

GRZEGORZ DZIAMSKI

## NOWE MEDIA A SZTUKA XX WIEKU

Artykuł omawia wpływ nowych mediów na sztukę XX wieku, a dokładniej na przemiany pojmowania sztuki w XX wieku. Artykuł wskazuje na trzy kluczowe momenty wzajemnych relacji nowych mediów i sztuki. Pierwszy moment przypada na lata 20., kiedy europejska awangarda wyciąga skrajne konsekwencje z wynalezienia fotografii i ogłasza koniec starej sztuki rzemieślniczej i narodziny nowej sztuki maszynowej. Sztuka maszynowa jest efektem industrializacji sztuki, wyzwalającej sztuki wizualne z tradycji sztuk pięknych. Drugi moment przypada na lata 60. i wiąże się z umasowieniem telewizji. Sztuka musi odnaleźć swoje miejsce w medialnym społeczeństwie, zdominowanym przez telewizyjne obrazy, w świecie symulakrum. W tej nowej sytuacji zmienia się relacja pomiędzy sztuką a tym, co artystyczne. Trzeci moment związany jest z rewolucją cyfrową i z pojawieniem się cyberprzestrzeni. Oparte na komputerze praktyki artystyczne zmieniają nasz stosunek do rzeczywistości, a najbardziej widocznym znakiem tej zmiany jest rzeczywistość wirtualna. Rzeczywistość wirtualna podwaja nasz świat i zmienia go w świat możliwości.

Jaki wpływ na sztukę XX wieku wywarły nowe środki techniczne? Jak zmieniły one nasze myślenie o sztuce? Jak wygląda sztuka epoki mass-mediów? Sztuka elektronicznych obrazów?

### 1. Fotografia – nowa sztuka maszynowa

Narodziny fotografii stały się wyzwaniem dla malarstwa. „To koniec malarstwa!” – miał wykrzyknąć Paul Delaroche na wieść o wynalazku Daguerre’a. Alarm okazał się przedwczesny, choć niezupełnie fałszywy. Fotografia nie wyparła, ani nie zastąpiła malarstwa, bo nie mogła tego uczynić z technicznych choćby względów, nie wspominając już o innych. Nie ulega jednak wątpliwości, że dla wielu XIX-wiecznych artystów stała się symbolem zagrożeń czyhających na twórczość artystyczną w epoce industrialnej – niebezpieczeństwa mechanizacji, reprodukcji, umasowienia, zaniku wyjątkowości i rękodzielniczej aury dzieła sztuki.

Fotografia sama swoją obecnością wskazywała na rzemieślniczy, a więc w jakimś sensie anarchiczny, nie przystający do wieku maszyn i przemysłowej produkcji, preindustrialny charakter malarstwa i całej tradycyjnej koncepcji sztuk pięknych (*beaux arts*). Stąd brał się zresztą dwuznaczny urok fotografii dla artystycznych nowatorów, impresjoni-

stów czy postimpresjonistów. Fotografia zmuszała do przededefiniowania dotychczasowego pojmowania malarstwa, akcentowania ekspresyjnych, formalnych, a nie imitacyjnych wartości malarskiego przedstawienia – śladów pędzla, faktury, gestu artysty, co powoli, acz nieuchronnie prowadziło do przesunięcia punktu ciężkości z finalnego produktu (dzieła) na proces twórcy i dalej, na postawę artysty. Z drugiej strony, korzystanie bądź odwoływanie się do fotografii dawało artystom poczucie silniejszego związku ze współczesnością<sup>1</sup>.

Historia sztuki modernistycznej byłaby niezrozumiała bez uwzględnienia fotografii jako jednej z istotnych determinant tej twórczości. Fotografia była bowiem czymś więcej niż nową dziedziną sztuki, a także czymś więcej niż nowym środkiem artystycznym jaki otrzymali do swej dyspozycji artyści – była wyrazem industrializacji sztuki, sygnałem wtargnięcia na obszar czystej sztuki mechanicznych metod produkcji. Fotografia zmuszała do innego spojrzenia na twórczość artystyczną, do przemyślenia roli, miejsca i funkcjonowania sztuki w świecie technicznej reprodukcji.

Za prekursora takiego spojrzenia uchodzi powszechnie Walter Benjamin. Ale zanim jeszcze Benjamin opublikował swój głośny esej „Dzieło sztuki w dobie technicznej reprodukcji” (1936), awangarda artystyczna lat 20. doszła do podobnych, w dużym stopniu zbieżnych z przemyśleniami Benjamina, wniosków, obwieszczając śmierć starej sztuki manualnej i narodziny nowej sztuki maszynowej<sup>2</sup>.

W 1920 roku, podczas Pierwszych Międzynarodowych Targów Dada w Berlinie (*Erste Internationale Dada-Messe*), Georg Grosz i John Heartfield wystąpili z transparentem: *Die Kunst ist tot. Es lebe die neue Maschinenkunst Tatlins* („Sztuka umarła. Niech żyje nowa sztuka maszynowa Tatlina”). Hasło to, jak i cała wystawa, skierowane było przeciwko sztuce rękodzielniczej, przeciwko malarstwu sztalugowemu i promieniującej z niego aurze niepowtarzalności i oryginalności, a także przeciwko społecznym instytucjom i praktykom

<sup>1</sup> Na temat stosunku malarzy XIX i XX wieku do fotografii zob. A. Scharf *Art and Photography* New York 1962; Van Deren Coka *The Painter and Photograph. From Delacroix to Warhol* New Mexico 1972; E. Billeter *Malerei und Photographie im Dialog* Zurich 1978. Scharf twierdzi, że impresjoniści wprowadzili do swoich obrazów rodzaj „fotograficznej wizji”, tj. sposób komponowania czy kadrowania obrazu inspirowany fotografią.

<sup>2</sup> W sprawie koncepcji W. Benjamina zob. H. Paetzold „Krytyka Benjaminowskiej koncepcji przełomu w sztuce” s. 159–168; B. Szczepańska-Pabiszczak „Benjaminowski zwrot ku sztuce «nieauratycznej»” s. 141–150; A. Zeidler-Janiszewska „Fotografia i malarstwo. Baudelaire, Benjamin, Lyotard” s. 191–204. Wszystkie teksty zamieszczono w tomie *Obecność Waltera Benjamina w kulturze współczesnej* A. Zeidler-Janiszewska (red.) Warszawa, Instytut Kultury 1993.

związanym z malarstwem sztalugowym – prywatnym kolekcjom, galeriom, muzeom, aukcjom sztuki oraz dotychczasowym, mieszczańskim nabywcom i konsumentom sztuki. Nazwisko Tatlina bardzo precyzyjnie wskazywało, gdzie berlińscy dadaiści zamierzali szukać sprzymierzeńców dla swoich poglądów artystycznych, a jednocześnie nadało artystycznej deklaracji charakter politycznej prowokacji. Miejsce sztuk pięknych, związanych z odchodzącym w przeszłość mieszczańskim światem, miała zająć nowa, rewolucyjna sztuka o proletariackim rodowodzie – sztuka maszynowa. Najpopularniejszym środkiem wyrazu tej sztuki był fotomontaż, konstruowany z fragmentów fotografii dopełnianych tekstami. „Nazwaliśmy ten proces fotomontażem, ponieważ wyrażał on naszą niechęć do odgrywania roli artysty. Uważaliśmy się za inżynierów i utrzymywaliśmy, że nasza praca polega na konstruowaniu, na montowaniu (jak praca ślusarza)”<sup>3</sup> – wyjaśniał ówczesną fascynację fotomontażem Raul Hausmann.

Berlińscy dadaiści nie byli osamotnieni w poszukiwaniu nowych, industrialnych form sztuki. Trzy lata po berlińskich targach, w 1923 roku, na zorganizowanym w Pradze „Bazarze sztuki nowoczesnej” (*Bazar moderniho umeni*), z podobnym programem wystąpiło ugrupowanie czeskiej awangardy, *Devětsil*. Na wystawie pokazano „poematy obrazowe” (*obrazove basne*), które miały zastąpić dawne, malarskie sposoby obrazowania. Poematy obrazowe, jak dowodził główny teoretyk *Devětsilu*, Karel Teige, były syntezą malarstwa i poezji w epoce industrialnej. Poematy artystów *Devětsilu*, budowane z gotowych obrazów (*ready made images*) – zdjęć, pocztówek, reklamowych folderów, gazetowych napisów – łączonych w zaskakujące, pełne liryzmu i tajemniczej egzotyki konstelacje, miały zamykać erę unikatowego charakteru dzieła sztuki, ponieważ mogły być mechanicznie powielane i wydawane w masowych nakładach, jak książka, docierając tym samym do szerokich kręgów odbiorców jako powszechnie dostępna forma ekspresji – sztuka dla każdego. Co więcej, niektóre poematy obrazowe miały znaleźć rozwinięcie w formie krótkich filmów. Niestety, artyści *Devětsilu* nie znaleźli producentów skłonnych sfinansować te projekty<sup>4</sup>.

Poematy obrazowe stały się najbardziej znaną formą ekspresji czeskiej awangardy lat 20. I najpełniejszą realizacją jej teoretycznych postulatów: przejścia od dawnej, romantycznej koncepcji sztuki do nowej sztuki cywilizacji maszynowej. „Nasza cywilizacja nie jest

<sup>3</sup> Cyt. za H. Richter *Dadaizm* J. Buras (tł.) Warszawa 1983 s. 210.

