agnes Hegedüs: Interactive Works* [katalog]. Karlsruhe: Zentrum Für Kunst und Medientechnologie.
- Shamberg, Michael. 1971. *Guerrilla Television*. New York: Raindance Corp.
- Sharits, Paul. 1972. *Words per Page*. „Afterimage”, nr 4.
- Simon, Joan. 1995. *Scenes and Variations: An Interview with Joan Jonas*. „Art in America”, July.
- Sitarski, Piotr. 1995. *Co to jest “rzeczywistość wirtualna”?*. „Fa-Art”, nr 1.
- Sitarski, Piotr. 1997. *Rzeczywistość wirtualna jako medium komunikacyjne* [maszynopis rozprawy doktorskiej w posiadaniu Zakładu Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego]. Łódź.

- Sitney, P. Adams. 1969. *Structural Film*. "Film Culture", nr 47.
- Sitney, P. Adams. 1969a. *Structural Film*. "Film Culture", nr 49.
- Sitney, P. Adams (red.). 1970. *Film Culture Reader*. New York: Praeger.
- Sitney, P. Adams. 1974. *Visionary Film*. New York: Oxford University Press.
- Skwara, Janusz. 1968. *Co to jest filmowy collage?* „Kino”, nr 2.
- Smith, Patrick S. 1981. *Andy Warhol's Art and Films*. Ann Arbor, Michigan: UMI Research Press.
- Sobota, Adam. 1983. *Wokół piktorializmu*. „Obscura”, nr 4 (14).
- Solomon, Charles. 1983. „Tango”, *the Polish Dance of Alienation*. „Los Angeles Times”, 19.04. Tłum. polskie w: Zbigniew Benedyktowicz (red.). 1992. *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik do krainy niemożliwości*. Warszawa: Instytut Sztuki.
- Stooss, Toni i Thomas Kellein (red.). 1993. *Video Time – Video Space*. New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Sukenick, Ronald. 1995. *Nowojorska bohema*. Tłum. Andrzej Dorobek, Warszawa: PIW.
- Szczuchura, Daniel. 1983. *Tango, czyli nowe spojrzenie na kino*. „Kino”, nr 8.
- Szkolut, Tadeusz. 1996. *Czy możliwa (i potrzebna) jest awangarda ponowoczesna?* „Opcje”, nr 3 (14).
- Taborska, Halina. 1996. *Współczesna sztuka publiczna*. Warszawa: Wydawnictwo Wiedza i Życie.
- Thomas, Chantal. 1987. *Approches du cinéma de Peter Greenaway*. „Art Press”, nr 116.
- Thompson, D'Arcy. 1942. *On Growth and Form*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Toffler, Alvin. 1986/1980. *Trzecia fala*. Tłum. Ewa Woydyłło. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Tucker, Richard N. (red.). 1989. *Interactive Media. The Human Issues*. London: Kogan Page Ltd.
- Turim, Maureen Cheryn. 1985. *Abstraction in Avant-Garde Films*. Ann Arbor, Michigan: UMI Research Press.
- Tyler, Parker. 1970. *Poetry and the Film*. W: P. Adams Sitney (red.). 1970. *Film Culture Reader*. New York: Praeger.
- Video-Skulptur in Deutschland seit 1963*. Stuttgart: IFA.
- Vasulka, Woody i Steina (red.). 1992. *Pioneers of Electronic Art*. Linz: Ars Electronica.
- Walsh, Martin. 1981. *The Brechtian Aspect of Radical Cinema*. London: British Film Institute.
- Weinbren, Grahame. 1989. *An Interactive Cinema: Time, Tense and Some Models*. „New Observations”, nr 71.
- Weinbren, Grahame. 1993. *Vers un cinéma interactif*. „Trafic”, nr 9.
- Weinbren, Grahame. 1995. *In the Ocean of Streams of Story*. „Millennium Film Journal”, nr 28.
- Welsh, Jeremy. 1991. *Video installations in the U.K.* W: Nik Houghton (red.). *Video Positive 1991*. Liverpool: Moviola.

- Welsch, Wolfgang. 1998. *Nasza postmodernistyczna moderna*. Tłum. Roman Kubicki i Anna Zeidler-Janiszewska. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Welsch, Wolfgang. 1998a. *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*. W: Anna Zeidler-Janiszewska (red.). *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, część I. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.
- Weresa, Zbigniew. 1985. *Twórczość filmowa Zbigniewa Rybczyńskiego na tle rozwoju polskiego filmu animowanego*. [Maszynopis w posiadaniu Zakładu Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego] Łódź.
- Wiegand, Ingrid. 1978. *Videospace: Varieties of the Video Installation*. W: Georg Battcock (red.). *New Artists Video*. New York: E. P. Dutton.
- Wiertow, Dziga. 1976. *Człowiek z kamerą. Wybór pism*. Słowo wstępne do wydania polskiego: Nikołaj Abramow. Tłum. Tadeusz Karpowski. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Wigand, Rolf T. 1991. *Sieci zintegrowanych usług cyfrowych (ISDN): pojęcia, polityka, problemy*. „Przekazy i Opinie”, nr 2.
- Williams, Linda. 1981. *Figures of Desire: A Theory and Analysis of Surrealist Film*. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press.
- Wolford, Kirk i Stahl Stenslie. 1994. *CyberSM III*. W: *Proceedings of 5th International Symposium on Electronic Arts*. Helsinki: UIAH.
- Wollen, Peter. 1975. *The Two Avant-Gardes*. „Studio International”, vol. 190, nr 978.
- Wollen, Peter. 1993. *The Last New Wave: Modernism in the British Films of the Thatcher Era*. W: L. Friedman (red.). *Fires Were Started. British Cinema and Thatcherism*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Woods, Alan. 1996. *Being Naked Playing Dead. The Art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press.
- Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. London: Studio Vista.
- Zalewski, Andrzej. 1998. *Strategiczna dezorientacja. Perypetie rozumu w fabularnym filmie postmodernistycznym*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Zielinski, Siegfried. *7 Items on the Net*. W: Lynn Hershman (red.). 1996. *Clicking In. Hot Links To a Digital Culture*. Seattle: Bay Press.
- Zybertowicz, Andrzej. 1996. *Przemoc i poznanie. Studium z nie-klasycznej socjologii wiedzy*. Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

spis ilustracji

.....

