

Ryszard W. Kluszczyński

Instytut Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego

Od kolekcji osobistych wspomnień do kolektywnej pamięci. Uwagi na temat tendencji archiwalnej w sztuce nowych mediów

Wprowadzenie

Problematyka pamięci stała się w ostatnich dwóch dekadach minionego stulecia jednym z najważniejszych obszarów studiów kulturowych. Rozwój poświęconych jej badań otworzył podejmowanym w tym polu rozważaniom niezwykle rozległe perspektywy. Pamięć indywidualna i kolektywna, prywatna i społeczna, instytucjonalna, kulturowa i komunikacyjna, relacje pomiędzy pamięcią a historią, rola technologii i mediów w eksterioryzacji, archiwizacji i dystrybucji pamięci, te i liczne inne jeszcze kręgi rozważań zdominowały obszar refleksji humanistycznej i społecznej końca XX wieku. Wniosły one do wcześniej rozwijanych badań kulturoznawczych nowe obszary zagadnień i nowe cele poznawcze. W rezultacie w badaniach tych dokonała się zmiana o charakterze paradygmatycznym – proklamowano zwrot pamięciowy (*memory turn*) [Kitzmann et al.]. Problematyka rozpatrywana w całym tym rozległym polu utrzymuje niezmiennie swoje ważne znaczenie do dziś. Współcześnie dalszy postęp w dziedzinie technologii cyfrowych i sieciowych wprowadził do kręgu rozważań kolejne tematy. Z perspektywy podjętej tu refleksji szczególne znaczenie ma problematyka wirtualnych środowisk i cyfrowych, sieciowych archiwów, których rozwój jest skorelowany z partycypacyjnymi metodami ich powoływania i wykorzystywania oraz nowymi formami pracy z pamięcią.

Ten dalszy rozwój, przeobrażenia i reorganizacja badań nad problematyką pamięci, a w szczególności nieuchronne wprowadzenie do centrum uwagi zagadnienia archiwów właśnie, ich form, sposobów

ich tworzenia i posługiwania się nimi, doprowadził w rezultacie do wykształcenia się kolejnego kompleksu badań kulturowych, dopełniających rozważania nad pamięcią. Ich rozpiętość, dynamika, a przede wszystkim znaczenie przyczyniły się wkrótce do proklamowania jeszcze jednego zwrotu kulturowego: archiwalnego (*archival turn*) [Rosengarten]¹.

Archival art i sztuka nowych mediów

Zainteresowanie problematyką pamięci i archiwum nie ogranicza obszaru swego występowania do instytucjonalnego pola humanistycznych i społecznych badań naukowych. Rozwinęło się ono także w znacznym stopniu w polu twórczości artystycznej, które dla podjętych tu rozważań jest zasadniczym obszarem zainteresowania. Z bezpośredniego połączenia zainteresowania problematyką pamięci i strategii nadawania dziełu formy kolekcji bądź swego rodzaju bazy danych zrodził się nurt *archival art*. Przywoływana już Ruth Rosengarten, powołując się przy tym na koncepcje Hala Fostera [Foster 4-5], stwierdza, że postawa taka najczęściej manifestuje się w formie sztuki instalacji, gdy „artyści prezentują znalezione materiały (obraz, obiekt, tekst) wybrany ze źródeł czasami oczywistych i mieszczących się w kulturze

¹ Rosengarten zwraca przy tym uwagę, że zwrot archiwalny jest ściśle powiązany z proklamowanymi wcześniej innymi transformacjami: zwrotem etnograficznym oraz kuratorskim. Świadczy to o bardzo bliskim powiązaniu wszystkich tych czterech zwrotów, działających w gruncie rzeczy kompleksowo; wszystkie bowiem w różny sposób czynią obiektami zainteresowania wytwory innych. W świecie nowych mediów ta zasada zostanie jednak podważona.

masowej, a innym razem tajemnych” [Rosengarten]². Do najszerzej znanych i najwyżej cenionych artystów, którzy pojawili się wówczas w tym kontekście, należą między innymi Christian Boltanski, Ilya Kabakov i Annette Messager.

Koncepcja *archival art* nie mogła nie znaleźć znaczących, wartościowych kontynuacji w polu sztuki nowych mediów, w szczególności sztuki cyfrowej. Specyficzne właściwości technologii komputerowej (pełniące funkcję metamedium dla wszystkich form sztuki cyfrowej) nieuchronnie prowadzą ją bowiem w stronę koncepcji archiwum. Ważną rolę odegrał w tym zakresie Lev Manovich, jeden z pierwszych teoretyków artystycznej twórczości nowomediów, który uznał bazę danych za jej podstawową strukturę. Tezy tej Manovich nie wywiódł z doświadczeń sztuki interaktywnej, lecz wprost z całościowej charakterystyki nowych mediów. Wszystkie wyodrębnione przez niego ich właściwości tworzą bowiem wspólnie sieć powiązań, z której wyłania się baza danych jako ich logiczne przedłużenie [Manovich].

Nie będę jednak traktował każdego dzieła sztuki cyfrowej jako formy *archival art* jedynie na mocy charakterystyki medialnej. Tego rodzaju podejście pozbawiłoby tę kategorię wszelkiej wartości poznawczej w stosunku do sztuki nowych mediów. Powodem takiej kwalifikacji może być wyłącznie struktura dzieła wykorzystującego medium w określony sposób, jego koncepcja, zawartość i odniesienie do niej oraz sposób, w jaki organizuje ono zachowania odbiorców. I takich dzieł-archiwów w polu sztuki nowych mediów nie brakuje. Dzieł, w których odbiorcy eksplorują przygotowaną dla nich kolekcję, odkrywając bądź ustanawiając w ten sposób sens i wartość tego doświadczenia, jego jednostkowe i społeczne odniesienia.

