

Agnieszka Sosnowska

Tożsamość wideo – narodziny medium

Media, Kultura, Społeczeństwo nr 1 (6), 143-151

2011

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

AGNIESZKA SOSNOWSKA
Uniwersytet Warszawski
agasosnowska@vp.pl

TOŻSAMOŚĆ WIDEO – NARODZINY MEDIUM

Akt założycielski sztuki wideo miał miejsce w październiku 1965 roku, w momencie, kiedy koreańskiego pochodzenia artysta Nam June Paik¹ wychodzi ze sklepu Liberty Music Store w Nowym Jorku, trzymając w ręku jedną z pierwszych przenośnych kamer wideo. W tym samym czasie w amerykańskiej metropolii przebywa z jednodniową wizytą papież Paweł VI². Paik zostaje zatrzymany w korku, który powstaje w wyniku przejazdu papieskiego konwoju samochodowego i robi wtedy nowym sprzętem przełomowe ujęcia parady, które przeszły do historii sztuki XX wieku. Wieczorem nagranie zostaje zaprezentowane publicznie w Cafe Go Go w dzielnicy Greenwich Village. Towarzyszy mu manifest prorokujący, że medium elektroniczne zrewolucjonizuje sztukę i podobnie jak kolaż zastąpił technikę olejną, lampa katodowa zastąpi płótno. Autor nagrania nie poprzestaje jednak na tych prorocztwach, ale ogłasza samego siebie ojcem wideo, co jak dzisiaj wiemy było aktem performatywnym i przełożyło się na uznanie Nam June Paika wizjonerem sztuki XX wieku. Nadał on również gestowi wideo już u jego genezy ideologiczny charakter, który manifestował się przede wszystkim wystąpieniem przeciwko kulturze masowej – w tym telewizji. Na początku lat 60. artysta pracował intensywnie w studiu, do którego znosił potajemnie odbiorniki telewizyjne i we współpracy z elektronikiem poznawał ich właściwości, a także przeprowadzał eksperymenty.

Efekty tych pionierskich badań zostały zaprezentowane w 1963 roku na wystawie *Exposition of Music – Electronic Television* w galerii Parnas w Wuppertalu, w przestrzeni której umieszczono dwanaście telewizorów ustawionych na ten sam kanał.

¹ Kompozytor, performer, artysta, który wprowadził do sztuki media elektroniczne. W latach 50. XX wieku studiował filozofię oraz muzykę w Tokio. W latach 1958–1963 Paik mieszkał i pracował w Kolonii w kręgu ówczesnej europejskiej awangardy będąc pod silnym wpływem prac Johna Cage'a. Związał się z ruchem Fluxus. W 1964 roku wyjechał do Nowego Jorku, gdzie eksperymentował z techniką telewizyjną i wideo.

² 4 października 1965 roku papież Paweł VI odbył jednodniową wizytę w Nowym Jorku, w czasie której wygłosił homilię na stadionie oraz odwiedził główne biuro Organizacji Narodów Zjednoczonych w Nowym Jorku.

Na każdym z odbiorników obraz został jednak zmodyfikowany i zakłócony przy użyciu magnesów, wideosprzężeń, syntezatorów, a następnie oddany widzom do samodzielnego manipulowania. Dzięki temu zabiegowi wprowadzona została zmiana w charakterze relacji zachodzącej między biernym odbiorcą gotowych audycji a emitującym urządzeniem. Interaktywny element pozwolił przededefiniować rolę przekazu telewizyjnego z niezmiennego komunikatu na otwartą strukturę, która stanowi zaledwie punkt wyjścia dla własnej inwencji.

