

¹ **I Am Sitting in a Room** (1969) Alvin Lucier ² **Senster** (1970) Edward Ihnatowicz ³ **AARON** (1973) Harold Cohen
⁴ **Reflecting Pool** (1979) Bill Viola ⁵ **La Plissure du Texte: a Planetary Fairytale** (1983) Roy Ascott ⁶ **Lorna** (1983–1984) Lynn Hershman Leeson ⁷ **Family of Robot** (1986) Nam June Paik ⁸ **Electronic Civil Disobedience** (1994) Critical Art Ensemble ⁹ **The World's First Collaborative Sentence** (1994) Douglas Davis ¹⁰ **A-Volve** (1994) Christa Sommerer, Laurent Mignonneau ¹¹ **wwwwwwwww.jodi.org** (1995) Jodi ¹² **Beyond Pages** (1995) Masaki Fujihata ¹³ **conFIGURING the CAVE** (1996) Jeffrey Shaw ¹⁴ **Immemory** (1997) Chris Marker ¹⁵ **OneTrees** (1998–) Natalie Jeremijenko ¹⁶ **n-cha(n)t** (2001) David Rokeby ¹⁷ **Listening Post** (2001) Mark Hansen, Ben Rubin ¹⁸ **Can You See Me Now?** (2001) Blast Theory ¹⁹ **Electrical Walks** (2004) Christina Kubisch ²⁰ **Ear on Arm** (2006) Stelarc ²¹ **Natural History of the Enigma** (2003–2008) Eduardo Kac ²² **Reenactments** (2007–2010) Eva i Franco Mattes ²³ **Taroko Gorge** (2009) Nick Montfort ²⁴ **May The Horse Live in Me** (2011) Art Orienté Objet ²⁵ **Journey** (2012) Jenova Chen

Spis treści

3	<u>Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów. Wprowadzenie</u>	Piotr Zawojski
15	<u>I Am Sitting in a Room</u> Alvin Lucier	Tomasz Misiak
22	<u>Senster</u> Edward Ihnatowicz	Radosław Bomba
29	<u>AARON</u> Harold Cohen	Marcin Składanek
36	<u>Reflecting Pool</u> Bill Viola	Andrzej Pitrus
43	<u>La Plissure du Texte: a Planetary Fairytale</u> Roy Ascott	Agnieszka Jelewska
50	<u>Lorna</u> Lynn Hershman Leeson	Małgorzata Jankowska
56	<u>Family of Robot</u> Nam June Paik	Joanna Walewska
64	<u>Electronic Civil Disobedience</u> Critical Art Ensemble	Małgorzata Danciewicz
71	<u>The World's First Collaborative Sentence</u> Douglas Davis	Ewa Wójtowicz
78	<u>A-Volve</u> Christa Sommerer, Laurent Mignonneau	Piotr Zawojski
84	<u>wwwwwwwww.jodi.org</u> Jodi	Piotr Celiński
91	<u>Beyond Pages</u> Masaki Fujihata	Sidey Myoo
98	<u>conFIGURING the CAVE</u> Jeffrey Shaw	Antoni Porczak
105	<u>Immemory</u> Chris Marker	Barbara Kita
112	<u>OneTrees</u> Natalie Jeremijenko	Maciej Ożóg
119	<u>n-cha(n)t</u> David Rokeby	Roman Bromboszcz
126	<u>Listening Post</u> Mark Hansen, Ben Rubin	Monika Górską-Olesińska
132	<u>Can You See Me Now?</u> Blast Theory	Ryszard W. Kluszczyński
139	<u>Electrical Walks</u> Christina Kubisch	Anna Nacher
145	<u>Ear on Arm</u> Stelarc	Wojciech Sitek
152	<u>Natural History of the Enigma</u> Eduardo Kac	Monika Bakke
160	<u>Reenactments</u> Eva i Franco Mattes	Dagmara Rode
166	<u>Taroko Gorge</u> Nick Montfort	Piotr Marecki
174	<u>May The Horse Live in Me</u> Art Orienté Objet	Aleksandra Hirszfelfd
181	<u>Journey</u> Jenova Chen	Bartosz Kłoda-Staniecko

Klasyczne dzieła sztuki
nowych mediów.

Wprowadzenie

*Sztuka nowych mediów przypomina
mitologicznego Feniksa: wszyscy wiedzą, że
istnieje, ale nikt nie wie, gdzie się znajduje*.*

[*] Domenico Quaranta, *Beyond New Media Art*,
LINK Edition, Brescia 2013, s. 31.

Źródłem tego projektu – celowo używam określenia, w którym drzemie potencjał otwartości, waloryzuje ono myślenie o niedomknięciu, podkreśla procesualność i zaprasza do kontynuacji – mogę poszukiwać w kilku inspirujących mnie okolicznościach dotyczących sztuki nowych mediów i mediów w ogóle.

Po pierwsze, chciałbym wspomnieć o moich filmoznawczych i krytycznofilmowych doświadczeniach oraz praktyce, co prawda dziś już nieco zarzuconej, ale niewątpliwie mającej wpływ na kształtowanie się postawy badawczej a także stanowiącej rodzaj punktu wyjścia i kontekstu dla badań w zakresie nowych mediów, sztuki nowych mediów i cyberkultury. W obszarze wiedzy o filmie zestawienia najważniejszych, najbardziej znaczących, wpływowych, klasycznych dzieł filmowych funkcjonują od lat, prawdopodobnie pierwszym i do dziś jednym z najbardziej znaczących plebiscytów jest organizowany przez British Film Institute, a ściślej rzecz ujmując przez wydawane przez Instytut czasopismo „Sight and Sound”.

Od 1952 roku co dziesięć lat krytycy, filmoznawcy i kiniarze wybierają dziesiątkę filmów wszechczasów. Dodam tylko, że ostatnia edycja tego konkursu w roku 2012 przyniosła po półwieczu zmianę lidera tego zestawienia: *Obywatel Kane* (1941) Orsona Wellesa został zdetronizowany przez *Zawrót głowy* (1958) Alfreda Hitchcocka. To ciekawe, że środowisko ludzi związanych z filmem i kinem mniej więcej po półwieczu funkcjonowania nowego medium oraz nowej sztuki zdecydowało się na taką formę podsumowania dokonań twórców kina, wcielając w życie pomysł swego rodzaju usankcjonowania ciągle jeszcze młodej dyscypliny artystycznej, chociaż już mogącej się pochwalić wybitnymi osiągnięciami, które określić można było mianem klasycznych, kanonicznych, przełomowych, najbardziej wpływowych, takich, które decydowały o rozwoju sztuki filmowej, kina jako instytucji, a przede wszystkim języka filmowego jako autonomicznego medium, środka wypowiedzi artystycznej. Za chwilę jeszcze do tego powrócę, tu tylko sugeruję pewną analogię:

prezentowana w tej książce propozycja zestawienia dzieł klasycznych w obszarze sztuki nowych mediów powstała także mniej więcej pół wieku od narodzin sztuki nowych mediów.

Tego typu zestawienia często mają wyłącznie walor swego rodzaju „zabawy” krytycznej i historycznej, jednak można je potraktować także jako rodzaj weryfikacji ciągle zmieniającego się kanonu, klasyki podlegającej nieustannej ewaluacji dokonywanej przez odbiorców sztuki oraz środowisko fachowców: krytyków, teoretyków oraz historyków. Kryteria rządzące ich wyborami są najczęściej płynne, zmienne, podlegają rozmaitym fluktuacjom, ale u ich genezy leży niebanalne pytanie o to, co po latach można uznać za pewną miarę wartości, a także punkt odniesienia dla kolejnych pokoleń (zarówno artystów, jak i widzów) wkraczających w świat sztuki. Kiedy spoglądamy na kino i film z takiej perspektywy, to pomimo nieustannych korekt wynikających z założenia, że każde pokolenie powinno pisać własną historię sztuki filmowej, lista dzieł kanonicznych, rodzaj lektury obowiązkowej dla kinomanów, wydaje się być stabilna, czego dowodzi chociażby wspomniana lista Top Ten „Sight and Sound” i raczej niezbyt wielkie przesunięcia w jej obrębie. Czy podobne prawidłowości występują w obszarze sztuki nowych mediów? Warto się nad tym zastanowić, by to jednak uczynić, trzeba zrobić pierwszy krok – próbę stworzenia takiego kanonu. Niniejsza publikacja jest taką próbą – niewątpliwie pionierską w Polsce, ale też w literaturze światowej nie znajduję podobnego wydawnictwa oraz inicjatywy zmierzającej ku stworzeniu przemyślanej listy dzieł nowomediálních, które można uznać za klasyczne.

Po drugie, moje własne odejście od regularnego zajmowania się problematyką współczesnej kinematografii i wejście w świat nowych mediów (charakterystyczne zresztą dla wielu filmoznawców porzucających swoją pierwotną profesję i/albo zajmujących się obecnie nowymi technologiami medialnymi) powodowało niejednokrotnie przenoszenie pewnych matryc myślowych i teoretycznych na grunt nowej dyscypliny. Nazwijmy ją bardzo ogólnie wiedzą o nowych mediach, choć można byłoby użyć innych określeń, takich jak mediologia czy medioznawstwo.