<sup>4</sup> Zob. F. Smejkal *Czeska awangarda lat dwudziestych Devětsil* Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 1989.

epoką sztuk i rzemiosł (*l'epoque des art. et des metiers*), lecz wiekiem maszyny (*le siecle de la machine*)” – pisał Karel Teige w artykule „Konstruktivism a likwidacja sztuki” (1925), dlatego też mamy prawo, a nawet obowiązek domagać się innej sztuki, lepiej dopasowanej do współczesnego człowieka żyjącego w świecie „auta, gramofonu, kina, linotypu”<sup>5</sup>.

Wzorem berlińskich dadaistów, także Teige szukał wsparcia u rosyjskich konstruktywistów dla swoich koncepcji artystycznych. To właśnie oni oraz włoscy futuryści wskazali dwie drogi wyjścia poza dotychczasowe, zdezaktualizowane już pojęcie sztuki – konstruktywiści porzucili sztukę na rzecz całościowego projektu przebudowy świata na nowych zasadach, natomiast futuryści spróbowali wyjść naprzeciw ludzkiej potrzebie zabawy, niespodzianki, cudowności. W obu przypadkach nie chodziło o zastąpienie jednego stylu artystycznego innym stylem, lecz o porzucenie dawnego, wąskiego, nazbyt już ograniczonego pojęcia sztuki. Te same cele przypisywał Teige poetyzmowi, który – jak głosił – „nie jest sztuką, tj. nie jest sztuka w dawnym, romantycznym znaczeniu tego słowa. Jest systematyczną likwidacją dawnych form artystycznych w celu wprowadzenia władzy czystej poezji, która występuje w nieokreślonych i wielokształtnych formach, jak ogień i miłość. Ta nowa poezja ma do swojej dyspozycji film i samolot, radio, wszelkie techniczne, optyczne i akustyczne wynalazki, sport, taniec, cyrk i music hall, współczesne miejsca nieustannej innowacji i improwizacji”<sup>6</sup>.

Awangarda lat 20., ogłaszając śmierć sztuki rękodzielniczej i narodziny sztuki maszynowej, wyciągnęła skrajne konsekwencje z procesu industrializacji kultury, w pełni potwierdzające wcześniejsze o prawie wiek obawy Delaroché'a. Benjaminowska koncepcja końca sztuki auratywnej jedynie konceptualizowała te przekonania, ponieważ Benjamin, tak jak berlińscy dadaści i czeski Devětsil, za nowoczesne uważał dzieła techniczne reprodukowalne, zrywające z auratycznymi właściwościami sztuki tradycyjnej. Postępowe dzieło sztuki, w podwójnym tego słowa znaczeniu – artystycznym i społecznym, nie tylko wyzbywało się aury, ale a techniki czyniło zasadniczy element swojej konstrukcji. W ten sposób Benjamin mógł stworzyć bliską artystom awangardy opozycję, przeciwstawiając dawną sztukę auratywno-estetyczną nowej sztuce techniczno-poestetycznej. To ostatnie określenie – sztuka techniczno-poestetyczna – dodat-

<sup>5</sup> K. Teige „Konstruktivismus a likvidace umeni” *Disk* 1925. Cyt. za *Programy ceske architektury* J. Pechar, P. Ulrich (red.) Praha 1981 s. 169.

<sup>6</sup> K. Teige „Poetismus” *Host* 1923-1924. Cyt. za *Programy...* wyd. cyt. s. 165.

kowo wzmacnia pojęcie anty-sztuki, jakie przyłgnęło do berlińskich dadaistów<sup>7</sup>.

Ogłoszony przez awangardę lat 20. Koniec sztuki był, bez wątplenia, reakcją na techniczno-cywilizacyjne przemiany, na rozwój fotografii i filmu, ale główna motywacja tego hasła miała ideologiczny charakter<sup>8</sup>. Ideologiczne motywacje towarzyszące rosyjskim konstruktywistom oddziaływały na berlińskich dadaistów, czeski Devětsil i wiele innych środowisk europejskiej awangardy skłaniających się w latach 20. ku idei końca sztuki. Motywacje te umieszczały dyskusje nad końcem sztuki w szerszej, socjo-politycznej perspektywie. W wyniku tego zabiegu, opozycja: stara sztuka rękodzielnicza *versus* nowa sztuka maszynowa, wpisywała się w rewolucyjną walkę klas i prowadziła do ideologicznego postulatu zniesienia sztuki, a tym samym porzucenia krytycznego, emancypacyjnego potencjału tkwiącego w sztuce na rzecz twórczości podporządkowanej ideologii. Adorno nawet to fałszywym zniesieniem sztuki, otwierającym drogę nowemu barbarzyństwu. Dzieje rosyjskiej awangardy konstruktywistyczno-produktywistycznej i jej powikłane związki z ideologią socrealizmu stanowią dobrą egzemplifikację tezy Adorna<sup>9</sup>.

Kiedy opadła fala rewolucyjna, a wraz z nią osłabły ideologiczne motywacje, zarówno Grosz, jak i Teige wycofali się z radykalnych deklaracji o końcu sztuki. Grosz z niechęcią wspominał swoje polityczne zaangażowanie w czasach dadaizmu, Teige planował pod koniec lat 40. napisanie książki, która miała być bardzo osobistym podsumowaniem artystycznych doświadczeń jego generacji. Okazało się, że proces industrializacji kultury, którego symbolem dla awangardy lat 20. i dla Benjamin stała się fotografia i film, niewątpliwie zmienia dotychczasowy obraz sztuki, ale nie w taki sposób jak tego chcieli niecierpliwi propagatorzy końca sztuki: nie tyle zastępuje dawną sztukę jakąś nową, lepiej przystosowaną do epoki industrialnej, formą aktywności artystycznej (sztuką maszynową), co stawia szereg pytań wynikających z nowego kontekstu wizualnego w jakim znalazła się sztuka XX wieku.

<sup>7</sup> Zob. U. Meyer „The Eruption of Anti-Art” *Idea Art* G. Battcock (red.) New York 1973 s. 118-122.

<sup>8</sup> Zob. A. Danto „Art. After the End of Art” *Artforum* April(1993) s. 64.

<sup>9</sup> Zob. B. Groys *Gesamtkunstwerk Stalin* Munchen 1988 (wersja ang. *The Total Art of Stalinism. Avant-Garde, Aesthetic, Dictatorship and Beyond* Princeton 1992.)

## 2. Film i video – sztuka w społeczeństwie medialnym

Awangarda lat 20. wyzwoliła sztukę z tradycji *beaux arts*, a dokładniej, zakwestionowała uprzywilejowaną pozycję malarstwa i rzeźby<sup>10</sup>. Sztuka stała się eksperymentowaniem („Sztuka jest eksperymentem, albo nie jest sztuką”, pisał Gene Youngblood w latach 60.), a artysta uzyskał prawo poszukiwania najlepszych środków do wyrażania swoich koncepcji artystycznych: mógł posługiwać się starymi środkami wyrazu, powszechnie uważanymi za artystyczne, ale mógł też korzystać z nowych środków, w tym także nowych środków technicznych bądź łączyć różne media, tworząc przekazy intermedialne i multimedialne.

Odrzucenie medialnych ograniczeń i sięgnięcie po nowe środki techniczne – film, a później video – zbliżyło sztuki plastyczne do sztuk czasowych (*arts of time*) – sztuk realizujących się w czasie, a nie, jak chciała tradycja *beaux arts*, wyłącznie w przestrzeni. Wczesne filmy z kręgu Fluxusa, jak również filmy Andy Warhola z lat 60. były rejestracją drobnych, często banalnych zdarzeń (*events*), gestów, działań, podobnie jak pierwsze zapisy video Vito Acconciego, Johna Baldessari czy Bruce’a Naumana. W „Lighting Piece” (1964) Yoko Ono filmowała palącą się zapałkę; w „Eyeblink” (1961) – mrugające oko; w jeszcze innym filmie – zmienną ekspresję ust, podbródka, policzków. W „Disappearing Music for Face” (1966) Mieko Shiomi, widać uśmiechnięte usta, które powoli przestają się uśmiechać. Podobny charakter miały filmy Warhola. „Sleep” (1963) jest rejestracją śpiącego Johna Giorno; „Kiss” (1963) – zbliżeniem całującej się pary; „Eat” (1964) – prezentuje Roberta Indianę jedzącego grzybki. Ryszard Kluszczyński słusznie pisze, że głównym bohaterem tych filmów była kamera filmowa, dzieląca ludzi na aktorów i widzów, kamera podglądająca, dokumentująca i przetwarzająca to, co podgląda film<sup>11</sup>. Ale film mógł nie tylko rejestrować wybrane zdarzenia, mógł stać się częścią większej, multimedialnej całości, jak w instalacji Naum

<sup>10</sup> Przez tradycję *beaux arts* rozumiem oświeceniową tradycję wyrosłą z klasyfikacji Charlesa Batteux. Batteux wydzielił w połowie XVIII wieku grupę pięciu sztuk pięknych (muzyka, poezja, malarstwo, rzeźba, taniec), która u późniejszych autorów rozrosła się do siedmiu (doszła architektura i wymowa). Zob. W. Tatarkiewicz *Dzieje sześciu pojęć* Warszawa, PWN 1976 s. 74–79.

<sup>11</sup> R. Kluszczyński *Film – video – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* Warszawa 1999 s. 50. Kluszczyński pisze, że zasadniczym problemem podejmowanym przez filmy Warhola było „zagadnienie bycia filmowanym i bycia przedmiotem filmu”. Warhol wprowadził do filmu ideę beznamietnej, bezosobowej, mechanicznej rejestracji, która zafascynowała wielu artystów. W Polsce, Andrzeja i Natalię Lachowiczów oraz członków Warsztatu Formy Filmowej. Najciekawszym i najdojrzałszym artystycznie wyrazem tej fascynacji były dwa filmy Józefa Robakowskiego: „Rynek” (1971) oraz „Idę” (1973).