Slogany takie jak „TV atakowało nas całe nasze życie – teraz możemy im oddać” (cyt. za: Meigh-Andrews 2006: 18) towarzyszyły sztuce Nam June Paika już od początku lat 60. i miały znaczny wpływ na perspektywę, z której były interpretowane pierwsze prace wideo oraz popularyzację medium w środowisku silnie zorientowanym opozycyjnie. Wielu artystów i intelektualistów zaczęło bowiem w tym czasie dostrzegać w telewizji narzędzie kontroli państwowej, podziału klasowego i genderowego, który dokonywał się przy pomocy zabiegów komercyjnych i potwierdzał system dominacji. Warto zwrócić uwagę na paradoks dotyczący medium wideo: narodziło się ono w samym sercu środowiska telewizyjnego kreującego kulturę masową, dzieli również wspólną ontologię obrazu z telewizorem, zwróciło się jednak przeciwko własnym korzeniom i pierwotnemu przeznaczeniu, stając się narzędziem przeprowadzania krytyki, ataku, oraz ważnym elementem rewolucji lat 60.

Druga wersja narodzin wideo jako medium, za swój punkt inicjacyjny obiera eksperymenty przeprowadzane przez Andy’ego Warhola. W 1965 roku artysta zgodził się przez miesiąc testować prototypową kamerę przenośną firmy Norelco, która została mu wypożyczona przez magazyn „Tape Recording” w zamian za udzielenie później wywiadu, w którym zostały podsumowane możliwości nowego sprzętu. W sierpniu 1965 roku Warhol stworzył nie tylko pierwsze wideo, ale w zasadzie pierwszą instalację wideo. *Outer and Inner Space* jest jedyną pracą Warhola, która łączy technikę filmową i wideo. Artysta zastosował tu dwie równoległe projekcje filmów 16 mm. Na obu z nich widzimy gwiazdę The Factory, Edie Sedgwick, siedzącą przed dużym ekranem telewizora, na którym pojawia się obraz odtworzony z nakręconego wcześniej filmu wideo. Twarz aktorki zwrócona jest wprost do kamery i zestawiona z obrazem na telewizorze przedstawiającym jej twarz obróconą profilem w prawą stronę i skierowaną do góry, tak jakby mówiła do kogoś, kto stoi tuż nad nią. Oba zbliżenia zostają ustawione w taki sposób, aby z perspektywy widza były tych samych rozmiarów. Pozwala to zbudować iluzję rozmowy między nimi. Sedgwick, stylizując się na diwę Hollywood, z papierosem w dłoni, prowadzi rozmowę ze swoim sobowtorem, odpowiada również na pytania dochodzące spoza kadru. Mamy tu do czynienia z równoczesnym dialogiem na dwóch poziomach: na poziomie wizerunków aktorki oraz dwóch rodzajów zapisu – filmowego i wideo.

Warhol antycypuje w tej pracy przyszły postęp zarówno w filmie, jak i wideo, przez połączenie tych dwóch mediów w ramach jednej formy, a także wpisanie kilku kadrów w jednym.

W czasie miesięcznego dostępu do wideo, Warhol nakręcił przynajmniej jedenaście półgodzinnych taśm przedstawiających ludzi w The Factory, w tym dwie półgodzinne taśmy z Sedgwick

na potrzeby *Outer and Inner Space*. Jak wyjaśniał w wywiadzie dla „Tape Recording”, „(...) najbardziej pociągała go możliwość natychmiastowego odtworzenia wideo oraz sposób w jaki pętla feedbacku popychała go do stworzenia portretu sobowtóra przez ustawianie kogoś przed własnym obrazem wyświetlanym na monitorze wideo” (Spielmann 2008: 78).

Przede wszystkim jednak *Outer and Inner Space* jest pracą fascynującą ze względu na to, że jako pierwsza reakcja na pojawienie się medium wideo, nie tylko bada możliwości nowego sprzętu, ale stanowi refleksję nad samą estetyką wideo.



