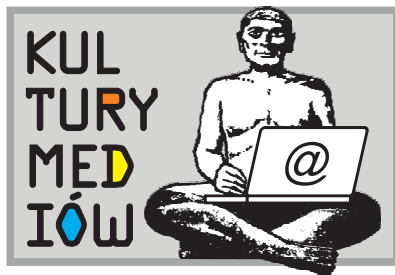


Piotr Zawojski

**Sztuka obrazu i obrazowania  
w epoce nowych mediów**

OFICYNA  NAUKOWA

# **Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów**



KM  
5

Piotr Zawojski

**Sztuka obrazu i obrazowania  
w epoce nowych mediów**

OFICYNA  NAUKOWA

Warszawa 2012

Inicjator i konsultant serii  
*Andrzej Gwóźdź*

Publikację recenzowali  
*prof. dr hab. Andrzej Gwóźdź*  
*prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński*

Projekt okładki  
*Ireneusz Sakowski*

Zadjustowała  
*Kaja Kojder-Demska*

Zredagowała oraz notę o Autorze przygotowała  
*Elżbieta Nowakowska-Sołtan*

© by Oficyna Naukowa, Warszawa 2012  
© by Piotr Zawojski, Warszawa 2012

Powielanie zawartych w książce tekstów, zarówno w całości,  
jak i we fragmentach, bez zgody wydawcy stanowi naruszenie praw autor-  
skich i jest karalne.

Dotyczy to również tłumaczenia, wykonywania mikrofilmów  
i reprodukcji metodami elektronicznymi.

Podręcznik akademicki dotowany przez  
Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego, Warszawa

ISBN 978-83-7459-055-1

Zamówienia na książkę można składać w Oficynie Naukowej  
ul. Mokotowska 65/3, 00-533 Warszawa  
tel. 22 622 02 41, fax 22 622 02 42  
e-mail: [oficyna.naukowa@data.pl](mailto:oficyna.naukowa@data.pl)  
[www.oficyna-naukowa.com.pl](http://www.oficyna-naukowa.com.pl)

## Spis treści

Od autora .....	VII
Paradoksy obrazów w epoce nowych mediów.....	3
Jean Baudrillard i fotografia.....	37
Daniel Lee, czyli hybrydowy charakter fotografii cyfrowej. Teoria i praktyka.....	65
<i>I Photograph to Remember</i> Pedro Meyera. Cyfrowa diaporama jako multimedialna forma storytellingu.....	93
Poezja kamerą (za)pisana: od <i>WOJaCZKA</i> do <i>KrwiPoety</i> i <i>Szklanych ust</i> Lecha Majewskiego.....	118
<i>Soft Cinema</i> Lwa Manovicha i Andreeasa Kratky'ego. «Język nowych mediów» w praktyce.....	143
Obrazy psychosomatyczne. <i>Feed</i> Kurta Hentschlägera jako doświadczenie transgresyjne.....	181
Interaktywne i immersyjne granice obrazów audiowizu- alnych – <i>T_Visionarium</i> .....	206
Obrazy sonoluminescencyjne. <i>Camera Lucida</i> Eveliny Domnitch i Dmitrija Gelfanda .....	222
Paraobrazy. Audiowizualne eksperymenty Briana Eno ..	252
Bibliografia .....	292
Indeks osób i postaci.....	309
Informacja o pierwodrukach .....	318
O Autorze.....	320



## Od Autora

Książka ta powstawała przez kilka ostatnich lat. I choć większość zamieszczonych w niej tekstów była publikowana już wcześniej w pracach zbiorowych lub periodykach naukowych, to obecny ich kształt najczęściej odbiega od wersji pierwotnych. Niektóre ukazywały się w znacznie skróconych wersjach, wszystkie zostały ponownie zredagowane i poprawione, choć starałem się zachować emocje, które towarzyszyły mi w trakcie ich pisania. Piszę o tym dlatego, by podkreślić mój osobisty stosunek zarówno do artystów, jak i dzieł, którym zawsze starałem się przyglądać zarówno z perspektywy zafascynowanego odbiorcy, jak i krytycznego obserwatora oraz profesjonalnego badacza współczesnej kultury mediów.

Książka ta nie jest tylko zbiorem, czy też wyborem, pisanych w ostatnich latach prac. Kolejne teksty powstawały z intencją włączenia ich w skończony projekt, którego celem było przedstawienie różnych form sztuki obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów. Pole badawcze i siatka odniesień zostały zatem nakreślone na początku pracy, w fazie projektu książki. Jednocześnie od początku myślenia o tej książce wiedziałem jednak dokładnie, o jakich fenomenach współczesnej kultury audiowizualnej chcę pisać, co ma stać się obszarem badań i teoretycznego namysłu. „Spis treści” powstał dosyć szybko, potem trzeba było „tylko” kolejne rozdziały napisać — wybrać najlepsze przykłady pokazujące różnorodność formalną i tematyczną współczesnych obrazów medialnych, ekscytujących artystów, fascynujących dzieła.



Mam nadzieję, że rozmaite formy (audio)wizualne prezentowane w książce są nie tylko interesującymi „przypadkami” realizacji artystycznych wykorzystujących nowe media, ale ich zestawienie obok siebie pokazuje wielką różnorodność świata form wyrazowych nowych mediów. Być może Czytelnikowi poszukującemu pewnej systematyzacji wielości fenomenów współczesnych obrazów zawarte w kolejnych częściach książki opisy i interpretacje dadzą asumpt do tworzenia własnej całości. Nie zajmuję się tu właściwie tradycyjnymi obrazami, tradycyjnie wytwarzanymi i stanowiącymi tematy historycznie ukształtowanych pól badawczych. Moja uwaga skupiona jest na obrazach technicznych; to one dziś w gruncie rzeczy stanowią naszą naturalną ikonosferę. Nie rezygnuję jednak z obcowania z tradycyjnymi obrazami; tymi malowanymi na płótnie, desce, papierze *etc.* Z tych doświadczeń i tradycji, paradoksalnie, wyrasta wiele znakomitych dzieł reprezentujących sztukę nowych mediów. Sztuka obrazu i obrazowania w technokulturze to sztuka hybrydyczna, transmedialna, to sztuka remediacji i remiksu obrazów, które tworzą własną tożsamość poprzez różnorakie formy odniesień do przeszłości, teraźniejszości i przyszłości fenomenów wizualnych. Są one przy tym nomadyczne, wечно w drodze, nieustannie w ruchu, nawet jeśli odnosi się to do (pozornie) nieruchomej fotografii. Ta tradycyjna (analogowa) i ta cyfrowa (bitowa) — podlegają dziś nieustannemu, transmedialnemu recyklingowi. Nomadyczność to niedookreśloność wędrówki, poruszanie się po obszarach, w których nigdy nie przemierzy się drogi w ten sam sposób, tym samym szlakiem. Ale to jednocześnie przywiązanie do powrotu w miejsca opuszczane, ale niezapomniane. Jako punkty odniesienia (powrotu — wyjazdu), paradoksalnego przywiązania do tradycji, miejsc, nie-miejsc, ciągle je nawiedzamy, by równie szybko porzucić. Z nadzieją, że niebawem znów do nich wrócimy.

Obrazy wędrowały i wędrują — podobnie refleksja o nich jest nieustannym ruchem — myśli, logosu, refleksji. Być może ruch obrazów i ruch refleksji nad nimi zastygają czasem w jakiejś dziwnej synchronii, najczęściej chyba jed-

nak te dwa światy pozostają względem siebie w stosunku asymptotycznym: zbliżają się do siebie bardzo blisko, niemal się pokrywając, ale do tego bezpośredniego spotkania nigdy nie dochodzi. Obrazy jako nomadyczne twory poszukują dla siebie mediów, media zaś lokują swoje nadzieje w obrazach — tych swoistych wehikułach, o naturze heterogenicznej, niedookreślonej, ale nieustannie fascynującej. „Obrazy same są ze swej istoty intermedialne — pisze Hans Belting — kontynuują wędrówkę między historycznymi — wynalezionymi dla nich — mediami obrazowymi. Obrazy są nomadami mediów”.

Sztuka tworzenia obrazów i obrazowania to niekończący się proces zaskakujących zwrotów ikonicznych, wizualnych, piktorialnych. Dziś ich dynamika to efekt ekspansji nowych mediów jako środków wspomagających, a właściwie umożliwiających, obrazową wytwórczość. Podejmuję więc tutaj próbę pokazania, jak te procesy znajdowały swój wyraz w twórczości artystów, myślicieli, eksperymentatorów — twórców obrazów — wykorzystujących w swojej praktyce i teorii nowe media (audio)wizualne.



Chciałbym bardzo serdecznie podziękować Evelinie Domnitch i Dmitrijowi Gelfandowi, Dennisowi del Favero, Kurtowi Hentschlägerowi oraz Danielowi Lee za zgodę na opublikowanie w książce zdjęć dokumentujących ich prace. Chciałbym także podziękować Ministerstwu Kultury i Dziedzictwa Narodowego za stypendium, które umożliwiło mi pracę nad książką.

Cefalù – Mysłowice, czerwiec 2012



# **Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów**



## Paradoksy obrazów w epoce nowych mediów

Niełatwo dziś pisać o obrazie i obrazach, zwłaszcza technicznych, będących efektem pracy z wykorzystaniem coraz bardziej zaawansowanych aparatów medialnych, o obrazach powstających na tablecie, wyświetlaczu świecącym milionami pikseli, diod elektroluminescencyjnych (LED) lub pojawiających się na niecodziennych ekranach, takich jak woda, para czy po prostu niebo, albo zmapowanych w 3D obiektach przestrzeni miejskiej (*mapping*). Ale i refleksja nad tradycyjnymi obrazami nieustannie przynosi powracające wątpliwości co do możliwości zdefiniowania ich istoty. Nadprodukcja obrazów skłania czasem do paradoksalnych tez, głoszących „zniknięcie obrazu”<sup>1</sup>. Czy rzeczywiście w sytuacji nadwytwórczości obrazów sam obraz przestaje być dostrzegany, staje się nieodróżnialny od tego, co obrazem nie jest? Czy symboliczna, ale i faktyczna rama albo/i granica oddzielająca obraz od świata przestała istnieć?

Już natura analogowego obrazu wideo w sposób radykalny skłaniała do przemyślenia natury ruchomego obrazu, obraz ten bowiem faktycznie w wymiarze przestrzennym nie istnieje-

---

<sup>1</sup> Victor Stoichita swoją niezwykle interesującą pracę poświęconą „metamalarstwu u progu ery nowoczesnej” rozpoczyna takim zdaniem: „Książka ta, poświęcona pojawieniu się obrazu, została napisana w czasach jego zniknięcia”. Victor Stoichita, *Ustanowienie obrazu. Metamalarstwo u progu ery nowoczesnej*, tłum. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 7. Autor tej publikacji zdaje sobie sprawę, że podejmuje się niełatwego zadania opisanego „ustanowienia obrazu” w czasach, w których medium malarskie coraz częściej zmierza ku „wirtualnym przestrzeniom informatycznym” oraz jest zastępowane przez „świat wideoinstalacji”.

je, istnieje tylko w czasie. Na wyświetlaczu, kiedy mamy do czynienia z obrazem cyfrowym, nie możemy przecież uchwycić pojedynczego obrazu, by tak rzec — obraz nie może być tożsamy z samym sobą, jego pikselowa „faktura” ulega bowiem nieustannym przeobrażeniom. Jedne piksele świecą, inne gasną, choć nigdy właściwie całkowicie, co w efekcie powoduje problemy z uzyskaniem całkowitej czerni w wielu monitorach LCD, a w przypadku monitorów plazmowych z kolei trudno odróżnić dwa ciemne odcienie koloru itd. Mówiąc krótko — cyfrowy obraz wideo jest z natury obrazem wirtualnym, nie istnieje jako jedność przestrzenna. Jak pisze David N. Rodowick „to znaczy, że «obraz wideo» nie istnieje jako taki albo, inaczej mówiąc, nie istnieje w przestrzeni jako niepodzielna jednostka czasu”<sup>2</sup>. Wirtualność obrazu cyfrowego wyraża się zarówno w jego ontologii (zapis binarny), jak i w formie jego uobecniania się, wyświetlacze bowiem automatycznie immaterializują obraz — nie jest to przecież tradycyjny i materialny, analogowy celuloid, to tylko ślad algorytmicznych procesów, w których dochodzi do manipulowania danymi.