Jedną z takich matryc może być poszukiwanie utrwalonego w porządku historycznym kanonu, który należałoby uznać za efekt negocjacyjnej praktyki ustalania tego, co w nieustannym i dynamicznym procesie wyłaniania się ciągle nowych zjawisk w obszarze sztuki nowych mediów mimo wszystko można uznać za rodzaj fundamentu czy też bazowego zestawu, zmiennego wprawdzie, ale pozwalającego jednak na wytyczenie pewnych punktów stałych. Takich, które mogą stanowić rodzaj busol wyznaczających kierunki opisu i interpretacji świata sztuki nowych mediów.

Po trzecie, kiedy sam zacząłem tworzyć listę dzieł dla mnie ważnych, takich o których ciągle pamiętam, do których wracam, które traktuję jako kamienie milowe w rozwoju sztuki nowych mediów, uświadomiłem sobie, że z chęcią skonfrontowałbym swoje wybory z moimi przyjaciółmi, kolegami, znajomymi badaczami, którzy albo potwierdzą, albo w zdecydowany sposób zweryfikują moje wybory. Tak powstała lista autorów tej książki: to mój subiektywny wybór, efekt znajomości środowiska polskich badaczy nowych mediów, w szczególności zaś tych, których interesuje sztuka nowomediálna. Chciałem, by ta publikacja stała się rodzajem listy obecności, swoistą mapą prezentującą – choćby w niedoskonały i niepełny sposób, bo do kompletności jej daleko – tę ciągle niezbyt liczną, ale stale się powiększającą grupę badaczy zainteresowanych sztuką nowych mediów. Zbiór nie rości sobie pretensji do całościowego spojrzenia na polskie środowisko autorów piszących o sztuce mediów, mam jednak nadzieję, że jest reprezentatywny. Dla niektórych autorów ta problematyka jest podstawowym polem badawczym, krytycznym, naukowym, dla innych jednym z wielu podejmowanych zagadnień. Reprezentują oni różne pokolenia, ośrodki naukowe, preferencje, dyscypliny czy raczej subdyscypliny w ramach szeroko rozumianej wiedzy o mediach, niewątpliwie jednak łączy ich autentyczna pasja poznawcza i – za co jestem Im wdzięczny – chęć zmierzenia się z niełatwym zadaniem wybrania tego jednego dzieła, które postanowili przedstawić i włączyć do zestawu dzieł klasycznych.

Po czwarte, myślałem też o tym, co można, a raczej należy zaliczyć do zestawu dzieł klasycznych, co w oczywisty sposób narzuca też pytania o to, czym w ogóle w sztuce jest zjawisko „klasyki” i „klasyczności”. Implikuje to kolejne pytanie – o kanon i jak ma się ten termin do pojęcia „klasyka”. W wymownie zatytułowanym artykule *The Classics Are Not the Canon*¹ Roger Lundin zauważa, że w języku angielskim rzeczownik „kanon” odnosi się do grupy dzieł, podczas gdy rzeczownik „klasyka” stosowany jest do poszczególnych prac. Kanony zatem (Lundinowi chodzi o kanony literackie) z natury się wykluczają, natomiast liczba dzieł klasycznych jest potencjalnie nieograniczona, dlatego pojęcie to można uznać za bardziej otwarte i elastyczne niż kanon. Choć rozważania te nie dotyczą interesującego mnie tutaj świata sztuki mediów, zasadniczo należy się zgodzić z tego typu rozumowaniem. Dlatego też w tytule tego projektu pojawiają się „klasyczne dzieła” sztuki nowych mediów, jednocześnie należy podkreślić, że ta formuła jest bardzo ryzykowna, może nawet wątpliwa, zwłaszcza kiedy mówimy o pracach powstałych raptem kilkanaście, bądź kilka lat temu. Mam tego świadomość, ale pomimo, być może, pewnej problematyczności używania kategorii „klasyka” w odniesieniu do prac z obszaru sztuki nowych (no właśnie!) mediów uznałem, że odchodząc nieco od teoretycznej czy też metodologicznej ortodoksji, można posłużyć się tym określeniem w znaczeniu bardziej potocznym, choć jednocześnie kojarzącym się z zestawem dzieł o niepodważalnej i nieprzemijającej wartości.

Kiedy już koncepcja książki w zarysie była sformułowana, należało przejść do konkretyzacji całego przedsięwzięcia polegającego na autorskim wyborze dzieł najbardziej znaczących, przełomowych, wpływowych, emblematycznych, powracających w rozmaitych opracowaniach dotyczących sztuki mediów, ale też takich, które z różnych powodów były pomijane, marginalizowane, traktowane jako dzieła mniej ważne, bądź istotne tylko w określonym momencie rozwoju pewnego rodzaju działań

[1] Roger Lundin, *The Classics Are Not the Canon*, [w:] Louise Cowan, Os Guinness (red.), *Invitation to the Classics*, Baker House Company, Grand Rapids, Michigan 1998, s. 25–33.

nowomediálnych. Stworzenie „złotej setki” takich prac z powodów oczywistych wydało się bardzo problematyczne, zatem poprosiłem dwudziestu pięciu autorów o wybranie jednego, według nich najważniejszego dzieła, które powinno znaleźć się w takim zestawieniu. Każdy z autorów został zobowiązany do wytypowania dodatkowych trzech prac, które po zliczeniu miałyby stanowić ową setkę dzieł polecanych przez autorów, zakładając że nie będzie zbyt wielkiej liczby powtarzanych propozycji. Tak się zresztą stało i poza kilkoma artystami, takimi jak Stelarc, Eduardo Kac, Jeffrey Shaw, Tissue Culture & Art Project, Olia Lialina, David Rokeby oraz tymi przypadkami, kiedy autorzy tekstów zdecydowali się polecić dzieła tylko tego artysty, którego pracę przedstawiali (tak stało się w przypadku dzieł Billa Violi i Christiny Kubisch), większość propozycji „lektury dodatkowej” obejmuje dzieła wielu innych twórców. Tylko jedna praca pojawiła się dwukrotnie w wyborach autorów proponujących dodatkowe prace – to dzieło Lialiny *My Boyfriend Came Back From the War*. Tym sposobem wraz z podstawowymi 25 klasycznymi dziełami prezentowanymi w krótkich tekstach oraz 75 pracami polecanymi (niektóre tytuły się powtarzają) sformułowana została lista około 100 prac, które można potraktować jako obowiązkowy zestaw dla wszystkich tych, którzy interesują się sztuką nowych mediów, ale także dla tych, dla których to obszar dotychczas właściwie nieznan.

W zestawie omawianych prac znalazły się dzieła twórców, których można zaliczyć do grona niezbyt przecież licznej grupy klasyków sztuki mediów, to wspomniani już Stelarc, Kac, Shaw, Rokeby, ale też Alvin Lucier, Edward Ihnatowicz, Harold Cohen, Bill Viola, Roy Ascott, Lynn Hershman Leeson, Nam June Paik, Critical Art Ensemble, Douglas Davis, Christa Sommerer i Laurent Mignonneau, Masaki Fujihata. W książce znalazły się też omówienia prac artystów zapewne nieco mniej znanych i słabiej utytułowanych. Jeśli jednak zestaw wszystkich proponowanych dzieł rozpięty jest pomiędzy klasycznością a kanonicznością, to te wybory można uznać także za próbę stworzenia listy, która jest wynikiem naszych (jako autorów) indywidualnych preferencji uwzględniających jednakże świadomość historycznego rozwoju i zmienności form sztuki nowych mediów.

W ten sposób tworzyła się koncepcja książki, którą Państwo trzymacie w rękach, ale jednocześnie od początku myślałem też o możliwości stworzenia projektu sieciowego, który byłby hipermedialną wersją tej tradycyjnie wydanej publikacji, być może czytanie ją właśnie w tej postaci. Książka jako materialny artefakt, dla wielu dziś odchodzący fenomen czasów predigitalnych, ciągle jest ważnym elementem kultury słowa i mediów w czasach elektronicznej piśmienności. Dlatego od początku planowałem różne formy obecności tego wydawnictwa w przestrzeni publicznej: od tradycyjnej książki, przez PDF zamieszczony w Sieci, wersję e-bookową, aż do hipermedialnego projektu sieciowego. Dlatego też używam określenia projekt, bowiem zarówno spis treści, chociaż skończony, tak jak wersja papierowa jest skończonym dziełem – odsyła do wersji sieciowej, ta zaś jest formą hipermedialnego induktora służącego do indywidualnego czytania zawartości tej książki, ale też stanowi rodzaj zaproszenia czytelników do aktywnej, rizomatycznej nawigacji w świecie sztuki nowych mediów prezentowanej w Sieci. Książka ma zatem pełnić rolę inicjującą, z wszelkimi cechami dobrze zaprojektowanego przewodnika, który podpowiada, wskazuje, inicjuje własne poszukiwania czytelników gotowych na pewien wysiłek nie tylko lekturowy, ale i kompozycyjny oraz formotwórczy. Plan wędrówki nie został tutaj precyzyjnie rozpisany. Książka może być czytana linearnie, bowiem kolejne dzieła zostały uszeregowane w porządku chronologicznym, ale może być też czytana w dowolnej kolejności, chociażby w układzie przypisanym każdej pracy słów kluczowych, które odnoszą się do rodzajowych i gatunkowych specyfikacji danego dzieła nowomiedialnego.