1. A. Zbigniew Rybczyński *Tango* (1980)
B. Zbigniew Rybczyński *Steps* (1987)
2. Peter Greenaway *Prospero's Books* (1991)
3. Marc Caro *KO Kid* (1994)
4. Doświadczenie rzeczywistości wirtualnej
5. Simon Biggs *The Temptation of St. Anthony* (1990)
6. Karl Sims *Liquid Selves* (1992)
7. Georg Landow *Film in which there appear Sprocket Holes, Edge Lettering, Dirt Particles etc.* (1996)
8. Joachim Sauter / Dirk Lüssenbrink *Zerseher* (1992)
9. Stan Brakhage *15 Song Trails* (1965)
10. Stan Brakhage *Dog Star Man* (1961-64)
11. Stan Brakhage *Mothlight* (1963)
12. Andy Warhol *Eat* (1963)
13. Andy Warhol *Kiss* (1963)
14. Andy Warhol *Empire* (1964)
15. Andy Warhol *Chelsea Girls* (1966)
16. Malcolm Le Grice *Berlin Horse* (1971)
17. Andy Warhol *Sleep* (1966)
18. Robert Breer *Fist Fight* (1964)
19. Peter Kubelka *Adebar* (1957)
20. Fernand Léger *Le Ballet mécanique* (1924)
21. Paul Sharits i jego film *T,O,U,C,H,I,N,G* (1968)
22. Birgit i Wilhelm Heim *Roh Film* (1968)
23. Józef Robakowski *Mój film* (1974)
24. Andrzej Pawłowski *Kineformy* (1957)
25. Takehisa Kosugi *Film & Film # 4*
26. Valie Export *Tapp und Tastfilm* (1968)
27. Nam June Paik *TV Room / Exposition of Music – Electronic Television* (1963)
28. Nam June Paik *Magnet TV* (1965)
29. Paik/Abe syntezator z interfejsem
30. Zestaw wideo Sony CV Portapack
31. Józef Robakowski *Czynności* (1974)
32. Cerith Wyn Evans *Degrees of Blindness* (1988)
33. Lynn Hershman *Virtual Love* (1993)
34. Bettina Gruber/Maria Vedder *Mama's Little Pleasures* (1983)
35. Joan Jonas *Organic Honey* (1971)
36. Robert Cahen *Sept visions fugitives* (1995)
37. Nam June Paik *Participation TV* (1965)
38. Nam June Paik *K 456* (1965)
39. Nam June Paik *TV Cello* (1971)
40. Nam June Paik *TV Buddha* (1974), Stedelijk Museum, Amsterdam
41. Nam June Paik *TV Garden* (1974-78)
42. Nam June Paik *Tadaikson (The More the Better)* (1988)
43. Nam June Paik *Family Robot* (1986)
44. Vera Frenkel *...from the Transit Bar* (1997), CSW, Warszawa
45. Vera Frenkel *Body Missing* (1997), Goetesborg Kunstmuseum
46. Krzysztof Wodiczko *Laska Tulacza*
47. Sanja Iveković *Inter Nos* (1977)
48. Sanja Iveković i Dalibor Martinis *Chanoyu* (1983)
49. Sanja Iveković *Lighthouse* (1989)
50. Laszlo Moholy-Nagy *Licht – Raum – Modulator* (1922-30)
51. Takahiko Iimura *Projection Piece* (1968-72), University of Minnesota Gallery, Minneapolis
52. Nam June Paik *Exposition of Music – Electronic Television* (1963), Galeric Parnass, Wuppertal

53. Wolf Vostell *Television Decollage*, Smolin Gallery, New York (1963)
54. Breda Beban / Hrvoje Horvatić *Before the Kiss* (1993)
55. Tony Oursler *Good/Bad* (1994)
56. Dieter Kiessling *O.T.* (1988)
57. Dalibor Martinis *Circles Between Surfaces* (1994-95)
58. Adam Klimczak *Pomieszczenie Łodzi* (1998)
Wieża Ciśnień, Bydgoszcz
59. Natalia LL *Strefa paniczna* (1991)
60. Józef Robakowski *Dmuchana głowa* (1971)
61. Józef Robakowski *Rolki* (1972)
62. Józef Robakowski *Jestem elektryczny* (1996) fot. Barbara Konopka
63. Zygmunt Rytka NOE (1994)
64. Nam June Paik (współpraca Otto Piene) *Bez nazwy*
– rzeźba telewizyjna (1986)
65. Toshio Iwai *Piano as an Image Media* (1995)
66. Agnes Hegedüs *Between the Words* (1995)
67. Mirosław Rogala *Lovers Leap* (1995), Multimediale, ZKM Karlsruhe
68. Lynn Hershman *Room of One's Own* (1990-93)
69. Gusztav Hamós *The Hammer on the Envil* (1991)
70. Christa Sommerer / Laurent Mignonneau
Interactive Plant Growing (1992)
71. Christa Sommerer / Laurent Mignonneau *A-Volve* (1993-94)
72. Daniela Alina Plewe *Muser's Service* (1994)
73. Jean-Louis Boissier *Globus oculi* (1992)
74. Hellmuth Costard *Echtzeit* (1983)
75. Michael Klier *Der Riese* (1983)
76. Gusztav Hamós *Der Unbesiegbare* (1984)
77. A. Steven Spielberg *Jurassic Park* (1993)
B. James Cameron *Terminator 2 – Judgment Day* (1991)
78. Jean-Luc Godard *Masculin – Féminin* (1966)
79. Jean-Luc Godard *Tout va bien* (1972)
80. Jean-Luc Godard *Six fois deux, ou sur et sous
la communication* (1976)
81. Jean-Luc Godard *France tour/détour deux enfants* (1977-78)
82. Jean-Luc Godard *Numéro deux* (1975)
83. Jean-Luc Godard *Scénario du film Passion* (1982)
84. Jean-Luc Godard *Sauve qui peut (la vie)* (1979)
85. Jean-Luc Godard *France tour/détour deux enfants* (1977-78)
86. Jean-Luc Godard *Soft and Hard* (1985)
87. Zbigniew Rybczyński *The Fourth Dimension* (1988)
88. Zbigniew Rybczyński *Tango* (1980)
89. Zbigniew Rybczyński *Steps* (1987)
90. Zbigniew Rybczyński *The Fourth Dimension* (1988)
91. Zbigniew Rybczyński *Manhattan* (1990)
92. Peter Greenaway *Intervals* (1968-73)
93. Peter Greenaway *Dear Phone* (1976)
94. Peter Greenaway *Zed and Two Noughts* (1986)
95. A. Peter Greenaway *Zed and Two Noughts* (1986)
B. Jan Vermeer *Alegoria malarstwa* (fragm., około 1665)
96. Peter Greenaway *The Draughtsman's Contract* (1982)
97. Peter Greenaway *Man is for Man, Music, and Mozart* (1991)
98. Peter Greenaway *The Cook, the Thief, His Wife,
and Her Lover* (1989)
99. Peter Greenaway *Drawing by Numbers* (1988)
100. Peter Greenaway TV *Dante* (1985-88)
101. Peter Greenaway *The Pillow Book* (1995)
102. Peter Greenaway *Stairs* (1994) Genewa