Bardzo istotną formę nurtu archiwalnego w polu sztuki nowych mediów stanowi tendencja, którą określiłem w innym miejscu mianem interaktywnej strategii archiwum [Sztuka 236-240], a które

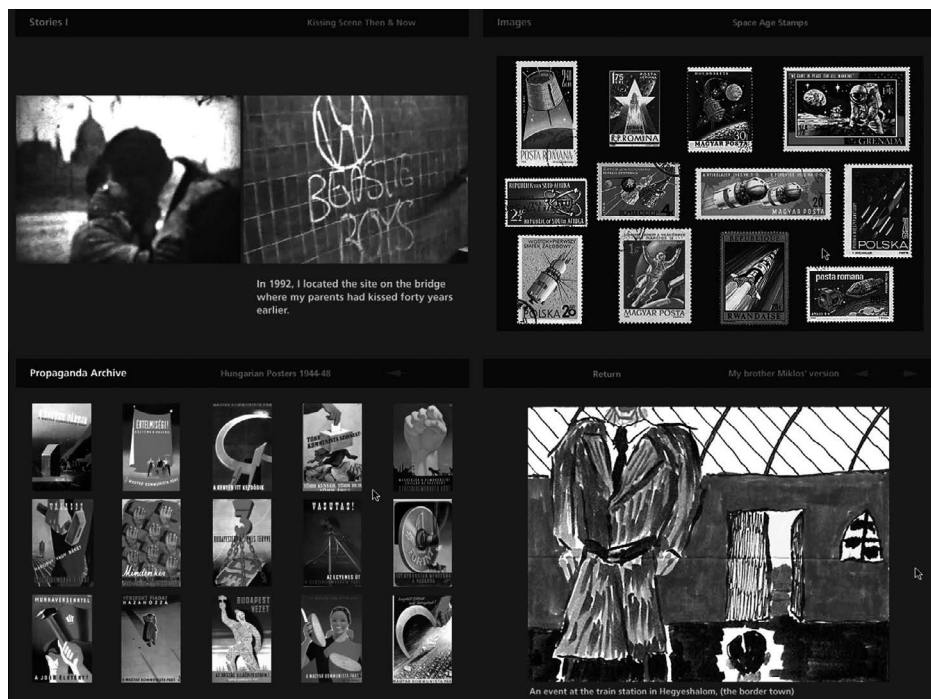
² Oczywiście nie oznacza to, że w innych formach sztuki ta problematyka się nie pojawia. Przeczą temu choćby liczne filmy *found footage*, jak np. cykl wideo Pétera Forgácsa *Private Hungary*.

pierwszymi ważnymi przykładami są prace George’a Legrady’ego *An Anecdotic Archive from Cold War* (1993) i Ágnes Hegedüs *Things Spoken* (1999).

Legrady w swym dziele zaadaptował do przestrzeni sztuki hipermedialnej metodę pracy charakterystyczną dla wskazanych wcześniej Boltanskiego czy Kabakowa. Występuje on w roli organizatora i zarazem protagonisty interaktywnego dyskursu, w którym udostępni odbiorcom kolekcję obiektów, które zaczerpnął z przestrzeni publicznej oraz licznych źródeł prywatnych. Można powiedzieć, że dyskurs ten zmierza w stronę obiektywizacji kolekcji, nadania jej statusu intersubiektywnej reprezentacji podjętego tematu. W trosce o obiektywność Legrady zgromadził w *An Anecdotic Archive from Cold War* zdigitalizowane obiekty reprezentujące okres stalinowski w krajach wschodniej Europy, w szczególności na Węgrzech, takie jak fotografie, plakaty, banknoty, nagrania. Zarazem jednak artysta wpisał w ten obiektywny, reprezentatywny materiał własną narrację: opowieść o opuszczeniu Węgier wraz z rodziną w 1956 roku, o powrocie, o konfrontowaniu wspomnień z teraźniejszością. Ta indywidualna narracja nie odbiera przedstawianemu materiałowi jego obiektywności, nie pozbawia go zasadniczego odniesienia historycznego, jednak czyni go zarazem osobistą wypowiedzią twórcy, sprawia, że praca reprezentuje także jego, stanowi jego historię.

Ágnes Hegedüs z kolei tworzy w *Things Spoken* kolekcję zbudowaną z obiektów należących do jej osobistego świata i zaprasza odbiorców do podróży odsłaniającej jej ufundowaną w indywidualnej pamięci wielowątkową tożsamość. Zdigitalizowane obiekty reprezentują różne okresy jej życia, związki z ludźmi, wydarzenia. Interaktywny odbiorca, oprócz możliwości eksplorowania przestrzeni wizualnej, przeglądania kolekcji obiektów, może też wysłuchać wybranych opowieści zarówno artystki, jak i różnych innych związanych z nią osób. Opowieści te bezpośrednio dotyczą kolekcji, poszczególnych jej obiektów, jednak zarazem poprzez nie kierują nas ku artystce, stanowią jej swego rodzaju interaktywny, wirtualny autoportret.

Hegedüs w *Things Spoken* nawiązuje do radykalnie subiektywnej postawy, reprezentowanej w *archival*



George Legrady, *An Anecdotic Archive from Cold War, 1993*.

Fot. z archiwum artysty

art przez takie dzieła, jak na przykład *Post-Partum Document* (1973–1979) Mary Kelly, *Everyone I Have Ever Slept With* (1963–1995) Tracey Emin czy (nieco później i na inny sposób) *Take Care of Yourself* (2007) Sophie Calle³. Wszystkie one proponują dzieła skupione na indywidualnych narracjach i jedynie poprzez nie kierują odbiorców w stronę intersubiektywnych problemów.

Przywołane wyżej dzieła-instalacje i im podobne, przedstawiające bądź interaktywne, prezentują perspektywę, w której stanowiące ich zasadniczą część archiwa, niezależnie od tego, czy wyłaniają się z przestrzeni prywatnej, czy publicznej, budowane są przez artystki i w efekcie bezpośrednio tylko je, w takim czy innym wymiarze (osobistym, politycznym, ekologicznym) reprezentują⁴. Inne dzieła z tego pola, które

rezygnują z subiektywnego ugruntowania i odnoszą się do obiektywnych czy intersubiektywnych tematów, jak na przykład liczne instalacje / bazy danych Geerta Mula, reprezentują twórców w planie estetycznym. Ponadto, co chciałbym na koniec podkreślić, wszystkie je łączy to, że stanowiące je kolekcje są w całości tworzone bądź komponowane przez pojedynczych artystów czy artystki.