We współczesnej kulturze medialnej można dostrzec także takie tendencje, które dominującą jeszcze do niedawna pozycję obrazu jako głównego ośrodka zainteresowania zarówno artystów, jak i badaczy podważają z innego punktu widzenia. Nie wydaje się, by dziś badania mediologów skupiały się wokół kultury audiowizualnej, to bowiem kultura interaktywna i interakcyjność jako podstawowa (nie dla wszystkich, dodajmy) kategoria ogniskuje raczej uwagę badaczy. Owo przesunięcie — od obrazu ku interaktywności — można uznać za jeden z wyznaczników dokonujących się zmian we współczesnej kulturze mediów technicznych i w technokulturze. Nie chodzi przy tym o wąsko rozumianą sztukę interaktywną, ale raczej o szerokie spojrzenie na interakcyjność jako jeden z podstawowych czynników definiujących każdy żywy organizm<sup>3</sup>. Arjen Mulder wysunął tezę, że

---

<sup>2</sup> David Norman Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Harvard University Press, Cambridge MA–London 2007, s. 138.

<sup>3</sup> Zob. *Interact or Die!*, Joke Brouwer, Arjen Mulder (ed.), V2\_Publishing, NAI Publishers, Rotterdam 2007, s. 4.

interaktywność „nie jest związana ze specyficzną technologią albo maszynami, może być stosowana w każdym medium”<sup>4</sup>. Wymowne jest przywołanie przez niego słynnej pracy Roberta Rauschenberga *Black Market* (1961) i potraktowanie jej jako swego rodzaju antycypacji, ale i „zagubionego linku” w ewolucji od obrazu (malarstwa) do zautomatyzowanej sztuki interaktywnej. Ta mająca hybrydyczną naturę praca jest zaliczana do najbardziej znanych dzieł kombinowanych (*combines*) artysty. Wymagała ona ingerencji odbiorcy w jej strukturę, swoistego współtworzenia nie tylko przez rodzaj gry w budowanie nowych znaczeń, ale także na poziomie materiałowym, widz bowiem (czy może już raczej „użytkownik”, *vuser*, to określenie aktywnego widza użytkownika — *viewer + user*) był zapraszany do jej rekompozycji, nadawania jej coraz to nowych kształtów, a zatem aktywnego udziału, uczestnictwa w tworzeniu i przetwarzaniu dzieła, nieustannym i niekończącym się formowaniu ciągle na nowo jego kształtu. Praca ta zatem nie jest tylko zapowiedzią praktyk interaktywnych w sztuce w późniejszym okresie — kiedy to nowe media w decydujący sposób będą kształtować sztukę interaktywnych instalacji w dobie cyfrowej — ale w istocie realizuje podstawowe cechy, także i dziś uznawane za wyznaczniki dzieł interaktywnych.

Zarówno obrazy tradycyjne, jak i obrazy techniczne zmieniają się, zwłaszcza kiedy myślimy o nowym środowisku ich uobecniania się, jakim jest cyberprzestrzeń, a także o środowisku rzeczywistości wirtualnej, która ma przecież naturę obrazową. Czy jednak o takich immersyjnych środowiskach można jeszcze mówić i opisywać je za pomocą odwołań do obrazów? Nowa, wirtualna rzeczywistość to przecież inna forma zniknięcia obrazu czy może raczej jego przekształcenia. Jak mówi Sidey Myoo, „Pojęcie obrazu wydaje się niewystarczające i rozpada się, kiedy dotyczy środowiska 3D i zjawiska interaktywności. [...] Wyłania się tu aspekt poznawczy lub antropologiczny: człowiek jest otoczony nie tyle obrazami rzeczywistości, ile medialną rzeczywistością,

<sup>4</sup> Arjen Mulder, *From Image to Interaction. Meaning and Agency in the Arts*, V2\_Publishing, NAI Publishers, Rotterdam 2010, s. 31.



René Magritte, *To nie jest fajka*, 1926

gdzie «obraz» może mieć znaczenie umowne, w istocie stanowiąc nie «obraz» rzeczywistości, ale rodzaj rzeczywistości — rzeczywistości medialnej, w której człowiek przeżywa i wartościuje<sup>5</sup>. Mamy zatem zamiast obrazu rzeczywistości — rzeczywistość obrazu, tyle że samo to pojęcie staje się wysoce problematyczne. Czy to ciągle prawdziwe obrazy? Przypomnijmy, że wiele lat temu w zupełnie innych okolicznościach Jean-Luc Godard w filmie *Le Vent d'est* (1969)<sup>6</sup> umieścił sławną inskrypcję: „*Ce n'est pas une image juste, mais juste une image*” („To nie jest prawdziwy obraz, to po prostu obraz”). Może to przywoływać skojarzenia z rysunkiem René Magritte'a *To nie jest fajka* (1926) i z błyskotliwą interpretacją tej pracy dokonaną przez Michela Foucaulta<sup>7</sup>. Obraz jest swoim najlepszym (samozwrotnym) modelem, bo nie o odzwierciedlanie chodzi (niech to czynią lustra i ob-

<sup>5</sup> Sidey Myoo, *Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym*, „Kwartalnik Filmowy” 2008, nr 62–63, s. 143. Sidey Myoo to imię sieciowe wykorzystywane w środowisku Second Life przez Michała Ostrowickiego.

<sup>6</sup> Uściślijmy, że film został zrealizowany przez Groupe Dziga Vertov.

<sup>7</sup> Michel Foucault, *To nie jest fajka*, tłum. Tadeusz Komendant, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1996.

razy lustrzane), ale o powołanie do życia samoistnego bytu obrazowego będącego integralną częścią składową świata, a nie jego odbiciem. Być może jednak dopiero dziś kategoria prawdy w odniesieniu do sztuki tworzenia obrazów w epoce ich digitalnej wytwórczości w sposób dosłowny wyczerpuje swoją eksplikacyjną moc. Staje się niepotrzebnym balastem, wspomnieniem dyskursu przeszłości.

Refleksja nad istotą obrazu i obrazowania wcale jednak nie traci impetu. Obok historyków sztuki, mediologów, imagoologów, przedstawicieli rozmaitych nauk o obrazie, ikonologii, *Visual Studies*, *Visual Cultures*, reprezentantów *Bildwissenschaft*, *Bildmedienwissenschaft*, *Visualistik*, *Bildforschung*, estetyków — także artyści, coraz częściej będący równocześnie badaczami i naukowcami, stawiają pytania o naturę obrazu(ów), nierzadko wracając do podstawowych zagadnień teoretycznych i praktycznych tworzących dziedzictwo namysłu nad obrazowością.

Zastanawiać może fakt, że pisząc swój *Traktat o obrazie* na początku XXI wieku Zbigniew Rybczyński był zmuszony powrócić do problemów, jakie są znane od czasów Leone Battisty Albertiego i jego koncepcji *perspectiva artificialis*, czyli mówiąc prościej perspektywy linearnej (geometrycznej, zbieżnej, centralnej, planimetrycznej, kolinearnej), mówiąc zaś fachowo: metody rzutu środkowego. Alberti tworząc podstawy nowożytnego rozumienia malarstwa jako *finestra aperta* (to „otwarte okno, przez które widać historię”<sup>8</sup>) odrzucił *perspectiva naturalis*, czyli perspektywę sferyczną (optyczno-fizjologiczną, syntetyczną, krzywoliniową). Rybczyński z rezerwą odnoszący się do „naukowości” perspektywy centralnej pisze: „To zadziwiające, że w XXI wieku koncepcja perspektywy linearnej nie jest podważana. Najpoważniejsze instytucje naukowe zajmujące się rozwojem wizualizacji albo jej zastosowaniem (obecnie podstawowe metody i narzędzia badawcze), stosując w budowie obrazu koncepcję, której wad byli już w średniowieczu świadomi jego twórcy i pierwsi

<sup>8</sup> Leone Battista Alberti, *O malarstwie*, oprac. Maria Rzepińska, tłum. Lidia Winniczuk, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław–Warszawa–Kraków 1963, s. 19.



Zbigniew Rybczyński, *Tango*, 1980

użytkownicy”<sup>9</sup>. Dlatego też od wielu lat artysta i badacz poszukuje nowych rozwiązań technologicznych, które znajdą zastosowanie w jego najnowszym projekcie, tyle że nie filmowym, choć z filmem, i szerzej tworzeniem obrazów, rzecz jasna, związa-

nym — we Wrocławskich Studiach Technologii Wizualnych. To w tym ośrodku badawczo-twórczym będą prowadzone badania i eksperymenty oraz wcielane w życie koncepty przedstawione między innymi w *Traktacie* — perspektywa sferyczna, cyfrowe oko, Motion Control System, wielowarstwowa, kompozytowa technika tworzenia obrazów w czasie rzeczywistym i szereg szczegółowych rozwiązań, nad którymi Rybczyński pracował właściwie przez całe swoje życie. (To te wynalazki, patenty, rozwiązania techniczne są podstawą kompletnego systemu tworzenia obrazów nazwanego przez twórcę *Tanga* [1980] „Studio Ideale”). Także wtedy, a może przede wszystkim wtedy, kiedy zrealizował *Kafkę* (1992) zaprzestał pracy nad skończonymi projektami filmowymi, poświęcając się całkowicie pracy badawczej, naukowej i eksperymentalnej. W usytuowanych we Wrocławskiej Wytwórni Filmów Fabularnych studiach najnowocześniejsze technologie kreacji cyfrowej spotkają się z duchami przeszłości, z wielką tradycją polskiego filmu, to tam powstawały przecież dzieła Wojciecha Jerzego Hasa, Andrzeja Wajdy,

<sup>9</sup> Zbigniew Rybczyński, *Traktat o obrazie*, w: tenże, *Traktat o obrazie*, Art Stations Foundation, Poznań 2009, s. 20. Dodajmy, że jest to tylko pewien skrót myślowy, by nie powiedzieć uproszczenie. Problematyka perspektywy centralnej, zwłaszcza po ukazaniu się fundamentalnej rozprawy Erwina Panofsky’ego, wielokrotnie stawała się tematem dyskusji historyków i teoretyków sztuki. Zob. Erwin Panofsky, *Perspektywa jako «forma symboliczna»*, tłum., wstęp i red. nauk. Grażyna Jurkowlaniec, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2008.

Romana Polańskiego, Tadeusza Konwickiego.

W *Traktacie o obrazie* Zbigniew Rybczyński pisze, co może wydać się tylko efektownym zwrotem retorycznym, ale w moim mniemaniu nim nie jest, że „obecny intelektualno-techniczny stan obrazu można



Zbigniew Rybczyński, *Schody*, 1987

porównać do stanu pisma przed wynalezieniem druku”<sup>10</sup>. Pozwolę tu sobie powtórzyć swój komentarz do tego *Traktatu*: „Tylko największym wizjonerom, myślicielom, artystom nie sposób [...] odmówić prawa do formułowania sądów, które dziś mogą się wydawać przesadne, ale być może już wkrótce pozytywnie zweryfikuje je rzeczywistość”<sup>11</sup>. Kiedy po raz pierwszy czytałem zwięzłe podsumowanie kilkudziesięciu lat pracy, doświadczeń i przemyśleń autora *Schodów* (1987), nieustannie towarzyszyło mi uczucie, że ja to wszystko wiem — oto ktoś formułuje prawdy oczywiste. Ale zaraz potem uświadamiałem sobie, że trzeba mieć niesłychaną pewność co do własnych przekonań, popartą latami doświadczeń, by móc w tak prosty pozornie sposób wyrażać to, o czym wielu myśli, ale co tylko dla niewielu jest oczywiste, bo poparte latami rozmyślań, praktyki i eksperymentów, które wydestylowały w tym przypadku wyraziste oraz kompletne myślenie o tym, czym jest, i jaki powinien być obraz.

Czy zatem w dobie, jak się powszechnie uważa, rewolucji ikonicznej, związanej z digitalnym przełomem w kreacji, postprodukcji i dyseminacji obrazów, można mówić, że oto obraz (i obrazowanie) czeka na przełomowe odkrycie(a), które w radykalny sposób odmieni jego dalsze losy? Czyż nie jest swego rodzaju uzurpacją stwierdzenie, że to wszystko,

<sup>10</sup> Zbigniew Rybczyński, *Traktat...*, s. 19.

