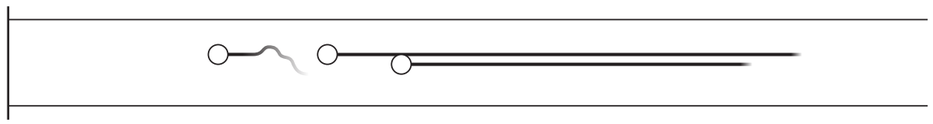
Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Jacek Doroszenko
Rozprawa doktorska w dziedzinie sztuki,
w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

# Dźwięk jako kategoria, medium i przekaz w intermedialnej realizacji artystycznej „Wideo-partytura krajobrazowa”

Promotor: dr hab. Jakub Pierzchała, prof. UKEN
Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie
Instytut Sztuki i Designu

Kraków, 2025



Dźwięk jako kategoria, medium i przekaz
w intermedialnej realizacji artystycznej
„Wideo-partytura krajobrazowa”

Spis treści


| | | | |
|---|---|---|---|
| | Abstrakt | | 7 |
| | Wstęp | | 9 |
| 1. | **Nasłuchiwanie** | | 13 |
| | 1.1 | Wrażenia słuchowe | 15 |
| | 1.2 | Field recording | 17 |
| | 1.3 | Nasłuchiwanie | 19 |
| | 1.4 | Soundreaming | 21 |
| 2. | **Zagadnienie dźwięku i jego notacji w wybranych realizacjach artystycznych** | | 29 |
| | 2.1 | Dźwięk w sztuce i sztuka dźwięku. Wybrane wątki | 31 |
| | 2.2 | Dźwiękowe instalacje i eksperymenty | 37 |
| | 2.3 | Rysunki akustyczne Milana Grygara | 41 |
| | 2.4 | Notacje i partytury graficzne | 43 |
| 3. | **Intermedia i sztuka wideo – inspiracje i wpływy** | | 51 |
| | 3.1 | Pomiędzy mediami | 53 |
| | 3.2 | Intermedialność Fluxusu | 56 |
| | 3.3 | Nam June Paik – od muzyki do elektronicznej telewizji | 58 |
| | 3.4 | Nowe media i sztuka wideo – początki | 60 |
| | 3.5 | Bruce Nauman – repetycje | 63 |
| | 3.6 | Kontemplacje Billa Violi | 65 |
| | 3.7 | Dźwięki i obrazy duetu Steina i Woody Vasulka | 68 |
| 4. | **Krajobraz – inspiracja i motyw** | | 71 |
| | 4.1 | Pejzaż na płótnie | 73 |
| | 4.2 | Krajobraz jako miejsce akcji wideo-partytury | 76 |
| | 4.3 | Pejzaż dźwiękowy | 79 |
| | 4.4 | Otoczenie pełne bodźców | 81 |
| | 4.5 | Spokój, hałas i dysonans w krajobrazie | 83 |
| 5. | **Wideo-partytura krajobrazowa – opis części artystycznej** | | 89 |
| | 5.1 | Elementy realizacji artystycznej | 91 |
| | 5.2 | Wczesne doświadczenia własne | 92 |
| | 5.3 | Dojrzalsze metamorfozy | 93 |
| | 5.4 | W stronę interdyscyplinarności | 94 |
| | 5.5 | Dźwięk mierzy przestrzeń | 97 |
| | 5.6 | Technologia i naturalny krajobraz | 101 |
| | 5.7 | Wideo-partytura | 103 |
| | 5.8 | Wideo-partytura krajobrazowa – intermedialna realizacja artystyczna | 106 |
| 6. | **Zakończenie** | | 127 |
| | Bibliografia | | 131 |
| | Dokumentacja części artystycznej | | 141 |
| | Podziękowanie | | 179 |
| | Doctoral Dissertation. Summary | | 181 |

## Abstrakt

W swojej rozprawie doktorskiej omawiam intermedialną realizację zatytułowaną *Wideo-partytura krajobrazowa*, w kontekście wybranych zjawisk w sztuce i kulturze. Zaproponowana przeze mnie wieloelementowa realizacja stanowiąca część artystyczną mojej pracy doktorskiej opiera się na koncepcji wideo-partytury osadzonej w krajobrazie, a zestaw tworzących ją elementów składa się na nową formułę kompozycyjną, w której zastosowane media są od siebie zależne. Przedstawiam także zagadnienia dźwięku rozumianego jako kategoria, medium i przekaz mojej intermedialnej realizacji artystycznej posługując się jednocześnie przykładami kluczowych dzieł sztuki współczesnej, wykorzystującymi medium dźwięku lub jego szersze konteksty. Celem mojej pracy doktorskiej jest zaprezentowanie własnej definicji wideo-partytury opracowanej na podstawie podejmowanych przeze mnie eksploracji artystycznych oraz opisanie jej cech w kontekście zastosowanych mediów. Odnosząc się do moich wcześniejszych realizacji oraz części artystycznej pracy doktorskiej definiuję wideo-partyturę jako hybrydowe dzieło artystyczne, w którym medium wideo pełni rolę wizualnej notacji dźwiękowej, jednocześnie zdeterminowanej przez właściwości zarejestrowanych miejsc akcji filmowych. Wideo-partytura krajobrazowa to także modułowa realizacja skupiająca się na interakcjach z pejzażem, w którym ma miejsce akcja poszczególnych części, zestawiająca ze sobą wybrane lokacje o zbliżonych właściwościach. Surowe i statyczne kadry prezentujące wycinki krajobrazów Islandii, Norwegii i Czech stają się w mojej pracy determinującymi nośnikami informacji, wpływającymi na jej przekaz poprzez ukazane cechy topografii terenu. Ważnym aspektem współczesności są technologie cyfrowe będące również podstawą moich działań poprzez wykorzystanie nagrań filmowych wysokiej rozdzielczości, modułów dźwiękowych, środowiska programowania instrumentów oraz zastosowanie zestawu elementów elektronicznych i mechanicznych. Rozwiązania te nie wynikają jednak z technologicznych fascynacji, ale są sposobem na przedstawienie głębokich zależności jednostki i determinującego ją otoczenia, przy użyciu możliwie najaktualniejszych środków wyrazu. Z tego względu sięgam w swojej pracy po otoczenie dźwiękowe, niedające się łatwo uchwycić i precyzyjnie opisać, ale z pewnością wywierające wpływ na percepcję przy pomocy innych zmysłów. Moją intencją jest zwrócenie uwagi na naturalny krajobraz oraz stosunek współczesnego człowieka do niego poprzez zastosowane przeze mnie zabiegi artystyczne, m.in. eksponowanie unikalnych wartości jakie niesie obcowanie z naturalnym otoczeniem dźwiękowym.

## Wstęp

W niniejszym tekście podejmuję próbę szerszego omówienia realizacji intermedialnej zatytułowanej *Wideo-partytura krajobrazowa,* stanowiącej część artystyczną mojej pracy doktorskiej, w kontekście wybranych zjawisk w sztuce i kulturze. Zaproponowana przeze mnie wieloelementowa realizacja artystyczna opiera się na koncepcji **wideo-partytury** osadzonej w krajobrazie, a zestaw tworzących ją elementów składa się na nową formułę kompozycyjną, w której zastosowane media są od siebie zależne. Przedstawiam tu także zagadnienie dźwięku rozumianego jako kategoria, medium i przekaz mojej intermedialnej realizacji artystycznej posługując się jednocześnie przykładami kluczowych dzieł sztuki współczesnej, wykorzystującymi medium dźwięku lub jego szersze konteksty. Moim zamiarem jest również przybliżenie problematyki wypracowanej i zdefiniowanej przeze mnie koncepcji wideo-partytury oraz pojęcia krajobrazu jako klasycznego motywu w sztukach wizualnych. Opierając się na własnych doświadczeniach artystycznych, wczesnej praktyce malarskiej, projektach intermedialnych, realizacjach audiowizualnych, działaniach podejmowanych w ramach rezydencji artystycznych i wystawach oraz przemyśleniach z nimi związanych, wykorzystuję szerokie spektrum mediów, narzędzi i technologii, tworząc wieloelementową realizację artystyczną, składającą się z trzech filmów w formie wideo-partytur oraz instalacji dźwiękowej. W odniesieniu do własnych spostrzeżeń dotyczących procesu tworzenia intermedialnej realizacji omawiam główne inspiracje, idee oraz rozwiązania formalne.

Ważnym aspektem niniejszej pracy jest zaprezentowanie wybranych dzieł artystów nowoczesnych i współczesnych, mające na celu zarysowanie ogólnej charakterystyki sposobów i form wykorzystywania medium dźwięku, przekraczania granic tradycyjnych mediów oraz łączenia odmiennych praktyk w obrębie jednego dzieła. Podaję także przykłady ułatwiające czytelnikowi szersze spojrzenie na problematykę pojęcia krajobrazu, szczególnie w kontekście funkcjonowania tego terminu w sztuce. Wskazuję „krajobraz" jako pojęcie stanowiące nie tylko wycinek natury czy otoczenia, ale także źródło inspiracji, refleksji nad miejscem jednostki w świecie. Odnoszę się przy tym do różnorodnych krajobrazów, m.in. do pejzaży Islandii, Norwegii i Czech, których oddziaływanie w sferze dźwiękowej skłoniło mnie do realizacji pracy doktorskiej.

W pierwszym rozdziale zatytułowanym *Nasłuchiwanie* omawiam dźwięk w ujęciu fizycznym, jako zaburzenie mechaniczne, ale jednocześnie przedstawiam go jako sferę subiektywnych doświadczeń człowieka. Rozpoczynam od wyjaśnienia zjawiska powstawania fal dźwiękowych, omawiam przetwarzanie sygnałów akustycznych przez ludzki aparat słuchowy, następnie poruszam kwestię percepcji dźwięku, podkreślając, że jego odbiór jest

zależny od emocji, pamięci i indywidualnych doświadczeń. W dalszej części rozdziału przedstawiam pojęcie field recordingu, czyli techniki nagrywania dźwięków w naturalnych warunkach, służącej zarówno celom dokumentacyjnym, jak i artystycznym. Analizuję możliwości wykorzystania tej techniki z perspektywy własnego doświadczenia przytaczając autorskie realizacje oparte na nagraniach terenowych, m.in. projekt pt. *Soundreaming* łączący zarejestrowane dźwięki z muzyką oraz jej wizualnymi reprezentacjami w formie grafiki, wideo lub fotografii. Przywołuję również koncepcję głębokiego słuchania autorstwa Pauline Oliveros, zachęcającą do świadomej, wielozmysłowej eksploracji otaczającej rzeczywistości.

W kolejnym rozdziale pod tytułem *Zagadnienie dźwięku i jego zapisu w wybranych realizacjach artystycznych* koncentruję się na roli dźwięku w sztuce nowoczesnej i współczesnej. Opowiadam o procesach, w których dźwięk stawał się nie tylko tłem, ale autonomicznym środkiem artystycznym, przekraczającym granice tradycyjnych dyscyplin. Przywołuję czasy, w których awangardowi artyści zaczęli używać hałasu, ciszy i przypadkowych dźwięków do wyrażania idei, kwestionowania obowiązujących poglądów na rzeczywistość oraz prowadzenia dialogu z odbiorcą. Przedstawiam przykłady pionierskich prac awangardowych, takich jak manifest Sztuka hałasów Luigiego Russolo, jego instrumenty Intonarumori, a także późniejsze eksperymenty artystów takich jak Atsuko Tanaka, Bruce Nauman czy John Cage. Omawiam instalacje dźwiękowe i eksperymenty przestrzenne, które, w miarę rozwoju mojego języka artystycznego, najbardziej mnie inspirowały, m.in. wybrane prace Maxa Neuhausa, Alvina Luciera, czy instalacje Mariny Abramović. Następną kwestią, którą zajmuję się w tym rozdziale, jest kluczowy w kontekście artystycznej części pracy doktorskiej problem eksperymentalnych form zapisu dźwięku, łączących tradycyjne elementy partytury z nowatorskimi formami, otwartymi na interpretację wykonawczą lub w oryginalny sposób eksplorującymi formę klasycznej notacji.

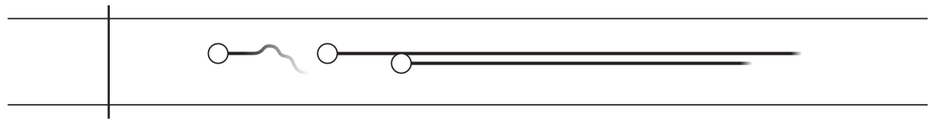
W trzecim rozdziale zatytułowanym *Intermedia i sztuka wideo – inspiracje i wpływy* opisuję zjawisko zacierania się granic pomiędzy różnymi mediami w sztuce. Przedstawiam koncepcję intermedialności i rozważania na temat tego, czym jest medium i w jaki sposób tradycyjne formy sztuki ustępowały miejsca eksperymentalnym i konceptualnym środkom wyrazu, między innymi dzięki ready-made Duchampa czy interdyscyplinarnym działaniom Schwittersa. Omawiam początki sztuki wideo i opisuję wybrane prace łączące obraz, dźwięk i technologię, zmieniające wcześniejsze schematy narracyjne w sztukach wizualnych. Opisuję działania pionierów sztuki wideo, takich jak Nam June Paik, Bruce Nauman, Bill Viola oraz duet Steina i Woody Vasulka, którzy, dzięki swoim eksperymentom z nowymi technologiami i formom wyrazu, inspirowali kolejne pokolenia artystów, a których twórczość wpłynęła również na moje decyzje twórcze i wykorzystanie medium wideo. W rozdziale



tym podkreślam swobodnie wykorzystanie i łączenie różnorodnych technologii, wyjaśniam zamiary dostosowywania autorskiego przekazu do hybrydowej przestrzeni sztuki współczesnej, gdzie poszczególne media przenikają się tworząc nowe doświadczenia estetyczne, adekwatne do aktualnej epoki. Intermedialna realizacja artystyczna stanowiąca część artystyczną pracy doktorskiej opiera się na koncepcji wideo-partytury osadzonej w krajobrazie, który jest nie tylko tłem rozgrywających się w kadrach akcji, ale przede wszystkim determinuje ich przebieg, a przez to – ostateczną formę narracji oraz wyrazu estetycznego.

W czwartym rozdziale zatytułowanym *Krajobraz – inspiracja i motyw,* opierając się na swoim doświadczeniu malarskim, przedstawiam ewolucję pojęcia pejzażu, od funkcji tła w tradycyjnym malarstwie, przez samodzielny motyw wyrażający emocje, refleksje oraz relacje człowieka z naturą, aż po współczesne interpretacje łączące naturę z nowoczesnymi technologiami. Omawiam zmiany w postrzeganiu tego pojęcia na przestrzeni wieków oraz współczesne uwarunkowania percepcji krajobrazu przez artystów. Przywołuję jednocześnie znaczenie pejzażu dźwiękowego i odnoszę się do aktualnych problemów ekologicznych, ukazując sposoby, dzięki którym sztuka może dokumentować stan środowiska oraz inspirować do ochrony przyrody.

W ostatnim, piątym rozdziale, przedstawiam swoją pracę intermedialną pt. *Wideo-partytura krajobrazowa*, łączącą wideo i dźwięk w formie spójnej realizacji artystycznej. Opisuję cztery główne elementy artystycznej pracy doktorskiej: trzy wideo-partytury krajobrazowe rozgrywające się w otoczeniu wyspy, fiordu i ogrodu oraz instalację dźwiękową emitującą nagrania z wszystkich trzech obszarów, a jednocześnie na swój sposób wykonującą wideo-partyturę. Wideo-partytury pełnią rolę wizualnego zapisu muzycznego, gdzie obiekty, umieszczane w krajobrazie, wyznaczają parametry dźwiękowe, a instalacja dźwiękowa współbrzmi z obrazem poprzez emisję nagrań terenowych oraz wykonywanie wideo-partytury w czasie rzeczywistym. W rozdziale tym eksponuję próby łączenia technologii z naturalnym otoczeniem w mojej praktyce artystycznej oraz opisuję osobiste doświadczenia, które wpłynęły na kształtowanie się koncepcji omawianej instalacji intermedialnej. Dzielę się moimi wczesnymi fascynacjami muzyczną notacją, przemyśleniami dotyczącymi eksperymentów z dźwiękiem oraz podejmuję próbę zdefiniowania pojęcia „wideo-partytury" jako hybrydowej formy wyrazu artystycznego.





1.

# Nasłuchiwanie

## 1.1 Wrażenia słuchowe

Jednym z fundamentów mojej działalności twórczej na przestrzeni ostatnich lat było eksponowanie zjawisk dźwiękowych jako integralnego elementu sztuk wizualnych. Dźwięk w moich pracach jest nie tylko wiodącym składnikiem intermedialnej palety, ale niejednokrotnie również wspomaga narrację, a czasem sam staje się tematem. Opierając się na metodzie inwersji ról obrazu i dźwięku we współczesnych sztukach wizualnych systematycznie wykorzystuję zjawiska akustyczne i ich właściwości jako czynnik w znacznej mierze determinujący działania w warstwie wizualnej. W swoich projektach wplatam techniki umożliwiające skierowanie odbiorców w stronę głębszej refleksji nad percepcją dźwięku oraz jego wpływem na nasze relacje z otoczeniem.



Prace autora na wystawie *Exercises of Listening*
Fait Gallery, Brno (CZ), 2016

W tym miejscu istotne będzie przypomnienie czym właściwie jest dźwięk jako kategoria i w jaki sposób subiektywne wrażenia dźwiękowe zainspirowały mnie do tworzenia realizacji audiowizualnych. W ujęciu fizycznym dźwięk jest falowym zaburzeniem gęstości i ciśnienia w ośrodku sprężystym, takim jak powietrze, woda, gaz lub ciała stałe, powodującym drgania cząsteczek przenoszących energię mechaniczną[1]. Wysokość dźwięku wynika z częstotliwości fali akustycznej: niskie dźwięki to fale o niższej, zaś wysokie dźwięki są falami o wyższej częstotliwości. Dźwięk stanowi jednocześnie sygnał, który może być odbierany przez człowieka przy pomocy dwóch wyspecjalizowanych receptorów słuchowych, co umożliwia jego dalsze przetwarzanie przez układ nerwowy[2]. Po dotarciu do ucha zewnętrznego fale dźwiękowe są kierowane do membrany błony bębenkowej oddzielającej przewód słuchowy od ucha środkowego. W uchu środkowym drgania są wzmacniane przez kosteczki słuchowe i przekazywane do ucha wewnętrznego składającego się ze złożonych struktur, w tym ślimaka, układu przedsionkowego i kanałów półkolistych, w których następuje przekształcanie wibracji dźwiękowych w sygnały elektryczne przekazywane do mózgu. Impulsy nerwowe są przesyłane przez nerw słuchowy do centralnego układu nerwowego, gdzie następuje ich analiza oraz interpretacja[3].

W ujęciu psychologicznym dźwięk to nie tylko mechaniczne fale docierające do błony bębenkowej w uchu powodując jej drgania, ale przede wszystkim wrażenie słuchowe, percepcja i klasyfikacja zjawiska akustycznego przez mózg[4]. Wrażenia te są subiektywne i zależą od indywidualnych zdolności słuchu oraz złożonych czynników psychologicznych, m.in. emocji odbiorcy, jego osobowości, wrażliwości, bagażu doświadczeń i pamięci. Mózg interpretuje wysokość, barwę, głośność, czas trwania dźwięku, kierunek jego źródła, na co wpływają zarówno czynniki fizyczne, jak i indywidualna psychologia jednostki[5]. W zależności od wysokości, poziomu głośności, czasu trwania i barwy dźwięk może wywoływać różnorodne emocje, uspokajać lub być źródłem stresu. Wpływ na interpretację dźwięku ma również pamięć: w momencie pojawienia się bodźca akustycznego wywoływane są rozmaite wspomnienia i skojarzenia, które często trudno precyzyjnie uchwycić.

Zindywidualizowany sposób odbioru i interpretacji zjawisk akustycznych skłonił mnie w ciągu ostatnich lat do stworzenia szeregu intermedialnych realizacji, w których to właśnie warstwa akustyczna stanowi czynnik warunkujący wszystkie pozostałe elementy.

[1] hasło: dźwięk, [w:] Słownik Języka Polskiego https://sjp.pwn.pl/slowniki/dźwięk.html, dostęp: 22.01.2024.
[2] M. Przedpełska-Bieniek, *Jak w uchu*, [w:] https://www.sonoria.pl/2020/06/20/jak-w-uchu, dostęp: 22.01.2024.
[3] https://neuroexpert.org/encyklopedia/zmysl-sluchu, dostęp: 22.01.2024.
[4] https://en.wikipedia.org/wiki/Psychoacoustics, dostęp: 22.01.2024.
[5] https://en.wikipedia.org/wiki/Sound#Physics, dostęp: 22.01.2024.



Rozważania towarzyszące tworzeniu doprowadziły mnie w konsekwencji do sformułowania spostrzeżeń niezbędnych przy realizacji części artystycznej pracy doktorskiej.

## 1.2 Field recording

Field recording (ang. nagranie terenowe) to technika rejestrowania dźwięków w ich naturalnym otoczeniu, poza kontrolowanym środowiskiem studia nagraniowego[6]. Polega na nagrywaniu w otwartej przestrzeni pełnego spektrum dźwięków, takich jak odgłosy natury (szmer lasu, szum morza, brzmienie fauny), dźwięki miejskie (hałas uliczny, przypadkowe rozmowy ludzi, szmery systemów wentylacyjnych) lub innych brzmień otoczenia. Nagrania terenowe wykorzystywane są głównie w: produkcji filmów i gier komputerowych, jako materiał opisujący miejsce akcji; nauce, np. w bioakustyce, do badań nad fauną i florą; muzyce, jako źródło inspiracji lub sampli (ang. próbek). Technika ta ma również zastosowanie w sztukach wizualnych, gdzie służy do budowania narracji o świecie, umożliwia kreację emocjonalnych i intelektualnych doświadczeń, zachęca do refleksji nad rzeczywistością. „Field recording to praktyka, która pozwala na uświadomienie sobie zależności pomiędzy nagrywaniem i słuchaniem oraz wskazuje na niejednorodność obu tych procesów. W tym świetle nagrania terenowe przybierają różne formy i czynione są z uwagi na różne cele. Postawa ta może mieć charakter zarówno badań naukowych, jak i edukacyjnych czy artystycznych. Za każdym razem chodzi jednak w konsekwencji o to, by nasze słyszenie uczynić przedmiotem refleksji”[7]. Norweska artystka, Jana Winderen[8], realizuje prace oparte na nagraniach terenowych z niedostępnych miejsc, zawierające dźwięki podwodne czy arktyczne[9]. Podejmując temat zmieniających się ekosystemów tworzy wielokanałowe instalacje dźwiękowe[10]. Winderen wykorzystuje hydrofony (czułe mikrofony podwodne) do rejestrowania dźwięków niesłyszalnych lub niedostępnych dla ludzkich uszu[11]. W 16-kanałowej instalacji *Ultrafield*[12], przygotowanej na wystawę *Sounding: A Contemporary Score*[13] w MOMA,

[6] hasło: nagrania terenowe, https://pl.wikipedia.org/wiki/Nagranie_terenowe, dostęp: 03.01.2025.
[7] T. Misiak, *Field recording – słuchanie poprzez nagrywanie*, https://www.laznia.pl/projekty/artscience/teksty/field-recording-sluchanie-poprzez-nagrywanie-5, dostęp: 10.01.2025.
[8] https://tba21.org/Jana_Winderen, dostęp: 10.01.2025.
[9] https://www.janawinderen.com, dostęp: 10.01.2025.
[10] https://www.unsound.pl/pl/archive/pl/intermission-book-and-album/artists/jana-winderen.html, 21.08.2024.
[11] https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2013/soundings/artists/15/works, dostęp: 03.01.2025.
[12] https://janawinderen.com/field-trips/ultrafield-fieldwork-for-the-16-channel-ambisonic-installation-moma-august-2013, dostęp: 10.01.2025.
[13] https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1351, dostęp: 08.08.2020.

w Nowym Jorku, w 2013 r., artystka wykorzystała zakres ultradźwięków powyżej zdolności słyszenia ludzi, ale możliwych do odbioru przez różne ssaki i owady. Dzięki dostosowaniu dźwięków do ludzkiego zakresu publiczność mogła usłyszeć nagrania nietoperzy, ryb i podwodnych gatunków[14].

Wykorzystaniem nagrań terenowych w pracach audiowizualnych, pozwalających uchwycić brzmienia miejsc i sytuacji, zainteresowałem się już podczas studiów magisterskich na Wydziale Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Eksperymentując z nagraniami terenowymi, rejestrując naturalne dźwięki, a następnie poddając je modyfikacjom w różnym zakresie, tworzyłem głównie eksperymentalne kompozycje dźwiękowe, krótkie formy wideo oraz udźwiękowienie realizacji interaktywnych. W mojej praktyce artystycznej nagrania pejzaży dźwiękowych i wybranych elementów otoczenia stawały się coraz istotniejszym czynnikiem stanowiącym nie tylko inspirację działania twórczego, ale niejednokrotnie – podobnie jak fotografia – umożliwiającym głębszą analizę zarejestrowanych obiektów i zdarzeń. Zamykając okres studiów magisterskich obroniłem aneks z multimediów w formie interaktywnej pracy audiowizualnej pt. *Estetyczny interfejs pamięci,* opierającej się na rekonstrukcji i rekombinacji zestawu niezależnych graficznych obiektów, wykonanych na bazie dokumentacji fotograficznej opuszczonych przestrzeni pofabrycznych[15]. Każdy z elementów graficznych miał jednocześnie sobie przypisane dźwięki, w tym dźwięki zarejestrowane w formie nagrań terenowych, uruchamiane w momencie przenoszenia obiektu na „scenę" kompozycji. Całość miała formę interaktywnej aplikacji przeznaczonej do wykonywania na żywo, co umożliwiało każdorazowe komponowanie przekazu multimedialnego na nowo – pejzaż graficzny w każdym wykonaniu wyglądał w odmienny sposób, a obszar dźwięku miał inne nasycenie, w zależności od decyzji podejmowanych w trakcie występu. Praca została kilkakrotnie wystawiona w formie live-actu oraz wideo, np. w ramach festiwalu Re:wizje w Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie, w 2008 r. czy podczas wystawy pt. *Estetyczny Interfejs Pamięci* w Galerii Sztuki Wozownia, w Toruniu, w 2009 r.

W 2012 r. współtworzyłem projekt *Tonopolis.pl* opierający się na nagraniach terenowych miasta, zainicjowany przez muzyka i artystę, Rafała Kołackiego[16]. To intermedialne dzieło, przybliżające charakterystykę dźwiękową Torunia, łączyło fotografię, animację, nagrania terenowe oraz muzykę[17]. Wspólnie z zaproszoną do udziału w tym projekcie artystkę wizualną, Ewą Doroszenko, na podstawie nagrań terenowych zarejestrowanych przez Kołackiego na terenie Torunia, stworzyliśmy interaktywną mapę internetową w postaci audiowizualnego spaceru po mieście. Kompozycje dźwiękowo-muzyczne oraz animacje zawarte na stronie internetowej odnosiły się do miejsc, w których zostały zarejestrowane dźwiękowe zdarzenia. Każda przygotowana przeze mnie scena miała swój indywidualny charakter estetyczny i fabularny, odpowiadający poszczególnym lokacjom, a dokładniej – subiektywnym wrażeniom jakie wywoływały we mnie nagrania dźwięków z danej lokalizacji. Projekt w szerszej formie został wystawiony w 2012 r., w Centrum Sztuki Współczesnej w Toruniu, w ramach wystawy pt. *Tonopolis. Działania praktyczne*[18].

## 1.3 Nasłuchiwanie

W 2014 r. podczas pobytu w Barcelonie, w Fundació AAVC Hangar, w ramach programu Artist-in-Residence, skierowanego do artystów wizualnych, postanowiłem dokumentować i przetwarzać efemeryczny krajobraz dźwiękowy miasta, by zachować w pamięci ulotne wspomnienia niezwykle nasyconego, tętniącego życiem otoczenia. Tygodniami przemierzałem ulice Barcelony starając się omijać najbardziej ruchliwe pasaże, wypełnione turystami i rzeką przechodniów, takie jak Carrer de Ferran, La Rambla czy okolice Universitat. Moim rytuałem były poranne spacery wzdłuż jednej ze zwykłych, budzących się do życia ulic dzielnicy Poblenou, Carrer d'Espronceda, które najczęściej rozpoczynałem od krótkiej wizyty w niewielkim Parc del Centre del Poblenou. Odgłosy natury, przemieszane z przygaszonymi dźwiękami ruchu ulicznego czy wesołe okrzyki bawiących się w parku dzieci tworzyły barwny akompaniament do moich rozważań na temat codziennych zadań wynikających z założeń programu twórczego. Być może w tamtym okresie, poprzez uczestnictwo w jednym z pierwszych zagranicznych pobytów twórczych, moje zmysły były bardziej wyostrzone i wrażliwsze na wszelkie bodźce. Wrażenia akustyczne docierające do moich uszu ze wszystkich kierunków pełne były kontrastów, dźwięki cywilizacji i natury miały zupełnie odmienną barwę i natężenie. Mój wstępny plan działań był zogniskowany wokół tropów wizualnych, jednak im dalej zagłębiałem się w miejską tkankę, doświadczając coraz głębszych wrażeń dźwiękowych, tym mniej potrafiłem się odizolować od ich oddziaływania. Dochodzące zewsząd rozmowy mieszkańców, bliższe i dalsze odgłosy zgiełku, szum owadów, szmery wiatru w palmach czy poszczekiwanie psów stawały się intensywniejsze od wrażeń wizualnych jakie oferowało miasto. Postanowiłem zmienić kierunek moich artystycznych poszu-

[14] M. Rosell, *Jana Winderen, haunting a palette of deep-sea sounds,* https://clotmag.com/sound/jana-winderen, dostęp: 08.08.2020.
[15] https://doroszenko.com/portfolio/interface, dostęp: 08.08.2024.
[16] https://www.wprost.pl/342011/powstaje-portret-torunia-z-dzwiekow-i-obrazow.html, dostęp: 08.08.2024.
[17] https://kultura.onet.pl/wiadomosci/tonopolis/hh57pn5, dostęp: 08.08.2020.
[18] *Tonopolis. Działania Praktyczne w Centrum Sztuki Współczesnej Znaki Czasu,* [w:] Rynek i Sztuka, https://rynekisztuka.pl/2012/08/31/tonopolis, dostęp: 20.05.2024.

kiwań w ramach rezydencji twórczej i czas pobytu w Barcelonie poświęcić na nagrania dźwiękowe oraz filmowe. W takich okolicznościach zarysowała się koncepcja wieloelementowego projektu pt. *Soundreaming,* którą rozwinę w dalszej części tekstu.

Wszystkie kolejne miejsca, w których mieszkałem podczas rezydencji artystycznych, w różnych europejskich państwach, charakteryzowały się unikalnymi walorami, czasem związanymi ze stykiem lądu i morza, kiedy indziej wynikającymi z nasycenia fauny danego miejsca, a w obszarach miejskich – konsonansów i dysonansów współistnienia natury z cywilizacją, szczególnie w okolicach dużych arterii komunikacyjnych. W szerszej skali okazało się, że charakterystyka otoczenia dźwiękowego rzeczywiście bywa nierozerwalnie związana z danym miejscem, właściwie z niego wynika, nim również – podczas doświadczania tego samego otoczenia po raz kolejny – się staje. W kolejnych częściach tekstu przybliżę kilka przykładów odmiennych środowisk akustycznych.

### Kłajpeda

Zachwycająco brzmiał obszar rozciągnięty pomiędzy Smiltynė, Alksnynė i Juodkrantė na Litwie, gdzie w 2017 r. tworzyłem i pracowałem w ramach programu Artist-in-Residence. Nadmorskie krajobrazy Litwy wydawały się zbliżone do polskiego nabrzeża, a jednak położenie mierzei w sąsiedztwie większego portowego miasta (ze względu na odległość, na mierzeję trzeba się przedostawać promem) miała zupełnie unikalną właściwość. Dźwięki portowe dochodziły do niej niesione wiatrem i zniekształcone, a w środkowej części wydm łączyły się z szumem piasku, co dawało efekt jakby okalającej aury spokojnej przestrzeni i pozwalało na znaczne wyostrzenie zmysłu słuchu. Spędzałem tam długie godziny po prostu siedząc na piasku, korzystając z tego, że był to okres tuż przed sezonem turystycznym i poza kilkoma spacerowiczami na plaży nie było nikogo[19].

### Ålvik

Odmienne spostrzeżenia wywoływało przebywanie w pobliżu norweskiego Hardangerfjord, gdzie mieszkałem podczas rezydencji w niewielkiej miejscowości Ålvik, w domu Kunstnerhuset Messen stojącym na brzegu fiordu. Fiordy mają imponującą skalę, ale nie docierają tam morskie fale, więc potężne pejzaże w sferze dźwiękowej oddziałują bardzo delikatnie. Doświadczenie zmienia się, kiedy przychodzą burze i deszcze – w takiej aurze krajobraz dźwiękowy działa wprost przeszywająco. Przemierzając łagodniejsze obszary wzniesień położonych wokół rezerwatu Barlindflaten, nieco wyżej względem fiordu, chłonąłem

[19] J. Doroszenko w rozmowie z M. Dziewanowska-Pachowska, *Holistyczne doświadczanie rzeczywistości. Wywiad z Ewą i Jackiem Doroszenko,* [w:] https://glissando.pl/wywiady/doroszenko/; dostęp 2024-06-10.



odgłosy tętniących zmiennym rytmem leśnych potoków, podczas ulewy zmieniających się w rozległe wodospady.

### Lefkada

Niedużą wyspą znajdującą się blisko wybrzeża kontynentalnej Grecji, wchodzącą w skład archipelagu Wysp Jońskich, jest Lefkada, stanowiąca nieco mniej popularny kierunek wypoczynkowy i z tego względu idealny teren do eksploracji w ramach kolejnej rezydencji artystycznej, w której miałem możliwość uczestniczyć. Jak na większości greckich wysp, życie turystyczne koncentruje się tutaj głównie na granicy styku lądu i morza, niewiele osób decyduje się na wędrówki oddalone od brzegu, np. w stronę miejscowości takich jak Alexandros czy Platistoma – w tych częściach wyspy można doświadczyć bioakustycznego huku cykad wzmocnionego tłem idealnej ciszy.

### Linz

Nieobce były mi również wrażenia dźwiękowe doświadczane w typowo miejskim otoczeniu takim jak okolice domu rezydencyjnego Salzamt w austriackim mieście Linz, położonego pomiędzy Schlossmuseum Linz, a brzegiem Dunaju, z widokiem na Obere Donaustraße i Ars Electronica Center. Okna pracowni, przydzielonej mi w ramach kolejnej rezydencji artystycznej, wychodziły naprzeciw Schiffsanlegestelle Linz-Schloss nr 11, niewielkiej przystani promów wycieczkowych. Kiedy w późnych godzinach wieczornych malał poziom hałasu samochodowego, do okien dochodziły odgłosy cumujących przy brzegu promów. Zauważyłem wówczas jak wiele informacji dotyczących charakterystycznych cech otoczenia, kierunku przemieszczających się obiektów czy zmian natężenia ruchu potrafię wydedukować z samego brzmienia poszczególnych obiektów, nie widząc ich źródeł. Rozmyślałem jednocześnie o olbrzymiej roli zmysłu słuchu w procesie ewolucji naszego gatunku, szczególnie w czasach prehistorycznych, kiedy obronne umiejętności adaptacyjne, takie jak wykrywanie zagrożeń czy orientacja w ternie, były fundamentem przetrwania.

## 1.4 Soundreaming

Już we wcześniejszych latach działalności twórczej rejestrowanie otoczenia dźwięków było elementem mojej praktyki artystycznej, ale to właśnie w ramach wspomnianej wcześniej rezydencji artystycznej w Barcelonie skierowałem się szerzej ku praktyce systematycznego kolekcjonowania, interpretowania i przetwarzania dźwiękowych doświadczeń, by

ostatecznie włączać je w obszar sztuk wizualnych. Wykorzystywanie nagrań terenowych w moich artystycznych przedsięwzięciach wydawało się logiczną konsekwencją nieustannego nasłuchiwania świata podczas podróży, rezydencji i codziennych eksploracji. Zafascynowały mnie nie tylko miasta, ich tętniąca życiem i dźwiękiem tkanka, ale również dużo bardziej niejednoznaczne przestrzenie peryferyjne. Każde z odwiedzanych miejsc sprawiało wrażenie instrumentu muzycznego lub ciała pulsującego polirytmami.

Materiał dźwiękowy i filmowy zarejestrowany w Barcelonie pozwolił mi na stworzenie unikalnego archiwum pt. *Soundreaming,* początkowo mającego formę kolekcji nagrań, z czasem jednak rozszerzonego do formuły intermedialnego przedsięwzięcia artystycznego łączącego nie tylko kompozycje dźwiękowe z obrazem, ale stopniowo uzupełnianego o nagrania filmowe i rejestrowane filmowo działania performatywne[20]. Koncentrując się na holistycznym odbiorze otoczenia postanowiłem przede wszystkim eksponować rozgrywające się w przestrzeni zdarzenia akustyczne czyniąc obraz elementem podporządkowanym warstwie fonicznej. Na podstawie nagrań tworzone były filmy lub kompozycje dźwiękowe, które następnie zostały uzupełniane o warstwę wizualną[21]. Sfera wizualna podejmowanych działań twórczych wynikała z charakterystyki zarejestrowanych dźwięków, niekiedy stanowiła ich subiektywną reprezentację, dzięki czemu cały przekaz zwracał uwagę odbiorców w stronę doświadczeń dźwiękowych oraz nadawania zmysłowi słuchu odpowiedniej rangi w kulturze zdominowanej głównie przez wizualność. Współtwórczynią projektu była Ewa Doroszenko[22], która pracowała nad wizualnymi aspektami projektu[23]. Wybrane działania artystyczne bazujące na nagraniach terenowych, m.in. z Barcelony i Linzu, zostały udostępnione na stworzonej przeze mnie platformie internetowej *Soundreaming.org*[24], na której odbiorca nie znajdzie jednak surowych nagrań dźwiękowych, typowych dla artystów zajmujących się field recordingiem, ale utwory z pogranicza sztuki dźwięku i muzyki, kompozycje audiowizualne, filmy i reprodukcje wielkoformatowych prac graficznych.

Charakter pracy nad projektem *Soundreaming* miał dwa aspekty: pierwszy – dokumentacyjny, wynikający z dokonywanych nagrań w przestrzeniach miast i na ich obrzeżach oraz drugi – zbliżony do wątków podejmowanych wcześniej w sztukach wizualnych przez francuskich malarzy. Podobnie jak działający u schyłku XIX wieku impresjoniści, przygotowując prace z serii *Soundreaming* skupiałem się na efemerycznych walorach przestrzeni,

[20] J. Doroszenko w rozmowie z A. Prokop, *Lynx In Headphones: Soundlab #7 Jacek and Ewa Doroszenko,* [w:] Contemporary Lynx, https://contemporarylynx.co.uk/soundlab-lynx-in-headphones-7, dostęp: 10.05.2023.
[21] http://www.fusionmagazine.org/soundreaming, dostęp: 10.05.2023.
[22] hasło: Ewa Doroszenko, https://en.wikipedia.org/wiki/Ewa_Doroszenko, dostęp: 10.05.2023.
[23] *About Soundreaming,* [w:] Les Nouveaux Riches, 22.10.2021, https://www.les-nouveaux-riches.com/about-soundreaming, dostęp: 10.05.2023.
[24] https://soundreaming.org, dostęp: 10.05.2023.



traktując dźwięk jako subiektywny nośnik atmosfery czy nastroju otoczenia, rejestrowałem codziennie napotykane zjawiska akcentując ich barwność i zmienność. „A przecież impresjoniści podjęli swe innowacje w imię prawdy natury, ale prawdy czysto wzrokowej, nie zakłóconej przez tradycyjną wiedzę warsztatu. Nie chcieli też malować tego, co wiemy o przedmiocie w ogóle, ale to, co widzimy w danej chwili, w takim, a nie innym momencie percepcji”[25]. Podążając tym tropem, koncentrowałem się na jak najpełniejszym, multi-sensorycznym, doświadczaniu otoczenia. Analizowałem podstawowe elementy dzieła, wspólne dla muzyki i sztuki: harmonię, formę, rytm i dynamikę i subiektywnie odmalowywałem dźwiękowo-wizualne doznania. Świadomie odrzucałem krytyczny wymiar sztuki, nie podejmowałem egzystencjalnych tematów, nie artykułowałem jednoznacznych opinii na temat miejskiej przestrzeni, polityki czy kultury. Z perspektywy czasu oceniam, że do takiego sposobu działania zachęciła mnie sztuka hiszpańskich artystów wystawiających w tamtym czasie w barcelońskich galeriach i muzeach, z którymi miałem przyjemność prowadzić szereg rozmów. Zafascynowała mnie trudna do opisania, jednak wyraźnie odczuwalna lekkość w odbiorze ich dzieł, rozmaitych pod względem stylistycznym i technologicznym, ogniskująca się jednak wokół związków jednostki z otoczeniem.

Zainteresowanie projektem *Soundreaming* ze strony instytucji kultury, muzeów i galerii, które w późniejszym czasie doprowadziło do licznych wystaw, ujawniło pewien rodzaj ogólnej otwartości na realizacje oparte na dźwięku, ale pozostające w sferze sztuk wizualnych. Jedną z intermedialnych realizacji jaką przygotowałem pod wspólnym dla wielu prac tytułem *Soundreaming* była instalacja site-specific, pokazywana w 2018 r. na wystawie w Jedna Dva Tři Gallery w Pradze[26]. Zestaw czterech głośników wysokotonowych, zainstalowanych we wnęce galerii, na trójnożnych bazach statywów fotograficznych, emitował kompozycję dźwiękową, zrealizowaną na bazie nagrań terenowych wykonanych w ramach rezydencji artystycznej w Czechach, polegającą na separacji częstotliwości i wydobywaniu z nagrań mniej słyszalnych warstw. Ściany galerii posłużyły jako pudło rezonansowe i powodowały wzmocnienie oraz dodatkowe zakrzywienie częstotliwości – tego rodzaju instalacja dźwiękowa w każdej przestrzeni brzmi nieco inaczej. Od momentu wystawienia tej pracy w mojej praktyce twórczej na stałe pojawił się intencjonalnie eksponowany nierozerwalny związek dźwięku z przestrzenią i wykorzystywanie właściwości tej współzależności przy aranżacji wystaw.

Projekt *Soundreaming* przybrał również formę albumów łączących kompozycje dźwiękowo-muzyczne oraz warstwę wizualną. Po okresie hiszpańskiej rezydencji artystycznej

[25] M. Rzepińska, *Siedem wieków malarstwa europejskiego, Wrocław* 1988, s. 396.
[26] *Ewa Doroszenko, Jacek Doroszenko ~ Soundreaming,* https://petrohradskakolektiv.com/08-11-21-11-2018-Ewa-Jacek-Doroszenko-Soundreaming-Guest-Michal, dostęp: 20.08.2023.

nawiązałem szereg międzynarodowych kontaktów z kuratorami sztuki, wydawcami działającymi w obszarze elektronicznej muzyki awangardowej oraz sztuki dźwięku oraz artystami dźwięku. Jednym z nich był Robert Worby[27], brytyjski kompozytor, wieloletni prezenter BBC Radio w Londynie (oraz współpracownik Johna Cage'a w ramach Huddersfield Contemporary Music Festival)[28], który w *Soundreaming* użyczył swojej umiejętności lekkiego i przystępnego oswajania odbiorcy z problematyką sztuki dźwięku. Według Worby'ego, nieustannie rozwijający się sound art umożliwił artystom kreowanie nowych doświadczeń opartych na wrażeniu słuchowym: „Manipulowanie medium nagrywającym – cięcie, łączenie, przyspieszanie, spowalnianie, odwracanie kierunku ruchu itp. powoduje zmiany w dźwięku. W ten sposób dźwięk może być traktowany tak, jakby naprawdę był czymś fizycznym, prawie tak, jakby miał dotykową formę fizyczną, taką jak glina lub farba. Przestaje być nietykalny, eteryczny i na zawsze poza zasięgiem, artyści mogą go teraz trzymać, ciągnąć i bawić się nim. Radykalnie przekształcając dźwięk, mogą tworzyć zupełnie nowe dźwięki, dźwięki, które nie istnieją w naturze, dźwięki, których nigdy wcześniej nie słyszano. Otwiera się zupełnie nowy świat"[29]. Natomiast w 2017 r. dyrektor artystyczny wydawnictwa Audiobulb[30] z Wielkiej Brytanii, David Newman, zaprosił mnie do wydania pierwszego albumu z serii *Soundreaming*, który po premierze został dobrze przyjęty przez międzynarodową krytykę: „(...) jakiekolwiek sny Soundreaming wyczaruje w umysłach swoich słuchaczy, będą one w równym stopniu wynikiem samego dźwięku, ale jednocześnie jego percepcji, pamięci jak i przypuszczeń samych odbiorców, to właśnie jest sedno sztuki dźwięku"[31]. Hiszpański artysta i krytyk, Mit Borrás[32], w swojej recenzji na łamach madryckiego magazynu *NEO2* pisał: „Dźwięk jest nieco mroczny, momentami intensywnie orzeźwiający i pełen subtelnych mistycznych akcentów. Te niewielkie, proste elementy są rozmieszczone w całym odsłuchu jak małe kawałki gumy piankowej ułożonej w przestrzeni, w miejscu, w którym ich dźwięk ma otaczającą właściwość"[33]. Wydawca albumu, w krótkiej wypowiedzi dołączonej do albumu, zwracał natomiast uwagę nie na materiał dźwiękowy, ale na pozycję i rolę odbiorcy: „Poza produkcją i emisją dźwięku jest jeszcze rola słuchacza. Zawsze fascynowała mnie rola ludzkiej percepcji. Zdaję sobie sprawę z tego, że poszczególni odbiorcy w różny sposób odbierają to samo doświadczenie."[34]

[27] hasło: Robert Worby, https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Worby, dostęp: 20.08.2023.
[28] Ibidem.
[29] R. Worby, *An Introduction to Sound Art*, http://www.robertworby.com/writing/an-introduction-to-sound-art, dostęp: 20.08.2023.
[30] https://www.audiobulb.com, dostęp: 21.08.2023.
[31] Jacek Doroszenko, *Soundreaming*, https://www.audiobulb.com/albums/AB070/AB070.htm, dostęp: 21.08.2023.
[32] https://en.wikipedia.org/wiki/Mit_Borrás, dostęp: 21.08.2023.
[33] M. Borrás, *Sonido descongelante*, https://www.neo2.com/sonido-descongelante, dostęp: 02.02.2022.



