

Od obiektu do dokumentacji. Kolekcja Nowych Mediów w Muzeum Narodowym w Warszawie

W styczniu 2013 roku została otwarta w Muzeum Narodowym w Warszawie Galeria Sztuki XX i XXI Wieku. Znalazły się w niej po raz pierwszy dzieła ruchomych obrazów zakupione przez muzeum oraz kilka filmów pozyskanych w wyniku współpracy z Filmoteką Narodową. Włączenie dzieł sztuki wideo do Zbiorów Sztuki Nowoczesnej wiązało się z założeniem nowej kolekcji w jej ramach (il. 1). Kolekcja Nowych Mediów (KNM) została oficjalnie utworzona rozporządzeniem dyrektora z dnia 29 kwietnia 2013 roku.

Pierwszy raz od dłuższego czasu została założona księga inwentarzowa w muzeum posiadającym w sumie 237 takich ksiąg i ponad 800 tysięcy wpisanych do nich eksponatów. Czuliśmy, że zapisujemy czystą kartę w historii instytucji. Sam wybór nazwy inwentarza, „Nowe media”, wiązał się z ogromną odpowiedzialnością i nie był oczywisty. Z drugiej jednak strony wiedzieliśmy, że ta skromna nowa kolekcja jedynie dołącza do ogromnej i ustrukturyzowanej już liczby obiektów. To wydarzenie dało nam możliwość gruntownego przemyślenia możliwości i ograniczeń, z jakimi wiąże się ekspozycja, przechowywanie i konserwacja sztuki nowych mediów.

Nowe media można rozumieć, za definicją Ryszarda W. Kluszczyńskiego, jako: „sztukę tworzoną przy użyciu mediów technicznych, sztukę mediów elektronicznych, cyfrowych, interaktywnych oraz sieciowych”¹; definicja ta dotyczy różnych artystycznych aktywności, jak projekcje slajdów, rzeźby, których elementem jest obraz wideo lub filmowy, dźwięk, net art, instalacje time-based, prace wykorzystujące techniki komputerowe. Co istotne, aby doświadczyć dzieł nowych mediów wymagany jest wpływ czasu², a żeby zaistniały one fizycznie potrzebne są dwa komponenty: zakodowany sygnał i jego ekspozycja. Sygnał to zakodowany dźwięk lub obraz, który wymaga konkretnego sprzętu, aby mógł zostać odczytany. Przykładem mogą być dźwiękowe i obrazowe taśmy magnetyczne, CD, DVD, programy komputerowe. Ekspozycja to przestrzeń, światło, dźwięk i sprzęt użyty do zaprezentowania dzieła³.

¹ Ryszard W. Kluszczyński, *Estetyka sztuki nowych mediów* [online], [dostęp: 22 listopada 2013], s. 30, dostępny w Internecie: <<http://www.medialarts.pl/download/skrypty/Estetyka-sztuki-nowych-mediow.pdf>>.

² Pip Laurenson, *Developing Strategies for the Conservation of Installations Incorporating Time-Based Media: Gary Hill's "Between Cinema and a Hard Place"* [online], „Tate Papers” 2004, vol. 1 [dostęp: 22 listopada 2013], dostępny w Internecie: <<http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/developing-strategies-conservation-installations-incorporating->>.

³ Marie-Catherine Cyr, *Conservation Issues: The Case of Time-Based Media Installations* [online], „ANAGPIC” 2007, vol. 1, s. 2 [dostęp: 22 listopada 2013], dostępny w Internecie: <https://www.ischool.utexas.edu/~anagpic/2007pdf/2007ANAGPIC_Cyr.pdf>.



Istotne było dla nas nie tylko zdefiniowanie nowej kolekcji, ale również odniesienie jej do pozostałych zbiorów. Nowe media znalazły się niejako w opozycji wobec mediów tradycyjnych, takich jak malarstwo, grafika, rzeźba czy fotografia. W tej chwili w kolekcji znajdują się m.in. prace wideo, computer based art, zdigitalizowane prezentacje fotografii analogowej, rejestracja performansów i akcji. Dzieła pochodzą z lat siedemdziesiątych, osiemdziesiątych, dziewięćdziesiątych XX wieku i z początku XXI wieku. Kolekcja Nowych Mediów zaistniała nie tylko w kontekście całego muzeum, w szczególności stała się częścią Zbiorów Sztuki Nowoczesnej, obejmujących sztukę od 1914 roku. Ponieważ pierwszym motywem zakupów dzieł wideo było stworzenie galerii stałej, miały one przede wszystkim uzupełnić wizję sztuki XX wieku, stworzyć kontekst dla dzieł już znajdujących się w kolekcji. Tę funkcję spełniły również wczesne polskie filmy awangardowe pozyskane z Filмотeki Narodowej, dzięki którym malarsko-graficzna wizja sztuki polskiej została uzupełniona o medium, które szybko rozwijało się w latach dwudziestych i trzydziestych XX wieku i które kształtowało wyobraźnię nie tylko artystów, ale i odbiorców sztuki.

Kolekcja sztuki nowoczesnej MNW w dużej mierze swój dzisiejszy kształt zawdzięcza Jerzemu Zanozińskiemu (1910–1996), wieloletniemu kuratorowi zbiorów (1960–1983). Z perspektywy czasu można z większym dystansem ocenić jego wybory dotyczące dzieł przyjmowanych do kolekcji, choć ewaluacja tego procesu nie jest łatwa. Zanoziński przede wszystkim

il. 1 | fig. 1

Prace wideo prezentowane w Galerii Sztuki XX i XXI Wieków w Muzeum Narodowym w Warszawie | Video works presented at the Gallery of 20th and 21st Century Art at the National Museum in Warsaw, 2013

fot. | photo Piotr Borowski



il. 2 | fig. 2

Akademia Ruchu
| Academy of Movement,
Autobus II | *Bus II*, 1975
(film 16 mm przeniesiony
na DVD, 2'53") | (16 mm film
transferred to DVD, 2'53")