Art world w stosunkowo ograniczony sposób implementuje dzieła sztuki nowych mediów w swoją przestrzeń – galeryjną, muzealną oraz wystawienniczą. Mogłem się o tym przekonać podczas kolejnej wizyty na weekendowym Biennale sztuki w roku 2015, podobne refleksje nachodziły mnie zresztą na poprzednich edycjach jednej z najważniejszych prezentacji

światowej sztuki współczesnej. W Wenecji bywam regularnie między innymi z tego powodu – by zajmując się nowymi technologiami i nowymi mediami nie popaść w rodzaj skrzywienia zawodowego i przekonania, że w epoce nowych mediów cyfrowych, które zdominowały naszą rzeczywistość, nie tylko w obszarze komunikacyjnym, ale też rozrywkowym, społecznym, także sztuka nowych mediów jest wiodącym nurtem całościowo traktowanego świata sztuki.

Tak mogłoby się wydawać, odwiedzając na przykład Ars Electronica, odbywający się w austriackim Linzu od roku 1979 festiwal sztuki, technologii i społeczeństwa. Wystarczy jednak tylko zajrzeć na Giardini i do Arsenалу w Wenecji, by uświadomić sobie, że nowe media to ciągle tylko mała część współczesnej sztuki, rodzaj niszy, w której powstają dzieła wybitne, to prawda, ale funkcjonujące często na marginesie głównych nurtów sztuki artystycznego mainstreamu.

Prezentowana publikacja ukazuje się w momencie, w którym samo pojęcie sztuki nowych mediów okazuje się być problematyczne. Nie zamierzam w tym miejscu przedstawiać rozbudowanej definicji tego zjawiska, bowiem swego rodzaju zakreśleniem pola dla takich działań są prezentowane tu dzieła reprezentujące bardzo różnorodne formy, strategie oraz estetyki, jakimi posługują się artyści nowych mediów. Odwołując się do pewnej analogii, można byłoby skonstruować rodzaj „dynamicznego socjogramu”, którym posłużył się niegdyś Dick Higgins w swojej *Intermedia Chart*². „Wykres sztuki nowych mediów” obejmowałby bardzo różne rodzaje twórczości, które zbieram w tym miejscu na podstawie charakterystyki kolejnych dzieł prezentowanych w tej książce przez jej autorów. Są to: sztuka cybernetyczna, sztuka robotyczna, sound art, sztuka generatywna, interaktywny wideodysk, video art, sztuka telematyczna, net art, sztuka interaktywna, rzeźba wideo, wirtualny aktywizm, interaktywne środowisko w czasie rzeczywistym, Artificial Life (AL), Artificial Intelligence (AI), sztuka interfejsu, software art, haktywizm, rzeczywistość wirtualna, środowisko responsywne, CAVE art,

[2] Zob. Dick Higgins, *Intermedia*, „Leonardo” 2001, vol. 34, nr 1.

CD-ROM art, sztuka multimedialna, bio art, sztuka transgeniczna, sztuka lokacyjna, sztuka Mixed Reality, performans, walking based-art, sztuka biotechnologiczna, performans w Second Life, literatura open-source, body art, gra wideo, artystyczny aktywizm społeczny, sztuka immersyjna. To rzecz jasna lista niepełna, ale można ją potraktować jako zestaw prezentujący olbrzymią różnorodność charakteryzującą działania artystów nowych mediów. Taka też była moja intencja, by przybliżyć w formie przypominającej encyklopedyczne opracowanie możliwie jak najszersze spektrum wybitnych dzieł, które są reprezentatywne dla wiodących kierunków w sztuce wykorzystującej nowe technologie i nowe media.

Można zgodzić się z Markiem Tribe i Reeną Jana³, którzy określają sztukę nowych mediów jako rodzaj ruchu artystycznego, trudno jednak zaakceptować ich przekonanie, że rozwija się ona pod koniec dwudziestego stulecia, szczególnie zaś wraz z powstaniem Internetu i net artu. Lata 90. to okres, kiedy samo określenie sztuka nowych mediów wchodzi do języka krytyki, stając się powszechnie używanym pojęciem, natomiast początków samego ruchu należałoby szukać zdecydowanie wcześniej. Początki sztuki cybernetycznej, prace Nicolasa Schöffera i teoretyczne podwaliny dla sztuki mediów formułowane przez Abrahama Molesa z końca lat 50. ubiegłego stulecia – to rodzaj antycypacji zjawisk, które dynamicznie zaczęły rozwijać się w połowie kolejnej dekady. Działania Nam June Paika, Roya Ascotta, Edwarda Ihnatowicza, E.A.T. (*Experiments In Art and Technology*, 1967), kuratorskie inicjatywy Jasi Reichardt (*Cybernetic Serendipity*, 1968), wystawa *Software – Information Technology: Its New Meaning for Art* (1970) zorganizowana przez Jacka Burnhama – to załączki zjawiska, które prezentowane jest w książce na przykładzie dzieł klasycznych.

Sztuka nowych mediów definiowana była na wiele sposobów, używano i używa się także innych, niejako konkurencyjnych pojęć, takich jak sztuka elektroniczna, sztuka komputerowa, sztuka multimedialna, sztuka technologiczna, sztuka mediów technicznych, sztuka cyfrowa, cybersztuka⁴. Wbrew temu co sądzi Domenico Quaranta, nie wydaje się

[3] Mark Tribe, Reena Jana, *New Media Art*, Taschen, Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo 2006.

zasadne, by zrezygnować z określenia sztuka nowych mediów, zwłaszcza że w możliwie najbardziej właściwy sposób obejmuje ono ten obszar współczesnych praktyk artystycznych, które wykorzystują nowo powstające technologie medialne jako specyficzne narzędzia kreacji. Nie chodzi przy tym wyłącznie o nowe technologie i efekty ich zastosowań, ale także o radykalne zmiany zachowań odbiorczych oraz sytuacji komunikacyjnej. Nowe media sztuki obecnie przybierają postać hybryd medialnych, najczęściej są to projekty, których czystość gatunkowa, bądź też rodzajowa jest konsekwentnie zacierana przez artystów świadomie czerpiących z możliwości konwergencyjnego, intermedialnego i transmedialnego przekraczania granic pomiędzy poszczególnymi mediami sztuki. Mediów rozumianych zarówno jako szczególne wehikuly artystycznej wypowiedzi, jak i mediów jako technicznych środków kształtowania dzieł artystycznych oraz mediów jako środków przekazu. Sztuka nowych mediów, wykorzystując nowe technologie (kreacji i komunikacji z odbiorcami, dziś coraz częściej aktywnymi współtwórcami) poszukuje nowych form ekspresji artystycznej w ramach kultury eksperymentalnej (sama jest w istocie kulturą eksperymentu), nie rezygnuje przy tym z pracy konceptualnej zwłaszcza w odniesieniu do diagnoz dotyczących współczesnego społeczeństwa i współczesnej kultury.

Paradoksem, a może właśnie czymś pożądanym czy też koniecznym, jest próba stworzenia kanonu dzieł nowomiedialnych w czasie, kiedy coraz częściej słyszymy, iż weszliśmy w okres postdigitalny czy postmedialny. Już w roku 2005 kuratorzy Steve Dietz i Sarah Cook zorganizowali w Walter Phillips Gallery działającej w Banff Centre (Kanada) wystawę zatytułowaną *The Art Formerly Know as New Media*⁵, co miałyby sugerować, że oto jesteśmy (byliśmy już wtedy) świadkami schyłku sztuki nowych mediów. Domenico Quaranta konsekwentnie kwestionuje zasadność posługiwania się tą kategorią w książce zatytułowanej *Beyond New Media Art*, z której zaczerpnąłem motto do niniejszego

[4] Proponuję lekturę odnoszących się do tego problemu dwóch artykułów Ryszarda W. Kluszczyńskiego, *Między autonomią a hybrydycznością. Wprowadzenie do sztuki nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2013, nr 82, s. 156–166; idem: *Paradygmat sztuki nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85, s. 194–205.

[5] <http://www.banffcentre.ca/wpg/exhibitions/2005/formerly>, (dostęp: 15.09.2015).

wprowadzenia, w innym miejscu jednak przewrotnie stwierdza: „Sztuka Nowych Mediów umarła! Niech żyje Sztuka Nowych Mediów”⁶.

Tego typu rozważania wpisują się w ogólniejsze tendencje rozpatrywania naszej rzeczywistości jako okresu „po mediach”, czy też zapoczątkowanej jeszcze w latach 90. ubiegłego stulecia przez Félixa Guattariego⁷ refleksji dotyczącej postmediów, rozwijanej w późniejszym okresie przez takich teoretyków jak Peter Weibel, Howard Slater, Rosalind Krauss, Lev Manovich, Andreas Broeckmann a na polskim gruncie przez Piotra Celińskiego. Bez względu na to, czy akceptujemy przekonanie o formowaniu się społeczeństwa postmedialnego, postsieciowego, postcyfrowego, czy też nie, nie ulega wątpliwości, że jesteśmy zmuszeni do ponownego przemyślenia wielu podstawowych kwestii związanych z kategorią medium i mediów, a w konsekwencji także do określenia sytuacji współczesnej sztuki nowych mediów. Według mnie ich najważniejszą dziś cechą jest dominacja w cyberkulturze hybryd, procesów hybrydyzacyjnych i hybrydyczności jako podstawowych kwantyfikatorów zjawisk z obszaru nowych mediów i sztuki nowych mediów.