Drugi album, pt. *Soundreaming Volume 2: Overlooked Horizons* został wydany w 2024 r. przez warszawskie wydawnictwo Requiem Records. Na albumie znalazł się również drugi krążek pt. *Soundreaming Compilation,* w którym udział wzięli artyści wizualni, artyści dźwiękowi, kompozytorzy, badacze i muzycy: Ewa Doroszenko, Anna Zaradny, Yann Novak, Autistici, Zenial, Ampscent, Giulio Aldinucci, Grzegorz Doroszenko, Chris Hernandez i Robert Worby. „Materiał dźwiękowy powstał poprzez pętlę wzajemnych artystycznych translacji duetu artystycznego Jacka i Ewy Doroszenko – najpierw rejestrowane są wstępne materiały dźwiękowe (nagrania terenowe, ale nie tylko), w kolejnym kroku powstają prace graficzne, które następnie są reinterpretowane jako partytury. W efekcie, w poszczególnych utworach nawarstwiają się: (a) zmontowane, zapętlane, niekiedy przetwarzane nagrania terenowe (b) partie instrumentalne i obiektowe (c) partie elektroniki – niekiedy bardziej melodyjnej, w innych wypadkach operującej ziarnami szumów lub glitchy. A jednak spod tych wszystkich nawarstwień przebijają źródłowe artefakty dźwiękowe, prowadząc ucho i umysł z powrotem do kontekstów wskazywanych przez tytuły poszczególnych kompozycji. Warstwy zapośredniczenia sprawiają, że projekt bliższy jest złożonym ideom abstrakcyjnej reprezentacji przestrzeni spod znaku landartowego konceptualizmu Roberta Smithsona, czy neoawangardowym wykorzystaniem map lub zdjęć do tworzenia partytur graficznych, niż choćby współczesnym praktykom fieldrecordingowym"[35].

Podsumowując powyższe wątki należy zaznaczyć, że słuchanie jako proces odbierania, przetwarzania i interpretowania dźwięków może odbywać się w sposób bierny, bez świadomego skupienia lub w sposób aktywny, polegający na uważnym koncentrowaniu się na odbieranych informacjach dźwiękowych. W tym miejscu warto wspomnieć o koncepcji głębokiego słuchania (ang. deep listening[36]) zaproponowanej przez Pauline Oliveros[37], amerykańską kompozytorkę i pionierkę muzyki eksperymentalnej. Praktyka ta opiera się na zasadniczym odróżnianiu „słuchania" jako świadomego i aktywnego aktu od „słyszenia" będącego bezwolnym procesem biologicznym. Głębokie słuchanie to proces, w którym całość naszego ciała i umysłu angażuje się w odbiór dźwięków, to nie tylko skupienie na muzyce, ale przede wszystkim na odgłosach otoczenia, subtelnych harmonicznych, ciszy czy odgłosach naszego ciała[38]. Kompozytorka rozwijała tę koncepcję między innymi poprzez

[34] D. Newman, [w:] *Soundreaming*, Audiobulb Records, Sheffield 2017.
[35] A. Michnik, [w:] książka towarzysząca albumowi *Soundreaming Volume 2*, Requiem Records, Warszawa 2024, s. 4.
[36] P. Oliveros, *Deep Listening: A Composer's Sound Practice*, iUniverse, Inc., New York 2005.
[37] hasło: Oliveros Pauline, [w:] Polska Biblioteka Muzyczna, https://polskabibliotekamuzyczna.pl/encyklopedia/oliveros-pauline, dostęp: 10.01.2025.
[38] M. Kęsicka, *„Can you imagine that you are sound?" W kosmosie dźwięków Pauliny Oliveros*, „Glissando", nr 26, Warszawa 2015.

swoje *Sonic Meditations*[39], zestawy ćwiczeń, które uczą uczestników, jak słuchać dźwięków z pełną obecnością, niezależnie czy pochodzą one z instrumentów, natury, ciała, czy z wytworów technologicznych. Dzięki temu, głębokie słuchanie staje się narzędziem nie tylko artystycznej ekspresji, ale również osobistej transformacji oraz rozwijania kreatywności i wrażliwości na otaczający nas świat. Głębokie słuchanie przyczynia się do rozwoju wyobraźni muzycznej nazywanej także „słuchem wewnętrznym"[40]. Zdolność do mentalnego tworzenia, przekształcania i operowania wyobrażeniami dźwięków lub struktur dźwiękowych bez zewnętrznej stymulacji akustycznej jest kluczowym elementem w procesach takich jak komponowanie, improwizacja, interpretacja oraz pamięć dźwiękowa. Co więcej, głębokie słuchanie może stać się przydatnym narzędziem do budowania empatii i wspólnoty, praktyką wpływającą na lepszą komunikację i wzajemne zrozumienie. Zarówno głębokie słuchanie jak i zjawisko wyobraźni muzycznej stanowią podstawę mojej działalności artystycznej, również tej stricte wizualnej.

[39] https://www.mqw.at/en/institutions/q21/program/2017/10/pauline-oliveros-sonic-meditations, dostęp: 10.01.2025.
[40] W. Duch, *O dysfunkcjach wyobraźni*, https://zdrowie-polakow.pl/o-dysfunkcjach-wyobrazni, dostęp: 10.01.2025.





2.

# Zagadnienie dźwięku i jego notacji w wybranych realizacjach artystycznych

## 2.1 Dźwięk w sztuce i sztuka dźwięku. Wybrane wątki

W sztuce nowoczesnej dźwięk stał się narzędziem mającym istotny wpływ na przewartościowanie tradycyjnych podziałów między dyscyplinami i redefinicję pojęcia dzieła sztuki. Gdy awangarda XX wieku zerwała ze sztywnymi kanonami realizmu i harmonii, dźwięk – w swojej niematerialności, efemeryczności i uniwersalności – otworzył nowe przestrzenie eksperymentu. Nie był już jedynie tłem dla dominującego w kulturze obrazu, ale stawał się zupełnie autonomiczną kategorią artystyczną, medium komunikacji oraz nośnikiem idei. Artyści awangardowi odchodzili od klasycznych melodii w stronę kompozycji składających się z przemysłowych hałasów, kwestionowali granice między muzyką a codziennością, czyniąc z dźwięku medium odpowiednie do wyrażania buntu lub nawiązywania dialogu z odbiorcą. Jako kategoria, dźwięk przekroczył granice sztuk włączając do dyskursu artystycznego szum, ciszę, a nawet przypadkowe odgłosy otoczenia. Jako medium, pozwolił na eksplorację technologii, jak w elektromagnetycznych spacerach (*Electrical Walks*)[41] Christiny Kubisch[42], oraz na fizyczną interakcję z materią, czego przykładem są wibrujące rzeźby[43] Harry'ego Bertoii[44]. Jako przekaz, stał się narzędziem krytyki społecznej, na przykład w niepokojących kompozycjach głosowych Bruce'a Naumana[45] oraz nośnikiem tożsamości kulturowej, jak w pracach Susan Philipsz[46]. W niniejszym rozdziale posłużę się wybranymi przykładami prac współczesnych i nowoczesnych artystów, aby wskazać, w jaki sposób dźwięk stał się jednym z katalizatorów przemian w sztuce, a także czynnikiem zmieniającym dotychczasowe rozumienie właściwości dzieła sztuki, otaczającej przestrzeni, stopnia skomplikowania rzeczywistości i natury zmysłów. W pracach artystów wizualnych, dźwiękowych i tych,

[41] https://zkm.de/en/2024/10/exhibition-christina-kubisch, dostęp: 02.06.2024.
[42] https://christinakubisch.de/vita, dostęp: 02.06.2024.
[43] https://michenerartmuseum.org/exhibition/harry-bertoia-structure-sound, dostęp: 02.06.2024.
[44] hasło: Harry Bertoia, https://en.wikipedia.org/wiki/Harry_Bertoia, dostęp: 02.06.2024.
[45] https://palaisdetokyo.com/en/exposition/bruce-nauman, dostęp: 02.06.2024.
[46] https://archiwum.artmuseum.pl/pl/kolekcja/artysci/susan-philipsz, dostęp: 02.06.2024.

których twórczość nie wpisuje się w żadną z tych kategorii można zauważyć, że cisza potrafi krzyczeć, hałas umożliwia opowiadanie historii, a wibracja staje się manifestem.

Na przestrzeni lat pojawiło się w wiele różnorodnych definicji sztuki dźwięku podkreślających jej wybrane aspekty, takie jak na przykład interdyscyplinarność czy eksperymentalność. Brak precyzyjnej definicji jednoznacznie określającej cechy dzieła przynależącego do sztuki dźwięku wynikał prawdopodobnie z kilku czynników. Po pierwsze, jest to sztuka o wyraźnie interdyscyplinarnym charakterze, czerpiąca inspiracje zarówno z muzyki, jak i sztuk wizualnych, psychofizjologii dźwięku, technologii cyfrowych oraz badań nad pejzażem dźwiękowym. Dla jednych badaczy sound art jest przede wszystkim kontynuacją muzyki eksperymentalnej, dla innych – formą bliższą sztuce konceptualnej. Po drugie, sztuka dźwięku ewoluowała niezależnie od tradycyjnych kategorii estetycznych, co sprawia, że trudno ją jednoznacznie przypisać do określonej dziedziny. Nie mieści się w ramach muzyki, ponieważ często nie operuje tradycyjnymi elementami, takimi jak rytm, melodia czy harmonia. Jednocześnie wykracza poza tradycyjnie rozumianą sztukę wizualną, gdyż jej głównym medium nie jest obraz. „Sound art przynależy bardziej do świata sztuki niż do performansu”[47].

Termin sound art[48] najprościej zdefiniować można jako sztukę dźwięku lub inaczej sztukę interdyscyplinarną, która wykorzystuje dźwięk jako główny środek wyrazu artystycznego. „Sformułowanie sound art można intuicyjnie tłumaczyć jako sztukę dźwięku – czyli swoistą hybrydę warstwy audialnej i sztuk wizualnych. Uwidacznia się tutaj podstawowy paradoks: wizualizacja dźwięku, wizualna próba jego reprezentacji”[49]. Dzieła z kręgu sound artu opierają się często na związku pomiędzy dźwiękiem, przestrzenią oraz percepcją odbiorcy, wykraczając poza tradycyjne ramy muzyki i sztuki wizualnej oraz redefiniując sposoby, w jaki odbiorcy doświadczają przestrzeni i czasu. Interdyscyplinarny charakter sztuki sound art pozwala na nieustanny rozwój i eksperyment z nowymi technologiami i formami ekspresji. Praca *Work (Bell)* (1955) autorstwa japońskiej artystki awangardowej Atsuko Tanaki[50], choć nie jest jedynym pionierskim przykładem sztuki dźwiękowej, często wymieniana jako jedno z pierwszych dzieł zaliczanych do sound artu. Atsuko Tanaka była kluczową postacią japońskiej grupy Gutai[51], awangardowego kolektywu utworzonego w 1954 r. w Osace, który rewolucjonizował sztukę powojenną poprzez łączenie sztuki z życiem, technologią i eksperymentem[52]. W ciągu kilku dekad artystka prezentowała swoją pracę w różnych wersjach, po raz pierwszy wystawiła ją prawdopodobnie w przestrzeni galeryjnej podczas wystawy grupy Gutai w Ohara Kaikan Hall, w Tokio[53]. Instalacja składała się z zestawu dzwonków rozmieszczonych w określonym porządku, które, po podłączeniu do obwodu elektrycznego, wydawały dźwięki w kontrolowany sposób. Widzowie, poruszając się w przestrzeni wystawy, po odczytaniu instrukcji, naciskając przycisk uruchamiali przeszywające dźwięki[54]. Pisząc o pracy *Work (Bell)* należy wspomnieć o istotnym percepcyjnym aspekcie tego dzieła. W miarę poruszania się w przestrzeni wystawy nieprzyjemny dźwięk dzwonów nie zmieniał się, jednak publiczność przyzwyczajała się do hałaśliwego szumu, co miało wpływ na jego postrzeganie[55]. Tanaka, wykorzystując przedmioty codziennego użytku – dzwonki i przewody – przekształciła je w instrumenty sztuki, podkreślając fakt, że nawet zwykłe obiekty mogą nabrać nowego znaczenia w kontekście artystycznym. Podejście Tanaki, włączające elektryczność i okablowanie w obręb dzieła, znalazło odzwierciedlenie w jej dalszych eksperymentach, jak np. w *Electric Dress* (1956)[56], pracy funkcjonującej jako obiekt rzeźbiarski oraz niebezpieczny elektryczny kostium[57] składający się z niezliczonej ilości żarówek i przewodów, które po założeniu tego stroju w każdej chwili mogły doprowadzić do porażenia prądem.

Termin „sound art” został zaproponowany w latach 70. XX wieku przez amerykańskiego artystę i kompozytora, Williama Hellermanna[58]. W 1983 r. Sculpture Center w Nowym Jorku gościło wystawę *Sound/Art*[59], której kuratorem był Hellerman, wzięli w niej udział różnorodni artyści i muzycy, m.in. Keith Sonnier, Carolee Schneeman, Vito Acconci i sam Hellermann. W katalogu do wystawy historyk sztuki, Don Goddard, napisał: „Być może sztuka dźwiękowa jest zgodna z poglądem kuratora Hellermanna, że «słyszenie jest inną formą widzenia», że dźwięk ma znaczenie tylko wtedy, gdy jego związek z obrazem jest

[47] A. Licht, *Sound Art: Beyond Music*, Between Categories, New York 2007, s. 14.
[48] hasło: sound art., [w:] https://en.wikipedia.org/wiki/Sound_art, dostęp: 02.06.2024.
[49] Ł. Strzelczyk, *Sound art. Zjawiska na granicy estetyk*, „Zeszyty Artystyczne”. R. 25, nr 29, Warszawa 2016, s. 74-84.
[50] https://en.wikipedia.org/wiki/Atsuko_Tanaka_(artist), dostęp: 02.06.2024.
[51] hasło: Gutai, [w:] https://pl.wikipedia.org/wiki/Grupa_Gutai, dostęp: 02.06.2024.
[52] https://www.tate.org.uk/art/art-terms/g/gutai, dostęp: 02.06.2024.
[53] A. Michnik, *„If You Get Cut, You Better Bandage the Knife” – zapis w sztuce dźwięku tworzonej przez kobiety w latach 1950–80*, https://glissando.pl/tekst/if-you-get-cut-you-better-bandage-the-knife-zapis-w-sztuce-dzwieku-tworzonej-przez-kobiety-w-latach-1950-80, dostęp: 24.02.2022.
[54] https://www.whitestone-gallery.com/blogs/gutai/bell-atsuko-tanaka, dostęp: 24.02.2022.
[55] K. Stone, *Electrifying Art: Atsuko Tanaka 1954–1968*, https://brooklynrail.org/2004/10/artseen/electrifying-art-atsuko-tanaka-1954, dostęp: 10.12.2024.
[56] P. Malherbet, *Focus on... "Denkifuku", Atsuko Tanaka's Electric Dress*, [w:] https://www.centrepompidou.fr/en/magazine/article/focus-on-denkifuku-atsuko-tanakas-electric-dress, dostęp: 22.12.2024.
[57] https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/atsuko-tanaka/works-exhibition-atsuko-tanaka, dostęp: 22.12.2024.
[58] J. Dunaway, *The Forgotten 1979 MoMA Sound Art Exhibition*, [w:] Resonance. The journal of sound and culture, Oakland 2020, s. 25–46.
[59] P. Yeung, *The Rise of Sound Art*, https://www.apollo-magazine.com/the-rise-of-sound-art, dostęp: 10.01.2022.

zrozumiany”[60]. Przyjmuje się jednak, że to Dan Lander[61], kanadyjski artysta i kurator, ugruntował znaczenie pojęcia „sound art” dzięki swoim pracom teoretycznym, co sprawiło, że uznawany jest za jednego z najważniejszych propagatorów sztuki dźwięku w tamtych czasach. W 1990 r. ukazała się książka *Sound by Artists*[62], jedno z najważniejszych dzieł Landera, napisana wspólnie z Micahem Lexierem[63], będąca antologią tekstów artystów i teoretyków zajmujących się dźwiękiem.

Źródła sztuki dźwięku można jednak odnaleźć nieco wcześniej, w przełomowych wydarzeniach XX wieku, które zmieniały sposób postrzegania dźwięku i jego roli w obszarze kreacji artystycznej. Za przykład podam tutaj włoskiego malarza i kompozytora Luigiego Russolo[64], który wspólnie z innymi futurystami zainteresował się dźwiękiem w nietradycyjny sposób. Russolo w swoim manifeście *Sztuka hałasów* (1913)[65], zafascynowany rozkwitem myśli technologicznej, propagował muzykę szmerów[66] i postulował włączenie hałasów przemysłowych w obszar muzyki. Russolo pragnął, by muzyka oddawała charakter współczesnego życia i uwzględniała hałas, który narodził się wraz z wynalezieniem maszyny[67].

> „W ten sposób pewne szmery dające się otrzymywać dzięki ruchowi obrotowemu mogą nam dostarczyć całej wznoszącej się lub opadającej skali w zależności od orkiestry futurystycznej, której szmery wkrótce będziemy uzyskiwać w sposób mechaniczny:
>
> 1. huki, grzmoty, pękania, klapnięcia, łoskoty, ryki;
> 2. świsty, syki, sapania;
> 3. szeptania, mamroty, brzęczenia, chrząkania, bulgotania;
> 4. trzeszczenia, skrzypienia, szurania, skrobania, tupania, tarcia;
> 5. szmery powstające wskutek uderzenia o metal, drewno, skórę, kamień, terakotę itd.;
> 6. głosy zwierząt i ludzi: wołania, krzyki, jęki, ryczenia, skowyty, śmiechy, rzężenia, szlochy.
>
> W zestawieniu tym podano charakterystyczne szmery podstawowe; wszystkie inne stanowią tylko ich połączenia i kombinacje. Ruchy rytmiczne szmeru są nieskończone. I podobnie jak w tonie, dominuje tu jeden rytm, ale wokół niego dają się wyraźnie słyszeć liczne rytmy wtórne (...)”[68].

W latach 1913–1931 Russolo budował „Intonarumori”[69], niezwykłe maszyny do wytwarzania hałasu, które odtwarzały hałas epoki przemysłowej początku XX wieku. Intonarumori nie wytwarzały tradycyjnych, harmonicznych dźwięków, ale raczej szumy, zgrzyty i inne nietypowe odgłosy inspirowane hałasem zmechanizowanej rzeczywistości. Każdy z instrumentów był unikalny i składał się z drewnianej skrzyni, membran, rezonatorów oraz różnych mechanizmów, które pozwalały na generowanie dźwięków. „Russolo skonstruował 27 instrumentów, których nazwy określają rodzaj wytwarzanych hałasów, m.in. scoppiatore („wybuchacz”), crepitatore („trzeszczacz”), rombatore („warkotacz”), stropicciatore („pocieracz”), frusciatore („szeleszczacz”), ululatore („wyjec”), sibilatore („świstacz”), ronzatore („brzęczacz”), gracidatore („rechotacz”), gorgogliatore („bulgotacz”)”[70]. Intonarumori były skonstruoane dla sześciu różych grup szmerowych, które później Russolo skodyfikował w „harmonię szmerów” (rumorarmonio)[71]. Koncepcja Russolo miała ogromny wpływ na rozwój muzyki awangardowej, a także na inne dziedziny sztuki, również sztukę wizualną, a jego instrumenty były rekonstruowane wielokrotnie na przestrzeni lat. W 2023 r., w Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, w Gdańsku, odbyła się wystawa pt. *The⌣ Orchestra of Futurist Noise⌣ Intoners,* w ramach której pokazano repliki instrumentów zaprojektowanych przez Russolo[72]. Zwiedzający ją widzowie mieli okazję poruszać się w przestrzeni galerii nasłuchując eksperymentalnych, futurystycznych maszyn.

W 1922 r. ukazał się manifest *Sztuka mechaniczna*[73] napisany przez włoskich artystów Enrico Prampoliniego, Ivo Pannaggiego i Vinicio Paladiniego. Manifest był wyrazem dążeń futurystów do włączenia dynamizmu, techniki i mechanizacji w przestrzeń sztuki i fascynacji nowoczesnością. Tekst ten postulował konieczność przekształcenia sztuki, tak by odpowiadała na zmiany zachodzące w społeczeństwie przemysłowym[74]. Artyści podkreślali w nim, że maszyna nie jest wrogiem artysty, lecz jego główną inspiracją:

[60] https://en.wikipedia.org/wiki/Sound_art, 02.01.2025.
[61] https://wavefarm.org/radio/archive/artists/bvdbsz, dostęp: 02.06.2024.
[62] https://monoskop.org/images/a/ad/Lander_Lexier_eds_Sound_by_Artists_1990.pdf , dostęp: 02.01.2025
[63] https://en.wikipedia.org/wiki/Micah_Lexier, dostęp: 02.06.2024.
[64] Ch. Baumgarth, *Futuryzm*, Warszawa 1978, s. 365.
[65] G. Lista, *Futuryzm*, Warszawa 2002, s. 82.
[66] Ibidem.
[67] Ch. Baumgarth, op.cit. s. 273.
[68] L. Russolo, *Sztuka hałasów*, [w:] Futuryzm, Warszawa 1978, s. 289.
[69] hasło: Luigi Russolo, [w:] Polska Biblioteka Muzyczna, https://polskabibliotekamuzyczna.pl/encyklopedia/russolo-luigi, dostęp: 10.01.2025.
[70] Ibidem.
[71] Ch. Baumgarth, op.cit. s. 273.
[72] https://www.laznia.pl/wystawy/the-orchestra-of-futurist-noise-intoners-wystawa-420, 03.10.2023.
[73] F. T. Marinetti, E. Settimelli, B. Cora, *Sztuka mechaniczna* [w:] Ch. Baumgarth, Futuryzm, Warszawa 1978, s. 341.
[74] Ibidem.

> „Współczesne nam, typowo futurystyczne stulecie różnić się będzie od wszystkich innych w historii dzięki opanowującemu je bóstwu: maszynie.
> Walce, koła zamachowe, sworznie, kominy, lśniąca stal, woń smarów, zapach ozonu w elektrowni, sapanie lokomotywy, wycie syren, koła zębate, przekładnie!
> Mechanizmy oczyszczają nasze oczy z mgły nieokreśloności. Wszystko jest ścisłe, arystokratyczne, określone.
> Klarowny sens mechaniki przyciąga nas bezspornie.
> Odczuwamy jak maszyny, czujemy się zbudowani ze stali, my też jesteśmy maszynami, my też jesteśmy zmechanizowani!"[75].

Nie tylko futuryści, ale również dadaiści i surrealiści eksperymentowali z warstwą dźwiękową w swoich twórczych aktywnościach. Marcel Duchamp[76] używał dźwięku w sposób bardziej konceptualny, często stawiając na absurdalny lub prowokacyjny efekt. Jego kompozycja muzyczna *Erratum Musical*[77] z 1913 r. była manifestem artystycznym redefiniującym granice między różnymi mediami i ujawniającym jego rewolucyjne podejście do sztuki. Dzieło Duchampa stanowi eksperymentalną kompozycję muzyczną, uznaje się je również za jedno z wczesnych dzieł konceptualnych. Praca ta odzwierciedla zainteresowanie Duchampa przypadkowością, grą i dekonstruowaniem tradycyjnych form artystycznych. Artysta stworzył kompozycję wykorzystując zasadę przypadku: w sposób losowy wyjmował z kapelusza kartki, z zapisanymi na nich nutami, określając kolejność nut w melodii[78]. W ten sposób odrzucił tradycyjne podejście do kompozycji, w którym twórca kieruje się intencją i planem, na rzecz chaosu i przypadku. Forma dzieła składała się z dwóch elementów: instrukcji dotyczących stworzenia utworu muzycznego zapisanych w formie partytury oraz trzech eksperymentalnych utworów. Duchamp nigdy nie rozwijał swojej działalności muzycznej, ale *Erratum Musical* pozostało istotnym punktem odniesienia dla wielu późniejszych twórców. Współczesna sztuka dźwiękowa oraz eksperymentalna muzyka często odwołują się do idei przypadkowości i konceptualności, których Duchamp był pionierem.

Do ukształtowania się sztuki dźwięku niewątpliwie przyczynił się słynny utwór amerykańskiego kompozytora Johna Cage'a, *4′33″* (1952)[79], którego częścią stają się odgłosy otoczenia (losowe szmery i dźwięki wydawane przez publiczność) oraz utwór *Étude aux chemins de fer* (1948)[80] autorstwa francuskiego kompozytora Pierre'a Schaeffera[81]. W swojej kompozycji Schaeffer, pionier muzyki konkretnej (fr. musique concrète)[82], wykorzystywał elektroakustycznie przetworzone nagrania pociągów. W utworze będącym częścią serii etiud kompozytor eksperymentował z dźwiękami otoczenia przekształcając je w materiał muzyczny. Głównym źródłem dźwięków były odgłosy kolei: silniki, stukot kół, syreny, gwizdy, dźwięki hamulców, a nawet głosy zarejestrowane na peronach stacji. Schaeffer nagrywał te dźwięki w terenie, a następnie manipulował nimi w studio, używając technik analogowych (np. taśm magnetofonowych, cięcia, klejenia, zmiany prędkości odtwarzania, pętli). Utwór zapoczątkował sztukę manipulacji nagraniami, a jednocześnie zainspirował późniejszych artystów sztuki dźwięku.

## 2.2 Dźwiękowe instalacje i eksperymenty

W latach 60. XX wieku dźwięk zaczął być łączony ze sztukami wizualnymi, głównie z instalacjami przestrzennymi. Amerykański artysta dźwiękowy, Max Neuhaus[83], uznawany za pioniera w tworzeniu instalacji dźwiękowych w przestrzeni publicznej, podejmował próby integracji dźwięku z architekturą i otoczeniem. Neuhaus odszedł od tradycyjnej muzyki, by zająć się dźwiękiem jako autonomicznym medium artystycznym. Jego prace charakteryzują się minimalistyczną formą oraz innowacyjnym wykorzystaniem technologii. Posłużę się w tym miejscu przykładem najsłynniejszej praca artysty pt. *Times Square* (1977–1992, ponownie zainstalowana w 2002 r.)[84]. Instalacja polegała na emitowaniu subtelnego, nieustannego dźwięku harmonicznego spod kraty wentylacyjnej na Times Square w Nowym Jorku. Neuhaus stworzył przestrzeń doświadczania dźwięku, który pozostawał niemal niezauważalny dla przypadkowych przechodniów, ale jednocześnie głęboko oddziaływał na odbiorców, którzy skupili na nim swoją uwagę. „W dziełach Maksa Neuhausa przejawia się fascynacja przestrzenią – a ściślej: przestrzeniotwórczym charakterem dźwięku.[85]"

Za klasyka sztuki dźwięku uznaje się aktualnie amerykańskiego kompozytora i arty-

[75] Ibidem.
[76] H. Richter, *Dadaizm*, Warszawa 1986, s. 385.
[77] Y.-L. Chen, Erratum Musical, 1913, https://www.toutfait.com/issues/issue_1/Music/erratum.html, dostęp: 02.01.2025.
[78] Ibidem.
[79] https://johncage.org/pp/John-Cage-Work-Detail.cfm?work_ID=17, dostęp: 02.01.2025.
[80] https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Musica-8-basico/MU08-0A-02/133690:Pierre-Schaeffer-Etude-aux-chemins-de-fer, dostęp: 02.01.2025.
[81] hasło: Pierre Schaeffer, [w:] Polska Biblioteka Muzyczna, https://polskabibliotekamuzyczna.pl/encyklopedia/schaeffer-pierre, dostęp: 02.01.2025.
[82] https://fr.wikipedia.org/wiki/Musique_concrète, dostęp: 02.01.2025.
[83] hasło: Max Neuhaus, https://en.wikipedia.org/wiki/Max_Neuhaus, dostęp: 02.01.2025.
[84] https://www.max-neuhaus.estate/en/sound-works/vectors/place/-time-square-pedestrian-island-between-46th-and-45th-streets-new-york-city-r-ndimensions-triangle-6-x-12-meters-r-nproposed-1973-r-nextant-1977-1992-and-2002-present, dostęp: 02.06.2024.
[85] J. Plewicki, *Niewinność narzędzia, uwikłanie wyłącznika. Max Neuhaus i broń dźwiękowa*, „Glissando", nr 18, Warszawa 2011.

stę, Alvina Luciera[86], którego prace na stałe wpisały się w kanon muzyki eksperymentalnej. Artysta ten koncentrował się w swojej twórczości na badaniu fizycznych właściwości dźwięku, interakcji fal akustycznych z przestrzenią oraz percepcji słuchowej. Jego eksperymentalna praca *I Am Sitting in a Room* (1969)[87] przeobrażała rozumienie przestrzeni, czasu i percepcji w dziele sztuki. *I Am Sitting in a Room* zaczyna się od nagranej wypowiedzi Luciera, który objaśnia: „Siedzę w pokoju innym niż ten, w którym się teraz znajdujesz. Nagrywam dźwięk mojego głosu i zamierzam odtwarzać go w pokoju raz za razem, aż wszelkie pozory mojej mowy, być może z wyjątkiem rytmu, zostaną zniszczone. To, co usłyszysz, to naturalne częstotliwości rezonansowe pomieszczenia artykułowane przez mowę. Traktuję tę czynność nie tyle jako demonstrację fizycznego faktu, ale bardziej jako sposób na wygładzenie wszelkich nieregularności, jakie może mieć moja mowa[88]". Lucier nagrał swoją wypowiedź, a następnie odtwarzał ją wielokrotnie w tej samej przestrzeni i ponownie dokonywał rejestracji. Z powodu zaburzenia mowy, które występowało u Luciera, jąkania, odbiorcy pracy czasami z trudem potrafili zrozumieć wypowiadane przez niego słowa. Artysta wielokrotnie powtarzał proces odtwarzania nagrania i ponownego rejestrowania, aż wypowiadane frazy przekształcały się w abstrakcyjne pejzaże dźwiękowe, a brzmienie poszczególnych słów stopniowo przeobrażało się w częstotliwości rezonansowe wnętrza. Będąc czymś więcej niż biernym „opakowaniem" dźwięku, przestrzeń stawała się swego rodzaju „współtwórcą" dzieła, aktywnym medium kształtującym jego ostateczną formę. Wartości częstotliwości, specyficzne dla architektonicznej przestrzeni, rosły wzmacniane z każdym odtworzeniem, co prowadziło do zaniku dźwięków wydawanych przez wykonawcę[89]. Lucier zastosował proste metody (nagrywanie, sprzężenie zwrotne) do ujawniania złożonych zjawisk fizycznych: „W istocie, konceptualnym sednem dzieła jest radykalne odwrócenie logiki kompozycji muzycznej: zamiast używać tradycyjnie muzycznych środków do tworzenia dźwięków, Lucier wykorzystał proces technologiczny do ujawnienia naturalnie występujących zjawisk akustycznych"[90].

> „Wydaje mi się, że artyści wizualni w odmienny sposób wchodzą w interakcję z dźwiękiem niż muzycy, być może ze względu na wieloletnią pracę z abstrakcyjnymi pojęciami, które muszą przekładać na język wizualny, np. barwa, kontrast, walor, faktura. Muzyk Robert Worby, którego zaprosiłem do przygotowania jednego z utworów w albumie (*Soundreaming Volume 2*), napisał kiedyś tekst bardzo celnie opisujący niedoskonałości języka w próbach opisu sfery otoczenia dźwiękowego: «Aby wspomóc pamięć, zwykle skupiamy się na rzeczach, które wydają dźwięk – gitarze, telefonie, silniku pojazdu, czymkolwiek – a nie na samych dźwiękach. Rzeczy, które wydają dźwięki, zwykle nadają im nazwy. W zachodniej kulturze generalnie nie mamy określeń opisujących dźwięki. Nie ma słowa na dźwięk wydawany przez gitarę, telefon czy pojazd mechaniczny, więc musimy odnieść się do przedmiotu, który wytworzył dźwięk, aby nadać mu nazwę. Z tego powodu ludzie nie mówią o dźwiękach, ale o przedmiotach, które wydają dźwięki; mówią o „rzeczach" i w konsekwencji dźwięki przestają być dźwiękami, a stają się rzeczami»"[91].

Serbska artystka konceptualna i performerka Marina Abramović w swojej twórczości eksploruje sztukę ciała i zagadnienie wytrzymałości, jest znana przede wszystkim z badania relacji pomiędzy performerem a publicznością, w szczególności poprzez zaangażowanie obserwatorów, w celu wywołania refleksji dotyczących tożsamości i problemów społecznych. W dorobku artystki można znaleźć również prace dźwiękowe. W 1971 r. artystka przygotowała koncepcję instalacji dźwiękowej pt. *The Bridge*[92]. Projekt, który miał zostać zainstalowany na jednym z mostów w Belgradzie, w ramach działalności tamtejszego Studenckiego Centrum Kultury, zakładał odtwarzanie nagrania dźwięku mostu zapadającego się pod stopami przechodniów, emitowanego z głośników co trzy minuty, ostatecznie jednak nigdy nie został zrealizowany[93]. Inną pracą Abramović eksplorującą sferę dźwiękową była instalacja pt. *The Tree* (1972)[94] polegająca na emisji dźwiękowej sztucznie wzmocnionych nagrań śpiewu ptaków przez głośniki umieszczone na drzewie. Powtarzające się, natarczywe odgłosy zwracały uwagę na relacje między naturalnym, a syntetycznym środowiskiem dźwiękowym[95]. „Chociaż Josip Tito Broz, przywódca jugosłowiańskich komunistów, zareagował i ustąpił po protestach studenckich w 1968 r.[96], instalacja *The Tree* może również być postrzegana jako krytyczna refleksja na temat publicznych wypowiedzi (przywódcy), a natarczywe, zniekształcone powtórzenia nagrania mogą pokazywać rozczarowanie Abramović

[86] https://brahms.ircam.fr/en/alvin-lucier, dostęp: 02.03.2024.
[87] https://www.moma.org/collection/works/181782, dostęp: 02.03.2024.
[88] Tekst wypowiadany przez A. Luciera w pracy *I Am Sitting in a Room*, tłum. aut., https://en.wikipedia.org/wiki/I_Am_Sitting_in_a_Room, dostęp: 02.03.2024.
[89] M. Joseph, *Collecting Alvin Lucier's I Am Sitting in a Room*, https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/01/20/collecting-alvin-luciers-i-am-sitting-in-a-room, dostęp: 02.03.2024.
[90] Ibidem.
[91] J. Doroszenko (w rozmowie z M. Dziewanowska-Pachowska), *Holistyczne*... op. cit.
[92] S. Spieker, *The Artist is Present: Marina Abramović at MoMA*, https://artmargins.com/artist-present-marina-abramovic-moma-review-article, dostęp: 24.02.2022.
[93] A. Michnik, *If You Get Cut*..., op. cit.
[94] https://www.sculptureinthecity.org.uk/artworks/tree, dostęp: 24.02.2022.
[95] Ibidem.
[96] hasło: Josip Broz Tito, https://pl.wikipedia.org/wiki/Josip_Broz_Tito, dostęp: 10.01.2025.

bliskimi związkami jej rodziców z rządem”[97].

Innym przykładem twórczości eksplorującej motywy dźwięku są działania Briana Eno[98] – brytyjskiego muzyka i artysty w pionierski sposób wykorzystującego technologię generatywną, czyli procesy pozwalające na tworzenie muzyki lub sztuki wizualnej poprzez algorytmy i systemy komputerowe. Artysta jest również uznawany za twórcę terminu i koncepcji muzyki ambient określanej jako muzyka często bez melodii lub rytmu, mającej na celu zrelaksowanie lub stworzenie określonego nastroju[99]. Kompozycje ambientowe Eno są minimalistyczne, nie dominują i nie wymagają aktywnego słuchania, co ma wiele wspólnego estetyką sound artu, gdzie warstwa foniczna może pełnić rolę elementu w przestrzeni, nie musi być przesadnie eksponowana, aby móc jej doświadczać. W swoich projektach Eno często eksperymentuje z dźwiękiem, który jest plastyczny i rzeźbiarski, przy jego pomocy można kształtować konkretną aurę otoczenia. W nieustannie zmieniającej się cyfrowej pracy pt. *77 Million Paintings*[100] artysta łączy generatywne obrazy wizualne z dźwiękiem tworząc niepowtarzalne i wielozmysłowe doświadczenie artystyczne[101]. Dźwiękowo-obrazowa praca została przygotowana w 2006 r. na wystawę w Tokio, natomiast w 2008 r. została wydana jej rozszerzona edycja, w formie dwupłytowej kombinacji: pierwsza część zawiera oprogramowanie generujące dźwięki i obrazy, druga – wywiady z artystą. Praca *77 Million Paintings* była wielokrotnie wystawiana, za każdym razem w innej formie, dzięki losowym wariacjom generowanym przez oprogramowanie[102]. W przestrzeniach galerii i muzeów praca przybierała formę hipnotyzującej instalacji anektującej przestrzenie i przekształcającej je w immersyjne, medytacyjne środowiska.

W tym miejscu, należy również wspomnieć o szkockiej artystce Susan Philipsz, która w 2010 r. zdobyła Nagrodę Turnera za swoją instalację dźwiękową pt. *Lowlands*, opartą na balladach[103]. Był to pierwszy przypadek wręczenia tej nagrody za pracę dźwiękową[104]. Instalacja, po raz pierwszy zaprezentowana podczas Glasgow International Festival of Visual

[97] hasło: Tree Marina Abramović, https://www.sculptureinthecity.org.uk/artworks/tree, dostęp: 10.01.2025.
[98] hasło: Brian Eno, https://en.wikipedia.org/wiki/Brian_Eno, 10.01.2025.
[99] hasło: ambient music, https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/ambient-music, dostęp: 10.01.2025.
[100] hasło: 77 Million Paintings, https://en.wikipedia.org/wiki/77_Million_Paintings, dostęp: 10.01.2025.
[101] A. Dunne, *Art in Focus: Brian Eno – 77 Million Paintings*, https://www.irishtimes.com/culture/art-and-design/visual-art/art-in-focus-brian-eno-77-million-paintings-1.3758613, dostęp: 10.01.2025.
[102] Ibidem.
[103] https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/turner-prize-2010/turner-prize-2010-artists-susan-philipsz, dostęp: 10.01.2025.
[104] P. Yeung, The Rise of..., op. cit.





Art w 2010 r.[105], składała się z nagrań, na których Philipsz śpiewa trzy wersje szkockiej ballady z XVI wieku. Ballada zatytułowana *Lowlands Away*[106] opowiada historię o topielcu, a czasem o duchu powracającym do ukochanej osoby, w każdej wersji pozostaje wzruszającym lamentem o śmierci, miłości i żałobie[107]. Instalacja została zbudowana z trzech głośników umieszczonych na trzech mostach przecinających rzekę Clyde: Glasgow Bridge, Caledonian Railway Bridge, George V Bridge[108]. Emitowane nagrania tworzyły melancholijną atmosferę, w której przechodnie mogli z łatwością się zatapiać. Głośniki emitujące nagrania śpiewu były widoczne, jednak niełatwe było jednoznaczne zidentyfikowanie źródeł i kierunków brzmiących głosów, ze względu na panujące pod mostami specyficzne warunki związane z rezonowaniem przestrzeni i przenikaniem się nagrań.

## 2.3 Rysunki akustyczne Milana Grygara

Pisząc o realizacjach na granicy mediów wizualnych i audialnych, nie można zapomnieć o twórczości czeskiego artysty Milana Grygara (ur. 1926)[109], który zasłynął z pionierskiego łączenia malarstwa, rysunku i dźwięku. Jego twórczość wpisuje się w nurt sztuki intermedialnej, w którym dźwięk i obraz współistnieją w jednorodnym dziele. „Zjawisko dźwięku na stałe zagościło w twórczości Grygara od połowy lat 60., kiedy to artysta, po całkowitym skupieniu się na medium rysunku, zaczął go systematycznie badać i rejestrować. Dźwięk, początkowo definiowany przez serię pojedynczych uderzeń wydawanych przez konkretne instrumenty, stał się niezwykłą parabolą dla rytmu wizualnego”[110]. Przekonanie artysty o korelacji między bodźcami akustycznymi i wizualnymi skłoniło go do systematycznego badania możliwych form tego związku. Dźwięk stał się stałym elementem obecnym w ukrytej formie we wszystkich pracach artysty: rysunkach, partyturach, obrazach i performansach[111]. Eksperymentując z relacjami między sferą wizualną i akustyczną Grygar tworzył tzw. rysunki akustyczne, *Akustické kresby*, które powstawały poprzez

[105] L. Tan, *Lowlands*, https://www.instituteforpublicart.org/case-studies/lowlands, dostęp: 10.01.2025.
[106] S. Adams, *Supermarket singer on Turner Prize shortlist*, https://www.telegraph.co.uk/culture/art/turner-prize/7675996/Supermarket-singer-on-Turner-Prize-shortlist.html, dostęp: 08.08.2022.
[107] *Turner Prize: Susan Philipsz wins with Lowlands Away*, https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-11928557, dostęp: 08.08.2022.
[108] L. Tan, Lowlands..., op.cit.
[109] hasło: Milan_Grygar, https://monoskop.org/Milan_Grygar, dostęp: 02.03.2024.
[110] D. Kujelová, *Milan Grygar / Light, Sound, Motion*, https://www.faitgallery.com/past/events/237.html, dostęp: dostęp: 18.03.2022.
[111] H. Larvová, *Milan Grygar / Vizuální a akustické*, https://www.ghmp.cz/wp-content/uploads/2020/12/tz_grygar_cz.pdf, dostęp: 02.03.2024.

nagrywanie dźwięków generowanych w trakcie rysowania[112]. Grygar traktował akt kreacji nie tylko jako proces wizualny, ale również jako performans dźwiękowy. Każdy z akustycznych rysunków składał się z arkusza białego papieru z narysowanymi śladami skomponowanych dźwięków w formie linii, diagramów, schematów i innych motywów graficznych oraz z towarzyszącego im nagrania dźwiękowego. W efekcie każdy rysunek stawał się nie tylko statycznym dziełem wizualnym, ale również zapisem dźwiękowym, można było „odsłuchać" proces jego powstawania. „Używał niekonwencjonalnych przedmiotów, takich jak drewniane patyki, grzebień do zbierania jagód, małe pudełka, szklanki i dzwonki, aby tworzyć obrazy i rysunki akustyczne, zanim przeszedł do różnych samonapędzających się przedmiotów mechanicznych, takich jak orzechy, koła zębate, mechaniczne kury i żaby itp.[113]". Inspirując się współczesną muzyką klasyczną, w której od lat 50. XX wieku, obok tradycyjnych partytur, pojawiały się partytury graficzne, od końca lat 60. Grygar tworzył zróżnicowane, unikatowe notacje: partytury liniowe, kolorystyczne, pejzażowe i architektoniczne. Jego zapis miał podwójny charakter – mógł być zarówno interpretowany wizualnie, jak i wykonywany dźwiękowo. Praktyka tego artysty była bliska twórczości artystów takich jak Johna Cage czy Cornelius Cardew, którzy traktowali zapis muzyczny w sposób eksperymentalny. Prace Grygara były otwartymi notacjami, w których proces postawania formy wizualnej mógł być odtworzony za pomocą środków akustycznych przez zapraszanych do współpracy kompozytorów czy instrumentalistów. Partytury definiowały parametry czasowe i przestrzenne, ale nie dyktowały przebiegu konkretnego utworu, na przykład użycia konkretnych instrumentów[114]. Grygar stopniowo rozszerzał swoją artystyczną praktykę o elementy mechaniczne i elektroakustyczne. W 1966 r. stworzył cykl rysunków mechaniczno-akustycznych (cz. *Mechanicko-akustické kresby*)[115], w których badał związek między gestem, mechaniką, a dźwiękiem, eksplorując możliwości automatyzacji procesu twórczego i integracji dźwięku z rysunkiem. Podobnie jak w swoich wcześniejszych rysunkach akustycznych, Grygar traktował proces twórczy jako wydarzenie dźwiękowe. Wykorzystywał metalowe części lub mechaniczne, nakręcane zabawki dziecięce, które generowały specyficzne dźwięki[116], takie jak: stukoty, szmery, drgania powstające podczas kontaktu narzędzi z papierem; tarcie i rytmiczne powtarzające się odgłosy, wynikające z działania maszyn; metaliczne i elektroniczne brzmienia, wprowadzane w późniejszych latach do jego instalacji. Mechaniczne urządzenia pozwalały mu wprowadzać powtarzalne, rytmiczne struktury w rysunku, jednocześnie pozostawiając element losowości – drobne wibracje, nieprzewidziane interakcje pomiędzy narzędziami i powierzchnią papieru wpływały na ostateczny wygląd dzieła. Artysta prezentował swoje prace w formie performansów dźwiękowych, w których proces tworzenia rysunków odbywał się na żywo, a publiczność mogła jednocześnie śledzić powstawanie dzieła i słuchać tego procesu.