fot. | photo © Muzeum Narodowe
w Warszawie

zbierał malarstwo, jego decyzje zakupów były dość zachowawcze, nieszczególnie interesował się kierunkami awangardowymi. Z tego względu sztuka lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych w zbiorach MNW to prawie wyłącznie obrazy artystów o ugruntowanej wtedy pozycji. Sztuka efemeryczna, performatywna, instalacje, dzieła o skomplikowanym statusie medialnym nie są w niej prawie w ogóle reprezentowane. Dlatego w 2013 roku do KNM w pierwszej kolejności trafiły zapisy dwóch performansów Zbigniewa Warpechowskiego: *Krótką love story z elektrycznością* (1979) i *Marsz* (1984), a także dwa dzieła Akademii Ruchu: *Autobus II* (1975) (il. 2), *Europa* (1976) oraz *Gry kompozycyjne* (1977) Zygmunta Piotrowskiego (il. 3) i *Tratwa Meduzy* (1982) Tomasza Sikorskiego (il. 4). W galerii znalazły się również dwie prace Józefa Robakowskiego: *Powietrze!* (1985) i *Z mojego okna* (1978–1999), praca Marka Janiaka *Ćwiczenia wyzwalające* (1983–1987) oraz *Filmy i animacje* (1990–2010) Roberta Brylewskiego. Lata siedemdziesiąte i osiemdziesiąte to czas, kiedy polscy artyści zaczęli odchodzić od modernistycznego paradygmatu dzieła sztuki niezależnego od rzeczywistości pozaartystycznej na rzecz otwarcia twórczości na historyczny i społeczny kontekst. Rozkwit galerii niezależnych działających przy szkołach artystycznych lub empikach, większa liczba organizowanych festiwali, biennale i plenerów coraz bardziej otwierała artystów na ich otoczenie. Grupy, jak przykładowo Akademia Ruchu, rezygnowały z funkcjonowania w ramach studia czy galerii i wychodziły ze swoimi akcjami w przestrzeń publiczną. Warpechowski uznawany jest za pioniera sztuki performansu nie tylko w Polsce, ale i na świecie. Tego typu działania doskonale charakteryzują sztukę tamtego okresu, trudno byłoby oddać nastrój tamtych czasów, pokazując jedynie prace malarskie.

Część tych prac powstała przy pomocy kamery 16 mm (np. *Krótką love story...*, *Europa*, *Autobus II*), kamery VHS (*Marsz*) oraz 8 mm (*Tratwa Meduzy*). *Gry kompozycyjne* to analogowo wykonane fotografie. *Filmy i animacje* były montowane na komputerze. Wszystkie te dzieła trafiły jednak do muzeum w wersji cyfrowej. Muzeum nie zakupiło oryginalnych nośników, a jedynie licencję do pokazywania oraz ich wypożyczania, w tym także prawa do używania wizerunków. Zaszła więc specyficzna sytuacja, nietypowa dla instytucji muzealnych – jako dzieło sztuki został zakupiony nie oryginał, lecz jego cyfrowa kopia. Jak to rozumieć? Jak w takim przypadku zachować w muzeum pamięć o pierwotnej postaci dzieła, jak radzić sobie ze zmianą formatu, a w związku z tym również wyrazu estetycznego i być może nawet jego sensu?

Założenie nowej księgi inwentarzowej umożliwiło nam podjęcie refleksji odnoszącej się do przyszłości (co zbierać, jak przechowywać, jak klasyfikować), ale również do przeszłości (jak dawniej wydzielano i klasyfikowano obiekty, jak reagowano na pojawianie



się „innych” mediów, jak oceniano, co jest dziełem sztuki, a co jedynie jego dokumentacją). W przypadku dzieł przechowywanych na nośnikach cyfrowych należało zastanowić się, czy zbierane będą wyłącznie cyfrowe kopie, czy ważniejsze są dla nas jednak oryginalne materiały, niejednokrotnie powstałe na innych nośnikach. Czym jest kopia, a czym oryginał w epoce cyfrowej i jakie jest wobec tego stanowisko muzeum? W jaki sposób przechowywać i archiwizować informacje dotyczące tych dzieł? Jak, posiadając ograniczoną przestrzeń, eksponować dzieła? Kto powinien przygotowywać prace do ekspozycji i jak ma to robić?

Obecnie wiedza na temat archiwizacji prac cyfrowych, a także analogowych dzieł ruchomych obrazów lub instalacji rozwija się bardzo dynamicznie, jednak jeszcze dwadzieścia lat temu była ona w powijakach. Muzealnicy, bibliotekarze, archiwiści i galerzyści na rynku sztuki nowych mediów niejednokrotnie poruszali się po omacku⁴. Stany Zjednoczone są tu zdecydowanym pionierem, ze względu na to, że są kolebką prekursorów sztuki wideo, którzy jako pierwsi spotkali się z potrzebą uregulowania statusu dzieł w obrębie instytucji

il. 3 | fig. 3

Zygmunt Piotrowski,
Gry kompozycyjne
Compositional Games,
1977 (multimedialna
prezentacja fotografii)
I (multimedia display
of photographs)

fot. I photo © Muzeum
Narodowe w Warszawie

⁴ Carey Stumm, *Preservation of Electronic Media in Libraries, Museum, and Archives*, „The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists” 2004, vol. 4, no. 2, s. 38–63.



il. 4 | fig. 4

Tomasz Sikorski, *Tratwa Meduzy* | *The Raft of Medusa*, 1982 (film 8 mm przeniesiony na DVD, 5')
I (8 mm film transferred to DVD, 5')

fot. I photo © Muzeum Narodowe w Warszawie

muzealnych i galerii. Jeśli uznać koniec lat sześćdziesiątych i początek lat siedemdziesiątych za moment, w którym sztuka wideo i sztuka kinetyczna zaczęły pojawiać się szczególnie intensywnie na wystawach i festiwalach sztuki, to założenie już w 1971 roku w Nowym Jorku organizacji non-profit Electronic Arts Intermix (EAI)⁵ można uznać za szybką i właściwą reakcję. EAI została ufundowana przez Howarda Wise'a (wcześniej właściciela Howard Wise Gallery) w celu ochrony i dystrybucji sztuki wideo i sztuki mediów. Obecnie ma w swoich zbiorach 3500 obiektów, które udostępnia za opłatą zainteresowanym instytucjom. W Howard Wise Gallery w latach sześćdziesiątych miały miejsce najważniejsze wystawy związane ze sztuką mediów, m.in. „On the Move” (1964), „Lights in Orbit” (1967), „TV as a Creative Medium” (1969). Okazało się, że tradycyjne zasady funkcjonowania galerii i rynku nie mogły sprostać nowym wyzwaniom technologicznym, np. temu, że artyści często nie kontrolowali liczby tzw. oryginalnych kopii, zachłysnęli się możliwością ich nieograniczonej dystrybucji. Moment ograniczenia bezwolnego rozprzestrzeniania się dzieł wideo przez EAI z jednej strony sprawił, że artyści mogli kontrolować jakość kopii czy sposób ich ekspozycji, co w praktyce umożliwiło zaistnienie tych prac na rynku (wcześniej galerie i muzea sceptycznie odnosiły się do kupowania dzieł wideo, ze względu na wątpliwości związane z oryginalnością kopii i obawą przed tym, że inne instytucje również mogłyby nabyć to samo dzieło). Z drugiej jednak strony niektórzy artyści byli mocno przywiązani do idei „uwolnienia” dzieła sztuki od kontroli rynkowej. Istotny był też dla nich projekt taniego udostępniania swoich dzieł szerokim rzeszom. Ten postulat został w pewnym sensie zaprzepaszczonej dzięki pojawieniu się programów typu EAI⁶, choć kwestie praw autorskich i wolnego dostępu do sztuki nowych mediów wciąż podlegają dyskusji, tym bardziej, że pojawiły się obecnie platformy typu UbuWeb (a w Polsce FilMOTEKA Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie) udostępniające dzieła online (bez możliwości pokazywania ich publicznie na wystawach). W 1973 roku w ramach EAI powstał Artist Videotape Distribution Service w celu umożliwienia dystrybucji i dostępu do gromadzonych prac, a w 1986 roku EAI Preservation Program, zajmujący się konserwacją dzieł ruchomych obrazów. W „manifestie” programowym EAI zawarte zostały cele działania tej instytucji: „Electronic Arts Intermix powstał, aby wspierać artystów wideo, wnoszących coraz istotniejszy wkład w rozwój nietransmitowanej telewizji, w momencie jej kształtowania się. W tym celu sponsorujemy różne projekty [...].

