

Przedmiot – obiekt – gest – instrument: od dada do wczesnej sztuki wideo

ANDRZEJ PITRUS

Sztuka wideo pierwszej połowy lat 70., nadal pozostająca w okresie pionierskim, ale jednocześnie już uformowana jako odrębna dyscyplina wypowiedzi artystycznej, bardzo często była skupiona na eksploracji właściwości nowego medium. Nic w tym zresztą dziwnego – artyści otrzymali nowe narzędzie, którego wyjątkowość starali się na różne sposoby podkreślać. Jednak ten niewątpliwie nowy obszar działań twórczych nie powstał w próżni, stanowił raczej kolejny wariant kontynuacji spuścizny wielkiej awangardy. Wielu autorów¹ piszących o rozmaitych kierunkach neoawangardowych podkreśla związki realizacji z lat 60. i 70. z wybranymi tendencjami sztuki europejskiej lat 20. Najczęściej zapewne przywoływany jest w tym kontekście dadaizm, z którego wprost wywodzą się zasady instalacji², jednej z najważniejszych form powojennej sztuki eksperymentalnej. Spopularyzowane przede wszystkim w latach 60. tendencje były w istocie kontynuacją idei asamblażu czy nawet Duchampowskich *ready-mades* – czasem niemal nieprzetworzonych przedmiotów codziennego użytku, które tylko dzięki „dotknięciu artysty” czy dekontekstualizacji lub rekompozycji stawały się dziełami sztuki.

Rzadziej w tym kontekście wspomina się o wideo (w rozumieniu *single channel video*), które postrzegane jest jako zjawisko „niematerialne”. Pisze o tym Ryszard Kluszczyński: *Ostateczne narodziny sztuki wideo przypadły (...) 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 celuloиду, 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 (...) taśma wideo jedynie zbliża się ku statusowi obiektu; nigdy go bowiem w istocie ostatecznie nie osiąga*³.

Nie sposób nie zgodzić się z tezą łódzkiego badacza – owa niematerialność wideo jest bowiem podstawą ontologiczną medium, która była zresztą bardzo często tematem dociekań i eksperymentów samych artystów. Z drugiej jednak strony warto się zastanowić, w jaki sposób wideo *zbliża się ku statusowi obiektu*. Twórcy wczesnego *single channel video* pozostawali bowiem w kręgu inspiracji sztuką Wielkiej Awangardy, często wręcz reprezentując kierunki neodadaistyczne,

jak np. Fluxus. Dlatego też zapewne była bliska im idea dzieła sztuki postrzeganego jako obiekt.

Zdaniem Hansa Richtera ⁴ dadaizm był przede wszystkim przejawem „nowej etyki artystycznej”, wynikającej ze zwątpienia w sensowność życia jako takiego. Wedle tego autora *ready-mades* Marcela Duchampa podkreślały ten właśnie aspekt – kierunku pozbawionego w istocie programu artystycznego czy jasno sprecyzowanych wyznaczników formalnych. Ale jednocześnie wskazuje dwie inne ważne cechy „wynalazku” twórcy *Fontanny: Ready mades, głosił Duchamp, stawały się dziełami sztuki przez to, że nadał im tę rangę. Przedmiot, który został przez niego „wybrany”, na przykład szufelka do węgla, opuszczał martwy świat rzeczy niedostrzeżonych przenosząc się do „żywego” świata dzieł sztuki godnych uwagi szczególnie* ⁵. Jednocześnie transformacja, jakiej dokonywał artysta, nie polegała ani na szukaniu piękna przedmiotu, ani tym bardziej na „upiększaniu” go: *O ile ktoś mimo wszystko usiłował traktować owe ready-mades jako punkt wyjścia do przeżyć estetycznych (której to możliwości Duchamp nie tylko nie zakładał, ale wręcz ją odrzucał), o ile więc ktoś gotów był na przykład podziwiać rytmikę suszarki do butelek, albo lekką elegancję rowerowego koła, o tyle pisarz kładł na ogół kres jego estetycznym rozważaniom. A jeśli mimo to się przy nich upierał? – „To bóg z nim!” mawiał wówczas Duchamp* ⁶.