Nie jest to jednak jedyna możliwa forma, jaką przybierają dzieła-archiwa, w szczególności w sztuce nowych mediów. Przywoływany wcześniej Legrady w kolejnych pracach otwiera kolekcje swych instalacji dla odbiorców, których zachęca do partycypacji w ich budowaniu, czyniąc ich w ten sposób współtwórcami dzieł. W *Pockets Full of Memories* (2001) czy *Cell Tango* (2006–2008) to właśnie interaktywni odbiorcy

3 W wypadku pracy Calle mamy do czynienia z kolekcją reakcji różnych osób na osobiste doświadczenie artystki.

4 Także prace Boltanskiego, Kabakowa i Legrady'ego, jak pisałem już w odniesieniu do tego ostatniego, mimo że w przeciwieństwie do dzieł przywołanych artystek budowane są często

z publicznych dokumentów, a nie tylko prywatnych źródeł, i posiadają swoiście obiektywne odniesienie do podejmowanej problematyki, również odwołują się do ich własnych, osobistych postaw, wspomnień i zainteresowań, są więc wtórnie indywidualizowane

tworzą wirtualne archiwa, które reprezentują ich własne zaangażowanie i egzystencję [Gagnon]. W ten sposób Legrady, podejmując eksplorację powiązań zagadnień pamięci i archiwum w kontekście sztuki hipermedialnej [163-169], skierował swoją twórczość ku problematyce pamięci kolektywnej.

Pamięć – archiwum – pomnik

W podobny sposób rozwijała się też twórczość Masakiego Fujihaty. W sztuce japońskiego artysty problematyka interaktywności oraz cyfrowej bazy danych doprowadziła do wyłonienia się dzieł jako kolekcji indywidualnych zachowań, które stają się jednocześnie źródłem i fundamentem zarówno społecznego archiwum, jak i nowej wizji upodmiotowionej historii. W szczególnym stopniu interesuje mnie tu jego instalacja *Voices of Aliveness* (2012).

W odniesieniu do *Voices of Aliveness* Masaki Fujihata użył określenia „metapomnik pamięci zbiorowej” [Ars Electronica]. Ów metapomnik, w podstawowym wymiarze, to kolekcja krzyków, archiwum głosów, swoista wokalna baza danych. Metapomnik-archiwum. Fujihata, przedstawiając swoje dzieło, określił je jako symboliczny obraz, który funkcjonuje zarazem jako miejsce i jako środek służący generowaniu pamięci. Ale nie jest to – jak podkreślał – konwencjonalny pomnik przechowujący pamięć zbiorową. Ten projekt ma generować pamięć, zmieniając ją samą w nowy rodzaj pomnika. Pamięć-pomnik.

Mamy tu do czynienia z wielopoziomowym utożsamieniem archiwum, pamięci i pomnika. Uznanie samej pamięci za pomnik nadaje temu ostatniemu charakter obiektu psychicznego, intencjonalnego przedmiotu świadomości. Ma to swoje dalsze konsekwencje. Zanurzenie dzieła-pomnika Fujihaty w przestrzeń mentalną czyni go bowiem zarazem pomnikiem żyjącym. Kategorię tę wobec pomnika zaproponowała wcześniej chorwacka artystka Sanja Iveković w odniesieniu do swoich projektów *Rohrbach Living Memorial* (2005) oraz *On the Barricades* (2010), czyniąc to w przekonaniu, że w dzisiejszych czasach kryzysu pomnika, postrzeganego bardziej jako ideologiczne narzędzie sprawowania władzy niż

jako forma upamiętnienia, jedynie usytuowanie go w głębi pola świadomości ludzkiej może przywrócić mu funkcję upamiętniającą i społeczną wartość. Dlatego pomniki Iveković przybrały kształt kolektywnych performansów wykonywanych przez odbiorców, którzy przeistaczali się w ten sposób w uczestników wydarzenia⁵. Udział w performansie miał doprowadzić do przekształcenia mentalnej reprezentacji upamiętnianego wydarzenia (wiedza) w stałą jego obecność w osobowości każdego z performerów (komponent postawy wobec świata). Pomnik stawał się aspektem tożsamości uczestników, spersonalizowany i zinterioryzowany żyje odtąd ich życiem.

W wypadku instalacji Fujihaty, nieco inaczej niż w pracach chorwackiej artystki, owa żywość rozwija się na kilku różnych poziomach. O ile bowiem dzieła Iveković, pomimo ich wspólnotowego, społecznego i politycznego odniesienia, oczekują indywidualnych, medytacyjnych zachowań poszczególnych odbiorców-uczestników (pamięć-pomnik ma tu charakter indywidualny, a nie kolektywny, jest luźnym zbiorem indywidualnych doświadczeń), o tyle w wypadku Fujihaty mamy do czynienia z bardziej złożoną, zróżnicowaną i wielowymiarową strukturą doświadczeń.

Na pierwszym poziomie pomnik wyłania się z indywidualnych performansów wykonywanych przez uczestników w ramach przygotowanego dla nich scenariusza wydarzeń. Żywym pomnikiem jest w tym wypadku każdorazowo odmienny mentalny ślad powiązany z takimż wydarzeniem, jednostkowa pamięć własnego indywidualnego uczestnictwa każdego z performerów. Na drugim – kształtuje się on w relacjach wspólnotowych, w ramach współkreatywności całościowo ujmowanego wydarzenia: żywym pomnikiem jest wówczas pamięć wydarzenia jako wspólnego działania, pamięć ufundowana na doświadczeniu społecznym. Na trzecim – rozwija się w środowisku wirtualnym, dostępnym poprzez różne interfejsy, jako pamięć zobrazowana – pomnik

⁵ W wypadku *Rohrbach Living Memorial* uczestnicy performatywnie odtworzyli fotografię przedstawiającą Romów zamordowanych w obozie koncentracyjnym w czasie drugiej wojny światowej, w *On the Barricades* natomiast w trybie wyobrażeniowym i symbolicznym utożsamili się z zabitymi studentami – uczestnikami pokojowego marszu. Więcej o obu pracach Iveković [“Pomnik”].

wirtualny. Na tej ostatniej płaszczyźnie dzieło-pamięć uwalnia się od bezpośredniej zależności od podmiotowości uczestników, przekracza granice przestrzeni mentalnej, stając się jej kolektywnym poszerzeniem, wirtualnym archiwum.