⁵ Strona internetowa: www.eai.org/index.htm.

⁶ Innym istotnym dystrybutorem sztuki wideo w Stanach Zjednoczonych jest Video Data Bank założony w 1976 r. przy School of the Art Institute of Chicago (SAIC). Strona internetowa: www.vdb.org.

Zamierzamy stopniowo rozwijać nasze obecne możliwości, aby stworzyć warunki produkcji taśm wideo. Planujemy zwrócić się do muzeów, organizacji pożytku publicznego, uniwersytetów oraz do wybranych wspólnot lokalnych z propozycją współpracy w celu opracowania programów o walorach zarówno edukacyjnych, jak i estetycznych”⁷.

Ponieważ coraz więcej profesjonalistów zaczęło świadomie interesować się tworzeniem kolekcji wideo, zaczęły powstawać kolejne tego typu instytucje. W 1997 roku w San Francisco założono New Art Trust, ufundowany przez kolekcjonerów Pamelę i Richarda Kramlichów we współpracy z Museum of Modern Art w Nowym Jorku (MoMA) i San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA). Został on dedykowany przede wszystkim sztuce wideo. New Art Trust i jego obecny dyrektor Christopher Eamon dużo wysiłku wkładają w promocję tzw. dobrych praktyk związanych z przechowywaniem i wystawianiem sztuki nowych mediów. W kolejnej dekadzie pojawiły się nowe inicjatywy, takie jak Matters in Media Art⁸ zorganizowane przez Tate w Londynie i New Art Trust wraz z MoMA i SFMOMA. Jest to program rozpisany na lata 2003–2015, mający pomóc kolekcjonerom dzieł time-based. Celem projektu jest przede wszystkim wymiana informacji między instytucjami, dzielenie się wypracowanymi rozwiązaniami, radami i pomysłami na prowadzenie kolekcji takich dzieł, przeprowadzanie zakupów i wypożyczeń międzyinstytucjonalnych. Innym istotnym programem jest Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage (DOCAM)⁹ pod egidą Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology w Montrealu. To inicjatywa z 2005 roku, mająca na celu współpracę akademików, badaczy, studentów i techników w wymianie wiedzy i praktyk dotyczących konserwacji nowych mediów. Natomiast profesjonaliści z Variable Media Network¹⁰ (zainicjowanej również przez Fundację Langlois oraz Muzeum Salomona R. Guggenheima w Nowym Jorku) wypracowali nowe formuły traktowania sztuki nowych mediów. Zrezygnowano z ich klasyfikacji ściśle zależnej od rodzaju medium, na rzecz takiego ich opisu, w którym badano nie „istnienie”, ale „zachowanie” (*behaviour*) dzieła sztuki. Zwrócono uwagę na to, w jaki sposób wszystkie komponenty dzieła, poprzez swoje działanie i zachowanie, tworzą znaczenie, jak – bez względu na nośnik i medium – praca „działa”. Dzieło może być po prostu określane przez to, czy jest instalowane, reprodukowane, przedstawiane, interaktywne, zakodowane itp. itd., czyli przez to, co i dlaczego się z nim dzieje¹¹. Jest to w zgodzie z postmedialną wizją sztuki, którą Rosalind Krauss zaprezentowała w swojej książce *Voyage on the North Sea. Art in the Age of Post-Medium Condition* (2000). Autorka pokazała, że myślenie w kategoriach medium jest obecnie anachroniczne. Krauss uważa, że należy raczej zwrócić uwagę na funkcjonowanie dzieła i to, co łączy je z innymi pracami, niż na ściśle rozróżnianie mediów¹².

Do innych programów, na które warto zwrócić uwagę, należy Inside Installations: The Preservation of Installation Art¹³, trójroczny projekt rozpoczęty w 2004 roku, polegający na

⁷ Howard Wise, *Electronic Arts Intermix, Inc. At the Leading Edge of Art* [online], 1973, s. 8 [dostęp: 25 listopada 2013], dostępny w Internecie: <http://eai.org/user_files/supporting_documents/leadingedge.pdf>.

⁸ Strona internetowa: www.tate.org.uk/about/projects/matters-media-art.

⁹ Strona internetowa: www.docam.ca.

¹⁰ Strona internetowa: www.variablemedia.net.

¹¹ Caitlin Jones, *Variable Media: Case Study from the Guggenheim Museum* [online], wykład wygłoszony 17 stycznia 2006 r., [dostęp: 15 listopada 2013], dostępny w Internecie: <<http://www.docam.ca/en/seminars/seminar-2006/141-variable-media-case-study.html>>.

¹² Rosalind Krauss, *Voyage on the North Sea. Art in the Age of Post-Medium Condition*, New York 2000.

¹³ Strona internetowa: www.inside-installations.org.

opracowaniu 30 konkretnych studiów przypadku, mogących służyć jako przykłady praktyk konserwacji i instalacji wideo.

