

 <http://orcid.org/0000-0001-9431-8674>

Michał Krawczak

SZTUKA WIDEO. OD CYBERNETYKI DO EKOLOGII SYSTEMÓW

Ryszard W. Kluszczyński, Tomasz Żaluski (red.), *Wideo w sztukach wizualnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2018, ss. 288.

Technologia wideo, początkowo zarezerwowana wyłącznie dla przemysłu telewizyjnego, w drugiej połowie lat 60. XX wieku trafiła na rynek konsumenci. Fakt dostępności do kamer wideo wywołał znaczącą falę remediacji dotyczącą przekształceń w obrębie kultury medialnej, mechanizmów społecznych, gatunków i strategii artystycznych, form dystrybucji materiałów wizualnych oraz rozprzestrzeniania się informacji. Kamera wideo przede wszystkim wprowadziła na szeroką społeczną skalę nowe możliwości rejestrowania obrazów i natychmiastowego ich odtwarzania. O ile taśma filmowa pozwalała jeszcze w sposób materialny odczytywać zapis (w istocie kamera filmowa w sposób fizyczny utrzymywała na taśmie światłoczułej obraz), o tyle technologia wideo wprowadziła struktury transmisyjne, kodowalne i dekodowalne. Specyfika technologii wideo, posługującej się zapisem elek-

tromagnetycznym, zrywała z klasycznie pojmowaną reprezentacją obrazu wobec rzeczywistości na rzecz nieodeczytywalnych danych dla naturalnej (nieuzbrojonej) percepcji ludzkiej. Dlatego też popularna teza Lwa Manovicha, dotycząca definiowania kultury jako bazy danych¹, wywiedziona między innymi z konstruktywistycznych założeń Dzigi Wiertowa, swoją pełną formę uzyskała dopiero wraz z działalnością pierwszych artystów wideo – takich jak: Nam June Paik, Vito Acconci, Dan Graham, Bruce Nauman czy Steina i Woody Vasulkowie. Kamera wideo, zastosowana w obrębie eksperymentów artystycznych, pozwalała zarówno rejestrować obrazy cechujące się natychmiastową gotowością do transmisji i odtworzenia, jak i konstruować

¹ Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

obrazy z błędów – chaotycznego szumu, który – w opinii wielu teoretyków sztuki mediów – stał się jej prymarnym artystycznym wyrazem. Dlatego też tacy badacze sztuki wideo jak Yvonne Spielmann² ontologię wideo definiują w szerszej perspektywie, wskazując właśnie na elektromagnetyczny szum, abstrakcyjną technologiczną aktywność aparatusa, co zrywa w znacznej mierze z tradycyjnym myśleniem o obrazie w sztukach wizualnych. W takim ujęciu problem reprezentacji, indeksowości i relacji obrazu wobec rzeczywistości (w mediacyjnym zapośredniczeniu samej kamery) przestaje być tak istotny jak nowe możliwości piktoralne i transmisyjne (a zatem też dystrybucyjne) tworzone przez samą technologię wideo. Pojawiają się zatem wraz z takim rozumieniem wideo nowe cybernetyczne i ekologiczne koncepcje mediów – co znalazło swój wyraz już w pierwszych manifestach tej sztuki. Ponadto komercyjne kamery wideo, związane bezpośrednio z technologiami telewizyjnymi, odpowiedzialne są za demokratyzację mechanizmów komunikacji medialnej i społecznej oraz nowe idee usieciowienia społecznego, redefinicji pojęcia kolektywizacji, przekazywania wiedzy, kanałów dystrybucji dla kultury niezależnej (także w perspektywie instytucji sztuki), a w konsekwencji także podważania porządku prawnego opisującego relacje pomiędzy twórcami i odbiorcami (a także pomiędzy samymi twórcami), własności wizerunku, piractwa, praw autorskich, remiksu itd. Taśma wideo, a nawet bardziej wideotrans-

misja, postrzegana była jako nowa broń oddolnej kultury, która na zasadach demokratycznej partycypacji ma potencjał przekształcania społeczeństwa.