Także artyści wideo, nawiązując do idei transformacji przedmiotu w obiekt artystyczny, nie poszukiwali piękna. W tym wymiarze nawiązywali do dadaizmu nie na poziomie powierzchni czy też materialnego kształtu dzieła, ale raczej odwoływali się do konceptualnego aspektu tego kierunku. Duchampa należy bowiem uznawać nie tylko za prowokatora i burzyciela, ale także za jednego z tych twórców, którzy przygotowali podstawy późniejszego przełomu konceptualnego w sztuce.

Paradoksalnie też inspiracją stały się dla nich prace dadaistów podkreślające materialność filmu – medium, które mimo wielokrotnie akcentowanej odrębności ontologicznej było przecież pierwszym przykładem audiowizualnej sztuki technologicznej. W 1923 r. Man Ray zaprezentował *Le Retour à la Raison* – film, w którym to sama taśma stawała się przedmiotem, a w chwilę później obiektem artystycznym. Artysta, posługując się techniką stykową, dowodził, że film nie jest tylko przekazywaczem, który coś musi pokazywać. Może on po prostu być, demonstrując jedynie własną obecność i wspomnianą materialność ⁷. Prawie pięćdziesiąt lat później wyzwanie powróciło: pojawiło się nowe medium, jeszcze bardziej ulotne i niematerialne niż film, który, będąc spektaklem projekcji, miał jednak fizycznie istniejącą bazę. Wideo natomiast opierało się jedynie na przebiegu elektrycznych impulsów, niewymagających w pewnych sytuacjach żadnej formy rejestracji. A jednak wideo także pozostawało w relacji do świata przedmiotów, co udowodnił już Nam June Paik, paradoksalnie jeszcze przed powstaniem pierwszych prac ściśle przynależnych do kategorii video artu. Zorganizowana przez niego wystawa *Exposition of Music – Electronic Television* ⁸ zawierała m.in. eksponaty będące odbiornikami telewizyjnymi, których przekaz był zniekształcany w czasie rzeczywistym dzięki działaniu magnesów.

Nawiązania do tradycji dadaistycznej mają w obrębie sztuki wideo charakter niejednorodny. Wynika to także z wieloaspektowego wykorzystania medium przez poszczególnych twórców – dla jednych było ono przede wszystkim środkiem służącym zapisowi działań o charakterze performatywnym, dla innych stawało się

właściwą „materią” dzieła zastępującą bardziej tradycyjne tworzywa sztuki. Ci pierwsi eksplorowali sferę transformacji i artystycznego gestu, drudzy natomiast używali wideo do badania właściwości przedmiotów, a także rozważali kwestię przedmiotowego czy też obiektowego charakteru technologii. Bo przecież, mimo wspomnianej niematerialności wideo, jest ono wytworem urządzeń w dużo większym stopniu „obecnych” niż maszyneria kina. Widz kinowy doświadcza jedynie efektów działania kinematografu, natomiast odbiorca wideo ma do technologii dostęp bezpośredni, a niejednokrotnie może sam sterować procesem wytwarzania obrazów, posługując się interfejsem.

Szczególnie ważny wydaje się ten obszar poszukiwań, który jest związany ze sferą przedmiotowości technologii wideo – jest on bowiem najbardziej swoisty dla video artu i najlepiej odnosi się do specyfiki nowego medium. Z drugiej jednak strony nawet projekty oparte na rejestracji w ciekawy sposób dokonywały rozwinięcia założeń dadaistów. Wielu performerów posługujących się kamerą elektroniczną dokonywało bowiem szczególnej redukcji pomysłów twórców z kręgu Wielkiej Awangardy, docierając niejako do końca ścieżki wytyczonej przez Duchampa i innych. Dla dadaistów istotnym tropem była przemiana, jaka dokonywała się dzięki dekonstrukcyjnej ingerencji artysty, a nawet – w skrajnych wypadkach – dzięki prostemu wskazaniu przedmiotu. Man Ray w słynnym *Podarunku* wykonał działanie mające na celu pozbawienie przedmiotu jego pierwotnej funkcji, sprawiające, że stanie się on po prostu bryłą – tak samo „bezużyteczną”, jak każde inne dzieło sztuki. Uczynił to, mocując rząd gwoździ do stopy żelazka, co można dodatkowo postrzegać jako manifestację ironii często obecnej w pracach twórców z kręgu dada. Podobnie działał Duchamp: *Fontanna* była kupionym w sklepie pisuarem, który artysta opatrzył jedynie inskrypcją i przedstawił publiczności w „niewłaściwej” pozycji sugerującej również niemożność wykorzystania przedmiotu zgodnie z jego przeznaczeniem. Mamy tu także do czynienia z conceptualną grą słów uwalniającą wiele możliwych interpretacji dzieła. Pisuar został podpisany bowiem nie „Marcel Duchamp”, ale wymyślonym nazwiskiem R. Mutt. Było ono zbitką nazwy firmy Mott Works oraz imienia jednej z postaci komiksu Buda Fishera *Mutt and Jeff*. Czasem Duchamp rezygnował nawet z takiego działania – suszarka do naczyń mogła się stać dziełem sztuki bez jakiegokolwiek widocznej ingerencji artysty.