Andy Warhol, *Outer and Inner Space*, 1965, 33'00"

Pomimo rozbieżności we wskazywaniu pierwszeństwa, początki samej sztuki wideo wiążą się nierozdzielnie z wprowadzeniem w 1965 roku przez firmę Sony na rynek kamer wideo o nazwie Portapak. Sony Portapak to pierwszy przenośny system wideo. Składał się z dwóch elementów: czarno-białej kamery oraz półcalowego magnetowidu do zapisu na taśmie długości do trzydziestu minut. Odtworzenie nagrania wymagało natomiast dodatkowego, zewnętrznego urządzenia. Przenośne kamery w pierwszej fazie ich rozwoju nie były na tyle małe i poręczne, na ile wskazywałaby ich nazwa. Ważyły jednak niewiele i jedna osoba była w stanie obsłużyć samodzielnie kamerę i magnetowid. Odtworzenie taśmy nie wymagało czasochłonnego wywołania, jak w przypadku filmu, a mogło nastąpić zaraz po nakręceniu materiału. Cena całego zestawu zamykała się w kwocie 2000 dolarów – „nieco mniej niż tani samochód i nieco więcej niż dobry zestaw wideo” (Antin 1997: 252). Mieściła się więc w zasięgu portfela prywatnej osoby – w przeciwieństwie do kamer telewizyjnych, czy filmowych. Dostępność kamery wideo stanowiła przełom w systemie dystrybucji techniki ruchomych obrazów. Otworzyła możliwość korzystania z niej zarówno artystom, dokumentalistom, jak i niezależnym od wielkich stacji telewizyjnym reporterom.

Montaż materiału wideo ma jednak o wiele bardziej zaawansowany charakter niż montaż filmowy oparty na zestawianiu klitek. Synchronizowanie obrazów wymaga wiele czasu, wysiłku, wiedzy technicznej, które i tak nigdy nie zapewniają pełnej kontroli nad procesami elektronicznymi. W związku z tym efekt końcowy pozostaje zawsze do pewnego stopnia niespodzianką i zależy od przypadku. Warto przywołać dokładny opis kolejnych kroków montażu znajdujący się w artykule Davida Antina *Wideo – znamienne cechy medium*, aby zwrócić uwagę na skomplikowany charakter warstwy wizualnej prac wideo:

Obrazy wideo muszą być montowane elektronicznie poprzez zbieranie sekwencji ze źródła, bądź źródeł, i porządkowane w określony sposób na taśmie znajdującej się w innym urządzeniu. Obrazy zostają elektronicznie oddzielone od siebie za pomocą elektronicznego sygnału pojawiającego się (w USA) 30 razy na sekundę. Jeśli chce się umiejscowić jeden ciąg obrazów tuż po innym, który już został wgrany na inną taśmę, należy połączyć krawędź ostatniego kadru z krawędzią pierwszego, co w praktyce oznacza, iż silniki obydwu urządzeń muszą być zsynchronizowane do trzydziestej części sekundy i istnieje musi sposób odczytania każdej krawędzi kadru dla uzyskania pewności, że obie nagrane sekwencje są ze sobą zsynchronizowane (Antin 1997: 252).

Odwrotna proporcjonalność – łatwość rejestracji prac wideo a skomplikowany proces montażu – prowadzą do wykształcenia się estetyki waloryzującej prostotę i czystość obrazu kręconego jednym ujęciem. Typowe dla obrazu wideo zachwiania stają się natomiast cechą wyróżniającą, a także, z perspektywy samego medium, przykuwającą uwagę. Paradoksalnie pozwala to dostrzec w szorstkim i amatorskim charakterze warstwy wizualnej wartość samą w sobie. Przypadkowy znak interpunkcyjny nabiera tu znaczenia ze względu na to, że oddziela wideo od estetyki telewizyjnej, która dominuje nad wszystkim, co pojawia się na ekranie telewizyjnym. Co jednak sprawia, że nagranie Paika z przyjazdu papieża czy materiał Warhola poświęcony jednej z gwiazd The Factory, mogły stać się fundacyjnymi dziełami sztuki wideo? Na podstawowym poziomie było to możliwe ze względu na to, że obaj artyści byli już znani ze swojej działalności w obszarze sztuk wizualnych, a kamery wideo użyli jako rozwinięcia swojej wcześniejszej twórczości. W przeciwieństwie na przykład do działalności reporterów, Nam June Paik stworzył nagranie niekomercyjne, będące jego osobistą reakcją, a nie nakierowaną na konkretny efekt, relacją z wizyty papieża. Sztuka wideo pozostaje niezależna i rozpoznawalna pośród innych sposobów wykorzystywania materiałów wideo, które często aspirują do statusu dzieła sztuki – jak na przykład niektóre dokumenty, informacje telewizyjne czy reportaże. Dzieło sztuki wyróżniałaby tu intencjonalność artysty, który tworzy je ze względu na nie samo, a nie ze względu na inne cele.