Wideo stało się jednocześnie symptomatycznym znakiem przejścia pomiędzy technologią analogową a cyfrową, swoistym pomostem do świata nowych mediów. Nawet wczesna analogowa ontologia wideo zapowiadała już definicje świata zdigitalizowanego, a także postwizualnego, w którym cyfrowy system zapisu ostatecznie oderwał się od konkretnego medium, definiując kulturę i zachodzące w niej relacje przede wszystkim na poziomie danych i algorytmów. Od momentu, kiedy konsumenckie kamery wideo pojawiły się na globalnym rynku, stały się najbardziej masowym środkiem wyrazu i dokumentacji zdarzeń. Obecnie technologia wideo jest właściwie wszędzie: w laptopach, smartfonach, tabletach, niezauważalnych systemach monitoringu, goglach VR itd.

Książka *Wideo w sztukach wizualnych* pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego oraz Tomasza Załuskiego zbiera różne badawcze i krytyczne perspektywy identyfikowania obecności kamery i technologii wideo w kulturze współczesnej, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki. Choć tytuł sugeruje, że chodzić tu będzie o sztuki wizualne, w rzeczywistości paradygmat ten jest znacznie szerszy i obejmuje różne formy wizualne, performatywne i intermedialne. Książka ma dużą wartość popularyzatorską, ale też wprowadza rzetelną dyskusję na temat historycznego ujęcia technologii wideo w perspektywie rozwoju sztuki w drugiej połowie XX i początku XXI wieku. Zaletą publikacji są

² Zob. Y. Spielmann, *Video: The Reflexive Medium*, MIT Press, Cambridge, MA 2010.

teksty, które nie tylko omawiają istotny z perspektywy sztuki mediów materiał historyczny, ale co ważniejsze, kontynuują dyskusję i miejscami proponują nowe kategorie umożliwiające adekwatne identyfikowanie zjawisk – nie tylko na zasadzie metaforyzacji i relacji podobieństw, lecz także odnajdywania swoistych cech w obszarze sztuki wideo oraz w powiązanej z nią kulturze medialnej.

Zgromadzone w książce teksty można podzielić na kilka kategorii lub bloków: pierwszym z nich są artykuły, dla których istotna jest perspektywa teoretyczno-historyczna pozwalająca inkluzywnie myśleć o sztuce wideo w odniesieniu do historii sztuki; kolejny to analizy relacji polskiej sztuki mediów wobec zjawisk i obiegów międzynarodowych; następny to blok tekstów ujawniających relacje pomiędzy wideo a sztukami performatywnymi (eksperymentalny teatr, ale też taniec i nowe zjawiska wyłamujące się z definicjom gatunkowym); blok poświęcony analizie zagadnień formalnych (relacji wobec innych mediów, kina, internetu, gier wideo oraz współczesnych strategii ekspozycyjnych sztuki mediów); jeszcze innym ważnym blokiem będą studia przypadku analizujące krytycznie strategie artystyczne pojedynczych – istotnych z perspektywy przemian medialnych i kulturowych – artystek i artystów.

We wprowadzającym do książki tekście podejmującym zagadnienia historyczno-estetyczne sztuki wideo Ryszard Kluszczyński proponuje zastosowanie kategorii porządkujących namysł nad relacją samej technologii, sztuki i kultury medialnej; są to: rozproszenie, noma-dyczność, inter/multi/medialność i ko-

munikacyjność³. Proponowane pojęcia-koncepcje są z jednej strony bardzo szerokie i otwarte, ale z drugiej można je stosować precyzyjnie, co ułatwia namysł krytyczny, a jednocześnie nie powoduje wykluczenia innych narzędzi i perspektyw badawczych. Z kolei Marta Smolińska uruchamia optykę długiego trwania, włączając sztukę wideo w formy ewolucyjne historii malarstwa. Aby zdefiniować nowe wideomalstwo, sięga między innymi po koncepcje Rosalind E. Krauss, Christiana Spiesa, Henry’ego Jenkinsa, Davida Boltera i Richarda Grusina, a także Victora Stoichity. Punktem wyjścia tego namysłu jest ważna relacja ontologiczna pustego płótna i ekranu, na którym emitowany jest wyłącznie szum – w taki sposób brak obrazu manifestuje czystość medium i jego samorefleksyjność.