June Paika „Zen for Film” (1964), składającej się z odwróconego fortepianu, kontrabas i domowego ekranu, na którym wyświetlano czystą, wywołaną taśmę filmową. Efektem tego bezobrazowego filmu był rozświetlony ekran – czysty film do swobodnej kontemplacji<sup>12</sup>.

Najważniejsza jednak zmiana polegała na tym, że w połowie stulecia w zasadniczy sposób zmienił się wizualny kontekst sztuki, ponieważ pojawiły się nowe środki wizualizacji świata. Już nie tylko fotografia i film, lecz całkowicie nowe, niebywale agresywne medium, wciskające się do naszych mieszkań i domów, by towarzyszyć nam na co dzień – „domowe kino”, jak nietrafnie nazwano telewizję. Nietrafnie, ponieważ telewizja nie była „udomowionym kinem”, chociaż filmy zawsze należały do ulubionych programów telewizyjnej widowni.

Masowa telewizja pojawiła się w latach 50. i szybko zdobywała popularność. Pod koniec lat 50. prawie dziewięćdziesiąt procent amerykańskich gospodarstw domowych posiadało odbiornik telewizyjny (Polska uzyskała podobny wskaźnik w połowie lat 70.), a program telewizyjny, początkowo emitowany przez kilka dni w tygodniu, zaczął być nadawany codziennie przez coraz więcej godzin (w Polsce codzienny program telewizyjny uruchomiono w 1961 roku). Telewizja była nowym środkiem komunikacji, ale wysokie koszty produkcji i przekazu telewizyjnego obrazu sprawiły, że przyjęła ona zasady organizacyjne wzorowane na radiu. Nowe medium znalazło się pod kontrolą potężnych sieci radiowych, które stworzyły rodzaj monopolu prywatnego, chronionego przez rząd, który przydzielał koncesje i pasma telewizyjne, a następnie stał na straży tego porządku, zwalczając telewizyjne piractwo. Takie rozwiązanie, wynikające nie z technicznych, lecz społecznych względów, na długie lata określiło specyfikę telewizyjnego medium, które stało się nie tyle środkiem komunikacji, co środkiem przekazu, z nierówną i asymetryczną relacją między nadawcą (nadawaniem) a odbiorcą (odbieraniem). „Kamery i systemy transmisyjne zostały zaprojektowane i wycenione tak, by pozostać poza zasięgiem kogokolwiek, za wyjątkiem wielkich korporacji – pisze David Antin. – Regulacje rządowe określiły standardy jakości obrazu i sygnały transmisyjne, co w efekcie sprawiło, że kontrola wykonywania zdjęć i transmisji pozostała w rękach przemysłu, któremu rząd federalny już i tak przyznał fale radiowe, kanał po kanale. Same zaś odbiorniki zo-

<sup>12</sup> Trudno w tym miejscu powstrzymać się od przywołania innej pracy, realizacji Jana Berdyszaka „Pass-partout światła” (1996), tworzącej podobny efekt, choć posługującej się projekcją diapozytową. W czarno-białym negatywie wycięty został otwór i tak spreparowany negatyw rzutowany był na wnętrze galerii. Efektem był obraz zbliżony do filmu Paika – biały prostokąt do kontemplacji. Zob. J. Berdyszak *O obrazie* Olsztyn 1999 s. 68.

stały wycenione w taki sposób, aby pozostać w zasięgu indywidualnego nabywcy<sup>13</sup>.

Telewizja rozwijała się jako medium asymetryczne, z silną dominacją nadawcy, i jako medium komercyjne, nastawione na zysk, rozrywkę i popularną kulturę. Ten amerykański model telewizji okazał się najskuteczniejszy i po latach zatriumfował na całym świecie. Jednak nawet w tych krajach, gdzie próbowano rozwijać nieamerykański model telewizji i gdzie rządy, przeciwstawiając się komercjalizacji, wspierały telewizję państwową lub publiczną, telewizja bardzo szybko stała się synonimem kultury niskiej, schlebającej masowym gustom, zagrażającej tradycyjnym, elitarnym formom kultury. Poczucie zagrożenia rosło proporcjonalnie do tempa emancypowania się telewizji (która nie chciała przyjąć roli nowego środka służącego propagowaniu dawnych, bardziej szlacheckich form kultury, jak wyobrażał to sobie André Malraux) oraz siły oddziaływania telewizji, a oddziaływanie to było coraz większe i obejmowało coraz rozleglejsze obszary rzeczywistości społecznej, ponieważ telewizja wprowadzała nas w nowy typ społeczeństwa – społeczeństwo medialne. Jaką rolę w tym społeczeństwie miała odgrywać telewizja pokazała telewizyjna debata Kennedy-Nixon w czasie kampanii prezydenckiej 1960 roku. Kennedy wygrał tę debatę nie dlatego, że dysponował lepszym programem politycznym, ani dlatego, że używał bardziej przekonujących argumentów, lecz dlatego, że lepiej wyglądał i lepiej „wypadł” na telewizyjnych ekranach amerykańskich wyborców<sup>14</sup>.

W społeczeństwie telewizyjnym czy medialnym zmienił się stosunek do sztuk wizualnych, bo zmienił się stosunek do obrazu. Brytyjski krytyk związany z pop-artem, Lawrence Alloway, pisał pod koniec lat 50., że mass-media zmieniają nasze rozumienie kultury: zamiast rezerwować termin „kultura” dla najważniejszych osiągnięć ludzkiego umysłu i ducha (*the highest artifacts and the noblest thoughts*), zaczynamy używać termin „kultura” w znaczeniu szerszym, na oznaczenie tego wszystkiego, co tworzy społeczeństwo (*what a society*

<sup>13</sup> D. Antin *Video: Distinctive Features of the Medium* 1975. Cyt. za D. Antin „Wideo – znamienne cechy medium” A. Piskorski (tł.) *Pejzaże audiowizualne* A. Gwóźdź (red.) Kraków 1997 s. 237-238. Na temat narodzin przemysłu radiowego, poprzednika i wzorca dla przemysłu telewizyjnego, zob. J.J. Fahie *A History of Wireless Telegraph* New York 1978.

<sup>14</sup> Nixon zaprezentował się Amerykanom jako podstarzały, małomiasteczkowy prawnik, podczas gdy wygląd Kennedy’ego był nieokreślony i mógł się kojarzyć z nauczycielem z college’u, doktorem, biznesmenem, jak i trenerem piłkarskim czy sprzedawcą. To społeczne nieokreślenie, brak ściśle sprecyzowanej pozycji i statusu, zdaniem McLuhana, zapewnić miało Kennedy’emu zwycięstwo. M. McLuhan *Understanding Media: the Extensions of Man* New York 1964 s. 288.

does). Kultura przestaje być postrzegana na wzór piramidy, zbudowanej ze ściśle wyodrębnionych i hierarchicznie uporządkowanych warstw, a zaczyna być ujmowana jako continuum, rozciągające się od olejnych obrazów i lirycznych poematów po masowo rozpowszechniane filmy, młodzieżowe magazyny, reklamy, itd. Takie podejście jest odwrotnością pojęcia kultury, znanego z tradycyjnej krytyki reprezentowanej przez T. S. Eliota i jego następców, którzy „nigdy nie zwątpili w arystokratyczną naturę kultury”<sup>15</sup>. Takie podejście do kultury wymaga nowych narzędzi interpretacyjnych, przejętych z antropologii i socjologii, ponieważ przenosi akcent z interpretacji dzieła na badanie recepcji i konsumpcji wytworów kultury<sup>16</sup>.

Następne dekady w całej rozciągłości potwierdziły obserwacje Alloway’a. Żyjemy w świecie zdominowanym przez obrazy, ale znakomitą większość obrazów, z którymi obcujemy i którymi jesteśmy codziennie bombardowani, nie ma nic wspólnego ze sztuką. Pośród tych nowych obrazów, obrazów narzucanych nam przez mass-media, szczególna rola przypada obrazom telewizyjnym, tworzącym nową, nieznaną wcześniej kategorię obrazu – obrazu, który nie jest reprodukcją rzeczywistości, lecz symulacją rzeczywistości, zacierającą różnice między obrazem a rzeczywistością na rzecz rzeczywistości wyższego rzędu – hiperrealności.

Filmowi od samego początku przypisano fikcyjność i dlatego nie wzbudzał on nigdy polemik na temat prawdy i fałszu – prawda filmu była co najwyżej prawdą artystyczną, czyli prawdą braną w cudzysłów, a film dokumentalny musiał zawsze przekonywać widzów, że jest dokumentem, a nie reżyserską kreacją. Inaczej z telewizją, która problem prawdy i fałszu stawiała w centrum uwagi. „Telewizyjne medium – pisze Antin – bezustannie utrzymuje, że nie tylko jest w stanie zapewnić, ale i faktycznie zapewnia adekwatną reprezentację rzeczywistości, podczas gdy przeczy temu nieustannie powszechne doświadczenie”<sup>17</sup>. Telewizja ciągle podtrzymywała iluzję bezpośredniego przekazu, poczucie, że to, co widzimy na ekranie telewizora żyje jest rzeczywistością rozgrywającą się w tym właśnie momencie. Poczucie to wzmacniali pierwsi teoretycy telewizji, którzy specyfikę telewizyjnego medium upatrywali w „podglądaniu na odległość”. Te-

<sup>15</sup> Zob. L. Johnson *The Culture Critics: From Matthew Arnold to Raymond Williams* London 1979. Johnson podkreśla, że ten rodzaj krytyki kultury uformowany został przez krytykę literacką, która nie ograniczała się do interpretacji i oceny dzieł literackich, ale wypowiadała się na temat sytuacji całej kultury.