Nowoczesne muzeum jest wytworem oświeceniowej myśli i choć muzea XXI wieku różnią się zasadniczo od swoich poprzedników, nie zmieniły one wciąż swojego pozytywistycznego paradygmatu. Nadal pewne poglądy strukturyzują jego działania, należą do nich m.in. autentyczność i integralność dzieła sztuki czy też pojęcie intencji artysty. Jednak te zasady nie są do końca adekwatne w odniesieniu do dzieł nowych mediów. W przypadku prac efemerycznych, niematerialnych, wykonanych za pomocą mediów technicznych trzeba wypracować takie strategie, które położą nacisk nie na sam obiekt, ale przede wszystkim na warunki i kontekst jego powstania, wystawiania i odbioru, co ma większe znaczenie niż samo ich materialne istnienie. Zrezygnowanie z koncepcji autentyczności jako podstawowej dla muzeum, wiązałoby się z odrzuceniem jego oświeceniowej wizji¹⁴. W latach dwudziestych XX wieku Walter Benjamin w eseju *Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji* zwrócił uwagę na niemożliwość utrzymania dawnego rozumienia autentyczności w czasach, kiedy można uzyskać nieskończoną ilość kopii danego dzieła¹⁵. Benjamin pisze o tendencjach rozwojowych sztuki we współczesnych mu warunkach produkcji, kiedy odrzucone zostają „tradycyjne pojęcia jak geniusz, moc twórcza, wartości wieczne i tajemnica”¹⁶. Jednak to głównie sami artyści zasiali zamęt w strukturach muzealnych, kiedy zaczęli tworzyć prace wykraczające poza tradycyjne media, wprowadzili do swoich dzieł czynnik czasu, zaczęli łączyć elementy pochodzące z różnych porządków, odchodząc od paradygmatu sztuki modernistycznej opisanego doskonale przez Clementa Greenberga¹⁷.

Jednak kontrowersje dotyczące tego, co i jak w muzeum przechowywać nie dotyczyły jedynie nowych mediów. W latach pięćdziesiątych kontrowersyjne okazało się podejście niektórych konserwatorów z National Gallery w Londynie do obrazów dawnych mistrzów, co wywołało debatę na temat zasadności powracania do pierwotnego stanu dzieła sztuki. Chęć dotarcia do oryginalnego wyglądu dzieł miała na celu, według konserwatorów, przywrócenie obrazowi stanu najlepiej odpowiadającego intencji twórców. Jednakże niektórzy badacze, m.in. Ernst Gombrich, zgłosili sprzeciw wobec działań, które wymazywałyby całą późniejszą historię dzieła i związaną z tym pamięć kulturową¹⁸. Tradycyjnie rozumiana intencja artysty nie musi być więc priorytetem. Delmas pokazuje, jak działa pojęcie intencji w stosunku do kopiowalnych nowych mediów i porównuje je do muzyki Bacha. Kompozytor napisał część swoich utworów na organy. Dzisiaj jednak jego muzykę często gra się na fortepianie. Co więcej, muzyka ta nie istnieje wyłącznie jako zapis nutowy, lecz w swojej efemerycznej formie jako wydarzenie performatywne. Do jego zaistnienia potrzebna jest więc osoba pianisty – interpretatora, który

¹⁴ Didier Delmas, *Electronic Arts Unplugged: Museum Politics and the Preservation of New Media* [online], materiały seminarium DOCAM, 2006, s. 2, [dostęp: 15 listopada 2013], dostępny w Internecie: <http://www.docam.ca/images/stories/pdf/seminaires/2006_01_didier_delmas.pdf>.

¹⁵ Walter Benjamin, *Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji* [w:] *Estetyka i film*, red. Alicja Helman, tłum. Krystyna Krzemień, Warszawa 1972, s. 151–183.

¹⁶ Ibidem, s. 151.

¹⁷ Clement Greenberg, *Modernist Painting* [w:] *The Collected Essays and Criticism*, vol. 3, *Affirmations and Refusals*, 1950–1956, ed. John O'Brian, Chicago 1993, s. 85–93.

¹⁸ D. Delmas, op. cit., s. 5.

może utwór zagrać¹⁹. W ten sam sposób dzieła nowych mediów, w momencie wyjścia z użytku sprzętu, na którym oryginalnie były pokazywane, potrzebują jego nowych zamienników. Każda wystawa jest w pewnym sensie reinterpretacją oryginalnego dzieła i przeformułowaniem oryginalnej intencji artysty, nadal jednak, podobnie jak w przypadku muzyki, pozostaje ono dziełem pierwotnego autora. Związek sztuki i technologii sprawił, że konserwatorzy drugiej połowy XX wieku nie mogli już wyłącznie skupiać się na materialności obiektów. Co więcej, z powodu szybkiego starzenia się mediów technicznych, musieli również przeformułować swoje rozumienie autentyczności. Stanęli pomiędzy chęcią zachowania oryginalnego wyglądu dzieła a podtrzymywaniem jego funkcjonalności. W tej refleksji istota intencji artysty pozostaje ważna, ale ważniejszy staje się widz, który powinien, mimo upływu czasu, mieć dostęp do dzieła, co wymaga często odnawiania lub nawet zmieniania technologii, w której ono powstało. Nie do pomyślenia jest przemalowanie obrazu olejnego farbą akrylową, lecz w przypadku nowych mediów praktyka konwersji na nowe nośniki bywa wręcz wskazana.

Według Caitlin Jones, badaczki związanej z fundacją Langlois, odejście od koncepcji unikalnego przedmiotu wiąże się z rozumieniem nowych mediów raczej jako zestawu instrukcji niż przedmiotów arcydzieł²⁰. Dlatego bardziej niż na zachowaniu materialnej oryginalności warto skupić się na wskazówkach artysty, funkcji dzieła, jego wyrazie i potraktować te komponenty pracy jako zasady, które posłużą przyszłym pokoleniom w ponownej instalacji dzieła, nawet w wypadku, gdy nie będzie możliwe użycie oryginalnej aparatury czy skonsultowanie się z artystą. Te instrukcje najlepiej zebrać za pomocą wywiadu – ankiety z artystą, którą należy zachować jako integralną część dzieła²¹. Podczas poszczególnych wystaw sposoby ekspozycji nowych mediów mogą się diametralnie od siebie różnić, sami artyści często zmieniają zdanie, co do wyglądu instalacji, w związku z czym praca może nawet zmieniać swój sens. Pomimo to, będzie ona nosić ten sam tytuł i uważana jest za ten sam obiekt. Z tego względu istotne jest, aby każde kolejne pojawienie się dzieła było dokumentowane fotograficznie i opisowo, aby w przyszłości zapewnić badaczom możliwość zrozumienia, jak się zmieniało lub w jaki sposób jego odbiór mógł ulegać zmianom ze względu na użycie innego sprzętu. Zadaniem muzeum jest dokumentacja wszystkich „żywołów dzieła”, gdyż podczas każdej wystawy praca jest ożywiana lub tworzona wręcz na nowo. Muzeum nie interesuje się już wyłącznie „gromadzeniem” dzieł, lecz raczej zbieraniem na ich temat dokumentacji. Nie znaczy to jednak, że dbałość o oryginalne nośniki i ich zachowywanie nie ma żadnego już znaczenia. W odniesieniu do nowych mediów wyróżniamy cztery strategie konserwatorskie.

¹⁹ Ibidem, s. 7.

²⁰ C. Jones, op. cit.