Bardzo wartościowymi częściami książki są artykuły poświęcone polskiej sztuce wideo i jej relacjom z obiegiem międzynarodowym. Perspektywy te odnajdziemy w tekstach Mariki Kuźmicz, która opisuje twórczość Wojciecha Bruszewskiego – jednego z pionierów polskiej sztuki medialnej – zestawiając ją z autorskimi teoriami samego artysty dotyczącymi ontologii technologii, a także mechanizmów percepcyjnych na poziomie indywidualnym oraz zbiorowym (schematy komunikacyjne z publicznością). Marika Kuźmicz przypomi-

³ Zob. R.W. Kluszczyński, *Sztuka wideo – od rozproszonej autonomii do rozproszonej wszechobecności. Wprowadzenie do historii i estetyki sztuki wideo*, w: R.W. Kluszczyński, T. Załuski (red.), *Wideo w sztukach wizualnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2018, s. 14.

na postulat artysty, który konsekwentnie bronił obcojęzycznego zapisu *video* – odnoszącego się wprost do swojego łacińskiego źródła, gdzie słowo to nie oznaczało wyłącznie „widzieć, ale także: rozumieć, być świadomym znaczenia, dostrzegać, pojmować”⁴. W tym bloku mieści się także tekst Tomasza Załuskiego, obszerny i oparty na dużym historycznym materiale źródłowym, omawiający zjawisko nieopracowane i mało rozpowszechnione w dyskursie akademickim, a mianowicie *Infermental* – międzynarodowy magazyn wydawany na kasetach wideo. Pomysłodawcą i pierwszym ideologiem *Infermentalu* był węgierski artysta Gábor Bódy, a ważnymi uczestnikami całej sieci wymiany międzynarodowej – Józef Robakowski oraz Małgorzata Potocka. Tomasz Załuski bardzo precyzyjnie buduje rzetelną narrację historyczną uwzględniającą warunki geopolityczne i społeczne (między innymi ograniczenia w dostępie do technologii i utrudnienia w nawiązywaniu bezpośredniego kontaktu z instytucjami i artystami zagranicznymi w bloku wschodnim). Autorowi jednocześnie udaje się ujawnić metadyskursywny poziom sztuki wideo, która w ramach niezależnych międzynarodowych relacji odpowiedzialna była za konstituowanie się pierwszych technologicznych sieci wymiany treści transmedialnych. Innym tekstem w tym bloku jest artykuł Marietty Kuźniewskiej omawiający kubańską sztukę wideo. Ta problematyka jest o tyle interesująca, że w pośredni sposób

pozwała na odnoszenie niektórych uwarunkowań społeczno-polityczno-technologicznych do sytuacji Polski przed 1989 rokiem. Analizowana jest tutaj zatem nie tylko sama sztuka, ale też to, w jaki sposób szczególnie sytuacja ekonomiczna, polityczna i społeczna wpłynęły na estetykę oraz strategię artystyczne twórców kubańskich. O ile w latach 70. XX wieku sztuka wideo na świecie często uprawiana była przez kolektywy twórcze (miało to swoje uzasadnienie ekonomiczne – sprzęt po prostu był bardzo drogi), o tyle w krajach izolowanych barierami politycznymi stan ten trwał znacznie dłużej, twórcy nie tylko zrzeszali się w grupy, ale też generowali nowe formy relacji społecznych opartych na wypożyczaniu i wzajemnym wsparciu w procesach technologicznych, przy jednoczesnym otwieraniu się na niezależny, pozainstytucjonalny obieg międzynarodowy.

Innym blokiem tekstów zebranych w tomie są te, które podejmują zagadnienia relacji wideo ze sztukami performatywnymi. Andrzej Pitrus opisuje strategię estetyczne wideo w spektaklach Romea Castellucciego, a Katarzyna Słoboda zwraca uwagę na strukturalny udział kamery wideo w rozwoju tańca lat 70. XX wieku. I o ile w przypadku Castellucciego wideo służy do tworzenia nowych form wizualnych, o tyle w przypadku tańca mamy do czynienia raczej z kamerą traktowaną jako narzędzie badawcze, pozwalające rejestrować to, co później może zostać poddane fachowej analizie przez samych twórców i dzięki temu wpływać na ewolucję praktyk tanecznych i choreograficznych. W innym artykule, korzystając z narzędzi wypracowanych w ramach *performance stu-*

⁴ M. Kuźmicz, *Widzieć więcej. Wideo instalacje Wojciecha Bruszewskiego*, w: R.W. Kluszczyński, T. Załuski (red.), *op. cit.*, s. 42.

dies i *surveillance studies*, Jakub Kłęczek podaje przykłady zastosowania kamer monitoringu miejskiego w ramach nurtu *surveillance art*. Autor krytycznie omawia funkcjonowanie systemów nadzoru, ilustrując swoje tezy przykładami z pogranicza działań artystycznych, społecznych i badawczych.