<sup>16</sup> L. Alloway „The Long Front of Culture” *Opinion* 17(1959). Cyt. za *Modern Dreams. The Rise and Fall and Rise of Pop* London/New York 1988 s. 31.

<sup>17</sup> D. Antin „Wideo...” wyd. cyt. s. 243.

lewizja miała rejestrować zdarzenia, miała być świadkiem tego, co się wydarza, dlatego bliższa była fotografii niż filmowi, była „ruchomą czy też ożywioną fotografią”. Ten status „ożywionej fotografii” telewizja konsekwentnie podtrzymywała, prezentując realne postacie w realnych działaniach oraz wykazując szczególne upodobanie do spontanicznych i nieprzewidywalnych sytuacji. Ale rejestrowane przez telewizję wydarzenia coraz częściej dostosowywały się do wymagań rejestracji, przekształcały i zmieniały na potrzeby telewizyjnej rejestracji i w ten sposób zacierała się różnica między rzeczywistością a jej obrazem. Rodził się nowy typ obrazu – symulakrum, w którym reprodukcja i oryginał, obraz i przedstawiona przezeń rzecz włóczone są w jedno pojęcie. Polityk, który uśmiechając się do telewizyjnych kamer i rzucając jakiś żarcik do mikrofonu przechodzi od helikoptera do limuzyny, nie jest fragmentem rzeczywistości docierającym w formie obrazu do widzów – jest swoim własnym obrazem. Rozróżnienie na obraz i rzeczywistość, w tym zaczerpniętym od Johna Fiske przykłądzie, zanika, wyparowując, pozostaje Baudrillardowska symulacja, medialna hiperrealność<sup>18</sup>.

Telewizja zmieniła nasz stosunek do obrazu, obraz stał się czymś innym niż był dotąd. Trudno, żeby tej zmiany nie dostrzegli artyści i żeby telewizja pozostała poza zasięgiem ich zainteresowań. Jeżeli chcesz wejść w krytyczną relację z telewizyjnym (medialnym) społeczeństwem, musisz uczestniczyć w telewizyjności.

Pierwsze reakcje świata sztuki na telewizję były nacechowane ostrożnością i sporą dozą podejrzliwości. Wynikało to z prostej przyczyny: artysta mógł albo zaakceptować telewizję i stać się częścią przemysłu telewizyjnego, albo pozostać na zewnątrz, pozbawiając się wpływu na kształt telewizji. Prace tych artystów, którzy nie stali się „artystami telewizji” mogły koncentrować się na sytuacji odbiorcy i, z finansowych względów, posługiwać telewizyjnymi odbiornikami, a więc tym, co było dostępne indywidualnym nabywcom. Tak wyglądały telewizyjne de-collages Wolfa Vostella i wczesne prace Naum June Paika. W pierwszym de-collage’u – „TV De-collage. No. 1” (1958) – Vostell umieścił sześć monitorów telewizyjnych w drewnianej skrzyni i zasłonił je białym płótnem. Drobne nacięcia na płótnie pozwalały dojrzeć ukryte za nim telewizory. „Telewizor jest rzeźbą XX wieku” – przewrotnie głosił Vostell<sup>19</sup>. Prace

<sup>18</sup> J. Fiske „Postmodernizm a telewizja” J. Mach (tł.) *Pejzaże audiowizualne...* wyd. cyt. s. 168.

<sup>19</sup> M. Rush *New Media in Late 20th Century Art* London 1999 s. 84. W 1963 roku na wystawie, która miała miejsce w Smolin Gallery w Nowym Jorku, Vostell

Paika, z kolei, polegały na zakłócaniu obrazu na ekranie telewizora, przez wydłużanie i rozszerzanie postaci; desynchronizowanie obrazu, tak że pływał on swobodnie po ekranie, zamianę białych plam na czarne i czarnych na białe, a więc tworzeniu telewizyjnego negatywu; sprzężenie telewizora z mikrofonem i oddziaływanie głosem na telewizyjny obraz, itd. Przypominało to wczesne stadium rozwoju telewizji, kiedy potrafiło już manipulować telewizyjnym obrazem, ale nie potrafiło jeszcze przesyłać obrazów (chodzi tu o eksperymenty niemieckiego fizyka Karla Brauna z lampą katodową, z końca XIX stulecia, oraz Władimira Zworkina, których Paik był oczywiście świadom. W swoich pracach często bowiem nawiązywał do pierwszego obrazu telewizyjnego przedstawiającego cztery białe paski.) Pierwsza publiczna prezentacja preparowanych czy też interaktywnych telewizorów Paika odbyła się w Wuppertalu, w galerii Parnasse, w 1963 roku (rok wcześniej Paik pokazał swoje prace grupie przyjaciół z Fluxusa)<sup>20</sup>. Początkowo Paik używał fal dźwiękowych do zakłócania obrazu telewizyjnego, później posługiwał się magnesami różnej mocy, a jeszcze później, we współpracy z japońskim inżynierem Shuya Abe, opracował elektroniczny syntezyzator do manipulowania kształtami i kolorami telewizyjnego obrazu.

Tak Vostell, jak i Paik pozostawali na zewnątrz przemysłu telewizyjnego, a ich działalność ograniczała się do rekontekstualizacji telewizyjnego odbiornika. O ile jednak Vostella charakteryzował dość typowy dla świata sztuki krytycyzm wobec telewizji i jej artystycznych możliwości, o tyle Paik pokładał spore nadzieje w telewizyjnym medium. Nadzieje te mogły się jednak zrealizować dopiero wtedy, kiedy na rynku pojawił się niedrogi, przenośny zestaw video, dostępny dla osób spoza telewizji – Sony Portapak. Paik jako pierwszy artysta zaczął używać tego sprzętu i jesienią 1965 roku zrealizował pionierski zapis video – ręczną kamerą video zarejestrował wizytę papieża Pawła VI w Nowym Jorku i tego samego dnia, wieczorem, pokazał swój zapis w Cafè Go-Go w Greenwich Village. Był to początek sztuki video, który można dokładnie określić – 4 październik 1965 roku. Pokazowi Paika towarzyszyła krótka deklaracja, w której znalazło się często później przywoływane sformułowanie koreańskiego artysty: „Tak jak technika collage’u zastąpiła malarstwo olejne, tak lampa kineskopowa zastąpi płótno”.

pokazał zestaw zniszczonych telewizorów, z rozbitymi ekranami, pomazanych farbami, podziurawionych przez kule, itd.

<sup>20</sup> D. Davis *Art and the Future* New York-Washington 1973 s. 148.

Dopiero teraz, dysponując przenośnym zestawem video, artyści mogli włączyć się w dyskusję nad twórczymi możliwościami telewizji. Od razu też rozwinęły się dwa niezależne od komercyjnej telewizji typy praktyki video: zaangażowane video tworzone przez lokalnych aktywistów mających ambicje przekształcenia telewizji w środek społecznej komunikacji, tzw. *guerilla television* oraz sztuka video (*video art*).<sup>21</sup>

Pierwsza z tych praktyk odwoływała się do postulatów *cinema verité*, tworząc surowe, pozbawione telewizyjnej stylizacji i studyjnej obróbki zapisy lokalnych konfliktów. Paradoksalnie, do końca lat 70. Większość zaangażowanych twórców video został wchłonięta przez stacje komercyjne, a wypracowane przez nich konwencje niczym nie krępowanej rejestracji życia, tzw. *reality tv*, wzmocniły wiarygodność oficjalnej telewizji, stając się częścią programów większości stacji telewizyjnych.

Twórcami sztuki video, z kolei, byli artyści, dla których video stało się jednym ze środków wypowiedzi. Był to więc rodzaj video stworzony przez specjalną grupę ludzi – artystów, których prace prezentowano w tzw. świecie sztuki<sup>22</sup>. Brak profesjonalnego (telewizyjnego) przygotowania oraz niezajomość bądź ostentacyjne lekceważenie telewizyjnych reguł nie było wadą, lecz atutem, ponieważ pozwalało na twórczy sposób spojrzenia na telewizyjne medium, a tego właśnie oczekiwano od artystów, zgodnie z tytułem pierwszej dużej wystawy sztuki video w Howard Wise Gallery – „TV as a Creative Medium” (Nowy Jork, 1969). Tym, co pociągało artystów w video, poza nowością tego medium, była jego intymność oraz możliwość natychmiastowego odtwarzania rejestrowanych obrazów. Video mogło być wykorzystane jako świadek najbardziej osobistych działań i wyznań artysty, jak miało to miejsce w video-zapisach (*personal videotapes*) Acconciego, Baldessariego, Naumana i innych artystów rejestrujących swoje *performances* bądź wykonujących je przed kamerą video (do kamery video). Ale video mogło też być używane do tworzenia sprzężenia między rzeczywistością i jej obrazem, do manipulowania czasem przekazu, jak w klasycznej realizacji Iry Schneider i Franka Gillette „Wipe Cycle” (1969), zaprezentowanej na wspomnianej tu już wystawie „TV as a Creative Medium”.

Na ścianie zbudowanej z dziewięciu monitorów, w ściśle zaprogramowany sposób, pojawiały się obrazy publiczności, odtwarzane

<sup>21</sup> M. Rush *New Media...* wyd. cyt., s. 80. Podobnym podziałem posługuje się D. Davis, dz. cyt. s. 86-88.