103. A. Grahame Weinbren *Sonata* (1991-93)
 B. Grahame Weinbren *March II* (1997)
104. A. Christopher Hales *Jinxed* (1996)
 B. Christopher Hales – dyspozytyw służący prezentacji
 filmów interaktywnych
105. Luc Courchesne *Portrait One* (1990)
106. Luis Buñuel *Un chien andalou* (1928)
107. Maya Deren *Meshes of the Afternoon* (1943)
108. Ken Jacobs *Tom, Tom, The Piper's Son* (1969)
109. Malcolm Le Grice *Horror Film I* (1970)
110. Annabel Nicolson *Reel Time* (1973)
111. Zbigniew Rybczyński *Nowa książka* (1975)
112. Max Almy *Perfect Leader* (1983)
113. Richard Wright *Corpus* (1992)
114. Madelon Hooykass / Elsa Stansfield *Point of Reference* (1990)
115. Alex Hay *Grass Field* (1966)
116. Harwood *Rehersal of Memory* (1995)
117. Jaron Lanier
118. Data Glove (po prawej) i jej obraz (korelat) komputerowy
 wewnątrz VR
119. Monika Fleischmann / Wolfgang Strauss *Home of the
 Brain* (1991-92)

indeks osób

.....

A

Aarseth Espen J. 32, 233
 Abe Shuya 71, 81, 247
 Abramović Marina 79, 243
 Abramow Nikolaj 245
 Acconci Vito 79
 Adelt Leonhard 76
 Adlon Percy 139
 Allen Woody 221
 Albinioni Tomaso 174
 Almy Max 210, 249
 Alpatowa Irina 239
 Altstadt Rosanne 240
 Anders Günter 19, 233
 Anderson Laurie 212, 213
 Anger Kenneth 43, 51
 Angerer Marie-Luise 217, 233
 Antonioni Michelangelo 190
 Appleyard Bryan 178, 179, 191, 233
 Ascott Roy 28, 30, 51, 222, 230, 233
 Atkinson Terry 19, 51, 140, 233
 Autant-Lara Claude 151
 Auty Christopher 187

B

Baillie Bruce 60, 163
 Balbus Stanisław 188, 233
 Baldessari John 78
 Baldwin Michael 51
 Banasiak Bogdan 28, 29, 233, 241
 Barrett Edward 32, 233
 Barry Robert 51
 Batko Zbigniew 236
 Battcock Gregory 49, 233, 235, 245
 Baudrillard Jean 23, 238
 Baudry Anne 140, 233
 Baudry Jean-Louis 19, 233
 Bauman Zygmunt 13, 230, 233
 Bayley R. Child 76, 233
 Bazin André 135, 149, 149, 219, 233
 Beau Frank 136, 233
 Beban Breda 79, 110, 248
 Beck Stephen 71
 Bendkowski Kazimierz 62
 Benedyktowicz Zbigniew 165, 175, 233, 241, 243, 244
 Benjamin Walter 7, 25, 218, 234
 Bergala Alain 158
 Berger Peter L. 141, 234
 Bergman Ingmar 190, 238
 Berk Emily 32, 234
 Berthin-Acaillet Agnes 178
 Biggs Simon 24, 84, 199, 216, 234, 247
 Birnbaum Dara 78
 Bitzer William 209
 Bogani Giovanni 160, 178, 190, 234
 Boissier Jean-Louis 131, 132, 248
 Bolter Jay David 32, 234

Bonitzer Pascal 19, 158, 234
 Borden Lizzie 107, 108, 234
 Brakhage Stan 11, 42-48, 51, 60, 202, 207, 234, 236, 247
 Brecht Bertold 147, 237, 240, 244
 Breer Robert 54, 55, 58, 241, 247
 Broughton James 44
 Brubeck Dave 163
 Bruszewski Wojciech 62, 64, 75, 114
 Brzeziński Krzysztof 237
 Buñuel Luis 44, 205, 206
 Buhl Franciszek 241
 Bulhakow Michail 175
 Bürger Peter 95, 234
 Burgin Victor 51
 Burron Paul 152
 Bussman Klaus 83, 234

C

Cahen Robert 80, 247
 Cameron Andrew 139, 248
 Cameron James 234
 Campus Peter 79
 Canudo Ricciotto 76, 218, 234
 Carrol Lewis 187
 Caughie John 151, 234
 Cavell Stanley 24, 234
 Cerisuelo Marc 159, 234
 Chabrol Claude 151, 241
 Chmielowski Franciszek 242
 Chopin Fryderyk 174
 Choung E. 234
 Chyla Wojciech 213, 234
 Cocteau Jean 44
 Collet Jean 155, 234, 236
 Colombo Fausto 199
 Comolli Jean-Louis 19, 234, 235
 Conrad Beverly 106
 Conrad Tony 55, 57, 60, 106
 Cornwell Regina 52, 57, 203, 235
 Costard Hellmuth 137, 138, 248
 Courant Gerard 156, 157, 158, 240
 Courchesne Luc 204, 249
 Cronenberg David 139
 Curtis David 43, 56, 57, 235

D

Dali Salvador 205, 206
 Davis Douglas 70, 71, 235
 Davis Mike 23, 235
 De Haas Patrick 202, 235
 De Lauretis Teresa 235
 Decker-Phillips Edith 71, 80, 83, 108, 235
 Delannoy Jean 151
 Delany Paul 234
 Delehanty Susan 234, 235
 Deren Maya 44, 206, 207, 219, 235, 249