Zarówno w pracach Duchampa, jak i Mana Raya nacisk został położony na gest artystyczny i transformację przedmiotu w obiekt. Sam przedmiot nie podlegał jednak unieważnieniu, nadal był obecny w dziele sztuki, stając się – podobnie jak w strategii conceptualistów – artefaktem⁹ będącym nośnikiem pewnej idei.

Sztuka wideo, być może właśnie dzięki rozpoznanej przez artystów niematerialności, pozwalała pójść nieco dalej: uwolnić gest od przedmiotu. Poszukiwania takie znajdziemy np. w realizacjach Bruce’a Naumana opatrywanych pozornie tautologicznymi tytułami: np. *Bouncing in the Corner* (1968), *Flesh to White to Black to Flesh* (1968), czy być może najlepiej znanym *Stamping in the Studio* (1968), w których artysta wykonuje czynności wskazane w tytułach: odbija się od ściany, przemaalowuje swoje ciało najpierw na biało, później na czarno, by w końcu zetrzeć obydwie farby i powrócić do naturalnego koloru skóry, czy wreszcie stąpa po podłodze studia. Czasem czynności te zostają zderzone z jakimś „zakłóceniem”: w *Stamping in the Studio* na przykład kamera została odwrócona o 180 stopni, nie-

jako w nawiązaniu do operacji wykonywanych przez Duchampa. Kiedy indziej przedmiotem obserwacji jest sam gest, a kamera w żaden sposób nie manifestuje swojej obecności. Jeszcze bardziej radykalna, a jednocześnie najbardziej celna jest praca Johna Baldessariego *I Am Making Art* (1971), w której artysta wykonuje najprostsze gesty – porusza po prostu kończynami, powtarzając jednocześnie tytułową frazę: „tworzę sztukę”. Oglądając prace Baldessariego i Naumana, mamy wrażenie, że gest artystyczny został w nich uwolniony od przedmiotu. Jest w nim wprawdzie do pewnego stopnia samo ciało artysty, ale wielu będzie skłonnych nadać mu status „przezroczystości”. Jesteśmy bowiem przyzwyczajeni do sytuacji, w której dzieło sztuki jest wytworem artysty i tym samym jest wobec niego zewnętrzne.

Możemy oczywiście zadać pytanie, czy charakter tych działań był uzależniony od obecności kamery? Podobnie jak możemy wyobrazić sobie, że zostały one podjęte przed publicznością, która w bezpośredni sposób może obserwować poczynania performerów. Artyści wybrali jednak formułę *video performance*, eliminując tym samym odbiorcę z obszaru wytwarzania zdarzenia artystycznego.

W ten sposób prace, w których wideo służy pozornie jedynie rejestracji zyskują inny wymiar. Stają się w pewnym zakresie autorefleksyjne, gdyż tematyzują użycie medium i wskazują na fakt, że określone działania są możliwe jedynie z wykorzystaniem wybranej przez twórców technologii. Potwierdza to tezę Yvonne Spielmann o refleksyjności wideo, jako podstawowej wręcz właściwości zjawiska ¹⁰. Jednak bardziej czytelny charakter samozwrotny mają te prace, w których eksplorowane są technologiczne możliwości wideo. Obiektem w nich staje się sama aparatura wykorzystana w działaniach twórców, obecna w sposób dosłowny, lub jako model.