²¹ W kwestionariuszu powinny znaleźć się informacje dotyczące ilości edycji dzieła, nazwy instytucji posiadających pozostałe edycje, informacja, o tym czy licencja zakupiona od artysty umożliwia jedynie pokazywanie dzieła, czy również jego wypożyczanie. Dzięki ankietom możliwe jest przechowanie „intencji artysty”, dotyczących zarówno sensu i kontekstu dzieła, ale także wiedzy, co do preferowanego sprzętu i sposobu ekspozycji oraz możliwości odstąpienia od tych założeń. Najbardziej korzystną sytuacją jest obecność artysty przy przygotowywaniu ekspozycji jego dzieła. Powinien on akceptować każdą ewentualną zmianę lub odchylenie od oryginalnych założeń technologicznych. Nie każdy jednak artysta ma ochotę na tego typu pracę, może się to wiązać również z wysokimi kosztami przygotowania ekspozycji, artyści także dość często mogą zmieniać zdanie i koncepcje, co rodzi poważny dla muzealnika problem – jak sprostać ich dynamicznym wymaganiom? Badacze z Variable Media Network stworzyli tzw. Variable Media Questionnaire (strona internetowa: www.variablemediaquestionnaire.net), portal pomagający stworzyć tego typu ankiety. Na stronie internetowej Tate – Matters in Media Art zostały zamieszczone przykładowe formularze <<http://www.tate.org.uk/about/projects/matters-media-art/templates-acquisitions>>.

Odświeżanie – polega na przenoszeniu informacji zapisanej w konkretnym formacie na nową wersję w tym samym formacie (np. przegranie filmu z jednej płyty CD na drugą płytę CD). Należy odróżnić tę operację od kopiowania, słowa używanego odnośnie do tradycyjnych dzieł sztuki. W przypadku np. obrazów olejnych kopia, która powstaje nie jest oryginałem. Dzięki „odświeżaniu” natomiast mamy do czynienia z nowym oryginalnym dokumentem. Niemniej jednak podczas „odświeżania” dzieł analogowych, takich jak np. taśma VHS, informacja na nowej kopii nie zachowuje jakości oryginału, tak jak w przypadku „odświeżania” informacji cyfrowej.

Migracja – polega na konwertowaniu mediów elektronicznych z ich pierwotnego formatu na bardziej współczesny i trwałe. Ma to zapobiegać przechowywaniu przestarzałych formatów, których odczytanie nie będzie możliwe. Może to być np. konwertowanie taśm magnetycznych VHS na pliki cyfrowe zapisane na płycie CD.

Emulacja – jest bardziej kontrowersyjnym sposobem konserwacji i prezentowania dzieł. Polega na stworzeniu sprzętu, który byłby w stanie imitować jego poprzednie, nieistniejące już wersje. Dzięki temu sygnał będzie mógł zostać odczytany na nowym sprzęcie, ale zostanie zachowany w identycznym, co oryginalnie formacie. Trzeba jednak zwrócić uwagę na to, że nie jest to proces obojętny dla znaczenia dzieła!

Reinterpretacja – polega na odtwarzaniu i rekonstrukcji pracy w bardziej dowolny sposób właśnie dzięki instrukcjom artysty. Może to dotyczyć odtworzenia performansu lub rekonstrukcji nieistniejącego już dzieła.

Świadoma i dokładna archiwizacja i dokumentacja dzieł ruchomych obrazów wykonanych za pomocą różnych mediów technicznych lub cyfrowych ma służyć przede wszystkim przyszłym pokoleniom. Obecnie wiemy już to, co nie było oczywiste jeszcze 30 lat temu: nowe media starzeją się bardzo szybko i trudno przewidzieć rozwój technologii. Zadaniem muzealników jest w pewnym sensie ułatwienie swoim następcom, czyli przyszłym badaczom, orientacji we współczesnych technologiach oraz umożliwienie im przeprowadzania tzw. archeologii mediów. Termin ten dotyczy rozwijającej się dziedziny nauki z pogranicza historii mediów, historii sztuki, technologii, archeologii i kulturoznawstwa. Do twórców tej dyscypliny należą m.in. Siegfried Zielinski (Universität der Künste, Berlin) czy Erkki Huhtamo (Uniwersytet Kalifornijski, Los Angeles). Pojawienie się nowych mediów zmusiło wielu naukowców do szerszego zbadania kultury mediów nowoczesności, nie tylko mediów współczesnych. Huhtamo zauważa, że zwolennicy nowych technologii często ignorują przeszłość i patrzą jedynie w przyszłość. Tymczasem dla zrozumienia tego, co dzieje się obecnie, niezbędna jest refleksja nie tylko nad historią, ale przede wszystkim nad archeologią mediów. Nie chodzi bowiem o stworzenie linearnej narracji ukazującej „rozwój” technologiczny, lecz właśnie o archeologię w rozumieniu, jakie temu słowu nadał Michel Foucault w *Archeologii wiedzy*²². Archeologowie mediów z jednej strony sprzeciwiają się odrzuceniu historii przez nowoczesną kulturę medialną, a z drugiej – na sposób nowej historiografii – występują przeciw kanonicznym i genealogicznym narracjom. Chodzi przede wszystkim o zwrócenie uwagi na relację pomiędzy technologiami przeszłości i teraźniejszości²³. Dokładna dokumentacja dotycząca pochodzenia zbiorów muzealnych i ich poprzednich „wcielen” umożliwi lepsze zorientowanie się w archeologii tych dzieł przyszłym

²² Michel Foucault, *Archeologia wiedzy*, przeł. Andrzej Siemek, Warszawa 1977. Por. Erkki Huhtamo, Jussi Parikka, *Introduction: An Archaeology of Media Archaeology* [w:] *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, ed. Erkki Huhtamo, Jussi Parikka, Berkeley-Los Angeles 2011, s. 1–24.

²³ E. Huhtamo, J. Parikka, op. cit., s. 1–24.

badaczom. Nie należy więc poprzestawać jedynie na przyjmowaniu dzieł do kolekcji i opisywaniu ich obecnego stanu, lecz ważne jest już teraz stworzenie „archeologicznego rejestru” i uzupełnianie go podczas każdego przeobrażenia dzieła sztuki czy jego nowego pojawienia się (wystawienia w innej formie).