W latach 70. współpracę z Grygarem rozpoczął niemiecki kompozytor Erhard Karkoschka[117], który zafascynował się sztuką artysty już w latach 60. Karkoschka wraz z orkiestrą profesjonalnych muzyków wielokrotnie wykonywał partytury Grygara, m.in. dzieła takie jak Partytura do reżyserii dźwięku (cz. *Partitura směru zvuku*) z 1970 r., Partytura architektoniczna (cz. *Architektonická partitura*) z 1971 r. czy Partytura krajobrazowa (cz. *Partitura krajiny*) z 1973 r.[118]. Występy odbywały się w Stuttgarcie, Gandawie, Saarbrücken, Warszawie, Paryżu, Łodzi, Nowym Jorku, Sztokholmie i Pradze[119]. Praktyka artystyczna Grygara redefiniowała relację między dźwiękiem i obrazem przekształcając rysunek w medium akustyczne. Jego prace wpisywały się w najbardziej aktualne współczesne koncepcje sztuki intermedialnej, łącząc malarstwo, rysunek, muzykę, performans i technologię. „W twórczości Milana możemy doszukać się podobieństw do twórczości innych artystów, m.in. Paula Klee i Johna Cage'a, należy jednak zauważyć, że Milan rozwijał swoją sztukę we względnej izolacji, ponieważ zewnętrzny, nowoczesny świat sztuki był w dużej mierze odizolowany od jego młodości i dorosłego życia, najpierw przez nazistów, a później przez Sowietów"[120].

## 2.4 Notacje i partytury graficzne

Wspomniane w tym rozdziale unikatowe zapisy rysunkowe Grygara stanowią przykład eksperymentalnego podejścia artystów do tradycyjnej formy notacji. Notacja muzyczna to „symboliczny język, za pomocą którego można zapisać niemal wszystkie cechy dźwięków muzycznych, rytmiki, melodii, harmonii, dynamiki oraz artykulacji"[121]. Ten klasyczny zapis nutowy utworu muzycznego, zwany również partyturą, przedstawia wszystkie głosy, instrumenty lub partie wokalne w formie graficznej. Jest to kompleksowy przewodnik dla wykonawców, dyrygentów i muzyków, umożliwiający odtworzenie dzieła zgodnie z intencją kompozytora. Klasyczna partytura zawiera informacje o wysokości dźwięków (zapis nutowy na pięciolinii), rytmie (wartości nut, metrum), dynamice (np. forte, piano), artykulacji (np. stac-

[112] J. Scheller, *Milan Grygar*, https://www.frieze.com/article/milan-grygar, dostęp: 02.10.2022.
[113] hasło: Milan Grygar, https://artfond.sk/en/umelec/milan-grygar-en, dostęp: 02.03.2024.
[114] J. Scheller, *Milan Grygar*..., op. cit.
[115] Milan Grygar, https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/milan-grygar, dostęp: 06.10.2022.
[116] Milan Grygar, https://artfond.sk/en/umelec/milan-grygar-en, dostęp: 02.03.2024.
[117] hasło: Erhard Karkoschka, https://en.wikipedia.org/wiki/Erhard_Karkoschka, dostęp: 02.10.2022.
[118] N. Smolik, *Milan Grygar. Sound on Paper*, https://zkm.de/en/exhibition/2016/07/milan-grygar-sound-on-paper, dostęp: 02.10.2022.
[119] Ibidem.
[120] M. Lavorgna, *Milan Grygar: The Marriage of Art & Sound*, [w:] https://twitteringmachines.com/milan-grygar-the-marriage-of-art-sound, dostęp: 02.10.2022.
[121] https://pl.wikipedia.org/wiki/Notacja_muzyczna, dostęp: 25.02.2024.

cato, legato), tempie i innych oznaczeniach wykonawczych. W czasach przed wynalezieniem zapisu nutowego muzyka przekazywana była ustnie, co ograniczało jej złożoność i trwałość. Partytury pozwalają zachować utwory dla przyszłych pokoleń, są swego rodzaju „instrukcją obsługi" utworu, pozwalającą kompozytorom wyrazić niuanse emocjonalne i techniczne w nim zawarte. Z perspektywy artysty wizualnego szczególnie interesującą mnie formą zapisu muzycznego jest partytura graficzna, w której tradycyjne symbole nutowe zastępowane są wizualnymi elementami, takimi jak rysunki, kształty, kolory czy abstrakcyjne kompozycje. Celem notacji graficznej jest przekazanie idei muzycznych w sposób otwarty na interpretację wykonawcy, zachęcając do eksperymentów z dźwiękiem, strukturą i czasem. W przeciwieństwie do klasycznej notacji, partytura graficzna często pozostawia decyzje wykonawcze (np. wybór wysokości dźwięku, dynamiki, charakteru i barwy) w gestii artysty.

Już w średniowieczu i renesansie eksperymentowano z alternatywnymi formami zapisu muzycznego. Niektóre iluminowane manuskrypty zawierały nietypowe układy nut, krzywoliniowe pięciolinie czy symboliczne oznaczenia dynamiczne. Przykładem może być twórczość włoskiego kompozytora Baude Cordiera[122] (XIV w.), który tworzył partytury w kształcie serc czy okręgów[123]. Były to jednak pojedyncze przypadki i nie miały wpływu na główny nurt notacji muzycznej. Przełom nastąpił w XX wieku wraz z rozwojem muzyki awangardowej i eksperymentalnej. Nowe techniki kompozytorskie, takie jak aleatoryzm, muzyka konkretna czy muzyka elektroniczna, wymagały elastyczniejszych metod zapisu. Wielu kompozytorów zaczęło odchodzić od tradycyjnej notacji na rzecz bardziej otwartych form. Cage, jeden z pionierów muzyki eksperymentalnej, wprowadzał graficzne elementy do swoich partytur, np. w notacji *Fontana Mix* (1958)[124]. Partytura ta stanowi kluczowy przykład muzyki opartej na przypadku oraz odejścia od tradycyjnych struktur kompozycyjnych. Składała się z 10 przezroczystych folii z liniami krzywymi, 10 folii z liniami prostymi, arkusza z siatką o 63 punktach oraz instrukcji tłumaczącej, jak interpretować elementy wizualne[125]. Cage wykorzystał operacje losowe (m.in. rzuty monetą), aby określić kolejność folii, skalę czasową utworu, wybór dźwięków (np. konkretnych częstotliwości lub szumów). Wykonanie utworu odbywało się poprzez nakładanie folii na siatkę w dowolnej konfiguracji, tworząc unikalny schemat dźwiękowy. *Fontana Mix* uznawana jest za manifest wolności w sztuce, dzieło, które przekształciło partyturę w pole eksperymentu. Innym przykładem otwartej formy kompozytorskiej są partytury graficzne Earlea Browna[126], amerykańskiego

[122] hasło: Baude Cordier, [w:] Polska Biblioteka Muzyczna, https://polskabibliotekamuzyczna.pl/encyklopedia/cordier-baude, dostęp: 20.01.2025.
[123] https://teoria.com/en/articles/cordier, dostęp: 20.01.2025.
[124] https://johncage.org/pp/John-Cage-Work-Detail.cfm?work_ID=79, dostęp: 08.09.2024.
[125] http://www.medienkunstnetz.de/works/fontana-mix, dostęp: 08.09.2024.
[126] https://pl.wikipedia.org/wiki/Earle_Brown, dostęp: 08.09.2024.





kompozytora, który zasłynął jako pionier partytur graficznych i koncepcji „otwartej formy" (ang. open form). Jego prace łączyły precyzję kompozytorską z improwizacją, powstawały na bazie inspiracji osiągnięciami z obszaru malarstwa abstrakcyjnego i rzeźby kinetycznej. Partytura *December* (1952)[127] Browna, składająca się z prostokątów, linii poziomych i pionowych rozmieszczonych na białym tle, przypominała suprematystyczne kompozycje Kazimierza Malewicza lub obrazy Pieta Mondriana. Notacja pozostawiała swobodę wykonawczą muzykowi, który mógł ją interpretować i samodzielnie decydować o tym, w jaki sposób przekładać elementy wizualne na dźwięk, np. pionowe linie odpowiadały za wysokość dźwięku, a poziome – za czas jego trwania. Zainteresowany malarstwem artysta samodzielnie podejmował próby malarskie inspirując się sposobami tworzenia obrazu stosowanymi przez Jacksona Pollocka[128]. „Dla Browna szczególnie interesujące, dzięki wyraźnej analogii do procesu wykonywania muzyki, były działania twórcze Pollocka określane jako *action painting,* w których bardziej istotny aniżeli końcowy efekt był sam proces powstawania dzieła, polegający niemal na teatralizowaniu czynności tworzenia obrazu"[129]. Nietypowe symbole i układy graficzne w swoich kompozycjach stosował również Karlheinz Stockhausen[130] oraz Cornelius Cardew. Monumentalna partytura drugiego z przywołanych kompozytorów pt. *Treatise* (1963-67) to 193 strony abstrakcyjnych rysunków. Cardew umieścił w niej szereg abstrakcyjnych znaków: linii, kół, krzywych, strzałek, siatek oraz innych symboli, którym nie przypisuje się jednoznacznych wartości. Dzięki takiej strategii każdy zespół lub pojedynczy wykonawca mógł samodzielnie zadecydować o sposobach muzycznego wykonania graficznych symboli.

Uwolnienie muzyki od sztywnych reguł oraz usytuowanie wykonawcy w roli współtwórcy było istotne również w praktyce działającego do lat od lat 50. XX w. ruchu Fluxus. Znaczna część prac artystów z kręgu Fluxus to akcje typu performans lub happening. Artyści organizowali działania mające często charakter humorystyczny, ironiczny lub prowokacyjny. Występy te, nazywane „Fluxus events"[131], były często improwizowane i zachęcały widzów do interakcji, a przez artystów Fluxusu celowo określane słowem „wydarzenia" (ang. events), aby odróżnić je od happeningów i innych form sztuki opartej na performansie. W dużej mierze polegały one na tworzeniu zestawów lakonicznych pisemnych instrukcji „Event scores" (pol. partytury wydarzeń), nazwanych w ten sposób, by podkreślić fakt, że

[127] http://umsnjip.ch/december1952.htm, dostęp: 08.09.2024.
[128] E. Kowalska-Zając, *Zobaczyć muzykę. Notacje polskiej partytury*, Łódź 2019, s. 155.
[129] Ibidem.
[130] hasło: Stockhausen Karlheinz, [w:] Polska Biblioteka Muzyczna, https://polskabibliotekamuzyczna.pl/encyklopedia/stockhausen-karlheinz, dostęp: 08.09.2024.
[131] K. Kedmey, *What Is Fluxus?*, [w:] https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-fluxus-movement-art-museums-galleries, dostęp: 08.09.2024.

odnosiły się do kompozycji muzycznych[132]. Partytura artystów Fluxus, opracowana na podobnej zasadzie jak partytura muzyczna, pozwalała artyście pokierować wykonawcę dzieła, które można zrealizować w dowolnym momencie[133]. Artyści Fluxusu często używali nie formy notacji muzycznej, ale słowa pisanego, aby każdy mógł wykonać ich instrukcje. „W gatunkach intermedialnych, które wykraczają poza obszar muzyki, zapis pełni więc odmienną funkcję aniżeli w gatunkach czysto muzycznych. Nie jest tylko pośrednikiem pomiędzy kompozytorem i wykonawcami, opisem utworu czy przepisem na utwór. Może być też zbiorem reguł, których powinni przestrzegać wykonawcy, aby mogła zaistnieć kompozycja [...]"[134]. Artyści Fluxusu starali się tworzyć partytury, które celebrowałyby znajome dźwięki i materiały codzienności[135]. Działania opisywane w event scores miały nierzadko charakter banalny, np. parzenie herbaty, spacer, obserwacja ludzi. Fluxus kładł nacisk na to, że sztuka nie powinna być wyniosła czy elitarna, może raczej wynikać z prostych gestów i doświadczeń. „Partytury zostały stworzone w konwencji, którą cechuje nacisk na jak największą dostępność i efektywność. Fenomen event scores polegał właśnie na tym, że ciągle utrzymując konceptualną i strukturalną jedność, nawet przy najprostszej strukturze, mogły one spowodować najróżniejsze rezultaty. Tworzyło to sytuację maksymalnego stopienia sztuki z życiem: konkretny odtwórca nie był potrzebny do wykonywania partytur, ponieważ miały one samoistnie miejsce każdego dnia"[136]. Event scores obecne były w twórczości artystów takich jak Mieko Shiomi, Robert Watts, George Brecht, Yoko Ono czy Nam June Paik[137]. Ściśle związane z muzyką, zarówno pod względem inspiracji, jak i struktury, były swego rodzaju minimalistycznymi scenariuszami, które mogły być realizowane przez każdego, w dowolnym miejscu i czasie, często z dużym marginesem interpretacji. Wywodziły się z idei rozszerzenia muzyki poza tradycyjne dźwięki i instrumenty, co było zgodne z eksperymentalnym podejściem awangardowych kompozytorów, takich jak John Cage, który wywarł ogromny wpływ na artystów grupy Fluxus. W 2008 r. w Museum of Contemporary Art, w Roskilde, w Danii odbyła się wystawa zatytułowana *Fluxus Scores and Instructions: The Transformative Years, "Make a salad",* prezentująca obszerny zbiór partytur oraz stworzonych przez grupę Fluxus[138], przybliżająca ich funkcję, procesy tworzenia i sposoby

[132] Ibidem.
[133] Ibidem.
[134] E. Kowalska-Zając, op. cit. s.137.
[135] D. Johnson, *Artist Instructions These artworks aren't finished until you participate.* [w:] https://www.moma.org/magazine/articles/407, dostęp: 20.12.2022.
[136] A. Brylska, *Fenomen event scores,* [w:] https://glissando.pl/artykuly/fenomen-event-scores, dostęp: 10.10.2024.
[137] Ibidem.
[138] *Fluxus Scores and Instructions,* https://www.e-flux.com/announcements/39238/fluxus-scores-and-instructions, dostęp: 02.01.2025.





działania. W przestrzeni wystawy można było zapoznać się z różnymi formami event scores: partyturami w tradycyjnym muzycznym sensie, instrukcjami dotyczącymi wydarzeń lub występów, opisami aranżacji sytuacji lub instalacji, jak również partyturami będącymi dziełem samym w sobie.

> „Część kluczowych przemian w muzyce XX wieku wynika z wprowadzenia elementu przypadku i nieokreśloności wybranych fragmentów utworu przy nienaruszonej, ustalonej formie całości. [...] To właśnie z aleatoryzmu wywodzi się poniekąd muzyka graficzna, tworzona głównie przez Romana Haubenstocka-Ramatiego, Anestisa Logothetisa, Roberta Morana, Sylvano Bussottiego i Bogusława Schaeffera. Partytury muzyki graficznej w niczym nie przypominają (jednoznacznego!) zapisu muzycznego; wypełnione są różnymi znakami i symbolami, które – na zasadzie sugestii – mają pobudzić wyobraźnię wykonawcy i zainspirować go do nowych skojarzeń, oryginalnych rozwiązań, zaskakujących interpretacji"[139].

Kończąc niniejszy rozdział, chciałbym podkreślić, że zarówno w przytoczonych przykładach realizacji artystycznych skoncentrowanych na dźwięku, jak również w moich pracach, istotnym zagadnieniem jest redefiniowanie sposobów odbioru medium dźwiękowego, przy jednoczesnym traktowaniu zjawisk dźwiękowych jako równoprawnego elementu sztuk wizualnych. W aktualnej sztuce dźwięk często funkcjonuje zupełnie autonomicznie, stanowi nie tylko uzupełnienie obrazu, ale jest równorzędnym środkiem wyrazu. Artyści wizualni eksplorują jego fizyczną formę, strukturę, sposoby percepcji i wpływ na inne zmysły niż sam słuch. Twórcy tacy jak wspominany wcześniej Max Neuhaus, ale również Bill Fontana czy Janet Cardiff tworzą przestrzenne kompozycje dźwiękowe, w których dźwięk wpływa na odbiór przestrzeni, architektury i otoczenia. Inni twórcy, m.in. Chris Watson, czy Francisco López często wykorzystują nagrania terenowe, które przekształcają w dzieła sztuki dźwiękowej. Artyści sytuujący się na granicy sztuki z muzyką eksperymentalną, tacy jak Ryoji Ikeda, Alvin Lucier czy Christina Kubisch, posługują się hałasem, ciszą i dźwiękami codzienności oraz dekonstruują tradycyjne formy muzyczne.

W polskich instytucjach i galeriach sztuki dźwięk pojawia się coraz częściej. „Sprawiło to kilka czynników: krzyżujące się zainteresowania badawcze różnych dyscyplin (casus Studia Eksperymentalnego Polskiego Radia, interesujący nie tylko muzyków i muzykologów, ale

[139] J. M. Hodor, *Graficzne kody muzyki Bogusława Schaeffera,* [w:] Antagonizmy kontrolowane. Rozmowy i eseje o muzyce współczesnej. Sacrum Profanum 2018, red. J. Topolski, Warszawa 2018, s. 46.

– ze względu na działalność Oskara Hansena – także kuratorów i artystów), zainteresowanie kompozytorów nową publicznością oraz nowymi przestrzeniami produkcji artystycznej (Anna Zaradny czy Paweł Mykietyn) [...]”[140]. Można tutaj przywołać wystawę w Pawilonie Polskim w Wenecji, gdzie podczas Biennale Sztuki w 2024 r. prezentowana była audiowizualna instalacja wideo pt. *Powtarzajcie za mną II*[141] zrealizowana przez ukraiński kolektyw Open Group, a w 2013 r. wystawiana była instalacja dźwiękowa pt. *Everything Was Forever, Until It Was No More*[142] Konrada Smoleńskiego. Podczas Biennale Architektury w 2012 r. Katarzyna Krakowiak, artystka zajmująca się rzeźbą i architekturą, zaprezentowała rzeźbę dźwiękową pt. *Making the walls quake as if they were dilating with the secret knowledge of great powers*[143], która zdobyła wyróżnienie La Biennale di Venezia.

Każdy z przytoczonych artystów podejmuje temat dźwięku lub zagadnień muzycznych w nieco inny sposób: od dokumentacyjnej autentyczności wynikającej z wykorzystywanych nagrań terenowych, przez eksplorację tradycyjnej formy notacji, po eksperymenty dźwiękowo-przestrzenne, co pokazuje, jak bardzo zróżnicowane i inspirujące może być wykorzystanie sfery akustycznej w sztuce. Zjawisko dźwięku w sztuce współczesnej jest wielowymiarowe, łączy tradycję z innowacją, zaangażowanie społeczne z eksperymentem technologicznym. Dzięki wykorzystaniu nowoczesnych technologii, eksperymentom z formą i interaktywnością, a także integracji z przestrzenią, dźwięk staje się medium o ogromnym potencjale. Z tym większą ciekawością możemy obserwować obecny rozwój technologii cyfrowych umożliwiający tworzenie interaktywnych projektów dźwiękowych czy projektów opartych na algorytmach generatywnych, a także interakcji z widzem poprzez czujniki i systemy AI. Poznając i analizując najbardziej inspirujące mnie zjawiska skoncentrowane na dźwięku stopniowo przekształcałem moje doświadczenia muzyczne i przenosiłem je w przestrzeń sztuki audiowizualnej: „Moim instrumentem jest fortepian, więc pewnie siłą rzeczy nie potrafię oderwać się od sentymentu jego brzmień, jednak zawsze sprowadzam wykonania do podstawowych układów lub preparacji, aby nie zakrywały otoczenia dźwiękowego, w którym są osadzane lub nawet były jego częścią. W pewnym okresie zacząłem zauważać, że samo otoczenie dźwiękowe nadaje kontekst instrumentom, jest areną ich brzmienia i wpływa na wyobraźnię słuchacza – może brzmi to dość banalnie, ale wielu muzyków o tym zapomina. Moje zainteresowania technologicznym obszarem produkcji muzycznej pomogły mi w stopniowym przewartościowaniu mojego języka muzycznego i skierowaniu się w rejony, w których kończy się muzyka i zaczyna się dźwięk”[144].

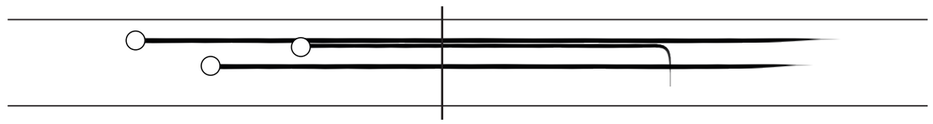
[140] https://cowidac.artmuseum.pl/pl/path/sound-in-art, dostęp: dostęp 28.01.2025.
[141] https://culture.pl/pl/wydarzenie/pawilon-polski-na-60-biennale-sztuki-w-wenecji, dostęp: dostęp 28.01.2025.
[142] https://labiennale.art.pl/wystawy/ewfuiwnm, dostęp: dostęp 28.01.2025.
[143] http://katarzyna-krakowiak.com/making-the-walls-quake, dostęp: dostęp 28.01.2025.
[144] J. Doroszenko (w rozmowie z M. Dziewanowska-Pachowska), *Holistyczne*... op. cit.



Jacek Doroszenko
*Master & Apprentice*
instalacja dźwiękowa

podczas wystawy pt.
*Rezydenci*
w duecie z Ewą Doroszenko,
Galeria Propaganda,
Warsaw Gallery Weekend,
Warszawa, 2017





3.

# Intermedia i sztuka wideo – inspiracje i wpływy

## 3.1 Pomiędzy mediami

> „W ostatnim czasie granice między gatunkami sztuki stają się płynne lub, dokładniej mówiąc, ich linie demarkacyjne często na siebie zachodzą”[145].

Moja praktyka artystyczna, począwszy od multimedialnego dyplomowego aneksu magisterskiego pt. *Estetyczny interfejs pamięci,* obronionego w 2007 r., do chwili obecnej oraz część artystyczna pracy doktorskiej mają wyraźny charakter intermedialny. U podstaw moich twórczych działań leży bowiem tendencja do zgłębiania relacji kształtujących się pomiędzy różnymi mediami. Stworzone przeze mnie w latach 2007-2025 projekty audiowizualne, instalacje dźwiękowe, prace wideo oraz projekty internetowe skupiają się przede wszystkim na punktach styku dźwięku, obrazu i przestrzeni oraz na tym, co powstaje w wyniku ich wzajemnego przenikania się.

W tym miejscu należy zaznaczyć, że definicje pojęcia „medium” w sztuce różnią się od siebie w zależności od czasów, w których tworzyli artyści, pisali filozofowie i teoretycy kultury. Między innymi, wspomniany we wcześniejszym rozdziale Duchamp radykalnie zmienił znaczenie pojęcia medium w sztuce, odrzucając tradycyjne techniki malarskie i rzeźbiarskie na rzecz idei i konceptu. Jego twórczość redefiniowała medium jako proces myślowy, a nie tylko materialny nośnik dzieła. Uznaje się, że Duchamp wprowadził pojęcie „ready-made”[146], czyli „gotowego przedmiotu”, który przez akt wyboru artysty staje się dziełem sztuki[147]. „Ready-mades to ostateczny wniosek, który Duchamp wyciągnął z aktu odrzucenia sztuki jako działalności wytwórczej i zwątpienia w istnienie jakiegoś głębszego sensu życia

[145] T. Adorno, *Sztuka i sztuki: wybór esejów,* Warszawa 1991, s. 29.
[146] hasło: ready-made, https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803100406900, dostęp: 20.01.2025.
[147] J. Mann, *How Duchamp's Urinal Changed Art Forever,* [w:] https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-duchamps-urinal-changed-art-forever, dostęp: 16.12.2022.

w ogóle”[148]. Wykorzystanie gotowych przedmiotów całkowicie przekształciło rozumienie słowa medium – zamiast farb i płócien, Duchamp sięgał po rzeczy codziennego użytku, nadając im nowy kontekst artystyczny. Najbardziej znanym przykładem „ready-made” jest *Fountain* (1917)[149] – ikoniczna praca Duchampa, w której artysta posłużył się porcelanowym pisuarem. Obrócony i podpisany „R. Mutt, 1917” pisuar Duchamp umieścił w galerii, zmieniając jego funkcję, a poprzez takie działanie, uczynił sam akt wyboru przedmiotu i osadzenie go w galeryjnym kontekście zabiegiem artystycznym. Koncepcja wykorzystywania zwykłych przedmiotów w kontekście sztuki uderzyła w sedno ówczesnego jej rozumienia[150]. W swojej praktyce Duchamp postulował również, że to, co jest sztuką, może być definiowane przez artystę. Transformacja roli artysty od tego, który tworzy do takiego, który wybiera jest często postrzegana jako początek ruchu w kierunku sztuki konceptualnej[151]. Fontanna Duchampa została zdjęta z wystawy, jego sprzeciwienie się tradycji wywołało oburzenie, jednak działanie artysty uznawane jest obecnie za jedno z najbardziej przełomowych w sztuce XX wieku. Innym przykładem twórczości redefiniującej pojęcie medium są artystyczne działania niemieckiego malarza, grafika i literata, Kurta Schwittersa[152]. Artysta zasłynął ze swoich działań na granicy mediów, łączących różne dziedziny sztuki. Jego twórczość obejmowała poezję dźwiękową, malarstwo, rzeźbę, architekturę, a nawet performans[153], co czyni go jednym z prekursorów sztuki intermedialnej. Najważniejszym pojęciem związanym ze Schwittersem jest „Merz”, czyli koncepcja integrująca różne media, m.in. kolaż, typografię, rzeźbę i performans. Termin „Merz” stanowiący fragment słowa „Kommerz”, znalezionego w gazecie, stał się jednocześnie nazwą całej jego interdyscyplinarnej twórczości[154]. „Schwitters w pewnym momencie słowem «Merz» zaczął nazywać wszystkie swe prace, wraz z tą, którą czasem określał dziełem swego życia – słynną instalacją zwaną *Merzbau*”[155], czyli rzeźbiarsko-architektoniczną instalacją budowaną w domu Schwittersa, w Hanowerze, od lat 20. XX wieku. Była to przestrzeń, w której kolaż przechodził w rzeźbę, a rzeźba w architekturę. Ta najbardziej monumentalna praca artysty w czasie II wojny światowej uległa niestety zniszczeniu, jednak Schwitters kontynuował leżące u jej podstaw idee tworząc podobne realizacje w Norwegii i Anglii. Hans Richter pisał o niej w ten sposób: „Na drugim piętrze domu, który Schwitters otrzymał w spadku, znajdowały się w końcu korytarza drzwi prowadzące do niezbyt dużego

[148] H. Richter, op. cit. s. 146.
[149] https://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573, dostęp: 16.12.2022.
[150] Ibidem.
[151] https://www.tate.org.uk/art/art-terms/r/readymade, dostęp: 16.12.2022.
[152] H. Richter, op. cit. s. 389.
[153] https://msl.org.pl/kurt-schwitters, dostęp: 16.12.2022.
[154] https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/merz, dostęp: 16.12.2022.
[155] M. Borusiewicz, [w:] katalog towarzyszący wystawie *Kurt Schwitters,* Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 2004, s. 6.



pokoju. Pośród tego pokoju stała abstrakcyjna rzeźba gipsowa. Wtedy, to znaczy około 1925 r., wypełniała mniej więcej jedną czwartą pomieszczenia i sięgała do sufitu. [...] nie była to taka sobie zwykła rzeźba, lecz żywy, z dnia na dzień zmieniający się, dokumentarny wizerunek samego Schwittersa, a także jego przyjaciół. Schwitters wyjaśnił mi na czym rzecz polega i wówczas spostrzegłem, że cała rzeźba jest po prostu kompozycją rozmaitych zagłębień”[156]. Schwitters eksperymentował również z językiem, czego przykładem jest słynny utwór *Ursonate* (1922–1932)[157] – czteroczęściowa kompozycja dźwiękowa. Był to rodzaj intermedialnego działania łączącego muzykę, poezję, a ze względu na konieczność stosowania specyficznej interpretacji głosowej podczas odczytu artysta włączył w jego obszar także i elementy performansu. Poprzez zastosowanie w nim wyłącznie abstrakcyjnych sylab i dźwięków[158], oraz elementów kompozycji muzycznej, utwór stanowił jednocześnie eksperyment poezji dźwiękowej. Zainspirowany był pracami dadaistów, zwłaszcza Raoula Hausmanna, który eksperymentował z poezją fonetyczną[159]. Całość opierała się na rytmicznych i dźwiękowych eksperymentach, które wymagają od wykonawcy precyzyjnej interpretacji wokalnej – zmiennej intonacji, rytmiki i dynamiki: „Podobnie jak w przypadku kolaży, do których używał znalezionych przedmiotów i materiałów – nie zmieniając ich w żaden sposób – Schwiters poszukiwał wyjściowego materiału dla swojej poezji w pojedynczych dźwiękach, samogłoskach i spółgłoskach. Miejsca, w których znajdował te dźwięki, służą w dziele budzeniu skojarzeń lub wspomnień”[160]. Utwór *Ursonate,* zwany również *Sonatą na Pradźwięki*[161], był początkowo traktowany jako eksperyment awangardowy, ale z czasem zyskał uznanie w kręgach sztuki dźwiękowej, wpłynął na rozwój poezji konkretnej i stał się inspiracją dla późniejszych artystów.

W drugiej połowie XX wieku łączenie różnych form artystycznych i środków wyrazu w ramach jednego dzieła stało się charakterystycznym zjawiskiem widocznym w twórczości artystycznej. Ta innowacyjna, intermedialna strategia działania w obszarze sztuki wynikała z szerszych przemian społecznych, technologicznych i kulturowych, które sprzyjały nowym formom ekspresji artystycznej. „W latach sześćdziesiątych możemy zaobserwować, jak zauważalna i wcześniej tendencja do przenikania się sztuki z życiem nabierała siły i rozmachu [...]. Wciągano w obszar działań artystycznych assemblages, konstrukcje z odrzutów śmietnikowych, rekonstrukcje rozmaitych scenerii z potocznego życia, rekwizyty

[156] H. Richter, op. cit. s. 253-254.
[157] https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/ursonate, dostęp: 16.12.2022.
[158] https://writing.upenn.edu/library/Schwitters-Kurt_URSONATE.html, dostęp: 16.12.2022.
[159] K. Orchard, [w:] katalog towarzyszący wystawie *Kurt Schwitters,* Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 2004, s. 28.
[160] Ibidem.
[161] Ibidem.

i gesty symboliczne, sakralizowano – podnosząc do rangi sztuki – zupełnie prozaiczne przedmioty z codziennego otoczenia człowieka, całe rejony wytworów subkultury, a wreszcie znaczne wielkością przestrzenie otoczenia niczym nie przetworzonego: ulic, środków lokomocji, krajobrazu”[162].

## 3.2 Intermedialność Fluxusu

W XX wieku artyści związani z aktywnie działającymi ruchami awangardowymi zaczęli świadomie przekraczać granice tradycyjnych mediów i kategorii sztuki. W tym czasie powstawały grupy artystyczne skupiające artystów zajmujących się różnymi dziedzinami: sztuką wizualną, nauką czy muzyką. Działania twórcze opierające się na mieszaniu ze sobą różnych mediów, przy jednoczesnych próbach porzucania podziału na ustalone kategorie, takie jak malarstwo, rzeźba, muzyka czy literatura, można określić terminem „intermedia”, zaproponowanym w 1966 r. przez Dick’a Higginsa[163], jednego z członków ruchu Fluxus[164]. Pojęcie intermedia zostało stworzone, aby uchwycić niezliczoną ilość prac artystycznych, których Higgins był świadkiem od końca lat 50. XX wieku, jako aktywny uczestnik środowiska Fluxus[165]. Możemy zatem przyjąć, że termin intermedia odnosi się do dzieł, które nie należą jednoznacznie do jednej dziedziny, lecz znajdują się na pograniczu różnych form, na przykład łączą poezję wizualną z muzyką lub performansem. Eksperymentalne i hybrydowe działania w duchu intermediów pozwalały na swobodniejszy sposób tworzenia, który jednocześnie lepiej odpowiadał na potrzeby artystów. W intermediach istotny był sam proces kreacji, a nie gotowe dzieło. Język poszczególnych mediów wykorzystywanych w działach artystów z kręgu Fluxus nie został porzucony, a jedynie zakłócony[166]. Działania artystów polegały na wykorzystywaniu wielu mediów jednocześnie, które mimo swej autonomii, wchodziły ze sobą w rozmaite relacje. „W swoich pismach Higgins był nieugięty, że intermedia – «inter» w przeciwieństwie do «multi» – nie powinny być mylone z multimediami, w których media współistnieją jednocześnie, ale oddzielnie (w tym celu często podawał przykład współistnienia muzyki, teatru i tańca w operze)”[167]. Należy tu zaznaczyć, że sztuka mediów i sztuka intermedialna to szerokie terminy określające odmienny sposób działania akcentujący użycie konkretnego medium. „Medium (od łacińskiego słowa wskazującego na pośrednika, środek, przekaźnik) w terminologii nowej dziedziny naukowej, zwanej nauką (wiedzą) o komunikowaniu (komunikologią), oznacza narzędzie przekazywania znaków, czyli środek komunikowania”[168]. Sztuka mediów wykorzystuje technologię, szczególnie media elektroniczne, współcześnie na przykład wideo, film, dźwięk i sztukę komputerową. Do sztuki mediów możemy zaliczyć film eksperymentalny i sztukę wideo z lat 60. i 70. XX wieku, instalacje wykorzystujące elektroniczne technologie i współczesne cyfrowe procesy. „Pojęcie sztuki mediów, bądź sztuki medialnej odnosi się w sposób najbardziej bezpośredni i najbardziej zasadny do kompleksu zjawisk artystycznych posługujących się, jako środkiem wyrazu, mediami, czyli mechanicznymi lub elektronicznymi technikami rejestracji, produkcji oraz przekazywania informacji audialnej i wizualnej. W tym sensie do sztuk medialnych należałoby zaliczyć na przykład fotografię, film, wideo, diaporamę, sztukę radiową, sztukę telewizyjną, animację komputerową”[169].

Grupa Fluxus istniała od 1962 r., a jej założycielem, koordynatorem i siłą napędową był Amerykanin urodzony na Litwie, George Maciunas[170]. Wszechstronnie wykształcony Maciunas – studiował architekturę, historię sztuki, projektowanie graficzne i muzykologię – nadał grupie nazwę, opracował jej manifest i zorganizował pierwsze festiwale. Jego energia i zapał były niezwykle istotne dla zjednoczenia tak różnorodnej grupy artystów, w skład której wchodzili między innymi japońska artystka konceptualna Yoko Ono, amerykański kompozytor John Cage, niemiecki artysta Joseph Beuys, francuski artysta Ben Vautier, czy amerykański poeta i teoretyk sztuki, Dick Higgins[171]. Poprzez swoją charyzmatyczną aktywność Maciunas wskazywał kierunek rozwoju sztuki, która – zgodnie z jego założeniami – miała przenikać się z życiem. Płynne granice pomiędzy sztuką i życiem akcentował również w swojej twórczości innowator i geniusz John Cage[172], głównie poprzez wykorzystanie przypadku w kompozycjach muzycznych, wprowadzanie dźwięków otoczenia, odgłosów wydawanych przez własne ciało lub publiczność oraz wykorzystanie przedmiotów codziennego użytku jako instrumentów. „Fluxus był odejściem od świata obrazów, plakatów czy jakichkolwiek innych przekazów czysto ikonicznych (typu pop-artowskiego) ku widowisku muzyczno-teatralnemu. Był zatem równoległą próbą porzucenia przez kompozytorów form stabilnych, wykonywanych zgodnie z partyturą czy ad libitum, na rzecz spektaklu o charakterze para-

[162] B. Kowalska, *Od impresjonizmu do konceptualizmu*, Warszawa 1989, s. 163.
[163] hasło: Dick Higgins, https://zasoby.msl.org.pl/martists/view/1332, dostęp: 29.01.2024.
[164] hasło: Fluxus, https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/Fluxus;3901664.html, dostęp: 29.01.2024.
[165] N. Harren, *The Crux of Fluxus Intermedia, Rear-guard*, [w:] https://walkerart.org/collections/publications/art-expanded/crux-of-fluxus, dostęp: 02.02.2025.
[166] Ibidem.
[167] Ibidem.
[168] T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Warszawa 2006, s. 11.
[169] R. W. Kluszczyński, *Sztuka mediów i sztuka multimediów albo o dwóch złudnych analogiach*, [w:] Ekspansja obrazów. Sztuka i media w świecie współczesnym, red. B. Frydryczak, Warszawa, Zielona Góra 2000, s. 167.
[170] hasło: George Maciunas, https://en.wikipedia.org/wiki/George_Maciunas, dostęp: 10.07.2023.
[171] hasło: Fluxus, https://pl.wikipedia.org/wiki/Fluxus, dostęp: 10.07.2023.
[172] hasło: John Cage, https://en.wikipedia.org/wiki/John_Cage, dostęp: 10.07.2023.

obrzędowym. Jego skrajna postać polega na całkowitym wyeliminowaniu materii muzycznej, zdezawuowaniu instrumentów, wprowadzeniu akcji zastępczych (...) Wzorcem dla Fluxusu był pusty koncert Cage'a 4'33.[173]"

## 3.3 Nam June Paik – od muzyki do elektronicznej telewizji

Lata 60. i 70. XX wieku to czas odkrywczych eksperymentów technologicznych, dynamicznego rozwoju sztuki wideo, filmu, działań intermedialnych i multimedialnych oraz sztuki dźwiękowej. Wieloma aktualnymi mediami posługiwał się często nazywany ojcem sztuki wideo[174], koreańsko-amerykański artysta, Nam June Paik[175]. Wykształcony jako pianista klasyczny, był jedną z najbardziej innowacyjnych i wpływowych postaci w sztuce intermedialnej XX wieku[176]. Jego twórczość, ściśle związana z ruchem Fluxus, zrewolucjonizowała postrzeganie sztuki, technologii i mediów. Jako jeden z pierwszych artystów wykorzystał telewizory i inne media elektroniczne jako narzędzia artystyczne[177]. Pierwsza wystawa Paika, zatytułowana *Exposition of Music – Electronic Television,* która odbyła się w 1963 r. w Galerie Parnass, w Wuppertalu, zapoczątkowała jego przejście od ręcznego przetwarzania taśm audio do eksperymentowania z manipulacją obrazem telewizyjnym[178]. Paik eksperymentował z sygnałem telewizyjnym przy pomocy magnesów, dzięki transmisji satelitarnej, w swoich pracach łączył się z artystami z różnych kontynentów, pracował z taśmą wideo, manipulując obrazem poprzez montaż i eksperymenty z sygnałem analogowym. Artysta traktował formę telewizora kineskopowego nie jako zwykły ekran, ale jako aktywny element rzeźbiarski, tworzył instalacje z telewizorów ułożonych w różne kształty[179]. Jego prace, takie jak np. *TV Buddha*[180], stały się ikonami sztuki współczesnej. Stworzone w 1974 r. dzieło[181] składało się z drewnianej figury przedstawiającej medytującego Buddę, kamery wideo, ustawionej naprzeciw posągu, na żywo transmitującej jego obraz oraz monitora umieszczonego przed

[173] S. Morawski, *Happening (1) Rodowód-charakter-funkcje*, „Dialog. Miesięcznik poświęcony dramaturgii współczesnej", nr 9, Warszawa 1971, s. 125.
[174] Nam June Paik TV Garden, https://www.guggenheim.org/artwork/9537, dostęp: 25.02.2024.
[175] hasło: Nam June Paik, https://pl.wikipedia.org/wiki/Nam_June_Paik, dostęp: 02.03.2024.
[176] Nam June Paik: Driving Media, https://culture.pl/pl/wydarzenie/nam-june-paik-driving-media, dostęp: 25.02.2024.
[177] A. Wolf, *Life And Technology The Binary Of Nam June Paik*, https://gagosian.com/quarterly/2018/10/16/life-and-technology-binary-nam-june-paik, dostęp: 25.02.2024.
[178] https://www.guggenheim.org/artwork/artist/nam-june-paik, dostęp: 25.02.2024.
[179] https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/nam-june-paik/exhibition-guide, dostęp: 25.02.2024.
[180] Ibidem.
[181] Ibidem.



Buddą, który wyświetlał jego własne „odbicie" w czasie rzeczywistym[182]. W efekcie powstała pętla wizualna, w której Budda nieustannie „ogląda" samego siebie. Paik stworzył kilka wersji *TV Buddha,* modyfikował formę i technologię stosując różne rodzaje telewizorów, posągów, kamer. Instalacja była prezentowana w muzeach na całym świecie i pozostaje jednym z najważniejszych dzieł sztuki wideo, które możemy interpretować jako refleksję artysty nad relacją między duchowością a nowoczesną technologią. „W zależności od tego, pod jakim kątem najpierw spojrzysz na TV Buddha, może się wydawać, że Budda po prostu ogląda telewizję. To samo w sobie jest dość głęboką refleksją do rozważenia. Mówi wiele o medytacji, religii, kulcie i tym, jak to wszystko ewoluuje w epoce ciągle zmieniającej się technologii. Ale szybko zdajesz sobie sprawę, że Budda nie tylko wpatruje się w telewizor, ale także w siebie na ekranie z powodu obecności kamery. Wtedy wszystko zaczyna wydawać się niemal trochę złowrogie albo przynajmniej niepokojące[183]". *TV Buddha* pozostaje niezwykle aktualny w epoce Internetu i smartfonów, w czasach, kiedy ludzie nieustannie oglądają własne wizerunki w ekranach i mediach społecznościowych. Praca Paika może być zatem odczytywana na nowo, w kontekście współczesnej kultury cyfrowej i jej wpływu na percepcję rzeczywistości.

Poza instalacjami wykorzystującymi obraz z telewizorów i kamer wideo, Paik zajmował się działaniami performatywnymi. Muzyka odgrywała kluczową rolę w kształtowaniu artystycznej wizji twórcy i miała głęboki wpływ na jego prace. Jako kompozytor, Paik miał solidne podstawy muzyczne, które z biegiem czasu przekształciły się w eksperymenty z dźwiękiem i obrazem. Artysta często współpracował z wiolonczelistką Charlotte Moorman[184] przy wielu performansach, w których dźwięki muzyki i obraz wideo były ze sobą ściśle powiązane[185]. Współpraca Paika z Moorman trwała aż do jej śmierci w 1991 r. Paik stworzył wiele swoich najbardziej znanych dzieł specjalnie na potrzeby występów Moorman[186], w tym *TV Bra for Living Sculpture* (1969), *TV Cello* (1971), *TV Glasses* (1971) i *TV Bed* (1972)[187]. Praca pt. *TV Cello* zbudowana była z trzech telewizorów, których różne kształty i rozmiary spięte razem przypominały kontury wiolonczeli, trzymanej przez Moorman podczas występów. Ekrany telewizorów wyświetlały w trakcie jej gry obrazy filmowe – transmisję na żywo samego występu, transmisję telewizyjną oraz filmy przedstawiające innych wiolonczeli-

[182] hasło: TV Buddha, https://en.wikipedia.org/wiki/TV_Buddha, dostęp: 30.01.2025.
[183] M. Hampton, *TV Buddha*, https://www.sartle.com/artwork/tv-buddha-nam-june-paik, dostęp: 30.01.2025.
[184] hasło: Charlotte Moorman, [w:] https://fluxusmuseum.org/charlotte-moorman, dostęp: 25.02.2024.
[185] K. Kedmey, *What Is Fluxus...*, op. cit.
[186] https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/nam-june-paik/exhibition-guide, dostęp: 25.02.2024.
[187] A. Wolf, *Life And Technology...*, op. cit.

stów[188]. Artysta nie traktował technologii jako przeciwieństwa ciała, badał raczej ich możliwe współistnienie, możliwe konflikty i wzajemne wpływy. Jego twórczość w pewien sposób zapoczątkowała rozwój sztuki nowych mediów, była również zapowiedzią współczesnej ery cyfrowej, w której natura i technologia stapiają się, kształtując nową rzeczywistość.

Warto podkreślić, że wspomniane wyżej przykłady dźwiękowych i medialnych inspiracji w twórczości grupy Fluxus nie obejmują skali zjawiska. Fluxus był ruchem niezwykle różnorodnym i dynamicznym, uczestniczyło w nim wielu artystów płynnie przekraczających granice pomiędzy dziedzinami sztuki i życia, w odmienny sposób eksperymentujących z różnorodnymi formami wyrazu artystycznego oraz podważających obowiązujące konwencje. Działalność ruchu doprowadziła do konieczności ponownego zdefiniowania sztuki w kontekście najnowszych technologii i wpłynęła na rozkwit sztuki nowych mediów.