- Derrida Jacque 28, 29, 30, 158, 233, 235, 241
 Devarrieux Claire 158
 Devlin Joseph 32, 234
 Diamond Sara 212, 235
 Dibbets Jan 113
 Diesing Eckhard 183, 235, 243
 Dixon Wheeler Winston 153, 235
 Dodge Chris 123
 Dorfler Gillo 77
 Dorobek Andrzej 244
 Douin Jean-Luc 143, 235
 Downey Juan 72
 Duchamp Macel 101, 102
 Dugdal John 193, 235
 Duguet Anne-Marie 107, 235
 Dusinberre Deke 38, 235
 Dwoskin Steve 60, 61
 Dye David 106
 Dziamski Grzegorz 13, 235
-
- Eberhardt Konrad 143, 235, 242
 Eisenstein Siergiej 150, 172, 218
 Eizykman Claudine 176, 235?
 Emshwiller Ed 176, 235
 Elsaesser Thomas 177, 236
 Emshwiller 51, 71
 Export Valie 65, 247
- F
- Fargier Jean-Paul 83, 153, 171, 234, 236
 Field Simon 43, 47, 236
 Fifer Sally Jo 242
 Fischinger Oskar 37
 Fonda Jane 149
 Frampton Hollis 181, 236
 Frank Peter 108, 236
 Frenkel Vera 83, 84, 85, 86, 247
 Friedman L. 245
- Ⓒ
- Gehr Ernie 54, 60
 Gibson William 23
 Gidal Peter 50, 57, 58, 59, 60, 106, 181, 236
 Gizycki Marcin 168, 236, 237
 Godard Jean-Luc 12, 136, 137, 142-160, 188, 195, 234, 235, 236, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 248
 Godzic Wieslaw 13, 17, 219, 236, 239
 Golaszewska Maria 97, 236, 242
 Gorin Jean-Pierre 144, 152
 Gusella Ernest 78
 Graham Dan 78, 106, 203
 Greenaway Peter 12, 17, 20, 137, 143, 159, 160, 176-195, 233, 235, 236, 238, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 247, 248
 Griffith David Wark 205, 237
 Guillon Christian 236
 Gustafson Julie 72
 Gustowska Izabella 113
 Gwóźdź Andrzej 13, 17, 19, 58, 234, 236, 243
-
- Hales Christopher 204, 210, 249
 Hall David 108, 237, 242
 Hall Doug 242
 Hammond Roger 60
 Hamós Gusztav 129, 130, 132, 138, 139, 248
 Harrington Curtis 43
 Hattinger Gottfried 120, 237
 Heath Stephen 19, 147, 155, 235, 237
 Hegedüs Agnes 124, 130, 132, 243, 248
 Heim Michael 58, 199, 224, 237, 247
 Hein Birgit 237
 Hein Wilhelm 237
 Helman Alicja 19, 176, 233, 237, 242
 Henaut Dorothy 77, 78, 237
 Hendrykowski Marek 151, 205, 237
 Hershman Lynn 78, 84, 128, 130, 132, 234, 237, 238, 245, 247, 248
 Herzog Werner 146
 Herzogenrath Wulf 107, 108, 119, 237
 Higgins Dick 76, 237
 Hill Gary 78
 Hilliard John 113
 Hirsch David E. Jr. 28, 237
 Holyński Marek 108, 199, 237
 Hooykaas Madelon 237
 Hopfinger Maryla 17, 18, 237, 238
 Horvatić Hrvoje 110, 248
 Houghton Nik 237, 245
 Houghton Nik 39, 199, 238
-
- Iimura Takahiko 106, 247
 Iles Chrissie 106, 238
 Ingarden Roman 99, 100
 Iveković Sanja 83, 88-92, 240, 241, 242, 247
 Iwai Toshio 122, 123, 124, 132, 248
- J
- Jacob Mary Jane 238
 Jacobs Ken 41, 51, 64, 209, 249
 James David E. 44, 207, 238
 Jarman Derek 143
 Jarre Jean-Michel 212
 Johns Jasper 80
 Jonas Joan 74, 79, 244, 247
 Jones Steven G. 27, 238
 Jordan Sherill 87, 238

K

Karpowski Tadeusz 245
 Kawin Bruce F. 149, 238
 Keen Jeff 41
 Kellein Thomas 83, 244
 Kellner Doug 23, 238
 Kernabon Jacques 165, 238
 Kierkegaard Søren 89
 Kiessling Dieter 111, 112, 248
 Kitaj Ronie B. 191
 Klein Bonnie 77, 78, 237
 Klimczak Adam 113, 248
 Klier Michael 137, 138, 146, 248
 Kluge Alexander 146
 Kluszczyński Ryszard W. 4, 8, 13, 18, 19, 26, 50, 51, 62, 64, 95, 96, 98, 99, 100, 105, 112, 120, 129, 161, 166, 199, 206, 209, 216, 222, 238, 239
 Koch Stephen 50, 239
 Konopka Barbara 116, 248
 Kopczyński Onufry Bronisław 41, 208, 209
 Korot Beryl 108, 236, 243
 Kosugi Takehisa 65, 210, 247
 Kosuth Joseph 50, 97, 239
 Kracauer Siegfried 135, 219, 239
 Kren Kurt 60
 Krueger Myron 199, 221, 223, 225, 239
 Krzemień-Ojak Sław 236, 239
 Kubelka Peter 53, 54, 55, 56, 57, 240, 247
 Kubota Shigeko 238
 Kuntzel 19, 240
 Kuzyszyn Konrad 113
 Kwiek Paweł 62, 63, 70, 75, 243

L

Lach-Lachowicz Natalia 113
 Landow George 40, 57, 60, 234, 247
 Lanier Jaron 221, 249
 Larcher David 41
 Larson Susan C. 108, 240
 Lasseter John 139
 Latour Bruno 141, 240
 Laurel Brenda 199, 240
 Lawrence Amy 179, 188, 240
 Le Grice Malcolm 52, 60, 202, 210, 240, 247, 249
 Le Parc Julio 51
 Leary Timothy 229, 240
 Lebrat Christian 54, 240
 Léger Fernand 56, 247
 Legget Mike 60
 Lehmann Ulrike 69, 240
 Leitner Angelika 139, 242
 Lennon John 171
 Leonard Brett 139
 Leonardo da Vinci 80, 233, 238, 240
 Leutrat Jean-Louis 158, 240
 Lisberger Steven 139

Loffredo Silvio 56
 Lombardi Guido 56
 Lovell Alan 147, 240
 Lubelski Tadeusz 239
 Lubin Orly 90, 240
 Luckmann Thomas 234
 Lumière Auguste 56
 Lumière Ludwik 56, 218
 Lüsebrink Dirk 41
 Lye Len 37
 Lyon David 27, 240

M

MacCabe Colin 144, 147, 152, 155, 157, 240
 Mach Jolanta 148, 234, 240, 242
 Maciunas George 55, 56, 57
 Magny Joël 156, 157, 158, 240
 Malina Roger F. 240
 Mansfield Katherine 210
 Marczewski Wojciech 221
 Marker Chris 57
 Markopoulos Gregory 43, 51
 Marsh Ken 72
 Marshall Stewart 108, 241
 Martin Marcel 135, 154, 241
 Martinis Dalibor 91, 111, 112, 239, 247, 248
 Matousek Mark 241
 Matzner Florian 83, 234
 Mazierska Ewa 178, 194, 238, 241
 Mc Tiernan John 139
 McLaren Norman 57
 Mead Taylor 56
 Mekas Jonas 44, 49, 56, 241
 Meliès Georges 136, 174
 Mendelson Lois 55, 241
 Menken Marie 44
 Metz Christian 19, 219, 241
 Meyer Peter 178, 241
 Michalek Bolesław 77, 233, 241
 Michelson Annette 46, 241
 Miczka Tadeusz 179, 199, 241
 Mièville Anne-Marie 144, 153
 Mignonneau Laurent 130, 131, 132, 216, 248
 Milovac Tihomir 240, 241, 242
 Miś Andrzej 131, 241
 Mitchel W. J. T. 87, 241
 Mity Jean 56, 57, 241
 Moholy-Nagy Laszlo 101, 247
 Molderings Herbert 76, 241
 Monaco James 135, 241
 Mondrian Pieter Cornelis 80
 Montand Yves 78
 Montano Linda 149
 Moorman Charlotte 81
 Morawski Stefan 143, 241
 Morellet François 51
 Morin Edgar 51, 219, 242