Wydaje się, że tego typu myślenie jest bardzo istotne w refleksji nad funkcjonowaniem muzeum prezentującego sztukę różnych epok historycznych, jakim jest Muzeum Narodowe w Warszawie. W 1947 roku André Malraux, opisując swoją koncepcję muzeum wyobraźni (*musée imaginaire*), zwrócił uwagę na sposoby, w jakie mechaniczna reprodukcja i nowe technologie tworzenia wizerunków zmieniają nasze rozumienie obrazów i kultury wizualnej²⁴. Nowoczesny odbiorca, po rewolucji technicznej (która zaczęła się jeszcze pod koniec XIX w. i trwa do tej pory) postrzega media tradycyjne w kontekście ich współczesnych zamienników. W ten sam sposób obecność nowych mediów w muzeum wpływa na postrzeganie sztuki dawnej czy tradycyjnej przez widzów, i nie chodzi tu wcale o aplikacje internetowe czy tablety, na których prezentowane są cyfrowe reprodukcje obrazów. Sam fakt, że te dzieła sztuki powstały z myślą o nowym sprzęcie, zwraca uwagę na „technologiczność” dzieł dawnych i na obecność techniki i mediów w życiu odbiorców i artystów wszystkich epok. Jak pisze Kluszczyński: „Obecność technologii cyfrowych w świecie współczesnych praktyk artystycznych ma bowiem dwojaki charakter, tworzy dwie zasadnicze strefy oddziaływania. Pierwszy obszar wyznaczany jest przez koegzystencję tradycyjnych struktur sztuki z nowymi technologiami cyfrowymi. Te ostatnie wkraczają w obszar działań artystycznych podejmowanych w klasycznych dziedzinach sztuki, takich jak malarstwo, rysunek, rzeźba, przetwarzając w pewnym stopniu ich charakter i rozwijając (często bardzo poważnie) stosowane tam instrumentarium, ale nie podważając w zasadniczy sposób podstawowych kategorii określających artystyczny i estetyczny status tworzonych tam dzieł (jak na przykład forma, reprezentacja, ekspresja, materialność dzieła-artefaktu). [...] Druga przestrzeń sztuki kształtowanej przez technologie cyfrowe składa się z nowych dyscyplin artystycznych, wyrastających z nowych mediów sztuk utworzonych właśnie przez technologie cyfrowe, takich jak animacja komputerowa, Internet czy rzeczywistość wirtualna”²⁵. Nie chodzi więc już jedynie o sam obraz i jego sens, ale zrozumienie, że w narracji muzealnej technologia ma ogromne znaczenie dla interpretacji i znaczenia dzieła, podobnie zresztą jak w przypadku dawnych mediów. Badając archeologię prac, takich jak np. *Powietrze!* Robakowskiego (pokazywanego na galerii w wersji cyfrowej, a oryginalnie nagrany na kamerze 16 mm) lub *Tratwa Meduzy* Sikorskiego (w oryginale 8 mm), zyskujemy ważne informacje na temat pierwotnego kontekstu. Biorąc pod uwagę dynamiczną sytuację, w jakiej powstały oba filmy, możemy wyobrazić sobie samych artystów przy pracy. Możemy dowiedzieć się, jakiego sprzętu najprawdopodobniej używali, ile ważył i w związku z tym zrozumieć sposób pracy kamery. Choć zmiana nośnika bezpowrotnie wpływa na jakość obrazu, to wiedza o oryginalnym zapisie pozwala zrozumieć wyraz obrazu i poszczególne efekty. W ten sposób muzeum staje się nie tylko przechowalnią obiektów, lecz źródłem wiedzy dotyczącej kontekstu powstania dzieła i czasów, z których pochodzi.

Christopher Eamon, kurator i dyrektor New Art Trust, używa często sformułowań takich jak „wskrzeszanie zwłok” lub odwołuje się do postaci Frankensteina, aby mówić o nowych

²⁴ André Malraux, *The Psychology of Art: Museum without Walls*, New York 1949.

²⁵ Ryszard W. Kluszczyński, *Przeobrażenia sztuki mediów (Od filmu do sztuki interaktywnej)* [w:] *Widok. Wro Media Art. Reader*, nr 1: *Od kina absolutnego do filmu przyszłości*, red. Violetta Kutlubasis-Krajewska, Piotr Krajewski, Wrocław 2009, s. 36–37.

mediach i ich każdorazowym przygotowaniu do ekspozycji²⁶. Uważa, że nowe technologie mogą wpłynąć negatywnie na wygląd starych dzieł, ponieważ nowy sprzęt jest „zbyt dobrej jakości”, co powoduje, że paradoksalnie, stare dzieła wyglądają na nich gorzej niż w oryginale. Dawne nagrania nie nadają się do pokazywania na ekranach LCD czy plazmach, również z tego względu, że format i krawędzie obrazu mogą nie pasować do wyświetlaczy. Wiadomo, że dawne prace nie powinny być w ten sposób prezentowane, choć i tak będą, ponieważ takim właśnie sprzętem posługuje się obecnie większość galerii. Należy jednak kontrolować to, w jaki sposób zmienia się wygląd i oddziaływanie materiału niskiej jakości udostępnianego na sprzęcie, który powstał nie w celu ekspozycji dzieł sztuki, lecz jest wynikiem technicznego rozwoju społeczeństwa konsumpcyjnego. To rynek nakierowany na rozrywkę wytwarza pęd do produkowania nowego sprzętu. Muzea i galerie skazane są na używanie tego typu wyposażenia, gdyż rzadko mają możliwość wyprodukowania prototypów odpowiadających indywidualnym potrzebom prezentacji prac. Ważne jest, aby zachować równowagę pomiędzy próbami podtrzymania dzieła przy życiu, czyli „reanimowaniu zwłok” (konwertowaniu go na nowe media), a staraniami o przekazanie oryginalnej intencji autora. Do prezentacji dzieł wideo powinni być więc bezwzględnie zatrudniani profesjonaliści, którzy będą w stanie dobrać sprzęt najlepiej odpowiadający wymaganiom pracy. Garnet Hertz i Jussi Parikka w artykule *Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into Art Method* opisują przedmiot badań archeologii mediów jako czas „żywych trupów”²⁷. Autorzy interesują się mediami, które są wskrzeszane do życia, choć same są już przestarzałe, nieużywane. Według nich stają się one „zombie”, które niosą za sobą historię tego, co nie-ludzkie (techniczne) w sztuce. Dzięki temu prace medialne stają się pewnego rodzaju archiwami, zawierającymi w sobie wiele warstw historycznych, kumulującymi w sobie pamięć i czas.