## 3.4 Nowe media i sztuka wideo – początki

„Odrzucenie medialnych ograniczeń i sięgnięcie po nowe środki techniczne – film, a później video – zbliżyło sztuki plastyczne do sztuk czasowych (arts of time) – sztuk realizujących się w czasie, a nie – jak to ma miejsce w tradycji beaux arts – wyłącznie w przestrzeni. Wczesne filmy z kręgu Fluxusa, jak również filmy Andy Warhola z lat 60. były rejestracją drobnych, często banalnych zdarzeń (*events*), gestów, działań, podobnie jak pierwsze zapisy wideo Vito Acconciego, Johna Baldessari czy Bruce'a Naumana"[189]. Rewolucja technologiczna i medialna doprowadziła do wielu zmian w kulturze, które miały wpływ na pojawienie się prac określanych często sztuką nowych mediów[190] lub sztuką medialną. Powstało wiele definicji sztuki nowych mediów (*new media art*[191]), upowszechnienie tego terminu było procesem związanym z rozwojem technologii i praktyk artystycznych od lat 60. XX wieku. Sztuka nowych mediów nazywana jest również za pomocą innych terminów, takich jak sztuka elektroniczna, sztuka komputerowa, sztuka multimedialna, sztuka technologiczna, czy sztuka cyfrowa[192]. Termin sztuka nowych mediów jest dość pojemny, możemy określić nim praktyki artystyczne wykorzystujące współczesne technologie cyfrowe, elektronikę oraz innowacyjne środki przekazu. „Lata 60. można uznać za złotą dekadę technologicznych eksperymentów, które miały

[188] Ibidem.
[189] G. Dziamski, *Nowe media a sztuka XX wieku*, „Estetyka i Krytyka", nr 1(1/2000), s. 66.
[190] hasło: sztuka nowych mediów, https://pl.wikipedia.org/wiki/Sztuka_nowych_mediów, dostęp: 25.02.2024.
[191] hasło: new media art, https://en.wikipedia.org/wiki/New_media_art, dostęp: 25.02.2024.
[192] P. Zawojski, *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów. Wprowadzenie,* [w:] Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów, red. P. Zawojski, Katowice 2015, s. 12.



swoje przełożenie na rozwój filmu, sztuki wideo, multimedialnych performance'ów, sztuki audialnej i wielu innych hybrydalnych form aktywności twórczej. Wpływ na to miało z pewnością upowszechnienie się przenośnych kamer"[193]. Kluczowymi postaciami, które przyczyniły się do ukształtowania i instytucjonalizacji sztuki nowych mediów byli pionierzy rozwiązań technologicznych w sztuce, tacy jak wspomniany wcześniej, eksperymentujący z telewizorami i elektroniką Paik czy niemiecki artysta awangardowy, Wolf Vostell[194]. Vostell odegrał kluczową rolę w rozwoju sztuki happeningów, działalności ruchu Fluxus oraz wprowadzeniu telewizji i mediów do świata sztuki[195]. Jego twórczość była mocno osadzona w tematyce pamięci historycznej, krytyki konsumpcjonizmu i refleksji nad mechanizmami władzy. Vostell wykorzystywał dekolaż[196] (fr. décollage), czyli destrukcyjną technikę polegającą na „zdejmowaniu warstw" rzeczywistości, np. niszczeniu plakatów, montażu fragmentów gazet czy manipulacji obrazem telewizyjnym. Jego sztuka miała charakter eksperymentalny i często była odpowiedzią na brutalność współczesnego świata, zwłaszcza traumę II wojny światowej i Holokaustu[197]. Vostell tworzył instalacje wykorzystujące ekrany telewizyjne, które zakłócały transmisję lub przedstawiały obrazy w sposób zdeformowany. W pierwszej pracy wykorzystującej technikę dekolażu, *TV De-collage. No. 1* (1958-1959)[198], „Vostell umieścił sześć monitorów telewizyjnych w drewnianej skrzyni i zasłonił je białym płótnem. Drobne nacięcia na płótnie pozwalały dojrzeć ukryte za nim telewizory"[199]. Wiele prac Vostella wpisuje się w pojęcie sztuki wideo[200], czyli gatunku sztuki współczesnej wykorzystującego technologię wideo jako podstawowe medium ekspresji. Gatunek ten powstał w latach 60. XX wieku wraz z upowszechnieniem się przenośnych kamer wideo skierowanych do szerokiego spektrum użytkowników, a które umożliwiły artystom eksperymentowanie poza instytucjonalnymi ramami kina czy telewizji; „[...] warto się przez moment zastanowić, co właściwie oznacza pojęcie sztuka video? Jest to tym ciekawsze, że sztuka video rozdzieliła to, co w tradycji beaux arts było nierozdzielne: oddzieliła sztukę od pomysłowego, zręcznego wykonawstwa, oddzieliła art od artfull. Artystyczne techniki wykorzystywane w różnych programach telewizyjnych uatrakcyjniały te programy, ale nie czyniły z nich dzieł sztuki, natomiast prace zaliczane do sztuki video bardzo często posługiwały się prostymi, ubogimi i świadomie nieartystycznymi środkami wyrazu. Fakt, że coś jest artystyczne nie oznacza automatycznie, że jest sztuką. Wiek XX zaczął utożsamiać sztukę

[193] M. Ryczkowska, *Redefinicja sztuki i nowe media – Fluxus*, „Annales UMCS", XV, 2017, s. 57.
[194] hasło: Wolf Vostell, https://zkm.de/de/person/wolf-vostell, dostęp: 25.02.2024.
[195] https://smak.be/en/artists/wolf-vostell, dostęp: 25.02.2024.
[196] hasło: Decollage, https://pl.wikipedia.org/wiki/Decollage, dostęp: 25.02.2024.
[197] G. O'Brien, *Tv Guide: Wolf Vostell Reconsidered*, https://www.artforum.com/features/tv-guide-wolf-vostell-reconsidered-162507, dostęp: 06.07.2023.
[198] https://www.moma.org/collection/works/284439, dostęp: 25.02.2024.
[199] G. Dziamski, *Nowe media...*, op. cit. s. 70.
[200] hasło: video art, https://en.wikipedia.org/wiki/Video_art, dostęp: 25.02.2024.

z czymś innym niż środki artystyczne (z intencją, świadomością, kontekstem sztuki), a duży wpływ na tę zmianę, jak pokazuje sztuka video, miały nowe środki techniczne”[201].

Sztuka wideo często kwestionuje tradycyjne narracje obowiązujące w sztukach wizualnych, skupiając się na procesie, czasie, percepcji oraz relacji między technologią a człowiekiem. Przykładem klasycznej pracy z gatunku sztuki wideo jest *Sun in Your Head (Television Decollage)*[202] Vostella. W zrealizowanej w 1963 r.[203], siedmiominutowej pracy wideo artysta wykorzystał obrazy pochodzące z popularnych niemieckich programów telewizyjnych manipulując nim za pomocą różnych technik, m.in. przy użyciu magnesów[204]. Rejestrując transmisję telewizyjną bezpośrednio na ekranie, Vostell przedstawiał wycinek programu telewizyjnego tamtego okresu, a jednocześnie zakrzywiając obraz telewizyjny podważał wiarygodność telewizji jako medium informacyjnego. „Telewizja zmieniła nasz stosunek do obrazu, obraz stał się czymś innym niż był dotąd. Trudno, żeby tej zmiany nie dostrzegli artyści i żeby telewizja pozostała poza zasięgiem ich zainteresowań. Jeżeli chcesz wejść w krytyczną relację z telewizyjnym (medialnym) społeczeństwem, musisz uczestniczyć w telewizyjności[205]”. Eksperymentalne prace Vostella wykorzystujące obraz telewizyjny wskazywały, że telewizja może być nie tylko narzędziem przekazu, ale również materiałem, który poddawany jest artystycznej dekompozycji. W ten sposób artysta rozwijał nowe formy narracji w obrębie gatunku video art, w których tradycyjne granice między rzeczywistością a medialną symulacją stawały się płynne, a odbiorca był zmuszony do krytycznego spojrzenia na wiarygodność źródeł prezentowanych treści. Rozwijające się medium wideo przyciągało twórców zaangażowanych w inne dziedziny sztuki – artystów związanych z filmem, fotografów, performerów, artystów konceptualnych i dźwiękowych. Wśród nich znaleźli się m.in. Vito Acconci, Valie Export, John Baldessari, Peter Campus, Doris Totten Chase, Maureen Connor, Norman Cowie, Dimitri Devyatkin, Frank Gillette, Dan Graham, Gary Hill, Joan Jonas, Bruce Nauman, Nam June Paik, Bill Viola, Shigeko Kubota, Martha Rosler, William Wegman i wielu innych[206]. W latach 80. i 90. XX wieku większe możliwości w zakresie rejestracji, edycji i produkcji prac filmowych wpłynęły na pojawienie się w obrębie sztuki wideo koncepcji przestrzennych i różnego rodzaju wideo-instalacji. Takie rozwiązania zaczęły pojawiać się w pracach takich artystów, jak Matthew Barney, Pipilotti Rist i Bill Viola[207].

[201] G. Dziamski, *Nowe media...*, op. cit. s. 74.
[202] https://www.eai.org/titles/sun-in-your-head-television-decollage, dostęp: 25.02.2024.
[203] https://zkm.de/en/artwork/sun-in-your-head-0, dostęp: 25.02.2024.
[204] I. Matrone, *Wolf Vostell. L'arte e il video: l'alterazione come denuncia*, http://www.luxflux.net/wolf-vostell-larte-e-il-video-lalterazione-come-denuncia-in-progress-claudia, dostęp: 06.07.2023.
[205] G. Dziamski, *Nowe media...*, op. cit. s. 70.
[206] https://en.wikipedia.org/wiki/Video_art, dostęp: 06.07.2023.
[207] hasło: video art, https://www.britannica.com/art/video-art, dostęp: 06.07.2023.



## 3.5 Bruce Nauman – repetycje

> „Wideo, ze względu na swoją złożoną, wielomedialną genezę, od samego początku i w stopniu większym niż w przypadku wcześniej stworzonych mediów, skłaniało do traktowania go jako twór intermedialny, to znaczy taki, który nie zbiera w sobie charakterystycznych cech różnych rodzajów sztuki (resp. różnych mediów), lecz uruchamia i podtrzymuje dialog pomiędzy nimi”[208].

Innowatorem, którego intermedialna twórczość jest mi szczególnie bliska jest Bruce Nauman[209], jeden z najwybitniejszych amerykańskich artystów konceptualnych[210] i pionier sztuki wideo. Twórczość Naumana to studium ludzkiej kondycji, języka, absurdu i psychologicznego napięcia. Jego prace wideo, powstałe głównie w latach 60. i 70. XX wieku, rewolucjonizowały rozumienie medium, traktując je nie jako narzędzie narracji, lecz jako pole eksperymentu z ciałem, czasem i percepcją[211]. W latach 60. artysta tworzył serię prac wideo, w których rejestrował siebie, w swoim studio, podczas wykonywania różnych prostych działań. Praca z ruchem, dźwiękiem i obrazem pozwalała mu na tworzenie wielowymiarowych doświadczeń, w których medium wideo pełniło rolę zarówno dokumentacyjną, jak i performatywną[212]. Stosowanie różnorodnych zabiegów, m.in. synchronizacji lub intencjonalnego braku synchronizacji dźwięku z obrazem wprowadzało widza w stan dezorientacji[213]. Przykładem może być praca wideo *Lip Sync* (1969)[214], w której artykulacja słów przez artystę jest zestawiona z przesunięciem dźwiękowym, co podkreśla absurdalność i niejednoznaczność komunikacji. W kolejnych pracach wideo Naumana, np. *Elke Allowing the Floor to Rise Up Over Her, Face Up* (1973)[215], czy *Tony Sinking into the Floor, Face Up, and Face Down* (1973)[216] jego rolę często przejmowali aktorzy wykonujący różnorodne ćwiczenia zaplanowane przez artystę lub odczytujący napisany przez niego tekst.

[208] R. W. Kluszczyński, *Film - wideo - multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999, s. 76.
[209] https://www.eai.org/artists/bruce-nauman/biography, dostęp: 10.08.2023.
[210] hasło: Bruce Nauman, https://mediateka.u-jazdowski.pl/galeria-specjalna/bruce-nauman, dostęp: 06.07.2023.
[211] T. Walsh, *Bruce Nauman*, [w:] https://www.moma.org/artists/4243-bruce-nauman, dostęp: 10.08.2023.
[212] B. Borthwick, *Bruce Nauman: Raw Materials*, [w:] https://www.tate.org.uk/art/artists/bruce-nauman-1691/raw-material, dostęp: 10.08.2023.
[213] https://www.moma.org/collection/works/107669, dostęp: 06.07.2023.
[214] Ibidem.
[215] https://www.eai.org/titles/elke-allowing-the-floor-to-rise-up-over-her-face-up, dostęp: 10.08.2023.
[216] https://www.eai.org/titles/tony-sinking-into-the-floor-face-up-and-face-down, dostęp: 10.08.2023.

Z uwagi na moje własne artystyczne zainteresowania oraz dźwiękowy charakter części artystycznej mojej pracy doktorskiej od dłuższego czasu intrygowały mnie prace Naumana, w których artysta podkreśla stosowane przez siebie zabiegi w warstwie dźwiękowej. Medium dźwięku w praktyce artystycznej Naumana pojawiało się niekiedy w formie czystych prac audio, innym razem jako element filmów wideo lub dużych instalacji architektonicznych[217]. Inspiracje muzyką minimalistyczną (np. Steve'a Reicha czy Philipa Glassa)[218] znajdują odzwierciedlenie w podejściu Naumana do wideo. Jego prace charakteryzują się powtarzalnymi sekwencjami i pętlami[219], które nie tylko nadają rytm, ale także podważają tradycyjne pojęcie narracji. Powtarzalność działa jak medytacyjny mechanizm odsłaniający nowe warstwy znaczeniowe w pozornie prostych czynnościach. W przestrzennych instalacjach artysty, szczególnie w *Raw Materials* (2004), instalacji stworzonej specjalnie dla Turbine Hall w londyńskiej Tate Modern[220], dźwięk współgrał z architekturą kreując immersyjne środowisko. Głos artysty oraz język stanowiły „surowce" (ang. raw materials) dzieła, przy użyciu których artysta badał granice komunikacji oraz relacje między ciałem, przestrzenią i percepcją[221]. Wykorzystując powtarzające się frazy, wypowiadane w sposób agresywny, tworzył atmosferę psychicznego dyskomfortu, eksplorował temat przemocy, strachu i emocjonalnego napięcia. Krytyk sztuki, Adrian Searle, tak opisuje swoje doświadczenia związane z bezpośrednim odbiorem pracy w przestrzeni Turbine Hall: „Pomysł Naumana zrodził się, jak rozumiem, z ciągłego niskiego szumu, który przecieka do Hali Turbin z działającej podstacji elektrycznej, która nadal zajmuje część południowej strony dawnej elektrowni Bankside. Nauman był bardzo świadomy tego, że Hala Turbin jest komorą dźwięku i tego, w jaki sposób hałas zarówno zalewa przestrzeń, jak i jest w niej rozpraszany i rozprowadzany. Raw Materials to w równym stopniu rzeźba, co cokolwiek innego. Sprawia, że jesteś całkowicie świadomy objętości przestrzeni i tego, gdzie się w niej znajdujesz. Stałem się intensywnie świadomy własnego ciała i jego orientacji – tego, czy stoję nieco po lewej czy prawej stronie, bliżej lub dalej od jednego mówcy lub drugiego, śledząc postęp i odwrót różnych głosów, gdy szedłem. Przez większość czasu spoglądałem w dół i szedłem powoli, jak człowiek, który upuścił monetę lub stracił ukochaną osobę"[222]. W *Raw Materials* Nauman wykorzystał 22 nagrania tekstów zaczerpniętych z wcześniejszych prac, które obejmują prawie 40 lat jego

[217] B. Borthwick, op. cit.
[218] A. Hervol, *Bruce Nauman*, https://nothingtoseeness.de/en_EN/artist/bruce-nauman.257055, dostęp: 12.08.2023.
[219] C. Grammatikopoulou, *Repetitive actions, mumbled whispers: Some notes on Bruce Nauman*, [w:] https://interartive.org/2012/10/bruce-nauman-repetition, dostęp: 12.08.2023.
[220] https://www.tate.org.uk/art/artworks/nauman-raw-materials-t12541, dostęp: 12.08.2023.
[221] https://en.wikipedia.org/wiki/Bruce_Nauman, dostęp: 12.08.2023.
[222] A. Searle, *Inside the mind of Bruce Nauman*, [w:] https://www.theguardian.com/culture/2004/oct/12/1, dostęp: 10.08.2023.



kariery[223], między innymi z pracy *Raw Material „MMMM"*[224] – instalacji wideo, w której artysta łączy ruch ciała i ćwiczenia wokalne. Auroreferencyjne nagrania[225] wypełniające industrialną halę Tate Modern stanowiły absurdalne, poetyckie lub konfrontacyjne frazy takie jak: „Get out of my mind, get out of this room", „Run from fear, fun from rear", „Thank you, thank you, thank you"[226]. Poszczególne zdania nakładały się na siebie, zanikały lub wyłaniały, w zależności od ruchu widza, który stawał się aktywnym uczestnikiem dzieła. Projektant graficzny Peter Campbell trafnie opisuje swoje obcowanie z instalacją Raw Materials wskazując na istotny dialog jaki Nauman prowadził z mistrzami awangardy: „Surowcem Raw Materials są nagrania pochodzące z utworów, które Nauman stworzył w ciągu ostatnich czterdziestu lat, a ta nowa praca wciąż styka się ze starą awangardą (Duchamp, Beckett, Cage), a jej aleatoryczna estetyka sprawia, że jest to coś w rodzaju dzieła z epoki. Nauman rozpoczął karierę z założeniem, że jako artysta, wszystko, co działo się w jego pracowni, było sztuką: widać, że ready-mades Duchampa, niskorozdzielcza partytura Cage'a i taśmy Krappa, wszystkie one zabarwiłyby przestrzeń wokół tej pozycji"[227]. W tej instalacji, tworzącej swego rodzaju chmurę słów, fraz i zdań, można również odnaleźć nawiązania do prac Merce Cunningham, Meredith Monk, La Monte Young, Steve'a Reicha i Philipa Glassa[228].

## 3.6 Kontemplacje Billa Violi

W latach 70. medium sztuka wideo zaczęła być szerzej wykorzystywana przez artystów eksperymentujących z technologią, performansem i instalacjami. Video art ewoluował w tamtym czasie od czysto eksperymentalnych rejestracji w stronę narzędzia bezpośredniej krytyki społecznej, badań nad percepcją i eksploracji tożsamości. Medium wideo było często używane do rejestracji działań konceptualnych i performatywnych, m.in. w twórczości Naumana, czy Abramović i Ulaya. Artyści zaczęli wykorzystywać wideo w pracach krytykujących media, władzę i konsumpcjonizm, m.in. w pracy Marthy Rosler, *Semiotics of the Kitchen* (1975)[229], w której artystka prezentuje przedmioty kuchenne w sposób agresywny

[223] B. Borthwick, op. cit.
[224] https://www.mcba.ch/en/collection/raw-material-mmmm, dostęp: 10.08.2023.
[225] M. Spens, *Bruce Nauman: Raw Materials*, [w:] https://www.studiointernational.com/bruce-nauman-raw-materials, dostęp: 20.08.2023.
[226] M. Auping, *Sound Thinking: Bruce Nauman at The Turbine Hall*, [w:] https://www.artforum.com/features/sound-thinking-bruce-nauman-at-the-turbine-hall-170549, dostęp: 20.08.2023.
[227] P. Campbell, *Bruce Nauman's Raw Materials*, [w:] https://www.lrb.co.uk/the-paper/v26/n21/peter-campbell/at-tate-modern, dostęp: 20.08.2023.
[228] https://blogs.uoregon.edu/brucenauman/influences, dostęp: 20.08.2023.
[229] https://www.macba.cat/en/obra/r2821-semiotics-of-the-kitchen, dostęp: 03.10.2024.

i ironiczny, komentując stereotypy płciowe[230] czy w wideo-performansie *Media Burn* (1975)[231] autorstwa kolektywu artystycznego Ant Farm[232]. Wideo *Media Burn* zawiera rejestrację performansu, w trakcie którego jadący samochód uderzył w stos telewizorów, tym samym w czytelny sposób symbolizując sprzeciw wobec nadmiernej dominacji mediów w społeczeństwie[233]. W rozwijającej się sztuce wideo moją uwagę przyciągają prace badające temat percepcji czasu oraz wykorzystujące stopniowo pojawiające się zaawansowane techniki rejestracji filmowej, takie jak zwolnione tempo, zapętlenia i manipulacje obrazem. W tym kontekście wyraźnie wyróżnia się twórczość Billa Violi, amerykańskiego artysty i „pioniera sztuki wideo, który przyczynił się do rozwoju tego medium oraz do uznania wideo za nową formę wypowiedzi artystycznej"[234]. W swojej praktyce, korzystając z technologii wideo, Viola badał naturę ludzkiej świadomości[235]. We wczesnych pracach, takich jak *The Reflecting Pool* (1977–1979)[236], czy instalacja *Reasons for Knocking at an Empty House* (1982)[237] artysta łączył filozoficzne dociekania z eksploracją fizycznego środowiska[238]. W wideo *The Reflecting Pool* artysta eksplorował relację między czasem, percepcją i tożsamością poprzez poetyckie powiązanie obrazu, dźwięku i symboliki wody[239]. W subtelnej, trwającej 7 minut pracy, Viola połączył medytacyjną estetykę z technologiczną innowacyjnością. Film rozpoczyna się sceną, w której mężczyzna (sam Viola) wychodzi z lasu i staje na krawędzi basenu[240]. Następnie wykonuje skok do wody, jednak zamiast wpaść do niej, jego ciało zamiera w powietrzu, zawieszone w bezruchu, podczas gdy otoczenie (woda, drzewa, światło) oraz dźwięk nadal się zmienia. Stopniowo postać zaczyna zanikać, pozostawiając samą wodę w basenie, odbijającą drzewa i ciemniejące niebo[241]. Viola zastosował niestandardowe techniki edycji obrazu, takie jak spowolnienie, zamrożenie ruchu i płynne przenikanie elementów rzeczywistości. Ścieżka dźwiękowa zastosowana w filmie składała się z odgłosów natury, takich jak szmer wody, śpiew

[230] Ibidem.
[231] hasło: Media Burn, https://pl.wikipedia.org/wiki/Media_Burn, dostęp: 03.10.2024.
[232] https://www.eai.org/artists/ant-farm/titles, dostęp: 03.10.2024.
[233] https://www.eai.org/titles/media-burn, dostęp: 03.10.2024.
[234] M. Brewińska, *Bill Viola*, https://zacheta.art.pl/pl/wystawy/bill-viola, dostęp: 09.09.2024.
[235] Ch. Knight, *Bill Viola, pioneer video artist who explored nature of human consciousness, dies at 73*, [w:] https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2024-07-13/bill-viola-dead-video-artist, dostęp: 09.09.2024.
[236] https://www.moma.org/collection/works/120413, dostęp: 03.10.2024.
[237] https://www.artic.edu/artworks/122701/reasons-for-knocking-at-an-empty-house, dostęp: 03.10.2024.
[238] https://www.artic.edu/artworks/108765/the-reflecting-pool-collected-works, dostęp: 14.09.2024.
[239] https://www.mcba.ch/en/collection/the-reflecting-pool-from-the-reflecting-pool-collected-work-1977-80, dostęp: 14.09.2024.
[240] S. Bode, *The light plane over The Reflecting Pool*, [w:] https://www.fvu.co.uk/read/the-light-plane-over-the-reflecting-pool, dostęp: 14.09.2024.
[241] M. Tribe, *Remembering Bill Viola (1951–2024)*, [w:] https://www.frieze.com/article/remembering-bill-viola-1951-2024, dostęp: 09.09.2024.



ptaków, szum liści, podkreślających kontemplacyjny charakter dzieła. Istotny wydaje się również symboliczny wymiar relacji między człowiekiem i wodą, która często pojawia się w pracach tego artysty. W instalacji *Moving Stillness: Mount Rainier 1979* (1979)[242] Viola wykorzystał nagrania audio i wideo, by zmierzyć się z problemami rozumienia przez człowieka świata przyrody[243]. Instalacja, zaaranżowana w zaciemnionym pomieszczeniu, składała się z basenu wypełnionego wodą, zawieszonego ekranu, projektora i systemu audio. Projektor z trzema oddzielnymi wiązkami (po jednej dla czerwonego, zielonego i niebieskiego światła) wysyłał obraz góry Rainier na powierzchnię wody, który następnie odbijał się i docierał do tylnego ekranu projekcyjnego[244]. Okresowo zakłócana powierzchnia wody deformowała obraz pejzażu, co akcentowało ważną cechę natury – jej kruchość[245]. Ścieżka z zarejestrowanym pejzażem dźwiękowym dodatkowo podkreślała nieustanną zmienność przyrody. Późniejsze prace Violi, m.in. instalacje wideo *Five Angels for the Millennium* (2001)[246], *Ocean Without a Shore* (2007)[247], *Martyrs (Earth, Air, Fire, Water)* (2014)[248] jeszcze wyraźniej pokazują, że sztuka wideo może być nie tylko medium narracyjnym, ale również przestrzenią do indywidualnego przeżywania egzystencjalnych doświadczeń. Instalacje Violi często przypominały współczesne ikony, w których obraz, ruch i dźwięk współtworzył niemalże mistyczną atmosferę[249]. Dziennikarz gazety The Guardian Jonathan Jones posumował dorobek artysty tuż po jego śmierci stwierdzając, że Viola: „odłożył na bok polityczne kwestionowanie ery mediów czy ironię na temat popkultury, by po prostu wykorzystać dostępną mu technologię do rozwiązania tych samych dylematów, przed którymi stajemy w sztuce od epoki kamienia łupanego. Czym jest bycie żywym i umieranie? Czy istnieje coś po śmierci? Czy mamy duszę? [...][250]". Ze względu na moje zainteresowania cyfrowymi technologiami przeznaczonymi do rejestracji, produkcji i ekspozycji prac audio i wideo, w twórczości Violi ciekawi mnie przede wszystkim specyficzne połączenie emocjonalności z nowoczesnymi rozwiązaniami technologicznymi w obszarze filmu. Artysta używał techniki spowolnienia ruchu pozwalającej widzowi dostrzec najdrobniejsze emocje i gesty, prace prezentował w formie

[242] https://artbridgesfoundation.org/artworks/viola-moving-stillness-mount-rainier-1979, dostęp: 19.10.2024.
[243] https://www.jamescohan.com/exhibitions/bill-viola9, dostęp: 14.09.2024.
[244] Ibidem.
[245] https://www.artrabbit.com/events/bill-viola-moving-stillness, dostęp: 19.10.2024.
[246] https://www.tate.org.uk/art/artworks/viola-five-angels-for-the-millennium-t11805, dostęp: 19.10.2024.
[247] https://www.pafa.org/museum/exhibitions/bill-viola-ocean-without-shore, dostęp: 19.10.2024.
[248] https://www.tate.org.uk/art/artworks/viola-martyrs-earth-air-fire-water-t14507, dostęp: 19.10.2024.
[249] Ch. Knight, *Bill Viola, pioneer video...*, op. cit.
[250] J. Jones, *Bill Viola made video art ask the biggest, most universal questions*, [w:] https://www.theguardian.com/artanddesign/article/2024/jul/15/bill-viola-appreciation, dostęp: 14.09.2024.

wielkoformatowych projekcji oraz w formie wielokanałowych instalacji. Jego dzieła wykraczały poza standardową percepcję filmu czy sztuki nowych mediów, tworząc poruszające doświadczenia, angażujące widza na wielu płaszczyznach, nie tylko w sferze wizualności.

## 3.7 Dźwięki i obrazy duetu Steina i Woody Vasulka

Ostatnim przywołanym przeze mnie przykładem wczesnych działań intermedialnych, bezsprzecznie mających wpływ na moją artystyczną działalność oscylującą pomiędzy różnymi mediami, są prace wyjątkowego duetu Steiny and Woody'ego Vasulka[251]. Steina Vasulka (ur. 1940, Islandia)[252] to skrzypaczka i eksperymentatorka wideo, zainteresowana relacją dźwięku i obrazu. Bohuslav „Woody" Vasulka (1937–2019, Czechy)[253] był inżynierem obrazu badającym możliwości elektronicznej manipulacji wideo. Ich twórczość, rozwijana od lat 60., obejmuje eksplorację syntezy obrazu i dźwięku, manipulacji elektronicznych oraz interakcji technologii z percepcją widza[254]. Vasulkowie byli założycielami słynnej nowojorskiej galerii The Kitchen[255]. Celem powołania tej awangardowej instytucji było prezentowanie sztuki eksperymentalnej, wideo, performansu oraz wizjonerskich prac z innych dziedzin sztuki[256]. Obecnie program The Kitchen koncentruje się na wystawach wschodzących artystów oraz promowanie prac o charakterze eksperymentalnym[257]. Współpraca duetu Vasulka była kluczowa dla rozwoju eksperymentalnej estetyki wideo, w której obraz przestawał być wyłącznie dokumentacją rzeczywistości, a stawał się abstrakcyjną formą sztuki generowanej przy użyciu rozwijających się, współczesnych technologii. Artyści korzystali z syntezatorów obrazu, oscyloskopów i cyfrowej modulacji sygnału, co pozwalało im przekształcać obrazy wideo w niejednoznaczne wizualne formy[258]. Eksperymentowali z automatyzacją obrazu sugerując, że przyszłość sztuki leży w generowanych komputerowo strukturach wizualnych. Poprzez pionierską współpracę z inżynierami zmierzali w kierunku wynalezienia nowych urządzeń, odpowiednich do zastosowania w elektronicznym obrazowaniu, nie tylko modyfikacji istniejących rozwiązań[259]. W związku ze specyfiką mojej audiowizualnej twórczości,

[251] https://en.wikipedia.org/wiki/Steina_and_Woody_Vasulka, dostęp: 14.12.2024.
[252] Ibidem.
[253] Ibidem.
[254] https://www.tate.org.uk/audio/steina-and-woody-vasulka-latent-perceptions, dostęp: 14.12.2024.
[255] hasło: The Kitchen, https://en.wikipedia.org/wiki/The_Kitchen_(art_institution), dostęp: 14.12.2024.
[256] https://monoskop.org/The_Kitchen, dostęp: 14.12.2024.
[257] https://thekitchen.org/about, dostęp: 16.12.2024.
[258] https://wro2013.wrocenter.pl/site/pl/works/steinawoodyvasulkausa, dostęp: 16.12.2024.
[259] Ibidem.

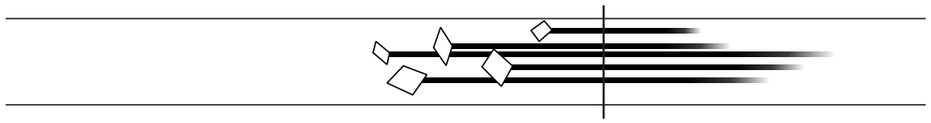


moją uwagę szczególnie przyciągnęły samodzielne działania Steiny Vasulka. Po stworzeniu pionierskich prac z Woodym na początku lat 70-tych, Steina kontynuowała własne badania w obrębie transformacji obrazu, przestrzeni i dźwięku poprzez dynamiczne połączenie technologii cyfrowych, urządzeń mechanicznych i naturalnego krajobrazu[260]. Steina już w latach 70. zaczęła traktować wideo jako instrument łącząc dźwięk z obrazem w performansach, takich jak *Violin Power* (1970–1978)[261], gdzie gra na skrzypcach generowała elektroniczne obrazy w czasie rzeczywistym. Edukacja muzyczna Steiny wpłynęła na jej prace wideo, instalacje i performanse przypominające wizualne kompozycje dźwiękowe, w których obraz zachowuje się jak fala dźwiękowa. Na początku eksperymentów z *Violin Power*[262] Steina używała procesorów skanujących do modulowania fal dźwiękowych w postprodukcji, w późniejszym okresie pracowała ze skrzypcami ZETA MIDI i oprogramowaniem Image/ine do bezpośredniej manipulacji materiałem wideo w czasie rzeczywistym[263].

Podsumowując niniejszy rozdział chciałbym zaznaczyć, że przytoczone w nim przykłady prac i działań stanowią niewielki zbiór zagadnień z obszaru sztuki intermedialnej, w której zarówno praktyki wideo i audio zajmują ważne miejsce. Inspirując się tendencjami awangardowymi w swojej twórczości staram się badać zmienność ludzkiej percepcji, zarówno w warstwie wizualnej, jak i akustycznej. W swoich pracach wideo często manipuluję czasem i zapętlam obraz, co odzwierciedla estetyczne i konceptualne nawiązania do zabiegów typowych dla wczesnej sztuki wideo. Czerpiąc z dziedzictwa tamtego okresu reinterpretuję ówczesne osiągnięcia artystyczne umieszczając proponowane przeze mnie narracje w kontekście współczesnych technologii cyfrowych, szczególnie tych związanych ze środkami masowego przekazu, sieciami teleinformatycznymi, systemami dozoru czy infrastrukturą mediów. Dzięki temu moje prace nie tylko odnoszą się do historii eksperymentów medialnych, ale jednocześnie stanowią odrębne próby definiowania sposobów, w jakie cyfrowa kultura kształtuje nasze doświadczenie rzeczywistości. Przywołane przykłady dzieł i użytych w nich mediów nie tylko dokumentują postęp technologiczny w sztuce, ale także stają się narzędziem refleksji nad jego konsekwencjami.

Problemy klasyfikacji różnorodnych działań w sztuce są wpisane w jej historię. Wyraźnie widoczna jest jednak interdyscyplinarność jako jeden z kluczowych kierunków rozwoju sztuki współczesnej, odzwierciedlający złożoność cywilizacji w jej obecnej kondycji, z jej kulturowymi, społecznymi i technologicznymi aspektami. Hybrydowe zjawiska powstające na styku mediów opierają się nie tylko na ich syntezie, ale tworzą własną tożsamość zawierającą zestaw praktyk oraz pole odniesień.

[260] https://www.eai.org/artists/steina/biography, dostęp: 16.12.2024.
[261] Y. Spielmann, *Violin Power*, http://www.see-this-sound.at/works/107.html, dostęp: 18.12.2024.
[262] https://americanart.si.edu/artwork/violin-power-77216, dostęp: 18.12.2024.
[263] https://zkm.de/en/artwork/violin-power-1, dostęp: 18.12.2024.





4.

# Krajobraz
# – inspiracja i motyw

## 4.1 Pejzaż na płótnie

Klasyczna edukacja artystyczna jaką odebrałem w ramach studiów magisterskich na Wydziale Malarstwa Akademii Sztuki Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie (2002–2007) miała istotny wpływ na mój stosunek do sposobów postrzegania otoczenia, w tym – krajobrazu. Tradycyjny obraz na płótnie, ze wszystkimi jego zasadami i kontekstami, był punktem wyjścia do wielu moich działań w obszarze sztuki wizualnej i audiowizualnej. Na podstawie obserwacji i badań, których dokonywałem od początku swojej drogi twórczej, doszedłem wówczas do ogólnego wniosku, że głównym zadaniem realizowanym na przestrzeni wieków przez twórców w obszarze sztuk wizualnych jest wyrażanie stosunku człowieka do rzeczywistości. W obrazach powstałych w minionych epokach można odnajdywać szereg wątków odnoszących się do różnorodnych zagadnień społecznych, politycznych czy religijnych, kontekstów i wartości kulturowych, zmieniających się wraz z upływem czasu, zazwyczaj jednak stawiających człowieka w miejsce osi narracji. Mnie jednak – być może również poprzez moją fascynację osiągnięciami na polu współczesnej fizyki – interesowały wówczas głównie przykłady sztuki z różnych okresów, które nie ukazywały człowieka jako podmiotu, ale raczej podejmowały wątek całościowego przedstawienia scenerii wydarzeń, ukazywały wartości naturalnego otoczenia bez kontekstu postaci ludzkiej.

Motyw pejzażu w sztuce na przestrzeni stuleci przechodził różnorodne przemiany. W sztuce starożytnej pełnił on rolę drugorzędną w porównaniu z tematami eksponowanymi na pierwszym planie, rzadko traktowano krajobraz jako samodzielny motyw, służył on raczej jako arena istotniejszych tematów religijnych, politycznych czy wizerunkowych. Pojęcie pejzażu pojawiało się stopniowo, a ewolucja jego znaczenia w czasach nowożytnych następowała powoli. W nowożytnym malarstwie pejzaż zazwyczaj stanowił tło dzieła plastycznego pełniąc funkcję narracyjną bądź dekoracyjną[264]. Zdarzały się wyjątki, takie jak renesansowe działa

[264] M. Rzepińska, op. cit., s. 89.

Leonarda da Vinci: „Zainteresowanie Leonarda florą, fauną, zjawiskami atmosferycznymi, jest raczej wyjątkowe w sztuce włoskiej i łączy go z malarstwem północy. Ani w Rzymie, ani w Toskanii nie znalazł kontynuatorów tego aspektu swej twórczości. Krajobraz (nigdy jako rodzaj autonomiczny) rozwinie się w malarstwie weneckim, ale będzie w nim zawsze nurt dekoracyjno-teatralny, daleki od chtonicznego realizmu Leonarda, który w przyrodzie szukał nie dekoracyjnej wspaniałości, lecz wewnętrznego pulsu życia i ogólnych praw rozwojowych”[265].

Nowożytne definicje pejzażu były różnorodne, rozumiano go jako dekoracyjny element sztuki lub literatury, malarskie przedstawienie scenerii, ale również jako widok roztaczający się przed oczami obserwatora. Koncentrowano się głównie na fragmentach tego widoku pomijając jego całościowy wymiar, postrzegano go jako zbiór części składowych, drzew, łąk, skał, budynków, rzek. Nowe ujęcie terminu „pejzażu” pojawiło się wraz z rozwojem filozoficznym i estetycznym, a przede wszystkim humanistycznym, doprowadzając do wyodrębnienia samodzielnego gatunku. Naturalne otoczenie jednostki, jako wartość bardziej autonomiczna, doszła do głosu dopiero w XVI i XVII wieku, w sztuce artystów włoskich, flamandzkich i holenderskich[266]. „Brueghel pierwszy w malarstwie europejskim ukazał pejzaż, związany z porą roku, dnia, rodzajem pogody, efektami światła i atmosfery, zobaczony po laicku, nie przez pryzmat sakralny i bajeczny, jak widzieli go malarze niemieccy okresu reformacji – najznakomitsi przez Brueghlem pejzażyści”[267]. W Niderlandach, gdzie tworzyli artyści tacy jak Jacob van Ruisdael, uznawany za jednego z najwybitniejszych pejzażystów w XVII wieku, zaszła najistotniejsza zmiana polegająca na wyznaczeniu krajobrazu jako głównego tematu, a postaci ludzkich jedynie jako niewielkich elementów podporządkowanych potędze natury[268]. W najbardziej charakterystycznych dla twórczości Jacoba van Ruisdaela obrazach, takich jak *Haarlem z wydm na północnym zachodzie*, *Pejzaż z młynem wodnym* czy *Krajobraz nad wodospadem,* inspirowanych potęgą przyrody, istotny wydaje się głównie wymiar emocjonalny[269]. W XVIII-wiecznej Anglii motyw pejzażu odgrywał kluczową rolę w sztuce, literaturze i filozofii, stanowiąc istotny element kulturowego rozwoju tego okresu[270]. Było to związane zarówno z wpływami europejskimi, jak i rodzimą modą na zakładanie parków wokół pałaców oraz zainteresowaniem angielską wsią, a popularne angielskie ogrody krajobrazowe, naśladujące dziką przyrodę, stały się atrakcją ówczesnych elit[271]. W odróżnieniu od geometrycznych i symetrycznych ogrodów francuskich, ogród angielski

[265] Ibidem.
[266] Ibidem, s. 198.
[267] Ibidem.
[268] Ibidem, s. 246-247.
[269] https://pl.wikipedia.org/wiki/Jacob_van_Ruisdael, dostęp 02.01.2024.
[270] U. Eco, *Historia piękna*, Poznań 2012, s. 242.
[271] https://en.wikipedia.org/wiki/English_landscape_garden, dostęp 02.01.2024.



cechował się dużą swobodą, jego układ opierał się na próbach odwzorowania nieregularności i przypadkowości naturalnego krajobrazu[272]. Przykładami takich rozwiązań są słynne klasyczne ogrody na terenie Wielkiej Brytanii, np. Blenheim Palace w hrabstwie Oxfordshire, Stourhead w hrabstwie Wiltshire, Stowe w Buckinghamshire czy Bowood w Wiltshire. Ogród angielski, choć w rzeczywistości stanowiący precyzyjnie zaaranżowaną imitację naturalnego krajobrazu, dawał wrażenie nieregularnego i dzikiego. Inspirowany był nie samą naturą, ale nierzadko również i jej reprezentacjami, na przykład widokami zaczerpniętymi z obrazów Claude'a Lorrain'a czy Jacob'a van Ruisdael'a[273].

Koncepcje filozoficzne i estetyczne wypracowywane w XVIII-wiecznej Anglii również miały wpływ na kształtowanie się ogólnych tendencji związanych z postrzeganiem naturalnego krajobrazu. W swoim dziele *Dociekania filozoficzne o pochodzeniu naszych idei wzniosłości i piękna* (*A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful,* 1757)[274] Edmund Burke wyodrębnił kategorię „wzniosłości” jako uczucia, które rodzi się w nas w kontakcie z przerażającymi widokami, np. morzem w czasie sztormu, górskiej przepaści, burzy w lesie, w środku nocy. Burke definiował wzniosłość jako uczucie pełne podziwu i przerażenia jednocześnie[275]. Filozofowie tacy jak Immanuel Kant i Friedrich Schelling[276] interesowali się w większym stopniu stosunkiem człowieka do natury i krajobrazu[277], a w swoich pismach zajmowali się tematem doświadczania wzniosłości i piękna pojawiających się podczas obcowania z przyrodą, w naturalnym otoczeniu. „Uczucie wzniosłości charakteryzuje się zasadniczą cechą: jest to uczucie wielkości, która poraża. Jeśli zaś staje się ono udziałem podmiotu zdolnego do dojrzałych sądów estetycznych, porażenie to ustępuje miejsca refleksji, że mimo ogromu zjawiska ja, ta oto mała jednostka, pozostaję bezpieczny, gdyż najwyraźniej siły w otaczającym mnie świecie rozłożone zostały w taki sposób, ażeby wszystkie tworzące przyrodę obiekty ożywione i nieożywione znalazły w niej swoje miejsce”[278]. Koncepcje filozoficzno-estetyczne miały duży wpływ na kolejne pokolenia artystów, m.in. romantyków takich jak Caspar David Friedrich. W XIX wieku, w Niemczech, przedstawiana przez malarzy przyroda miała wyrażać jego emocje, wizje, oddawać wymiar metafizyczny. Friedrich w swoich obrazach nie odwzorował bezpośrednio natury, ukazywał ją raczej jako pozaludzką siłę, która powoduje zachwyt, ale przede wszystkim przeraża i wzbu-

[272] https://heritagecalling.com/2022/06/16/what-was-the-english-landscape-movement, dostęp 02.01.2024.
[273] https://en.citaliarestauro.com/english-garden-landscape-garden, dostęp 02.01.2024.
[274] U. Eco, op. cit., s. 290-293.
[275] https://en.wikipedia.org/wiki/A_Philosophical_Enquiry_into_the_Origin_of_Our_Ideas_of_the_Sublime_and_Beautiful, dostęp 02.01.2024.
[276] U. Eco, op. cit., s. 294-297.
[277] Ibidem, s. 239.
[278] M. Żelazny, *Estetyka filozoficzna*, Toruń, 2009, s. 133.

dza respekt[279]. Obrazy tego artysty przedstawiały człowieka jako element wtapiający się w monumentalną skalę natury, który jednocześnie staje w rzędzie z odbiorcą obrazu. Takie ujęcie umożliwiało obserwatorowi kontemplację życia i miejsca jednostki w świecie wspólnie z postaciami przedstawianymi na obrazach[280].

Patrząc na te kilka wymienionych zjawisk z historii sztuki widać wyraźnie, że antropocentryczny model postrzegania natury dominował w malarstwie zachodnim przez stulecia. Osiągnięcie pełnej autonomii pejzażu jako gatunku w malarstwie zbiegło się w czasie z narodzinami impresjonizmu, w którym artyści nie rejestrowali jednak wyłącznie natury, ale koncentrowali się na przedstawianiu subiektywnych wrażeń wynikających z kontemplacji jej zmienności. Problematyka przeobrażeń światła zmieniająca percepcję otoczenia, badanie powiązań kolorystycznych, a w konsekwencji – kwestie formalne obrazu stały się istotniejsze niż wizerunek samego otoczenia.

## 4.2 Krajobraz jako miejsce akcji wideo-partytury

W części artystycznej pracy doktorskiej oraz w swoich wcześniejszych pracach, zrealizowanych od 2014 roku, szczególnie w pracach wideo, starałem się oddawać głos pejzażowi, który stawał się elementem determinującym charakter działania artystycznego, wyznaczającym zakres możliwości performatywnych akcji rozgrywających się w kadrach filmów. Taka strategia twórcza była realizowana między innymi w pracy wideo pt. *It is hard to find a polyphonic body*[281], którą przygotowałem w ramach programu Artist-in-Residence, w Kunstnarhuset Messen, w Norwegii, w 2016 r. Konstrukcja filmu opierała się na wykorzystaniu naturalnego skandynawskiego krajobrazu jako przestrzeni notacji muzycznej. Okolice majestatycznych, norweskich fiordów posłużyły jako środowisko unikalnej partytury utworu wykonywanego przez zestaw instrumentów wirtualnych. Skalisty krajobraz zdeterminował kierunki poruszania się postaci wyznaczającej poszczególne elementy kompozycji muzycznej, w formie obiektów umieszczanych w przestrzeni[282].

[279] U. Eco, op. cit., s. 281.
[280] M. Rzepińska, op. cit., s. 382.
[281] https://doroszenko.com/portfolio/polyphonicbody, dostęp: 20.10.2022.
[282] https://pylon-hub.com/hub/article/jacek_doroszenko_polyphonic-body, dostęp: 20.10.2022.





Jacek Doroszenko
*It is hard to find a polyphonic body*
wideo

podczas wystawy pt.
*Excercises of Listening*
w duecie z Ewą Doroszenko,
Fait Gallery, Brno, CZ
2016

W mojej pracy przemieszczająca się postać umieszcza w naturalnej przestrzeni świetliste elementy, z których każdy stanowił jednocześnie zapis wysokości dźwięku w odniesieniu do wysokości kadru filmowego, a wszystkie elementy wspólnie tworzyły konsonansowy akord, wykonany przez zarejestrowane w filmie instrumenty cyfrowe. Tym samym, możliwości przemieszczania się postaci i jej losowe decyzje wynikające z układu otoczenia wpływały na charakter dźwiękowej kompozycji. Film ten był wynikiem połączenia eksperymentu formalnego z przemyśleniami dotyczącymi deterministycznego charakteru otoczenia, co zaowocowało wyklarowaniem się strategii twórczej umożliwiającej szersze wykorzystanie determinizmu i aleatoryzmu w warstwie formalnej dzieła.

Przeobrażająca się kategoria pejzażu w sztuce świadczy o zmieniających się relacjach człowieka z przyrodą. W romantyzmie natura była lustrem duszy, w XX wieku stała się natomiast polem dekonstrukcji i buntu. Aktualne postawy twórcze, związane z wykorzystaniem motywu pejzażu, zdradzają poczucie odpowiedzialności artystów za kondycję wspólnej przestrzeni egzystencji człowieka, która wynika ze świadomości niekorzystnego wpływu rozwoju cywilizacyjnego prowadzącego do degradacji środowiska naturalnego. Wiadomo już, że para-

dygmat nieograniczonego wzrostu cywilizacyjnego nie może dłużej obowiązywać, a w jego miejsce podejmuje się próby wprowadzania strategii zrównoważonego rozwoju zakładające zmniejszanie negatywnego wpływu na środowisko. Przyszłość naturalnych obszarów naszej planety stoi jednak pod znakiem zapytania. W kontekście tej problematyki jedni twórcy ograniczają się do narzędzi dokumentacyjnych, drudzy wykorzystują narrację krytyczną, a inni biją na alarm.