Rozmyślanie o tym, co nastąpiło(uje) po epoce mediów, przybiera dziś rozmaite formy. Sarah Kember i Joanna Zylinska⁸ rozpatrują „życie po mediach” w kategoriach „mediacji jako istotnego procesu” determinującego naszą rzeczywistość. Siegfried Zielinski⁹ – pisząc o tym, że teoria i krytyka mediów miała od zawsze problemy z kategorią nowości – zapewne w przewrotny sposób uzasadnia swoje zainteresowania an-archeologią mediów jako sposobem na poszukiwanie osobliwości z historii rozwoju form „technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia”¹⁰. Opisywanie dnia dzisiejszego w kategoriach fundamentalnej zmiany dokonującej się na naszych oczach można uznać za efektowaną retorykę badaczy, teoretyków, krytyków (sztuki) mediów. Nie ulega jednak

[6] Domenico Quaranta, *Don't Say New Media!* [w:] idem: *In Your Coputer*, LINK Editions, Brescia 2011, s. 89.

[7] Zob. Félix Guattari, *Towards a Post-Media Era*, [w:] Clemens Aprich, Josephine Berry Slater, Anthony Iles, Oliver Lerone Schultz (red.), *Provocative Alloys. A Post-Media Anthology*, Post-Media Lab, Mute Books, Lüneburg 2013, s. 26–27.

[8] Zob. Sarah Kember, Joanna Zylinska, *Life After New Media. Mediation As a Vital Process*, MIT Press, Cambridge MA, London 2012.

[9] Siegfried Zielinski, *[... After the Media]. News from Slow-Fading Twentieth Century*, Univocal, Minneapolis 2013.

[10] Zob. Siegfried Zielinski, *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*, przeł. Krystyna Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.

wątpliwości, że to dobry moment na sporządzenie swego rodzaju bilansu dotychczasowych osiągnięć sztuki nowych mediów. Mam też nadzieję, że prezentowane wydawnictwo oraz jego sieciowa wersja, która znajdzie się na stronie internetowej Medialabu Katowice, eksperymentalnego projektu działającego w ramach Instytucji Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, wydawcy tej publikacji – może stać się rodzajem pożytecznego przewodnika zarówno dla tych, którzy interesują się najnowszymi fenomenami sztuki wykorzystującej nowe technologie, ale także dla tych, którzy w wielości propozycji artystycznych, twórców, dzieł poszukują pewnego drogowskazu i podpowiedzi, co należałoby zobaczyć i poznać, o czym należy koniecznie wiedzieć, wkraczając w świat sztuki nowych mediów. Być może za jakiś czas warto byłoby do tego projektu powrócić, zrewidować go, bądź rozbudować, zweryfikować lub potwierdzić nasze, jako autorów, wybory. Tymczasem zapraszam do lektury *Klasycznych dzieł sztuki nowych mediów*.

4 Reflecting Pool (1979) Bill Viola

Andrzej Pitrus



video art, single channel video

The Reflecting Pool (1977–1979) jest z całą pewnością jedną z najlepiej rozpoznawalnych prac światowej sztuki wideo. Była ona wielokrotnie eksponowana w ramach wystaw zbiorowych, a sam artysta umieszczał ją w programie najważniejszych prezentacji indywidualnych, często także tych, które skupiały się na realizacjach najnowszych. Trwające około siedmiu minut wideo może dziś, w dobie techniki *ultra high definition*, wydawać się niedoskonałe pod względem technicznym, ale jako propozycja wywodząca się z obszaru sztuki konceptualnej, lecz jednocześnie dalece poza tę sferę wykraczająca, nadal zaskakuje świeżością i bogactwem znaczeń, a co za tym idzie możliwych odczytań.

Tytuł dzieła nawiązuje do architektury. „Reflecting pool” to rodzaj dekoracyjnego basenu wywodzącego się z tradycji tak zwanych perskich ogrodów, budowanych być może nawet sześć tysięcy lat temu. Dziś najważniejszym zabytkiem posiadającym taki basen jest zbudowany w połowie XVII w. pałac Taj Mahal zlokalizowany w okolicy miasta Agra. Model ten wykorzystuje się także w projektach współczesnych, np. przed waszyngtońskim Lincoln Memorial (lata 20. XX w.) czy w słynnym Palácio do Planalto – zbudowanym w Brazylii przez Oscara Niemeyera w 1960 roku. Dekoracyjne baseny nie posiadają żadnej praktycznej funkcji. Ich zadaniem jest jedynie poszerzanie i wzbogacanie przestrzeni – dzięki temu, że w wypełniającej je wodzie odbijają się elementy architektury, a rosnące w ogrodach rośliny tworzą rodzaj spektaklu natury i technologii, w którym to co realne stapia się z iluzją w jedną nierozzerwalną całość.

Bill Viola umieszcza swój basen w nieco zaskakującej przestrzeni. Tytułowy zbiornik ma regularny kształt, jest więc z całą pewnością dziełem człowieka. Nie towarzyszy mu jednak żaden obiekt architektoniczny, w tafli wody odbijają się jedynie rosnące wokół drzewa. W takiej scenarii rozgrywa się pewna prosta historia...

Spomiędzy drzew wyłania się człowiek „grany”, zgodnie z tradycją *video performance* lat 70. XX w., przez samego artystę. Przystaje na moment nad brzegiem basenu, by po chwili wykonać skok do wody. Jego ciało jednak, przecząc prawom grawitacji, zawisa w powietrzu, by następnie stopniowo rozpląnąć się w nim na podobieństwo mgły. Co ciekawe,

sylwetka mężczyzny nie odbija się w lustrze wody. Spójna dotąd przestrzeń dzieli się najpierw na dwie, a potem na trzy autonomiczne sfery: las, basen i ciało artysty. Każda z nich istnieje niezależnie, zaprzeczając prawom znanym z codziennego doświadczenia. Po kilku minutach rzeczywistość *Reflecting Pool* staje się jeszcze bardziej zaskakująca: już nie tylko przedmioty tracą swoje odbicia, ale na powierzchni wody pojawiają się niewyraźne cienie postaci przechadzających się nad brzegiem basenu. Nie widzimy jednak „oryginałów” – o ich istnieniu zaświadcza jedynie migotliwe refleksy dostrzegalne w wodzie. By dobitniej podkreślić odrębność wszystkich obszarów Viola manipuluje czasem – zmieniając się oświetlenie sygnalizuje, że płynie on w różnym tempie, a być może nawet kierunku.

W twórczości Billa Violi często występują motywy akwaticzne. Sam twórca¹ wywodzi je z liminalnego doświadczenia okresu dzieciństwa: podczas zabawy w wodzie przyszły artysta zaczął tonąć i tylko dzięki natychmiastowej interwencji dorosłych został odratowany. Trauma stała się jednak również impulsem, który sprawił, iż Viola został w przyszłości artystą. Fascynujące podwodne obrazy, jakie ujrzał tonący chłopiec, skłoniły późniejszego mistrza video artu do ciągłego ich poszukiwania i rekonstruowania.

The Reflecting Pool to jednak znacznie więcej niż metaforyczna rekonstrukcja niefortunnej przygody. Przedstawiona w pracy sytuacja, przełamująca ramy klasycznego performansu wideo, może być bowiem także odczytana jako próba zmierzenia się ze specyfiką wideo. Temat ten powracał często w pracach wielu artystów eksperymentujących z wideo w latach 60. i 70. Nic dziwnego – nowe narzędzie fascynowało i raz po raz ujawniało nieoczekiwane możliwości. Dla Violi ważne wydaje się skonfrontowanie wideo i filmu – jedynie pozornie bliskiego nowemu medium. Pierwsze kadry legitymizują takie – fałszywe, jak się okaże wkrótce – powinowactwo. Ujęcie, w którym widzimy mężczyznę zbliżającego się do krawędzi basenu, ma „parafilmowy” charakter – ukazuje bowiem spójną rzeczywistość, która jest odbitką świata profilmowego. Artysta podkreśla, że wideo może – tak jak film – budować linearną strukturę, w której kadr jest wycinkiem rzeczywistości rządzącym się prawami

[1] O związkach tego i innych dzieł Billa Violi z biografią artysty piszę szerzej w innym miejscu. Zob. Andrzej Pitrus, *Tylko jedno wspomnienie. Próba autobiografii bez narracji w pracach Billa Violi*, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr 73, s. 200–205.

perspektywy zaczerpniętej z malarstwa. Może jednak oferować coś więcej – rodzaj elektronicznej strony, na której umieszczane są poszczególne elementy na zasadzie *mise en page*. Pisał o tym Pascal Bonitzer:

Przestrzeń wideo jest czystą powierzchnią, dlatego właśnie w przypadku obrazu elektronicznego nie mówi się o „umieszczaniu na scenie” [*mise en scène*], lecz o „umieszczaniu na stronie” [*mise en pages*]. Nie ma tu głębi ułożonej warstwami w drabinę planów ani mniej lub bardziej skonfliktowanej – a zatem odpowiedniej dla opowiadania, narracji, dramatu – koegzystencji ciał, lecz bezkonfliktowa inkrustacja, zabawa w wycinanki, tak jak gdyby wszystkie ciała zostały pozabawione głębi i ciężaru i rozłożyły się na powierzchni jak karty².

Wykreowane przez Violę autonomiczne obszary kadru są w istocie takimi kartami. W jego pracy nie mamy do czynienia z klasycznym, sekwencyjnym montażem filmowym. „Cięcia” zastosowane przez Violę są gdzie indziej – wewnątrz kadru. Fragment, w którym w lustrze wody odbijają się „nieistniejące” postaci, wskazuje także na inną cechę wideo: jest to medium, które może obyć się zarówno bez rejestracji, jak i – w skrajnych wypadkach – bez jakiegokolwiek podstawy materialnej. Przywołajmy na przykład eksperymenty Nam June Paika polegające na tworzeniu obrazów przy pomocy generatorów sygnału czy elektromagnesów.