Fakt, że kolekcja nowych mediów znajduje się w muzeum prezentującym sztukę różnych epok, od antyku do XXI wieku, sprawia, że warto zobaczyć ją przez pryzmat dawnych obiektów i teorii. W swoich rozważaniach Eamon nawiązuje do epoki średniowiecznej, mówi: „Musimy przyjąć do wiadomości, że duża część tego, co znamy ze sztuki średniowiecza, została przemalowana nawet kilkanaście razy. Niestety, nasze średniowiecze zostało skondensowane w pięciu latach. Więc jeśli Giotto został przemalowany cztery razy, działo się to na przestrzeni czterech wieków, a obecnie każdy chce przemalowywać Giotto co trzy lata”²⁸. Badacz porównuje tutaj lata sześćdziesiąte XX wieku do czasów Giotta, jeśli chodzi o ich istotę dla późniejszego rozwoju sztuk. Jednym słowem, wczesne prace wideo należy traktować jak prace prymitywów włoskich, są tak samo cenne. Powinno się jednak wyciągnąć wnioski z tego, co nieraz działo się z pracami dawnymi – były „poprawiane”, ich fragmenty przerabiane, co obecnie próbują odwrócić konserwatorzy, aby dotrzeć do bardziej prawdziwego, oryginalnego obrazu sztuki dawnej. Tymczasem nie wszyscy zdają sobie sprawę, że każde przegranie dzieła z lat sześćdziesiątych czy siedemdziesiątych jest właśnie rodzajem „przemalowywania”. Wyraz obrazu ulega zmianie, ztraca się pierwotny kontekst dzieła. Oczywiście konwertowanie i konserwowanie

²⁶ Wywiad z Christopherem Eamonem przeprowadzony przez Lori Zippay we wrześniu 2005 [online], [dostęp: 15 października 2013], dostępny w Internecie: <http://www.eai.org/resourceguide/collection/singlechannel/interview_eamon.html>.

²⁷ Garnet Hertz, Jussi Parikka, *Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method*, „Leonardo” 2012, vol. 45, no. 5, s. 427.

²⁸ Wywiad z Christopherem Eamonem, op. cit.

jest koniecznie, niemniej jednak praktyki przegrywania dzieła na nowe nośniki zaraz po pojawieniu się ich na rynku nie są korzystne. Znacznie lepiej jest przeczekać kilka „sezonów” nowinek technologicznych i przegrywać dzieła rzadziej, maksymalnie wykorzystując czas trwałości danego nośnika. Inaczej rzeczywiście może się okazać, że zaledwie po 30 latach od powstania dzieła, będzie ono po tylu konwersjach, że w dużym stopniu zatraci związek z oryginałem.

Te rozważania po raz kolejny prowadzą do refleksji nad tym, co jest kopią, a co oryginałem w sztuce nowych mediów. Znow można odwołać się do sztuki dawnej. W książce *Anachronic Renaissance* Alexander Nagel i Christopher S. Wood zastanawiają się, czym jest substytucja. Badając sztukę przełomu średniowiecza i nowożytności zauważyli, że pewne obiekty posiadają podwójną „historyczność”: to znaczy, wiadomo, że zostały wyprodukowane współcześnie lub w niedalekiej przeszłości, ale zostaje im przypisany status dzieł dawnych²⁹. Nie widziano więc problemu z tym, aby nowy artefakt zastąpił stary, przejmując wszystkie jego wartości i funkcje (przede wszystkim kultowe). Nagel i Wood twierdzą, że w ten sposób tworzył się pewien łańcuch zastępowalnych replik, następujących jedna po drugiej. Tożsamość oryginalnego dzieła była przenoszona na nowe dzieło, czyli de facto kopię³⁰. Zachodzi więc paradoksalna sytuacja, w której wiadomo, że choć materialny artefakt nie jest oryginalny, to jednocześnie jest traktowany tak, jakby nim był, jakby wartość dzieła nie była wcale związana z materią, lecz ze znaczeniem i funkcją oraz przypisywaną mu „mocą” oryginału. Badacze proponują widzieć takie obiekty w charakterze dzieła performatywnego, które rozumieją jako interakcję pomiędzy tym, co zmienne i nowe, a tym co konwencjonalne i stałe w dziele sztuki³¹. Trudno nie zauważyć, jak wiele wspólnego mają te rozważania z wcześniej opisanym charakterem nowych mediów, szczególnie postulatami badania „zachowania się” dzieł rozumianych jako performans. Kolejne „pojawienia się” dzieł i ich ciągłe konwersje na nowe nośniki można rozumieć właśnie jako substytucję.

Sprzęt ma znaczenie dla sensu dzieła. Zgodnie z dewizą „the medium is the message”, wyrażoną przez Marshalla McLuhana w 1964 roku³², nie da się w przypadku dzieł sztuki ruchomej oddzielić treści od nośnika. Czasami jednak ulega on fetysyzacji. Hal Foster nazwał to zjawisko mistycznym technologizmem, który polega na przypisaniu technologii mitycznego sensu czy wręcz związków z religijnym przeżyciem³³. Chodzi o rodzaj techno-wzniosłości, która zamiast widzieć w technologii bezzmysłowe, suche narzędzie przedstawienia przypisuje mu kultowe czy religijne właściwości³⁴. Wiąże się to często z immersyjnymi możliwościami instalacji nowych mediów, kiedy widz jest w stanie zatopić się w dziele sztuki, po prostu wejść w obraz, i w związku z tym doznać niejako mistycznych przeżyć zatopienia się w innym bycie. Podobną rolę może odgrywać kwestia przestarzałości mediów (*obsolescence*), realna czy też iluzyjnie stworzona przez artystów. Niczym odzyskana Benjaminowska aura, przestarzałość mediów może dawać widzom poczucie kontaktu z czymś autentycznym, pierwotnym. „Wydaje się, że wartość

²⁹ Alexander Nagel, Christopher S. Wood, *Anachronic Renaissance*, New York 2013, s. 29.

³⁰ Ibidem, s. 31.

³¹ Ibidem, s. 15.

³² Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, London–New York 2001, s. 7.

³³ Hal Foster, *Art Since 1900. Modernism, Antimodernism, Postmodernism*, edited by Hal Foster et al., London–New York 2005, s. 676.

³⁴ Tanya Leighton, *Introduction [w:] Art and the Moving Image. A Critical Reader*, edited by Tanya Leighton, London 2008, s. 34.



il. 5 | fig. 5

Prace wideo
prezentowane w Galerii
Sztuki XX i XXI Wieku
w Muzeum Narodowym
w Warszawie | Video
works presented
at the Gallery of 20th
and 21st Century Art
at the National Museum
in Warsaw, 2013

fot. | photo Piotr Borusowski

kultowa wymaga, żeby dzieło sztuki zostało ukryte. [...] Z wyzwaniem się różnych technik artystycznych od rytuału wzrasta możliwość wystawiania dzieł³⁵, pisze Benjamin. Paradoksalnie jednak trudno wyobrazić sobie dzieła bardziej „ukryte” od tych przechowywanych na płytach CD czy w pamięci komputera. Nowe media, niczym średniowieczne dzieła kultowe, muszą być ukazane publiczności w specjalny sposób, gdyż dopóki znajdują się na swoich nośnikach w ogóle nie są materialne. Jednak fetyszyzacja technologii może mieć negatywne skutki i doprowadzić do przesadnej estetyzacji projekcji wideo. W Muzeum Narodowym w Warszawie większość prac pokazywana jest na ekranach Nec, które doskonale pasują do formatu 4 : 3, w którym powstała większość prac do 1989 roku. Ekrany są niewielkie, w związku z tym zmuszają widzów do skupienia się na dziełach i dość dobrze oddają ich oryginalny wygląd, bez udawania, że są oryginalnym sprzętem z epoki (il. 5).