Tożsamość wideo

Na przestrzeni ostatnich pięćdziesięciu lat, od 1965 roku, jesteśmy świadkami błyskawicznego rozwoju analogowej i cyfrowej techniki rejestracji obrazu. W tym czasie wideo przebyło drogę od specjalistycznego sprzętu, dostępnego tylko potężnemu przemysłowi telewizyjnemu z monopolem na dystrybucję obrazów, do urządzenia, które każda rodzina klasy średniej zabiera ze sobą na wakacje i którego używa do dokumentacji życia rodzinnego. W jednej z najnowszych publikacji dotyczących sztuki wideo *Video. The Reflexive Medium* Yvonne Spielmann przeprowadza bardzo drobiazgową analizę samego medium, zestawiając je z filmem, telewizją oraz komputerem w celu uchwycenia tego, co można by nazwać tożsamością wideo. Autorka buduje sieć różnic, opierając się na technicznej analizie konstrukcji sprzętu wideo, sposobu powstawania obrazu, zbierania światła przez obiektyw oraz zapisu na taśmę wideo. W proponowanej perspektywie każde medium prowadzi do wykształcenia się określonej estetyki. Istnieją więc immanentne warunki określające jej ramy oraz możliwości.

Użytkownicy natomiast – w tym wypadku artyści jako pierwsi odbiorcy medium, działając w zakreślonych już z góry ramach – badają ich strukturę, ograniczenia, szukają potencjalnych zastosowań. Nowa estetyka domaga się konkretyzacji w postaci działań – prac artystycznych – które nadałyby jej formę. Autorka stawia sobie za cel wykazanie, że estetyka wideo jest autonomiczna i opiera się na mocnych fundamentach, które nie zostają zbudzone w momencie wprowadzenia techniki cyfrowej.

Badania nad elektroniczną obrazowością wychodzą z perspektywy medioznawczej i przyjmują podporządkowanie kultury obrazu wielu warunkom – pisze Spielmann. – W tym kontekście medium wideo nie przez przypadek zajmuje wyjątkową pozycję w debacie dotyczącej mediów; w elektronicznym medium wideo na różnych poziomach ma miejsce konfrontacja z rozwojem techniki „analogowej” w „cyfrową”, co zachodzi równolegle z jego rozwojem w samym medium w cechę specyficzną dla wideo. (...) Wideo manifestuje swoją odrębność nie tylko w analogowym formach, ale również cyfrowych (Spielmann 2008: 24).

Warto przyjrzeć się szczególnie sposobowi, w jaki Yvonne Spielmann buduje argumentację swojej tezy. Większość książek dotyczących nowych mediów prowadzi narrację o sztuce wideo, opierając się na konkretnych i emblematycznych pracach artystycznych, które wpłynęły na rozwój tej dziedziny. Bardzo interesująca wydaje się tutaj rezygnacja z takiej analizy na rzecz poszukiwania warunków oraz jakości determinujących skomplikowaną relację zachodzącą między techniką a medium. Autorka wyprowadza czytelnika z charakterystycznego dla społeczeństw konsumpcyjnych stanu oczarowania, gdzie produkt zostaje odseparowany od samego procesu produkcji. W przełożeniu na wideo, film i telewizję ten stan polegałby na podaniu widzowi już gotowych artefaktów – filmów czy programów. Samo funkcjonowanie kamery czy telewizora, nierozłącznie związane z ontologią obrazu danego medium, zostaje bowiem często przemilczane prawdopodobnie ze względu na powszechną niechęć do zagłębiania się w szczegóły techniczne, a już tym bardziej konstrukcyjne. Dla Spielmann jest to droga, którą trzeba przejść, aby zrozumieć medium i móc przystąpić do jego analizy. Z tego względu książka *Video. The Reflexive medium* wprowadza czytelnika w techniczne detale, opisuje procesy rejestracji obrazów oraz wypunktowuje różnice i podobieństwa zachodzące między telewizją, wideo a filmem. Już w pierwszym akapicie książki mocno zostaje podkreślona skomplikowana zależność medium od techniki:

Wideo jest medium elektronicznym. Oznacza to, że jest ono zależne od elektronicznego transferu sygnałów. Wideo jest złożone z sygnałów, które pozostają w ciągłym ruchu. Sygnały wideo są generowane wewnątrz kamery i mogą cykulować pomiędzy nagrywaniem a odtwarzaniem (*closed circuit*). Mogą być w różny sposób modyfikowane przez procesory i kluczowane³ (*keying*) oraz transmitowane zarówno dźwiękowo, jak i wizualnie. Wideo jest pierwszym prawdziwie audiowizualnym medium, które, w przeciwieństwie do filmu, nie generuje obrazów jako elementów, a także nie ukazuje materialności pojedynczej klatki filmowej; które wykorzystuje jedno pasmo dla obrazu i jedno dla dźwięku. W ten sposób zróżnicowane, przetwarzanie sygnału elektronicznego oddaje – w nagrywaniu, transmitowaniu oraz odtwarzaniu – chwiejne stany obrazowości, które są zmienne pod względem swojej skali, formy, ukierunkowania oraz wymiarów (Spielmann 2008: 1).

³ Kluczowanie jest jedną z technik modulacji, która umożliwia samorzutną lub celową zmianę parametrów sygnału elektromagnetycznego.

Atrakcyjność kamery jako urządzenia rejestracji ruchomych obrazów na taśmie magnetycznej opiera się na jego poręczności oraz możliwości natychmiastowego odtworzenia nagranych materiałów. Można ją ze sobą wszędzie zabrać, umożliwiając szybką reakcję zarówno w przypadku rejestracji wydarzeń publicznych, jak i tych wchodzących w sferę prywatną. Odtworzenie nagranych materiałów może natomiast zostać dokonane w zasadzie w każdej przestrzeni i warunkach, bez potrzeby posługiwania się ekranem. Fascynacja wideo na przełomie lat 60. i 70. opierała się na jego synchronizacji ze współczesnym rytmem życia, które drastycznie przyspieszyło i niezbędne stało się wypracowanie zewnętrznych metod „chwytania chwil”. Utrata zdolności do przeżywania teraźniejszości samej w sobie przekładała się na niezwykle popularność kamery wideo oraz aparatu fotograficznego jako niezależnych od ludzkiej pamięci sposobów przechowywania wspomnień. Próba dotknięcia teraźniejszości, pragnienie zatrzymania czasu, przeczenie nieodwracalności przemijalności składają się na wąski obszar wspólny obu tych mediów.