Pierwsze kadry *The Reflecting Pool* realizują klasyczny filmowy model przedstawiania, a obserwowany przez widza świat sprawia wrażenie doskonałej odbitki rzeczywistości. Kiedy jednak mężczyzna nie wpada do basenu, lecz zawisa nad lustrem wody, sytuacja ulega nagłej zmianie. Nie jest to przy tym konsekwencja zastosowania klasycznej stopklatki. Wszystko wokół mężczyzny nadal pozostaje w ruchu – jedynie jego ciało zostaje wyłączone z ciągłości kadru. Bill Viola wskazuje tu na bardzo istotną różnicę między mechanizmami, jakie rządzą spektaklem kinematograficznym a produkcją obrazu elektronicznego. Przedstawiony w pracy basen może być postrzegany jako metafora monitora, na którym mogą pojawiać się zarówno reprezentacje rzeczywistości zarejestrowanej przez elektroniczną kamerę, jak i byty całkowicie autonomiczne

[2] Pascal Bonitzer, *Powierzchnia wideo*, przeł. Iwona Ostaszewska, [w:] Andrzej Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, Universitas, Kraków 1997, s. 310.

– będące jedynie efektem działania określonego układu elektronicznego. Oglądając film, uczestniczymy w transformacji realnego przedmiotu, jakim jest taśma filmowa, w ekranowy spektakl. Wideo daje nam możliwość oglądania obrazów zachowujących mniejszą lub większą autonomię wobec rzeczywistości.

Obrazy wykorzystane przez Billa Violę mają do pewnego stopnia charakter pretekstowy. Z jednej strony zwracają uwagę na pozornie marginesowe doświadczenie twórcy, które jednak być może faktycznie zdecydowało o wyborze życiowej drogi. Z drugiej zaś podkreślają sztuczność sytuacji, jej jawnie performansowy charakter. Artyście nie zależało w żadnym razie na wykreowaniu jakiegokolwiek „realistycznej” sceny, lecz raczej układu, który pozwoliłby mu dokonać analizy ontologii samego medium. Dla Violi debiutującego na początku lat 70. XX w. ważne były zapewne inspiracje związane z konceptualizmem. Zetknął się wtedy z artystami – m.in. z Nam June Paikiem oraz Peterem Campusem – dla których ważne były zarówno strategie sztuki konceptualnej, jak i problematyka związana z tożsamością i unikalnością medium wideo. Tropy te wyraźnie odcisnęły piętno na pierwszych taśmach artysty – zwłaszcza tych realizowanych w czasie studiów. *Reflecting Pool*, pomimo że zachowuje ich ślady, jest jednak utworem wykraczającym poza standardy obowiązujące w momencie jego powstania.

Niedoskonałość narzędzi, jakimi dysponował Viola, nie przeszkodziła mu w zwróceniu uwagi na czysto wizualne walory pracy. Dla twórców należących do nieco starszego pokolenia – urodzonych w latach 30. i 40. XX w. – plastyczna „uroda” pracy miała zwykle marginesowe znaczenie. Czasem nawet była świadectwem tępnionego przez nich „reakcjonizmu”: wszak nowa sztuka miała doprowadzić do przededefiniowania klasycznych kategorii estetycznych, łącznie z zanegowaniem tej najważniejszej – piękna. Bill Viola – pozostając do pewnego stopnia w opozycji wobec głównych tendencji współczesnej sztuki – dbał o kompozycję i wewnętrzną harmonię obrazu. *The Reflecting Pool*, mimo niedostatków wynikającej z niskiej rozdzielczości wideo, może uchodzić za utwór piękny – także w klasyczny sposób.

W twórczości Billa Viola ważne są również emocje. Choć dochodzą one do pełni głosu nieco później – przełomem jest tu bardzo osobiste wideo *The Passing* (1991) – *The Reflecting Pool* oglądany z perspektywy dzisiejszej ujawnia także wagę afektu w strategii artysty. Niezależnie od rozpoznania w pracy metafory monitora wideo, oglądając ją, mamy wrażenie obcowania z jakimś nieokreślonym, tajemniczym rytuałem. W finale z wody wyłania się mężczyzna. Ten sam, który na początku pracy zawisł nad lustrem wody, by następnie rozpląnąć się w powietrzu. Ten sam, choć jednocześnie zmieniony – tym razem jest bowiem nagi. Przemieniony, może nawet oczyszczony. I tu pojawiają się różne możliwości odczytania. Idąc tropem McLuhanowskim, otrzymujemy wizję świata, w której technologia – wywiedziona z natury – staje się na powrót jej częścią. Przyjmując perspektywę bardziej osobistą, otrzymujemy zapis działania twórcy, który nie tylko wyjaśnia działanie technologii, ale w sposób pogłębiony jej doświadcza.

Paradoksalnie w tomie komentarzy do własnych dzieł³ Bill Viola wspomina o *The Reflecting Pool* tylko raz, choć to najczęściej wystawiana jego praca:

Poczucie widzenia – albo widzenie istoty obiektu – właśnie to mnie pociąga. Podczas pracy nad *Chott el-Djerid*, a częściowo także przy *The Reflecting Pool*, miałem wrażenie, że ten rodzaj intensywnego nieubłaganego spojrzenia kamery można porównać do patrzenia w stanie skupienia zwiastującego jakąś przemianę świadomości⁴.

Być może zatem *The Reflecting Pool* jest tajemnicą nie tylko dla widzów, ale również dla samego twórcy?

[3] Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House*, MIT Press, Cambridge MA, London 1995.

[4] Ibidem, s. 79.

Bibliografia

1. Bonitzer, Pascal, *Powierzchnia wideo*, przeł. Iwona Ostaszewska, [w:] Andrzej Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, Universitas, Kraków 1997.
2. Brewińska, Maria (red.), *Bill Viola*, Zachęta Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa 2007.
3. Pitrus, Andrzej, *Tylko jedno wspomnienie. Próba autobiografii bez narracji w pracach Billa Viola*, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr 73, s. 200–205.
4. Pitrus, Andrzej, *Wymiary obrazu wideo: ‚The Reflecting Pool’ i ‚Migration’ Billa Viola*, [w:] Konrad Chmielecki, Beata Lisowska (red.), *Teoria obrazu w naukach humanistycznych*, Wydawnictwo Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej, Łódź 2015, s. 213–219.
5. Ross, David (red.), *Bill Viola*, Whitney Museum of Art, New York 1998.
6. Rush, Michael, *New Media in Art*, Thames and Hudson, London 2005.
7. Rush, Michael, *Video Art*, Thames and Hudson, London 2007.
8. Viola, Bill, *Reasons for Knocking at an Empty House*, MIT Press, Cambridge MA, London 1995.
9. Viola, Bill, *Statements by the Artist*, Museum of Contemporary Art, Los Angeles 1985.

Inne dzieła polecane przez autora tekstu

- ⇒ Bil Viola **Room for St. John of the Cross** ⁽¹⁹⁸³⁾
- ⇒ Bill Viola **The Passing** ⁽¹⁹⁹¹⁾
- ⇒ Bill Viola **Greeting** ⁽¹⁹⁹⁵⁾

⁶ Lorna (1983-1984)

Lynn Hershman Leeson



interaktywny wideodysk, interaktywna instalacja wideo, sztuka interaktywna

Lorna (1983–1984)¹ jest pierwszą interaktywną pracą Lynn Hershman Leeson, a zarazem pierwszą instalacją wideo, w której przestrzeń realna – environment – połączona została z filmem zapisanym w formacie LD (LaserDisc/dysk optyczny)². To również pierwsza praca o charakterze artystycznym zrealizowana z zastosowaniem nowej technologii zapisu³ oraz wczesny przykład instalacji zaprojektowanej w taki sposób, by widz mógł dokonywać wyborów skutkujących zmianą układu narracji⁴.

Lorna opowiada historię kobiety (graną przez Joannę Moss) cierpiącej na agorafobię. Bohaterka kontaktuje się ze światem za pośrednictwem telefonu i telewizji. Uzależnienie od programów informacyjnych paradoksalnie wzmacnia jej strach przed światem, wywołuje poczucie samotności i lęku, a uzależnienie od mediów pozbawia ofiarę umiejętności podejmowania decyzji. Jak pisała M. Morse, Lorna nie tylko „nie pragnie własnej, prywatnej przestrzeni, ale oddawszy kontrolę nad kolejami własnego losu w ręce użytkownika, staje się jej więźniem”⁵. Bierność Lorny paradoksalnie daje widzom możliwość działania. To ich decyzje kierują życiem wirtualnej bohaterki, a wybory powodują, że rozrzucone w strukturze filmu fragmenty historii przeplatają się ze sobą, za każdym razem budując inny porządek narracji. Urywane, cofane i zapętlone obrazy odzwierciedlają stan psychiczny bohaterki, jej nieprzewidywalność, chaotyczność i niestabilność. Krótkie sekwencje wideo wzbogaczone niezależną ścieżką dźwiękową prowadzą widza do trzech możliwych zakończeń, w których Lorna strzela w telewizor (śmierć medium), popełnia samobójstwo lub przeprowadza się do Los Angeles⁶. Ścieżka filmowa składała się z 36 modułów (około 17 minut), zgodnie z dokonanym wyborem zmienia się nie tylko porządek ich układu, ale i do pewnego stopnia również znaczenie dekonstruowanej wciąż od nowa historii.