<sup>22</sup> Zob. D. Antin *Wideo...* wyd. cyt. s. 235.

z pewnym opóźnieniem czasowym (4, 8, 16 sekundowym), wymieszane z aktualnie nadawanymi programami telewizyjnymi oraz dwoma, wcześniej przygotowanymi taśmami. Praca ta słusznie uchodzi za klasyczne dzieło sztuki video, ponieważ zwraca uwagę na istotną odmienność video jako medium. W przeciwieństwie do filmu, który jest kontemplacyjny i zdystansowany, „wrywa” nas z rzeczywistego czasu i zmienia w widzów, video wchodzi w zwrotne relacje z rzeczywistością i pokazuje, że wszystko może być informacją, a my jesteśmy lub stajemy się częścią tego strumienia informacji – jesteś taką samą częścią informacji, jak jutrzejsze wydanie wiadomości, powiada Gillette<sup>23</sup>. Istotą video jest transmisja, przekaz rzeczywistości, a nie kreacja rzeczywistości. Ten aspekt video podniesiony został kilka lat później w zbiorowej realizacji Warsztatu Formy Filmowej zatytułowanej „Akcja Warsztat” (Muzeum Sztuki, Łódź 1973), podczas której muzealna publiczność mogła obserwować bezpośrednią transmisję z trzech różnych miejsc – ulicy, prywatnego mieszkania i warsztatu.

Wczesna sztuka video, z przełomu lat 60. i 70., przypominała heroiczne początki telewizji z tego powodu, że korzystała z tzw. żywej rejestracji oraz jednej kamery, a więc posługiwała się techniką niespotykaną już w telewizji, która w latach 60. odeszła od przekazu na żywo i operowania wyłącznie jedną kamerą<sup>24</sup>. Ta swoista anachroniczność przydawała taśmom artystów spontaniczności i autentyczności – taśmy te wydawały się bardziej spontaniczne i autentyczne niż większość produkcji telewizyjnej, a jednocześnie ściągała na sztukę video zarzut nudy. Les Levine odpowiadał, że taśmy artystów wydają się nudne tylko wtedy, jeśli wymagamy od nich, by były czymś innym, np. telewizyjnym „newsem” lub reklamowym spotem, natomiast nie są nudne, jeżeli patrzymy na nie, jak na to, czym są, czyli jak na sztukę video. Z drugiej wszakże strony, ta sama anachroniczność sprawiała, że sztuka video mogła funkcjonować jako, nie zawsze zamierzona, krytyka dwuznaczności i manieryzmu oficjalnej telewizji<sup>25</sup>.

Na połowę lat 70. Przypada koniec pierwszej fazy w rozwoju sztuki video. Antologia Iry Schneider i Beryla Korota *Video Art*

<sup>23</sup> Oczywiście, prezentowane tu rozróżnienie dotyczy starego kina, analogowego, opartego na taśmie celuloidowej, a nie tego kina, które posługuje się obrazem elektronicznym i, od lat 80., coraz częściej i odważniej korzysta z video, jak czyni to Wim Wenders. Zob. A. Gwóźdź „Nowe obrazy – nowy film – elektroniczne kino...” *Kultura i sztuka u progu XXI wieku* S. Krzemień-Ojak (red.) Białystok 1997. Zob. również tego samego autora *Obrazy i rzeczy. Film między mediami* Kraków 1997.

<sup>24</sup> Na temat telewizyjnej estetyki lat 60. Zob. U. Eco „Przypadek i intryga (Doświadczenia telewizji a estetyka)” *Dzieło otwarte* (tł.)? Warszawa 1994.

<sup>25</sup> D. Antin, dz. cyt. s. 255.

z 1976 roku przynosi podsumowanie tego okresu. Swoistym podsumowaniem jest także wielokrotnie tu przywoływany tekst Davida Antina „Video: the Distinctive Features of the Medium”, opublikowany pierwotnie w katalogu wystawy *Video Art* (Institute of the Contemporary Art, University of Pennsylvania 1975). Sztuka video osiąga dojrzałość, a sam termin – „sztuka video” (*video art*) – nie budzi żadnych wątpliwości; jest powszechnie używany i z grubsza wiadomo, co się pod nim kryje. Tymczasem warto się przez moment zastanowić, co właściwie oznacza pojęcie sztuka video? Jest to tym ciekawsze, że sztuka video rozdzieliła to, co w tradycji *beaux arts* było nierozdzielne: oddzieliła sztukę od pomysłowego, zręcznego wykonawstwa, oddzieliła *art* od *artfull*. Artystyczne techniki wykorzystywane w różnych programach telewizyjnych uatrakcyjniały te programy, ale nie czyniły z nich dzieł sztuki, natomiast prace zaliczane do sztuki video bardzo często posługiwały się prostymi, ubogimi i świadomie nieartystycznymi środkami wyrazu. Fakt, że coś jest artystyczne nie oznacza automatycznie, że jest sztuką. Wiek XX zaczął utożsamiać sztukę z czymś innym niż środki artystyczne (z intencją, świadomością, kontekstem sztuki), a duży wpływ na tę zmianę, jak pokazuje sztuka video, miały nowe środki techniczne.

W drugiej połowie lat 70. sztuka video zaczęła się zmieniać. Na rynku pojawiał się coraz tańszy sprzęt video, w tym także urządzenia do montażu dostępne, jeśli nie indywidualnym nabywcom, to artystycznym kooperatywom, z którymi coraz częściej powiązani byli artyści video, a to sprawiało, że taśmy artystów traciły dawną chropowatość i surowość, nabierając wizualnej atrakcyjności i ewoluowały powoli w stronę tzw. videoklipów, krótkich, pomysłowych filmów poddanych rytmowi muzyki. Niektórzy upatrywali w tym nowy etap sztuki video, inni – koniec czystej, autonomicznej formy sztuki video, wchłoniętej przez tzw. neotelewizję, której symbolem w latach 80. stało się MTV<sup>26</sup>.

Videoklipy zdobyły w latach 80. sporą popularność, ale nie zamknęły innych dróg rozwojowych stojących przed sztuką video. Krytycy towarzyszący sztuce video bardzo wcześnie wyróżnili w jej ramach dwa typy realizacji: zapisy video oraz instalacje video<sup>27</sup>. Do pierwszej

<sup>26</sup> Entuzjastą videoklipów, przez pewien przynajmniej czas, był Józef Robakowski. Zob. ulotka autorstwa Robakowskiego wydana przy okazji II Międzynarodowego Festiwalu Video-Art-Clip, Łódź 1988. J. Robakowski *Teksty interwencyjne 1970–1995* Koszalin 1995 s. 80. O videoklipach prezentowanych przez MTV jako nowej formie sztuki zob. A. Kaplan *Rocking Around the Clock: Music, Television, Postmodernism and Consumer Culture* New York 1987.

<sup>27</sup> Zob. M. Hołyński „Sztuka video” *Sztuka* 5(1977) s. 41. Identyczny podział stosuje R. Kluszczyński *Film...* wyd. cyt. s. 71.

kategorii należały taśmy Bruce’a Naumana, np. „Slow Angle Walk” (1968), „Wall/Floor Positions” (1968) czy „Revolving Upside Down” (1968), pierwsze realizacje sztuki video sprzedane w 1970 roku przez paryską galerię Ileany Sonnabend. Drugą kategorię reprezentowała przywołana tu praca Schneider i Gillette „Wipe Cycle” czy też realizacja Beryla Korota „Dachau” (1974) – cztery monitory pokazujące obrazy byłego obozu koncentracyjnego w Dachau, zamontowane w surowej, ascetycznej sali, przypominającej obozową architekturę. Instalacje video od samego początku wydawały się ciekawsze od taśm i one też otworzyły przed sztuką video zupełnie nowe możliwości. Świadczą o tym nie tylko wielomonitorowe instalacje Naum June Paika, konstruowane przezeń ściany i wieże monitorów, emitujące nieustanne strumienie informacji, ale także, czy może przede wszystkim, prace dwóch amerykańskich artystów, Gary Hilla i Billa Violi, którzy wywarli decydujący wpływ na sztukę video lat 90.<sup>28</sup>

Hill i Viola (obaj urodzili się w tym samym, 1951 roku) zajmowali się sztuką video już w latach 70., ale dopiero w następnej dekadzie, dzięki zastosowaniu nowych możliwości technicznych nadali sztuce video całkowicie nową postać. Przede wszystkim oderwali sztukę video od telewizyjnego ekranu, wprowadzając wielkoformatowe projekcje rzutowane wprost na ściany lub na rozwieszony w przestrzeni ekrany, a jeżeli posługiwali się telewizyjnymi monitorami, to wielkość, kształt i obudowa monitora stawała się integralną częścią instalacji.