<sup>11</sup> Piotr Zawojski, *Glosa do «Traktatu o obrazie» Zbigniewa Rybczyńskiego*, w: Zbigniew Rybczyński, *Traktat...*, s. 39.

co stało się w związku z powszechną digitalizacją obrazów, jest tylko wstępem do faktycznego przełomu, jaki powinien się dokonać? Rybczyński pisze — co znowu wydać się może paradoksem — że w zakresie posługiwania się obrazem jako wehikułem/medium dla naszej wyobraźni, dla naszych myśli należałoby wrócić do sytuacji sprzed wynalazku obrazów technicznych, a zatem do epoki prefotograficznej. Artysta i teoretyk wyróżnia trzy typy obrazów: obrazy informacyjne (te, które są rejestrowane przez ludzkie oczy), obrazy mentalne (wygenerowane przez ludzką wyobraźnię) i obrazy symboliczne (te uwidaczniane przez człowieka za pomocą różnych mediów — obrazy malarskie, filmowe, telewizyjne, wideo, komputerowe). O ile do momentu wynalezienia obrazów technicznych (fotografię należy w tym kontekście potraktować jako moment przełomowy) w obrazach symbolicznych dominowały obrazy mentalne, to po rewolucji technologicznej — związanej z powstaniem fotografii jako pierwszego medium mechanicznie zapośredniczającego rzeczywistość — w obrazach symbolicznych zaczęły dominować obrazy informacyjne. Co zatem miałyby spowodować, albo do czego doprowadzić, obecna rewolucja cyfrowa? Odpowiedź brzmi: do sytuacji, w której ponownie w obrazach symbolicznych zagain dominować obrazy mentalne, wyobrażeniowe, nie tyle zgodne z reprodukcyjną funkcją aparatów technicznych, ile raczej wierne naszym mentalnym, wyobrażeniowym sposobom postrzegania rzeczywistości. I to jest podstawowe wyzwanie stojące przed cyfrowymi technologiami kreacji obrazu.

Boris Groys pisze, że „nowoczesne dzieło sztuki ustanawia siebie jako obiekt paradoksalny [...] — jako obraz i jednocześnie krytykę tego obrazu”<sup>12</sup>. Czyż nie jest to znakomita charakterystyka (zwłaszcza) obrazu cyfrowego? To właśnie w obrazach digitalnych drzemie olbrzymi potencjał paradoksu: są one obrazami, a jednocześnie już nimi nie są. Nie tylko w tradycyjnym rozumieniu tego, czym jest obraz — jako kopia, reprodukcja, rejestracja, referencyjny analogon, odbitka/odbicie, „odcisk”, „odlew” rzeczywistości. Inną rzeczą

<sup>12</sup> Boris Groys, *Art Power*, MIT Pres, Cambridge MA–London 2008, s. 8.

jest fakt, że ciągle przecież pytamy, czym jest i czy jeszcze istnieje rzeczywistość. Czy aparaty — zwłaszcza te cyfrowe — mogą być w jakikolwiek sposób pomocne w dowodzeniu jej istnienia, a może wręcz odwrotnie: są one narzędziami uprawomocniającymi jej (rzeczywistości) nieistnienie? Jak paradoksalnie by to nie brzmiało, musimy nieustannie pamiętać, iż dla wielu teoretyków „nowość” nowych obrazów polega na tym, że ich radykalnie odmienna od tradycyjnej ontologia każe wątpić w to, czy można je dalej uznawać za obrazy, czy raczej wyłącznie za symptomy i efekty procesów algorytmicznych. Obraz cyfrowy jako postobraz, albo metaobraz, ma naturę dwoistą: z jednej strony mówi nam o sobie samym, z drugiej zaś jednocześnie nieustannie mówi o obrazach i obrazowaniu w ogóle. Jest jak obraz holograficzny (przecież nie cyfrowy), w którego każdym najmniejszym elemencie możemy dostrzec całość. Tak jak pojedynczy piksel, najmniejszy element formotwórczy obrazu elektronicznego możemy uznać dziś za podstawowy składnik wizualnej tekstury obrazu. Obecnie obrazy cyfrowe jako kompozytowane z wielu składników całości tworzone są właśnie na poziomie piksela albo w innych przypadkach, np. grafiki trójwymiarowej, na poziomie woksela. *Nota bene* jedną z konsekwencji powszechnie postępującej digitalizacji świata obrazów jest rozwój rozmaitych technologii trójwymiarowego obrazowania, czego przykładem mogą być najnowsze tendencje w dziedzinie filmu i szerzej kina cyfrowego 3D oraz trójwymiarowej telewizji.

Odyseja obrazu w epoce cyfrowej trwa, co jakiś czas ogłaszane są kolejne przełomy i zwroty, teoretycy spierają się o „los obrazów” w epoce symulacji oraz dominacji narzędzi komputerowych służących do kreacji, modyfikacji i dystrybucji obrazów. Jeśli uznamy, że obecnie świat należy utożsamić z obrazem (przypomnijmy sobie Heideggerowski światoo obraz), to gra rzeczywistości i jej obrazu jest w pewnym sensie grą polegającą na nieskończonej praktyce zwierciadlanych odbić, w których powielane i multiplikowane są kopie kopii. Jak przytomnie zauważa jednak Jacques Rancière, „jeśli istnieją wyłącznie obrazy, nie istnieje już nic

innego niż obraz (*autre de l'image*). Jeśli zaś nie istnieje inny obraz (*autre de l'image*), samo pojęcie obrazu traci swą treść, obraz znika”<sup>13</sup>. Ta inna wersja interpretacji znikania obrazu, o którym to fenomenie wspominałem już przywołując Victora Stoichitę, mogłaby się wydawać kolejnym paradoksem naszych czasów, ale znów może tylko pozornym, jeśli bowiem przyszło nam mówić już nie tylko o światoobrazie, ale o kreowanych elektronicznie cyfrowych obrazoświatach, to uniewidocznianie się obrazu, jego rozplątanie się w rzeczywistości (albo jej dyskretne „podmienianie” przez obrazy) w pewnym sensie pozostaje niezauważone.

Obraz cyfrowy nie jest jakimś radykalnym *novum*, twierdzą jedni, jest tylko kolejnym etapem drogi zapoczątkowanej wraz z pojawieniem się pierwszych obrazowych przedstawień. Inni powiedzą, że obraz cyfrowy jest na tyle radykalnie odmienny od swoich starszych, analogowych poprzedników, że nie sposób go dalej nazywać obrazem. Nauka o obrazie musi próbować balansować pomiędzy tymi dwiema skrajnościami. Być może zaś twórcy obrazów — fotograficznych, filmowych, malarskich, komputerowych — uznają tego typu dywagacje za zbędny balast teoretyczny, nie mający żadnego związku z ich codzienną praktyką. Choć może się to wydawać rodzajem świadomego abstrahowania od realnych i ważnych pytań, które zmuszają do sformułowania (albo przeformułowania) założeń kierujących pracą twórców obrazów — artystów, a czasem tylko sprawnych rzemieślników bądź milionów amatorów wykonujących codziennie miliardy zdjęć aparatami (cyfrowymi, a jakże by inaczej, tyle że coraz częściej stanowiącymi integralny składnik telefonu, iPhone'a czy iPada). Ich nie muszą zajmować problemy obrazów cyfrowych, oni nie mają wątpliwości, czy to, co przed chwilą zrobili, jest zdjęciem-obrazem czy tylko uwidocznieniem, wyciągnięciem niejako na powierzchnię skrytego w czarnej skrzynce aparatu, zestawu danych algorytmicznych, które odpowiedni software zamieni na coś bardzo przypominają-

---

<sup>13</sup> Jacques Rancière, *Estetyka jako polityka*, wstęp Artur Żmijewski, postł. Slavoj Žižek, tłum. Julian Kutyła, Paweł Mościcki, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2007, s. 43.

cego tradycyjny obraz, ale co z powodzeniem również będziemy mogli określić mianem digitalnego *trompe l'oeil*.

Bardzo trudno jest teoretyzować na temat obrazu, być może łatwiej zajmować się konkretnymi przypadkami realizacji, w których wykorzystujemy różne formacje obrazowe, tak jak uczyniłem to w tej książce pisząc o rozmaitych rodzajach obrazów — nie tylko zresztą produkowanych przez aparaty nowomediálne. Nawet jednak gdy zajmuję się tradycyjnymi zdjęciami, jakie wykonywał Jean Baudrillard — używając aparatu fotograficznego Leica, który w znaczący sposób przyczynił się do formowania się nowoczesnego reportażu fotograficznego i używany był przez wielu wybitnych fotografików XX wieku — to przyświeca mi cel wpiśnięcia, choćby pośredniego, tej problematyki w zagadnienia nowych mediów. Samo to określenie definiowane było i jest na rozmaite sposoby, ja używam go przede wszystkim w kontekście praktyk artystycznych, choć doskonale zdaję sobie sprawę, że to tylko jeden z obszarów zastosowania nowych mediów, wcale przy tym nie najważniejszy z punktu widzenia praktyk społecznych i komunikacyjnych. Kiedy jednak zastanawiałem się nad tytułem tej książki i rozpatrywałem alternatywne określenia („epoka mediów cyfrowych”, „digitalnych”, „elektronicznych”, interaktywnych”), to uznałem, że nawet jeśli termin „nowe media” ciągle budzi wiele rozmaitych skojarzeń, to jednak wydaje się najbardziej uniwersalny. „W odróżnieniu od przymiotników «cyfrowe» czy «elektroniczne», nie kładzie on nacisku na samą definicję formalną i techniczną; nie zwraca też uwagi na jednostkową, niezbyt trafnie uchwyconą i dyskusyjną właściwość, tak jak termin «media interaktywne»; i wreszcie nie ogranicza desygnatu do jednego rodzaju urządzeń i praktyk, jak wyrażenie «komunikowanie się za pośrednictwem komputera» (CMC — ang. *computer-mediated communication*)”<sup>14</sup>. Należałoby uzupełnić tę charakterystykę przez kilka dodatkowych określeń, takich jak hipertekstualność (i hipermedialność), wirtualność, sie-

<sup>14</sup> Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Kain Grant, Kieran Kelly, *Nowe media. Wprowadzenie*, tłum. Marta Lorek, Agata Sadza, Katarzyna Sawicka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009, s. 19.



ciowość, symulacja, immersyjność, by doprecyzować obszar, jaki identyfikujemy mówiąc o nowych mediach.

Ten zespół zagadnień w szczególny sposób manifestuje się w rozdziale poświęconym *Soft Cinema* Lva Manovicha i Andreeasa Krakty'ego. Ponownie splata się w tej realizacji problematyka teoretyczna z praktyką artystyczną, sam Manovich, jeden z najbardziej wpływowych teoretyków nowych mediów, próbuje „przełożyć” swoje koncepty teoretyczne na język praktyki. Dodajmy od razu — z dosyć problematycznym efektem artystycznym. Konceptualny *background* niestety wydaje się zdecydowanie ciekawszy niż powstały w efekcie projekt nowego typu „miękkiego kina” czy też sztuki ruchomego obrazu jako szczególnej wersji „kina rozszerzonego” (za sprawą nowych mediów). Jednakże próba swoistego „zweryfikowania” własnej teorii nowych mediów w praktyce zasługuje na uwagę. „Bazodanowa” narracja jako alternatywna wobec tradycyjnych sposobów budowania opowieści audiowizualnych, software'owy i algorytmiczny wymiar tworzenia obrazów w tym konkretnym przypadku jest próbą przeformułowania klasycznego sposobu tworzenia skończonych, zamkniętych realizacji audiowizualnych. *Soft Cinema* proponuje zupełnie nową jakość; otwartą na nieskończoną, i niepowtarzalną co do formy, iterowalność, która nie wynika z interaktywnej ingerencji użytkownika, tylko z wewnętrznej, intrainteraktywnej logiki systemu, generującego za każdym razem inny kształt audiowizualnego zjawiska, będącego efektem działania software'u, który ze skończonej liczby elementów tworzy nieskończoną ilość konkretnych „wykonań” programu. Stwarza to zatem możliwość oglądania za każdym razem innej wersji „tego samego” filmu (pamiętając o tym, że określenie „film”, jak i „kino”, w tym przypadku jest tylko niezbyt precyzyjnym odwołaniem do tradycji mówienia o sztuce ruchomego obrazu).