- [1] Pokaz *Lorny* odbył się w 1984 roku w Fuller Goldeen Gallery w San Francisco. *Lorna* została wydana w nakładzie 25 dysków optycznych, z których zachowało się 14. W roku 2002 praca została przepisana na format DVD.
- [2] Dysk współtworzyli: Ann Marie Garti (programistka), Todd Kushnir, Kyle Stephan, Starr Sutherland. Ścieżkę dźwiękową przygotował Allen Terry.
- [3] VideoDisc pojawił się około 1975 roku.
- [4] LD zyskał popularność w przemyśle gier komputerowych (Astron Belt, 1982) i rozrywkowym (nagrania muzyczne). Szybko zastąpiły go CD i DVD.
- [5] Margaret Morse, *Lynn Hershman. Własny pokój*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Bunt ujarzmiionych ciał*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa, Muzeum Okręgowe, Bydgoszcz, 1994, s. 79.
- [6] Lynn Hershman Leeson, *Private I. An investigator's Timeline*, [w:] Meredith Tromble (red.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson. Secret Agents. Private I*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, Henry Art Gallery, University of Washington, Seattle, 2005, s. 77.

Przestrzeń użytkownika oraz jednopokojowe mieszkanie Lorny z filmu zaprojektowano w taki sposób, aby oba światy – realny i wirtualny – odbijały się w sobie jak w lustrze. Dostęp do informacji na temat Lorny, które zostały zapisane w filmowych sekwencjach, widz uzyskuje za pośrednictwem przedmiotów osobistych aktywowanych za pomocą telewizyjnego pilota, takiego samego, jakim posługuje się w filmie Lorna. W ten sposób artystka akcentuje „metaforyczny związek, punkt styczności” między bohaterką a widzem/uczestnikiem⁷. Ten rodzaj zapętlenia potwierdza samą naturę prac interaktywnych, o których Lynn Hershman Leeson pisała, że są rodzajem „tricku, dwustronnego lustra, umożliwiającego dialog z tym, co znajduje się po drugiej stronie”⁸. Gra Lorną, jak pisała artystka, „została zaprojektowana w taki sposób, by widz/uczestnik wkraczał do odwróconego labiryntu samego siebie”, przyjmując równocześnie pozycję voyeura, który jednak pozostaje we władzy systemu⁹.

Droga Lynn Hershman Leeson ku „pracom bezcielesnym i interaktywnym” miała swój „początek nie w technologii, ale w instalacjach i performansach”¹⁰, ale już w nich artystka podjęła problemy tożsamości jednostki kształtowanej pod wpływem mediów i wpływu jaki wywierają one na społeczeństwo. Jak wiele dzieł Hershman Leeson, tak i poprzedzające Lornę – *The Dante Hotel* (1972) czy *Roberta Breitmore* (1974–1978) – powstały w oparciu o własne, traumatyczne doświadczenia autorki i jej obserwacje „prawdziwego świata”. Artystka akcentowała w swych pracach „zniewolenie przez obraz” oraz siłę aparatów nadzoru i przedstawienia. Podkreślała również rolę dwudziestowiecznej awangardy, przywołując nazwiska propagatorów nielinearnych sposobów komunikacji, m.in. Marcela Duchampa i Johna Cage’a¹¹.

[7] Lynn Hershman Leeson, *Fantazje o przeciwiatach; Pragnienia i żądze w (cyber) przestrzeni*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Bunt...*, s. 22. Söke Dinkla pisała, że Lorna jest duplikatorem pozycji użytkownika, a oboje znajdują się w *circulus vitiosus* wzajemnych zależności podporządkowanych systemowi. Zob. Söke Dinkla, *Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute*, Edition ZKM Cantz Verlag, Karlsruhe 1997, s. 183.

[8] Lynn Hershman Leeson, *Fantazje o przeciwiatach...*, s. 22.

[9] Podobny rodzaj relacji pojawi się m.in. w *Room of One's Own* (1990–93) oraz *America's Finest* (1993–1995).

[10] Lynn Hershman Leeson, *Fantazje o przeciwiatach...*, s. 17.

[11] Lynn Hershman Leeson, *Touch-Sensitivity and Other Forms of Subversion: Interactive Artwork*, [w:] Judy Malloy, Pat Bentson (red.), *Women, Art and Technology*, MIT Press, Cambridge MA, London, 2003, s. 195. O sztuce interaktywnej zob. m.in. Söke Dinkla, *Pioniere...*; Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

Eksperymentowanie z mediami oraz upodobanie do mediów komunikacyjnych miało swoje korzenie w wolnościowej atmosferze lat 60., w których kształtowała się artystyczna świadomość Lynn Hershman Leeson. Powstanie *Lorny* przypada na koniec długiego etapu społeczno-kulturowych transformacji związanych m.in. z takimi wydarzeniami jak Ruch Wolności Słowa (The Free Speech Movement), a także przesunięcia form sztuki w kierunku „żywości”, zapoczątkowanego przez happening, performans, sztukę conceptualną czy body art¹², które otworzyły nowe możliwości konstruowania przekazu za pośrednictwem wielu różnych mediów. Dzięki nim, jak pisała autorka *Lorny*, można wiele powiedzieć, a ich łączenie i sięganie po coraz to nowe rozwiązania uwalnia od ograniczeń, umożliwiając konstruowanie wypowiedzi adekwatnych względem podejmowanych tematów¹³. Technologia VideoDisc wykorzystywana w sferze kultury popularnej, zwłaszcza w grach komputerowych, była dla artystki sposobem wyjścia poza dyskurs konstruowany w obszarze sztuki¹⁴.

O nowych technologiach oraz tzw. technologii interaktywnej (video i sztuka laserowa) Lynn Hershman Leeson pisała, że będzie „wybitnie wywrotowa względem wszystkich tradycyjnych form władzy – politycznej, społecznej i religijnej”¹⁵ – pozwoli odbiorcom-społeczeństwu zmienić bierną postawę odbioru na czynne uczestnictwo zarówno w sferze życia publicznego, jak i w sztuce. Dysk laserowy dla Hershman Leeson jako „antyteza dotychczas znanej komunikacji”¹⁶ pozwalał nie tylko łączyć ciała i maszyny, ale i zweryfikować dotychczasową koncepcję dzieła sztuki. Format zapisu filmu zaprojektowany przez artystkę na wzór gry komputerowej umożliwił otwarcie i przerwanie linearnej konstrukcji dzieła i zastąpienie jej „przypadkową przygodą”, prowokując użytkownika do podejmowania wyzwań i „rozplątywania” trudności nałożonych przez formę medium, by w rezultacie zrozumieć ich działanie i „uwolnić się od nich”¹⁷.

Odkrywanie natury mediów oraz refleksja nad kondycją współczesnej podmiotowości wydają się najważniejszymi aspektami *Lorny*. To

[12] Margaret Morse, *Sztuka video instalacji: obraz i przestrzeń pogranicza*, „Magazyn Sztuki” 1996, nr 9, s. 166. Tekst pochodzi z 1990 roku.

[13] Zob. Carl E. Loeffler, Darlene Tong (red.), *Performance Antology. Source Book of California Performance Art*, Contemporary Art Press, Lst Gasp Press, San Francisco 1989, s. 65.

[14] Söke Dinkla, *Pioniere...*, s. 180.

[15] Lynn Hershman, *Politics and Interactive Media Art*, „Journal of Contemporary Studies” 1985 vol. 1, s. 64.

[16] Ibidem.

[17] Ibidem, s. 65. Uwolnienie Lorny ma miejsce za sprawą medium, które spowodowało jej zniewolenie, zob. Söke Dinkla, *Pioniere...*, s. 183.

w niej zostały skumulowane wcześniejsze doświadczenia artystyczne Lynn Hershman Leeson: zainteresowanie nowymi technologiami (w tym szczególnie mediami komunikacyjnymi), nielinearna narracja oraz tworzenie środowisk wzajemnych relacji pomiędzy tym co prywatne i publiczne, realne i wirtualne. Interaktywność uznała artystka za „akt polityczny” i zachętę do indywidualnego uczestnictwa, co, jak wierzyła artystka, skutkuje przenoszeniem aktywności i doświadczeń ze sfery życia do sztuki i odwrotnie. *Lorna* była technologicznym novum swoich czasów, dziełem krytycznym, ale i polem badawczym i poznawczym, które według intencji artystki miałoby wpływać „na jakość życia w społeczeństwie” oraz rozwijać prawdziwie wzajemny dialog za pośrednictwem ciał i maszyn¹⁸.