Odnosząc się do historii filmu, można stwierdzić, że jego charakterystyczną cechą jest dążenie do przeniesienia widza w inną rzeczywistość. Wiąże się to z próbą uczynienia przezroczystym semantycznie samego medium oraz uruchomienia mechanizmów identyfikacji-projekcji. Wideo natomiast zazwyczaj zewnętrzna wobec obrazu pozycję widza. Podkreślony w ten sposób zostaje sam aspekt percepcji, obserwacji oraz bycia widzem. Sztuka wideo prawie od samego początku swojego istnienia prezentowana jest w formie instalacji, gdzie widz nie jest pasywny, jak w przypadku filmu, lecz może poruszać się w przestrzeni danego pomieszczenia, wybierać monitor oraz kąt widzenia. Ma to na celu zbliżenie do postulowanego aktywnego uczestnictwa. W praktyce wiąże się to jednak z innym podejściem do obrazu. Przestaje on być już tak wciągający – magia pryska. Odbiór odbywa się w stanie rozproszonej uwagi, gdzie widz nie poddaje się sile obrazu oraz narracji, ale ma możliwość wpływu na przebieg własnego doświadczenia, dzięki wprowadzeniu w urządzenia wideo takich funkcji jak: przewijanie, pauza, stop. Według Ryszarda Kluszczyńskiego zmiana charakteru dyspozytywu stanowi emblematyczną różnicę między kinem a wideo. „Sztuka wideo okazuje się w tej perspektywie kolejnym stadium procesu przeobrażeń zmierzających w stronę kultury interaktywnej” – pisze autor książki *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* (Kluszczyński 1999: 25). Brak tu również specyficznej przestrzeni prezentacji, która mogłaby zostać porównana z kinem. Materiał nagrany na kamerze wideo można obejrzeć w zasadzie w każdym pomieszczeniu, niekoniecznie publicznym. Jak słusznie zauważa Kluszczyński,

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 jego programie) (Kluszczyński 1999: 24).

Ze względu na wygląd zewnętrzny kamera wideo do złudzenia przypomina mniejszą wersję kamery filmowej. Posiada podobny obiektyw, który zapewnia ten sam sposób rejestracji promieni światła na powierzchni taśmy. Odtworzone nagranie na pierwszy rzut oka różni się przede wszystkim jakością, ale funkcja w zasadzie jest ta sama: reje-

stracja ruchomego obrazu. Odrębność, która pozwoliła uniezależnić się wideo od filmu i odnaleźć własną tożsamość, leży w równoczesności rejestracji i transmisji, a także synchronizacji dźwięku oraz obrazu. Taśma wideo jest magnetyczna, co oznacza, że dochodzące do obiektywu kamery światło jest przepisywane na sygnały elektroniczne. Gdy promienie świetlne wpadają do kamery obiektyw załamuje je tak, by tworzyły ostry obraz na tak zwanej tarczy, czyli światłoczułej płycie. Podczas zapisu głowica elektromagnetyczna za pomocą silnego pola namagnesowuje taśmę, a podczas odczytu wychwytuje zmiany pola spowodowane różnym namagnesowaniem taśmy. Sama taśma nie składa się z poszczególnym klatek, jak taśma filmowa. Zapis dźwięku oraz obrazu jest natomiast równoczesny i nie ma możliwości poprowadzenia ich dwiema odrębnymi ścieżkami albo nagrania niezależnie i potem zmontowania razem. Ze względu natomiast na to, że oba elementy zostają zapisane na jednym nośniku, jakim jest taśma, dźwięk odgrywa ważną rolę przy późniejszym przepisywaniu sygnału na obraz.

(...) Na audiowizualną cechę charakterystyczną wideo składa się fakt, że sygnały dźwiękowe, które mogłyby zostać wygenerowane przez syntezytor, są przekształcane w sygnały obrazowe po to, aby sygnały dźwiękowe mogły mieć wpływ na to, jak wygląda wideo i vice versa – informacja zawarta w sygnałach wideo może być w tym samym czasie emitowana wizualnie oraz dźwiękowo (Spielmann 2008: 2)

– podkreśla Yvonne Spielmann.

Spotykamy się więc tutaj z zupełnie inną ontologią obrazu, która nie opiera się na iluzji wzrokowej jak w filmie. Wrażenie ruchu nie jest budowane bowiem przez sukcesywnie przeskakujące przed naszymi oczami klatki, a za pomocą synchronicznego skanowania sygnałów elektronicznych na monitor. Dzięki wideo dochodzi do wydobycia konstruowanego charakteru rzeczywistości prezentowanej na przykład przez film. Zdaniem Spielmann wideo można rozumieć w danym dyskursie jako narzędzie transformacji obrazowości (*transformation imagery*).