Refleksja nad obrazem i obrazowaniem w epoce nowych mediów to ciągle zajęcie tyleż pociągające, co przysparzające problemów natury metodologicznej, teoretycznej i praktycznej. Literatury wciąż przybywa, natomiast odpowiedź na pytanie, czym jest obraz w ogóle oraz jaka jest natura obra-

zów tradycyjnych i technicznych, wcale nie wydaje się dziś bliższa, niż była w przeszłości. Może zatem to swego rodzaju Derriadiański nierozstrzygalnik, który dotyczy każdego rodzaju obrazu, bez względu na to, czy mówimy o obrazach mentalnych, graficznych, optycznych, percepcyjnych, medialnych, czy skupimy swoją uwagę wyłącznie na obrazach artystycznych, czy też będziemy uwzględniać także inne typy obrazów (telewizyjnych, reklamowych, filmowych). „Jeśli bowiem nawet przyjąć, że — jak twierdzi William J. Thomas Mitchell — obraz, zawieszony «gdzieś pomiędzy tym, co Thomas Kuhn nazwał ‘paradygmatem’ a ‘anomalią’», stanowi «nierozstrzygnięty problem», to wypada ową nierozstrzygalność mimo wszystko podawać od czasu do czasu w wątpliwość, kontestować ją, poddawać wiwisekcji, weryfikować”<sup>15</sup>. Taka postawa to zapewne jedyna możliwość, by mimo wątpliwości i braku pewności co do efektów pracy — nie rezygnować z badania obrazów.

Poszukiwanie jakiejś ogólnej teorii (każdego) obrazu może budzić wątpliwości, jednocześnie jednak obecnie są rozwijane rozmaite projekty, które zmierzają w tym kierunku, o czym jeszcze przyjdzie tu powiedzieć. W tym miejscu muszę jednak podkreślić, że nie rezygnuję z wszelkich inspiracji w zakresie szeroko pojmowanej nauki o obrazie, starając się czerpać impulsy zewsząd, co można rzecz jasna nazwać podejściem interdyscyplinarnym, można też ocenić taką postawę jako metodologiczną i teoretyczną hybrydę. Jeśli ma się świadomość niebezpieczeństw, jakie wynikają z takiej optyki, w pewien sposób pociągająca jest wizja „ogólnej wizualistyki” jako nauki o obrazie, czy też nauki o wizualności *en général*. Projekt Klausa Sachsa-Hombacha, który mówi o „filozoficznej wizualistyce” „starającej się wyjaśnić, co właściwie znaczy «bycie obrazem» w ogóle”<sup>16</sup>, nie

<sup>15</sup> Andrzej Gwóźdź, *Obok kanonu. Tropami kina niemieckiego*, Oficyna Wydawnicza ATUT, Wrocław 2011, s. 49. Autor odwołuje się w tym miejscu do książki Williama J. Thomasa Mitchella, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, The University of Chicago Press, Chicago, London 1995, s. 13.

<sup>16</sup> Jörg R.J. Schirra, Klaus Sachs-Hombach, *To Show and to Say: Comparing the Uses of Pictures and Language*, „Studies in Communications Science”

jest pozbawiony wielu słabości, jednocześnie wyraża pewną tęsknotę za systematyzacją często rozproszonych pomysłów do całościowego ujęcia problematyki obrazu.

Pojawia się przy tym kolejny problem: *jak* pisać i jaka jest rola tego, który nie tylko boryka się z teorią obrazu, ale i z konkretną praktyką interpretacyjną i analityczną. Tak też było w przypadku rozdziału poświęconego twórczości Daniela Lee, w którym starałem się naszkicować jego artystyczną sylwetkę, wpisując te rozważania w szerszy kontekst nowego fotograficznego medium, jakim jest fotografia cyfrowa. Stało się to impulsem do sformułowania ogólnych wniosków na temat istoty fotograficznych obrazów digitalnych, uwalniających się ze starych problemów fotografii tradycyjnej, takich jak reprezentacja, realizm, mimetyczność, stosunek do rzeczywistości etc. Nie znaczy to oczywiście, że nowe fotograficzne medium w sposób radykalny wszystkie te zagadnienia odrzuca, ale niewątpliwie stawia je w zupełnie nowym świetle. Podobnie było także w przypadku rozdziału „*I Photograph to Remember*” Pedro Meyera jako przykładu cyfrowej diaporamy przybierającej formę multimedialnego storytellingu. Fotografie tworzą w tej realizacji rodzaj nieruchomego filmu. Problematyka ruchomego obrazu to, wydawałoby się, przede wszystkim obszar badania teorii filmu, ale w tym konkretnym przypadku ponownie mamy do czynienia z dziełem hybrydowym, jakąś nieokreśloną do końca formą gatunkową będącą czymś między estetyką ruchomego i nieruchomego obrazu, między filmem i fotografią, należąca zarówno do fotografii, jak i do filmu. Dziś zresztą, kiedy samo pojęcie filmu stało się wysoce problematyczne, o wiele bardziej zasadne wydaje się używanie pojęcia „sztuka ruchomego obrazu”. Film, rzecz jasna, jest bez wątpienia najważniejszą wczesną implementacją ruchomego obrazu, ale, na co zwraca uwagę w swojej filozofii filmu (jako ruchomego obrazu) Noël Carroll, „wrażenie ruchu — pojawiające się w ruchomych obrazach oraz ruchomych opowieściach — może być realizowane w wielu innych mediach, takich jak kinetoskop, wideo, telewizja,

CGI i wielu innych technologiach, których dziś nawet nie jesteśmy w stanie sobie wyobrazić”<sup>17</sup>.

We wcześniejszej swojej książce poświęconej teorii ruchomego obrazu Carroll starał się uściślić terminologię odnoszącą się do kwestii ruchomego obrazu, dając nawet precyzyjną jego definicję: „X jest obrazem ruchomym (1) tylko wtedy, kiedy mamy do czynienia z autonomiczną projekcją (2) i tylko wtedy, gdy należy on do klasy rzeczy, które umożliwiają stworzenie wrażenia ruchu za sprawą narzędzi technicznych”<sup>18</sup>. Istotne jest, że „teoretyzując” o filmie, autor nie stara się stworzyć jakiejś spójnej „wielkiej teorii”, ale raczej szereg teoretycznych pomysłów, które dotyczą konkretnych kwestii związanych z ruchomym obrazem, ale nie zmierzają w kierunku syntezy. Co jest tylko dowodem na to, że „wielkie narracje” — również w teorii filmu — nie mają już racji bytu, że dziś można uprawiać tylko „małą teorię”. Ważne jest jednak, że dotyczyć ona powinna właśnie sztuki ruchomego obrazu, a nie filmu<sup>19</sup>. Tyle że sam ruchomy obraz albo obraz w ruchu (jak w przypadku *I Phototograph to Remember Meyera*), nastrocza niejednokrotnie wiele problemów. W realizacji Meyera mamy do czynienia z ruchem obrazów, ale w nich samych, fotografiach przecież, ruch nie jest obecny, co może przypominać eksperymentalne „filmy fotograficzne” zbudowane w całości z nieruchomych kadrów-fotogramów. Być może najbardziej znanym przykładem takiej realizacji jest film krótkometrażowy *La Jetée*

---

<sup>17</sup> Noël Carroll, *The Philosophy of Motion Picture*, Blackwell Publishing, Oxford 2008, s. 3.

<sup>18</sup> Noël Carroll, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge MA 1994, s. 66.

<sup>19</sup> W terminologii samego Carrolla chodzi o jeszcze bardziej szczegółowe dystynkcje, które jednak gubią się w języku polskim. Chodzi bowiem o to, że autor optuje za określeniem *moving image*, a nie tradycyjnie używanym *moving picture* bądź *motion picture* na określenie filmu. Te dwa ostatnie terminy waloryzują bowiem reprodukcyjny charakter medium filmowego jako sposobu „odbijania” rzeczywistości, reprezentacji, co pobrzmiwa w członie *picture*. *Image* zaś może się odnosić nie tylko do realistycznych obrazów jako kopii, ale także do fenomenu obrazów mentalnych czy też obrazów nieprzedstawiających, abstrakcyjnych, nie będących w żadnym razie kopiami jakichś oryginałów, tylko bytami samymi w sobie, obrazoświatami.

(1962) Chrisa Markera<sup>20</sup>, fascynująca dystopia opowiadająca historię bohatera, który przeżył wojnę nuklearną i staje się królikiem doświadczalnym w misji mającej doprowadzić do zdobycia nowego źródła energii. Zapomniane dzieło wybitnego dokumentalisty zostało przypomniane przy okazji premiery *12 małp* (1995) Terry'ego Gilliana, którego scenariusz został zainspirowany dziełem francuskiego reżysera. Czy w tym przypadku możemy mówić o filmie jako sztuce ruchomego obrazu? Ruch jest nieobecny w poszczególnych kadrach, ale sama konstrukcja zbliżająca go do albumu fotograficznego, który przeglądamy w istocie ożywa, budując narrację, tworzy wrażenie ruchu obrazów. Określenie *photo roman* („powieść fotograficzna”) wymyślone przez Chrisa Markera można, pod pewnymi warunkami, zastosować do realizacji Pedro Meyera, choć opowiadana przez niego historia jest prawdziwa, zdarzyła się naprawdę, *La Jetée* natomiast jest fabułą fikcyjną. Ciekawszy jednak wydaje się fakt, że dzieło to pokazuje, jak sztuka ruchomego obrazu (jaką jest film) może także wykorzystać obraz nieruchomy. Carroll konstatuje, że ten przykład *movies without movement* jest w efekcie rodzajem zjawiska „oksymoronicznego, wewnętrznie sprzecznego”<sup>21</sup>.

Innym przejawem zmiany rozumienia tego, czym jest dziś film jako sztuka ruchomego obrazu, są bardzo częste sytuacje, w których kinowa projekcja jakiegoś dzieła audio-wizualnego jest tylko jedną z możliwych postaci jego prezentacji. Dzisiaj twórcy, dla których ruchomy obraz niekoniecznie jest podstawowym medium wypowiedzi artystycznej, bardzo często sięgają po kamerę nie tylko po to, by dokumentować swoje prace, ale w celu tworzenia autonomicznych

---

<sup>20</sup> W interesującej analizie tej produkcji Alicja Helman i Andrzej Pitrus zwracają jednak uwagę, że od tej reguły jest pewien wyjątek: „Jedynie ujęcie, w którym kamera rejestruje ruch w sposób ciągły, trwa zaledwie kilka sekund. Jednak w tym wypadku także nie mamy do czynienia z niczym gwałtownym. Obserwujemy statyczną postać, drgnienie powieki, subtelnie zmieniający się układ draperii w tle”. Alicja Helman, Andrzej Pitrus, *Podstawy wiedzy o filmie*, Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2008, s. 58.

<sup>21</sup> Noël Carroll, *Theorizing...*, s. 64.

Lech Majewski, *Młyn i krzyż*, 2010

prac wideo, czasem też wykorzystując tradycyjne nośniki. Tak się dzieje na przykład w wypadku realizacji filmowych Wilhelma Sasnala, który używa kamery 8 i 16-milimetrowej. Formuła „artysty wizualnego” i „sztuki wizualnej” obecnie bardzo się poszerzyła, wielu artystów wywodzących się z obszaru sztuk plastycznych posługuje się ruchomym obrazem z różnym zresztą skutkiem. Ale też uznani twórcy filmowi, wcześniej tworzący tradycyjne filmy kinowe, teraz realizują prace prezentowane w galeriach i muzeach, czego doskonałym przykładem jest omawiana przez mnie twórczość Lecha Majewskiego.