Morse Margaret 27, 104, 105, 109, 242
 Moris Robert 78
 Morrisey Paul 50
 Mozart Wolfgang Amadeus 174, 191,
 193, 248
 Münsterberg Hugo 218, 242
 Muntadas Antonio 84
 Mussman Toby 144, 242
 Muybridge Edward 181

N

Namysłowski Zbigniew 164
 Nauman Bruce 78
 Nekes Werner 60
 Nicolson Annabel 106, 210, 242, 249
 Nitschke Uwe 139, 242
 Noguez Dominique 55, 242
 Nurczyńska-Fidelska Ewelina 238
 Nycz Ryszard 188, 242
 Nyman Michael 186

O

O'Konor Luise 192, 242
 Olson Charles 46, 207, 242
 Olszewski Lechosław 62, 242
 O'Pray Michael 50, 242
 Ostrowicki Michał 97, 242
 Ostrowska Elżbieta 237
 O'Tool John 181, 195, 242

P

Paik Nam June 11, 65, 70, 71, 80-83, 108,
 119, 120, 210, 234, 235, 236, 247, 248
 Pains Dominique 143, 144, 242
 Panofsky Erwin 218, 242
 Parker Alan 178
 Paruzel Andrzej 114, 242
 Pascoe David 188, 242
 Patatics Alexandru 110
 Pawłowski Andrzej 64, 247
 Pejić Bojana 90, 242
 Penny Simon 84, 131, 132, 161, 216, 242
 Perrée Rob 71, 72, 242
 Peterson Sidney 44
 Phillips Tom 193
 Picasso Pablo 80
 Pilard Philippe 178
 Piotrowski Kazimierz 118, 243
 Pitrus Andrzej 203, 243
 Plewe Daniela Alina 131, 132, 248
 Płażewski Jerzy 146, 156, 243
 Poe Edgar Allan 183
 Pollock Jackson 80
 Popper Frank 199, 243

R

Raban William 60, 181
 Rabinovitz Lauren 44, 243

Ranvaud Don 186, 243
 Ravel Maurice 174
 Reble Jürgen 41
 Reddish Liz 180, 184, 243
 Rek Jan 237
 Renoir Auguste 80
 Resnais Alain 190
 Rheingold Howard 199, 243
 Richter Hans 44, 56
 Rivette Jacques 151, 241
 Robakowski Józef 62, 63, 65, 70, 74,
 75, 79, 113, 114, 115, 116, 117, 118,
 243, 247, 248
 Rogala Mirosław 124, 125, 127, 128,
 132, 248
 Roger Jean-Henri 152
 Rohmer Eric 151, 241
 Rosner Krystyna 52, 243
 Rosi Horacio Garcia 174
 Rossini Gioacchino 174
 Rot Dieter 60
 Roud Richard 144, 243
 Różycki Andrzej 65
 Russett Robert 76, 243
 Ruszczyc Janina 241
 Rutkowska 160, 165, 169, 243
 Ruttmann Walter 76
 Rybczyński Zbigniew 12, 17, 136, 137,
 140, 159, 160-176, 165, 169, 194, 195,
 210, 233, 238, 241, 243, 244,
 245, 247, 248, 249
 Rypson Piotr 88, 237, 243
 Rytka Zygmunt 117-118, 248

S

Samosionek Tomasz 70, 75, 243
 Sandin Dan 78
 Sardo Delfim 79, 243
 Sarkis Mona 31, 243
 Sausmikat Ralf 183, 235, 243
 Sauter Joachim 41, 247
 Scarpetta Guy 143, 144, 242
 Schmidt Siegfried J. 141, 243
 Schneider Ira 108, 236, 243
 Schönberg Arnold 81
 Schubert Franz 174
 Schulz Bruno 149
 Schwarz Hans-Peter 124, 243
 Schwitters Kurt 101, 102
 Segalove Ilene 78
 Sermon Paul 90
 Serra Richard 78, 154
 Shamberg Michael 71, 243
 Sharits Paul 55,
 57, 58, 59, 60, 61, 72, 106, 244, 247
 Simmons Allison 71, 235
 Simon Joan 74, 244
 Sims Karl 26, 216, 247

Sitarski Piotr
199, 216, 221, 238, 244
Sitney P. Adams
37, 38, 44, 45, 46, 49, 51, 52,
53, 54, 55, 56, 57, 244
Skirrow Gillian 155, 237
Skwara Janusz 148, 244
Smith Patrick S. 50, 244
Sobota Adam 76, 244
Sobotka Kazimierz 239
Sobrinio Francisco 51
Solomon Charles 169, 244
Sommerer Christa 130, 131, 132,
216, 248
Spielberg Steven 139, 248
Spielmann Yvonne 26
Starr Cecile 76, 243
Stein Joël 51, 244
Steinborn Adam 241
Stenslie Stahl 130, 131, 132, 245
Stockhausen Karlheinz 81
Stooss Toni 83, 244
Sturgeon John 240
Sukenick Ronald 146, 177, 178, 244
Szczechura Daniel 168, 244
Szkolot Tadeusz 13, 244

T

Taborska Halina 87, 241, 244
Themerson Franciszka 207
Themerson Stefan 207
Thomas Chantal 244
Thompson D'Arcy 130, 244
Toffler Alvin 222, 244
Tony Oursler 110, 248
Truffaut François 151
Tucker Richard N. 221, 244
Turim Maureen Cheryn 202, 244
Tyler Parker 44, 244

U

Urbaniak Michał 173

V

Valusek Berislav 239
Vanderbeek Stan 51
Vasulka Steina 72, 136, 244
Vasulka Woody 72, 136, 244
Vostell Wolf 70, 71, 108, 248

W

Walsh Martin 147, 244
Warhol Andy 11, 41, 42, 48-50,
53, 54, 57, 106, 233, 236,
239, 241, 242, 244, 247
Wasilewski Marek 242
Waśko Ryszard 75, 79

Watson Gray 38, 235
Wegman William 79
Weibel Peter 69, 106
Weinbren Grahame 203, 245, 249
Welsby Chris 60
Welsch Wolfgang 8, 19, 245
Welsh Jeremy 119, 120, 245
Wenders Wim 139, 146
Weresa Zbigniew 164, 168, 245
Weyver John 23
Wiegand Ingrid 108, 245
Wieland Joyce 57, 60
Wiertow Dziga 162, 245
Wigand Rolf T. 21, 245
Wilde Oscar 172
Williams Linda 206, 245
Wolford Kirk 130, 131, 132, 245
Wollen Peter 176, 179, 245
Woods Alan 179, 188, 194, 245
Woolgar Steve 141, 240

Y

Yalkut Jud 71
Youngblood Gene 201, 245

Z

Zalewski Andrzej 179, 245
Zeidler-Janiszewska Anna 4, 239, 245
Zemeckis Robert 139
Zielińska Teresa 199, 245
Zybertowicz Andrzej 141, 245

indeks dziet

.....