Wizualna forma wirtualnego pomnika Fujihaty zawiera w sobie odniesienia do pozostałych dwóch wskazanych wymiarów. Sieć wizualizująca dane geolokacyjne wytworzone w ramach wydarzenia, która organizuje przestrzeń i estetykę dostępu do obrazów wideo, jest zwykle doświadczana w kontakcie z dziełem w pierwszej kolejności i odsyła do jego kolektywnego wymiaru, czyniąc go podstawową, ogarniającą całość strukturą. Z niej wyłaniają się poszczególne sekwencje audiowizualne, autonomiczne zapisy wideo reprezentujące poszczególne performanse. I jedno, i drugie, zanurzone w wirtualności, buduje dzieło jako kolektywną pamięć wydarzenia, jego wirtualne upamiętnienie. W kontekście wirtualnego środowiska dokonuje się zniesienie opozycji między indywidualizmem a wspólnotowością, budowana jest perspektywa dla indywidualności uwspólnotowionej, dla pamięci kolektywnej respektującej pamięci indywidualne, która jest zdolna połączyć je wszystkie w troszczący się o zachowanie odmienności, nieantagonistyczny, spójny zbiór.

Dzieło-pomnik Fujihaty jest więc pamięcią poszerzoną, rozwijającą się podobnie jak samo dzieło w środowisku hybrydycznym i przez to oferującą różne ścieżki dostępu i ustanawiającą różne tryby upamiętniania. Każę nam to powrócić do podjętych wcześniej rozważań na temat archiwum. Owo rozszerzenie pamięci jest bowiem właśnie wirtualnym archiwum, łączącym w sobie audiowizualne dane wideo z danymi geolokacyjnymi. Fujihata w swym dziele wyciąga konsekwencje z procesów przeobrażających współczesną rzeczywistość, podważających oddzielenie rzeczywistości realnej od wirtualnej. Rozwój koncepcji i praktyk rzeczywistości poszerzonej kreuje hybrydyczny świat, realno-wirtualną przestrzeń doświadczeń, w którą japoński artysta wpisuje poszerzoną pamięć *Voices of Aliveness*.

Koncepcja dzieła sztuki jako struktury pamięci łączącej formę pomnika ze strukturą archiwum nie

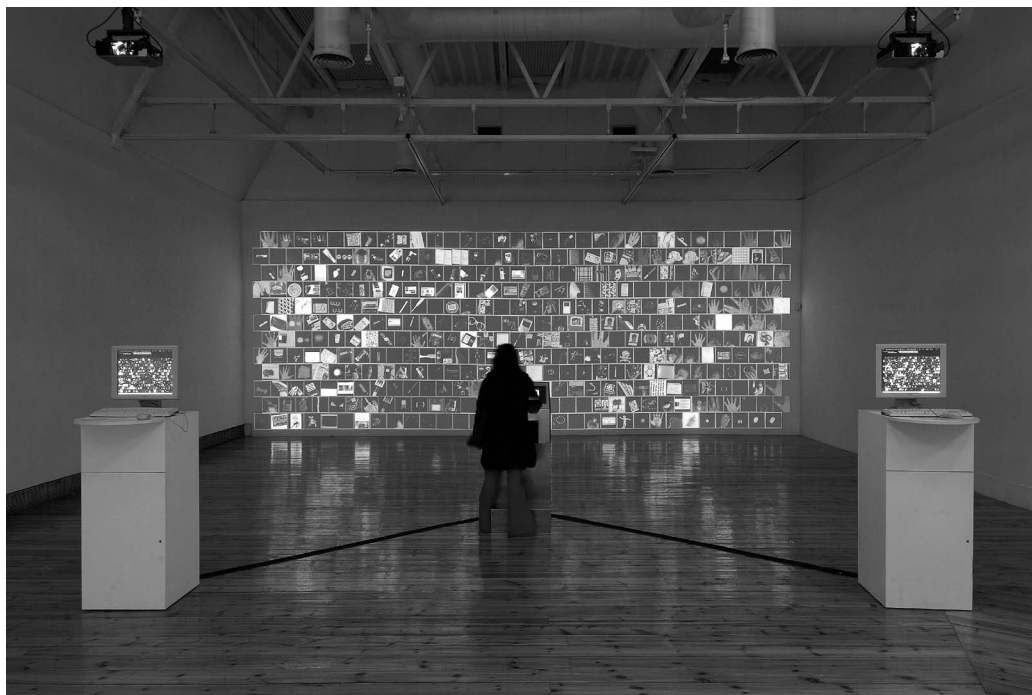
jest – jak już wspomniałem – wyłączną ideą Masa-kiego Fujihaty. Odwoływała się do niej i wykorzystywała ją przywoływana już Sanja Iveković, jak również Luz María Sánchez, której prace omawiam w dalszej części tych rozważań, oraz w inny sposób Krzysztof Wodiczko, który nie tylko poprzedzał swoje projekty badaniami nad podejmowanymi problemami, budując poświęcone im archiwa danych, ale także, przede wszystkim, powoływał na okoliczność publicznej antypomnikowej prezentacji swych projektów tymczasowe, żywe archiwa, składające się z ludzi, którzy wypowiadali się, niekiedy na żywo, dzieląc się ze zgromadzoną publicznością swoimi doświadczeniami i otwierając przed nią przestrzeń swojej pamięci.

Żywe archiwa w ujęciu Wodiczki są bliskie koncepcji żywej biblioteki, praktykowanej w środowiskach aktywistycznych od blisko 20 lat.

„Żywa Biblioteka to międzynarodowy ruch na rzecz praw człowieka i różnorodnego społeczeństwa, który stosuje prostą metodę spotkania i rozmowy do przeciwstawienia się uprzedzeniom i dyskryminacji. Żywa Biblioteka posługuje się językiem i mechanizmami biblioteki, by umożliwić pełne szacunku rozmowy, które mogą pozytywnie wpłynąć na postawy i zachowania ludzi w stosunku do tych osób w naszych społecznościach, które są zagrożone wykluczeniem i marginalizacją ze względu na pochodzenie, kolor skóry, przekonania, orientację seksualną, zawód, religię” [“Innowacyjny sposób”].

Potomkowie ofiar bomby atomowej użyczający swych głosów podczas projekcji w Hiroszimie czy też kobiety – ofiary wykorzystywania i przemocy – zanurzone w tłumie i zarazem obecne na ekranie podczas projekcji w Tijuanie, to przykłady graniczącego z utożsamieniem zbliżenia żywego archiwum z żywą biblioteką. U Fujihaty do takiego zbliżenia nie dochodzi, gdyż archiwum, zanurzone w środowisku wirtualnym, przybiera u niego formę archiwum rozszerzonego.