Jakby na potwierdzenie tego, co pisałem o jego filmach — poczynając od *Wojaczka* (1999) do *Szklanych ust* (2007) — ostatnie jego dzieło, *Młyn i krzyż* (2010), zostało pomyślane jako możliwe do prezentowania w różnych formach. Jako film fabularny wyświetlany w kinach, ale także jako rozmaicie pokazywana instalacja wideo zmieniająca swoją postać w zależności od warunków ekspozycji. Na weneckim Biennale w roku 2011 to „wizualne oratorium” zatytułowane *Bruegel Suite*, zostało zaprezentowane w kościele San Lio na dwóch dużych ekranach umieszczonych obok ołtarza oraz

na czterech monitorach zainstalowanych w bocznej części tego beznazowego kościoła. Współczesna „interpretacja” *Drogi na Kalwarię* Pietera Bruegla spotkała się w tym kościele z malowidłami i rzeźbami Tiepola, Tycjana, Lombarda. Film zamienia się tu w instalację wideo, a jednocześnie można go też rozpatrywać w kontekście *site specific*, co nadaje szczególną wartość spotkaniu najnowszych cyfrowych sposobów kreacji obrazów z klasycznymi dziełami malarskimi. Tak przeszłość spotyka się z teraźniejszością, a także z przyszłością sztuki obrazu i obrazowania<sup>22</sup>. Najnowocześniejsza technologia cyfrowa (kamery HD o rozdzielczości 4K, kompozytowanie obrazu z dziesiątek, setek warstw, łączenie ze sobą różnych rzeczywistości: sfilmowanej i tej wykreowanej przy pomocy grafiki komputerowej) okazuje się godną formą kontynuacji poszukiwań w dziedzinie tworzenia obrazów o wielkiej sile oddziaływania, tak jak klasyczne malarstwo starych mistrzów.

Warto przy tej okazji zwrócić uwagę na tendencję przełamywania formuły jednokanałowej projekcji kinematograficznej i coraz częstsze wykorzystywanie formuły wideoinstalacji, która stanowi propozycję nieliniowego odczytywania dzieł audiowizualnych. Mnożenie ekranów bądź monitorów, a jednocześnie coraz częstsze zastępowanie w galeriach i muzeach obrazów przez rozmaite wyświetlacze, na których uobecniają się (ruchome) obrazy, to znak naszych czasów<sup>23</sup>. Ten zwrot artystów audiowizualnych w stronę galerii i muzeów oraz już na etapie produkcji myślenie o różnej formie prezentacji dzieł (projekcja kinowa, telewizyjna, instalacja wideo) to nie tylko poszukiwanie jak najszerzych możliwo-

---

<sup>22</sup> Na ten temat zob. Piotr Zawojski, *Stąd do świata (i z powrotem). O drodze artystycznej Lecha Majewskiego*, „Opcje” 2011, nr 3, s. 50–53; *Algorytm natury. Z Lechem Majewskim rozmawia Piotr Zawojski*, „Opcje” 2011, nr 3, s. 36–41; Piotr Zawojski, *Transmedialna podróż przez świat sztuki Lecha Majewskiego, w: Miasto w filmie. Film w mieście. Katalog II Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Regiofun*, red. Agnieszka Skrzewelowska, Instytucja Filmowa „Silesia-Film”, Katowice 2011, s. 101–106.

<sup>23</sup> Na ten temat zob. Piotr Zawojski, *Wizje podwojone. Sztuka wideo dziś*, „Opcje” 2004, nr 3, s. 103–105.

ści prezentacji dzieł<sup>24</sup>. To oznaka pewnej mody, ale też, co chyba ważniejsze, wyraźne przesunięcie zainteresowania — od sztuki obrazu statycznego ku obrazom ruchomym. Stanowi to jednocześnie dowód wzrastającej roli sztuki instalacji, w tym także instalacji wideo. Kino, czy też odwoływanie się do jego historii i tradycji, bywa też wykorzystywane jako swoista forma redefiniowania współczesnej sztuki — przecież obecność na najważniejszych imprezach poświęconych współczesnej sztuce *dark roomów*, w których w niekończących się pętach są wyświetlane filmy, prace wideo, *video art*, to dziś coś normalnego. Często zresztą to właśnie te dzieła zyskują uznanie nie tylko publiczności, ale i jurorów, czego doskonałym przykładem może być prezentowana na weneckim Biennale w roku 2011 realizacja Christiana Marclaya *The Clock*, która przyniosła mu Złotego Lwa przyznawanego najlepszemu artyście uczestniczącemu w Biennale. Monumentalna, dwudziestoczęterogodzinna projekcja typu *found footage*, czyli zmontowana na zasadzie *cut and paste* (wytnij i wklej) z setek fragmentów hollywoodzkich filmów i realizacji telewizyjnych pokazujących upływ czasu, jest w istocie dla widzów projektem nie do obejrzenia w całości, ale spędzenie nawet kilku godzin w sali projekcyjnej jest niebywałym przeżyciem.

Mark Nash, opisując zjawisko nadprodukcji owych *dark roomów* we współczesnych galeriach i muzeach, słusznie zauważa, że dominują w nich realizacje, które eksponują poetykę fragmentu<sup>25</sup>, bez względu na to, czy mamy do czynienia z pracami narracyjnymi, awangardowymi eksperymentami czy filmami dokumentalnymi. Jeśli zaś chodzi o wideoinstalacje, to interesujące spostrzeżenia znaleźć można w artykule Borisa Groysa<sup>26</sup>. Píše on, że estetyka wideoinstalacji wykorzystujących ruchome obrazy w dwo-

---

<sup>24</sup> Por. Alexander Alberro, *The Gap Between Film and Installation Art*, w: *Art and the Moving Image*, red. Tanya Leighton, Tate Publishing, London 2008, s. 423–429.

<sup>25</sup> Zob. Mark Nash, *Art and Cinema: Some Critical Reflections*, w: *Art...*, s. 445.

<sup>26</sup> Zob. Boris Groys, *On the Aesthetics of Video Installations*, w: *Stan Douglas: Le Detroit*, red. Peter Pakesch, Kunsthalle Basel, Basel 2001, b.p.



jaki sposób zmienia „doświadczenie galeryjne”: ruchomy obraz nie jest oświetlany, ale sam staje się źródłem silnego światła (bądź ciemności). Jednocześnie zmienia się stosunek widza do obrazów audiowizualnych: widz jest mobilny, w odróżnieniu od tradycyjnej sytuacji unieruchomionego widza spektaklu kinowego, co zasadniczo zmienia warunki percepcji.

Pytanie o to, jak pisać o obrazach (kwestie stylu, sposobu, formy), poprzedza zazwyczaj jeszcze bardziej fundamentalne pytanie, po co pisać, w jakim celu tworzyć teksty o przedstawieniach obrazowych, czy nie wiąże się to zawsze ze swoistym zamachem słowa na samodzielność obrazowego bytu. Można to też oceniać inaczej, jako formę pośredniczenia, mediacji. „Sztuka pośredniczenia — nie pisać *na temat* obrazu ani o obrazie, ale (o)pisać *ten obraz* — rozpoczyna się wyborem sposobu, w którym początek (dyskursu, tekstu) zaznaczy przeniknięcie: którądy? *qua?*”<sup>27</sup>. W innym miejscu Louis Marin — autor tych słów — zwraca uwagę na kolejny aspekt owej mediacji, tym razem dotyczący medium, jakim musimy się posługiwać. „Pomiędzy obrazem i widzem, jego deskryptorem, znajduje się zawsze mowa, skarb języka i jego środki niemal nieograniczone, oraz — jak powiedziała Blanchot — rumor rozważania naturalizowanego dyskursu *doxa*. Podmiot widzi i jeszcze nie mówi, ale jego spojrzenie jest ustalone, podobnie jak potencjalny opis przed-zapisany w obrazie, który kontempluje”<sup>28</sup>. Owo opisywanie samo w sobie można potraktować jako istotę obrazów, tak na przykład interpretuje zadanie malarstwa (posługując się przykładami siedemnastowiecznego malarstwa holenderskiego) Svetlana Alpers<sup>29</sup>. Kwestionując, a właściwie odrzucając, Albertiego ideał malarstwa jako swego rodzaju narracji, pre-

<sup>27</sup> Louis Marin, *Granice interpretacji lub przenikanie spojrzeniem wzniosłości burzy*, tłum. Jadwiga Bodzińska w: tenże, *O przedstawieniu*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 210.

<sup>28</sup> Louis Marin, *Mimesis i opis*, tłum. Ewa Małgorzata Wierzbowska, w: tenże, *O przedstawieniu*, s. 302.

<sup>29</sup> Zob. Svetlana Alpers, *The Art of Describing. Dutch Art of Seventeenth Century*, University of Chicago Press, Chicago-London 1984.



Jan Vermeer, *Widok Delft*, 1658–1661

zentacji *storia*<sup>30</sup>, autorka dowodzi, że obrazy nie opowiadają historii, sprowadzanie malarstwa do semantyki, treści, to nieporozumienie. Liczy się powierzchnia, widzialność jako taka, siła formalnych aspektów, dzisiaj powiedzielibyśmy, że ten typ myślenia należałoby usytuować w kontekście estetyki designu, sama Alpers, traktując malarstwo jako szczególny przypadek opisywania, zwraca uwagę na „powierzchnie opisu”. Drobiazgowa analiza *Widoku Delft* Vermeera prowadzi do, wydawałoby się, oczywistej konstatacji, że obraz ten jest przede wszystkim widokiem, nie prezentuje on żadnej opowieści, pozbawiony jest ikonograficznych czy też metaforycznych ornamentów. Nie jest też tradycyjnie pojętą reprezentacją, to raczej samo Delft się w nim prezentuje. Georges Didi-Huberman czytając interpretacje Alpers konstatuje: „*Malarstwo nie zostało stworzone, by pisać* — pisać opowiadania

<sup>30</sup> „Najwspanialszym dziełem malarza jest obraz przedstawiający jakąś historię”. Leone Battista Alberti, *O malarstwie*, s. 31.

i historii — innymi środkami niż pismo. Z pewnością. Po co zatem zostało stworzone? Zdaniem Alpers zostało stworzone, by *opisywać*. Malarstwo [...] zostało stworzone, by pokazać, że «świat, ze swoją barwą i światłem, umieścił się na powierzchni»<sup>31</sup>.

Czy zatem samemu opisując to, co jest także aktem opisanego (czytaj: malowania, fotografowania, filmowania), nie proponujemy za każdym razem jakiejś formy metafazy, próbując go dopasować do konkretnego obiektu-obrazu? Czy jednocześnie nie jest to jakaś forma (para)naukowego odwetu dyskursu racjonalności nad pozaracjonalną często metafizyką wizualności, wymykającej się temu opisowi i szerzej — interpretacji obrazu(ów)? Praca Didi-Hubermana jest poświęcona, co wyjaśnia podtytuł, „pytaniu o cele historii sztuki”, ale z powodzeniem jej metodologiczne w istocie pytania da się ekstrapolować na inne obszary wiedzy o obrazach. Zwłaszcza, jeśli zaakceptujemy fakt, że historia sztuki „dążyła do tego, by skończyć ze starą problematyką *wizualności i tworzenia figur*, nadając obrazom artystycznym inne cele, cele które podporządkowały wizualność tyranii *widzialności* (i imitacji), a tworzenie figur — tyranii *czytelności* (i ikonologii)”<sup>32</sup>. Ów „nadmiar widzialnego”, by posłużyć się określeniem Edouarda Pontremolego, w pewnym sensie przyczynił się do wyczerpywania kreatywnego potencjału sztuki i działań artystycznych. Być może to przesunięcie od wizualności do widzialności, podporządkowanie wizualności widzialności domaga się szczególnego rodzaju namysłu, dziś bowiem w obszarze obrazowości nowomediów dokonuje się zdecydowany zwrot w stronę czystej, by tak rzec, wizualności właśnie. Obrazoświaty<sup>33</sup> zastępują Heideggerowskie światło-obrazy, te zaś z natury swojej waloryzują ten aspekt obrazowości, który dotyczy wizualności jako takiej, nie obciążonej

<sup>31</sup> Georges Didi-Huberman, *Przed obrazem. Pytanie o cele historii sztuki*, tłum. Barbara Brzezicka, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 163.

<sup>32</sup> Tamże, s. 11.

<sup>33</sup> Koncepcję obrazoświatów rozwijałem w innym miejscu. Zob. Piotr Zawojski, *Elektroniczne obrazoświaty. Między sztuką a technologią*, Wydawnictwo Szumacher, Kielce 2000.

na przykład szeregiem „obowiązków” związanych z polityką reprezentacji, odbicia (rzeczywistości), opowiadania o świecie, komunikowania, przekazu treści.