W „Room for St. John of the Cross” (1983) Billa Violi, w ciemnym pomieszczeniu stoi prosta forma w kształcie sześciianu, z oświetloną witryną, w której widać kolorowy telewizor, metalowy dzban i kubek z wodą. Z oświetlonego wnętrza wydobywa się cichy głos recytujący, po hiszpańsku, poematy Jana od Krzyża. Na ścianie nad sześcianiem wyświetlany jest drgający obraz pokrytych śniegiem gór. Instalacja ta przywołuje obraz uwięzionego przez Inkwizycję Jana od Krzyża, spisującego w więziennej celi swoje ekstatyczne wizje, w których dusza przebija się przez ciemną noc i wzlatuje nad górskie szczyty, by zespolic się z boskim światłem. W „The Sleep of Reason” (1988), na kredensie stoi mały, czarno-biały telewizor emitujący obraz śpiącej osoby. Co pewien czas telewizor się wyłącza, w pomieszczeniu gaśnie światło, a na ścianach pojawiają się chaotyczne, gwałtowne obrazy fal uderzających o brzeg, rozpalającego się ognia, sowy zrywającej się do lotu. W „Stopping Mind” (1991) widz otoczony zostaje przez

<sup>28</sup> Zastanawiające, że w książce R. Kluszczyńskiego, poświęconej nowym mediom, w tym także video, nazwisko Violi w ogóle się nie pojawia, a nazwisko Hilla wymienione jest tylko raz, w kontekście wczesnego video. Zob. R. Kluszczyński, dz. cyt.



cztery wielkoformatowe obrazy przedstawiające spokojne widoki natury. Obrazy są nieruchome, ale nagle ożywają, wpadają w zawrotne tempo, by po chwili znowu zastygnąć w bezruchu. W „Heaven and Earth” (1992), dwa skierowane do siebie ekranami monitory zainstalowane są w pionie, na drewnianym słupie: górny monitor prezentuje obraz starej, umierającej kobiety, dolny – kilkudniowe niemowlę. Pomiędzy ekranami jest tak niewielka odległość, że obraz z jednego monitora odbija się w szybie drugiego. Śmierć łączy się z narodzinami; to, co niebiańskie przegląda się w tym, co ziemskie. W „The Sleepers” (1992), na dnie siedmiu metalowych beczek wypełnionych wodą, umieścił Viola monitory przedstawiające śpiące postacie.

Najbardziej znaną, a zarazem najbardziej charakterystyczną dla amerykańskiego artysty pracą jest chyba realizacja zatytułowana „The Crossing” (1996) – praca ta otwierała indywidualną wystawę Violi w Stedelijk Museum (Amsterdam, wrzesień 1998). Na wielkim dwustronnym ekranie zwisającym z sufitu do podłogi, obserwujemy dwie proste sceny. Po jednej stronie widzimy zbliżającego się powoli mężczyznę, który podchodzi, zatrzymuje się, spogląda na nas i czeka, aż u jego stóp pojawi się ogień, który pochłonie go błyskawicznie. Mężczyzna nie broni się, nie ucieka, spokojnie poddaje się oczyszczającej sile ognia. Po drugiej stronie widzimy tego samego mężczyznę, podchodzącego, zatrzymującego się i spokojnie przyglądającego się jak zatapia go woda. Woda, a dokładniej człowiek unoszony przez wodę, pojawia się w wielu realizacjach Violi: w „Nantes Triptych” (1992), „The Arch of Ascent” (1992, prezentowanej na Documenta w Kassel), „Stations” (1994). Ogień i woda – dwa żywioły, a zarazem dwa mistyczne symbole oczyszczenia, przekroczenia ograniczeń naszego ja i przejścia, jak sugeruje tytuł, na drugą stronę. Viola powiada, że jego prace mówią o potrzebie duchowości we współczesnym świecie, o przechodzeniu od światła i ognia do ciemności i wody, o narodzinach i śmierci, o samotności jednostki<sup>29</sup>. Przeciwnicy artysty widzą w tym artystyczny bricolage, duchowość pozbieraną z religijnych resztek, co jest prawdą, ponieważ Viola swobodnie sięga do różnych inspiracji, chrześcijańskiej i islamskiej mistyki, buddyzmu i wiedzy ezoterycznej, w czym przypomina bohaterów „Tartota paryskiego” (1995) Manueli Gretkowskiej, równie rozpaczliwie poszukujących śladów duchowości w „wyrwanych kartkach z księgi stworzenia świata”.

<sup>29</sup> Zob. rozmowę z Billem Violą. S. Morgan *Z notatnika kamerdynera sztuki* E. Mikina (tł.) Gdańsk 1997. O twórczości Violi pisze Ewa Lajer-Burchardth „Video-nostalgia Billa Violi” *Format* 3–4(1998).

Praca Gary Hilla „Crux” (1983–87) przywołuje zagadkę (*crux*) oraz ukrzyżowanie (*Crucifixion*). Na pięciu zawieszonych na ścianie i połączonych płataniną kabli monitorach, tworzących zarys krzyża, widać obraz twarzy, rąk i nagich stóp. Jest to zapis wędrówki artysty przez zniszczony, zdewastowany teren. Obraz wędrującego artysty rejestrowany był przez pięć przymocowanych do ciała kamer video: dwie kamery skierowane były na ręce, dwie na stopy, a jedna na twarz. Przyglądając się poszczególnym obrazom, widz odkrywa nagle nieobecne w instalacji ciało artysty, a to przekroczenie widzialnego, by zobaczyć niewidzialne stanowi zagadkę każdej wiary, jak pisze Michael Duncan<sup>30</sup>. W „Inasmuch As It Is Always Already Taken Place” (1990), szesnaście różnej wielkości monitorów pokazuje zbliżenia rozmaitych detali ciała artysty. W „I Believe It Is an Image in Light of the Others” (1992), fragmenty ludzkich ciał rzutowane są na rozłożone strony książek<sup>31</sup>. Wreszcie „Tall Ships” (1992), jedna z najbardziej znanych video-instalacji lat 90. W zaciemnionym korytarzu kilkumetrowej długości poruszający się widzowie uruchamiają serię video-projekcji – po obu stronach korytarza pojawiają się naturalnych rozmiarów postacie, które wynurzają się z nicości, zatrzymują, nawiązują kontakt wzrokowy z widzem, coś szepczą, po czym odwracają się i odchodzą w nicość, z której wyszły.

Gary Hill i Bill Viola zmienili myślenie o sztuce video. W latach 90. Dołączyli do nich inni – Pipiliotti Rist („Ever Is Over All” 1997), Katarzyna Kozyra („Łaźnia damska” 1997, „Łaźnia męska” 1999), Izabela Gustowska, Doug Aitken, Steve Mc Queen<sup>32</sup>. Artyści ci zbliżyli video do filmu. Michael Rush nazywa to „kinematyzacją video” (*cinematization of video*) i obawia się, że tendencja ta może zniszczyć specyfikę sztuki video<sup>33</sup>. Nie są to obawy bezpodstawne. Należy się jednak zastanowić, czy artyści posługujący się dzisiaj video rzeczywiście chcą zachować odrębność sztuki video? Czy nie traktują oni video jako bardzo osobistej formy filmu, pozwalającej na tworzenie prywatnych fantazji wizualnych i prywatną grę ze światem obrazów? Video lat 90. wydaje się bowiem wytworem nowej rzeczywistości obrazowej, wytworem rewolucji cyfrowej.

<sup>30</sup> M. Duncan „In Plato's Electronic Cave” *Art in America* June(1995).

<sup>31</sup> Więcej na temat tych prac Hilla pisze E. Lajer-Burchardth „Ciało realne. Video w latach 90.” *Magazyn Sztuki* 3–4(1997).

<sup>32</sup> Żaden z tych artystów (za wyjątkiem I. Gustowskiej, która przywołana jest jako autorka fotoinstalacji) nie pojawia się w książce R. Kluszczyńskiego *Film...* wyd. cyt.

<sup>33</sup> M. Rush *New Media...* wyd. cyt. s. 164–165.

### 3. Rewolucja cyfrowa – narodziny cyberkultury

Termin „sztuka cyfrowa” (*digital art*) jest stosunkowo nową nazwą na oznaczenie tego, co kiedyś nazywano „sztuką komputerową”. Sztuka cyfrowa obejmuje wszystkie te działania, które mają wsparcie komputera (*computer-based practices*), a więc komputerowo przetwarzane obrazy (statyczne i ruchome), sztukę interaktywną, sztukę w cyberprzestrzeni (*internet art.*) oraz sztukę rzeczywistości wirtualnych (*virtual reality*).

Pierwsza fala zainteresowania sztuką komputerową przypadła na lata 60. Z końca lat 50. pochodzą „elektroniczne abstrakcje” Bena F. Laposky’ego, pierwsze prace wykonane przy użyciu maszyny elektronicznej (publicznie zaprezentowane w 1956 roku), a z początku lat 60. komputerowe grafiki Amerykanów – Michaela Nolla i Beli Julesza oraz Niemców – Georga Neesa i Friedera Nake’a, powszechnie uchodzących za pionierów sztuki komputerowej. W 1965 roku Howard Wise Gallery zorganizowała wystawę „Computer-Generated Pictures”, na której pokazano prace Nolla i Julesza, a trzy lata później, Jasia Reichardt przygotowała duży przegląd sztuki inspirowanej komputerem – „Cybernetic Serendipity” w londyńskim Instytucie Sztuki Współczesnej (Institute of Contemporary Arts, London 1968). Londyńska prasa pisała, że jest to „radosna wystawa pokazująca, jak sztuka może współżyć z nowoczesną nauką”. W połowie lat 60. Stan Vanderbeek, a nieco później Lillian Schwarz podjęły eksperymenty z filmem, wykorzystując komputerowo generowane obrazy<sup>34</sup>.

Artystyczne eksperymenty z komputerem wpisywały się w tradycję awangardy początku stulecia, która na różne sposoby dawała wyraz swoim fascynacjom i obawom związanym z wtargnięciem maszyn do galerii. Historyczna awangarda wypracowała dwa nastawienia do maszyny i szerzej-do technokultury, które utrzymane zostały w latach 60.: z jednej strony, podejście dadaistyczne, z drugiej – konstruktywistyczne<sup>35</sup>. Pierwsze z tych podejść znalazło przedłużenie w ruchu Fluxus. Świat maszyn traktowany był tutaj nieufnie i podejrzliwie, a maszyny, pozbawione swoich funkcji, preparowane i maltretowane, zmieniały się w rodzaj anty-maszyn. Artyści Fluxusa, tak jak wcześniej dadaiści, opowiadali się za swoistą humanizacją maszyn, indywidualnym przerabianiem różnych urządzeń technicznych, co miało prowa-

<sup>34</sup> O początkach sztuki komputerowej traktuje książka Marka Hołyńskiego *Sztuka i komputery* Warszawa 1976. Sporo informacji przynosi również książka Douglasa Daviesa *Art and The Future...* wyd. cyt., szczególnie rozdział: „The Computer: Final Fusion”.