Dzieło-pomnik Fujihaty, jeśli rozpatrywać je jako tożsame z pamięcią, jest pamięcią poszerzoną, rozwijającą się w środowisku hybrydycznym i przez to oferującą różne ścieżki dostępu i ustanawiającą różne tryby upamiętniania.



George Legrady, *Pocket full of Memories*, 2001.

Fot. z archiwum artysty

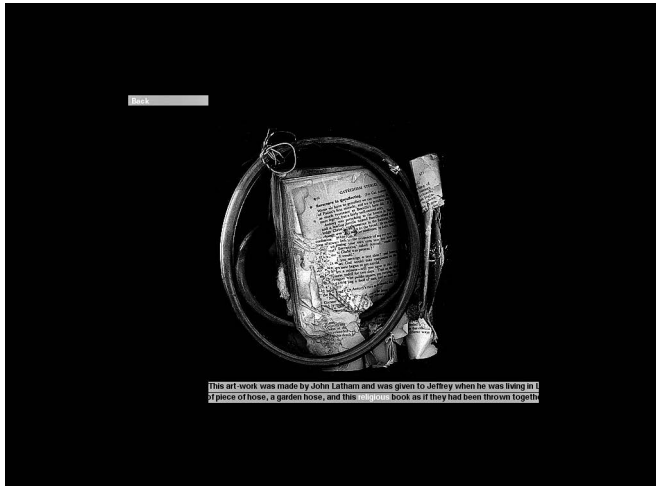
Rozszerzona pamięć jest przestrzenią, w której indywidualne pamięci łączą się z wirtualnym archiwum, łączącym w sobie audiowizualne dane wideo z danymi geolokacyjnymi. Fujihata w swym dziele wyciąga konsekwencje z procesów przeobrażających współczesną rzeczywistość, podważających oddzielenie rzeczywistości realnej od wirtualnej. Rozwój koncepcji i praktyk rzeczywistości poszerzonej kreuje hybrydyczny świat, realno-wirtualną przestrzeń doświadczeń, w którą japoński artysta wpisuje poszerzoną pamięć *Voices of Aliveness*.

Propozycja, aby dostrzegać w *Voices of Aliveness* me-tapomnik, formę upamiętnienia, otwiera nową perspektywę oglądu także wcześniejszych dzieł Fujihaty, w szczególności całego cyklu *Field Works*, realizowanego od początku lat 90. ubiegłego wieku.

Pracą przełomową w twórczości japońskiego artysty, w której spotykają się i rozwijają różne dotychczas podejmowane przez niego zagadnienia oraz wyłaniają się nowe ich kontynuacje, jest *Impressing*

Velocity (1992–1994). Dzieło to powstało na podstawie wydarzenia-działania, w ramach którego grupa osób wspięła się na górę Fuji. Ich wędrówka, po raz pierwszy w twórczości Fujihaty, była dokumentowana nie tylko obrazami wideo, ale także, co ważniejsze, za pomocą systemu GPS, który pozwolił zgromadzić dane dotyczące czasu i prędkości wędrówki, przebytej odległości, wysokości, postojów. Dzieło uzyskało charakter multimedialny, a wśród jego najważniejszych składników wyróżnić należy, po pierwsze, wydarzenie – performans, po drugie, dwojaki rodzaj obrazy: wideo oraz wizualizacje danych dostarczonych przez GPS, i po trzecie, instalację, która obrazy te prezentuje. Wszystkie trzy elementy odgrywają równie istotne role w strukturze dzieła, a relacje między nimi wspólnie określają jego charakter, estetykę oraz oferowany odbiorcom sposób doświadczenia.

W kolejnych dziełach cyklu relacje te zaczną ulegać zmianie. Instalacja zostanie ostatecznie utożsamiona z interfejsem, a funkcję dzieła będzie pełnił wyłącznie



Ágnes Hegedüs, *Things Spoken*, 1999.

Fot. z archiwum artystki

wizualne środowisko – archiwum zgromadzonych i uporządkowanych obrazów. Wyjściowe działanie natomiast – swego rodzaju performans inicjujący każdorazowo dzieło – stanie się z perspektywy finalnego dzieła odniesieniem dla wpisanej w nie kolektywnej pamięci, upamiętnianym centrum dzieła. Trójelementowa struktura zostanie zachowana, jednak zmienia się relacje między składnikami dzieła.

W ślad za *Impressing Velocity* pojawiła się wkrótce cała seria dzieł, które Fujihata określił wspólnym mianem 'Field Works'. Seria ta zakłada w każdej swej realizacji zawsze tę samą procedurę twórczą oraz finalną strukturę: działanie w przestrzeni realnej prowadzące do budowy w cyberprzestrzeni kolektywnej, wirtualnej pamięci tego działania w formie archiwum wideo, które jest indeksowane za pomocą danych lokacyjnych uzyskanych przy użyciu GPS i prezentowane w formie instalacji [Fujihata]. Tak było w *Impressing Velocity*. Tę samą strategię odnajdujemy we wszystkich kolejnych projektach: *Tsumari* (2000), *Hayama* (2001), *Alsace* (2002), *Lake_Shinji* (2002),

Mersea Circle (2003–2005), *Talking Tree* (2005), *Landing Home in Geneva* (2005), *Simultaneous Echoes* (2009) i wreszcie w dyskutowanej tu pracy *Voices of Aliveness*. Dzieła te są zwykle przedstawiane odbiorcom w formie interaktywnej. Wyłaniają się one każdorazowo w rezultacie pracy w terenie, skąd bierze się nazwa cyklu. Każde dzieło-archiwum, powstające w wyniku zespołowej pracy, jest swego rodzaju reprezentacją wspólnoty działającej na rzecz jego powstania. Zarazem jednak stanowi miejsce, w którym spotykają się jednostki współtworzące taką wspólnotę. Jest przestrzenią kreacji jednostkowej i zespołowej zarazem. Kreacje te każdorazowo są wyznaczone przez relacje między uczestnikami, organizowane wokół określonego przez artystę tematu-problemu, takiego jak na przykład przekraczanie granic (*Alsace*), relacje język–terytorium (*Landing Home in Geneva*) czy relacje międzyludzkie (*Talking Tree*).

Wirtualna, kolektywna pamięć ma w wypadku każdego dzieła cyklu *Field Works* jednoznacznie określone podmioty. Jest to pamięć wspólnoty, z której



Masaki Fujihata, *Voices of Aliveness*, The Art College of Nantes-Metropole, Nantes. © Masaki Fujihata, 2012

działania zrodziło się dzieło, wspólnoty, która wokół niego się ukonstytuowała.