Ta sytuacja we współczesnym świecie (audio)wizualnym jest charakterystycznym rysem oddającym kondycję autonomizujących się obrazów, które jednocześnie często wytrącają retoryczne narzędzia z ręki tych, którzy o obrazach piszą, wprowadzając niepewność co do samej celowości objaśniania obrazów. Bez względu na to, jakich mediów i aparatów są one produktem. Siła obrazów powinna polegać, jak się zdaje, na tym, by to, co widzialne, nie było ograniczane przez to, co czytelne, by procedury „czytania” nie ograniczały sztuki „obrazowania”. Niestety, „dyskurs wiedzy” wskutek dość powszechnego przekonania o wytłumaczalności obrazów, często prowadzi do ich dewaluacji. Czy w tej sytuacji praktyka „odczytywania obrazów” nie jest w istocie czymś nie tylko ryzykownym, ale i niepotrzebnym? „Wszystko, co widzialne, wydaje się odczytane, odszyfrowane zgodnie z pewną — apodyktyczną — semiologią diagnostyki medycznej. To wszystko tworzy *naukę*, naukę opierającą się na pewności co do tego, że reprezentacja funkcjonuje jako jedność, że jest dokładnym odzwierciedleniem lub przejrzystą szybą, a na poziomie bezpośrednio («naturalnym») czy transcendentnym («symbolicznym») może przełożyć wszelkie pojęcia na obrazy, wszelkie obrazy na pojęcia”<sup>34</sup>.

Autonomiczność obrazoświatów jest w zasadniczej mierze pochodną wznoszącej roli czystej wizualności zawartej w obrazach. W tradycji sztuki i obrazowej wytwórczości możemy znaleźć szereg takich dzieł i artystów, których uwaga skupiała się na poszukiwaniu tego pierwiastka wizualności, albo inaczej mówiąc: widzialności jako podstawowego komponentu określającego istotę obrazu i obrazowości. Kiedy myślimy na przykład o malarstwie przedmiotowym, tradycyjnej fotografii, medium filmowym (jako maszynie reprodukującej rzeczywistość), to nieustannie zakładamy, że ten sposób tworzenia obrazów jest rodzajem wytwarzania widzialności czegoś nieobecnego (przedmiotu, osoby, rzeczy),

<sup>34</sup> Georges Didi-Huberman, *Przed obrazem...*, s. 8.

co na obrazie jest obecne. Obraz jest polem uobecniania się tego rzeczywistego bytu znajdującego swój obrazowy ekwiwalent. Treścią obrazu staje się procedura przenoszenia materialnych obiektów z obszaru rzeczywistości w obszar bycia fikcjonalnego; obiekty te w procesie ich utrwalenia zyskują nową formę uobecniania się, nową formę wizualizowanego życia. Obrazy abstrakcyjne (tradycja Kazimierza Malewicza, Wasyla Kandyńskiego, Pieta Mondriana i wielu innych), film absolutny (Walter Ruttmann, Hans Richter, Oskar Fischinger, Viking Eggeling) czy wideoklipy (w większości) nie są obrazami jakiegóż przetworzonej rzeczywistości, one same są rzeczywistością, ich istotą jest bowiem widzialność jako podstawowy, samoistny cel ich tworzenia, istnienia i oddziaływania.

Niech za przykład posłuży nam w tym momencie monochromatyczne, wielkoformatowe malarstwo takich artystów, jak Mark Rothko, Barnett Newman czy Clyfford Still. *Color field painting*, nurt malarstwa abstrakcyjnego wyodrębniony przez Clementa Greenberga z tzw. szkoły nowojorskiej w roku 1955. Jest on doskonałym ucieleśnieniem emancypowania się obrazu, uwalniania go z jarzma przedstawieniowości i reprezentacji. Siła obrazów tych twórców bierze się z eksplorowania zagadnień formalnego kształtu dzieła, którego podstawowym sposobem oddziaływania na widza jest barwa, odwołująca się (także za pośrednictwem dużego formatu płócien) do elementarnej odczucia nieskończoności. Jest to próba odejścia od jakichkolwiek „literackich”, czy inaczej mówiąc, semantycznych prób odczytywania tego malarstwa. Czysta widzialność, oddziaływanie za pomocą ekspresyjnych powierzchni, które pobudzają do emocjonalnego odbioru, to zerwanie z tradycją traktowania malarstwa i szerzej — obrazów jako okien, przez które obserwujemy rzeczywistość. Tak też bardzo często dzieje się w przypadku obrazów będących efektem pracy najnowocześniejszych aparatów medialnych.

Przypomina się w tym kontekście koncepcja „medium zerowego” Hansa Magnusa Enzensbergera, ale wypadałoby ją przepracować, czy może raczej krytycznie skomentować.

Dotyczy ona przede wszystkim określonego etapu rozwoju telewizji (*vide* estetyka wideoklipu) i traktowania jej jako medium, w którym nie manifestuje się jakikolwiek sens, co autor obrazowo porównuje do technologicznej nirwany („Telewizor jest machiną buddyjską”<sup>35</sup>). Chodzi jednak o sprawę znacznie bardziej poważną — telewizja w wersji masowej (oczywiście w określonym typie realizacji) okazuje się obszarem, w którym w wersji, by tak rzec, uproszczonej i często pozbawionej atrybutów estetycznych, kontynuowany jest proces emancypowania się czystej wizualności. To ona sama w sobie jest wartością, to ona staje się treścią przekazu, apelując nie do racjonalności odczytań jakiegoś *contentu*, ale do zmysłowego (aisthetycznego) odbioru, dającego przyjemność nieobarczoną siatką kulturowych czy też dyskursywnych odniesień. „Od Kandyńskiego po *action painting*, od konstrukttywizmu aż po niziny op-artu i grafiki komputerowej, artyści robili wszystko, aby wyczyścić swe prace z wszelkiego «znaczenia»”<sup>36</sup>. Można, oczywiście, potraktować ten proces jako rodzaj dewaluacji i degradacji świata obrazowych przedstawień, ale można też odczytywać to zjawisko jako formę emancypowania się obrazów, osiągnięcia przez nie swoistej dojrzałości wyrażającej się w budowaniu własnej autonomii i niepodległości. W rozumieniu takim oto, że obraz jako samoistny byt nie jest podległy jakiemuś „pierwowzorowi”, „oryginałowi”, sam bowiem jest swoim oryginałem, sam dla siebie stanowi pierwowzór.

„W sztuce i w nowych mediach XX wieku obraz występuje jako naoczna refleksja nad własnymi podstawami: nad jego widzialnością”<sup>37</sup>. To ostatnie zdanie bardzo ważnej dla mnie pracy Lamberta Wiesinga, której nie znałem pracując nad tekstami zawartymi w niniejszej książce. Jednak, niejako *ex post*, okazuje się, że stanowi ono swego rodzaju

<sup>35</sup> Hans Magnus Enzensberger, *Medium zerowe, czyli dlaczego wszelkie skargi na telewizję są bezprzedmiotowe*, tłum. Krystyna Krzemieniowa, „Kino” 1996, nr 7–8, s. 47.

<sup>36</sup> Tamże, s. 46.

<sup>37</sup> Lambert Wiesing, *Widzialność obrazu. Historia i perspektywa estetyki formalnej*, tłum. Krystyna Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2008, s. 370.

zaplecze teoretyczne moich badań poświęconych różnym formom tworzenia obrazów w epoce nowych mediów. Perspektywa estetyki formalnej staje się naturalnym dla mnie kontekstem badawczym. Można też powiedzieć, że myślenie o sztuce, także obrazu i obrazowaniu, które skupia się na jej formie, materii, medium — będące jednym z założeń estetyki formalnej — patronuje znaczącej części analiz i interpretacji (swoistych *case studies* w rozmaity sposób realizujących formułę operowania czystą wizualnością) pomieszczonych w tej książce. To zapewne przypadek obrazów psychosomatycznych (*Feed* Kurta Hentschlägera), interaktywnego i immersyjnego *T\_Visionarium*, obrazów sonoluminescencyjnych (*Camera Lucida* Evelyni Domnitch i Dmitrija Gelfanda) i parabrazów stworzonych przez Briana Eno (*77 Millions Paintings*).

Te różne fenomeny współczesnej obrazowości wpisują w kontekst praktyk artystycznych, co jednak nie unieważnia możliwości usytuowania tego typu lektury w obszarze szeroko rozumianej nauki o obrazie (*Bildwissenschaft* czy *Image Science*), która w centrum swoich eksploracji nie stawia natury obrazów artystycznych, ale raczej psychologiczne oddziaływanie, społeczne znaczenie, historyczne konteksty obrazów jako takich. Owo empiryczne ukierunkowanie badań (w tym przypadku wspomniane już *case studies*), wcale nie musi, jak sądzę, być sprzeczne z próbami tworzenia teorii obrazu, która jest pochodną badań szczegółowych. To zapewne kolejny dowód na hybrydowy charakter proponowanego przeze mnie sposobu czytania współczesnego świata obrazów, teoria malarstwa (*Picture Theory*) bowiem, zazwyczaj sytuowana w opozycji do nauki o obrazie (*Image Science*), może być z tą formą badań zintegrowana. Tak powszechna dziś konwergencja często wcześniej odrębnych przestrzeni badawczych wydaje się czymś naturalnym. Metodologiczna interdyscyplinarność to przecież dziś chleb powszedni, choć nie zawsze znajduje ona wyraz w konkretnych praktykach badawczych. Zintegrowane ze sobą teoria malarstwa i nauka o obrazie dają nową perspektywę badawczą, i wytyczają szerokie pole badania współczesnej wizualności i audiowizualności.

Lambert Wiesing, podnosząc do rangi głównego problemu wiedzy o obrazie kwestie widzialności oraz jej formalnej analizy, szkicuje historyczne ramy takiego ujęcia problematyki obrazu (tradycja Roberta Zimmermanna, Aloisa Riegla, Heinricha Wölfflina, Konrada Fiedlera, Maurice Merleau-Ponty'ego, Charlesa Williama Morrisa), zarazem zaś pokazuje, jak można ją wykorzystać do badania najbardziej współczesnych fenomenów audiowizualnych (wideoklipy, obrazy cyfrowe, symulacje). Dystansując się wobec tradycji semiotycznej i estetycznej analizy obrazów podkreślamy rolę czystej wizualności, która wyklucza postrzeganie obrazu jako znaku („Obrazy nie są znakami *eo ipso*”<sup>38</sup>). Asemantyczność obrazów jest ich wartością i siłą — w tym pojmowaniu są one w istocie bliskie muzyce, która najczęściej jest traktowana jako medium asemantyczne (pomijając pewne szczególne przypadki, takie jak muzyka programowa). Choć jednocześnie owa asemantyczność może być odczytywana jako polisemantyczność, sugerowanie nieskończonej liczby znaczeń waloryzowanych za każdym razem przez każdego ze słuchaczy na swój sposób.

Nie dziwi zatem fakt, że w wywodzie Wiesinga czy też w podawanym przez niego materiale egzemplifikacyjnym pojawiają się wideoklipy jako specyficzna forma idealnych realizacji audiowizualnych, o jakich niegdyś marzył Béla Balázs pisząc, że za naprawdę dobry film uznaje taki, który jest całkowicie pozbawiony treści — „absolutna wizualność, kalejdoskop wrażeń optycznych, formalizm filmu absolutnego”<sup>39</sup>. Wideoklipy — techniczne obrazy produkowane tylko dla ich widzialności — można, co czyni Lambert Wiesing, potraktować jako „najlepszą reprezentację” sztuki i teorii merzu Kurta Schwittersa. To w nich „widzialna staje się sama widzialność”<sup>40</sup>, to one w doskonały sposób — często także artystyczny (choć raczej w „złoty latach” tego rodzaju twórczości — osiemdziesiątych i dziewięćdziesią-

<sup>38</sup> Tamże, s. XVI.

<sup>39</sup> Béla Balázs, *Wybór pism*, tłum. Karol Jung, Raoul Porges, wyb. i wstęp Aleksander Jackiewicz, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1987, s. 151.