Pierwszy wariant obecności technologii znajdziemy w realizacjach twórców nawiązujących mniej lub bardziej bezpośrednio do twórczości Nam June Paika, który bez wątpienia jako pierwszy wskazał na obiektowy charakter technologii wideo.

Dobrym przykładem takiej realizacji jest klasyczna dziś praca Joan Jones *Vertical Roll* (1972). Należy ona do realizacji podejmujących problematykę feministyczną, ale może być jednocześnie świetną ilustracją pewnych aspektów funkcjonowania techniki wideo. Artystka, podobnie jak wcześniej Nam June Paik, wykorzystywała efekt polegający na celowym „uszkodzeniu” urządzenia: w jej pracy ciało modelki zostało ukazane na monitorze z rozregulowaną funkcją synchronizacji pionowej. Dlatego widz nigdy nie jest w stanie w satysfakcjonujący sposób przyjrzeć się obrazom nieustannie uciekającym z pola widzenia. Niezależnie od wspomnianych wcześniej feministycznych akcentów – praca włącza się bowiem w dyskusję na temat voyeurystycznego nastawienia wobec obrazów ciała kobiecego – jest to także świetny przykład dzieła inkorporującego efekt deregulacji wywołujący się wprost ze strategii dadaistycznych.

Ciekawym przykładem wykorzystania przedmiotu do zbudowania modelu aparatu wideo jest praca Billa Violi *Migration* (1976), będąca zresztą wariantem instalacji *He Weeps For You* (1975). Realizacja ta, choć skromniejsza pod względem technicznym, stanowi przedłużenie refleksji zawartych w największym arcydziele Violi ¹¹. W tym jednokanałowym wideo widzimy postać siedzącą przed pojemnikiem, do którego spadają powoli krople wody. Poszczególne ujęcia to coraz większe zbliżenia, przy czym pierwsze z nich ujawnia technologiczny aspekt zbliżenia

wpisany w wideo. Obraz jest bowiem podzielony na linie – odwzorowujące sposób, w jaki obraz jest generowany na monitorze elektronicznym. Nie jest to przy tym odwzorowanie dosłowne; linie na monitorze zachowują układ poziomy. Viola dokonuje odwrócenia układu o 90 stopni, być może w celu bardziej skutecznego zaznaczenia tego efektu, który – przy zachowaniu właściwego ukierunkowania – mógłby stopić się z liniowym obrazem generowanym przez sam monitor. Ścieżkę dźwiękową wypełniają uderzenia gongu, które choć nie odzwierciedlają odgłosu kapiącej wody, w pewien sposób imitują wzmocniony dźwięk wykorzystany we wspomnianej instalacji.

Zarówno wideo, jak i instalacja eksplorują ciekawy obszar w pewnej mierze powiązany z kwestią reprezentacji w sferze wizualnej i zapisu audio. Przedmiotem refleksji jest w tym wypadku problem amplifikacji i zbliżenia, które są do pewnego stopnia operacjami równoległymi: pierwsza jednak jest związana z dźwiękiem, druga zaś z obrazem. Viola dostrzega tu ciekawą korespondencję: amplifikacja i zbliżenie są ukazane jako procesy należące do sfery natury i technologii jednocześnie. Wzmocnienie dźwięku może podlegać prawom akustyki, ale także wynikać z działania obwodu elektronicznego. Podobnie jest w sferze obrazu: zbliżenie jest bowiem konsekwencją wypracowania specyficznego sposobu patrzenia, ale też określonej technologii, która umożliwia przyglądanie się oddalonym obiektom w sposób niedostępny dla nieuzbrojonego oka.

Obrazy w *Migration* zostały połączone na podobieństwo technik stosowanych w kinie – Viola rezygnuje z kształtowania „strony wideo” i buduje układ składający się z następujących po sobie ujęć. W kinie struktura taka służy zwróceniu uwagi na znaczący szczegół. Przechodząc od planu ogólnego do zbliżenia, definiujemy przestrzeń, w jakiej rozgrywa się przedstawiona sytuacja, a jednocześnie kierujemy spojrzeniem widza, dokonując za niego określonych wyborów.