Upamiętnianie partycypacyjne

Wszystkie wcześniejsze niż *Voices of Aliveness* dzieła cyklu *Field Works*, mając w każdym ze swych wcieleń formę bazy danych i wyrastając z działania zaangażowanej społeczności, nie były jednak dotąd ani przez artystę, ani przez interpretatorów nazywane pomnikami. Określano je mianem kolektywnych pamięci i archiwum wideo. Może potrzebny był upływ czasu, aby wcześniej zrealizowane projekty ujawniły, poza ich archiwalnym statusem, także charakter upamiętniający, charakter miejsca, w którym gromadzone wspomnienia upamiętniają pracę, zaangażowanie, inwencję, kreację. A może dopiero to dzieło – *Voices of Aliveness* – posiada cechę, która nie pojawiła się we wcześniej zrealizowanych projektach z cyklu *Field Works*, a która nadała mu wówczas nieobecny w cyklu charakter pomnika?

I dopiero retrospektywnie również tamtym własność tę można przypisać.

Voices of Aliveness, jak już pisałem, to kolekcja krzyków. Fujihata w komentarzach do pracy podkreślił, że pierwszy krzyk ludzie wydają w chwili narodzin. Tak więc projekt w swym założeniu stwarza swym uczestnikom możliwość ponownych narodzin, w których tym razem są oni własną siłą sprawczą, własnym źródłem. Skąd bierze się ta siła? Stąd, że tym razem narodziny są wydarzeniem duchowym, psychicznym, umysłowym, a zarazem symbolicznym. Udział w projekcie staje się swoistym rytuałem przejścia, a ponowne narodziny gestem samostanowiącym, w efekcie którego jednostka może spróbować określić na nowo bądź potwierdzić swój status: świat akceptowanych wartości i wyłaniających się z nich sposobów życia oraz realizowanych celów. Może to właśnie jest przyczyną określenia *Voices of Aliveness* mianem pomnika. Pomnika upamiętniającego radykalny zwrot w życiu uczestników wydarzenia. Pomnika ponownego przyjścia na świat.



Luz María Sánchez, *2487*, ośmiokanałowa instalacja dźwiękowa, Fort Winfield Scott, Langdon Court, San Francisco 2016. Fot. z archiwum artystki

Oznacza to zarazem, że jest to pomnik-pamięć jedynie dla uczestników tego wydarzenia, budowany poprzez działanie indywidualne, a zarazem wspólnotowe – w formie partycypacji, w której żaden z uczestników nie roztapia się w zbiorowości, a wspólnota nie cierpi z powodu egoizmu jednostek.

Voices of Aliveness jest nie tylko gestem upamiętniającym wydarzenie, z którego się wyłania (jako pomnik). Jest także refleksją nad znaczeniem i formą procesów upamiętniania podejmowanego w przestrzeni publicznej. Dlatego właśnie Fujihata określił swoją pracę mianem metapomnika. Jest ona dyskursem na temat pomników i pomnikowości, dekonstruującym przychynę, cele, funkcje i konsekwencje ich obecności w naszym życiu i świecie. Obecnie, kiedy państwa i wspólnoty toczą ze sobą bitwy i wojny także przy użyciu pomników, taki dyskurs nabiera również politycznego znaczenia.

Voices of Aliveness jako pomnik ma bardzo specyficzny charakter. Jeśli bowiem jest to pomnik

ponownych narodzin jednostki, może także wspólnoty, to został on zbudowany przez tych, których upamiętnia, a przynajmniej przy ich znaczącym współudziale. To pomnik oddolny, niereprezentujący władzy, nienarzucający dominującej ideologii, niegloryfikujący przemocy, niemarginalizujący nikogo. Pomnik – erupcja radości. Pomnik-niepomnik.

Dźwiękowe przestrzenie przemocy

Nieco inne podejście do idei dzieła jako archiwum-pamięci oraz partycypacyjnego zaangażowania proponuje w swej twórczości Luz María Sánchez. Jej wielokanałowe instalacje wykorzystują tworzone przez artystkę dźwiękowe archiwa dotyczące wydarzeń związanych z przemocą i śmiercią. Niekiedy składniki archiwum są wykonane przez samą artystkę. Tak się dzieje na przykład w wypadku ośmiokanałowej instalacji dźwiękowej *2487* (2006). Tytuł pracy odnosi się do osób, które w latach 1993–2006 straciły życie przy próbie przekroczenia granicy



Luz María Sánchez, *V.[u]nf_1.01*, wielokanałowa asynchroniczna instalacja dźwiękowa, Center for Art and Media, Karlsruhe 2017.

Fot. Ina Čiumakova

między Meksykiem a USA. Artystka wypowiedziała i zarejestrowała imiona i nazwiska 2487 ofiar przemocy politycznej (bo czym innym jeśli nie polityczną przemocą są granice państwowe we współczesnym świecie, w którym identyfikacja z miejscem jest systematycznie i gruntownie podważana), o których się dowiedziała w podjętych przez siebie badaniach (szacowana pełna liczba jest znacznie większa). Każde nazwisko jest zapisane w oddzielnym pliku (trwającym 3 s), a instalacja generuje je w porządku losowym, budując w swej przestrzeni struktury dźwiękowe, których dynamiczna estetyka odwzorowuje nieuporządkowane procesy społecznych migracji, stając się też w rezultacie oryginalną formą estetyki migracyjnej. Działanie artystki, znajdujące wyraz w wykonaniu głosowym listy nazwisk, jest zarazem dyskretnie i przejmujące, minimalistyczne i ekspresyjne, wyzwalając u odbiorców silne reakcje emocjonalne. W skład instalacji wchodzi też książka, która wylicza wszystkie nazwiska, miejsca zamieszkania, wiek oraz, jeśli są znane, datę i przyczynę śmierci. Istotnym wizualnym kontekstem instalacji jest też

partytura, która obrazuje funkcjonowanie systemu generowania głosów.