A

- The Abyss* (1989) James Cameron 139
Act of God (1981) Peter Greenaway 180
Adebar (1957) Peter Kubelka 54, 55
All My Life (1966) Bruce Baillie 60, 163
America's Finest (1994) Lynn Hershman 129
Anthroposcope (1993) Christa Sommerer/Laurent Mignonneau 131
Anticipation of the Night (1958) Stan Brakhage 45, 207
Arnulf Rainer (1960) Peter Kubelka 54, 55
A-Volve (1993-94) Christa Sommerer/Laurent Mignonneau 131
Aż do końca świata zob. *Bis and Ende der Welt*

B

- Baby from Mâcon* (1993) Peter Greenaway 191, 192
Le Ballet mécanique (1924) Fernand Léger 56
Beauty number 2 (1965) Andy Warhol 53
Before the Kiss (1993) Breda Beban/Hrvoje Horvatić 110
The Belly of an Architect (1987) Peter Greenaway 187, 191
Berlin Horse (1971) Malcolm Le Grice 52
Between the Words (1995) Agnes Hegedüs 124
Birdy (1985) Alan Parker 178
Bis ans Ende der Welt (1991) Wim Wenders 139
Black and White (1985) Sanja Iveković/Dalibor Martinis 91
Blazes (1961) Robert Breer 55
Blinkity Blank (1955) Norman McLaren 57
Bliss (1998) Christopher Hales 204, 210
Blíže – dále (1985) Józef Robakowski 116
Blow Job (1964) Andy Warhol 54
Body Missing (1996) Vera Frenkel 86
À bout de souffle (1960) Jean-Luc Godard 152
British Sounds (1969) Jean-Luc Godard/Jean-Henri Roger 152
Brzuch architekta zob. *The Belly of an Architect*
The Business of Frightened Desires (or the Making of a Pornographer)
 (1985) Vera Frenkel 84

C

- Cage* (1993) Nam June Paik 82
Camera (1994) Tony Oursler 110
Les Carabiniers (1963) Jean-Luc Godard 145, 149
Carnet de notes sur vêtements et villes (1989) Wim Wenders 139
Chanoyu (1983) Sanja Iveković/Dalibor Martinis 91
Chase Information Wall (1992) Nam June Paik 82
The Chelsea Girls (1966) Andy Warhol 42, 50
Chinka zob. *La Chinoise*
La Chinoise (1967) Jean-Luc Godard 144, 157
Ciągłość nieskończoności (1988) Zygmunt Rytko 117
Cinétracts (1968) Jean-Luc Godard 145
Circles Between Surfaces (1994-95) Dalibor Martinis 112
Concerto for TV Cello and Video Tape (1971) Nam June Paik/Charlotte
 Moorman 81
The Contraband Tape (1984) Vera Frenkel 84
The Cook, the Thief, His Wife, and Her Lover (1989) Peter Greenaway
 191, 192
Corpus (1992) Richard Wright 211
Couch (1964) Andy Warhol 106
CyberSM III (1994) Kirk Wolford/Stahl Stenslie 130-131
Czas do dyspozycji (1989) Zygmunt Rytko 117

Czwarty wymiar zob. *The Fourth Dimension*
Czynności (1974) Józef Robakowski 75
Ćwiczenia na dwie ręce (1976) Józef Robakowski 116

D

Darwin (1992) Peter Greenaway 193
The Day Before (1984) Zbigniew Rybczyński 167, 169, 170, 171
Dear Phone (1976) Peter Greenaway 184
Death in the Seine (1989-90) Peter Greenaway 193
Deep Contact (1984-89) Lynn Hershman 129
Degrees of Blindness (1988) Cerith Wyn Evans 77
Der Riese (1983) Michael Klier 137, 138
Der Unbesiegbare (1984) Gusztav Hamós 137, 138-139
Deux ou trois choses que je sais d'elle (1966) Jean-Luc Godard 145
The Discret Charm of Diplomacy (1984) Zbigniew Rybczyński 170, 171
Divided We Speak (1997) Mirosław Rogala 127
Dmuchana głowa (1971) Józef Robakowski 115
Do utraty tchu zob. *A bout de souffle*
Dog Star Man (1961-64) Stan Brakhage 45
The Draughtsman's Contract (1982) Peter Greenaway 177, 180, 187, 188, 190, 192
Droga do sąsiada zob. *Weg Zum Nachbar*
Drowning By Numbers (1988) Peter Greenaway 177, 191, 192
Dwie lub trzy rzeczy, które o niej wiem zob. *Deux ou trois choses que je sais d'elle*
Dyskretny urok dyplomacji zob. *The Discret Charm of Diplomacy*
Dzieciątka z Mâcon zob. *Baby from Mâcon*

E

Earl King (1983-86) Grahame Weinbren 203
Eat (1963) Andy Warhol 48, 53
Echtzeit (1983) Hellmuth Costard 137-138
Electronic Garden/NatuRealization (1996) Mirosław Rogala 82, 126-127
Electronic Superhighway (1995) Nam June Paik
Empire (1964) Andy Warhol 49, 106
Exposition of Music – Electronic Television (1963) Nam June Paik 70, 81, 108

F

The Falls (1980) Peter Greenaway 187, 190
Family Robot (1986) Nam June Paik 82, 83
Film & Film # 4 Takehisa Kosugi 65, 210
Film in which there appear Sprocket Holes, Edge Lettering, Dirt Particles etc. (1966) George Landow 40
Fish Flies on Sky (1975) Nam June Paik 82
Fist Fight (1964) Robert Breer 55
Flora petrinsularis (1993-94) Jean-Louis Boissier 132
Forrest Gump (1993) Robert Zemeckis 139
The Fourth Dimension (1988) Zbigniew Rybczyński 161, 162, 167, 173
France tour/détour deux enfants (1977-78) Jean-Luc Godard 154, 158, 159
From the Transit Bar (1992) Vera Frenkel 85-86

G

Gammalion (1968) Gregory Markopoulos 60
Global Groove (1973) Nam June Paik 82
Globus Oculi (1992) Jean-Louis Boissier 132
Good Morning, Mr. Orwell (1984) Nam June Paik 82

Good/Bad (1994) Tony Oursler 110
Grass Field (1966) Alex Hay 212
Guadalcanal Requiem (1976-77) Nam June Paik/Charlotte Moorman 81