W pracy *The Glacier Melt Series 1999/2019* (2019)[283] Olafur Eliasson, przedstawiając naturalny pejzaż, podejmuje temat zmian klimatycznych i ich wpływu na środowisko naturalne. Projekt jest serią fotografii, które dokumentują drastyczne topnienie lodowców w Islandii na przestrzeni dwóch dekad. Eliasson wykonał pierwszą serię zdjęć w 1999 r., podczas podróży po Islandii, gdzie sfotografował 33 lodowce. W 2019 r., dwadzieścia lat później, artysta powrócił w te same miejsca, aby ponownie uchwycić te same lodowce. Wyniki jego pracy są poruszającym dowodem na szybkie topnienie lodowców spowodowane postępującymi zmianami klimatycznymi[284]. Innym istotnym dziełem, które nie tylko dokumentuje naturalny krajobraz, ale też proponuje jego alternatywną, post-antropocentryczną wersję jest instalacja *Catharsis* (2019)[285] autorstwa duńskiego artysty, Jakoba Kudsk Steensena[286]. Praca została wystawiona w 2020 r., w londyńskiej Serpentine Galleries[287], w ramach Connect BTS 2020, globalnego publicznego projektu artystycznego zainicjowanego przez południowokoreańską grupę BTS[288]. Oryginalna wersja *Catharsis* została zamówiona przez Pinchuk Art Centre w Kijowie[289]. Immersyjna instalacja została oparta na skanach laserowych i fotogrametrii starodrzewu lasów Ameryki Północnej[290]. Praca rekonstruuje cyfrowo ekosystem lasu, który został niemal całkowicie wycięty. Widzowie poruszając się wśród wielkoformatowych projekcji, doświadczali hiperrealistycznej symulacji przyrody, wzbogaconej o dźwięki nagrane w kilku lasach. W pracy *Catharsis* Steensen odniósł się do własnej koncepcji „powolnych mediów" (ang. slow media), dzięki którym technologie cyfrowe mogą

[283] https://olafureliasson.net/artwork/the-glacier-melt-series-1999-2019-2019, dostęp: 20.10.2022.
[284] E. Hunchuck, *Olafur Eliasson: Planetary Metabolism and the Charismatic Landscapes of the Cryosphere*, [w:] *Flash Art*, https://flash—-art.com/article/olafur-eliasson-planetary-metabolism-and-the-charismatic-landscapes-of-the-cryosphere, dostęp: 20.10.2022.
[285] https://www.jakobsteensen.com/catharsis, dostęp: 07.08.2024.
[286] https://www.jakobsteensen.com/about, dostęp: 07.08.2024.
[287] https://pl.wikipedia.org/wiki/Serpentine_Galleries, dostęp: 07.08.2024.
[288] https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/jakob-kudsk-steensen-catharsis, dostęp: 07.08.2024.
[289] https://new.pinchukartcentre.org/en, dostęp: 07.08.2024.
[290] https://clotmag.com/news/exhibition-catharsis-by-jakob-kudsk-steensen-serpentine-galleries, dostęp: 07.08.2024.



zwracać uwagę na kwestie ekologiczne i tworzyć nowe narracje o przyszłości środowiska[291]. Odmienną strategię artystyczną wykorzystał w swojej instalacji *Tele-present water* (2011)[292] amerykański artysta, David Bowen[293]. W tej kinetycznej realizacji pobierane przez czujniki dane ruchu powierzchni wody na oceanie stają się podstawą ruchu elementów instalacji, odzwierciedlających wysokość fal w czasie rzeczywistym[294]. W ten sposób instalacja umożliwia fizyczne doświadczenie naturalnego ruchu fal zachodzącego w innej części świata[295]. Używając technologii do wyjaśniania naturalnych procesów na język sztuki, Bowen podkreśla kruchość ekosystemów wodnych i potrzebę ich obserwacji.

## 4.3 Pejzaż dźwiękowy

W części artystycznej pracy doktorskiej koncentruję się na roli zmysłu słuchu w procesie doświadczania otoczenia, zwracając również uwagę na pejzaż dźwiękowy (ang. soundscape)[296], najszczelniej otaczającą nas warstwę rzeczywistości, która zwykle traktowana jest jako uzupełnienie tego, co widać. Termin soundscape zaproponował w 1976 r. kanadyjski kompozytor, badacz i pedagog, Raymond Murray Schafer[297]. W obszernej koncepcji Schafera, soundscape to środowisko dźwiękowe, które można poddawać badaniom i dość precyzyjnie określić poprzez zestaw przygotowanych przez niego pojęć. „Do jego opisu i analizy stworzył szereg terminów, między innymi keynote, soundmark czy sygnały i zakłócenia, których wzajemny stosunek decyduje o charakterze «hi-fi» lub «lo-fi» danego pejzażu. Schafer postulował świadome słuchanie i kształtowanie przez człowieka dźwiękowego otoczenia w celu zachowania tej harmonii."[298] Szlakiem wytyczonym przez Schafera podąża amerykański muzyk i badacz, Bernie Krause[299], który od 1968 r. realizuje nagrania i archiwizuje dźwięki przyrody pracując na stanowiskach badawczych w różnych, interesujących z punktu przyrodniczego, miejscach. Krause, jako pionier biofonii, jest również teoretykiem nowej dyscypliny – ekologii pejzażu dźwiękowego oraz autorem ponad pięćdziesięciu albumów zawie-

[291] https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/jakob-kudsk-steensen-catharsis, dostęp: 07.08.2024.
[292] https://www.ntticc.or.jp/en/archive/works/tele-present-water, dostęp: 07.08.2024.
[293] https://www.dwbowen.com/about, dostęp: 07.08.2024.
[294] https://www.dwbowen.com/telepresentwater, dostęp: 07.08.2024.
[295] https://wrocenter.pl/pl/david-bowen-us-tele-present-water, dostęp: 07.08.2024.
[296] https://en.wikipedia.org/wiki/Soundscape, dostęp: 07.08.2024.
[297] hasło: Raymond Murray Schafer, [w:] Polska Biblioteka Muzyczna, https://polskabibliotekamuzyczna.pl/encyklopedia/schafer-raymond-murray, dostęp: 31.01.2025.
[298] K. Stefański, *Raymond Murray Schafer (1933–2021)*, [w:] *Ruch Muzyczny*, 2021, https://ruchmuzyczny.pl/article/1310, dostęp 20.12.2023.
[299] https://en.wikipedia.org/wiki/Bernie_Krause, dostęp 20.12.2023.

rających zarejestrowane naturalne krajobrazy dźwiękowe, projektów interaktywnych czy rzeźb dźwiękowych, realizowanych na zlecenie instytucji sztuki na całym świecie. W lipcu 2014 r. odbyła się premiera *The Great Animal Orchestra: Symphony for Orchestra and Wild Soundscapes,* powstałego we współpracy z Richardem Blackfordem utworu integrującego naturalne krajobrazy dźwiękowe z partiami symfonicznymi. W 2016 r. badacz, we współpracy z United Visual Artists, przygotował intermedialne dzieło pt. *The Great Animal Orchestra*[300] łączące spektrogramy dźwięków lasów, oceanów i sawann z nagraniami terenowymi. Projekt opierał się na wizualizacji „orkiestry" gatunków podkreślając fakt postępującej utraty bioróżnorodności[301]. W 2016 r., w paryskiej Fondation Cartier pour l'Art Contemporain, odbyła się wystawa zainspirowaną twórczością bioakustyka. W wystawie, poza samym Krause, brali udział artyści z całego świata, m.in. Cai Guo-Qiang, Pierre Bodo, Hiroshi Sugimoto, Cyprien Tokoudagba, Adriana Varejão, Raymond Depardon, Christian Sardet, Shiro Takatani, Ryuichi Sakamoto[302], którzy zaprezentowali działania wizualne i dźwiękowe podejmujące temat zagrożonych we współczesnym świecie gatunków zwierząt. Ekologią akustyczną zajmuje się również włoski kompozytor, artysta dźwiękowy i badacz, David Monacchi[303]. Jego interdyscyplinarny projekt łączący sztukę, naukę i aktywizm środowiskowy pt. *Fragments of Extinction*[304] ma na celu rejestrację i ochronę dźwiękowych pejzaży najbogatszych, lecz zagrożonych ekosystemów świata. W ramach swojego projektu Monacchi od 1990 r. utrwala akustyczne dziedzictwo pierwotnych lasów równikowych w Amazonii, Afryce i Południowo-Wschodniej Azji, które znikają na skutek wylesiania, zmian klimatu i działalności człowieka[305]. Badacz używa autorskiego systemu mikrofonów do przestrzennego nagrywania dźwięku w 360 stopniach, pozwalającego na oddanie wrażenia immersyjnej obecności w lesie. Rejestracja krajobrazu odbywa się 24 godziny na dobę, co pozwala na uchwycenie zmienności dźwięków pomiędzy dniem a nocą oraz rytmu przyrody[306]. Wielokanałowe nagrania trafiają do instytucji kultury (muzeów sztuki współczesnej, muzeów historii naturalnej i instytucji muzycznych) i są odtwarzane w ciemnych przestrzeniach, tworząc medytacyjne doświadczenie „zanurzenia" w lesie[307]. Projektowi towarzyszą wykłady, filmy dokumentalne i warsztaty, które mają na celu uwrażliwianie odbiorców na

[300] https://www.legrandorchestredesanimaux.com/en, dostęp 20.12.2023.
[301] https://www.exploratorium.edu/TGAO, dostęp 20.12.2023.
[302] https://www.fondationcartier.com/en/exhibitions/le-grand-orchestre-des-animaux, dostęp 20.12.2023.
[303] https://en.wikipedia.org/wiki/David_Monacchi, dostęp 20.12.2023.
[304] https://www.fragmentsofextinction.org, dostęp 20.12.2023.
[305] https://en.wikipedia.org/wiki/David_Monacchi#Fragments_of_Extinction, dostęp 20.12.2023.
[306] https://zkm.de/en/event/2022/01/david-monacchi-explorative-and-compositional-spaces-for-fragments-of-extinction, dostęp 20.12.2023.
[307] https://ambisonics.iem.at/symposium2009/programm-events/concert/david-monacchi, dostęp 20.12.2023.



kryzys wymierania gatunków. *Fragments of Extinction* to poruszający projekt łączący precyzję nauki z siłą oddziaływania sztuki. Monacchi, utrwalając złożony, naturalny pejzaż dźwiękowy, przypomina, że ochrona przyrody to także walka o zachowanie jej „głosu"[308].

Moja praca nie tylko w bezpośredni sposób odnosi się do klasycznego motywu podejmowanego w sztukach wizualnych, czyli pejzażu, ale również, w sposób pośredni, do krajobrazu dźwiękowego, czy – szerzej rzecz ujmując – do pełniejszego, wielozmysłowego sposobu doświadczania otoczenia, którego ważnym elementem jest dźwięk. Mając na uwadze holistyczny odbiór rzeczywistości koncentruję swoją uwagę na bodźcach akustycznych, wpływających na doznania emocjonalne. „Dźwięk to stały element krajobrazu i przestrzeni geograficznej. Dzięki dźwiękom przeżywanie, doświadczanie i badanie przestrzeni są bogatsze i bardziej uduchowione. Jest to najsilniejszy bodziec, który pobudza naszą pamięć, skojarzenia z danym miejscem. Pojedyncze dźwięki, a przede wszystkim melodie, tworzą atmosferę miejsca, likwidują granice przestrzeni, kształtują charakter krajobrazu"[309].

## 4.4 Otoczenie pełne bodźców

Strategia twórcza oparta na wielozmysłowym doświadczaniu otoczenia, rejestrowania materiału, a następnie selekcji i zestawieniu ze sobą zgromadzonych doświadczeń, uwidoczniła się już w moich wcześniejszych aktywnościach twórczych. Opisaną strategię przyjąłem m.in. przygotowując, wspólnie z Ewą Doroszenko (z którą działam w duecie artystycznym), dwie wystawy w 2023 r., *Overlooked Horizons*[310], w Galerii Pragovka[311], w Pradze oraz *Impossible Horizon*[312], w Foto Forum, w Bolzano, we Włoszech. Przywołane ekspozycje dotyczyły naturalnego krajobrazu, zagrożonego obecnie ekspansywną działalnością człowieka. Dotykały jednocześnie innego istotnego problemu: pośrednictwa obrazów w kontaktach z naturalnym otoczeniem, wynikającego z przeładowania informacyjnego, charakterystycznego dla współczesnej kultury. Aktualnie rzeczywistość tak mocno ukryta jest za zalewającymi nas obrazami fotograficznymi, że coraz trudniejsze jest doświadczanie natury „na żywo".

[308] https://sonicfield.org/fragments-of-extinction-an-eco-acoustic-research, dostęp 20.12.2023.
[309] M. Rypiński, *Dźwięk jako element produktu turystycznego na wybranych przykładach*, „Turystyka Kulturowa", nr 8/2013, Poznań, s. 26
[310] https://doroszenko.com/portfolio/overlooked_horizons, dostęp 12.12.2024.
[311] https://pragovka.com/en/calendar/overlooked-horizons-exhibition-235, dostęp 12.12.2024.
[312] https://foto-forum.it/exhibition-ewa-doroszenko-jacek-doroszenko-impossible-horizon/?lang=en, dostęp 12.12.2024.

Jacek Doroszenko
Ewa Doroszenko
*Overlooked Horizons*

widok wystawy
Pragovka Gallery
Praga, CZ, 2023
fot. Marcel Rozhoň





Jacek Doroszenko
Ewa Doroszenko
*Impossible Horizon*

widok wystawy
Photo Forum
Bolzano, IT, 2023
fot. Samira Mosca





W trakcie pracy nad wystawami rozmyślałem nad zadaniami jakie stoją przed współczesną fotografią, która w budowaniu iluzorycznych wizji pejzażu zajmuje szczególne miejsce. Współczesną kulturę można śmiało określić terminem „cyberkultury", w której podział na obszar wirtualny i realny jest coraz słabiej zauważalny, ponieważ ten wirtualny staje się tak samo realny. „Rzeczywistość cyfrowa zakrzywia percepcję realnego doświadczania naturalnego krajobrazu. Jeśli przyjrzeć się temu procesowi dokładniej, okaże się, że nasz obraz rzeczywistości w dużej mierze opiera się na cyfrowych informacjach, przyjmowanych w formie strumienia"[313]. Problemem ten zauważył i szczegółowo opisał Zygmunt Bauman w swojej książce pt. *Życie na przemiał*. W wyjątkowo przenikliwy sposób przedstawił obraz nadmiaru rzeczy, informacji i bodźców, który sprawia, że przystosowujemy się do szybszego, a przez to powierzchownego postrzegania[314]. Przesyt wizualnych bodźców we współczesnej kulturze sprawia, że stajemy się coraz mniej wrażliwi na nasze otoczenie, w tym na zanikający krajobraz naturalny. Idąc podobnym tropem rozważań, w tytułach przygotowywanych przeze mnie wystaw lub prac artystycznych pojawiał się często termin „horyzontu", rozumiany nie tylko jako linia styku nieba z powierzchnią ziemi, ale przede wszystkim jako zasięg lub granica naszych możliwości percepcyjnych w dobie przeładowania informacyjnego[315].

## 4.5 Spokój, hałas i dysonans w krajobrazie

Większość życia spędzałem dotąd głównie w dużych miastach, m.in. Warszawie, Toruniu, Krakowie, gdzie „zanieczyszczenie" hałasem jest stałym elementem codzienności. Regularnie doświadczałem nadmiernej obecności natężonych dźwięków miejskiego zgiełku, które odbierałem jako niekomfortowe, nierzadko uciążliwe. Powszechnie wiadomo, że hałas może bardzo negatywnie wpływać na zdrowie psychiczne, szczególnie ten doświadczany długotrwale. Oddziaływanie uciążliwych dźwięków nie ogranicza się jedynie do wpływu na psychikę; poza stresem, trudnościami w koncentracji czy problemami ze snem może wywoływać również szereg problemów związanych z układem sercowo-naczyniowym czy narządem słuchu. „Polska przoduje na tle innych państw UE pod kątem zanieczyszczenia hałasem i to nie od dziś. Jedynie Wielka Brytania i Niemcy mają wyższy wskaźnik ludności podatnej na

[313] E. Doroszenko w rozmowie z I. Sponda, *Greif Alumni: Q&A with Ewa Doroszenko and Jacek Doroszenko, Der Greif*, https://dergreif.org/article/greif-alumni-q-and-a-with-ewa-doroszenko-and-jacek-doroszenko, dostęp 22.12.2023.
[314] Z. Bauman, *Życie na przemiał*, Kraków 2006, s. 33.
[315] J. Doroszenko w rozmowie z F. Zambeletti, *Portraying the Land: Ewa & Jacek Doroszenko on fallacies of the visual*, https://koozarch.com/interviews/portraying-the-land-ewa-&-jacek-doroszenko-on-fallacies-of-the-visual, dostęp 05.01.2024.

hałas drogowy w aglomeracjach. Nieco lepiej wypadamy w zestawieniu dotyczącym hałasu przemysłowego, gdzie osiągamy wyniki pozytywniejsze niż dekadę temu. Czy poza miastami jest lepiej? Ani trochę – jesteśmy drudzy w Europie pod kątem liczby eksponowanych osób na hałas drogowy poza aglomeracjami"[316]. Możemy się domyślać, że otoczenie akustyczne było znacznie korzystniejsze przed rewolucją przemysłową, zanim hałas maszyn, fabryk, pojazdów i urządzeń nie zdominował dźwiękowej przestrzeni życia w miastach. Świadomi potrzeby popularyzacji głównych założeń ekologii krajobrazu dźwiękowego – nauki o akustycznych relacjach pomiędzy organizmami żywymi, a ich środowiskiem – współcześni naukowcy starają się w tej dziedzinie badać strukturę krajobrazów dźwiękowych[317]. Analizują także zmiany zachodzące w krajobrazie dźwiękowym, w odniesieniu do zakłóceń środowiskowych na dużą skalę, takich jak przenoszenie siedlisk, toksyn czy rozprzestrzenianie się gatunków inwazyjnych.

W wielu dotychczas stworzonych przeze mnie pracach artystycznych, szczególnie wideo oraz instalacjach, wykorzystywałem materiał dźwiękowy rejestrowany bezpośrednio w krajobrazie. Poszukiwałem spokojnie brzmiących przestrzeni, a także dysonansowych interwałów w naturalnym otoczeniu, niewywołujących jednak większego dyskomfortu. Moje poszukiwania były skupione na odnajdywaniu pozytywnego wpływu pejzażu na ogólny dobrostan człowieka, szczególnie w warstwie dźwiękowej, która w moich realizacjach stanowi jednocześnie dźwiękowy „obraz" egzystencji. Eksponowałem wyraźne zależności pomiędzy człowiekiem i środowiskiem determinującym jego możliwości na wielu płaszczyznach, ukazywałem także wpisaną w nas wszystkich potrzebę harmonijnej koegzystencji w świecie, w którym każdy żyjący organizm ma dla siebie coraz mniej miejsca. W części artystycznej pracy doktorskiej wykorzystałem dźwiękowe nagrania terenowe pochodzące ze wszystkich miejsc, w których zarejestrowałem akcję wideo-partytur: Egilsstaðir w Islandii, Ålvik w Norwegii oraz Pragi w Czechach. Charakterystykę brzmienia wybranych przeze mnie pejzaży można w skrócie opisać kilkoma określeniami: spokojne, szumiące, kojące – to właśnie te dźwiękowe wartości wpłynęły na moje decyzje o wyborze krajobrazów, miejsc wolnych od niespodziewanych dysonansów.

Chciałbym w tym miejscu przywołać twórczość wspominanej wcześniej artystki, Steiny Vasulka, która tworzyła wieloekranowe i wielokanałowe instalacje wideo, bazujące głównie na zarejestrowanych islandzkich krajobrazach i jej występach skrzypcowych[318]. Po

[316] N. Ostrowska, *W poszukiwaniu ciszy – o walce z zanieczyszczeniem hałasem*, https://instytutsprawobywatelskich.pl/w-poszukiwaniu-ciszy-o-walce-z-zanieczyszczeniem-halasem, dostęp: 30.10.2022.
[317] hasło: soundscape ecology, https://en.wikipedia.org/wiki/Soundscape_ecology, dostęp 02.01.2024.
[318] https://artlist.cz/en/umelci/steina-vasulka, dostęp: 18.12.2024.

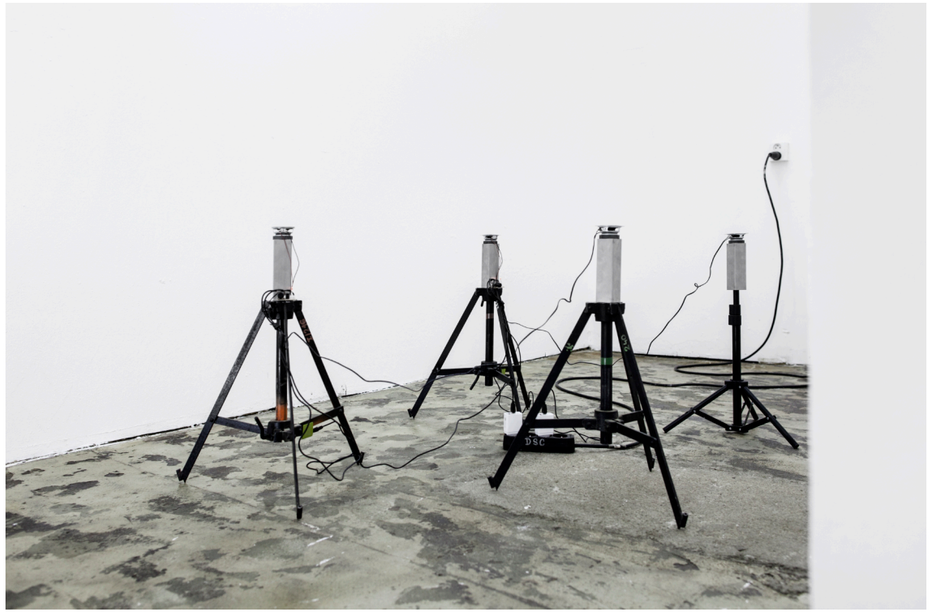


przeprowadzce do Santa Fe (1980) artystka zaczęła integrować krajobrazy południowego zachodu USA i Islandii z technologią. W pracach takich jak *The West* (1983)[319] czy *Orka* (1997)[320] łączyła nagrania przyrody z cyfrową manipulacją, tworząc wielowarstwowe instalacje, które podważały granice między obszarem realnym a sztucznym. W wideo-instalacji *Borealis* (1993)[321] Steina, poprzez wielokanałową projekcję na przezroczystych ekranach, kreowała immersyjne, wielowymiarowe doświadczenie audiowizualne[322]. Praca ta wywodzi się z fascynacji artystki surowymi krajobrazami Islandii, jej rodzimego środowiska, gdzie otoczenie ma formę zarówno potężnych, rwących strumieni, jak i morskich pejzaży. Instalacja *Borealis* składała się z czterech wolnostojących ekranów wyświetlających ruchome obrazy oraz luster i projektorów, które te obrazy rozprzestrzeniały[323]. Każdy z dwóch odtwarzaczy wideo dostarczał jedno źródło obrazu i dwa źródła dźwięku do dwóch projektorów i czterech głośników[324]. Obrazy stawały się widoczne po obu stronach ekranów, tworząc w sumie osiem wizerunków pejzażu. Odbiorca pracy był otoczony dźwiękami i ruchomymi obrazami wody, skał i konfrontowany z oddziaływaniem zarejestrowanych naturalnych elementów przyrody. Obrazy celowo myliły percepcję publiczności, ponieważ woda była pokazana jako płynąca w odwrotnym kierunku, wracając do źródła[325]. Poprzez odwrócone zbliżenia i znaczące spowolnienia audiowizualna symfonia Steiny ukazywała linie brzegowe i rzeki Islandii w nowej perspektywie[326]. Instalacja *Borealis* wywoływała u odbiorców zawroty głowy, dezorientację i zagubienie zmieniając percepcję naturalnego krajobrazu[327].

Celem niniejszego rozdziału było wskazanie najważniejszych kontekstów motywu krajobrazu wiążących się z procesem realizacji części artystycznej mojej pracy doktorskiej. Motyw ten, który ewoluował od tła dla scen religijnych i mitologicznych, aż po samodzielny gatunek, odzwierciedla jednocześnie zmiany kulturowe, filozoficzne i technologiczne zachodzące w miarę rozwoju naszej cywilizacji i następujących po sobie problemów, z którymi się ona zmaga. Historia pojęcia krajobrazu sięga czasów starożytnych, kiedy to było ono używane głównie jako tło lub element dekoracyjny, towarzyszący przedstawianym tematom. Współcześnie natomiast staje się obszarem różnorodnych narracji, w których artyści afirmują przy-

[319] https://www.vasulka.org/Steina/Steina_TheWest/TheWest.html, dostęp: 18.12.2024.
[320] https://www.vasulka.org/Steina/Steina_Orka/Orka.html, dostęp: 18.12.2024.
[321] https://zkm.de/en/artwork/borealis, dostęp: 18.12.2024.
[322] https://widok4.wrocenter.pl/vasulka, dostęp: 18.12.2024.
[323] J. Seijdel, *Borealis*, [w:] https://www.ntticc.or.jp/en/feature/1998/The_Second/Works/borealis.html, dostęp: 18.12.2024.
[324] https://www.vasulka.org/Steina/Steina_Borealis/Borealis.html, dostęp: 18.12.2024.
[325] Ibidem.
[326] G. Youngblood, *Steina Vasulka: The Electronic Sublime*, [w:] https://www.vasulka.org/archive/Vasulkas3/Installations/Borealis/WrittenMaterial/ElectronicSublime.pdf, dostęp: 18.12.2024.
[327] A. Greenberger, *Video Art Giant Steina Gets a Mind-Altering Retrospective*, [w:] https://www.artnews.com/art-news/reviews/steina-survey-mit-list-visual-arts-center-review-1234729267, dostęp: 10.02.2025.

rodę, dokumentują degradację środowiska, a czasem rysują utopijne wizje współistnienia hybryd w przeobrażających się warunkach habitatów. Współczesne technologie cyfrowe umożliwiające wykorzystanie komunikacji pomiędzy urządzeniami czy wspomaganą rozwiązaniami AI analizę obszernych, dynamicznie przyrastających zbiorów danych, otworzyły przed artystami możliwości redefiniowania języka sztuki, również w zakresie klasycznych motywów krajobrazu i pejzażu, na przykład poprzez sztukę generatywną, opierającą się na proceduralności i algorytmach. Obecnie motyw pejzażu stanowi nie tylko pole rozważań estetycznych, jest jednocześnie narzędziem krytyki i refleksji nad antropocenem, widocznym m.in. w pracach *Ice Watch* (2014)[328] autorstwa Eliassona[329] czy instalacji *Ghost Forest* (2021)[330] autorstwa Mayi Lin[331]. W mojej działalności twórczej krajobraz jest przede wszystkim areną eksperymentalnego instrumentarium, najczęściej w bezpośredni sposób wyznaczającą charakter i przekaz intermedialnych realizacji.



Jacek Doroszenko
*Soundreaming environment*
instalacja dźwiękowa

podczas wystawy pt.
*Soundreaming*
w duecie z Ewą Doroszenko,
Jedna Dva Tri Gallery,
Praga, CZ, 2017

[328] https://olafureliasson.net/artwork/ice-watch-2014, dostęp: 18.12.2024.
[329] https://pl.wikipedia.org/wiki/Olafur_Eliasson, dostęp: 18.12.2024.
[330] https://www.mayalinstudio.com/memory-works/ghost-forest-msp, dostęp: 18.12.2024.
[331] https://www.mayalinstudio.com/about, dostęp: 18.12.2024.



5.

# Wideo-partytura krajobrazowa – opis części artystycznej

## 5.1 Elementy realizacji artystycznej

Cześć artystyczną niniejszej pracy doktorskiej stanowi realizacja intermedialna. Składają się na nią cztery elementy:

1.
*Wideo-partytura krajobrazowa. Wyspa*

**Medium: wideo**
**Czas trwania: 2’30”, pętla**
Format wideo: 8K UHD, 7680 × 4320 pikseli
Formaty ekspozycyjne: 4K UHD, 3840 × 2160 pikseli + Full HD, 1920 × 1080 pikseli
Kodowanie: H.264 MPEG-4

2.
*Wideo-partytura krajobrazowa. Fiord*

**Medium: wideo**
**Czas trwania: 5’40”, pętla**
Format wideo: 8K UHD, 7680 × 4320 pikseli
Formaty ekspozycyjne: 4K UHD, 3840 × 2160 pikseli + Full HD, 1920 × 1080 pikseli
Kodowanie: H.264 MPEG-4

3.
*Wideo-partytura krajobrazowa. Ogród*

**Medium: wideo**
**Czas trwania: 3’50”, pętla**
Format wideo: 8K UHD, 7680 × 4320 pikseli
Formaty ekspozycyjne: 4K UHD, 3840 × 2160 pikseli + Full HD, 1920 × 1080 pikseli
Kodowanie: H.264 MPEG-4

4.
*Largo na trzy punkty*

**Medium: instalacja dźwiękowa**
**Czas trwania: pętla**
Rozmiar: dwa stelaże o formatach 210 × 110 x 160 cm, jednostka dźwiękowa zamknięta w obudowie o formacie 50 × 33 x 22 cm
Materiały: kompozycja dźwiękowa w pętli, dwa stelaże stalowe, wzbudniki dźwięku, cewki elektromagnetyczne, sekwencer krokowy, kontroler MIDI, mikrowzmacniacz dźwięku, elementy stalowe, zasilacze, przewody, śruby, mocowania

Tematyka części artystycznej pracy doktorskiej koncentruje się na dwóch problemach, które starałem się omówić w poprzednich rozdziałach. Pierwszym z nich jest szeroko rozumiane zagadnienie *dźwięku* w intermedialnej praktyce charakterystycznej dla sztuki współczesnej. Drugim jest klasyczny motyw w sztuce – *krajobraz,* a precyzyjniej rzecz ujmując, oddziaływanie człowieka i wytworzonej przez niego technologii w otoczeniu. Mając na uwadze odbiorców mojej pracy artystycznej, w tytule *Wideo-partytura krajobrazowa* zaznaczyłem oba zagadnienia w sposób bezpośredni. W poprzednich rozdziałach omówiłem główne wątki i prądy, które skłoniły mnie do stworzenia omawianej intermedialnej realizacji. W niniejszym rozdziale staram się opisać swoje doświadczenia osobiste, przywołać przykłady wcześniej zrealizowanych dzieł oraz rozwój podejmowanych przeze mnie koncepcji, który ostatecznie doprowadził do powstania prezentowanej pracy artystycznej.

## 5.2 Wczesne doświadczenia własne

Neumy, znaki menzuralne, chromatyczne, pauzy, klucze – elementy języka notacji muzycznej zafascynowały mnie jeszcze we wczesnej fazie rozwoju, kiedy w wieku siedmiu lat rozpoczynałem edukację muzyczną uczęszczając na lekcje fortepianu, instrumentów dawnych i inne zajęcia prowadzone w szkole muzycznej. Zastanawiałem się wówczas czy zapis nutowy, poza samą muzyką, może komunikować inne, być może ukryte treści. Jednocześnie obsesyjnie rysowałem przeróżne instrumenty i maszyny do wydawania dźwięków, mechanizmy organów piszczałkowych i kształty pudeł rezonansowych, tworzyłem własne systemy zapisu, kompozycje, wyobrażenia mapy punktów i rytmów. Zapoznając się z rękopisami najważniejszych kompozytorów reprezentujących różne style i czasy, takich jak J. S. Bach, S. Rachmaninow, G. Grissey, I. Xenakis czy K. Penderecki odkrywałem, że w graficznych sposobach przenoszenia myśli muzycznej na papier ukryte są pewne „ludzkie" wskazówki dotyczące charakteru i emocjonalności poszczególnych artystów. Niektóre z zapisów były szalenie impulsywne, świadczące o zmianie nastrojów, inne – niepozbawione szeregu skreśleń, zamazań i poprawianych na bieżąco błędów, natomiast część z nich była pisana pod wysokim rygorem kontroli, praktycznie bez poprawiania, jak gdyby ktoś inny dyktował, a autor jedynie przepisywał ciąg znaków. Niezwykłe w swojej formie wydawały mi się także utwory sakralne zapisywane w notacji neumatycznej, charakterystycznej dla chorału gregoriańskiego[332].

Okres mojego wczesnego rozwoju przypadł jednocześnie na czasy zapowiadające ogromne cywilizacyjne zmiany jakie niosły ze sobą pojawiające się wówczas komputery. Na

[332] Zob. Eugène Cardine, *Semiologia gregoriańska,* Tyniec Wydawnictwo Benedyktynów, 2008.



przełomie lat 80. i 90. po raz pierwszy zetknąłem się z pierwszymi aplikacjami do produkcji dźwięku, językiem MIDI na komputerach Atari, przykładami 8-bitowych kompozycji i tzw. „demosceną"[333]. Moja fascynacja wynikała głównie z pewnego fundamentalnego odkrycia: dzięki komputerom można było wpływać na kompozycję w czasie rzeczywistym, a zmiany były widoczne na ekranach w formie systemów przypominających zaszyfrowane, syntetyczne wersje tradycyjnego zapisu nutowego. W tamtym okresie komputery wśród moich młodych kolegów służyły głównie do przeżywania pierwszych cyfrowych przygód w świecie gier, następowała pokoleniowa zmiana formuły zabawy ograniczającej się do wspólnego obcowania z ekranami w pierwszych kafejkach komputerowych. W moim przypadku gry komputerowe stanowiły jedynie niewielką część fascynacji cyfrowymi reprezentacjami mieniącymi się na kolorowych monitorach. Największe wrażenie wywierała na mnie otwarta stylistyka interfejsów graficznych oraz swoboda środowiska komputerowego przypominająca wartości ze świata współczesnej notacji muzycznej, które poznawałem na lekcjach teoretycznych w szkole muzycznej. Tworzyłem w tamtym okresie pierwsze projekty interfejsów oprogramowania w formie dziecięcych szkiców flamastrami na papierze. Nie spodziewałem się wówczas, że te proste graficzne notatki stanowią zapowiedź rzeczywistości multimedialnej, w której przyjdzie mi codziennie funkcjonować, a przede wszystkim – tworzyć.

## 5.3 Dojrzalsze metamorfozy

Dużo później, w trakcie studiów wyższych w Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, zdałem sobie sprawę, że we wczesnej fazie rozwoju poszukiwałem głównie związków dźwięku z wizualnością i właśnie ten obszar stał się dla mnie źródłem największej inspiracji w późniejszej praktyce artystycznej. Praca z materiałem wizualnym w obszarze dźwięku i – na odwrót – próba implementowania wartości dźwiękowych w sztukach wizualnych stały się moim głównym terenem badań i pracy praktycznej. Pomimo klasycznego toku studiów na Wydziale Malarstwa, poszukiwałem odmiennych rozwiązań formalnych, wynikających z wieloletnich fascynacji i – równocześnie z realizacją cykli malarskich – podejmowałem się działań multimedialnych oraz intermedialnych. W tamtych czasach powstała w krakowskiej ASP Międzywydziałowa Pracownia Intermediów, która była odpowiedzią na moje potrzeby twórcze i umożliwiała mi ukierunkowywanie sposobów pracy z materiałem sztuki przy jednoczesnym wykorzystaniu warstwy dźwiękowej. W miarę postępów na studiach artystycz-

[333] Zob. Tomasz Cieślewicz, Piotr Marecki, *Oni migają tymi kolorami w sposób profesjonalny. Narodziny gamedevu z ducha demosceny w Polsce,* Wydawnictwo Ha!art, 2019

nych rozwijałem także umiejętności w zakresie produkcji dźwięku przy wykorzystaniu technik pojawiającego się wówczas trendu tzw. „home recording" (ang. nagrywanie w domu), który pozwalał na realizację nagrań i produkcji dźwiękowej relatywnie niewielkim kosztem w domowych warunkach, bez konieczności wynajmowania infrastruktury profesjonalnych studiów nagraniowych. Techniki prostej rejestracji oraz powszechnie dostępne oprogramowanie typu DAW (ang. digital audio workstation) wraz ze specjalnymi „wtyczkami" pozwalały mi na tworzenie złożonych kompozycji dźwiękowych oraz udźwiękowienie prac multimedialnych, w późniejszym czasie ten sukcesywnie powiększany zestaw cyfrowych i analogowych narzędzi oraz umiejętności pracy z nimi umożliwił mi realizację projektów na profesjonalnym poziomie.

Pozostawałem jednocześnie pod wielkim wpływem kompozytorów, takich jak Iannis Xenakis, John Cage, Aleksander Skriabin, Pierre Boulez, Arnold Schoenberg, Morton Feldman, Christian Wolff, Ryuichi Sakamoto, a jednocześnie przedstawicieli sceny muzycznej o niekoniecznie klasycznych źródłach wykształcenia, m.in. Taylor Deupree, Carsten Nicolai, Antye Greie, Sasu Ripatti, Jon Hassell, Yannis Kyriakides, Lawrence English, Merzbow i wielu innych. Głębokie zainteresowanie i fascynacje audiowizualną miksturą sztuki z muzyką współczesną podsycały coroczne edycje festiwali Audio Art oraz Unsound, które – szczęśliwym trafem – odbywały się w Krakowie i od samego początku oferowały „wgląd" i „wsłuch" w najnowsze zjawiska zachodzące na styku dyscyplin sztuki.

## 5.4 W stronę interdyscyplinarności

Najprawdopodobniej ta właśnie mieszanka ukierunkowała mnie w stronę praktyk artystycznych wywodzących się jeszcze z lat 60. XX wieku, zaproponowanych przez członków ruchu Fluxus, łączącego sztuki wizualne, poezję, muzykę, performance, happening i dających możliwość wspólnej ekspresji artystom o różnych postawach. Początkowe doświadczenia obcowania z tego rodzaju dziełami, poznawanymi przeze mnie na etapie studiów w zachodnich centrach sztuki (MACBA w Barcelonie czy Neue Nationalgalerie w Berlinie) zrodziły we mnie przedziwną umiejętność „czucia" materii tej sztuki rozumianej jako jedno z fundamentalnych założeń grupy Fluxus, czyli postawę, w której granica pomiędzy sztuką i codziennym życiem zaciera się. Aleatoryczne kompozycje dźwiękowe, abstrakcyjne i absurdalne środki wyrażania sprzeciwu wobec tradycyjnych norm społecznych, sztuka obiektu, np. „Fluxus boxes" (ang. pudełka Fluxus) i działania konceptualne pozostawiały we mnie głębokie ślady, pomagały mi w definiowaniu własnych motywacji i kształtowaniu



postawy twórczej, coraz częściej kierowanej w stronę form obrazu ruchomego łączonego z działaniami interaktywnymi oraz dźwiękiem. Obraz ruchomy stał się później jednym z filarów mojej działalności artystycznej. Opisane w rozdziale trzecim niniejszej pracy zatytułowanym *Intermedia i sztuka wideo – inspiracje i wpływy* dzieła wybitnych artystów, takich jak Nam June Paik, Wolf Vostell, Bruce Nauman, Bill Viola, Steina i Woody Vasulka, stanowiły dla mnie, jako artysty, olbrzymią intelektualną inspirację, szczególnie w ich eksperymentalnej warstwie formalnej. Intermedialne działania członków grupy Fluxus, ale również film eksperymentalny i sztuka intermedialna uprawiana na polskim gruncie, motywowały mnie do własnych eksperymentów ze sposobami rejestracji dźwięku i obrazu, ich montażem i produkcją. Szczególnie konceptualno-analityczny wymiar działań łódzkiego środowiska tworzącego w ramach Warsztatu Formy Filmowej inspirował mnie do badania struktury obrazu, czasu i przestrzeni dzieła.

Odnosząc się we własnych działaniach do twórczości artystów łączących w swoich dziełach elementy wideo i muzyki skupiałem się na eksponowaniu zależności pomiędzy ruchem, przestrzenią a percepcją dźwięku w obrębie eksperymentalnego wideo. W filmie *The same horizon repeated at every moment of the walk* stworzonym wspólnie z Ewą Doroszenko w 2014 roku w ramach rezydencji artystycznej w Fundació AAVC Hangar w Barcelonie można zauważyć moje inspiracje konceptualnym podejściem do ruchu i dźwięku. W filmie ruch postaci staje się integralnym elementem kompozycji muzycznej, w której prosty akt przemieszczania się w otoczeniu, doświadczenie przestrzenne, przekładane jest na zapis dźwiękowy. W czterech równorzędnych ujęciach poruszająca się postać, a konkretnie położenie jej głowy, określa wysokość dźwięku na pionowych skalach przypisanych do każdego kadru. W tym „aleatorycznym kwartecie" losowość położenia postaci decyduje o parametrach dźwiękowych, a przez to wpływa na cały przekaz. Poprzez zastosowanie klarownie podzielonej i niezmiennej struktury kadru w formie czterech statycznych ujęć, podstawowe relacje między elementami kompozycji mogą być w wyraźniejszy sposób determinowane przez przypadkowość i subtelne niuanse ruchu.

Jacek Doroszenko
Ewa Doroszenko
*The same horizon repeated at every moment of the walk*
wideo

widok wystawy
Fait Gallery
Brno, CZ, 2016







Jacek Doroszenko
Ewa Doroszenko
*The same horizon repeated at every moment of the walk*
stopklatki z wideo





## 5.5 Dźwięk mierzy przestrzeń

W mojej twórczości dźwięk nie jest jedynie tłem, ale pełni rolę równorzędnego elementu, który, wraz z obrazem, współtworzy całość przekazu, nierzadko również warunkuje charakter samego obrazu. W centrum moich zainteresowań znajduje się analiza sposobów kształtowania percepcji przestrzeni przez dźwięk oraz wzajemnych oddziaływań obrazu, przestrzeni i dźwięku. Moje intermedialne realizacje często zmuszają widza do aktywnego udziału w interpretacji – doświadczenie instalacji czy wideo wymaga zwrócenia uwagi na interakcje zachodzące pomiędzy rejestrowanymi dźwiękami a wizualną narracją. Aby nakreślić powiązania kategorii dźwięku z obszarami obrazu i przestrzeni posłużę się słowami S. Bernata, który pisze: „Dźwięk jest integralnie związany z przestrzenią geograficzną, dynamizuje i opisuje przestrzeń a równocześnie przestrzeń umożliwia wydobycie pewnych jakościowych cech dźwięku (m.in. barwy, dynamiki), nadaje dźwiękom głębię (Tuan 1987). Dźwięk mierzy przestrzeń i czyni jej skalę pojmowalną (Pallasmaa 2012). Dźwięk jednoczy, otacza i wlewa się w słuchacza, w przeciwieństwie do obrazu, który wyodrębnia, różnicuje (Ong 1992). Słuchając, znajdujemy się jakby we wnętrzu rejestrowanych zjawisk. Perspektywa audialna nie jest linearna, lecz wielokierunkowa, nawet kiedy słyszymy tylko jednym uchem. Dźwięk jest dynamiczny jako najbardziej zdarzeniowy spośród postrzeganych przez nas fenomenów, nie można go zatrzymać, rozpatrywać w oderwaniu od źródła i siły, która go wytworzyła. Informacja słuchowa może jednak nie być jednoznaczna. Różne źródła wydają bowiem podobne dźwięki. Informacja wzrokowa jest precyzyjniejsza, wzrokiem możemy wybrać przedmiot obserwacji, «ustawić ostrość». Dlatego dźwięk potrzebuje obrazu, by uzyskać większą realność zmysłową”[334].

W projektach i wystawach, które przygotowywałem pomiędzy 2014 a 2024 rokiem ujawniała się moja coraz większa fascynacja relacją zachodzącą pomiędzy dźwiękiem, obrazem i przestrzenią. Zjawiska akustyczne stanowiły podstawę do działań plastycznych, a w przypadku każdej z wystaw istotny stawał się również charakter danej przestrzeni wystawienniczej, determinujący sposoby aranżowania ekspozycji oraz opracowywania formy poszczególnych instalacji site-specific. Na wystawie pt. *Partytura nowych gestów,* przygotowanej w 2022 roku wspólnie z Ewą Doroszenko, w Muzeum Współczesnym Wrocław, eksponowane były instalacje dźwiękowe, prace wideo oraz wielkoformatowe wydruki graficzne na różnych materiałach.

[334] S. Bernat, *Krajobraz dźwiękowy jako przedmiot zainteresowań geografii,* „Annales UMCS”, LXX, z. 2, 2015

Jacek Doroszenko
Ewa Doroszenko
*Partytra nowych gestów*

widok wystawy
Muzeum Współczesne Wrocław,
2022



> „W tej triadzie zjawiska akustyczne stanowią podstawę do działań plastycznych, ale równie istotna pozostaje przestrzeń, która determinuje cały proces, jednocześnie nadając działaniom performatywny aspekt”[335].

Specyficzna architektura budynku, w którym znajduje się muzeum, wpływała na percepcję dzieł, zarówno pod względem wizualnym, jak i akustycznym[336]. Wnętrze zakrzywione na planie okręgu pozwoliło na umieszczenie kilku instalacji, a jednocześnie ich pewne odseparowanie względem siebie, dzięki czemu odbiorca, w miarę zwiedzania wystawy, mógł przemieszczać się z jednego wrażenia dźwiękowego i wizualnego w inne. Aranżacja wystawy akcentowała surowość, ażurowość i klaustrofobiczność przestrzeni muzeum[337].

[335] P. Lisowski, *Partytura nowych gestów*, https://muzeumwspolczesne.pl/wystawy/partytura-nowych-gestow, dostęp: 20.08.2024.
[336] hasło: Muzeum Współczesne Wrocław, https://muzeumwspolczesne.pl/historia, dostęp: 02.01.2025.
[337] P. Lisowski, *Partytura...*, op.cit.