Charakter pracy pozwala na różne formy jej przedstawienia. Prezentacja w Artpace San Antonio (2014–2015) odbywała się w warunkach galeryjnych. Umieszczona tam biała ławka, przeznaczona dla odbiorców, została otoczona 16 nisko zamontowanymi głośnikami. Organizacja przestrzeni sprzyjała kontemplacyjnemu odniesieniu do dzieła, pogłębiając jego charakter upamiętniający (*border death memorial*). Natomiast w Fort Winfield Scott at Langdon Court w San Francisco (2016) instalacja została ulokowana w bunkrze. Głośniki umieszczono wzdłuż korytarza. Ruch odbiorców w przestrzeni instalacji stał się w ten sposób czynnikiem o istotnym znaczeniu dla doświadczenia dzieła, które uzyskało symbolicznie formę wędrówki ku nowemu życiu, wędrówki, która kończy się śmiercią.

Istnieje też druga wersja tej instalacji, przybierająca postać partycypacyjną, w której nazwiska ofiar

wypowiadane są przez różne głosy: kobiece, męskie, dziecięce. Ta wersja nabiera innego wyrazu dzięki wykorzystanej różnorodności głosów, która koresponduje z wielością i analogiczną różnorodnością ofiar. W pierwszej wersji dzieła swego rodzaju hołd ofiarom składa sama artystka, w drugiej – wspólnota żywych. Ta druga wersja silnie podkreśla wspólnotowy charakter indywidualnego doświadczenia śmierci, uzmysławiając, że śmierć jednostki zrywa więzy społeczne, pozostawia wyrwę i generuje u innych poczucie straty.

Podobnie jak Iveković czy Wodiczko, choć w zupełnie inny sposób, Luz María Sánchez nadała swemu dziełu charakter i funkcję upamiętnienia, używając przy tym zmarłym własnego głosu albo tworząc wspólnotę głosów ich upamiętniających.

Instalacja *2487* jest pierwszą z dwóch części instalacji *Diaspora I/II* (2006). Jej część druga – *riverbank* – została z kolei poświęcona tym, którzy przeżyli. Stanowi ją aranżacja przedmiotów (*found clothing and personal effects sculpture*) [Agresta] znalezionych przez Sánchez w trakcie serii wypraw nad granicę po stronie amerykańskiej w pobliżu Laredo w 2006 roku. Zostały one porzucone przez imigrantów, którym udało się szczęśliwie przedostać przez graniczną rzekę Rio Grande z Meksyku do USA. Część tych obiektów stanowią fragmenty ubrań, które po przepłynięciu rzeki imigranci zastąpili nowymi, aby móc wtopić się w nich w nowe miejsce i rozpocząć nowe życie.

Inną strategię Sánchez przyjmuje w stukanałowej instalacji *Vis. [Un]necessary Force_1.01* (2017), w której źródła dźwięku (głośniki) umieszcza wewnątrz przygotowanych specjalnie w tym celu form rzeźbiarskich uzyskanych metodą addycji (rzeźba addytywna) lub druku 3D, w kształcie pistoletów (Caracal F 9×19 mm). Dźwięki zgromadzone w przygotowanym przez artystkę archiwum wykorzystywanym w instalacji to odgłosy strzelanin, w obrębie lub w pobliżu których znalazły się przypadkowe cywilne osoby, które zarejestrowały wydarzenie i dźwięki strzałów przy użyciu smartfonów, a następnie umieściły zapis na YouTube. Artystka stamtąd właśnie pobrała zapisy i zbudowała z nich bazę danych pracy.

Instalacja ma charakter partycypacyjny w obu istotnych wymiarach. W wymiarze produkcyjnym, gdyż dane dźwiękowe zostały stworzone przez liczne, konkretne osoby, które w ten sposób przyczyniły się do powstania dzieła. W wymiarze doświadczenia odbiorczego, gdyż publiczność określa sposób wykorzystania instalacji: może (lub nie) aktywować dźwięki z rzeźb-pistoletów przy użyciu zaprojektowanego w tym celu przycisku i odsłuchać strzelaniny. Odbiorcy-użytkownicy instalacji mogą też skorzystać z lasera umieszczonego w każdym z tych obiektów, zamieniając osoby znajdujące się w pobliżu w potencjalne ofiary, a siebie identyfikując z napastnikami. Instalacja dostarcza też informacji o źródłach odsłuchiwanego dźwięków, w postaci mapy i szczegółowych opisów.

Artystka pozostawia decyzji publiczności wszystkie procesy uruchamiane w instalacji, przez co nie tylko podkreśla jej partycypacyjny charakter, ale wprowadza do niej także aspekt interaktywny: sposób doświadczenia dzieła jest zależny od interaktywnych zachowań każdego odbiorcy. Ze względu na rozliczne powiązania, na podstawie których działa *Vis. [Un]necessary Force_1.01*, dzieło, mimo że materialność stanowi bardzo ważny aspekt jego doświadczenia, może też zostać uznane za sieciowe, przez co rozumie tu system wzajemnych powiązań łączących różnorakie składniki instalacji, aktywujący zachowania publiczności⁶.

W obu przywołanych instalacjach Luz Marii Sánchez użycie dźwięku ma charakter asynchroniczny. Jednak o ile w pierwszej z nich asynchroniczność ma źródło w losowym charakterze jego generowania (aspekt techniczny), o tyle w drugiej wynika z nieuporządkowanych, swobodnych zachowań publiczności (aspekt ludzki).

W sztuce Sánchez obserwujemy inne niż zauważone dotąd w twórczości Fujihaty, Iveković i Wodiczki formy partycypacji i uspołecznienia oraz inne formy i strategie sztuki kolektywnej pamięci. Pracując nad *2487*, skorzystała ona z efektów pracy organizacji pozarządowych zbierających informacje o losach ludzi próbujących przedostać się przez granicę

⁶ Istnieje też i internetowa wersja pracy Sánchez.

meksykańsko-amerykańską. W *Vis. [Un]necessary Force_1.01* wykorzystywała z kolei efekty działalności ludzi tworzących dziennikarstwo obywatelskie, zbierających i upubliczniających informacje o aktach przemocy. W kontekście Meksyku, gdzie władze usiłują ograniczyć obieg informacji dotyczących zdarzeń i problemów, których dotyczą dzieła Luz Marii Sánchez, obywatelska aktywność odgrywa niezwykle ważną rolę i tak jak sama twórczość tej artystki ma bardzo istotne znaczenie polityczne. Jej dzieła kształtują doskonały wzorzec przenikania się indywidualnej perspektywy artystki z perspektywą społeczną, twórczego wykorzystania kolektywnie pozyskanego materiału. To przenikanie zachodzi zarówno na poziomie struktury dzieł, jak i metody pozyskiwania, przetwarzania i wykorzystywania informacji.