Trzy artykuły opublikowane w *Wideo w sztukach wizualnych* w sposób pogłębiony analizują indywidualne praktyki artystyczne. Magdalena Długosz skupia się na analizie *Portrait with Golden Mask* Mariny Abramović – i wskazuje na prawosławną tradycję pisania ikon. W takim ujęciu percepcja obrazu jednoznaczna jest z medytacją. Jest to słuszna perspektywa interpretacyjna, na którą wskazywała także sama Abramović w wielu wywiadach i której artystka wierna jest cały czas, niezależnie od medium: fotografii, wideo, a ostatnio także VR. Dagmara Rode dokonuje z kolei analizy feministycznych prac wideo dwóch amerykańskich artystek: Dary Birnbaum i Marthy Rosler. I choć twórczość obu pionierek feministycznej sztuki mediów jest dobrze znana, dzięki osadzeniu w kontekstach kulturowych oraz estetycznych tekst pozwala w poszerzony sposób spojrzeć na fundacyjne dla nurtu *scratch video* prace *Technology/Transformation. Wonder Woman* oraz *Born to Be Sold: Martha Rosler Reads Strange Case of Baby S/M*. Trzecim artykułem, który w pogłębiony sposób analizuje specyfikę warsztatu indywidualnego artysty, jest tekst Anny Nacher, która postanawia wyjąć z zastanego transkulturowego schematu interpretacyjnego filmy Adriana Paciego. Ten gest sam w sobie jest swego rodzaju krytyką zachodniocentrycznej perspektywy

Europy. Jak pisze sama autorka: „Lektura tekstów poświęconych Adrianowi Paciemu nieodmiennie przywodzi jednak na myśl powiedzenie o dobrych chęciach i piekle. Problem bowiem w tym, że kolonialna (kolonizująca) przemoc dyskursywna realizuje się przede wszystkim na poziomie pewnego typu języka i pewnego paradygmatu, który – paradoksalnie – wtórnice wiktylizuje owych «Innych»”⁵. W miejsce wytartych ścieżek interpretacyjnych Anna Nacher proponuje holistyczne spojrzenie na twórczość Paciego, dla której nośnikiem znaczeń mogłaby być kategoria „pomiędzy”, i to zarówno w perspektywie formalno-medialnej, jak i kulturowo-tożsamościowej.

W książce znajdują się także teksty podejmujące przede wszystkim problematykę formalno-medialną oraz relacje technologii wideo z zagadnieniami projektowania przestrzeni i współzależności wobec innych mediosfer, takich jak sieć internetowa, gry wideo czy software. Marek Wołyński zestawia ze sobą dwie strategie wystawiennicze „obrazów projektowanych” (autor posługuje się tym terminem w szerokim znaczeniu, aby nie wykluczać oraz nie faworyzować jakiegokolwiek określonego gatunku lub strategii stosowanej we współczesnej sztuce mediów): galeryjną (*white box*) oraz kinową (*black box*). Artykuł analizuje różne formalne aspekty prezentacji ruchomego obrazu w odniesieniu do strategii indywidualnych artystów i projektowania wystawienniczego. Analiza Marka Wołyńskiego bliska jest współczesnym kon-

⁵ A. Nacher, *Sztuka radykalnego „pomiędzy” – filmy wideo Adriana Paciego*, w: R.W. Kluszczyński, T. Załuski (red.), *op. cit.*, s. 263.

cepcjom ekspozycyjnym, które w swoim warsztacie uwzględniają poszerzone pole fenomenologiczne, nie tylko kierując się klasycznymi narzędziami projektanckimi, ale i angażując narzędzia z obszaru *experience design*. W innym tekście Bartosz Zając podejmuje próbę krytycznego ujęcia współczesnego wideoeseju. Autor identyfikuje trzy zające się ze sobą okresy rozwoju tego gatunku: pierwszy, od lat 70. XX wieku, w czasie którego większość twórców posiadała głębokie relacje z filmem; drugi, od połowy lat 90. XX wieku, kiedy po formę tę sięgali także artyści wizualni, akademicy i aktywiści; i trzeci, obecny, którego nadrzędną cechą jest dystrybucja w sieci internetowej, a aktualnie powstające wideoeseje, zdaniem Zająca, są w większości „przykładami krytyki filmowej uprawianej językiem audiowizualnym”⁶. Najnowszymi formami wideo zajmuje się Kamil Jędraszak, który w swoim artykule opisuje fenomen machinimy, a więc krótkich form wideo, które powstają z wykorzystaniem silników graficznych gier wideo. W tekście zaprezentowana jest krótka historia zjawiska, jego genologia i kulturowe mechanizmy dystrybucji. Gatunek ten ze względu na swoją transmedialną naturę jest trudny do zdefiniowania – z jednej strony możemy go postrzegać jako element kultury gier wideo lub formę dokumentacji rozgrywek, z drugiej w bardzo wielu przypadkach praktyki twórców machinimy wykraczają poza samo środowisko gier

i dają początek nowym strategiom i formom estetycznym.