Na idei modelu aparatu wideo opiera się także wcześniejsza praca, której autorami są Nam June Paik i Jud Jalkut. W *Electronic Moon #2* (1969) konstruuje oni układ składający się z monitora oscyloskopu ukazującego abstrakcyjne formy deformowane dodatkowo przy użyciu magnesów (strategia stosowana przez Nam June Paika już kilka lat wcześniej) oraz skierowanej wprost na ekran kamery. Widz ogląda dokonany przez nią zapis. Widzimy jednak nie tylko zmieniające się formy generowane elektronicznie na monitorze, ale także rodzaj teatru cieni: pomiędzy urządzeniami są umieszczone są różne obiekty: dłonie, nożyczki, ale także kobieca pierś. Performance ten przywołuje strategię dadaistyczne – tu także przedmiot jest jednocześnie obiektem artystycznym, a zasada reprezentacji, zgodnie z którą sztuka ma odzwierciedlać przedmioty, ale nie być z nimi tożsama, zostaje zanegowana. Jednocześnie obiekt Nam June Paika i Juda Jalkuta jest próbą skonstruowania modelu aparatu wideo opartą na ujawnieniu jednej z fundamentalnych różnic między filmem a obrazem generowanym elektronicznie. Oferowany widzowi teatr cieni ujawnia bowiem z całą mocą fakt, iż w wideo monitor jest źródłem światła, a nie, jak w kinie, zasłoną odbijającą cienie rzutowane przez projektor. Dodatkowo – co tworzy interesującą korespondencję z *Migration* Violi – autorzy podkreślają, że wynalazek wideo jest konsekwencją obserwacji natury. Nieprzypadkowo pierwsze ujęcia przedstawiają wodę odbijającą światło, a całości towarzyszy kompozycja *Clair de lune* Claude’a Debussy’ego. Monitor wideo jest tu ukazany jako wytwór człowieka; nie byłoby go jednak bez „ekranów natury”: tafli wody, czy nawet tar-

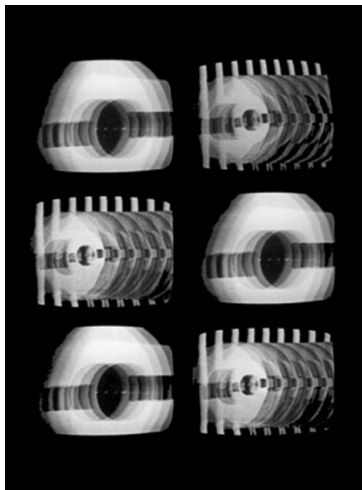
czy księżycy. To one bowiem stały się wzorem najpierw dla teatru cieni, później dla kina, a w końcu także dla technologii obrazu elektronicznego.

Bill Viola interesował się problematyką obecną w *Migration* już na początku lat 70. Jego pierwsze realizacje, zdecydowanie najsłabiej znane szerszej publiczności, mają często samozwrotny charakter. Twórca ten eksperymentował ze strategią uszkodzenia przekazu, np. w *Composition D* (1973), czy też budował proste modele, w których konfrontował zasadę działania kina i wideo, np. w *Cycles*¹² (1973). Najbardziej oryginalna wydaje się tu jednak praca zatytułowana *Information* (1973). To trzydziestominutowe jednokanałowe wideo jest w dorobku Violi pracą nietypową – przede wszystkim ze względu na niemal abstrakcyjny charakter i skupienie na technologicznych aspektach medium. Artysta zrealizował projekt dzięki przypadkowi. Punktem wyjścia był błąd w połączeniu urządzeń w studiu telewizyjnym. Sygnał z wyjścia magnetowidu został omyłkowo, za pośrednictwem miksera i krosownicy, doprowadzony do jego wejścia, na którym później został zapisany sygnał zerowy, niezawierający żadnej informacji, a będący jedynie szumem. Gdy Viola zauważył błąd popełniony przez asystenta, przekonał się, że naciskając przyciski miksera, może – na zasadzie subtrakcji – tworzyć obrazy i dźwięki będące efektem elektronicznego sprzężenia zwrotnego. W rezultacie powstał rodzaj instrumentu muzycznego¹³ pozwalającego wykonać audiowizualny utwór, w którym bazą jest rodzaj antysygnału. Mamy tu do czynienia nie tylko z subwersywnym, bo nieprawidłowym użyciem technologii, ale także ze specyficznym rozwinięciem idei dwustopniowości dzieła sztuki, w którym obiekt – pozostając artefaktem – pozwala na wytwarzanie dodatkowych jakości w sposób praktycznie nieograniczony i nieskończony. Viola przedstawił wprawdzie pracę o charakterze zamkniętym, wykonany przez niego utwór jest pojedynczą i niepowtarzalną realizacją, która została zapisana i może być odtwarzana wielokrotnie. Można jednak wyobrazić sobie udostępnienie instrumentu innym „wykonawcom”, którzy używając go, mogliby tworzyć własne kompozycje.