Bibliografia

1. Dinkla, Söke, *Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute*, Edition ZKM Cantz Verlag, Karlsruhe 1997.
2. Held, Robin, *Foreword: Hershmanlandia*, [w:] Meredith Tromble (red.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson. Secret Agents. Private I*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, Londyn, Henry Art Gallery, University of Washington, Seattle 2005.
3. Hershman, Lynn, *Fantazje o przeciwiatach; pragnienia i żądze w (cyber) przestrzeni*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Lynn Hershman. Bunt ujarzmionych ciał*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa, Muzeum Okręgowe, Bydgoszcz, 1994.
4. Hershman, Lynn, *Politics and Interactive Media Art*, „Journal of Contemporary Studies” 1985, nr 1.
5. Hershman Leeson, Lynn, *Private I. An investigator's Timeline* [w:] Meredith Tromble (red.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson. Secret Agents, Private I*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, Londyn, Henry Art Gallery, University of Washington, Seattle 2005.
6. Hershman Leeson, Lynn, *Touch-Sensitivity and Other Forms of Subversion: Interactive Artwork*, [w:] Judy Malloy, Pat Bentson (red.) *Women, Art and Technology*, MIT Press, Cambridge MA, London, 2003.
7. Kluszczyński, Ryszard W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
8. Loeffler, Carl E., Tong, Darlene, (red.), *Performance Antology, Source Book of California Performance Art*, Contemporary Art Press, Lst Gasp Press, San Francisco 1989.
9. Morse, Margaret, *Własny pokój*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Lynn Hershman. Bunt ujarzmionych ciał*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa, Muzeum Okręgowe, Bydgoszcz, 1994.
10. Morse, Margaret, *Sztuka video instalacji: obraz i przestrzeń pogranicza*, „Magazyn Sztuki” 1996, nr 9.
11. Solomon-Godeau, Abigail, *Skrupulatne uprzedmiotowienie. Zwierciadło paranoi-dalne Lynn Hershman*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Lynn Hershman. Bunt ujarzmionych ciał*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa, Muzeum Okręgowe, Bydgoszcz, 1994.

Inne dzieła polecane przez autorkę tekstu

- ☞ Nam June Paik **Video Buddha** ⁽¹⁹⁷⁶⁾
- ☞ Jeffrey Shaw **The Legible City** ⁽¹⁹⁸⁹⁻¹⁹⁹¹⁾
- ☞ Christa Sommerer, Laurent Mignonneau **The Interactive Plant Growing** ⁽¹⁹⁹³⁾

Indeks dzieł głównych

- (1969) **I Am Sitting in a Room** Alvin Lucier
<http://www.lovely.com/albumnotes/notes1013.html>
- (1970) **Senster** Edward Ihnatowicz
<http://www.senster.com/ihnatowicz/biography.htm>
- (1973) **AARON** Harold Cohen
<http://aaronshome.com/aaron/index.html>
- (1977-1979) **The Reflecting Pool** Bill Viola
<http://eai.org/title.htm?id=13746>
- (1983) **La Plissure du Texte: a Planetary Fairytale** (1983) Roy Ascott
<http://alien.mur.at/rax/ARTEX>
- (1983-1984) **Lorna** Lynn Hershman Leeson
<http://www.lynnhershman.com/lorna>
- (1986) **Family of Robot** Nam June Paik
<http://asiasociety.org/new-york/exhibitions/nam-june-paik-becoming-robot-1#-catalogue>
- (1994) **Electronic Civil Disobedience** Critical Art Ensemble
<http://www.critical-art.net/books/ted>
- (1994-) **The World's First Collaborative Sentence** Douglas Davis
<http://artport.whitney.org/collection/DouglasDavis/live>
- (1994) **A-Volve** Christa Sommerer, Laurent Mignonneau
<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>
- (1995) **www.wwwwwwwww.jodi.org** Jodi
<http://www.wwwwwwwww.jodi.org>
- (1995) **Beyond Pages** Masaki Fujihata
<http://235media.de/1997/11/masaki-fujihata/?lang=en>

- (1996) **conFIGURING the CAVE** Jeffrey Shaw
http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=97
- (1997) **Immemory** Chris Marker
<http://chrismarker.org/chris-marker/immemory-by-chris-marker>
- (1998-) **OneTrees** Natalie Jeremijenko
<http://www.nyu.edu/projects/xdesign/onetrees>
- (2001) **n-cha(n)t** David Rokeby
<http://www.davidrokeby.com/nchant.html>
- (2001) **Listening Post** Mark Hansen, Ben Rubin
<http://archive.aec.at/prix/#88>
- (2001) **Can You See Me Now?** Blast Theory
<http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now>
- (2003-2008) **Natural History of the Enigma** Eduardo Kac
<http://www.ekac.org/nat.hist.enig.html>
- (2004-) **Electrical Walks** Christina Kubisch
http://www.christinakubisch.de/en/works/electrical_walks
- (2006-) **Ear on Arm** Stelarc
<http://stelarc.org/?catID=20242>
- (2007-2010) **Reenactments** Eva i Franco Mattes
<http://0100101110101101.org/reenactments>
- (2009) **Taroko Gorge** Nick Montfort
http://nickm.com/poems/taroko_gorge.html
- (2011) **May the Horse Live in Me** Art Orienté Objet
<http://aoo.free.fr/works-2011-001.html>
- (2012) **Journey** Jenova Chen
<http://thatgamecompany.com/games/journey>

Indeks dzieł polecanych

- (1963) **Random Access** Nam June Paik
<http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artwork/9536>
- (1965) **Music for Solo Performer** Alvin Lucier
http://www.alvin-lucier-film.com/solo_performer.html
- (1966–1972) **Electronic Moon No. 2** Nam June Paik
http://ubu.com/film/paik_moon2.html
- (1973–78) **Cubic Limit** Manfred Mohr
http://www.emohr.com/two_1972.html
- (1974) **Videoplace** Myron Krueger
<http://web.archive.org/web/20070929094921/http://www.artmuseum.net/w2vr/timeline/Krueger.html>
- (1975) **Edited for Television** Nam June Paik
http://ubu.com/film/paik_edited.html
- (1976) **Video Buddha** Nam June Paik
<http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-buddha/>
- (1977) **Satellite Telecast** Joseph Beuys, Douglas Davis, Nam June Paik
<http://ubu.com/film/documenta6.html>
- (1979) **The Third Hand** Stelarc
http://video.wrocenter.pl/wideo/dca_europeana/third_hand
- (1982–1985) **The Erl King** Grahame Weinbren, Roberta Friedman
<https://vimeo.com/100314200>
- (1983) **Room for St. John of the Cross** Bill Viola
<http://www.sfmoma.org/media/features/viola/BV05.html>
- (1986–1990) **Very Nervous System** David Rokeby
<http://www.davidrokeby.com/vns.html>

- (1989–1991) **The Legible City** Jeffrey Shaw
http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=83
- (1990) **Handsight** Ágnes Hegedüs
<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/handsight.html>
- (1991) **The Passing** Bill Viola
<http://eai.org/title.htm?id=15092>
- (1992) **Telenoia** Roy Ascott
<http://v2.nl/events/telenoia/>
- (1992) **Interactive Plant Growing** Christa Sommerer, Laurent Mignonneau
<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/Frames/FrameSet.html>
- (1993) **Omnipresence** Orlan
<http://www.orlan.eu/works/performance-2/nggallery/page/1>
- (1993) **Telematic Dreaming** Paul Sermon
<http://www.paulsermon.org/dream/>
- (1993) **Telematic Vision** Paul Sermon
<http://www.paulsermon.org/vision>
- (1993) **Xplora1** Peter Gabriel
https://en.wikipedia.org/wiki/Xplora1:_Peter_Gabriel's_Secret_World
- (1994–1996) **Modell 5** Granular Synthesis
<http://www.granularsynthesis.info/ns/?goto=modell%205>
- (1994) **Evolved Virtual Creatures** Karl Sims
<http://www.karlsims.com/evolved-virtual-creatures.html>
- (1994) **Golden Calf** Jeffrey Shaw
http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php
- (1994) **Puppet Motel** Laurie Anderson
https://www.youtube.com/watch?v=Gn_kr_l7oIg
- (1995) **Greeting** Bill Viola
<http://www.sfmoma.org/media/features/viola/OSO1.html>
- (1995) **Lovers Leap** Mirosław Rogala
<http://www.rogala.org/LoversLeap.htm>
- (1995) **Osmose** Char Davies
<http://www.immersence.com/osmose/>
- (1995) **Split Body: Voltage in/Voltage out** Stelarc
<http://www.abc.net.au/radionational/programs/bodysphere/stelarc-split-body/3904026>
- (1996) **Barriere** Ulrike Gabriel
http://www.lillllll.de/barriere_e.html#b0

- (1996) **My Boyfriend Came Back From The War** Olia Lialina
<http://www.teleportacia.org/war/>
- (1996) **The Clocktower Project** Christina Kubisch
http://www.massmoca.org/event_details.php?id=152
- (1998-) **OneTrees** Natalie Jeremijenko
<http://www.nyu.edu/projects/xdesign/onetrees>
- (1998) **Global Mix** Marek Chołoniewski
<http://www.globalmix.studiomch.art.pl>
- (1998) **The Zapatista Tactical FloodNet** Electronic Disturbance Theater
<http://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.html>
- (1999) **Text Rain** Camille Utterback, Romy Achituv
<http://camilleutterback.com/projects/text-rain/>
- (2000-03) **Life Sharing** 0100101110101101.org
<http://0100101110101101.org/life-sharing/>
- (2001) **Biennale.py** Eva i Franco Mattes
<http://0100101110101101.org/biennale-py/>
- (2001) **Can You See Me Now?** Blast Theory
<http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now>
- (2001) **Globalstring** Atau Tanaka i Kaspar T. Toeplitz
<http://www.ataut.net/site/Global-String>
- (2001) **Le Jardin Magnetique** Christina Kubisch
http://www.galeriemazzoli.com/porfolio/gmm_kubisch_portfolio_en.pdf
- (2001) **n-cha(n)te** David Rokeby
<http://www.davidrokeby.com/nchant.html>
- (2001) **Sinking Feelings** Ken Feingold
<https://youtu.be/GitKKzsG-2M>
- (2003-2008) **Natural History of the Enigma** Eduardo Kac
<http://www.ekac.org/nat.hist.enig.html>
- (2003) **Camera Lucida** Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand
http://www.portablepalace.com/camera_lucida.html
- (2003) **Disembodied Cousine** Tissue Culture & Art Project
<http://www.tca.uwa.edu.au/disembodied/dis.html>
- (2003) **Extra Ear ¼ Scale** The Tissue Culture & Art Project, Stelarc
http://www.tca.uwa.edu.au/extra/extra_ear.html
- (2004-2005) **Gravicells** Seiko Mikami
<http://v2.nl/archive/works/gravicells>
- (2004-2006) **Embracing Animal** Kathy High
<http://kathyhigh.com/project-embracing-animal.html>