W tomie *Wideo w sztukach wizualnych* zgromadzone zostały w większości artykuły, które przede wszystkim dotyczą dwudziestowiecznego okresu rozwoju praktyk artystycznych opartych na różnych sposobach wykorzystania kamery wideo. Jest to niejako „klasyczny” okres dla tego medium – związany z procesem usamodzielniania się sztuki wideo i wypracowywania autonomicznych strategii twórczych. Jeśli niektórzy autorzy omawiają prace powstałe już w XXI wieku, to raczej natura tych dzieł nadal bardzo mocno osadzona jest w estetyce i ontologii „klasycznej” sztuki wideo. Książka bardzo dobrze i przekrojowo prezentuje zagadnienia związane z wideo, dla którego punktem referencyjnym są obrazy i ich relacja medialna wobec rzeczywistości. Moglibyśmy zatem postawić pytanie: co stało się z technologią i ontologią wideo w pierwszych dekadach XXI wieku? Częściowo problem ten opisuje w swoim tekście Ryszard W. Kluszczyński, używając autorskiej kategorii „rozproszenia”⁷, chciałbym jednak spróbować pójść o krok dalej.

Na początku nowego milenium wideo przekroczyło fazę cybernetycznego medium i stało się raczej systemem, który niewidzialnie splótł się z medialną codziennością i uczynił swoje struktury nieodłącznymi od wielu innych sfer życia. Wideo współtworzy sieci wirtualne, satelitarne i fizyczne. Systemy CCTV (Closed-Circuit Television), które z natury miały posługiwać się zamkniętą siecią transmisji, dziś sprzęgnięte są z otwar-

⁶ B. Zając, *Cogito ergo video – audiowizualny esej w dobie elektronicznych i cyfrowych obrazów*, w: R.W. Kluszczyński, T. Załuski (red.), *op. cit.*, s. 126.

⁷ R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 24–27.

tymi systemami telekomunikacyjnymi (a wiele z nich podłączonych jest do publicznej sieci internetowej). Ostatecznie mamy do czynienia z jednym technologicznym obiegiem, który swoim zasięgiem pokrywa rzeczywistość wirtualną i materialną. Wszystkie te systemy nie tylko ściśle oplatają i współkreują przestrzeń naszej codzienności, ale i kształtują nowoczesne procesy tożsamościowe. I podczas gdy w latach 70. XX wieku każde odtworzenie zarejestrowanego obrazu było intencjonalne i wciąż jednak linearne (mimo wszystko długość każdej analogowej pętli wideo ograniczona była długością magnetycznej taśmy), to życie dzisiejszych wideosfer regulowane jest raczej logiką i ekonomią ciągłej, samodzielnej repetycji. Modele ekonomiczne wszystkich cyfrowych społecznych sieci opartych na dystrybucji materiałów wideo uzależnione są od liczby odtworzeń. Nie ma tu miejsca na linearność, nie ma końca ani początku, intencjonalnie zarejestrowane przez użytkowników filmy uniezależniają się od swoich twórców i rozpoczynają samodzielne życie – są wirusowo rozsiewane, przetwarzane, kopiowane, zagnieżdżane w strukturze acentrycznej sieci już na poziomie kodu. Transmisja nigdy się nie kończy – każde wideo odsyła do kolejnego, jest strukturalnie połączone z innymi transmisjami. Pojedyncze wideo tworzą sfery, a grupowo – pianę⁸, która wciąż się poszerza, oplatając wszystkie właściwie systemy komunikacyjne. Umysłowanie sobie tego faktu zmienia akcenty w badaniach

nad kulturą: przenosi je z samych obrazów na proces ich powstania, modulowania, translacji, ale też ich ponownego ożywiania poprzez nowe strategie wizualizacji. Postwizualność stała się jedną z istotnych konsekwencji rozpowszechniania się technologii wideo, daje możliwość właściwie nieskończonych manipulacji danymi. Redefiniuje jednocześnie najważniejsze kulturowe kategorie, włączając także w ten proces rozumienie podmiotowości, która z perspektywy technonauki jawi się jako dynamiczna, wciąż dystrybuowana, niedokończona. Jest ona po prostu relacyjną hybrydą, której różne definicje zależą od interakcji, w jakie wchodzi.