Eksperyment Billa Violi może przywołać na myśl prace Steiny i Woody’ego Vasulków, którzy poświęcili podobnej problematyce znaczną część swoich realizacji, zwłaszcza tych z lat 70. Już w *Matrix I* i *Matrix II* (1970-1972) dokonywali oni elektronicznych manipulacji obrazu za pomocą... syntetyzera dźwięku, czy też poszukiwali możliwości kreowania obrazów przedstawiających za pomocą oscyloskopów, np. w *Heraldic View* (1974). Bill Viola porzucił eksperymenty, które zajmowały go w początkowym okresie artystycznej kariery, by zwrócić się ku tematyce egzystencjalnej. Vasulkowie natomiast konsekwentnie eksplorowali nowe technologie: gdy pojawiły się bardziej zaawansowane miksery wizyjne – jako pierwsi użyli ich w działaniach artystycznych, gdy wideo spotkało się z technologią komputerową, z ochotą sięgnęli po nowe narzędzia. Ich poszukiwania są dowodem na to, że zarysowany tu problem nadal może być inspirujący dla twórców sztuki elektronicznej. Nasz świat w postępie geometrycznym wypełnia się przedmiotami czekającymi na dotknięcie artysty.

ANDRZEJ PITRUS

- ¹ Zwraca na to uwagę np. Ryszard Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Rabid, Kraków 2002.
- ² Por., tamże, s. 101-102.
- ³ Tamże, s. 72.
- ⁴ Por. H. Richter, *Dadaizm*, tłum. J. St. Buras, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1986, s. 9.
- ⁵ Tamże, s. 147-148.
- ⁶ Tamże, s. 148.
- ⁷ Na ten aspekt zwracają uwagę: Emanuelle de L'Ecotais i Mark, *Dada Films*, w: *Dada*, ed. L. Dickerman, National Gallery of Art, Washington 2006, s. 413.
- ⁸ Wystawa została zorganizowana w galerii Parnass w Wuppertalu.
- ⁹ O funkcji artefaktu w sztuce konceptualnej pisze: R. Kluszczyński, *Od konceptualizmu do sztuki hipermediów*, w: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 1999, s. 80.
- ¹⁰ Dokładną klasyfikację autotematycznych strategii *video artu* czytelnik znajdzie w: Y. Speilmann, *Video. Das Reflexive Medium*, Suhrkamp Press, Frankfurt 2005.
- ¹¹ Jest ona w pewnym zakresie uzupełnieniem *Reflecting Pool*, najbardziej znanej realizacji *single channel* Violi, o której pisałem w: „*The Reflecting Pool*” *Billa Viola – wymiary obrazu wideo*, „Kwartalnik Filmowy” 2008, nr 64, s. 94-102. Wskazałem tam wątki, które mogą okazać się użyteczne także w procesie odczytania *Migration*.
- ¹² W pracy zostały zestawione monitor i ustawiony przed nim elektryczny wiatrak imitujący działanie migawki w kamerze filmowej.
- ¹³ Sformułowania tego użył w odniesieniu do swojej pracy sam artysta. Por. B. Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House*, The MIT Press, Cambridge 1995, s. 30.



Matrix I, real. Steina i Woody Vasulka (1970-1972)