Twórczość Sánchez przybiera charakter badań artystycznych (*artistic research*). Jej projekty wyrastają z analizy sytuacji społecznej, z badań terenowych (skądinąd niezwykle dla artystki niebezpiecznych, zważywszy na poruszaną przez nią problematykę) i z szeroko zakreślonych studiów podejmowanych na zróżnicowanym materiale. Bazy danych pojawiają się w jej twórczości zarówno w wyniku społecznej pracy obywatelskiej, jak i w rezultacie jej własnych dociekań, bez bezpośredniego związku z aktywnością organizacji obywatelskich. Na przykład instalacja *Detritus* (2011–2013) wyrasta z badań artystki dotyczących medialnej reprezentacji przemocy i wojen narkotykowych. Za źródło badań posłużyły dwie meksykańskie centralne gazety (wydania z lat 2006–2012). Baza liczy 15 585 złożonych wpisów danych. Także w tego rodzaju pracach odnajdujemy istotne powiązanie badawczej perspektywy artystki z efektami pracy określonej zbiorowości; w wypadku *Detritus* jest to profesjonalne środowisko dziennikarskie. Tym razem jednak praca dziennikarska jest przedmiotem analizy artystycznej. Sánchez wydobywa i pokazuje zmianę polityki medialnej władz meksykańskich wobec przemocy, w szczególności dotyczącej narkotyków i kidnapingu.

Zakończenie

Metapomnik Masakiego Fujihaty jest – jak podkreślałem – manifestacją radości. Subwersywnej radości.

Żyjącym pomnikom Sanji Iveković, dźwiękowym archiwom-pomnikom Luz Marii Sánchez i antypomnikom Krzysztofa Wodiczki do radości jest daleko. Ale jednak wszystkie te cztery projekty zbliża do siebie i łączy wspólny status polityczny i odniesienie społeczne. Są one bowiem manifestacją buntu, opowiadają się po stronie obywatelskiej. I niezależnie od tego, czy kierują uwagę w stronę historycznych polityk i ich konsekwencji społecznych, przypominając losy ich ofiar (jak Iveković), czy kierują uwagę ku przemocy i formom jej instytucjonalizacji (jak Sánchez), czy zajmują się kontrolą przestrzeni publicznej oraz marginalizacją i odrzuceniem Innego (jak Wodiczko), czy też są jak u Fujihaty eksploracją cyberprzestrzeni i uprawianiem oddolnych (*grass-roots*) praktyk upamiętniania, wszystkie łączą się w akcie dekonstrukcji ideologii władzy i negacji praktyk jej honorowania oraz upamiętniania.

Zbliża ich wszystkich także zanurzenie w praktykach konstruowania archiwów stwarzających możliwość kreacji, która wymyka się opresji i zniewoleniu. Arjun Appadurai zauważył, że rozwijające się i dostępne aktywistom archiwa pomagają kształtować lokalność nie jako produkt lokalnej tradycji, lecz jako wytwór lokalnej pracy. A taka praktyka, oprócz źródłowego zanurzenia w społecznej, oddolnej partycypacji i znalezienia oparcia wspólnotowego, pozwala też wymknąć się próbom zawłaszczenia, zarówno ze strony procesów komodyfikacji, jak i narracji nacjonalizujących.

Lista prac cytowanych

- Agresta, Michael. "Narco Violence, as Seen by a Journalist-Turned-Artist". *Texas Observer*, 5 Nov. 2015.
- Ars Electronica. "Voices of Aliveness – Masaki Fujihata, Prix Ars Electronica Forum 2013, Total Recall – The Evolution of Memory EN". *YouTube*, 10 Oct. 2013, www.youtube.com/watch?v=hXSE-J5USSlw.
- Foster, Hal. "An Archival Impulse". *October*, vol. 110, Autumn 2004, pp. 4-5.
- Fujihata, Masaki. *Voices of Aliveness*. <http://voicesofaliveness.net/>.
- Gagnon, Jean. "George Legrady – Cell Tango et Pockets Full of Memories: Structure de l'archive virtuelle". *Ciel variable*, no. 80, Autumn 2008, pp. 23-27, <https://id.erudit.org/iderudit/13205ac>.
- "Innowacyjny sposób na zmierzenie się z uprzedzeniami". *Żywa Biblioteka Polska*, <http://zywabibliotekapolska.pl>.
- Kitzmann, Andreas, et al. *Memory Work. The Theory and Practice of Memory*. Peter Lang, 2005.
- Kluszczyński, Ryszard W. "Pomnik jako archiwum. Strategie artystyczne od anty- do metapomnika". *Poszerzanie świata: Masaki Fujihata i sztuka hybrydycznych czasoprzestrzeni*, edited by Ryszard W. Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej, 2017, pp. 155-162.
- . *Sztuka interaktywna: Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. WAIp, 2010.
- Legrady, George, and Timo Honkela. "Pockets Full of Memories: An interactive museum installation?". *Visual Communication*, vol. 1, no. 2, June 2002, pp. 163-169, DOI: 10.1177/147035720200100202.
- Manovich, Lev. *Język nowych mediów*. Translated by Piotr Cypryański, WAIp, 2006.
- Rosengarten, Ruth. *Between Memory and Document: The Archival Turn in Contemporary Art*. Museu Coleção Berardo, Kindle ebook, 2013.
- Sánchez, Luz María. "Vis. [Un]necessary Force_1.01.". *Vis. [Un]necessary Force*, <http://vis1.vis-fuerzainnecesaria.org/>.

Abstract

Ryszard W. Kluszczyński

From the Collection of Personal Memories to Collective Memory. Notes on the Archiving Trend in New Media Art

The development, transformations and reorganisation of research of memory led to the creation of a new complex of cultural studies, which supplement the deliberations on memory. The span thereof, the dynamics and most of all the meaning, proclaimed yet another cultural notion: archival turn. In the current of archival art emerged from the direct combination of the interest in the issue of memory and the strategy of giving a work the form of a collection or some kind of database. The author describes the form of the

archival trend in the field of new media art on the example of the works of Ágnes Hegedüs, George Legrady, Masaki Fujihata and Luz María Sánchez.

Key words: archival turn, archival art, Masaki Fujihata, Luz María Sánchez, Sanja Ivekovic, Krzysztof Wodiczko, George Legrady