Zadaniem Muzeum Narodowego w Warszawie jest pozyskanie znaczących prac do kolekcji, dbanie o ich konserwację i ekspozycję. Zdobywanie oryginalnych nośników również powinno leżeć w interesie instytucji, jednak jeśli nie będzie to możliwe, kopie cyfrowe są dla nas tak samo

³⁵ W. Benjamin, op. cit., s. 158.



il. 6 | fig. 6

Oskar Dawicki,
Budget Story,
 2007 (film DigiBeta
 przeniesiony na DVD,
 9'26'') | (DigiBeta film
 transferred to DVD,
 9'26'')

fot. | photo © Muzeum
 Narodowe w Warszawie

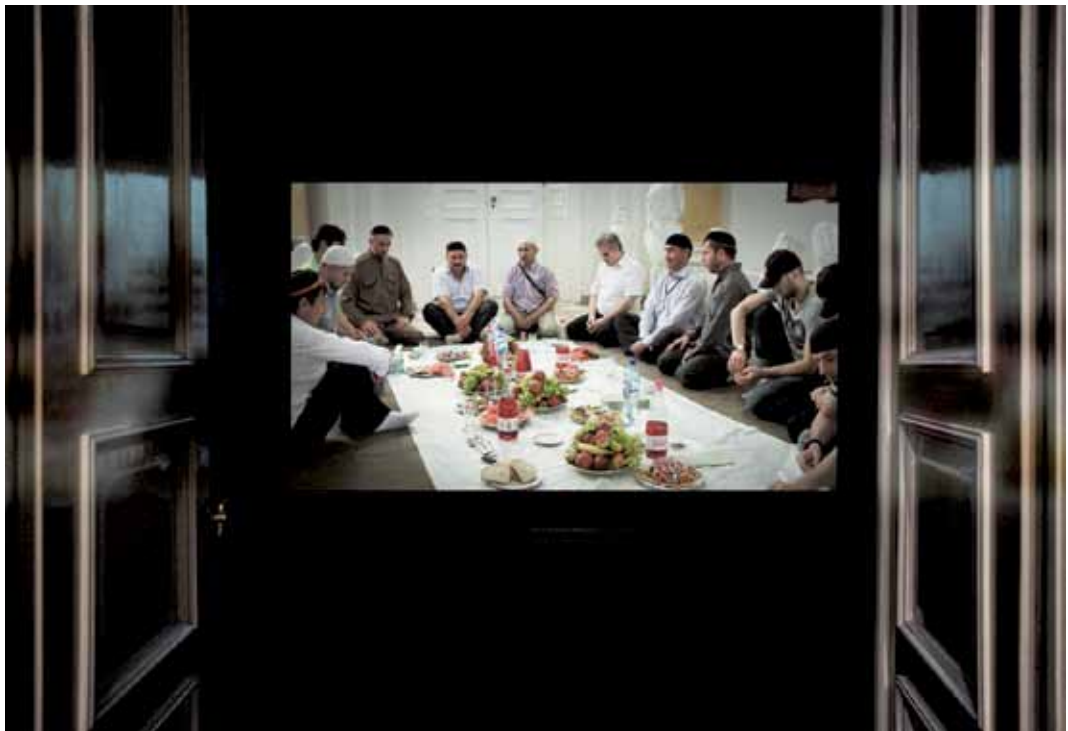
istotne. Muzeum stawia sobie za cel stworzenie wzorowej dokumentacji i wytyczenie reguł dotyczących archiwizacji ich historii, nie tylko jeśli chodzi o sens, ale i technologię, w której powstały. Prace, które zostały włączone do kolekcji (i zapewne dotyczy to również dzieł, które dopiero zostaną kupione), są często znane publiczności. Należą do nich m.in. *Budget Story* (2007) Oskara Dawickiego (oryginalnie Digital Beta, il. 6), *Telegra* (2005) Grupy Sędzia Główny, czy *Rodzina* (2004) grupy Azorro (oryginalnie Beta SP). Niektóre z nich funkcjonują w ramach Filmoteki Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie (MSN) dostępnej online. W ten sposób prezentowane prace, które można obejrzeć na ekranach domowych monitorów, ztracają całkowicie związek z oryginałem, ponieważ nie ma kontroli nad tym, w jaki sposób będą odbierane przez widzów. Podobną praktykę, choć jednak nie aż tak liberalną, stosuje Centre Pompidou w Paryżu, – oprócz instalacji pokazywanych na wystawach kolekcji stałej muzeum, gdzie konserwatorzy przykładają ogromną uwagę do oddania oryginalnego wyrazu dzieł, dostępna jest osobna sala, gdzie można obejrzeć wszystkie prace z kolekcji Pompidou na ekranach komputerów. Ten sam pomysł wykorzystuje także Centrum Sztuki WRO we Wrocławiu, tu również udostępnia się zbiory w tzw. czytelni mediów. WRO, podobnie jak Pompidou i MSN, prezentuje te prace jako rodzaj archiwum, pokoju studyjnego, dzięki czemu badacze mogą zapoznać się z dużą ilością materiału jednocześnie. Rzeczywiście, niweluje to problem „ukrycia dzieła”, jaki dotyczy prac nowych mediów, są one praktycznie cały czas dostępne.

W porównaniu z wymienionymi instytucjami MNW posiada na razie kolekcję bardzo skromną. Jej sens polega raczej na interakcji z resztą zbiorów muzeum i tworzeniu między

il. 7 | fig. 7

Piotr Wysocki, *Zikr*, 2012
(film wideo, 5'57",
praca prezentowana
na wystawie artysty
w Królikarni, 17 lutego –
21 kwietnia 2013)
I (video, 5'57", work
presented at the artist's
exhibition at Królikarnia,
17 February – 21 April
2013)

fot. I photo © Kobas Laksa



nimi intertekstualnych znaczeń. Prace wideo, performanse, zapisy akcji wiążą się z historią instytucji, czasem nawet w bezpośredni sposób, jak np. praca Piotra Wysockiego *Zikr* (2012) (il. 7) powstała w Królikarni na zamówienie muzeum. Chcemy, aby kolekcja ta była kompatybilna ze strukturą naszych zbiorów i zarazem stanowiła do niej krytyczny autokomentarz, przede wszystkim zaś, aby pozwoliła na lepsze przemyślenie kwestii standardów dokumentacji i przechowywania historii obiektów oraz ich technologicznych dziejów.