Zupełnie inny charakter wyznaczyła przestrzeń galerii Instytutu Polskiego w Düsseldorfie, gdzie w 2023 roku, wspólnie z Ewą Doroszenko, pokazywaliśmy wystawę pt. *Parallele⌣ Schwingungen*. Tytułowe drgania równoległe odnosiły się do naszej relacji, ale przede wszystkim do samej istoty dźwięku: „Istnieje kilka wyraźnie zarysowanych tropów, które pomocne są w zrozumieniu intencji artystów – myślę, że za słowa klucze posłużyć mogą tu takie sformułowania, jak: cyfrowa rzeczywistość, partytura, determinizm, język, dźwięk, dane, znak czy relatywizm i zniekształcenie przekazu. Podążając śladem awangardzistów, Ewa i Jacek Doroszenko intuicyjnie dają się prowadzić sztuce w różne jej zakamarki, doświadczając dzięki temu nowych, czasem nieodkrytych jeszcze dla siebie bodźców”[338]. W historycznych, jasnych wnętrzach kamienicy, w której znajduje się galeria instytutu, dokonałem pomiaru pogłosu przestrzeni, aby dopasować odpowiedni zakres częstotliwości emisji dźwiękowych opartych na nagraniach terenowych. W galerii zainstalowałem między innymi dwukanałową instalację dźwiękową, a dzięki pomiarowi akustyki wnętrza mogłem odpowiednio zredukować dolne częstotliwości, aby wydobyć rezonans dźwięku generowany przez samą przestrzeń.



Jacek Doroszenko
Ewa Doroszenko
*Parallele⌣ Schwingungen*

widok wystawy
Instytut Polski w Düsseldorfie,
2023

[338] K. Wróbel, *Ewa Doroszenko, Jacek Doroszenko Parallele Schwingungen*, [w:] *Kubaparis*, https://kubaparis.com/submission/298200, dostęp 28.05.2023.

Instalacja dźwiękowa zbudowana została z głośników wymontowanych z pudeł rezonansowych oraz umieszczonych na statywach, dzięki czemu rezonatorem emisji stały się wnętrza galerii Instytutu Polskiego. „Odnosimy się więc do awangardy i relatywnego pojęcia czasu, choć tym razem artystów balansujących na granicy sztuk wizualnych i muzyki, którzy działaniami swymi otworzyli niejako klasykę na zupełnie nowe doświadczenia. Mowa tu o próbach integracji sztuk, ale też – i chyba przede wszystkim – przekroczenia determinanty instrumentu, możliwości wykonawczych narzędzia muzycznego w rozumieniu klasycznym, czego świetnym przykładem zdają się być performatywne działania Charlotte Moormann czy Johna Cage'a, ale też muzyczne, takich twórców, jak: Pierre Boulez, Karlheinz Stockhausen, Luigi Nono, a na naszym podwórku Włodzimierz Kotoński, Krzysztof Penderecki, Andrzej Dobrowolski, Bogusław Schaeffer i Eugeniusz Rudnik z Studiom Eksperymentalnym Polskiego Radia i tzw. sonoryzmem na czele. I o ile, duet Doroszenko do kategorii tych nie odnosi się w sposób dosłowny, to z pewnością awangardowe obserwacje i próby poszerzania granic przenoszą na nową, współczesną nam rzeczywistość"[339].



Jacek Doroszenko
Ewa Doroszenko
*Parallele Schwingungen*

widok wystawy
Instytut Polski w Düsseldorfie, 2023
fot. Hanne Brandt

[339] Ibidem.



W przywołanych filmach, instalacjach oraz części artystycznej pracy doktorskiej staram się jednocześnie konsekwentnie podkreślać dominację wizualności we współczesnej kulturze oraz fakt, że dźwięk, choć jest często pomijany, może pełnić rolę medium o równie znaczącej sile oddziaływania. W mojej artystycznej działalności obszar dźwiękowy umożliwia tworzenie rozwiązań formalnych wywołujących emocje, wpływających na percepcję, angażujących odbiorcę i tworzących pełniejsze doświadczenie. Staram się przywrócić w swoich dziełach znaczenie zmysłu słuchu i aktu słuchania w kulturze, kierując swoich odbiorców w stronę pełniejszego doświadczenia „głębokiego słuchania" otaczającej rzeczywistości, co wydaje mi się bardzo istotne w dobie przesytu mediów wizualnych oraz sprowadzania przekazu w sferze dźwiękowej do rangi przemysłowego produktu.

## 5.6 Technologia i naturalny krajobraz

Poza walorami formalnymi, stworzona przeze mnie praca artystyczna zwraca szczególną uwagę na wzajemne oddziaływanie natury i technologii – obszarów splecionych ze sobą mocniej i głębiej niż kiedykolwiek. Relacje człowieka z krajobrazem są jednym z fundamentalnych zagadnień podejmowanych przez artystów w sztukach wizualnych, ale również przez filozofów oraz innych przedstawicieli nauk humanistycznych, szczególnie w obliczu współczesnego postępu technologicznego oraz niepokojów związanych z intensyfikacją działań zwróconych przeciwko naturze. Intencją moich działań podczas realizacji artystycznej części pracy doktorskiej było uzupełnienie heterogenicznych perspektyw proponowanych w obszarze sztuki współczesnej przez szereg innych twórców, których dzieła dotyczą pełnej niespójności relacji współczesnego człowieka z naturalnym krajobrazem. Problematykę tę szerzej opisałem w rozdziale czwartym *Krajobraz – inspiracja i motyw.* W tym miejscu warto również dodać, że moje zainteresowanie krajobrazem, w kontekście współczesnego rozwoju technologicznego, znalazło swój wyraz w wielu wcześniejszych pracach, m.in. w opisanym już wcześniej filmie pt. *It is hard to find a polyphonic body* (2016), przygotowanym podczas rezydencji artystycznej w Kłajpedzie wideo *Natural potential* (2017) oraz intermedialnej instalacji *Pulse of the Last Ecotones* (2024), przygotowanej wspólnie z Ewą Doroszenko na wystawę w Instytucie Fotografii Fort, w Warszawie. W tej ostatniej realizacji odnoszę się nie tylko do istniejącego krajobrazu, ale przede wszystkim snuję hipotetyczne scenariusze przyszłości, w której rozwój cywilizacyjny doprowadza do ekologicznego kryzysu. Tytuł instalacji odnosi się do pojęcia „ekotonu", oznaczającego w ekologii strefę przejściową pomiędzy dwoma lub kilkoma różnymi sąsiadującymi ze sobą ekosystemami, gdzie współistnieją orga-

nizmy różnych biocenoz. Charakteryzujące się zwiększoną różnorodnością biologiczną ekotony są sukcesywnie wypierane przez ekspansję terytorialną człowieka. „We współczesności przesyconej medialnymi strumieniami, odbiorca przyjmuje naturę jako kolejny pakiet obrazów, ogląda widoki miejsc, właściwie niewielkie ich fragmenty, naturę widzi głównie w filmach. W naszej pracy akcentujemy, że taka sytuacja nie tylko oddziela nas od realnych doświadczeń. Być może Puls ostatnich ekotonów to bardzo smutna wizja przedstawiająca sprzęt słuchacza przyszłości, który wypreparował sobie środowisko odsłuchowe w świecie, w którym pozostały już jedynie zapisy miejsc z przeszłości, a naturalnych stref granicznych jest niewiele”[340]. W tej wieloelementowej instalacji wykorzystałem prosty perkusyjny rytm (ang. rudiment, podstawowe ćwiczenie rytmiczne perkusisty), wykonywany przez mechaniczne instrumenty, który odbijał się zniekształconym, pulsującym echem i wybrzmiewał jako transmisja emitowana przez blaszane „głośniki”, jednocześnie stanowiące barierę i zniekształcenie emisji.



Jacek Doroszenko
Ewa Doroszenko
*Niemożliwy horyzont*

widok wystawy
Instytut Fotografii Fort,
Warszawa, 2024

[340] J. Doroszenko (w rozmowie z M. Dziewanowska-Pachowska), *Holistyczne doświadczanie...*, op. cit.





W części artystycznej pracy doktorskiej rozwinąłem podejmowaną wcześniej koncepcję włączania mechanicznych instrumentów do realizacji intermedialnych, między innymi poprzez wyznaczenie im zadania wykonania tytułowej wideo-partytury oraz zaburzania emisji naturalnego krajobrazu. Instrumenty te stają się tu symbolem technologii przysłaniającej wartość ukrytą w naturalnym otoczeniu, a choć ich działanie podyktowane jest zapisem partytury, jej wykonanie jest uwarunkowane budową i podstawowymi możliwościami motorycznymi mechanicznych „ramion”.

## 5.7 Wideo-partytura

W swoich realizacjach, również w części artystycznej pracy doktorskiej, proponuję pojęcie „wideo-partytury” rozumianej nie tylko jako zapis wytycznych dźwiękowych w formie filmowej, ale głównie jako sposobów na wykorzystanie determinujących właściwości otoczenia, które staje się przestrzenią zapisu wartości dźwiękowych. Z punktu widzenia artysty intermedialnego traktuję partyturę i jej wszelkie warianty jako poszerzenie autorskich praktyk w obszarze sztuk wizualnych. Proponowane przeze mnie pojęcie „wideo-partytury” rozumiem jako działanie realizowane w medium wideo będące jednocześnie swoistą formą partytury, w której określone wizualne elementy pełnią rolę notacji muzycznej, a właściwości rejestrowanego otoczenia determinują możliwości zapisu. W tego rodzaju wizualnej notacji umieszczane w kadrze znaczniki pełnią funkcję nut wskazujących momenty rozpoczęcia, wysokości i czas trwania poszczególnych dźwięków. Wideo-partyturę można zatem zdefiniować jako hybrydowe dzieło łączące w sobie filmowy obraz i wartości dźwięku, w którym wizualne elementy, np. punkty, kolory, ruchy postaci czy miejsce akcji, determinują parametry współbrzmienia tonów. Ruchomy obraz pełni rolę instrukcji dla wykonawcy, wyznacza charakter kompozycji dźwiękowej lub stymuluje percepcję dźwięku. W takim zapisie wykonawca interpretuje wizualne „noty” na własny sposób, co otwiera drogę do licznych, indywidualnych wykonań dzieła. Część moich poprzednich realizacji, między innymi prace *The same horizon repeated at every moment of the walk, It is hard to find a polyphonic body* czy *Metascore of new gestures* również można uznać za wideo-partytury. W pracach tych elementy wizualne, na przykład świetliste markery wyznaczane przez poruszającą się postać w filmie *It is hard to find a polyphonic body,* pełnią funkcję elementów notacji, determinując wysokość dźwięku wykonywanego następnie przez wirtualne instrumenty. W ten sposób we wspomnianych realizacjach obraz staje się zapisem muzycznym, a krajobraz lub otoczenie oraz ruch postaci i przedmiotów tworzą serię instrukcji dla wykonawców kompozycji dźwięko-

wej, co wpisuje się w definicję partytury. Statyczna, a jednocześnie dynamiczna narracja medium filmowego, tworzy tu rodzaj symbiotycznego interfejsu jednostki z otoczeniem.

W wideo-partyturze pt. *Metascore⌣ of new gestures,* zrealizowanej w ramach Stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, w 2020 r., pojąłem próbę rekombinacji podstawowych założeń kompozycji odwołując się do utworu Witolda Lutosławskiego pt. *Jeux Vénitiens.*



Jacek Doroszenko
*Metascore⌣ of new gestures*

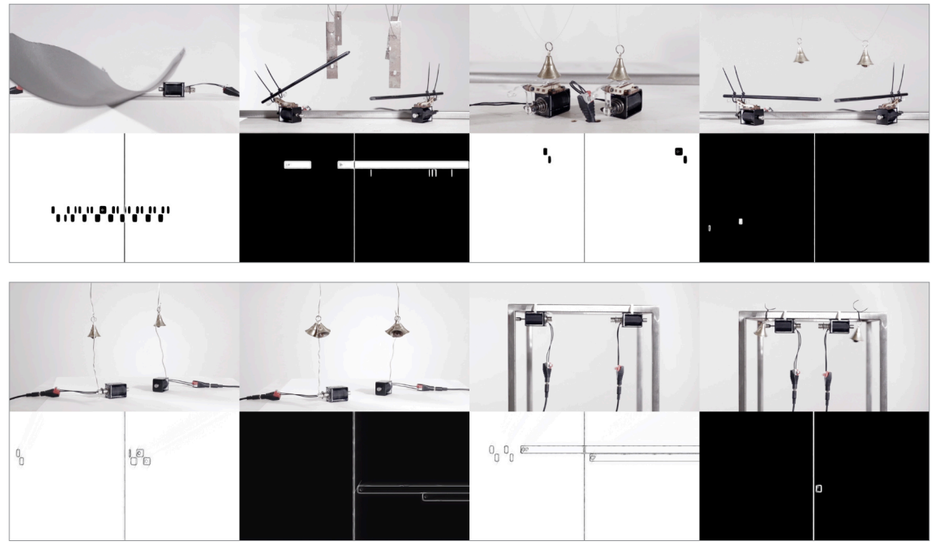
wideo prezentowane na wystawie pt.
*Partytura nowych gestów*
Muzeum Współczesne Wrocław,
2022

Wideo opiera się na statycznej aranżacji elementów scenografii filmowej, które jednocześnie pełnią funkcję wyzwalaczy dźwięku, zestawionych z graficzną reprezentacją syntetycznej partytury muzycznej. Obiekty wykonują czterogłosową kompozycję, jednak każdy z nich wykonuje ją w innym, sobie przypisanym tempie, co wywołuje rytmiczne niezgodności. To rozwiązanie przypomina luźne relacje czasowe, jakie można odnaleźć w utworze Lutosławskiego. Graficzne rytmy umieszczone w dolnej połowie kadru, nawiązujące do zapisu w języku MIDI, stanowią zapis muzyczny poszczególnych instrumentów, który pozostawia miejsce na niezależne tempo i ekspresję każdego z elementów. Dzięki wykorzystaniu stałej aranżacji scenicznej w połączeniu z różnicami czasowymi między działaniem poszczególnych





instrumentów, kompozycja – pomimo surowej formy wizualnej oraz brzmieniowej – nabiera płynności i otwartości, umożliwiając wielorakie, zarówno dźwiękowe, jak i wizualne interpretacje, bez konieczności przywoływania kontekstu źródłowego dzieła.



stopklatki z wideo



Autor przy pracy na planie wideo *Metascore⌣ of new gestures*
Galeria Propaganda, Warszawa, 2022

W realizacji pt. *Wideo-partytura krajobrazowa* konsekwentnie rozwijam możliwości narracji koncepcji wideo-partytury, wypracowanej we wcześniejszych pracach, kładąc szczególny nacisk na jej wybrane cechy, m.in. modułowość, kontekstualność oraz interdyscyplinarność. Eksperymentalność tej pracy wyraża się przede wszystkim w wykorzystaniu elementów aleatorycznych (losowych), które pozwoliły na nieprzewidywalny rozwój procesu twórczego. Tworzone przeze mnie wideo-partytury często odwołują się do specyfiki danego miejsca czy sytuacji, w której znalazłem się w czasie pobytów twórczych w ramach programów Artist-in-Residence – istotny pozostaje tu zatem kontekst miejsc, w których dokonywałem rejestracji wideo, gdzie otaczający krajobraz lub ruch ciała stawał się częścią kompozycji. Łącząc elementy sztuk wizualnych, sound artu, muzyki i performansu w pracy *Wideo-partytura krajobrazowa* tworzę interdyscyplinarną całość, w której granice między poszczególnymi dziedzinami zacierają się.

## 5.8 Wideo-partytura krajobrazowa – intermedialna realizacja artystyczna

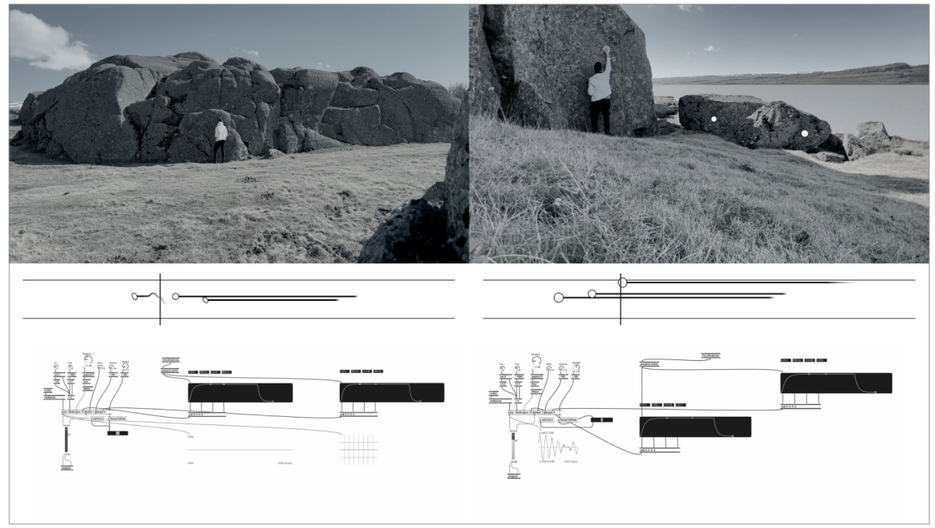
Zaproponowana przeze mnie intermedialna realizacja artystyczna jest modułowym zestawem kilku współistniejących elementów, których spoiwem jest dźwięk rozumiany jako kategoria, medium i przekaz. Istotnym motywem realizacji są właściwości krajobrazu ujawniane poprzez delikatną ingerencję człowieka oraz użytą technologię – właściwości te są przekazem pracy, zarówno w warstwie obrazu jak i dźwięku. Intermedialna realizacja artystyczna składa się z trzech filmów w formie wideo-partytur oraz instalacji dźwiękowej. Wszystkie elementy są przygotowane w zgodzie z nadrzędnym założeniem ich modułowego stosowania oraz współistnienia, w zależności od kubatury i charakteru przestrzennego danego miejsca ekspozycji. Realizacja może być eksponowana w wielu różnych konfiguracjach, a poszczególne elementy mogą być oddalone od siebie w różnym stopniu, wynikającym z właściwości technologicznych projektorów lub ekranów oraz akustycznej specyfiki wnętrza, w którym są wystawiane. Fundamentalną zasadą wyznaczającą sposób ekspozycji pracy jest jednoczesna projekcja/wizja oraz możliwość współbrzmienia części lub wszystkich elementów jednocześnie. Podobnie jak w orkiestrze symfonicznej, w mojej realizacji każda z jej części składowych staje się elementem obsady wykonującej przypisane sobie partie. Nie jest to jednak skład orkiestrowy w klasycznej konfiguracji, ponieważ wykonawcami stają się w niej instrumenty cyfrowe oraz instalacja dźwiękowa, a całość opiera się na wideo-partyturze krajobrazowej. W dalszej części tego rozdziału opiszę formę każdego z elementów oraz wyjaśnię przeznaczenie ich części składowych.





### Element I: *Wideo-partytura krajobrazowa. Wyspa*

Pierwszy element realizacji stanowi wideo-partytura zarejestrowana w okolicach miejscowości Egilsstaðir na Islandii. Film jest wyprodukowany w standardzie 8K UHD oraz wariantach pomniejszonych do standardu 4K UHD i Full HD, przygotowanych na potrzeby ekspozycji w różnych konfiguracjach sprzętowych. Wideo-partytura składa się z dwóch zestawionych ze sobą statycznych ujęć filmowych, w standzie 4K każde, na planie ogólnym (ang. wide shot)[341], prezentowanych w górnej połowie obszaru kadru, w których przemieszczająca się postać (autor niniejszej pracy) umieszcza znaczniki w naturalnym krajobrazie wyspy.

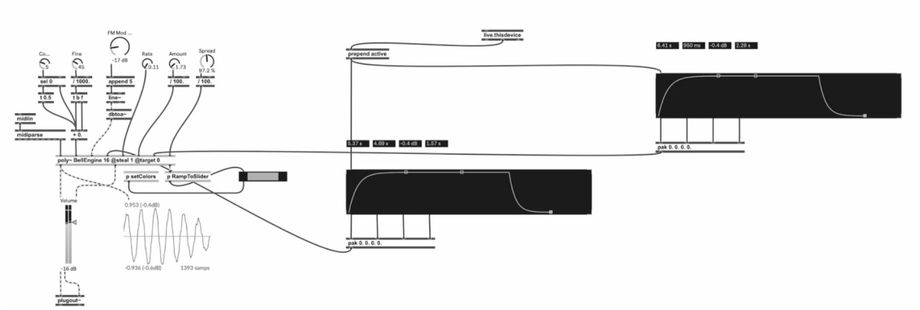


Jacek Doroszenko wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Wyspa*

Punkty te mają formę niewielkich białych kół rozmieszczanych na pionowych ścianach skalnych i pozostawionych tam przez większość czasu trwania filmu. Umieszczenie znaczników w kadrach nie jest wyłącznie wizualną ingerencją w otoczenie. Stanowi przede wszystkim zamierzone działanie polegające na utrwaleniu zapisu zawierającego wskazówki dotyczące wysokości poszczególnych punktów. Statyczna forma zarejestrowanych ujęć pozwala na wykorzystanie wysokości kadrów jako umownej skali. Ta sześciogłosowa kompozycja została przeze mnie wykonana dźwiękowo przy użyciu cyfrowych syntezatorów przygotowanych

[341] https://en.wikipedia.org/wiki/Wide_shot, dostęp: 20.01.2025.

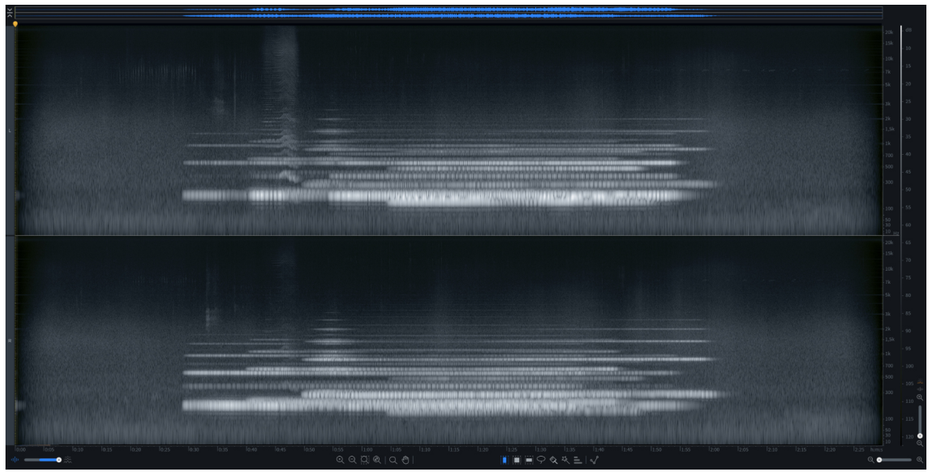
specjalnie do tego celu w środowisku kompozytorskim Max[342], a nagrania ekranowe instrumentów w trakcie wykonywania dwóch partii „wideo-partytury" są umieszczone w dolnej części kadru i przedstawiają widok elementów składowych instrumentów.



Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa. Wyspa*
wideo

fragment kadru przedstawiający instrument cyfrowy uruchomiony w środowisku Max for Live, 2025

Charakter dźwiękowy tej kompozycji odnosi się do minimalistycznej stylistyki gatunku muzycznego drone[343] skupiającego się na barwie i współbrzmieniu długich, powtarzających się dźwięków oraz klastrów (ang. tone cluster, „grono dźwięków")[344].



Wykres spektrograficzny ukazujący kompozycję dźwiękową wykonaną w wideo-partyturze, iZotope RX, 2025

[342] https://www.ableton.com/en/live/max-for-live, dostęp 20.01.2025.
[343] https://en.wikipedia.org/wiki/Drone_music, dostęp: 20.01.2025.
[344] https://en.wikipedia.org/wiki/Tone_cluster, dostęp: 20.01.2025.

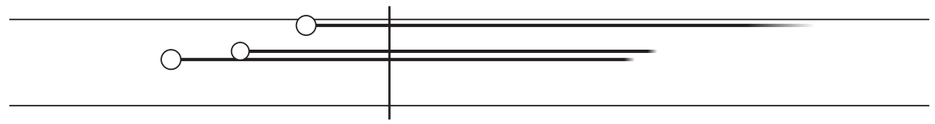




Środkowa części kadru prezentuje dwie poziome graficzne notacje, odpowiadające dwóm scenom filmowym, ukazujące partie wykonawcze poszczególnych instrumentów, a – poprzez określenie punktów rozpoczęcia danego tonu, jego wysokość na umownej skali oraz czas trwania – będące jednocześnie wizualną podpowiedzią wykonawczą. Elementy zapisu są dodatkowo zaopatrzone w pionowy znacznik czasu, przesuwający się od lewej do prawej strony, wskazujący moment brzmienia w danej chwili. Zestawienie obu partii zapisu stanowi partyturę graficzną wykonywanego utworu, która w bezpośredni sposób odnosi się do pojęcia „notacji graficznej" (m.in. G. Ligeti, K. Penderecki, J. Cage), a jednocześnie opiera się na zabiegach formalnych stosowanych w „muzyce graficznej" (m.in. E. Brown, S. Busotti, B. Schaeffer).



Fragment kadru przedstawiający krajobraz Islandii, z umieszczonymi w nim punktami notacji



Fragment kadru przedstawiający notację graficzną przypisaną do powyższej sceny

> „Wideo, ze względu na swoja złożoną, wielomedialną genezę, od samego początku i w stopniu większym niż w przypadku wcześniej stworzonych mediów, skłaniało do traktowania go jako twór intermedialny, to znaczy taki, który nie zbiera w sobie charakterystycznych cech różnych rodzajów sztuki (resp. różnych mediów), lecz uruchamia i podtrzymuje dialog pomiędzy nimi”[345].

Wideo-partytura jest tu nie tylko wykreowana w przestrzeni krajobrazu, ale jednocześnie wykonywana przez cyfrowe instrumenty, bez początku i końca, w zapętlonej formie. Autorskie działanie, zarejestrowane w naturalnej scenerii Islandii, można odebrać jako techniczną podstawę mechaniki działania filmu, w którym wykonywana akcja jest służebna względem przekazu jakim ostatecznie staje się dźwięk, natomiast elementy krajobrazu determinują kształt ostatecznej kompozycji. W gestach i sposobach umieszczania znaczników występująca w filmie postać nie walczy z zastanym krajobrazem, poddaje się raczej jego możliwościom i w delikatny sposób próbuje wytyczyć konkretne punkty przekładające się na polifonię (wielogłosowość) współbrzmienia tonów w docelowej kompozycji. Statyczna forma kadru przyjęta w trakcie dokumentowania akcji wykonywanych w plenerze wynika z przyjętej mechaniki i modułowego układu intermedialnej realizacji.



Fragment kadru przedstawiający moment umieszczania notacji w krajobrazie

[345] https://mapofcomposers.pl/terminy/style-techniki/muzyka-graficzna, dostęp: 20.01.2025.

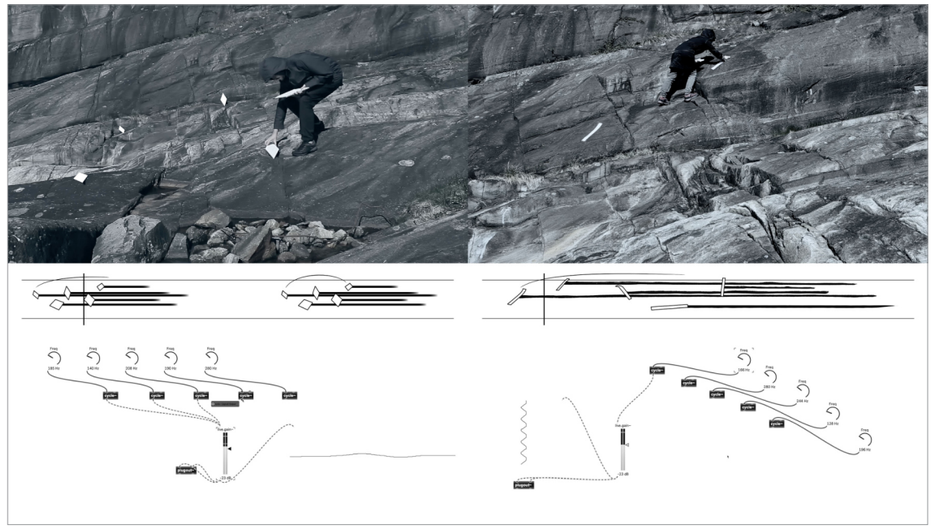


Zastane na miejscu akcji elementy naturalnego krajobrazu nie zostały przeze mnie w żaden sposób dostosowane, spreparowane czy dodatkowo doświetlane, a prezentowane ujęcia wybranych lokacji oddają ich rzeczywistą topografię. W procesie post-produkcji materiału filmowego zdecydowałem się na ujednolicenie wszystkich ujęć poprzez zabiegi w warstwie kolorystycznej (ang. color grading[346]), delikatne wyeksponowanie tonów pośrednich oraz zredukowanie tonów wyższych w zakresie tonalnym. Ujednolicenie tonalne i kolorystyczne poszczególnych ujęć umożliwiło mi jednoczesne wzmocnienie widoczności punktów umieszczanych w krajobrazie, poprzez ich łagodne rozjaśnianie, w miarę przebiegu akcji. Dzięki takiemu rozwiązaniu staram się ułatwić odbiorcy porównanie narracji zawartej w filmie z przebiegiem partytury graficznej oraz działaniem instalacji dźwiękowej.

Nagranie filmowe jest uzupełnione delikatnymi brzmieniami otoczenia dźwiękowego, które rejestrowałem w trakcie akcji rozmieszczania punktów w krajobrazie. Nagrania terenowe otoczenia dźwiękowego, zarejestrowane w tej lokacji w trakcie wykonywania akcji, posłużyły jednocześnie jako materiał wyjściowy do opracowania ścieżki dźwiękowej emitowanej przez ostatni element mojej intermedialnej realizacji – instalację dźwiękową pt. *Largo na trzy punkty,* którą szerzej przedstawię w opisie tej części na dalszych stronach tekstu. Brzmienie wschodniej linii brzegowej jeziora Lagarfljót w zarejestrowanych warunkach pogodowych (wyjątkowo dobrych, jak na Islandię), w pełnym kwietniowym słońcu, można określić jako niezwykle cichy i łagodny szum, gwiżdżący w niewielkich szczelinach skalnych, perfekcyjnie nadający się jako łagodne tło wykonywanych akcji.

[346] https://en.wikipedia.org/wiki/Color_grading, dostęp: 20.01.2025.

**Element II:** *Wideo-partytura krajobrazowa. Fiord*



Jacek Doroszenko wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Fiord*

Drugim elementem modułowej realizacji jest wideo-partytura zarejestrowana na terenie miejscowości Ålvik w Norwegii, w miejscach styku lądu i wody, gdzie pochylone płaszczyzny skalne wpadają bezpośrednio w taflę fiordu, przez co dość wymagające staje się utrzymanie równowagi na ich powierzchni. Kompozycja obrazu filmowego opiera się na analogicznej narracji, strukturze kadru oraz standardzie technologicznym 8K UHD zastosowanym w poprzednim filmie pt. *Wideo-partytura krajobrazowa. Wyspa,* przy czym właściwości krajobrazu okolicy Hardangerfjord pozwalają na umieszczanie znaczników w nieco inny sposób, poprzez wykładanie lub przyklejanie ich na powierzchniach skalnych. Znajduje to jednocześnie odzwierciedlenie w zapisie graficznym utworu, którego elementy notacji stanowią przeniesienie kształtów rekwizytów zastosowanych w wideo-partyturze.

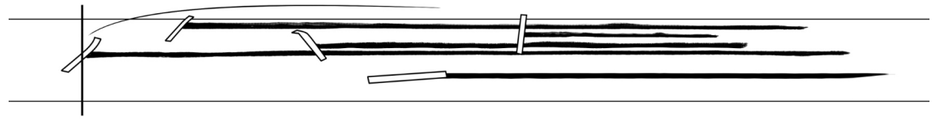






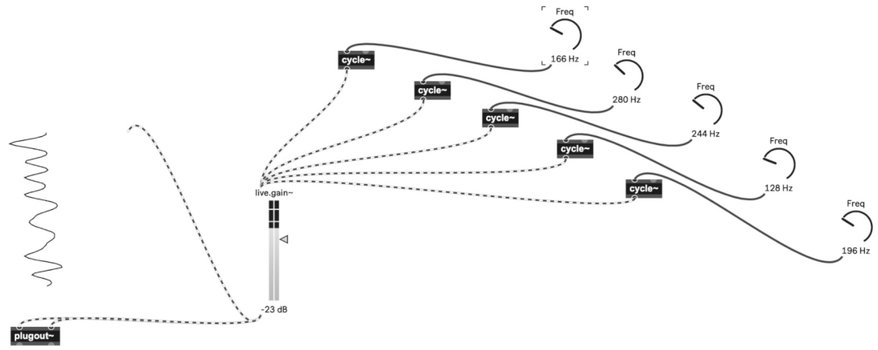
Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa. Fiord*

Fragment kadru przedstawiający notację graficzną instrumentu A, 2025



Fragment kadru przedstawiający notację graficzną instrumentu B, 2025

Tym razem w dwóch kadrach wystąpiłem wspólnie z zaproszoną do tego zadania artystką, Ewą Doroszenko, która w analogiczny względem poprzedniego filmu sposób wykonuje akcję rozmieszczenia punktów w naturalnej scenerii. Wariant wideo-partytury prezentowany w tym filmie składa się z większej ilości punktów dających podstawę harmonii dziesięciogłosowego klastra dźwiękowego wykonywanego przez dwa cyfrowe syntezatory, których charakter brzmieniowy dobrałem stosownie do ilości wykonywanych tonów.




Fragment kadru przedstawiający cyfrowy syntezator, uruchomiony w środowisku Max for Live, na którym wykonałem partyturę, 2025

## **Element III:** *Wideo-partytura krajobrazowa. Ogród*



Jacek Doroszenko wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Ogród*

Trzeci element realizacji stanowi wideo-partytura zarejestrowana na terenie angielskiego ogrodu Kinský Garden w Pradze, również identyczna w warstwie technologii oraz standardu 8K względem dwóch wcześniej opisanych filmów. „Ogród w stylu angielskim powstał w opozycji do ogrodów francuskich. Odchodzi się w nim od sztucznej symetrii i geometrii kształtów, podkreślając naturalność krajobrazu oraz imitując dziką przyrodę jako idealną przestrzeń do romantycznych spacerów we dwoje lub samotnej kontemplacji”[347]. Historyczne tendencje tworzenia ogrodów angielskich opisałem szerzej w czwartym rozdziale niniejszej pracy, w części *4.1. Pejzaż na płótnie*. Podobnie jak dwie poprzednie wideo-partytury, ta również opiera się na analogicznej zasadzie niespiesznego dodawania kolejnych znaczników dźwięku w krajobrazie, wykonywanego w filmie przez zaproszoną do wystąpienia w filmie Ewę Doroszenko. Dwa zestawione ze sobą kadry ukazują obszary odsłoniętych skał wzgórza Petřín, które stają się przestrzenią wideo-partytury. W tym wariancie kompozycyjnym klaster dźwiękowy w dwóch ujęciach tworzą dwa trójdźwięki.

[347] https://www.lazienki-krolewskie.pl/pl/edukacja/baza-wiedzy/ogrod-angielski-historia-charakterystyka-przyklady, dostęp: 30.01.2025.

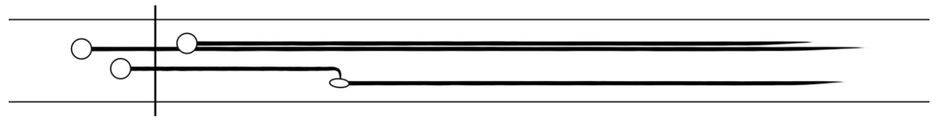




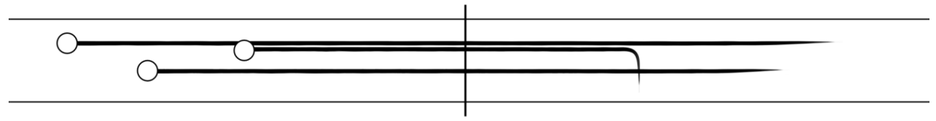


Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa. Ogród*

Fragment kadru przedstawiający moment umieszczania notacji w krajobrazie



Fragment kadru przedstawiający notację graficzną instrumentu A, 2025



Fragment kadru przedstawiający notację graficzną instrumentu B, 2025

## **Element IV:** *Largo na trzy punkty*



Jacek Doroszenko
*Largo na trzy punkty*

instalacja dźwiękowa, 2025
stelaże stalowe, blacha, naciągi stalowe, przewody, moduły dźwiękowe
/ stelaż prawy

Elementem dopełniającym moją intermedialną realizację jest instalacja dźwiękowa emitująca zarejestrowane cechy dźwiękowe wszystkich krajobrazów ukazanych w wideo-partyturach, a jednocześnie odgrywająca partyturę według sobie przypisanego schematu, przy pomocy wbudowanego mechanicznego instrumentarium. Konstrukcja instalacji opiera się na elektroakustycznej metodzie stereofonii wykorzystującej dwa kanały emisji dźwięku, dzięki którym możliwe jest (w pewnym stopniu) wywołanie wrażenia przestrzenności jego źródeł. Na dwóch stalowych stelażach, rozmieszczonych w przestrzeni ekspozycji, zainstalowałem specjalnie dostosowane do tych konstrukcji sztywne elementy stanowiące jednocześnie źródła emisji akustycznych poprzez umieszczenie na nich wzbudników drgań – urządzeń umożliwiających wzbudzanie drgań dowolnych powierzchni. Całość została zaopatrzona w cyfrowy mikro-wzmacniacz stanowiący źródło pętli nagrań. Tak opracowana technologia umożliwia emisję nagrań naturalnego otoczenia dźwiękowego zarejestrowanych w trakcie realizacji wideo-partytur oraz uwypuklanie określonego zakresu częstotliwości, głównie w jej środkowym i górnym paśmie. Równomiernie szumiące i łagodne w swoim charakterze

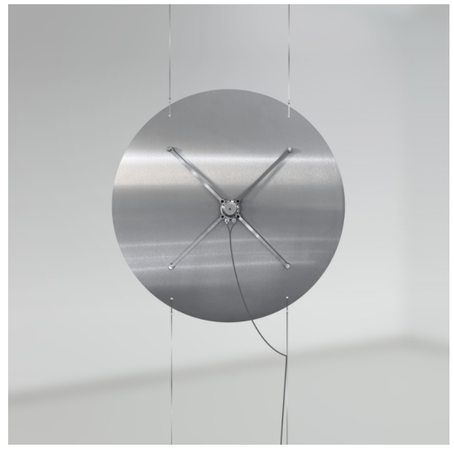




nagrania dźwiękowe naturalnego otoczenia są w miarowy sposób zakłócane przez mechaniczne cewki elektromagnetyczne „wykonujące" jedną z wideo-partytur w czasie rzeczywistym, w swoim tempie. W instalacji wykorzystałem cyfrowy interfejs instrumentów muzycznych (MIDI), który umożliwił mi włączenie do obwodu modułów dźwiękowych (sekwencer krokowy Korg SQ-1[348], kontroler MIDI Dadamachines Automat Toolkit[349]) transmitujących ustawienia odstępów pomiędzy uderzaniami cewek elektromagnetycznych, a tym samym – kontrolę nad ustawieniem tempa ich gry. Dzięki temu sposób działania mechaniczno-dźwiękowych elementów instalacji można „dostrajać" do danej przestrzeni wystawienniczej, zarówno w warstwie natężenia emisji nagrań terenowych jak i tempa odgrywania wideo-partytury przez mechaniczne instrumenty. Połączone w obwód moduły dźwiękowe nie są maskowane, co więcej, stają się celowo eksponowaną częścią instalacji.

*Largo na trzy punkty*
zastosowane moduły dźwiękowe: 1. Dadamachines Automat Toolkit, 2. Korg SQ-1, 3. Mikrowzmacniacz, fot. autor



*Largo na trzy punkty*
detal, wzbudnik audio umieszczony na płycie, blacha, naciągi stalowe, przewody

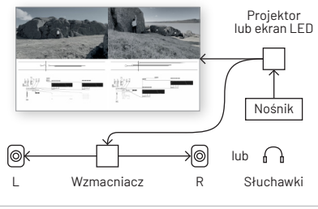
W trakcie prac koncepcyjnych i planowania zasady działania instalacji badałem właściwości otoczenia dźwiękowego wybranych lokacji, charakterystykę ich częstotliwości, nasycenie akcentami dźwiękowymi, oraz stopień zakłócenia dźwiękami nienaturalnymi. Poprzez zastosowanie narzędzi umożliwiających badanie widma akustycznego (m.in. oprogramowanie iZotope RX[350]) oraz selekcję zakresu częstotliwości (m.in. iZotope Ozone) spośród bazy

[348] *Sekwencer krokowy KORG SQ-1*, https://www.korg.com/us/products/dj/sq_1/, dostęp 30.01.2025.
[349] *Automat Toolkit*, https://dadamachines.com/products/automat-toolkit/, dostęp 30.01.2025.
[350] https://www.izotope.com/en/products/rx.html, dostęp 31.01.2025.

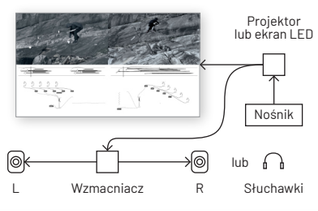
zrealizowanych nagrań wytypowałem materiał, a następnie stworzyłem miks docelowej pętli dźwiękowej do zastosowania w instalacji. Do emisji nagrań wybrałem rozwiązania typu lo-fi (ang. low-fidelity , „niska dokładność”[351]), oparte na modułowym zestawie wzbudników drgań akustycznych. Poprzez dobór modułów dźwiękowych oraz sposób ich instalacji na płaszczyznach wibrujących, akcentuję niemożliwość przeniesienia naturalnych warunków otoczenia dźwiękowego do przestrzeni wystawienniczej – materiał dźwiękowy emisji nie odzwierciedla ostatecznie cech rejestrowanych krajobrazów, a raczej stanowi ich (naturalne dla wybranej technologii) zniekształcenie. Pomimo bezpośrednich odniesień konstrukcji instalacji do rozwiązań produktowych z obszaru audio (dwa „głośniki” systemu stereo), całość jest osadzona raczej w estetyce tzw. D.I.Y (ang. do it yourself, „zrób to sam”), gdzie wszystkie elementy układu stanowią raczej produkt niepowtarzalny, unikalny zarówno w swojej formie wizualnej jak i właściwościach brzmieniowych.

Schemat połączeń: wideo-partytura

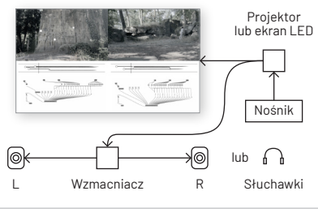
1. *Wideo-partytura. Wyspa*




2. *Wideo-partytura. Fiord*

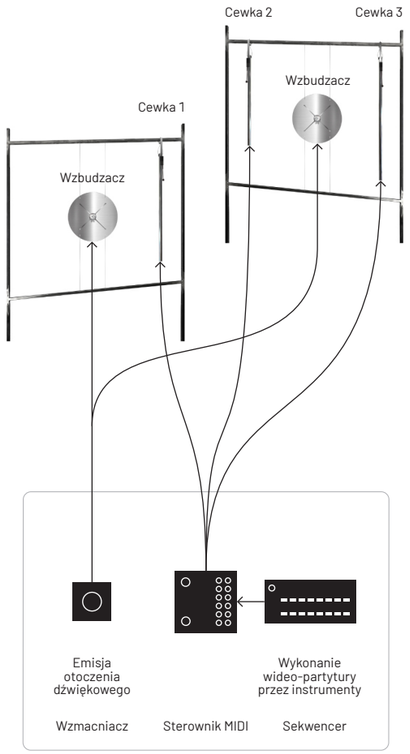



3. *Wideo-partytura. Ogród*




Schemat połączeń: instalacja dźwiękowa

4. *Largo na trzy punkty*




[351] https://pl.wikipedia.org/wiki/Lo-fi, dostęp: 30.01.2025.

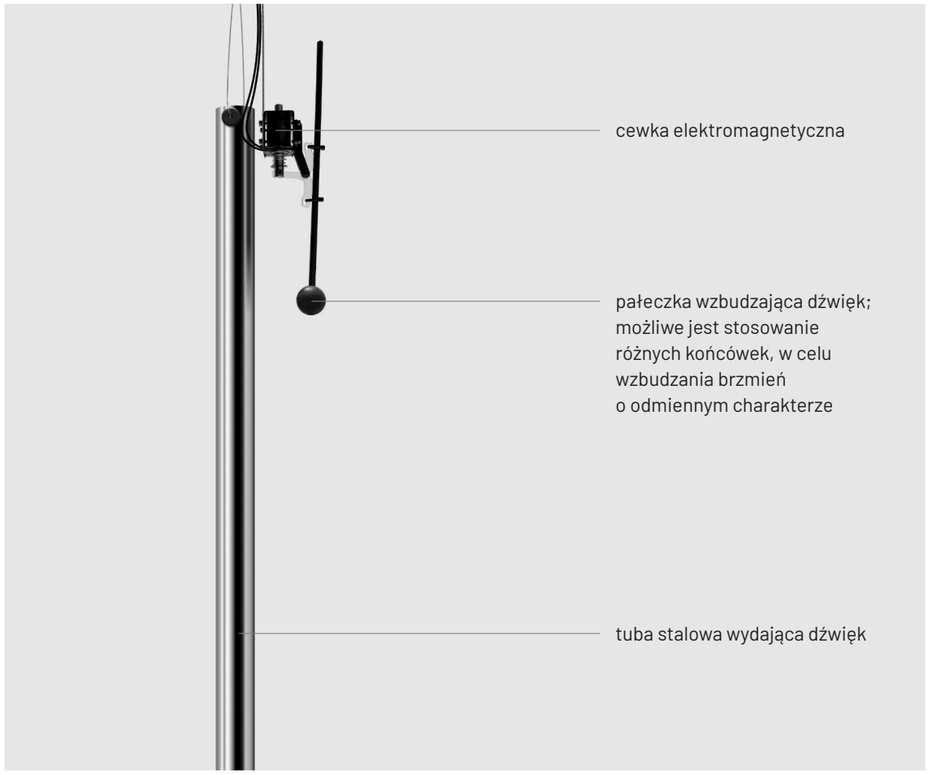


Po wykonaniu testów emisji pętli dźwiękowej przy użyciu wzbudników umieszczonych na płaszczyznach wibrujących dostosowałem dodatkowo zakres częstotliwości w średnim paśmie tak, by odtwarzane nagrania terenowe uwypuklały metaliczne brzmienie wzbudzanych elementów stalowych. Nagrania terenowe w mojej instalacji eksponują wybrane wartości dźwiękowe naturalnego otoczenia, nakreślają i jednocześnie "zakrzywiają" brzmienie miejsc akcji, w których były realizowane wideo-partytury. Zadaniem mechanicznych instrumentów jest natomiast wprowadzanie akcentów powodujących zaburzenie odbioru tego otoczenia, podobnie jak dźwięki generowane przez człowieka zakłócają wrażenia dźwiękowe w naturalnym otoczeniu. Cewki elektromagnetyczne wykonujące wybraną wideo-partyturę w swoim tempie stają się tu symbolem destrukcyjnego wkładu człowieka w naturalne otoczenie dźwiękowe, nie są w stanie wykonywać łagodnych, rozciągniętych brzmień, więc zakrzywiają charakter oraz tempo wideo-partytury poprzez miarowe, akcentowane uderzenia, wynikające z ich budowy i możliwości ruchu.