■

H Is For Hause (1973/1978) Peter Greenaway 184
The Hall of Shadows (1996) Luc Courchesne 204
Hammer on the Anvil (1992) Gusztav Hamós 129-130
Harlot (1964) Andy Warhol 53
Her Room in Paris (1979) Vera Frenkel 84
Herschel und die Musik der Sterne (1985) Percy Adlon 139
Home of the Brain (1991-92) Monika Fleischmann/Wolfgang Strauss 224
Home of the Brave Laurie Anderson 212
The Hook (1991) Steven Spielberg 139
Horror Film I (1970) Malcolm Le Grice 210
The Horseman, The Woman and the Moth (1969) Stan Brakhage 46
The Hunt for Red October (1990) John Mc Tiernan 139

■

Idę (1973) Józef Robakowski 63, 116
Images by Images I (1954) Robert Breer 54
Imagine (1986) Zbigniew Rybczyński 162, 165, 171
Imię Carmen zob. *Prénom Carmen*
Inter Nos (1977) Sanja Iveković 90
Interactive Plant Groving (1992) Christa Sommerer/Laurent Mignonneau 130
Interaktywna hodowla roślin zob. *Interactive Plant Groving*
Interim (1952) Stan Brakhage 43
Intervals (1968-73) Peter Greenaway 180-181

■

Jestem elektryczny (1996) Józef Robakowski 116
La Jetée (1963) Chris Marker 57
Jinxed (1996) Christopher Hales 204
Jurassic Park (1993) Steven Spielberg 139

■

K 456 (1965) Nam June Paik 81
Kafka (1972) Zbigniew Rybczyński 161, 175
Karabinierzy zob. *Les Carabiniers*
Kineformy (1957) Andrzej Pawłowski 64
Kiss (1963) Andy Warhol 48
KO Kid (1994) Marc Caro 20
Kobieta zamężna zob. *Une femme mariée*
Kontrakt rysownika zob. *The Draughtsman's Contract*
Kosiarz umysłu zob. *The Lawnmower Man*
Księgi Prospera zob. *Prospero's Books*
Kto wrobił Królika Rogera? zob. *Who Framed Roger Rabbit?*
Kucharz, złodziej, jego żona i jej kochanek zob. *The Cook, the Thief, His Wife, and Her Lover*
Kwadrat (1972) Zbigniew Rybczyński 161, 162, 163, 171

■

L'Orchestre (1990) Zbigniew Rybczyński 161, 164, 174
Lake Placid 80 (1980) Nam June Paik 82
Landscape 2 (1997) Luc Courchesne 204
Laska Tułacza Krzysztof Wodiczko 88
The Last Screening Room: A Valentine (1984) Vera Frenke 84

The Lawnmower Man (1992) Brett Leonard 139
Letter to Jane (1972) Jean-Luc Godard/Jean-Pierre Gorin 144, 153
Licht-Raum-Modulator (1922-30) Laszlo Moholy-Nagy 101
Lighthouse (1989) Sanja Iveković 91
Liquid Selves (1992) Karl Sims 26
Lisbon Story (1996) Wim Wenders 139
Lokomotywa (1976) Zbigniew Rybczyński 167, 171
Looking At... (1974) Sanja Iveković 91
Lorna (1979-84) Lynn Hershman 129
Lovers Leap (1994-95) Mirosław Rogala 125-126
Lustrzana kula (1971-72) Józef Robakowski
Luttes en Italie (1969) Jean-Luc Godard/Jean-Pierre Gorin 152

M

M is for Man, Music, and Mozart (1991) Peter Greenaway 191, 193
M jak mężczyzna, muzyka i Mozart zob. *M is for Man, Music, and Mozart*
Magnet TV (1965) Nam June Paik 71
Make Up Make Down (1976) Sanja Iveković 91
Mama's Little Pleasures (1983) Bettina Gruber/Maria Vedder 79
Manhattan (1990) Zbigniew Rybczyński 174
March I (1995) Grahame Weinbren 203
March II (1997) Grahame Weinbren 203, 204
Masculin-Féminin (1966) Jean-Luc Godard 148
Media (1980) Zbigniew Rybczyński 162, 168
Mein Fenster (1979) Zbigniew Rybczyński 167, 168, 169
Meshes of the Afternoon (1943) Maya Deren 206, 207
Mind Over Matter (1993) Sanja Iveković 91
Moje okno zob. *Mein Fenster*
Montażownia zob. *Schneideraum*
Mothlight (1963) Stan Brakhage 46
Mój film (1974) Józef Robakowski 63
Muser's Service (1994) Daniela Alina Plewe 131
Mutatis Mutandis (1995) Jean-Louis Boissier 132
My Faust (1991) Nam June Paik 82
My Mix (1981) Nam June Paik 82

N

Negative Egg (1993) Nam June Paik 82
NOE (1994) Zygmunt Rytka 117, 118
Notatki o strojach i miastach zob. *Carnet de notes sur vêtements et villes*
N:O:T:H:I:N:G (1968) Paul Sharits 61
Nowa książka (1975) Zbigniew Rybczyński 162, 166, 167, 169, 210
Numéro deux (1975) Jean-Luc Godard 156

O

O.T. (1988) Dieter Kiessling 111
Obiekt nietrwały (1990) Zygmunt Rytka 117
Obiekty chwilowe (1989-90) Zygmunt Rytka 117
Oj, boli mnie noga (1990) Józef Robakowski 116
Oj, nie mogę się zatrzymać (1975) Zbigniew Rybczyński 166
Opera Sextronique (1967) Nam June Paik/Charlotte Morman 81
Opus I (1921) Walter Ruttmann
Organic Honey (1971) Joan Jonas 79
Orkiestra zob. *L'Orchestre*

P
Pancernik Potiomkin (1925) Siergiej Eisenstein 172
Paranoid Mirror (1995) Lynn Hershman 129
Park Jurajski zob. *Jurassic Park*
Participation TV (1965) Nam June Paik 81
Pasja zob. *Passion*
Passion (1981) Jean-Luc Godard 143
Perfect Leader (1983) Max Almy 210
Phototrophy (1994) Christa Sommerer/Laurent Mignonneau 131
Piano as an Image Media (1995) Toshio Iwai 122-123
Piątek – sobota (1977) Zbigniew Rybczyński 162, 167, 168, 169
Pierrot le fou (1965) Jean-Luc Godard 158
Pies andaluzyjski zob. *Un Chien andalou*
Pillow Book (1995) Peter Greenaway 191, 193
Plamuz (1973) Zbigniew Rybczyński 162, 164, 165, 171
Po linii (1976) Józef Robakowski 116
Podwójne życie 1959-1975 (1976) Sanja Iveković 89
Point of Reference (1990) Madelon Hooykass/Elsa Stansfield 211
Polowanie na Czerwony Październik zob. *The Hunt for Red October*
Pomieszczenie Łodzi (1998) Adam Klimczak 113
Portrait One (1990) Luc Courchesne 204
Pravda (1969) Jean-Luc Godard/Jean-Henri Roger/Paul Buron 152
Prénom Carmen (1983) Jean-Luc Godard 143
Projection Piece (1968-72) Takahiko Iimura 106
Prospero's Books (1991) Peter Greenaway 20, 190, 193, 194
Prostokąt dynamiczny (1971) Józef Robakowski 63
Przygoda człowieka poczciwego (1937) Franciszka i Stefan Themerson 207
Pulso-funktory (1975) Mirosław Rogala 125
The Purple Rose of Cairo (1984) Woody Allen
Purpurowa róża z Kairu zob. *The Purple Rose From Cairo*