<sup>40</sup> Lambert Wiesing, *Widzialność obrazu...*, s. 240.



tych ubiegłego stulecia — niż obecnie) — realizowały ideę uobecniania się czystej wizualności jako wartości samej w sobie. Te „elektroniczne obrazoswiaty” analizowałem niegdyś jako ponowoczesną formę, w której nie chodzi już o tworzenie znaczeń, choć same wideoklipy w decydujący sposób „naznaczyły” i uformowały kulturę audiowizualną przełomu wieków. Właśnie jako fenomen czysto wizualny, abstrahujący od znaczeń w tradycyjnym sensie, uwolniony od obowiązków komunikowania jakichś treści, wyzwolony z kieratu obowiązującej semantyczności przekazu, zmierzający w stronę absolutnego prymatu formalnego aspektu tworzonych obrazów nad ich zawartością treściową. Pisałem wówczas: „Wideoklipy jako obrazy techniczne ustanawiają prymat znaku nad znaczeniem, znaczącego nad znaczoną. [...] Idea utożsamienia znaczenia i sensu z tym, co znaczące, znajduje w przypadku wideoklipu swoje doskonałe potwierdzenie”<sup>41</sup>. Po latach z taką samą, w gruncie rzeczy, formą argumentacji spotykam się w propozycjach estetyki formalnej Wiesinga, dominacja zaś czystej prezentacji nad różnymi sposobami reprezentacji stała się czymś powszechnym i oswojonym.

„Obrazów nie tworzy się ani nie ogląda wyłącznie w celach informacyjnych”<sup>42</sup> — ta ich rola jest zdecydowanie marginalizowana. Emancypacja obrazu polega właśnie na przekroczeniu tej funkcji, co wiąże się w oczywisty sposób z odejściem od reprezentowania tego, co obecne w świecie, i stwarzaniu samodzielnych bytów wizualnych będących częścią świata — manipulowanie ich powierzchnią jest sposobem uobecniania czystej wizualności. Wiesing, choć sam tylko sporadycznie używa określenia „teoria obrazu”, w istocie próbuje stworzyć właśnie ogólną, formalną teorię obrazu, czyli odpowiedzieć na pytanie rudymentalne i najtrudniejsze zarazem: „co czyni obraz obrazem”<sup>43</sup>. Sam autor dopiero po napisaniu książki zdał sobie sprawę, że to fundamentalne pytanie stawiał sobie wiele lat wcześniej Jean Paul Sartre.

<sup>41</sup> Piotr Zawojski, *Elektroniczne obrazoswiaty...*, s. 62.

<sup>42</sup> Tamże, s. 10.

<sup>43</sup> Lambert Wiesing, *Widzialność obrazu...*, s. XIX.

W eseju *Czym jest literatura?* zdecydowanie opowiadał się on za nieznakową koncepcją obrazu jako bytu autonomicznego, czy też raczej powołującego do życia (bycia) obiekty rzeczywiste nie będące kopiami czy też reprezentacjami. „Malarz nie chce kreślić na płótnie znaków, chce stworzyć rzecz; kiedy zestawia róż, żółć i zieleń, to nie istnieje żadna racja po temu, żeby to zestawienie posiadało określone znaczenie, czyli odsyłało imiennie do jakiegoś innego przedmiotu”<sup>44</sup>. W opublikowanym w roku 1940 *Wyobrażeniu* (a zatem na osiem lat przed esejem *Czym jest literatura?*) Sartre w sposób zdecydowany przedstawiał koncepcję obrazu (a właściwie dzieła sztuki) jako „nierzeczywistości”: obraz, rezygnując z problematycznego odtwarzania świata, stwarza świat autonomiczny, nie odsyłając do niczego poza samym sobą<sup>45</sup>. Może on zapożyczać pewne rodzaje materii („od świata rzeczy” czy też „ze świata umysłowego”, bądź też tworzyć stany pośrednie, jak ma to miejsce w przypadku wyobrażeń hipnagogicznych), ale w efekcie jego materialność, czy lepiej mówiąc, medialny wymiar — zyskuje postać samodzielną, nie definiowalną przez odniesienie do pozaobrazowej rzeczywistości.

Obecnie coraz częściej musimy pamiętać o przynajmniej dwojakim pojmowaniu obrazu bądź też o dwóch zasadniczych jego typach. W sposób interesujący i zapowiadający powracające dyskusje na temat dwóch sposobów rozumienia obrazu („wewnętrznego” i „zewnętrznego”) wypowiadał się już George Berkeley w swojej „nowej teorii widzenia”. Rozróżnienie obrazów wrażeniowych (*picture*) od wizerunków, czyli podobizn (*image*) to rozróżnienie efektu doznań zmysłowych od zespołu idei wyobrażonych<sup>46</sup>. Dziś nieustannie

<sup>44</sup> Jean Paul Sartre, *Czym jest literatura*, w: tenże, *Czym jest literatura? Wybór szkiców historyczno-literackich*, wyb. Anna Tatarkiewicz, tłum. Janusz Lalewicz, PIW, Warszawa 1968, s.162.

<sup>45</sup> Por. Jean Paul Sartre, *Wyobrażenie. Fenomenologiczna psychologia wyobrażeń*, tłum. Paweł Beylin, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1970, s. 343.

<sup>46</sup> „Dlatego też obrazy można rozumieć dwojako, jako dwa rodzaje niepodobne do siebie i całkiem od siebie odmienne. Pierwszy z nich składa się ze światła, cienia i kolorów, drugi zaś to, właściwie rzecz ujmując, nie obrazy, ale wizerunki rzutowane na siatkówce oka. Dlatego, aby je odróżnić,

kwestia ta powraca, zwłaszcza kiedy mamy do czynienia z takimi fenomenami, jak obrazy psychosomatyczne, czyli takie, które w gruncie rzeczy są wewnętrznymi obrazami naszego ciała, a mówiąc ściślej — naszego mózgu, o czym obszernie piszę w rozdziale poświęconym eksperymentom Kurta Hentschlägera.

Warto też w tym miejscu przywołać koncepcje Hansa Beltinga, który w swojej *Antropologii obrazu* w szczególności sposób podkreśla znaczenie ciała jako swoistego „pojemnika” dla obrazów. „Naturalnie to człowiek jest *miejszem obrazów*. Dlaczego naturalnie? Ponieważ jest on naturalnym miejscem obrazów, niejako żywym organem dla obrazów. Mimo istnienia rozmaitych aparatów, za pomocą których wysyłamy i magazynujemy dzisiaj obrazy, wyłącznie człowiek jest miejscem, w którym obrazy są odbierane i interpretowane w sposób żywy (a więc efemeryczny, trudno kontrolowany *etc.*), nawet jeśli aparaty wyznaczają pewne normy”<sup>47</sup>. Ciało ludzkie jest w coraz większym stopniu kolonizowane przez technikę, ale jednocześnie to w nim drzemie olbrzymi potencjał jako maszyny wytwarzającej obrazy oraz otwartej na ich przyjęcie. Nie mówiąc już o wewnętrznych obrazach ciała na poziomie jego organicznej struktury, metabolizmu, wizualizowanej pracy, co znalazło swoje odbicie na przykład w szeregu realizacji bio artu.

Studiowanie obrazów to nieustanne tworzenie rozmaitych wersji ikonologii, oczywiście nie w znaczeniu, jakie nadał temu pojęciu Erwin Panofsky, ale ikonologii traktowa-

---

pierwsze z nich będę nazywał *obrazami*, drugie zaś — *podobiznami*. Pierwsze z nich są widzialne i pozostają właściwymi przedmiotami wzroku. Te drugie tak bardzo się od nich różnią, że ktoś od urodzenia niewidomy mógłby je sobie doskonale wyobrazić, rozumieć je i pojmować”. Dodajmy tylko, że współczesna nauka i technologia umożliwia dziś osobom niewidomym „zobaczenie” także tych pierwszych typów obrazów. George Berkeley, *Obrona i wyjaśnienie teorii widzenia ukazującej bezpośrednią Bożą obecność i opatrność*. W odpowiedzi anonimowemu autorowi, tłum. Adam Grzeliński, w: tenże, *Próba stworzenia nowej teorii widzenia i inne eseje filozoficzne*, tłum. zbiorowe, wstęp i oprac. Adam Grzeliński, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2011, s. 170.

<sup>47</sup> Hans Belting, *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, tłum. Mariusz Bryl, Universitas, Kraków 2007, s. 70.

nej jako sposób namysłu „logosu” nad „ikonami” (obrazami, wyobrażeniami, podobieństwami). W „swojej” ikonologii William J. Thomas Mitchell pisze, że książkę tak zatytułowaną poświęca „problematyce tego, że ludzie mówią o obrazach”<sup>48</sup>. Ikonologia zawsze musi dotyczyć dwóch aspektów, dwóch typów „retoryki obrazów”: pierwszy odnosi się do faktu „mówienia o obrazach”, drugi zaś to studiowanie tego, „co mówią obrazy”. Ta pierwsza retoryka nie jest niczym innym, jak rozwijaną przez wieki tradycją pisania o sztuce (obrazu), jego opisywaniem, analizowaniem i interpretowaniem. Wywieść ją można z, być może, pierwszych w historii dzieł poświęconych w całości obrazom, napisanych w trzecim wieku przez Filostratos (Starszego) z Lemnos dwóch księgach *Εἰκόνες* (*Eikones* — Portrety). Dodajmy tylko, że jego wnuk, Filostratos Młodszy, jest autorem kolejnej (gorszej) serii *Eikones*. Na ich zawartość składają się krótkie eseje poświęcone konkretnym realizacjom dzieł plastycznych (malowideł, rzeźb, figur z brązu)<sup>49</sup>. Tak rodziła się tradycja interpretacji obrazów, *Eikones* zaś można potraktować jako zapowiedź nie tylko (różnych) ikonologii, ale i współczesnej imagologii.

Mitchell w rzetelny i interesujący sposób dokonuje systematyzacji obrazów. Dzieli je na pięć podstawowych rodzajów: są to obrazy graficzne (malowidła, rzeźby, obiekty designu, optyczne (lustra, projekcje), percepcyjne (dane zmysłowe, obrazy pozorne), mentalne (sny, pamięć, idee, fantazmaty) oraz obrazy werbalne (metafory, opisy)<sup>50</sup>. Skłania się jednak do szczególnego traktowania nie obrazów materialnych (utrwalonych w/na jakimś nośniku/medium), ale tych, które są bliższe istocie tworzenia podobieństw w wymiarze idei,

<sup>48</sup> William J. Thomas Mitchell, *Iconology. Image, Text, Ideology*, The University of Chicago Press, Chicago-London 1986, s. 1. Zob. też: William J. Thomas Mitchell, *Zwrot piktorialny*, b. tłum., „Kultura Popularna” 2009, nr 1, s. 4–19.

<sup>49</sup> Korzystam z angielskiego tłumaczenia obu autorów opublikowanego na stronach: <http://www.theoi.com/Text/PhilostratusElder2B.html> i <http://www.theoi.com/Text/PhilostratusYounger.html> — 18 czerwca 2011

<sup>50</sup> Zob. William J. Thomas Mitchell, *Iconology...*, s. 10.

czegoś, co nie jest sprowadzone wyłącznie do „fotograficznego” odzwierciedlenia bądź konstruowania bytów ikonicznych, tylko przekracza ów medialny wymiar egzystowania obrazu i staje się złożonym fenomenem funkcjonującym przede wszystkim na poziomie mentalnym, także intelektualnym. „Słowa, które obecnie tłumaczymy jako «obrazy» (*imago* — przyp. P.Z.) (hebrajskie *tselem*, greckie *εἰκόν* — *eikon* i łacińskie *imago*) są właściwie rozumiane — czego nie próbują nam tłumaczyć komentatorzy — nie jako materialne obrazy (*picture* — przyp. P.Z.), ale jako swoiste abstrakcje, ogólne, duchowe «podobieństwo». Częste dodawanie, po słowie «obraz», frazy «podobieństwo» (hebrajskie *demuth*, greckie *ομοίος homoios* i łacińskie *similitudo*) jest rozumiane nie jako dodanie nowej informacji, ale jako forma zapobiegania możliwemu nieporozumieniu. Obraz (*image*) jest zatem rozumiany nie jako *picture*, ale jako «tożsamość», kwestia podobieństwa duchowego»<sup>51</sup>.