Remediacja, jaka dokonywała się od drugiej połowy XX wieku poprzez kamerę wideo, ma więc swoje bardzo doniosłe i głębokie konsekwencje nie tylko dla samej analogowej i digitalnej estetyki rozpinającej się między możliwościami translacji danych, ale również dla nowego rozumienia wizualności, percepcji, a także relacji między tym, co ludzkie i nie-ludzkie w kształtowaniu kultury. W XXI wieku wideo jako samodzielne medium nie pełni już tak istotnej funkcji w reprogramowaniu kultury, jak to miało miejsce w drugiej połowie XX wieku; znacznie ważniejszy staje się sam system transmisji danych. Jak twierdzi Brian Massumi w *Semblance and Event*: w świecie cyfrowym zanika problem samego medium, ponieważ cyfrowość nie może przecież być łączona z konkretnym medium. Technologia cyfrowa staje się raczej rozwijającą się siecią połączeń i możliwych fuzji: można wybrać sobie dowolny *input* w każdym sensie modalności i dokonać jego trans-

⁸ Zob. P. Sloterdijk, *Bubbles: Spheres Volume I: Microspherology*, transl. by W. Hoban, Semiotext(e), Los Angeles 2011.

lacji czy transdukcji, przekształcić go w coś zupełnie innego⁹. Współczesny, dynamiczny paradygmat rzeczywistości rekontekstualizuje poziomy rozumienia wielu klasycznych definicji i pojęć, a wraz z tym procesem stajemy wobec konieczności uchwycenia właściwie niekończących się procedur konstytuowania się podmiotu poznającego jako wypadkowej trajektorii różnych zjawisk dokonujących się w sferze baz danych technokultury. Bazy te są nieustannie aktualizowane, poszerzane i rekonfigurowane. Sam więc akt poznania w dużej mierze przebiega w systemie sieciowym, którego aktywność jest znacznie wyższa niż w wypadku tradycyjnego katalogu. Poznanie może mieć również charakter masowej transmisji danych, które rekonfigurują kształt całej bazy. W ten sposób system opiera się na ciągłym wykonywaniu oraz znajdowaniu nowych połączeń w sieci, co nieustannie rozwija sferę percepcyjną. Brian Massumi stawia zatem silną i istotną dla nowych badań nad kulturą tezę, że współcześnie techniki egzystencji to właściwie techniki percepcyjnej relacyjności¹⁰, tym samym funkcje ontologii i epistemologii w paradygmacie badawczym technokultury muszą zostać po-

łączone¹¹. Analiza przekształceń, jakie dokonały się pod wpływem wideo, wyraźnie wskazuje na fakt, że relacyjność ta odsłania jednocześnie coraz wyraźniejszą autonomiczność i sprawczość sytuacyjną samej technologii w jej wymiarze niematerialnym (transmisji danych) i materialnym (hardware'owym). Można by wręcz powiedzieć, że w pewnym sensie wideo zapoczątkowało rewolucję usamodzielniającą urządzenia technologiczne jako generatory, transmitery i modulatory komunikacji. W nowym milenium stanęliśmy w obliczu kolejnej nowej problematyki badawczej, której przekształcenia nie dokonują się jedynie w obrębie samych mediów, ale raczej dotyczą znacznie głębszych poziomów, powiązane są ze złożonym systemem technologicznym, który współtworzy cyfrową rzeczywistość. Przestajemy się więc przeglądać w technologicznych powłokach wideo-obrazów, istniejemy wraz w całą siecią ich niekończącej się dystrybucji. Przyjmując taką perspektywę, możemy powiedzieć, że wideo – zarówno jako technologia, jak i jako istotna dla kultury autonomiczna forma sztuki – zarejestrowało transgresję modelu technokultury z cybernetycznego w ekosystemowy.

⁹ B. Massumi, *Semblance and Event: Activist Philosophy and the Occurrent Arts*, MIT Press, Cambridge, MA 2013.

¹⁰ *Ibidem*, s. 103.

¹¹ B. Latour, *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1999.