Podczas gdy dla fotografii, a także filmu pojedynczy obraz albo sekwencja połączonych pojedynczych obrazów jest tym, co się liczy, wideo wyróżnia się przez fakt, że transformacje między obrazami są centralne – a nawet więcej – te zmiany są zawsze wyraźnie odzwierciedlane oraz sprawdzane w nowych procesach (Spielmann 2008: 4).

Budowa pierwszych kamer wideo wpłynęła znacząco na charakter dokonywanymi nimi nagrań. Ograniczenia techniczne miały bezpośrednie przełożenie między innymi na konieczność robienia zbliżeń. Chcąc zachować synchronię między obrazem a dźwiękiem nie należało bowiem odchodzić zbyt daleko od rejestrowanej osoby czy sytuacji. Niewielkie rozmiary urządzenia i jego podręczność zachęcały natomiast do zabierania kamery zawsze z sobą i nagrywania codziennych, potocznych sytuacji. Kontrola obrazu opierała się natomiast na obiektywie o zmiennej ogniskowej. Charakter wczesnego wideo implikuje więc rodzaj intymnej estetyki rozumianej jako brak manipulacji.

Gest wideo w kontekście

Rewolucja lat 60. to okres skomplikowanego zagęszczenia kontekstów politycznych i kulturowych, które wytworzyły warunki umożliwiające wprowadzenie zmian w kon-

serwatywny system. Stanowiła ona radykalny i wielowarstwowy postulat przebudowy kulturowej i ideologicznej struktury rzeczywistości, która została określona przez wartości wypracowane w okresie powojennym – zarówno w Europie Zachodniej, jak i Stanach Zjednoczonych. Kwestie stabilizacji, odbudowy, a raczej budowy nowej utopii, stały się centralne, prowadząc do podkreślenia w życiu społecznym troski o bezpieczeństwo, stałe miejsce pracy, spokój życia rodzinnego oraz wiarę w opiekuńczą rolę państwa. System kapitalistyczny zapewniał natomiast ogólnodostępne towary służące jako symbol dobrobytu (telewizory, samochody, magnetofony) oraz prowadzące do wykształcenia się kultury masowej, a z nią ujednoczenia stylów życia. Silne przywiązanie do tych wartości wytyczało wąskie ścieżki, którymi podążało społeczeństwo w poszukiwaniu tego, co rozumiano pod hasłem „szczęśliwego życia”. Problem nie leżał jednak w istnieniu i popularności określonego stylu życia, ale w zagrożeniu, jakie niesie z sobą homogenizacja. Prowadzi ona bowiem zazwyczaj do dyskredytacji innych sposobów rozumienia własnej egzystencji, uznania ich za mniej wartościowe i w efekcie dominacji, która przejawia się w przejściu dyskursu społecznego. Dominacja jednej wizji obrazu świata doprowadziła nie tylko do zepchnięcia na margines tych, którzy się w nim nie mieścili – ale zawężenia samej kategorii „normalności” przy równoczesnym poszerzeniu kategorii „dewiacji”. Najważniejszymi hasłami rewolucji życia codziennego pozwalającymi zaledwie zakreślić horyzont wydarzeń zogniskowanych wokół daty 1968 stały się wojna w Wietnamie, demonstracje antywojenne, dyskryminacja mniejszości rasowych oraz seksualnych, walka o prawa kobiet, rewolty studentów w Europie Zachodniej i Wschodniej oraz Stanach Zjednoczonych. Zanegowanie autorytetów i kryzys zaufania do instytucji społecznych i politycznych artykułowało się przede wszystkim w przestrzeniach publicznych przez demonstracje i manifestacje.