<sup>35</sup> Zob. F. Popper *Art-Action and Participation* London 1975.

dzić do oswojenia maszyn i naznaczenia osobistym piętnem anonimowych wyrobów przemysłowych. Drugie podejście reprezentowała w latach 60. sztuka kinetyczna, wczesna sztuka komputerowa oraz różne tendencje neo-konstruktywistyczne, przerzucające pomosty między twórczością artystyczną a nauką i nowoczesną techniką. Przyswajając sobie nowe technologie, naukowe modele i metody myślenia, artyści reprezentujący to podejście chcieli odkrywać nieznane dotąd obszary twórczości oraz ujawnić twórczy potencjał nowych technologii. Komputer zdawał się oferować największe możliwości w tym względzie. A jednak, jak twierdzi Frank Popper, przed połową lat 80. powstało niewiele wartościowych przykładów sztuki komputerowej<sup>36</sup>. Dlaczego?

Erkki Huhtamo podsuwa interesujące wyjaśnienie: dlatego, że artyści zajmujący się sztuką komputerową brali pod uwagę tylko jeden obszar odniesień – naukę. Ich prace, bardzo często, sprowadzały się do wizualnych demonstracji dość prostych praw matematycznych czy fizycznych, jak „Gaussian Quadratic” (1963) Nolla lub „elektroniczne abstrakcje” Laposky’ego. Prace te nie mogły być interesujące, gdyż zbyt dosłownie traktowały rzucone kiedyś przez Edgara Varese hasło „Sztuka musi dotrzymać kroku nauce”. Dopiero kiedy artyści zaczęli wychodzić poza scientystyczny krąg odniesień, sięgać do historycznych, społecznych i kulturowych uwarunkowań technologii, ich prace utraciły ilustracyjny charakter, stały się bogatsze w sensy i ciekawsze w swoim przesłaniu. Huhtamo mówi tu o przejściu od postawy artysty-inżyniera (*artist-engineer*) do postawy artysty-archeologa (*artist-archeologist*)<sup>37</sup>.

Artyści o archeologicznym nastawieniu badają możliwości nowych technologii, ale jednocześnie są żywo zainteresowani podejmowaniem w swojej twórczości ideologicznych problemów wnoszonych przez technologie, problemów związanych z klasą, płcią, rasą, władzą, historyczną naturą widzenia, relacjami między wysoką i niską kulturą, itd. Tym, co ich najbardziej interesuje jest „złącze” (*interface*) człowieka z maszyną, a więc problem, który nie jest wyłącznie problemem technologicznym, lecz problemem mocno osadzonym w historii i kulturze, problemem technokultury. Dla artystów-archeologów różne technologie są środkami przenoszącymi rozmaite kulturowe i społeczne znaczenia, narzędziami zmieniającymi nasz sposób myślenia i nasz obraz świata.

<sup>36</sup> F. Popper *Art of the Electronic Age* London 1993.

<sup>37</sup> E. Huhtamo „Time Travelling in the Gallery: An Archeological Approach in Media Art” *Immersed in Technology. Art and Virtual Environments* M. A. Moser (ed.) Cambridge Mass. 1996.

Jednak pomimo tych zmian i pojawienia się szeregu realizacji o niekwestionowanej wartości, Jeffrey'a Shawa („Inventer la terre” 1986), Perry Hobermana („Faraday's Garden” 1990), Lynn Hershman („Room of One's Own” 1993), Kena Feingolda („Childhood/Hot and Cold Wars” 1993), komputerowo wspierana sztuka nadal pozostaje czymś nowym i obcym i poza kilkoma artystami, którzy uzyskali akceptację świata sztuki (Erkki Huhtamo wymienia tu Gary Hilla, Billa Violę i Marie-Jo Lafointaine, a więc artystów nowego video), ciągle spychana jest na margines, prezentowana na specjalnych pokazach i przeglądach, poza głównym nurtem życia artystycznego. Istnieją oczywiście pewne różnice między sytuacją tej sztuki w Stanach Zjednoczonych i Europie. Amerykańska kultura jest w większym stopniu niż europejska zdominowana przez technologię, dlatego też amerykańscy artyści odczuwają silniejszą potrzebę sięgania do świata technologii, prowadzi to jednak do tego, że ich prace wykraczają poza powszechnie uznany kanon wysokiej kultury, ponieważ przywołują niskie i co najmniej podejrzane formy kultury: technologie służące sprzedawaniu iluzji i dwuznacznych pragnień (jak *peep-show*), zabawie i hazardowi (flippery i inne automaty do gry), zabijaniu (peryskopy, noktowizory, samonaprowadzające się bronie i militarne urządzenia), usprawnianiu życia codziennego (zmechanizowane gadżety realizujące amerykański sen o całkowicie zautomatyzowanym domu). W Europie z kolei, gdzie tradycja wysokiej kultury jest mocniej zakorzeniona, sztuka komputerowa popierana jest przez poważne placówki naukowe i muzealne, jak Zentrum für Kunst und Medientechnologie w Karlsruhe, jako dowód na ciągłą żywotność europejskiej kultury nie unikającej nowych wyzwań technologicznych. Sztuka ta ma status eksperymentalny, eksperymentów z nowymi technologiami, co nieuchronnie naznacza ją modernistycznym piętnem.

Artyści posługujący się nowymi technologiami stają przed pytaniem, na które cały XX wiek nie potrafi znaleźć zadawalającej odpowiedzi: czy artyści powinni włączyć się w technologiczną rewolucję i w ten sposób zmieniać społeczeństwo niejako „od środka”, czy też powinni pozostać na marginesie zmian, budując alternatywną realność mediów? Fotografia, a później film, telewizja, komputer, wreszcie technika cyfrowa łącząca wszystkie nowe media, stawiały to pytanie z rosnącą natarczywością: jakie jest miejsce sztuki i jaki jest (jaki winien być) stosunek artysty do technokultury, zagarniającej coraz większe obszary społecznej rzeczywistości? Technika cyfrowa nie pozwala wywinąć się od odpowiedzi, ponieważ wprowadza nas w świat podwójonej rzeczywistości („Wkraczamy w świat, w którym nie będzie jednej, lecz dwie rzeczywistości: faktyczna i wirtualna” –

powiada Paul Virillo), w świat płynnych, giętkich, rozciągliwych obrazów (*malleable images*), w świat cyberkultury, w którym zmianie ulega status wszystkich mediów. Fotografia traci dotychczasową wiarygodność, ale za to zwielokrotnia swoją obecność i uzyskuje niespotykaną moc perswazyjną.

Orland poddaje obraz swojej twarzy komputerowej korekcie, a następnie dopasowuje rzeczywistą twarz do stworzonego obrazu. Praktyka spotykana dziś nie tylko w chirurgii plastycznej. Obraz wyprzedza rzeczywistość, uniezależnia się od rzeczywistego modelu, zmienia w pozbawione odniesień do rzeczywistości symulakrum, ponieważ modelując obraz swojej twarzy francuska artystka wykorzystuje znane z historii europejskiego malarstwa obrazy – usta z obrazu Bouchera, czoło z obrazu Leonarda da Vinci, podbródek z obrazu Botticellięgo, oczy z obrazu Gerome'a. Keith Cottingham wykorzystuje technikę cyfrową do tworzenia fotograficznych portretów, w których zaciera rasowe, wiekowe i płciowe cechy portretowanych osób („Fictitious Portraits Series” 1992). Inez van Lamsweerde w fotografiach trzydziestoletnich dziewczynek wymienia usta. Powstają w ten sposób portrety dzieci, które przestają być dziećmi, a właściwie, w jakiejś perwersyjnej hybrydzie łączą dorosłość i dziecięcość, niewinność i wyuzdanie („Final Fantasy”) 1993). Daniel Lee nadaje fotografowanym postaciom cechy zwierzęce przez drobne deformacje kształtu czaszki, nosa, uszu, czoła oraz wstawienie zwierzęcych oczu („Manimals” 1994). Wszystkie te przedstawienia wprowadzają widza w stan konfuzji, zmieszania, podważają zaufanie do fotografii i prowokują pytanie, czy obrazy cyfrowe należą jeszcze do fotografii?<sup>38</sup>

Technika cyfrowa pozwala urealniać iluzje, tworzyć całkowicie sztuczne, niematerialne światy, dlatego też za najbardziej fascynujący i najbardziej zmitologizowany wytwór techniki cyfrowej uważana jest rzeczywistość wirtualna, zwana również „wirtualnym środowiskiem” (*virtual environment*) lub „sztuczną rzeczywistością” (*artificial reality*). Czym jest wirtualna rzeczywistość? Wirtualna rzeczywistość, powiada Michael Heim, to świat, który wydaje się być realny, choć takim nie jest<sup>39</sup>. (Przypomina się tu wypowiedź agenta Coopera z filmu *Twin Peaks*: „Sowy nie są tym, czym wydają się być”). Ale to zaledwie punkt

<sup>38</sup> Pytanie takie stawia niemiecki krytyk Enno Kaufhold „Fotografia analogowa kontra cyfrowa” *Fotografia: realność mediów* A. Kępińska, G. Dziamski, S. Wojnecki (red.) Poznań 1998 s. 94. W tomie tym znajduje się kilka innych tekstów o fotografii cyfrowej, m.in. tekst Lecha Lechowicza „Z problematyki obecności obrazów cyfrowych we współczesnej twórczości wizualnej”.