Jacek Doroszenko
*Largo na trzy punkty*

instalacja dźwiękowa, 2025
stelaże stalowe, blacha, naciągi stalowe, przewody, moduły dźwiękowe
/ stelaż lewy






*Largo na trzy punkty*
detal, mechaniczne ramię służące do odgrywania wideo-partytury, moduły Dadamachines, cewka elektromagnetyczna, elementy stalowe, przewody



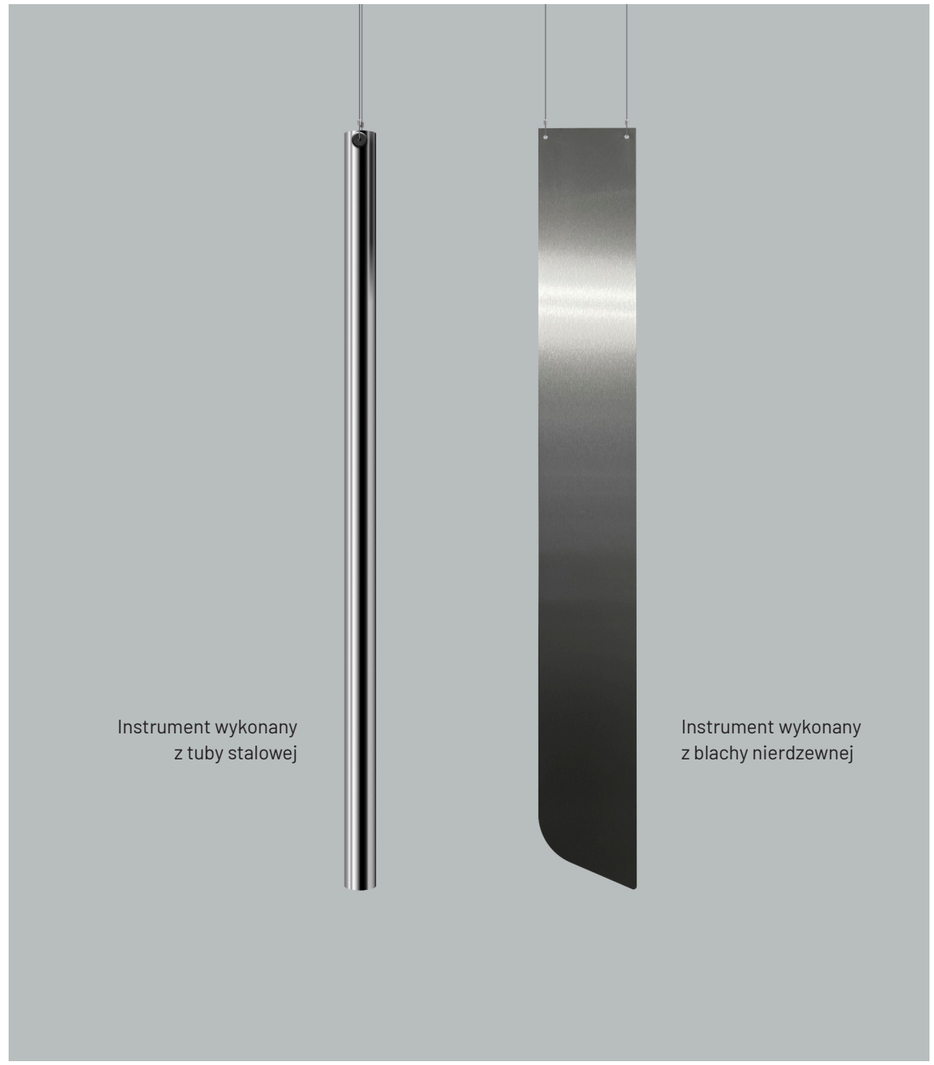
Detal elementu mechanicznego połączonego z modułem MIDI



Charakter brzmienia instalacji dźwiękowej jest modularny, dzięki czemu można ją dostosowywać do danej przestrzeni wystawienniczej. Poprzez zamienne stosowanie elementów stalowych wydających dźwięki (tuba stalowa Ø 25 mm lub elementy cięte z blachy nierdzewnej o grubości 1 mm) możliwe jest uzyskanie brzmienia o odmiennych parametrach: rezonans skoncentrowany wokół pojedynczego tonu, o równym i krótszym wybrzmieniu (tuba stalowa) lub brzmienie posiadające szerszy zakres harmoniczny, rozproszone i cechujące się dłuższym wybrzmieniem tonu podstawowego (elementy blaszane).

Jacek Doroszenko
*Largo na trzy punkty*

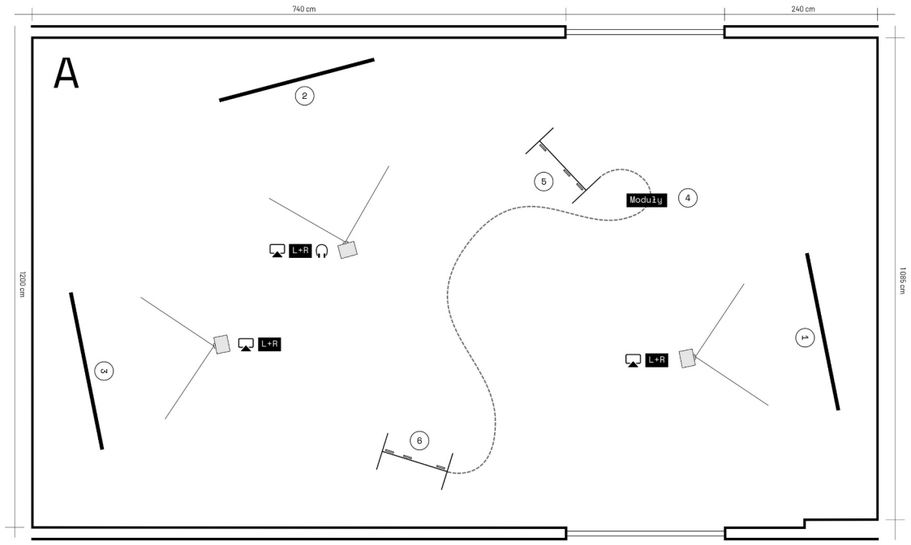
detale instalacji dźwiękowej
przedstawiające moduły instrumentów

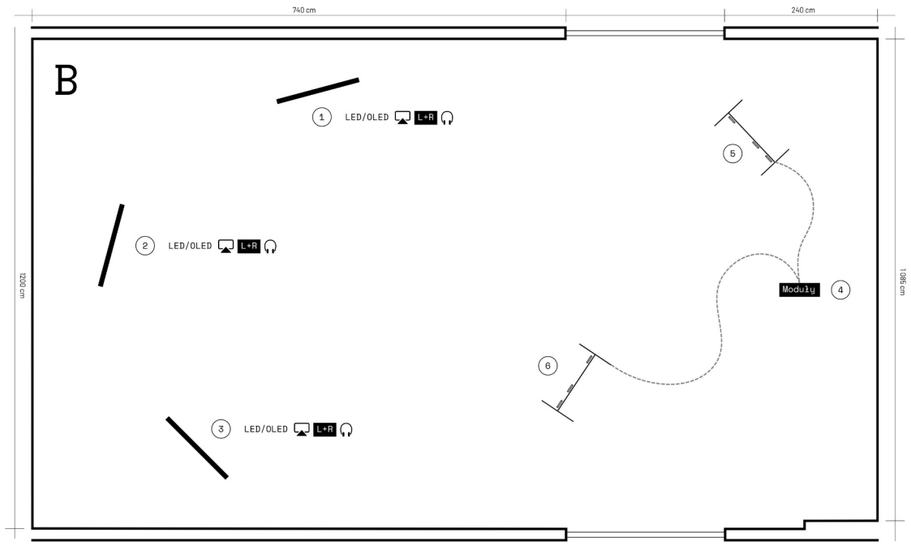


Intermedialna realizacja, stanowiąca część artystyczną mojej pracy doktorskiej, opiera się na koncepcji wideo-partytury osadzonej w krajobrazie, a zaproponowany zestaw tworzących ją elementów prowadzi do nowej formuły kompozycyjnej: zastosowane tu media służą sobie wzajemnie. Działania zarejestrowane w wideo-partyturach stają się podstawą kompozycji dźwiękowych, materiał dźwiękowy emitowany przez instalację jest zaburzany przez instrumenty mechaniczne, a rytmikę tych instrumentów wyznacza początkowa wideo-partytura. Tym samym pomiędzy poszczególnymi elementami zachodzi nie tyle dialog, co bezpośrednie zależności przyczynowo-skutkowe. Wideo-partytury, wraz z instalacją dźwiękową, są przygotowane w sposób umożliwiający ich równoczesne współbrzmienie, w ramach wieloelementowej projekcji, ponieważ skale dźwięku poszczególnych części są ze sobą zestrojone. Zastosowanie zapętlonej projekcji filmów o różnym czasie trwania oraz uruchomienie instalacji dźwiękowej w dowolnym momencie powoduje zmienność całego układu, zarówno w warstwie wizualnej, jak i dźwiękowej. Modułowy charakter zastosowanej struktury umożliwia jednocześnie wykorzystanie pełnych lub zredukowanych konfiguracji wystawienniczych: instalacja może mieć formę zarówno jednego filmu współbrzmiącego z instalacją dźwiękową, dwóch filmów, z których jeden jest dostępny w emisji słuchawkowej lub kompletu wszystkich trzech filmów, współbrzmiących jako pełne „wykonanie" wideo-partytury wraz z instalacją dźwiękową.








1 ***Wideo-partytura krajobrazowa. Wyspa*** – instalacja dźwiękowa
2 ***Wideo-partytura krajobrazowa. Fiord*** – instalacja dźwiękowa
3 ***Wideo-partytura krajobrazowa. Ogród***– instalacja dźwiękowa
4 ***Largo na trzy punkty*** – instalacja dźwiękowa, źródła i moduły
5 ***Largo na trzy punkty*** – instalacja dźwiękowa, kanały A
6 ***Largo na trzy punkty*** – instalacja dźwiękowa, kanały B

Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa*

wzorcowe konfiguracje ekspozycyjne,
wersja A i B, 2025

Fundamentem zaproponowanej przeze mnie koncepcji wideo-partytury jest notacja dźwiękowa utrwalona w obrazie wideo.

W pracach wideo, składających się na część artystyczną pracy doktorskiej, notacja jest „wykonywana” przeze mnie przy użyciu wirtualnych instrumentów uruchomionych w środowisku kompozytorskim Max For Live. To tylko jeden z możliwych sposobów odczytania wideo-partytur, mogą one bowiem służyć jako zapis z przeznaczeniem do wykonania przez klasyczne instrumentarium, np. kwartet smyczkowy, organy piszczałkowe czy chór. Poza akcją umieszczania punktów w krajobrazie, wideo-partytura niesie również inne wartości odnoszące się nie tylko do wysokości tonów, ale np. do barwy czy faktury brzmienia, wynikające z topografii otoczenia. Elementy te pozostają do dalszej interpretacji przez wykonawcę danej wideo-partytury, jako autor nie determinuję sposobów wykonania zapisu.

## Zakończenie

W niniejszym tekście podjąłem próbę szerszego omówienia realizacji intermedialnej zatytułowanej *Wideo-partytura krajobrazowa,* stanowiącej część artystyczną mojej pracy doktorskiej, w kontekście wybranych zjawisk w sztuce i kulturze. Przytoczyłem szereg wybranych przykładów dzieł artystycznych, w których dźwięk traktowany jest nie tylko jako medium, ale staje się również przekazem. Aby lepiej zobrazować proces, który doprowadził mnie do stworzenia omawianej pracy artystycznej, przywołałem i opisałem również swoje wcześniejsze prace, których realizacja wskazuje konsekwentnie rozwijane przeze mnie audiowizualne wątki we własnej twórczości. Zarówno w części teoretycznej jak i artystycznej, starałem się podkreślić, że dźwięk nie jest jedynie dodatkiem do obrazu, ale stanowi ważny element sztuki współczesnej, niemożliwy do zastąpienia innym medium. Co więcej, integracja dźwięku z wizualnymi strukturami pozwala na tworzenie nowych form o właściwościach całkowicie odmiennych od tych wyróżniających każde z tych mediów z osobna. Dźwięk można analizować pod względem jego właściwości fizycznych (zakres częstotliwości, poziom głośności) czy estetycznych (charakter barwy, konotacje muzyczne), ale przede wszystkim jako element kształtujący nasze doświadczenia, wywołujący konkretne emocje i wpływający na percepcję otoczenia.

W rozdziałach dotyczących intermedialności i pejzażu dźwiękowego starałem się wykazać, że medium dźwięku jako element dzieła intermedialnego wprowadza bezpośredni związek tego dzieła z przestrzenią, w której jest eksponowane, co więcej – od tej przestrzeni zależy i w niej się przeobraża. W częściach tekstu, w których odnosiłem się do sztuki wideo i motywu krajobrazu wskazywałem, że dźwięk może także wchodzić w interakcje z obrazem oraz determinować charakter akcji filmowej. Przytoczone przykłady prac własnych oraz innych artystów ukazują pole współzależności dźwięku z innymi elementami składającymi się na przekaz dzieła. Ważnym aspektem współczesności są technologie cyfrowe, o których, w odmiennych kontekstach, wspominałem w kilku fragmentach tekstu. Stają się one także podstawą moich działań zrealizowanych w części artystycznej pracy doktorskiej poprzez wykorzystanie nagrań filmo-

wych wysokiej rozdzielczości, modułów dźwiękowych, środowiska programowania instrumentów oraz zestawu elementów elektronicznych i mechanicznych.

Celem mojej pracy doktorskiej jest przede wszystkim przedstawienie własnej definicji wideo-partytury opracowanej na podstawie podejmowanych przeze mnie eksploracji artystycznych oraz opisanie jej właściwości w kontekście zastosowanych mediów. Odnosząc się do zrealizowanych wcześniej przeze mnie, zbliżonych w sensie formalnym prac, m.in. *Metascore of new gestures, It is hard to find a polyphonic body, The same horizon repeated at every moment of the walk* oraz realizacji *Wideo-partytura krajobrazowa,* definiuję wideo-partyturę jako hybrydowe dzieło artystyczne, w którym medium wideo pełni rolę wizualnej notacji dźwiękowej, jednocześnie zdeterminowanej przez samo miejsce akcji filmowej. Wideo-partytura krajobrazowa to także modułowa realizacja skupiająca się na delikatnych interakcjach z pejzażem, w którym ma miejsce akcja poszczególnych części, zestawiająca ze sobą wybrane obszary o zbliżonych właściwościach. Surowe i statyczne kadry prezentujące wycinki krajobrazów Islandii, Norwegii i Czech stają się w mojej pracy determinującymi nośnikami informacji, wpływającymi na jej przekaz poprzez ukazane cechy topografii terenu.

Zachęcam współczesnego odbiorcę, zalewanego wartkim strumieniem informacji, do dłuższego obcowania z obrazem oraz warstwą dźwiękową, w czym pomaga osadzenie miejsc akcji w naturalnych sceneriach, nieruchomy kadr ujęć oraz emisja brzmienia przedstawianych lokacji przez instalację dźwiękową. Modułowa forma realizacji pozwala na „przemieszczanie się" pomiędzy elementami realizacji, a jednocześnie na podążanie za tempem kompozycji na podstawie informacji zawartych w graficznych formach notacji. Całość może być również odbierana bez konieczności śledzenia akcji zawartej w obrazie wideo, głównie poprzez obcowanie z charakterem dźwięku w przestrzeni. Jest tu także obecna warstwa audio mająca swoje formalne związki z kompozycją muzyczną, jednak poprzez zastosowanie długo wybrzmiewających klasterów tonalnych zatraca się ich „muzyczny" charakter, przez co stają się po prostu wzmocnioną częścią otoczenia dźwiękowego, a jednocześnie wzbudzają brzmienie przestrzeni, w której cała realizacja intermedialna jest wystawiana.

Moją intencją jest zwrócenie uwagi na problematykę krajobrazu oraz stosunku człowieka do krajobrazu, nie tyle w bezpośredni czy krytyczny sposób, ale poprzez eksponowanie unikalnych wartości jakie niesie obcowanie z naturalnym otoczeniem dźwiękowym.

## Bibliografia

### Publikacje książkowe


- Adorno T., *Sztuka i sztuki: wybór esejów,* Warszawa 1991.
- Bauman Z., *Życie na przemiał,* Kraków 2006.
- Baumgarth Ch., *Futuryzm,* Warszawa 1978.
- Cardine E., *Semiologia gregoriańska,* Tyniec Wydawnictwo Benedyktynów, 2008.
- Cieślewicz T., Marecki P., *Oni migają tymi kolorami w sposób profesjonalny. Narodziny gamedevu z ducha demosceny w Polsce,* Wydawnictwo Ha!art, 2019
- Eco U., *Historia piękna,* Poznań 2012.
- Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu,* Warszawa 2006.
- Kluszczyński R. W., *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej,* Warszawa 1999.
- Kowalska B., *Od impresjonizmu do konceptualizmu,* Warszawa 1989.
- Kowalska-Zając E., *Zobaczyć muzykę. Notacje polskiej partytury,* Łódź 2019.
- Licht A., *Sound Art: Beyond Music, Between Categories,* New York 2007.
- Lista G., *Futuryzm,* Warszawa 2002.
- Oliveros P., *Deep Listening: A Composer's Sound Practice,* iUniverse, Inc., New York 2005.
- Richter H., *Dadaizm,* Warszawa 1986.
- Rzepińska M., *Siedem wieków malarstwa europejskiego,* Wrocław 1988.
- Żelazny M., *Estetyka filozoficzna,* Toruń, 2009.


### Rozdziały w pracach zbiorowych


- Hodor J. M., *Graficzne kody muzyki Bogusława Schaeffera,* [w:] Antagonizmy kontrolowane. Rozmowy i eseje o muzyce współczesnej. Sacrum Profanum 2018, red.

J. Topolski, Warszawa 2018.
- Kluszczyński R. W., *Sztuka mediów i sztuka multimediów albo o dwóch złudnych analogiach,* [w:] Ekspansja obrazów. Sztuka i media w świecie współczesnym, red. B. Frydryczak, Warszawa, Zielona Góra 2000.
- Zawojski P., *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów. Wprowadzenie,* [w:] Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów, red. P. Zawojski, Katowice 2015.

**Artykuły**

- Bernat S., *Krajobraz dźwiękowy jako przedmiot zainteresowań geografii,* „Annales UMCS", LXX, z. 2, Lublin 2015.
- Dziamski G., *Nowe media a sztuka XX wieku,* „Estetyka i Krytyka", nr 1 (1/2000).
- M. Kęsicka, *„Can you imagine that you are sound?" W kosmosie dźwięków Pauliny Oliveros,* „Glissando", nr 26, Warszawa 2015.
- Michnik A., *„If You Get Cut, You Better Bandage the Knife" – zapis w sztuce dźwięku tworzonej przez kobiety w latach 1950–80,* „Glissando", nr 32, Warszawa 2017.
- Morawski S., *Happening (1) Rodowód-charakter-funkcje,* „Dialog. Miesięcznik poświęcony dramaturgii współczesnej", nr 9, Warszawa 1971.
- Plewicki J., *Niewinność narzędzia, uwikłanie wyłącznika. Max Neuhaus i broń dźwiękowa, „Glissando"*, nr 18, Warszawa 2011.
- Ryczkowska M., *Redefinicja sztuki i nowe media – Fluxus,* „Annales UMCS", XV, Lublin 2017.
- Rypiński M., *Dźwięk jako element produktu turystycznego na wybranych przykładach,* „Turystyka Kulturowa", nr 8/2013, Poznań.
- Strzelczyk Ł., *Sound art. Zjawiska na granicy estetyk,* „Zeszyty Artystyczne". R. 25, nr 29, Warszawa 2016.

**Katalogi wystaw**

- Borusiewicz M., katalog towarzyszący wystawie *Kurt Schwitters,* Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 2004.

**Wydawnictwa płytowe**

- Michnik A., książka towarzysząca albumowi *Soundreaming Volume 2,* Requiem Records, Warszawa 2024.
- Newman D., *Soundreaming,* Audiobulb Records, Sheffield 2017.



**Artykuły i publikacje internetowe**

- Adams S., *Supermarket singer on Turner Prize shortlist,* https://www.telegraph.co.uk/culture/art/turner-prize/7675996/Supermarket-singer-on-Turner-Prize-shortlist.html, dostęp: 08.08.2022.
- Auping M., *Sound Thinking: Bruce Nauman at The Turbine Hall,* https://www.artforum.com/features/sound-thinking-bruce-nauman-at-the-turbine-hall-170549, dostęp: 20.08.2023.
- Bode S., *The light plane over The Reflecting Pool,* https://www.fvu.co.uk/read/the-light-plane-over-the-reflecting-pool, dostęp: 14.09.2024.
- Borrás M., *Sonido descongelante,* https://www.neo2.com/sonido-descongelante, dostęp: 02.02.2022.
- Borthwick B., *Bruce Nauman: Raw Materials,* https://www.tate.org.uk/art/artists/bruce-nauman-1691/raw-material, dostęp: 10.08.2023.
- Brewińska M., *Bill Viola*, https://zacheta.art.pl/pl/wystawy/bill-viola, dostęp: 09.09.2024.
- Brylska A., *Fenomen event scores,* https://glissando.pl/artykuly/fenomen-event-scores, dostęp: 10.10.2024.
- Campbell P., *Bruce Nauman's Raw Materials,* https://www.lrb.co.uk/the-paper/v26/n21/peter-campbell/at-tate-modern, dostęp: 20.08.2023.
- Chen Y.-L., *Erratum Musical, 1913,* https://www.toutfait.com/issues/issue_1/Music/erratum.html, dostęp: 02.01.2025.
- Duch W., *O dysfunkcjach wyobraźni*, https://zdrowie-polakow.pl/o-dysfunkcjach-wyobrazni, dostęp: 10.01.2025.
- Dunaway J., *The Forgotten 1979 MoMA Sound Art Exhibition,* Resonance. The journal of sound and culture, Oakland 2020, s. 25–46.
- Dunne A., *Art in Focus: Brian Eno – 77 Million Paintings,* https://www.irishtimes.com/culture/art-and-design/visual-art/art-in-focus-brian-eno-77-million-paintings-1.3758613, dostęp: 10.01.2025.
- Dziewanowska-Pachowska M., *Holistyczne doświadczanie rzeczywistości. Wywiad z Ewą i Jackiem Doroszenko,* https://glissando.pl/wywiady/doroszenko/; dostęp 2024-06-10.
- Grammatikopoulou C., *Repetitive actions, mumbled whispers: Some notes on Bruce Nauman,* https://interartive.org/2012/10/bruce-nauman-repetition, dostęp: 12.08.2023.
- Greenberger A., Video Art Giant Steina Gets a Mind-Altering Retrospective, https://www.artnews.com/art-news/reviews/steina-survey-mit-list-visual-arts-center-review-1234729267, dostęp: 10.02.2025.
- Hampton M., *TV Buddha,* https://www.sartle.com/artwork/tv-buddha-nam-june-paik, dostęp: 30.01.2025.
- Harren N., *The Crux of Fluxus Intermedia, Rear-guard,* https://walkerart.org/

collections/publications/art-expanded/crux-of-fluxus, dostęp: 02.02.2025.
- Hervol A., *Bruce Nauman*, https://nothingtoseeness.de/en_EN/artist/bruce-nauman.257055, dostęp: 12.08.2023.
- Hunchuck E., *Olafur Eliasson: Planetary Metabolism and the Charismatic Landscapes of the Cryosphere,* Flash Art, https://flash---art.com/article/olafur-eliasson-planetary-metabolism-and-the-charismatic-landscapes-of-the-cryosphere, dostęp: 20.10.2022.
- Johnson D., *Artist Instructions These artworks aren't finished until you participate* https://www.moma.org/magazine/articles/407, dostęp: 20.12.2022.
- Jones J., *Bill Viola made video art ask the biggest, most universal questions,* https://www.theguardian.com/artanddesign/article/2024/jul/15/bill-viola-appreciation, dostęp: 14.09.2024.
- Joseph M., *Collecting Alvin Lucier's I Am Sitting in a Room,* https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/01/20/collecting-alvin-luciers-i-am-sitting-in-a-room, dostęp: 02.03.2024.
- Kedmey K., *What Is Fluxus?,* https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-fluxus-movement-art-museums-galleries, dostęp: 08.09.2024.
- Knight Ch., *Bill Viola, pioneer video artist who explored nature of human consciousness, dies at 73,* https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2024-07-13/bill-viola-dead-video-artist, dostęp: 09.09.2024.
- Kujelová D., *Milan Grygar / Light, Sound, Motion,* https://www.faitgallery.com/past/events/237.html, dostęp: dostęp: 18.03.2022.
- Larvová H., *Milan Grygar / Vizuální a akustické*, https://www.ghmp.cz/wp-content/uploads/2020/12/tz_grygar_cz.pdf, dostęp: 02.03.2024.
- Lavorgna M., *Milan Grygar: The Marriage of Art & Sound,* https://twitteringmachines.com/milan-grygar-the-marriage-of-art-sound, dostęp: 02.10.2022.
- Lisowski P., *Partytura nowych gestów,* https://muzeumwspolczesne.pl/wystawy/partytura-nowych-gestow, dostęp: 20.08.2024.
- Malherbet P., *Focus on... "Denkifuku", Atsuko Tanaka's Electric Dress,* https://www.centrepompidou.fr/en/magazine/article/focus-on-denkifuku-atsuko-tanakas-electric-dress, dostęp: 22.12.2024.
- Mann J., *How Duchamp's Urinal Changed Art Forever,* https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-duchamps-urinal-changed-art-forever, dostęp: 16.12.2022.
- Matrone I., *Wolf Vostell. L'arte e il video: l'alterazione come denuncia,* http://www.luxflux.net/wolf-vostell-larte-e-il-video-lalterazione-come-denuncia-in-progress-claudia, dostęp: 06.07.2023.
- Misiak T., *Field recording – słuchanie poprzez nagrywanie,* https://www.laznia.pl/projekty/artscience/teksty/field-recording-sluchanie-poprzez-nagrywanie-5, dostęp: 10.01.2025.
- O'Brien G., *Tv Guide: Wolf Vostell Reconsidered,* https://www.artforum.com/features/tv-guide-wolf-vostell-reconsidered-162507, dostęp: 06.07.2023.
- Ostrowska N., *W poszukiwaniu ciszy – o walce z zanieczyszczeniem hałasem,* https://instytutsprawobywatelskich.pl/w-poszukiwaniu-ciszy-o-walce-z-zanieczyszczeniem-halasem, dostęp: 30.10.2022.
- Prokop A., *Lynx In Headphones: Soundlab #7 Jacek and Ewa Doroszenko,* Contemporary Lynx, https://contemporarylynx.co.uk/soundlab-lynx-in-headphones-7, dostęp: 10.05.2023.
- Przedpełska-Bieniek M., *Jak w uchu,* https://www.sonoria.pl/2020/06/20/jak-w-uchu, dostęp: 22.01.2024.
- Rosell M., *Jana Winderen, haunting a palette of deep-sea sounds,* https://clotmag.com/sound/jana-winderen, dostęp: 08.08.2020.
- Scheller J., *Milan Grygar,* https://www.frieze.com/article/milan-grygar, dostęp: 02.10.2022.
- Searle A., *Inside the mind of Bruce Nauman,* https://www.theguardian.com/culture/2004/oct/12/1, dostęp: 10.08.2023.
- Seijdel J., *Borealis,* https://www.ntticc.or.jp/en/feature/1998/The_Second/Works/borealis.html, dostęp: 18.12.2024.
- Smolik N., *Milan Grygar. Sound on Paper,* https://zkm.de/en/exhibition/2016/07/milan-grygar-sound-on-paper, dostęp: 02.10.2022.
- Spens M., *Bruce Nauman: Raw Materials,* https://www.studiointernational.com/bruce-nauman-raw-materials, dostęp: 20.08.2023.
- Spieker S., *The Artist is Present: Marina Abramović at MoMA,* https://artmargins.com/artist-present-marina-abramovic-moma-review-article, dostęp: 24.02.2022.
- Spielmann Y., *Violin Power*, http://www.see-this-sound.at/works/107.html, dostęp: 18.12.2024.
- Sponda I., *Greif Alumni: Q&A with Ewa Doroszenko and Jacek Doroszenko*, Der Greif, https://dergreif.org/article/greif-alumni-q-and-a-with-ewa-doroszenko-and-jacek-doroszenko, dostęp 22.12.2023.
- Stefański K., *Raymond Murray Schafer (1933–2021),* Ruch Muzyczny, 2021, https://ruchmuzyczny.pl/article/1310, dostęp 20.12.2023.
- Stone K., *Electrifying Art: Atsuko Tanaka 1954–1968,* https://brooklynrail.org/2004/10/artseen/electrifying-art-atsuko-tanaka-1954, dostęp: 10.12.2024.
- Tribe M., *Remembering Bill Viola (1951–2024),* https://www.frieze.com/article/remembering-bill-viola-1951-2024, dostęp: 09.09.2024.
- Walsh T., *Bruce Nauman,* https://www.moma.org/artists/4243-bruce-nauman, dostęp: 10.08.2023.
- Wolf A., *Life And Technology The Binary Of Nam June Paik,* https://gagosian.com/quarterly/2018/10/16/life-and-technology-binary-nam-june-paik, dostęp: 25.02.2024.
- Worby R., *An Introduction to Sound Art,* http://www.robertworby.com/writing/an-introduction-to-sound-art, dostęp: 20.08.2023.
- Wróbel K., *Ewa Doroszenko, Jacek Doroszenko Parallele Schwingungen,* Kubaparis, https://kubaparis.com/submission/298200, dostęp 28.05.2023.

- Yeung P., *The Rise of Sound Art,* https://www.apollo-magazine.com/the-rise-of-sound-art, dostęp: 10.01.2022.
- Youngblood G., *Steina Vasulka: The Electronic Sublime,* https://www.vasulka.org/archive/Vasulkas3/Installations/Borealis/WrittenMaterial/ElectronicSublime.pdf, dostęp: 18.12.2024.
- Zambeletti F., *Portraying the Land: Ewa & Jacek Doroszenko on fallacies of the visual,* https://koozarch.com/interviews/portraying-the-land-ewa-&-jacek-doroszenko-on-fallacies-of-the-visual, dostęp 05.01.2024.


**Źródła internetowe**


- *Ableton,* https://www.ableton.com
- *Ambisonics,* https://ambisonics.iem.at
- *Art Bridges Foundation,* https://artbridgesfoundation.org
- *Art Fond Collection,* https://artfond.sk
- *Artlist.cz,* https://artlist.cz/en
- *ArtRabbit,* https://www.artrabbit.com
- *Audiobulb Records,* https://www.audiobulb.com
- *BBC News Services,* https://www.bbc.com
- *Cambridge Dictionary,* https://dictionary.cambridge.org
- *Centrum Sztuki WRO,* https://wrocenter.pl
- *Christina Kubisch,* https://christinakubisch.de
- *Citaliarestauro,* https://en.citaliarestauro.com
- *CLOT Magazine,* https://clotmag.com
- *CPCW The Center for Programs in Contemporary Writing,* https://writing.upenn.edu
- *Culture.pl,* https://culture.pl
- *Curriculum Nacional,* https://www.curriculumnacional.cl
- *Czechdesign,* https://www.czechdesign.cz
- *David Bowen,* https://www.dwbowen.com
- *e-flux,* https://www.e-flux.com
- *Electronic Arts Intermix,* https://www.eai.org
- *Encyclopedia Britannica,* https://www.britannica.com
- *Encyklopedia PWN,* https://encyklopedia.pwn.pl
- *Exploratorium,* https://www.exploratorium.edu
- *Fluxus Museum,* https://fluxusmuseum.org
- *Fondation Cartier pour l'art contemporain,* https://www.fondationcartier.com
- *Foto Forum,* https://foto-forum.it
- *Fragments of Extinction,* https://www.fragmentsofextinction.org
- *Fusion,* http://www.fusionmagazine.org
- *IRCAM Resource Center,* https://brahms.ircam.fr/en





- *iZotope,* https://www.izotope.com
- *Jacek Doroszenko,* https://doroszenko.com
- *Jakob Kudsk Steensen,* https://www.jakobsteensen.com
- *James Cohan,* https://www.jamescohan.com
- *Jana Winderen,* https://janawinderen.com
- *John Cage,* https://www.johncage.org
- *Katarzyna Krakowiak,* http://katarzyna-krakowiak.com
- *Les Nouveaux Riches,* https://www.les-nouveaux-riches.com
- *Łazienki Królewskie w Warszawie,* https://www.lazienki-krolewskie.pl
- *MACBA Museu d'Art Contemporani de Barcelona,* https://www.macba.cat/en
- *Mapa Polskich Kompozytorów,* https://mapofcomposers.pl
- *Max Neuhaus Estate,* https://www.max-neuhaus.estate/en
- *Maya Lin Studio,* https://www.mayalinstudio.com
- *Media Art Net,* http://www.medienkunstnetz.de
- *Mediateka Cyfrowe archiwum Centrum Sztuki Współczesnej Zamku Ujazdowskiego,* https://mediateka.u-jazdowski.pl
- *Michener Art Museum,* https://michenerartmuseum.org
- *Moderna Museet in Stockholm,* https://www.modernamuseet.se
- *MoMA The Museum of Modern Art,* https://www.moma.org
- *Monoskop,* https://monoskop.org
- *Musée cantonal des Beaux-Arts MCBA,* https://www.mcba.ch
- *Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía,* https://www.museoreinasofia.es/en
- *MuseumsQuartier Vienna,* https://www.mqw.at
- *Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Co widać. Polska sztuka dzisiaj,* https://cowidac.artmuseum.pl
- *Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie,* https://archiwum.artmuseum.pl
- *Muzeum Sztuki w Łodzi,* https://msl.org.pl
- *Muzeum Współczesne Wrocław,* https://muzeumwspolczesne.pl
- *NeuroExpert – Encyklopedia Neurofizjologii,* https://neuroexpert.org/encyklopedia
- *NTT InterCommunication Center,* https://www.nttticc.or.jp/en
- *Onet Kultura,* https://kultura.onet.pl
- *Oxford Reference,* https://www.oxfordreference.com
- *PAFA – Pennsylvania Academy of the Fine Arts,* https://www.pafa.org
- *Palais de Tokyo,* https://palaisdetokyo.com
- *Pawilon Polski w Wenecji,* https://labiennale.art.pl
- *Petrohradská Kolektiv,* https://petrohradskakolektiv.com
- *PinchukArtCentre,* https://new.pinchukartcentre.org/en
- *Polska Biblioteka Muzyczna,* https://polskabibliotekamuzyczna.pl/encyklopedia
- *Portal Rynek i Sztuka,* https://rynekisztuka.pl
- *Pragovka,* https://pragovka.com/en
- *Pylon Hub,* https://pylon-hub.com

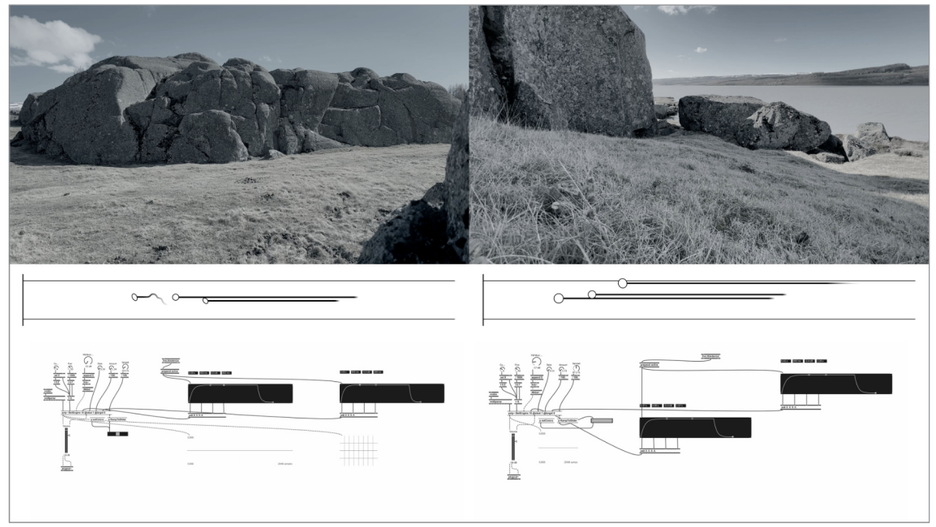
- *S.M.A.K.,* https://smak.be/en
- *Sculpture in the City,* https://www.sculptureinthecity.org.uk
- *Serpentine Galleries,* https://www.serpentinegalleries.org
- *Słownik Języka Polskiego,* https://sjp.pwn.pl
- *Smithsonian American Art Museum,* https://americanart.si.edu
- *Sonic Field,* https://sonicfield.org
- *Soundreaming,* https://soundreaming.org
- *Studio Olafur Eliasson,* https://olafureliasson.net
- *Tate Gallery,* https://www.tate.org.uk
- *TBA21,* https://tba21.org
- *Teoría: Music Theory Web,* https://teoria.com
- *The Art Institute of Chicago,* https://www.artic.edu
- *The Great Animal Orchestra,* https://www.legrandorchestredesanimaux.com
- *The Guggenheim Museums and Foundation,* https://www.guggenheim.org
- *The Historic England Blog,* https://heritagecalling.com
- *The Kitchen,* https://thekitchen.org
- *UMS'nJIP,* http://umsnjip.ch
- *University of Oregon Blogs – Bruce Nauman,* https://blogs.uoregon.edu/brucenauman
- *Unsound,* https://www.unsound.pl
- *Vasulka.org,* https://www.vasulka.org
- *Wave Farm,* https://wavefarm.org
- *Whitestone Gallery,* https://www.whitestone-gallery.com
- *Widok. WRO Media Art Reader,* https://widok4.wrocenter.pl
- *Wikipedia,* https://pl.wikipedia.org, https://en.wikipedia.org
- *Wprost.pl,* https://www.wprost.pl
- *WRO 2013,* https://wro2013.wrocenter.pl
- *ZKM | Center for Art and Media,* https://zkm.de

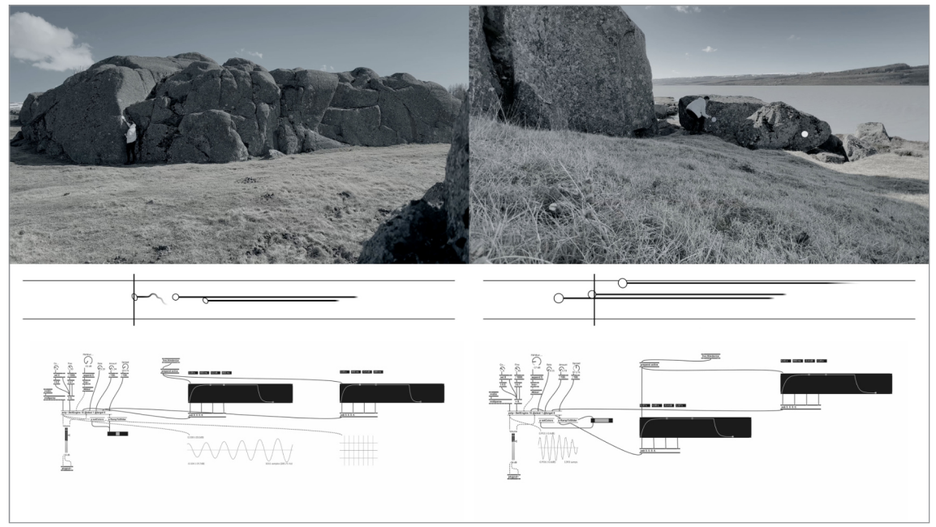
# Dokumentacja części artystycznej

1.