R
Ratuj się kto może (Życie) zob. *Sauve qui peut (La vie)*
Ray Gun Virus (1966) Paul Sharits 61
Reel Time (1973) Anabel Nicolson, 210
Reflections on Black (1955) Stan Brakhage 43
La Region Centrale (1970-71) Michael Snow 61
Rehersal of Memory (1995) Harwood 213
The Riddle of Lumen (1972) Stan Brakhage 46
Roh Film (1968) Birgit i Wilhelm Heim 58
Rolki (1972) Józef Robakowski 115
Room of One's Own (1990-93) Lynn Hershman 128
Równoważnia dźwiękowa (1972) Józef Robakowski 117

S
Sauve qui peut (La vie) (1979) Jean-Luc Godard 156, 157, 158
Scénario du film Passion (1982) Jean-Luc Godard 158
Schneideraum (1979) Zbigniew Rybczyński 168
Schody zob. *Steps*
Schwechater (1958) Peter Kubelka 54, 55
Sept visions fugitives (1995) Robert Cahen 80
Show Leader (1966) Bruce Baillie 60
Sieci popołudnia zob. *Meshes of the Afternoon*
Six fois deux, ou sur et sous la communication (1976) Jean-Luc Godard 154, 158
Skład 6800 (1972) Zbigniew Rybczyński 163, 164

Sleep (1963) Andy Warhol 49, 53, 106
Soft and Hard (1985) Jean-Luc Godard 160
Sonata (1991/1993) Grahame Weinbren 203
The Stairs (1994-) Peter Greenaway 195
Steps (1987) Zbigniew Rybczyński 17, 161, 171, 172
Still Life (1966) Bruce Baillie 60
Stories from the Nerve Bible Laurie Anderson 212
Strefa paniczna (1991) Natalia Lach-Lachowicz 113
Suit 212 (1976-77) Nam June Paik 82
Sympathetic Sentience (1995-96) Simon Penny 131
Szalony Piotruś zob. *Pierrot le fou*
Śmierć w Sekwanie zob. *Death in the Seine*
Święto (1976) Zbigniew Rybczyński 162, 167, 172

T

Tadaikson (The More, the Better) (1988) Nam June Paik 82
Take five (1972) Zbigniew Rybczyński 161, 162, 163, 164, 166, 169, 171
Take Me (1968) Steve Dwoskin 61
Tango (1980) Zbigniew Rybczyński 17, 162, 163, 168, 169, 170, 171, 172, 210
Taniec w altanie (1989) Józef Robakowski 116
Tapp und Tastfilm (1968) Valie Export 65
Television Decollage (1963) Wolf Wostell 108
Television Delivers People (1973) Richard Serra 154
Telewizja dostarcza ludzi zob. *Television Delivers People*
Terminator 2 – Judgment Day (1991) James Cameron 139
Test (1971) Józef Robakowski 117
The Temptation of St. Anthony (1990) Simon Biggs 24
Tom, Tom, The Piper's Son (1969) Ken Jacobs 209
T,O,U,C,H,I,N,G (1968) Paul Sharits 58, 61
Tout va bien (1972) Jean-Luc Godard/Jean-Pierre Gorin 144, 149, 153
Toy Story (1995) John Lasseter 139
Train (1966) Peter Greenaway 180
Travel to the End of Thought (1994) Sanja Iveković 91
Tree (1966) Peter Greenaway 180
A Tribute to John Cage (1973) Nam June Paik 82
Tricolor Video (1982) Nam June Paik 82
Tron (1982) Steven Lisberger 139
TV Bra for Living Sculpture (1969) Nam June Paik/Charlotte Moorman 81
TV Buddha (1974) Nam June Paik 82
TV Cello (1971) Nam June Paik 81
TV Cross (1966) Nam June Paik 81
TV Dante (1985-88) Peter Greenaway 192, 193, 194
TV Garden for Electronic Art (1974-78) Nam June Paik 82
TV-dé-collage Ereignisse und Handlungen für Millionen (1963) Wolf Vostell 70
The Twelve Loveliest Things I Know (1996) Christopher Hales 204

U

Ucieczka z kina Wolność (1990) Wojciech Marczewski
Un Chien andalou (1928) Luis Buñuel/Salvador Dalí 205, 206
Une femme mariée (1964) Jean-Luc Godard 147-148

V

- Vent d'Est* (1969) Jean-Luc Godard/Jean-Pierre Gorin 152, 160
Vertical Features Remake (1978) Peter Greenaway 185, 186-187
Video Arbor (1990) Nam June Paik 82
Video Fish (1975) Nam June Paik 82
Videofilm maszyna (1992) Józef Robakowski 116
Videodrom (1982) David Cronenberg 139
Virtual Love (1993) Lynn Hershman 78
Vladimir et Rosa (1971) Jean-Luc Godard/Jean-Pierre Gorin 153

W

- A Walk Through H* (1978) Peter Greenaway 185-186, 187
The Wall (1982) Alan Parker 178
Water Wrackets (1975) Peter Greenaway 183
Wavelength (1967) Michael Snow 61
The Way to Shadow Garden (1954) Stan Brakhage 43
Weg Zum Nachbar (1976) Zbigniew Rybczyński 162, 167, 169
Who Framed Roger Rabbit? (1988) Robert Zemeckis 139
Windows (1974) Peter Greenaway 181-183
The Winds That Wash the Seas (1995) Chris Dodge 123
Work in Progress (1994) Alexandru Patatic 110
Wszystko w porządku zob. *Tout va bien*
Wyliczanka zob. *Drowning By Numbers*

Z

- Zapis* (1972) Józef Robakowski 116
Zapis mechaniczny (1972) Józef Robakowski 117
A.Zed and Two Noughts (1986) Peter Greenaway 185, 186, 188, 191
Zen for Film Nam June Paik 210
Zerseher (1992) Joachim Sauter/Dirk Lützenbrink 41
Zupa (1974) Zbigniew Rybczyński 165, 166, 172

- 15 Song Traits* (1965) Stan Brakhage 43
31-100 (1978) Peter Greenaway 186