<sup>39</sup> M. Heim *Metaphysics of Virtual Reality* Oxford 1993 s. 109. „Virtual reality is an event or entity that is real in effect but not in fact”.

wyjścia, ponieważ tak rozumiana rzeczywistość wirtualna niewiele by się różniła od przedstawień telewizyjnych, filmowych, a nawet malarzkich czy rzeźbiarskich, które również tworzyły jakiś własny, wirtualny świat. Żeby się dowiedzieć, czym jest rzeczywistość wirtualna należałoby się odwołać, powiada Heim, do projektantów tej rzeczywistości, takich jak Myron Krueger czy Jaron Lanier, i zapytać: co właściwie chcieli osiągnąć? Do czego zmierzali? Jakie wizje im przyświecały? (Heim zakłada, że za każdą nową technologią stoi jakaś wizja świata i że poszczególne technologie są wytworami owych wizji<sup>40</sup>).

Tak postawione pytanie od razu prowadzi do kilku różnych odpowiedzi. Jedni kładą nacisk na symulację – wirtualna rzeczywistość nie jest reprodukcją, lecz symulacją rzeczywistości, jest światem elektronicznie wygenerowanym, nie posiadającym żadnego zewnętrznego odniesienia. Inni podkreślają interaktywny charakter wirtualnej rzeczywistości – jest to sztucznie wytworzony świat, z którym możemy wchodzić w interakcje, na który możemy oddziaływać, zmieniać go, przekształcać. Jeszcze inni szczególną wagę przywiązują do możliwości wejścia i przebywania w wirtualnym świecie (*immersion*), do programowania ludzkiej obecności w wyobrażonym świecie. Są i tacy, którzy za istotną cechę wirtualnej rzeczywistości uznają teleobecność – możliwość przenoszenia się do odległych miejsc i podejmowania tam rozmaitych działań, czyli działania na odległość. Wreszcie są i tacy, którzy akcentują komunikacyjny wymiar wirtualnej rzeczywistości, fakt, że tworzy ona nową wspólnotę komunikacyjną, która porozumiewa się w „postsymboliczny sposób”, jak określa to Lanier<sup>41</sup>.

Wszystkie te odpowiedzi wskazują na jakieś ważne aspekty wirtualnej rzeczywistości. Jednak dla uchwycenia odmienności i specyfiki wirtualnej rzeczywistości najważniejsze wydają się trzy elementy: a) możliwość wejścia i zmysłowego doświadczenia sztucznie wygenerowanej rzeczywistości za pomocą *head mounted display* i *data gloves*; b) możliwość poruszania się w tej rzeczywistości, czyli nawigowania oraz c) możliwość oddziaływania na poszczególne elementy wirtualnej przestrzeni i reagowania na innych uczestników. Te trzy elementy – imersja, nawigacja i interakcja ze sztucznym środowiskiem – w zasadniczy sposób odróżniają wirtualną rzeczywistość od wszystkich znanych wcześniej sposobów obrazowania i sprawiają, że w przypadku wirtualnej rzeczywistości nie mówimy już o obrazach, przedstawieniach, reprezentacjach, lecz o rzeczywistości, alternatywnej wobec tego, co

<sup>40</sup> J. Lanier jest twórcą pojęcia *virtual reality*, które zaproponował w 1989 roku, a M. Krueger pojęcia *artificial reality*, które wprowadził w 1991 roku.

<sup>41</sup> M. Heim *Metaphysics...* wyd. cyt. s. 110–116.

przywykliśmy za rzeczywistość uważać. „To, co odróżnia wirtualną rzeczywistość od starszych form przedstawienia, takich jak malarstwo czy film – pisze Jos de Mul – to fakt, że nie odsyła nas ona do realnego świata istniejącego poza przedstawieniem, lecz tworzy inny rodzaj bycia-w-świecie”<sup>42</sup>. Miłość, wypadek, morderstwo w wirtualnym świecie nie są tym samym, co w świecie realnym, ale nie można też powiedzieć, że są zwykłą fikcją – mają swoją własną realność. Jaki jest status tej realności – to pytanie zadaje sobie dzisiaj coraz więcej osób. Powstają też zupełnie nowe dyscypliny zajmujące się badaniem tej nowej rzeczywistości – cyberantropologia, cybergeografia, cybersocjologia, itd.

Możliwości techniki cyfrowej są dzisiaj trudne do ogarnięcia. Trudno też przewidzieć dalszy rozwój cyberkultury i jej stosunek do przed-cybernetycznych form kultury. Pytania te nie mają już jednak wyłącznie technicznego charakteru. „Być może istota wirtualnej rzeczywistości nie tkwi wcale w technologii, lecz w sztuce, sztuce najwyższego uporządkowania. I nie tyle kontrola czy ucieczka, rozrywka czy komunikacja, lecz transformacja, zmiana naszego pojmowania rzeczywistości jest tym, co obiecuje wirtualna rzeczywistość – a więc coś, co wielka sztuka zawsze próbowała robić, a o czym przypomina nam nazwa «wirtualna rzeczywistość», w której, przy wszystkich zastrzeżeniach, dokonuje się podsumowanie stulecia technologicznych innowacji. Wirtualna rzeczywistość nie obiecuje lepszych odkurzaczy, bardziej sprawnych środków komunikacji ani nawet przyjacielskiego kontaktu z komputerem. Obiecuje Świętego Grala” – pisze Michael Heim<sup>43</sup>.

Świętego Grala, czyli całkowicie nową wizję kultury, w której nie tylko będzie miejsce dla sztuki, ale która zostanie stworzona przez artystów. Będzie to bowiem świat projektowany, a nie dany. Wyzwolimy się z tyranii rzeczywistości. Niewolniczą postawę z jaką dotąd podchodziliśmy do obiektywnej rzeczywistości, zastąpi nowa postawa nastawiona na działanie z tym, co możliwe po to, by niektóre z tych możliwości intencjonalnie realizować. Będą to drugie narodziny człowieka, wieści Vilem Flusser, wynikające z ponownego spotkania sztuki i technologii<sup>44</sup>.

<sup>42</sup> J. De Mul „Virtual Reality. The Interplay Between Technology, Ontology and Art” *XIV International Congress of Aesthetics* A. Erjavec (ed.) Lubljana 1999 s. 175–176.

<sup>43</sup> M. Heim, dz. cyt. s. 124.

<sup>44</sup> V. Flusser „Das Ender der Tyrannei” *Arch. Zeitschrift für Architektur und Stadtbau* Maart 1992. Cyt. za J. De Mul „Virtual Reality...” wyd. cyt. s. 178.

## 4. Podsumowanie

Nowe media zawsze pociągały artystów awangardy, którzy widzieli w nich środek do wyzwolenia sztuki z dawnej tradycji artystycznej – tradycji sztuk pięknych (beaux arts). Konsekwencją tego wyzwolenia jest rozpad spójnego systemu kryteriów artystycznych oraz zerwanie sekretne go kodu estetycznego łączącego nową sztukę z dawną sztuką – sztuka wykorzystująca nowe media nie tyle bowiem kontynuuje dawną sztukę, co poddaje ją reinterpretacji. Każdorazowo reinterpretuje sztukę z nowego stadium kultury: fotografia nie zmienia malarstwa, lecz sprawia, że malarstwo staje się czymś innym – bez względu na to, czy tego chce, czy nie – w świecie fotografii.

Nowe media zawsze miały swoich zagorzałych entuzjastów oraz sceptycznych, podejrzliwych krytyków. Z jednej strony futuryści, konstruktywiści, Tatlin, Moholy-Nagy, Calder, wspomniany tu Teige, Paik, Hershman, Shaw, Lanier, z drugiej strony – dadaści, Duchamp, Picabia, Man Ray, Tinguely, Vostell, Higgins, który wyrażał poglądy wielu artystów, kiedy pisał, że komputer jest tylko narzędziem, „głuchym, ślepym i nieprawdopodobnie głupim” („Computers for the Arts” 1970). Podział ten zachował aktualność po dzień dzisiejszy. Nicholas Zurbrugg przeciwstawia teoretykom wyczerpania i entropii, opisującym ponowoczesną rzeczywistość w kategoriach śmierci sztuki, autora, aury, itd., artystów eksperymentujących z nowymi mediami i nowymi technologiami, takich jak John Cage, Laurie Anderson, Philip Glass, Meredith Monk, Robert Wilson, artystów czerpiących pozytywną energię z nowych możliwości technicznych<sup>45</sup>.

<sup>45</sup> N. Zurbrugg *The Parameters of Postmodernism* Carbondale 1993.

## NEW MEDIA AND THE 20TH CENTURY ART

The article focusses on the influence of the new media upon the 20th Century art, or more precisely upon the understanding of art in 20th Century. The article highlights three turning points in relations between new media and visual arts. The first turning point came about in 1920s, when the European avant-garde has drawn radical conclusions from the invention of photography and announced the end of old, craftsman's art and the beginning of the new era of machine art. Machine art was to be the result of industrialisation of art and all culture. „Our age is not the age of arts and crafts but the age of the machine” – Karel Teige, the leading figure of the Czech avant-garde movement wrote in 1925. The second turning point, in 1960s, is connected with the appearance of the television as the most popular medium. Art had to find new place in the media society, in the society dominated by new kind of images produced by television in the world of simulacra. The last, third turning point, in 1990s, links with digital revolution, with the coming of cyberspace. The computer-based practices lead to revolutionary changes in human approach to reality, to the world and the most visible sign of this new approach is the Virtual Reality. The latter doubles our vision and makes our world the world of human possibilities.