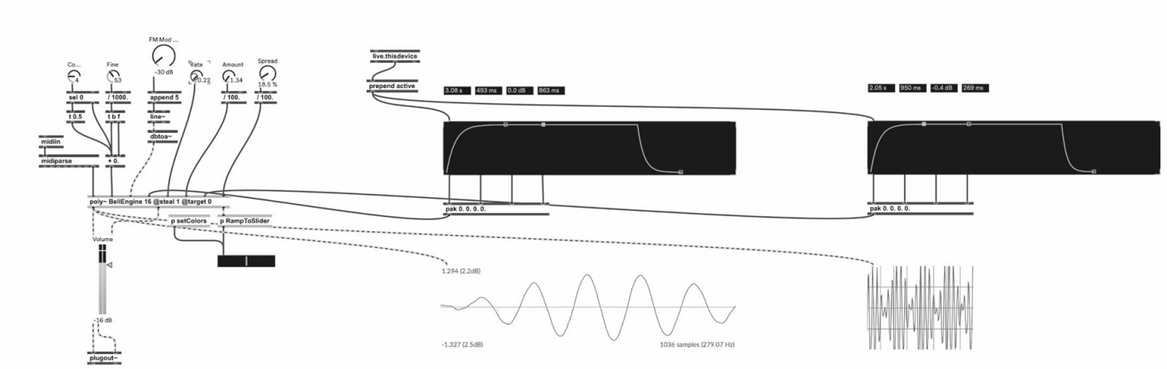


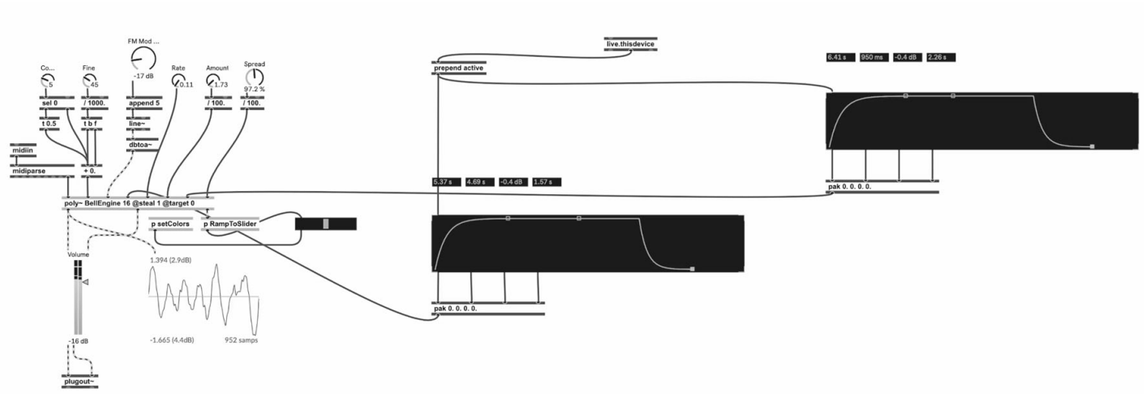


Jacek Doroszenko wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Wyspa*

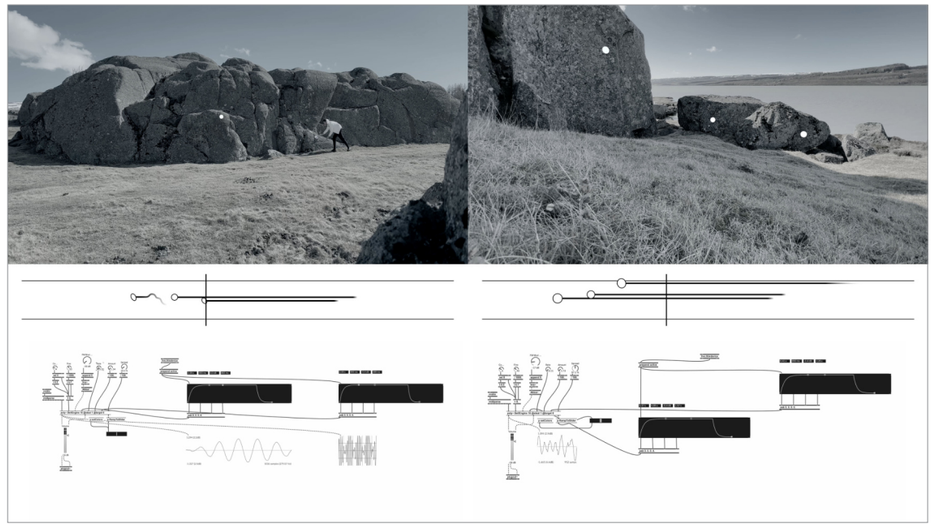







Jacek Doroszenko — wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Wyspa*





Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa. Wyspa*

wideo, 2025





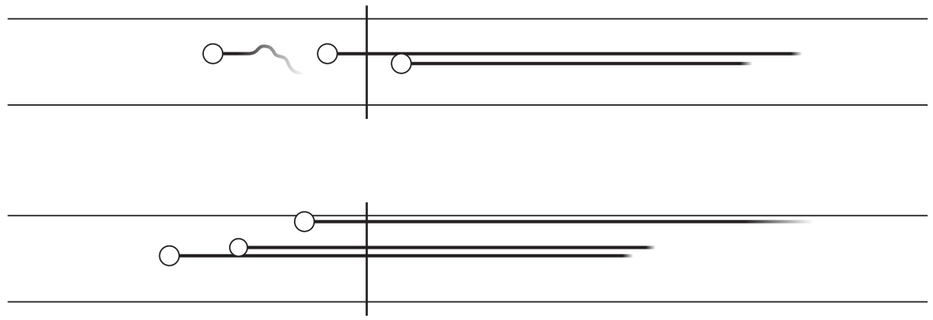
Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa. Wyspa*

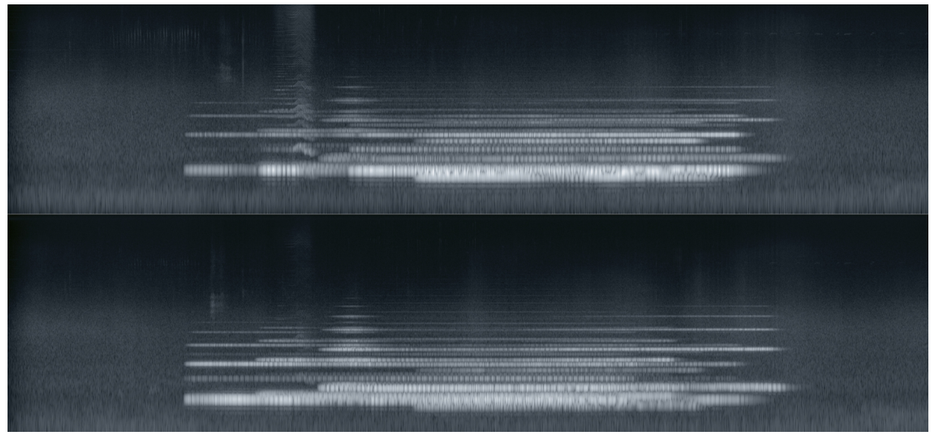
miejsce akcji
wideo-partytury

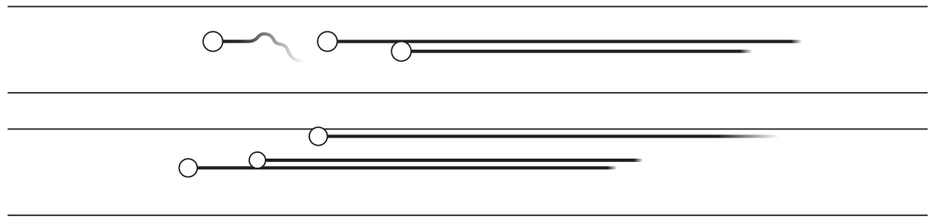
Egilsstaðir, Islandia





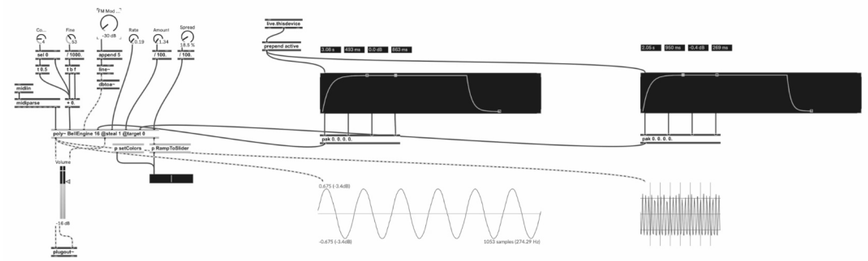


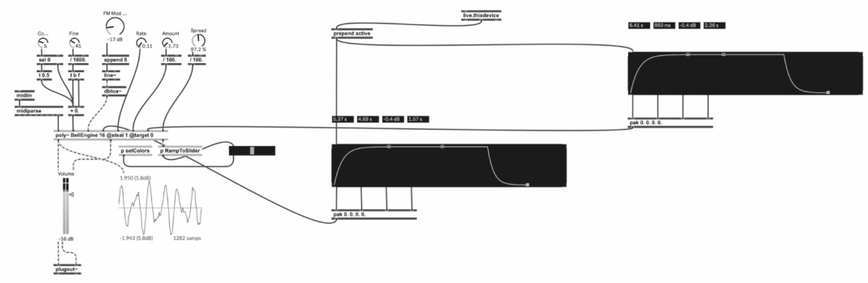




porównanie wykresu spektrograficznego
nagrania dźwiękowego z notacją graficzną
wideo-partytury

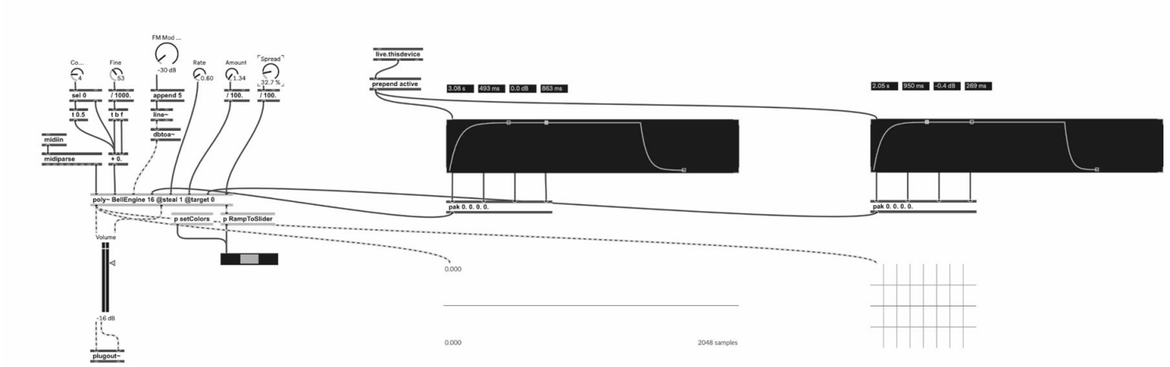


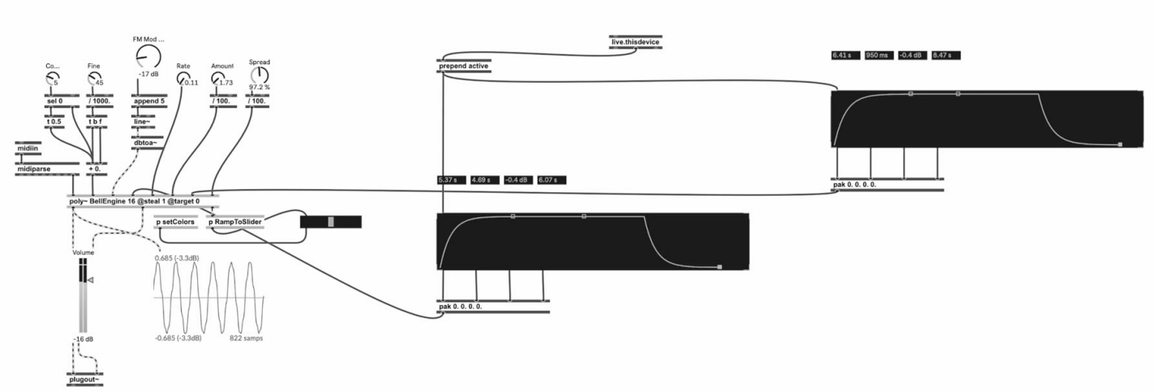




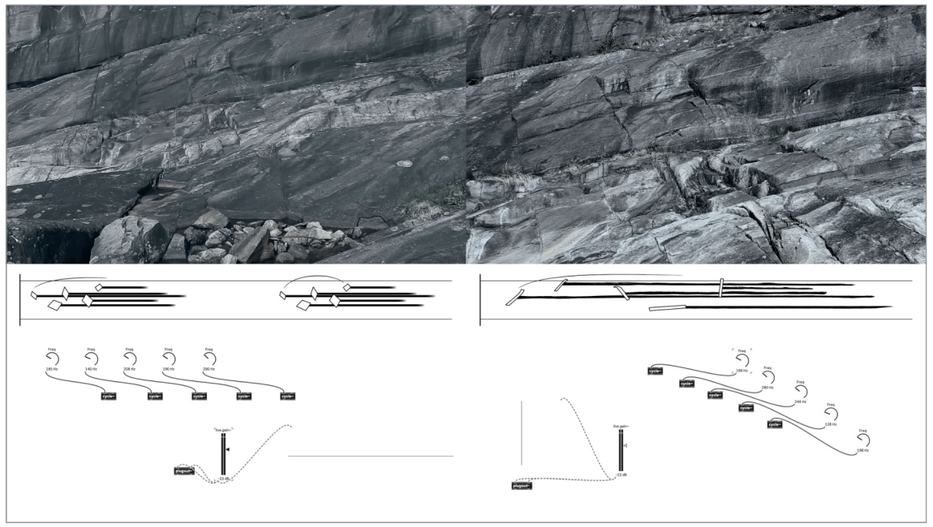


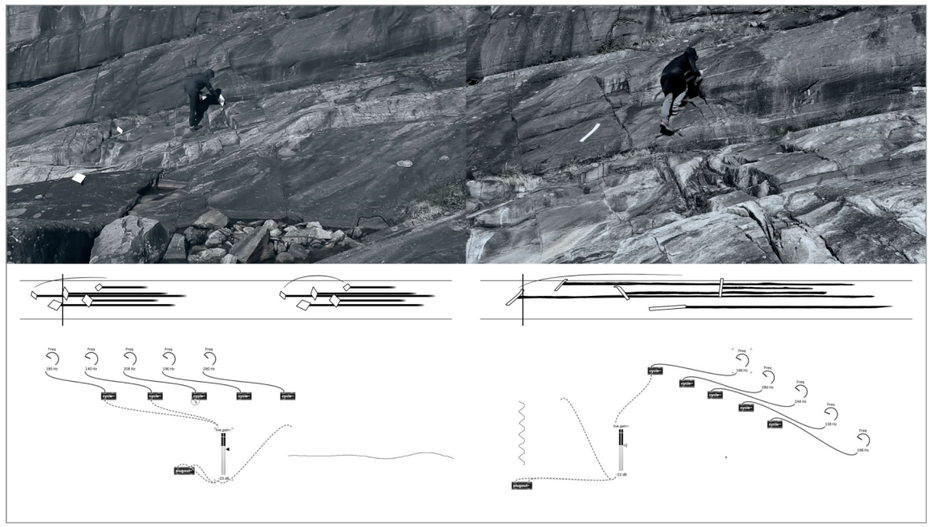



Jacek Doroszenko — wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Wyspa*

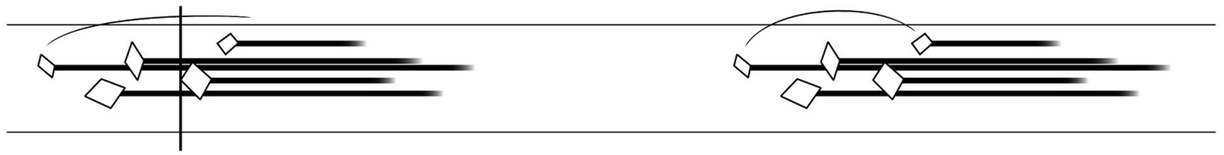
2.

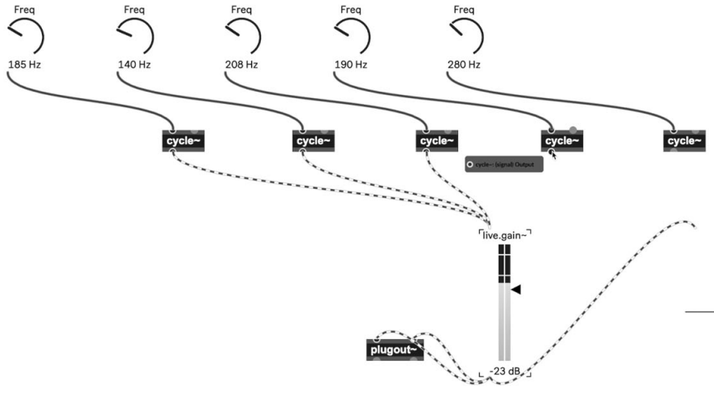




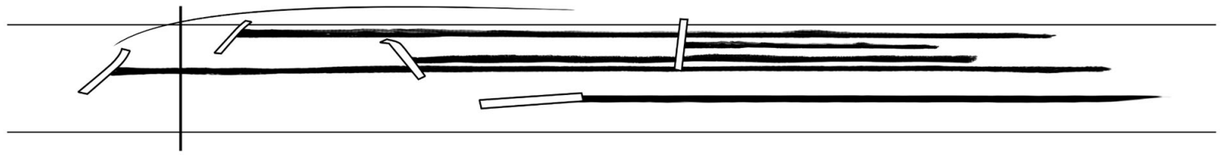
Jacek Doroszenko wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Fiord*

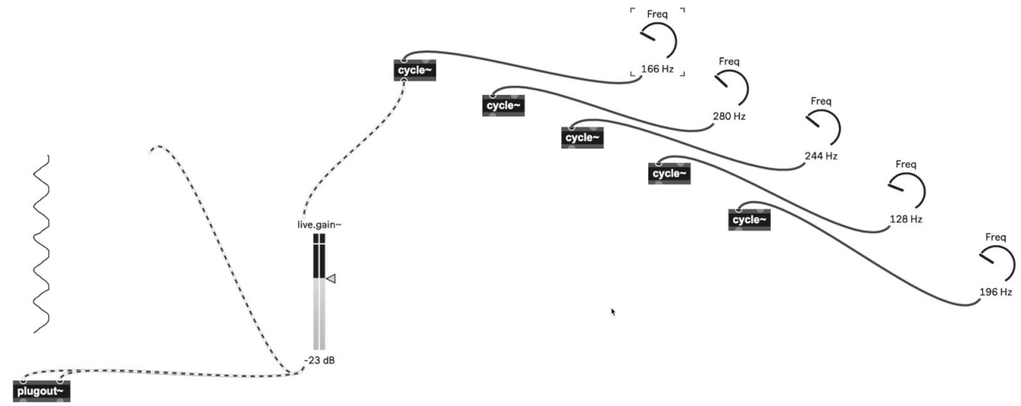




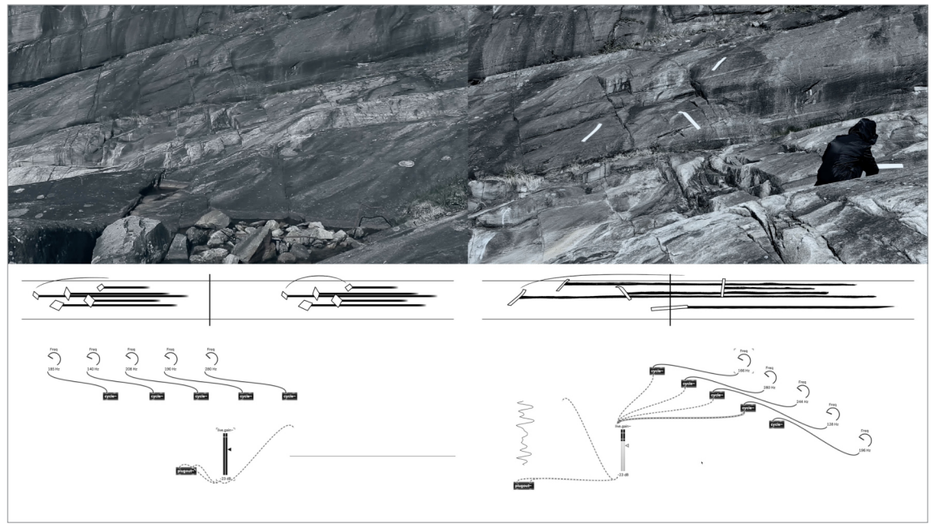


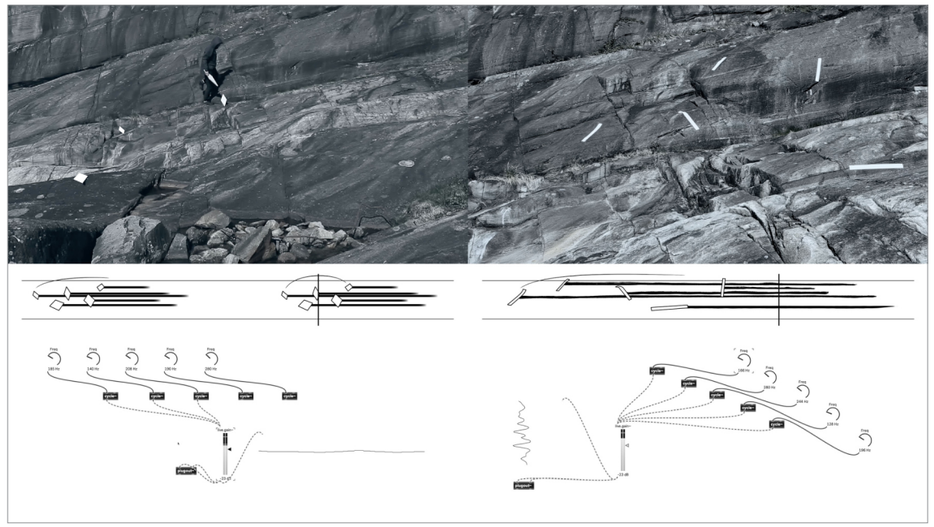





Jacek Doroszenko wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Fiord*





Jacek Doroszenko wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Fiord*



Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa. Fiord*

miejsce akcji
wideo-partytury

Hardangerfjord,
Ålvik, Norwegia

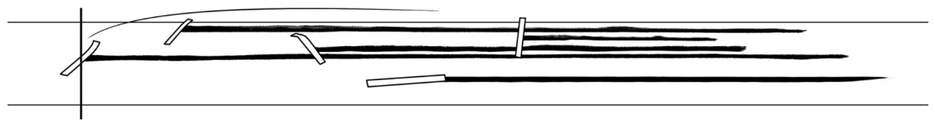




Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa. Fiord*

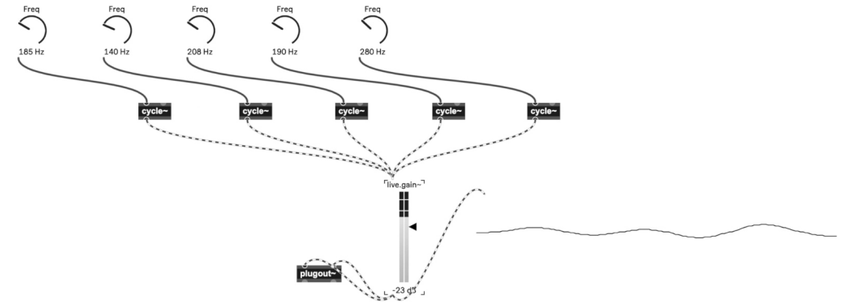
notacje graficzne zastosowane
w wideo

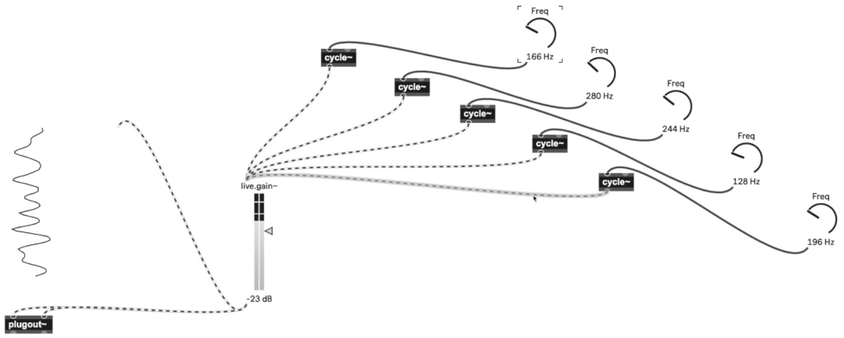










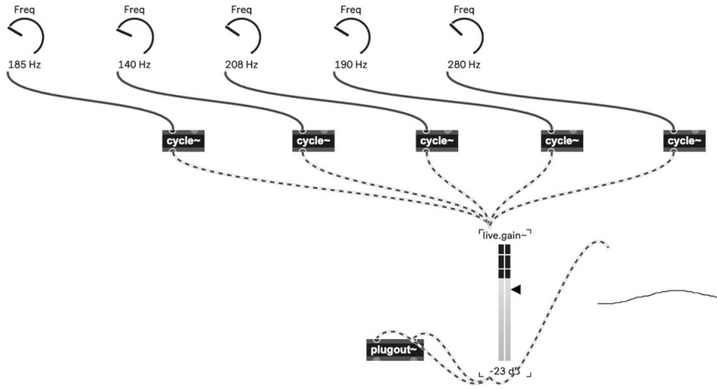




Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa. Fiord*

Instrumenty cyfrowe w środowisku Max,
zastosowane w wideo

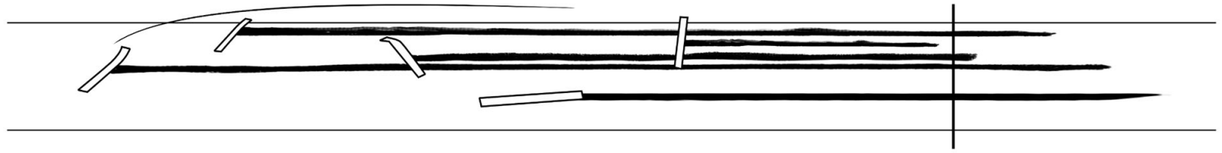


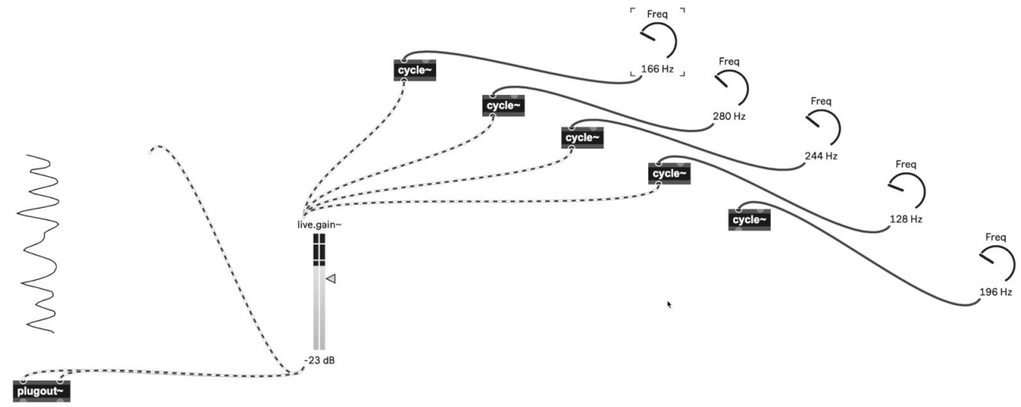








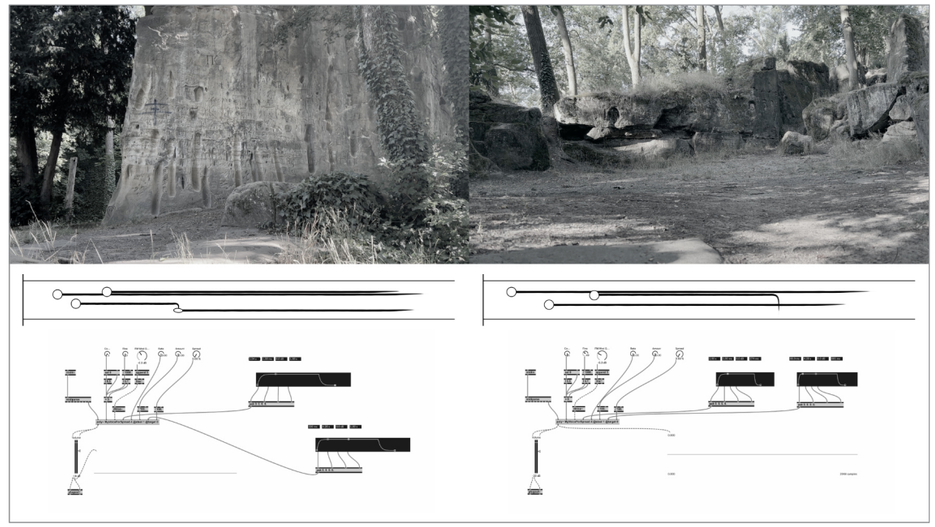



Jacek Doroszenko wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Fiord*

3.





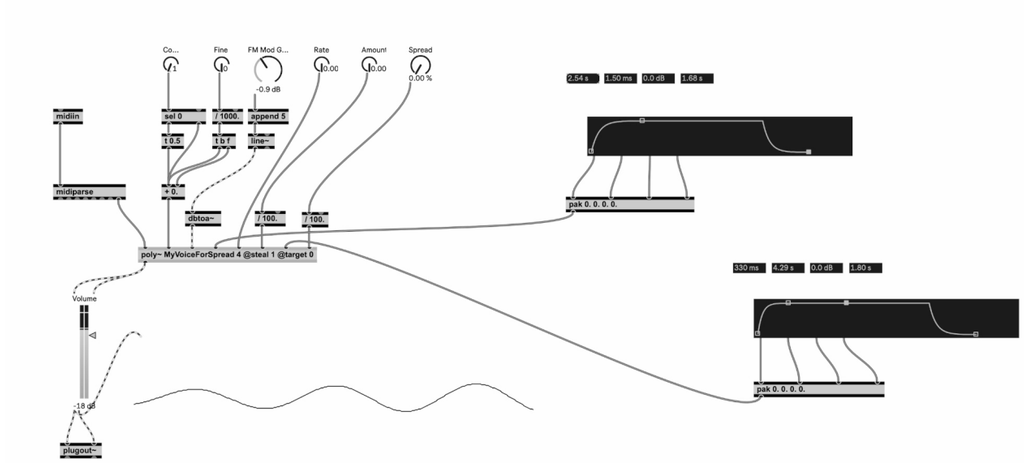


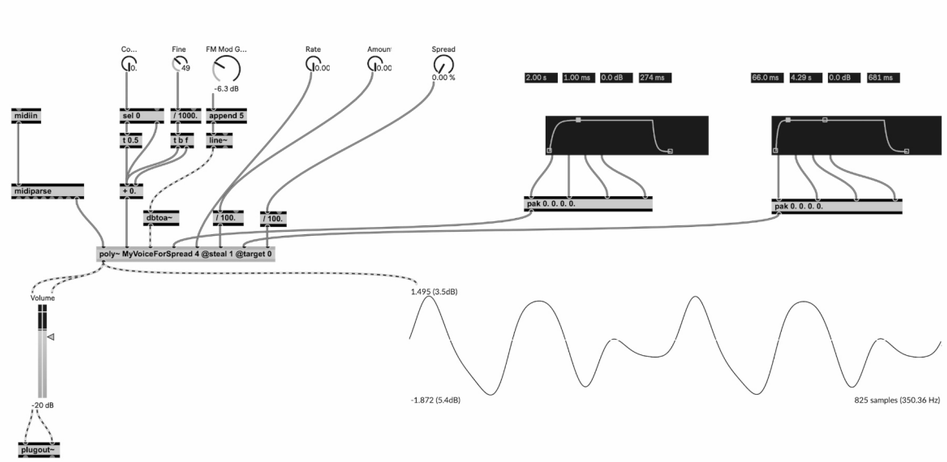


Jacek Doroszenko wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Ogród*

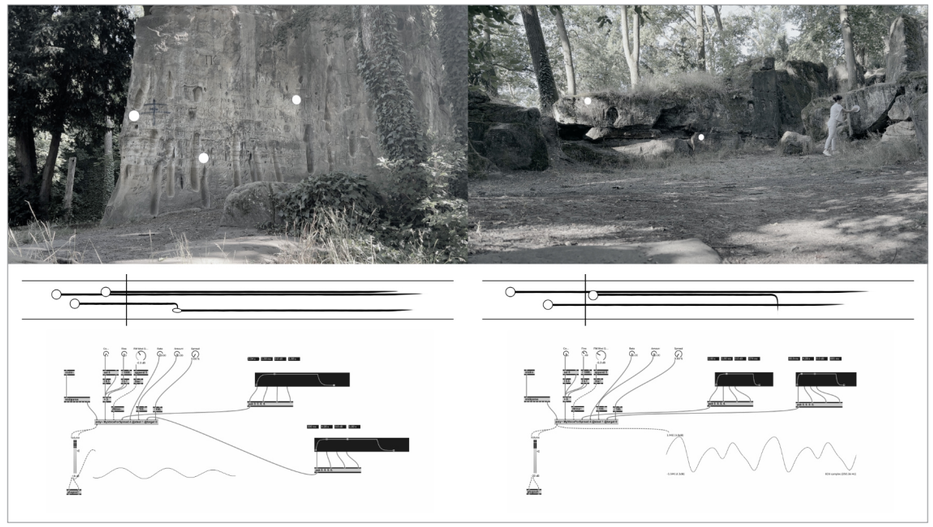


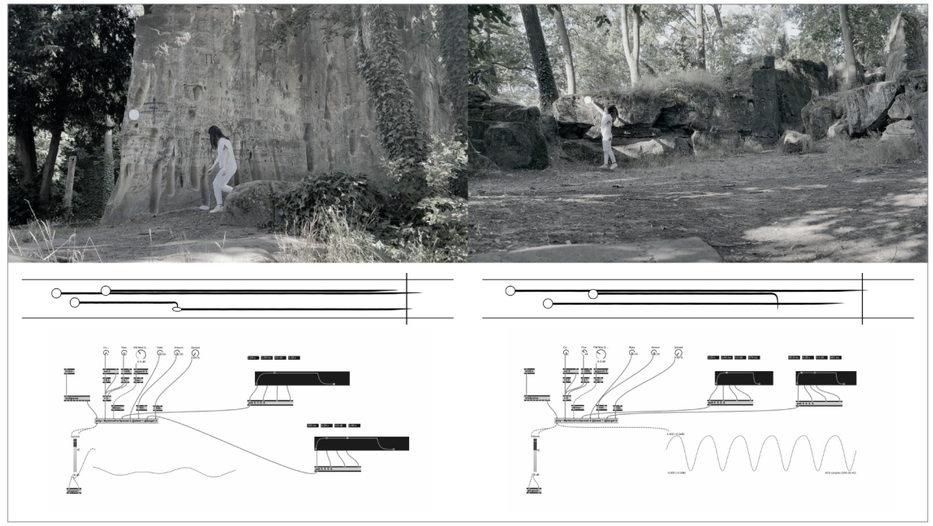





Jacek Doroszenko wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Ogród*





Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa. Ogród*

wideo, 2025



Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa. Ogród*

miejsce akcji
wideo-partytury

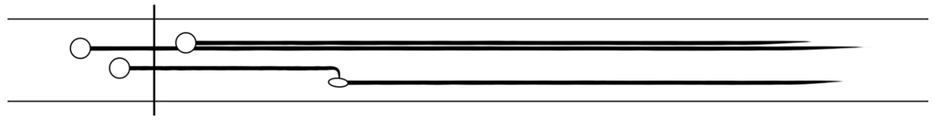
Kinský Garden,
Praga, Czechy

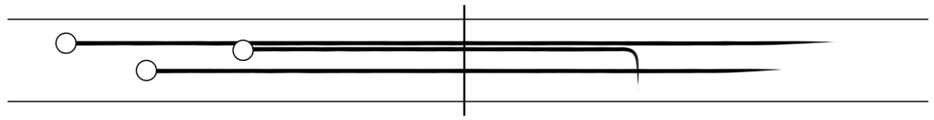




Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa. Ogród*

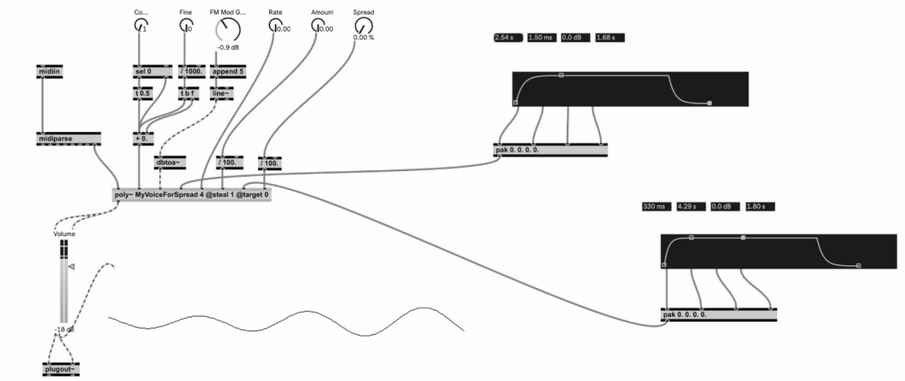
notacje graficzne zastosowane
w wideo

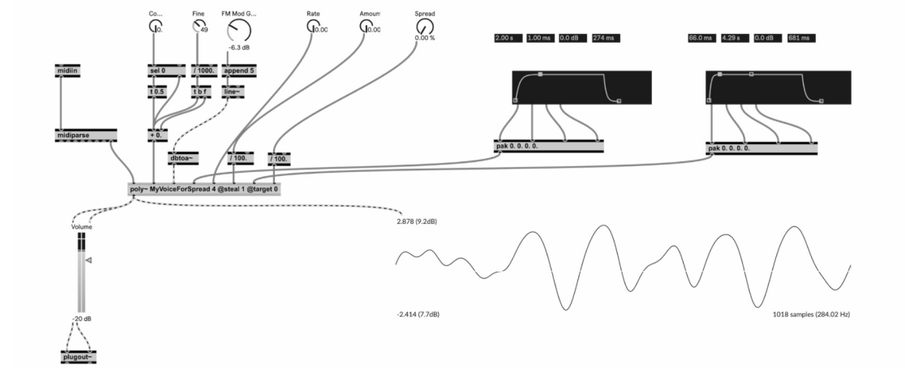










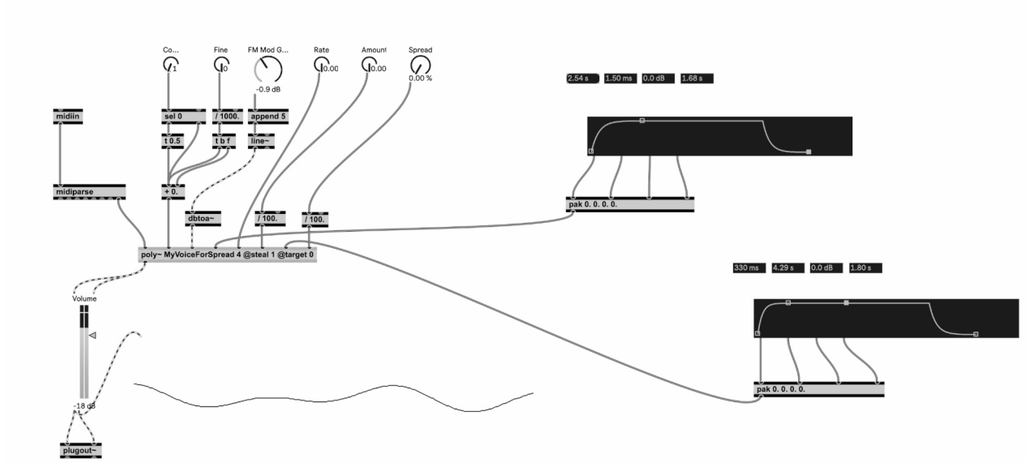



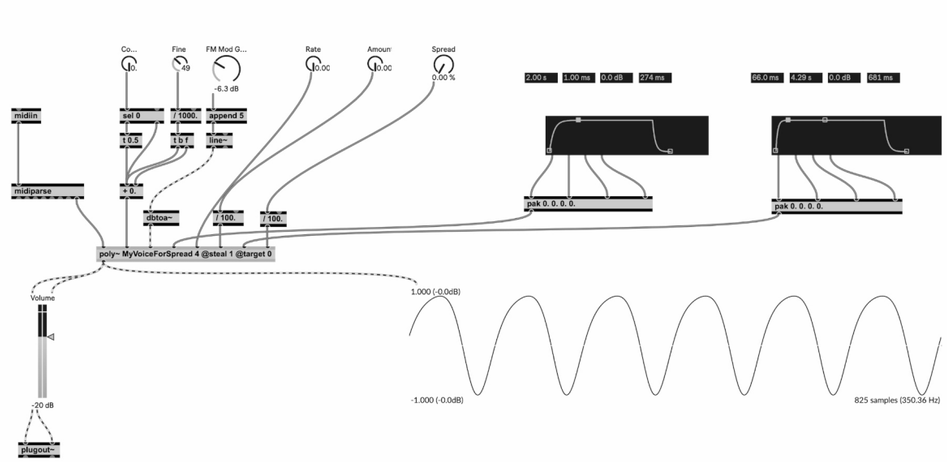

Jacek Doroszenko
*Wideo-partytura krajobrazowa. Ogród*

Instrumenty cyfrowe w środowisku Max,
zastosowane w wideo








Jacek Doroszenko wideo, 2025
*Wideo-partytura krajobrazowa. Ogród*

4.

Jacek Doroszenko
*Largo na trzy punkty*

instalacja dźwiękowa, 2025
stelaże stalowe, blacha, naciągi stalowe,
przewody, moduły dźwiękowe
/ stelaż lewy

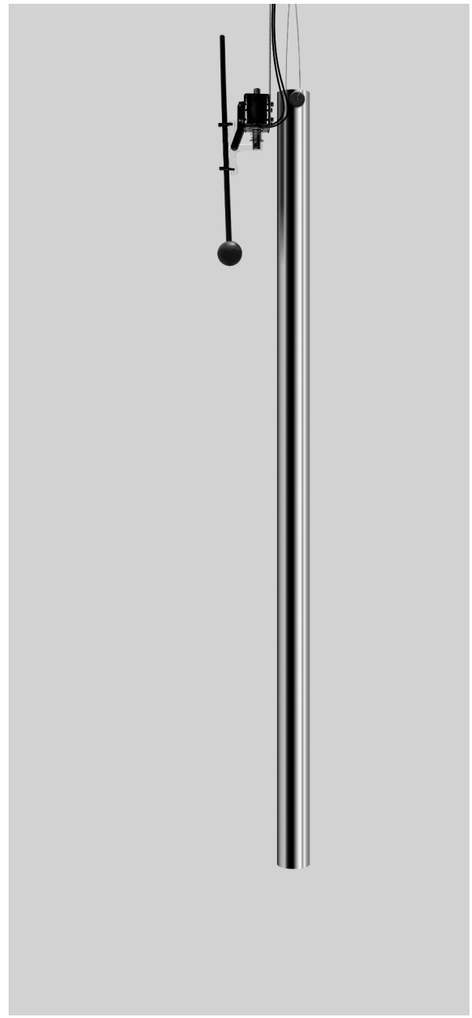


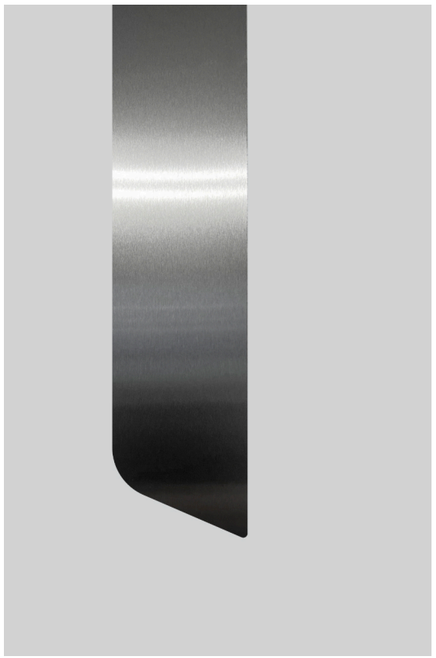




/ stelaż prawy







Jacek Doroszenko detale
*Largo na trzy punkty*



## Podziękowanie

Niniejsza rozprawa nie powstałaby, gdyby nie wieloletnia współpraca artystyczna z moją żoną, Ewą Doroszenko, której ogromnie dziękuję za wszystkie wspólnie odkrywane przestrzenie – w sztuce i życiu!

## Doctoral Dissertation. Summary

In my doctoral dissertation titled *Sound as a Category, Medium, and Message in the Intermedia Artistic Project "Landscape Video Score"*, I undertake a comprehensive examination of an intermedia project titled *Landscape Video Score*, which constitutes the artistic component of my doctoral research. This multifaceted intermedia realisation is based on the concept of a **video score** embedded in the landscape. The set of its constituent elements forms a new compositional formula in which the applied media serve one another reciprocally. I also explore the notion of sound—as a category, medium, and form of communication within my intermedia artistic work—while referencing key works of contemporary art that employ sound or engage with its broader cultural and conceptual contexts.

My intention is to present and analyse the concept of the video score as I have developed and defined it, as well as the idea of landscape as a classical motif in the visual arts. Drawing on my own artistic experiences—including early painting practice, intermedia projects, audiovisual works, activities undertaken during artistic residencies and exhibitions, and the reflections arising from these engagements—I utilise a wide range of media, tools, and technologies to create a multifaceted artistic work. This consists of three video compositions in the form of video scores and one sound installation.

Based on my own observations during the process of creating this intermedia realisation, I discuss key inspirations, underlying ideas, and formal strategies. A significant aspect of this dissertation is the presentation of selected works by modern and contemporary artists. These examples aim to outline general characteristics of how sound as a medium has been used, how boundaries between traditional media have been crossed, and how diverse practices have been merged within a single artistic work. The cited works span diverse artistic domains; however, their inclusion is justified by the intermedia nature of my research. I also

offer examples that help the reader gain a broader understanding of the notion of landscape, especially in the context of its use in art. I point to landscape as a term denoting not only a fragment of nature or surroundings, but also a source of inspiration and a means of reflecting on the individual's place in the world. In this context, I refer to a variety of landscapes—particularly those of Iceland, Norway, and the Czech Republic—whose sonic qualities significantly influenced my decision to develop this doctoral project.

In the first chapter, titled *Listening,* I explore sound both in its physical dimension—as a mechanical disturbance—and as a realm of human subjective experience. I begin with an explanation of how sound waves are generated and discuss the processing of acoustic signals by the human auditory system. I then address the issue of sound perception, emphasising that its reception is influenced by emotion, memory, and individual experience. Further in the chapter, I introduce the concept of field recording, a technique of capturing sounds in natural environments used for both documentation and artistic purposes. I analyse the creative potential of this technique from the perspective of my own practice, referencing original works based on field recordings, including the project *Soundreaming,* which combines recorded sounds with music and their visual representations in the form of graphics, video, or photography. I also invoke Pauline Oliveros's concept of deep listening, which encourages conscious, multi-sensory exploration of one's surroundings.

The second chapter, *The Issue of Sound and Its Notation in Selected Artistic Works,* focuses on the role of sound in modern and contemporary art. I describe processes in which sound has evolved from being a background element to becoming an autonomous artistic medium that transcends traditional disciplines. I recall the era when avant-garde artists began employing noise, silence, and accidental sounds to express ideas, challenge prevailing worldviews, and engage in dialogue with the audience. I present examples of pioneering avant-garde works, such as Luigi Russolo's *The Art of Noises* manifesto and his Intonarumori instruments, as well as later experiments by artists such as Atsuko Tanaka, Bruce Nauman, and John Cage. I discuss sound installations and spatial experiments that have been particularly influential in the development of my artistic language, including selected works by Max Neuhaus, Alvin Lucier, and Marina Abramović. I also address the key issue, particularly in the context of my doctoral project, of experimental forms of sound notation that combine traditional score elements with innovative formats open to interpretive performance or original approaches to classical music notation.

In the third chapter, *Intermedia and Video Art – Inspirations and Influences,* I describe the phenomenon of dissolving boundaries between various artistic media. I present the concept of intermediality and reflect on the nature of the medium and how traditional art forms have been supplanted by experimental and conceptual modes of expression, thanks in part to Duchamp's ready-mades and Schwitters's interdisciplinary practices. I discuss the origins of video art and analyse selected works that integrate image, sound, and technology, thereby transforming earlier narrative structures in the visual arts. I highlight the work of video art pioneers such as Nam June Paik, Bruce Nauman, Bill Viola, and the duo Steina and Woody Vasulka, whose experiments with new technologies and modes of expression inspired subsequent generations of artists—including myself—and influenced my creative decisions and use of video as a medium. In this chapter, I emphasise the fluid integration and combination of diverse technologies and explain my intention to adapt artistic expression to the hybrid space of contemporary art, where media intersect to generate new aesthetic experiences relevant to our time. The intermedia realisation that forms the artistic component of this dissertation is based on the concept of a landscape-based video score, where the landscape is not merely a backdrop to the events unfolding on screen but actively shapes their development and, as a result, the final narrative structure and aesthetic expression.

The fourth chapter, *Landscape – Inspiration and Motif,* draws on my painting experience to trace the evolution of the landscape concept—from a backdrop in traditional painting to a standalone motif expressing emotion, reflection, and the human-nature relationship, through to contemporary interpretations that merge nature with modern technologies. I explore changes in how this concept has been perceived over time and examine the conditions shaping contemporary artists' perceptions of landscape. I also address the significance of the soundscape and link it to current ecological issues, showing how art can document environmental conditions and inspire environmental consciousness and protection.

In the final, fifth chapter, I present my intermedia work *Landscape Video Score,* which combines video and sound into a cohesive artistic project. I describe four main components of the artistic portion of the dissertation: three video scores set respectively in the environments of an island, a fjord, and a garden, and a sound installation that emits recordings from all three locations and simultaneously performs the video score in its own way. The video scores function as visual musical notations, where objects placed within the landscape determine sonic parameters. The sound installation harmonies with the visuals by emitting field recordings and performing the score in real time. In this chapter, I emphasise my attempts to integrate technology with the natural environment within my artistic practice and describe the personal experiences that shaped the concept of this intermedia installation. I reflect on my early fascination with musical notation, my thoughts on sound experimentation, and offer a definition of the video score as a hybrid form of artistic expression.