- (2005–2006) **Feed** Kurt Hentschläger
<http://www.kurthentschlagel.com/portfolio/feed/feed.html>
- (2005) **Blender** Stelarc, Nina Sellars
<http://stelarc.org/?catID=20245>
- (2005) **The Flight Patterns** Aaron Koblin
<http://www.aaronkoblin.com/work/flightpatterns>
- (2005) **The Hollow Men** Chris Marker
<http://chrismarker.org/chris-marker-2/the-crisis-of-cognition-by-rainer-j-han-she>
- (2006) **Net_Dérive** Atau Tanaka
<http://www.ataut.net/site/Net-Derive>
- (2007–2014) **Freeman's Mind** Ross Scott
<https://youtube/5SQhfkpX9bc?list=PL6PNZBb6b9LvDWpI-5CPYUxG1Rnm-vr9V>
- (2008) **Common Flowers, Flower Commons** Shiho Fukuhara, Georg Tremmell
<https://dublin.sciencegallery.com/growyourown/commonflowersflowercommons>
- (2009) **Frequency** Scott Rettberg
http://retts.net/frequency_poetry/frequency_info/frequency_wordlist.html
- (2010) **Hello Hi There** Annie Dorsen
<http://www.anniedorsen.com/showproject.php?id=6>
- (2010) **The Clock** Christian Marclay
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Clock_%282010_film%29
- (2010) **Polar** Carsten Nicolai, Marko Peljhan
http://polar-m.ycam.jp/index_en.html
- (2011–) **The Readers Project** John Cayley, Daniel C. Howe
<http://thereadersproject.org/>
- (2011–2014) **Cloud** Christina Kubisch
<http://www.christinakubisch.de/en/works/installations/2>
- (2011) **The Body is a Big Place** Peta Clancy, Helen Pynor
<http://www.thebodyisabigplace.com>
- (2012) **Between Page and Screen** Amaranth Borsuk, Brad Bouse
<http://www.betweenpageandscreen.com>
- (2013–) **Crosstalk** Simon Biggs
<http://littlepig.org.uk/installations/crosstalk/index.htm>
- (2013) **Circumventive Organs** Agi Haines
<http://www.agihaines.com/#!circumventive-organs/c1t44>

(2013) **Summer** Olia Lialina

<http://art.teleportacia.org/olia.html>

(2013) **The Mutual Wave Machine** Suzanne Dikker, Matthias Oostrik,
Peter Burr, Diederik Schoorl, Matthew Patterson Curry

<http://www.mai-hudson.org/content/mutual-wave-machine>

(2013) **World Clock** Nick Montfort

http://nickm.com/poems/world_clock.pdf

(2014) **The Machine To Be Another** BeAnotherLab

http://www.themachinetobeanother.org/?page_id=764

Spis ilustracji

1. *I Am Sitting in a Room* – okładka płyty.
2. *Senster* – z archiwum firmy Philips.
3. *AARON – Meeting on Gauguin's Beach* by Aaron (Harold Cohen). Courtesy Dr. Gordon Bell.
4. *The Reflecting Pool, 1977–79*, taśma wideo, kolor, dźwięk mono, 7 minut. Produced at WNET/ Thirteen Television Laboratory, New York and WXXI-TV Workshop, Rochester, New York, Fot.: Kira Perov.
5. *La Plissure du Texte: a Planetary Fairytale* – dzięki uprzejmości artysty.
6. *Lorna* – screen z filmu.
7. *Family of Robot* – fot. Joe Loong na licencji Attribution-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-SA 2.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>.
8. *Electronic Civil Disobedience* – ze strony Critical Art Ensemble, <http://www.critical-art.net/posters.html>.
9. *The World's First Collaborative Sentence* – Douglas Davis, The World's First Collaborative Sentence, 1994–, po konserwacji w 2012. Wersja historyczna: HTML ze skryptem CGI; wersja żywa: HTML ze skryptem PHP. Whitney Museum of American Art, New York; dar Barbary Schwartz w hołdzie dla Eugene'a M. Schwartz'a 95.253. Pierwotnie zamówione przez Lehman College Art Gallery, The City University of New York, z pomocą Gary'ego Welza, Roberta Schneidera i Susan Hoeltzel.
10. *A-Volve* – dzięki uprzejmości artystów.
11. www.jodi.org – screen z Sieci.
12. *Beyond Pages* – © Masaki Fujihata, materiały prasowe ZKM Karlsruhe, http://container.zkm.de/presse/IMAGINING_MEDIA/Fujihata_BeyondPage_02.jpg.
13. *conFIGURING the CAVE* – ze strony artysty, <http://www.jeffrey-shaw.net/>.
14. *Immemory* – screen z pracy.

15. *OneTrees* – fot. Martin Cathrae na licencji Attribution-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-SA 2.0), <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>.
16. *n-cha(n)t* – © David Rokeby, ze strony artysty, <http://www.davidrokeby.com/nchant.html>.
17. *Listening Post* – screen z filmu, https://www.youtube.com/watch?v=HpKP1V_5Ljg.
18. *Can You See Me Now?* – © Blast Theory.
19. *Electrical Walks* – fot. Anna Nacher.
20. *Ear on Arm* – fot. Andy Miah na licencji Attribution-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-SA 2.0), <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>.
21. *Natural History of the Enigma* – dzięki uprzejmości artysty.
22. *Reenactments* – screen z Second Life.
23. *Taroko Gorge* – dzięki uprzejmości artysty.
24. *May the Horse Live in Me* – screen z filmu, <https://www.youtube.com/watch?v=Awz4w22tFHw>.
25. *Journey* – screen z gry.

Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów

⇒ **Koncepcja publikacji i redakcja naukowa**

Piotr Zawojski

⇒ **Kurator projektu**

Karol Piekarski

⇒ **Recenzja**

prof. UŚ dr hab. Maria Popczyk

⇒ **Redakcja językowa i korekta**

Grażyna Wilk

⇒ **Projekt graficzny i skład**

Zofia Ostlisło

Paulina Urbańska

⇒ **Zespół Medialabu Katowice**

Oskar Adamus

Magdalena Chmiel

Karol Piekarski

Mariusz Prześlica

Parametry publikacji

⇒ **Papier**

Munken Pure 240 g (okładka)

Munken Pure 100 g (środkie)

⇒ **Typografia**

Karmina (Type Together)

Unit Pro (Erik Spiekermann)

⇒ **Druk**

Petit Lublin www.petit.lublin.pl

⇒ **Wersja online publikacji**

sztukanowychmediow.eu

⇒ **Wydawca**

Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów

⇒ **ISBN 978-83-63304-93-5**

Za wyjątkiem artykułów Moniki Bakke i Małgorzaty Dancewicz wszystkie teksty opublikowano na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 3.0 Polska (CC BY-SA 3.0 PL) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>. Licencja nie obejmuje zamieszczonych w książce fotografii.



Medialab Katowice to eksperymentalny projekt łączący działania twórcze, badawcze i edukacyjne. Uczestnicy interdyscyplinarnych przedsięwzięć na pograniczu sztuki, designu i technologii wykorzystują media cyfrowe do badania miasta i tworzenia nowych narracji dla Katowic. Medialab jest miejscem wymiany pomysłów i wiedzy, spotkań z artystami i projektantami, a także platformą współpracy z twórcami oraz instytucjami z różnych krajów – uczelniami, organizacjami pozarządowymi i firmami sektora kreatywnego. W ramach projektu realizowane są warsztaty, interwencje w przestrzeni publicznej, wystawy, wykłady i dyskusje. Działają także zespoły zadaniowe w obszarze wizualizacji danych, analiz przestrzennych (MapLab) oraz badania miasta za pomocą sensorów (SensLab).

medialabkatowice.eu



Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów to pionierska w Polsce książka prezentująca 25 kanonicznych dzieł w autorskim wyborze polskich znawców tego zagadnienia. Zamierzeniem autora projektu, Piotra Zawojskiego, było stworzenie przewodnika dla osób szukających podstawowych informacji, ale równocześnie krytyczna analiza najważniejszych zjawisk w sztuce nowych mediów, która zainteresuje jej badaczy oraz twórców. Coraz częściej pojawiają się zapowiedzi zmiernych epoki (nowych) mediów czy też nastania epoki „po mediach” lub postmediów – to dobry moment, by dokonać podsumowania półwiecznej już historii sztuki nowych mediów.

sztukanowychmediow.eu

ISBN 978-83-63304-93-5



| 150 lat



Instytucja Kultury
KATOWICE
Miasto Ogródów



Medialab
Katowice