Istotne wydaje się zrozumienie, jak nowe medium stopniowo znajduje własną tożsamość, podczas gdy w tym samym czasie wyraża, w bardziej albo mniej wyjątkowy sposób, właściwość intermedialności, której obecność jest stała i nie daje się ograniczyć. Kiedy pojawia się nowe medium, rozwinięta kultura już istnieje. Kiedy medium wkracza w rzeczywistość, musi też stawić czoła ustanowionym wcześniej kodom, gatunkom, instytucjom, a przede wszystkim językom przekazu wypracowanym przez media wcześniejsze – jak na przykład film czy telewizja. Wideo, rodząc się w stanie, który można by określić jako „dziewiczy” – bez piętna tradycji, poza rozproszonymi w nim strukturami władzy – było w kontekście swoich czasów niczym ucieleśnienie postulatów wolnościowych stanowiących siłę napędową rewolucji lat 60. Biorąc do ręki kamerę, artyści nie czuli na sobie ciężaru wielu stuleci, jak w przypadku malarstwa, lub wyznaczonej gramatyki, jak w przypadku filmu. Kamera, wchodząc w sytuacje codzienne i intymne, nadawała im innego kolorytu, posiadała moc przededefiniowania jednym gestem tego, co normalne, w to, co artystyczne, zacierając tym samym granice między życiem a sztuką. Artyści nie musieli więc oglądać się wstecz, mieli wolne pole do działania. Z tego względu wideo zostało błyskawicznie zaadaptowane przez środowiska domagające się radykalnej zmiany kształtu życia społecznego i zastanych w nim porządków, a także grupy szukające dla siebie nowego języka, który umożliwiłby wypowiedzenie tego, co stanowiło tabu, zostało zepchnięte w sferę milczenia w ramach współczesnego systemu władzy.

Intermedialny charakter wideo znalazł swoje przełożenie w elastyczności, z jaką wchodziło ono w relacje z innymi dziedzinami sztuki. Pojawiając się jako zupełnie nowe medium, nie musiało respektować nie tylko istniejących podziałów społecznych, ale też wewnątrzartystycznych. W latach 60. i 70. artyści pracujący z kamerą wideo byli związani zazwyczaj z takimi ruchami artystycznymi, jak Fluxus, sztuka performance, body art, Arte Povera, minimalizm, konceptualizm, muzyka awangardowa, taniec współczesny czy teatr. Kamera wideo była również szeroko wykorzystywana w celu dokumentacji awangardowych przedstawień teatru, tańca, akcji artystycznych czy performance'ów. Strukturalna otwartość wideo jako aparatu jest fundamentalna dla zrozumienia jego odrębności i specyfiki. Można powiedzieć, że jest ono z „ducha” postmodernistyczne i cechuje je estetyka, która – jak twierdzi Yvonne Spielmann – nie uległa rozproszeniu w dobie „zierzchnięcia wideo”, który nastąpił z momentem upowszechnienia się techniki cyfrowej. Jako medium niematerialne cechują je wszystkie atrybuty, które pozwalają odróżnić je od autonomicznego dzieła modernizmu: jest rozproszone, poddające się reprodukcji, efemeryczne, teatralne i interdyscyplinarne. Zawiera również – jak postmodernizm – niespełnioną obietnicę radykalnej transformacji sztuki i społeczeństwa.

Bibliografia

- Antin D. (1997), *Wideo – znamienne cechy medium*, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja. Wideo. Komputer*, Wydawnictwo Universitas, Kraków.
- Gwóźdź A. (red.) (1997), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, Wydawnictwo Universitas, Kraków.
- Haustein L. (2003), *Videokunst*, Verlag C.K. Beck, München.
- Kluszczyński R. (1999), *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Wydawnictwo Rabid, Warszawa.
- Martin S. (2006), *Video Art*, Taschen, Köln.
- Meigh-Andrews Ch. (2006), *History of Video Art: Development of Form and Function*, Berg, Oxford.
- Ravenal J. B. (2002), *Outer and Inner Space: Pipilotti Rist, Shirin Neshat, Jane and Louise Wilson, and the History of Video Art*, Richmond, Washington.
- Spielmann Y. (2008), *Video. The reflexive medium*, MIT Press, London.