Szeroko rozumiana nauka o obrazie oraz różne formy *Visual Studies* muszą poszerzać obszar tradycyjnego pisania o obrazach wyłącznie w perspektywie estetycznej czy artystycznej, która określała dyskurs historii sztuki. Podsumowując i krytycznie reinterpreterując podstawowe wątki rozwijanych szczególnie w latach dziewięćdziesiątych studiów wizualnych, William J. Thomas Mitchell<sup>52</sup> zwraca uwagę, że nie są one, jak chciał na przykład Jacques Derrida, „niebezpiecznym suplementem” do historii sztuki i estetyki, ale przede wszystkim głębokim namysłem nad sytuacją dzisiejszej kultury wizualnej we wszelkich jej przejawach. Choć samo widzenie jest niewidzialne, to jednak studiowanie historycznie zmiennych sposobów widzenia jest wymogiem epoki, w której techniczne i naukowe aspekty tworzenia sposobów widzenia i ich interpretacji jawią się jako jeden z najistotniejszych problemów współczesności. Wymiar nie tylko kulturowy, ale szerzej — społeczny wizualności cią-

<sup>51</sup> Tamże, s. 31.

<sup>52</sup> Zob. William J. Thomas Mitchell, *Showing Seeing. A Critique of Visual Studies*, w: tenże, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, The University of Chicago Press, Chicago-London 2005, s. 339.

gle powinien być w centrum uwagi badaczy społeczeństwa zmieniającego się pod wpływem nowych mediów i technologii. W takim rozumieniu „kultura wizualna jest wizualnym konstruowaniem tego, co społeczne, nie zaś społecznym konstruowaniem tego, co wizualne”<sup>53</sup>.

Kolejne zwroty obrazowe, te faktyczne i te kreowane wyłącznie na użytek tworzonych typologii badawczych, nierzadko są tylko próbami osvajania nowej rzeczywistości obrazowej za pomocą skomplikowanych zabiegów analitycznych. Nie ulega wszak wątpliwości, że pisanie o obrazach technicznych to wyzwanie, ale i niesłychana przyjemność śledzenia przedmiotu badań w nieustannym ruchu, nawet jeśli mówimy o obrazach nieruchomych. W epoce „biocybernetycznej reprodukcji” i w kolejnych, bioobrazowych zwrotach<sup>54</sup> dzieła sztuki stają się metaobrazami, „żyjącymi replikami”, „obrazowymi skamielinami”, które są efektem rozwoju biotechnologii. Te nowe obrazy, czasem wydają się radykalnie negować możliwość sytuowania ich w kontekście tradycyjnie ukształtowanego rozumienia obrazów. Tak jest w przypadku sklonowanej owieczki Dolly jako bioobrazu. Ale ich niepokojąca natura ponownie stawia wyzwania tym, którzy starają się zrozumieć ich istotę<sup>55</sup>.

Z tymi wszystkim problemami próbuję się zmagać w tej książce. Jest ona zatem przeglądem różnych form obrazów i obrazowania w epoce nowych mediów, a także teoretycznym rozważaniem na temat obrazów technicznych, których celem nie jest wszakże tworzenie jakiejś spójnej teorii obrazu. Jednocześnie jednak jest ta książka „obrazem” piszącego, nie tylko poprzez wybór opisywanych i interpretowanych fe-

<sup>53</sup> Tamże, s. 343. Na temat rozmaitych form i strategii uprawiania *Visual Studies* i *Visual Culture* zob. Nicholas Mirzoeff, *Introduction to Visual Culture*, Routledge, London-New York 1999; *The Visual Culture Reader*, red. Nicholas Mirzoeff, Routledge, London-New York 2002; *Visual Culture*, red. Chris Jenks, Routledge, London, New York 2003.

<sup>54</sup> To kolejny koncept rozwijany przez Mitchella. Zob. William J. Thomas Mitchell, *The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction*, w: tenże, *What Do Pictures...*, s. 309–335.

<sup>55</sup> Pisałem o tym szerzej w innym miejscu. Zob. Piotr Zawojski, *Nowy ikoniczny zwrot. Od obrazów do bioobrazów*, w: *Materia sztuki*, red. Michał Ostrowski, Universitas, Kraków 2010, s. 465–473.

nomenów współczesnego świata audiowizualnego, ale także przez fakt, że staje się „ekranem”, na którym obrazy „opisują” piszącego. Można by strawestować formułę Jacquesa Lacana z tekstu *What is a Picture*<sup>56</sup> i powiedzieć, że zostałem (przez siebie samego) „sfoto-grafowany”, czyli sportretowany przez pisanie („zapisany”). Albo inaczej mówiąc: przez ujawnienie własnego „pisania”/„opisywania” konkretnych obrazów — stałem się „obrazem” do oglądania. Wystawiam się zatem na widzenie, wystawiam też na widzenie/czytanie moje widzenia, mając nadzieję, że może się to stać zaczynem kolejnych widzeń; te zaś będą efektem aktywnej lektury czytelników-widzów. Jeśli oczywiście podejmą taki wysiłek.

---

<sup>56</sup> Zob. Jacques Lacan, *What is a Picture?*, w: *The Visual Culture...*, s. 126–128.

# Jean Baudrillard i fotografia

## CZĘŚĆ I. TEORIA

### 1

W bogatym dorobku pisarskim Jeana Baudrillarda obejmującym kilkadziesiąt książek można znaleźć prace poświęcone bardzo wielu zagadnieniom świata ponowoczesnego. Wszechstronność jego zainteresowań socjologicznych, filozoficznych, kulturowych, artystycznych, politycznych, medialnych nigdy nie ułatwiała pracy jego komentatorom. Jak można jednak przekonać się na podstawie książki *Forget Baudrillard?*<sup>1</sup>, będącej rodzajem podsumowania podstawowych zakresów tematycznych pojawiających się w pracach Baudrillarda do końca lat dziewięćdziesiątych, problem fotografii był nieobecny w jego pismach. Fascynacja fenomenem fotografii rozpoczęła się u zmarłego w roku 2007 francuskiego „performera myśli” (określenie Sylvère Lotringera) w bardzo już dojrzałym okresie jego błyskotliwej kariery jednego z najbardziej wpływowych, ale i kontrowersyjnych, komentatorów naszych czasów. W wywiadzie udzielonym w roku 1991 wspominał<sup>2</sup>, że sam zaczął fotografować raptem cztery czy pięć lat wcześniej, a zatem mniej więcej około 1985 roku, wraz z aktywnością fotograficzną zaczynają się

---

<sup>1</sup> Zob. *Forget Baudrillard?*, red. Chris Rojek, Bryan S. Turner, Routledge, London–New York 1993.

<sup>2</sup> *Baudrillard Live. Selected Interviews*, red. Mike Gane, Routledge, London–New York 1993, s. 23.



też pojawiać jego wypowiedzi teoretyczne będące wykładnią poglądów na temat fotografii. Część z nich została zgromadzona w albumie prezentującym prace fotograficzne Baudrillarda z lat 1985–1998<sup>3</sup>, będącym rezultatem pierwszej wystawy fotograficznej (Neue Galerie, Landesmuseum w Grazu — Austria, w roku 1999; kuratorem tego projektu był Peter Weibel), na jaką zgodził się siedemdziesięcioletni wtedy Baudrillard. W publikacji tej znalazło się też kilka istotnych wypowiedzi autora na temat fotografii, które w połączeniu z innymi tekstami, przywoływanymi w tym artykule — stanowią dla mnie podstawę do zrekonstruowania „teorii” fotografii autora *Symulaków i symulacji*.

Określenie „teoria” biorę w cudzysłów, ze względu na wielokrotne dystansowanie się Baudrillarda od akademickich metodologii badania zjawisk i prób tworzenia swego rodzaju „teorii fikcjonalnej” — także dlatego, że Baudrillard nie pozostawił systematycznego „wykładu” własnych poglądów na temat fotografii w postaci publikacji książkowej, jak to miało miejsce w przypadku Susan Sontag, Rolanda Barthesa czy Viléma Flussera. Porozrzucane w różnych miejscach wypowiedzi, celowa fragmentaryczność, epigramatyczność stylu, częste posługiwanie się prowokacją, uciekanie od „dialektyki” w stronę „patafizyki” — każe mówić raczej o pewnych przyczynkach do teorii fotografii, aniżeli o spójnej, systemowej teorii fotografii. Poniekąd wbrew temu, co napisałem, Baudrillard — wieloletni profesor socjologii na Université de Paris-X Nanterre i Université de Paris-IX Dauphine — odrzucając naukowe klasyfikacje, takie jak „socjolog” czy „filozof”, w odniesieniu do własnej działalności najchętniej używał określenia „teoretyk”<sup>4</sup>.

Szukając genezy przygody Baudrillarda z fotografią cofamy się zatem do połowy lat osiemdziesiątych, kiedy podróżując po kontynencie północnoamerykańskim filozof pisał *Amerykę*, rodzaj pamiętnika z kraju, w którym wykladał już

<sup>3</sup> Zob. Jean Baudrillard, *Fotografien. Photographie. Photographs 1985–1998*, red. Peter Weibel, Hatje Cantz Publishers, Neu Galerie, Ostfildern-Ruit, Graz 1999.

<sup>4</sup> Por. Christa Steinle, *Preface*, w: *Fotografien...*, s. 17.

w połowie poprzedniej dekady w San Diego czy Los Angeles, ale dopiero w następnym dziesięcioleciu stał się w Stanach, za sprawą swoich prac (poświęconych „symulakrom i symulacji”, „fatalnym strategiom”, „ekstazie komunikacyjnej”, „diabelskiemu demonowi obrazu”, „uwodzeniu”), prawdziwą intelektualną gwiazdą, o wiele zresztą jaśniejszą niż w rodzinnej Francji. We wspomnianym już wywiadzie mówił o bliskim związku fotografii i podróżowania: „Fotografia i podróż, wspólnie podążają w tym samym czasie; fragment, notatnik, pamiętnik. Wszystko to funkcjonuje razem jako całość, jak maszyna z mechanizmem różnicującym”<sup>5</sup>. W samej genezie fotograficznych zainteresowań Baudrillarda można próbować odnaleźć zaczyn później rozwijanych poglądów, a także realizowanych prac fotograficznych.

Nim Jean Baudrillard skupił uwagę na tradycyjnej fotografii, w jego rozważaniach dotyczących problematyki mediów i nowych technologii pojawiły się refleksje odnoszące się do natury fotografii polaroidowej. Dodać należy od razu, że filozof wielokrotnie podkreślał swój zdecydowanie zdystansowany stosunek do nowych mediów elektronicznych. Sam nigdy nie używał komputera i nie korzystał z internetu<sup>6</sup>, choć telewizja wielokrotnie stanowiła dla niego rodzaj materiału ilustrującego jego najbardziej radykalne tezy o całkowitej agonii realności i rozplynięciu się jej w symulowanej hiperrzeczywistości — sam właściwie telewizji nie oglądał, monitor telewizyjny był bowiem dla niego doskonałym ucieleśnieniem „znikania obrazów” przy jednoczesnym przekształcania widzów w przezroczyste ekrany. W ten sposób niejako sam potwierdzał swoje pomysły zawarte w głośnej

<sup>5</sup> Baudrillard Live..., s. 23.

<sup>6</sup> Por. Sylvère Lotringer, *Jean Baudrillard: Asymmetrical Philosopher*, [http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/obituaries\\_slotringer-pf.html](http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/obituaries_slotringer-pf.html) — 15 sierpnia 2006. Pytany o stosunek do nowych technologii komunikacyjnych mówił: „Nigdy nie wyszedłem poza faks i telefoniczną automatyczną sekretarkę. [...] Cyberprzestrzeń, dla mnie osobiście, nie jest wielkim pożytkiem”. Claude Thibaut, *Jean Baudrillard on the New Technologies: An Interview with Claude Thibaut*, <http://www.egs.edu/faculty/baudrillard/baudrillard-baudrillard-on-the-new-technologies.html> — 16 maja 2006.

książce *W cieniu milczącej większości*<sup>7</sup>, w której formułował przewrotną (jak zwykle) hipotezę, że jedynym sposobem oporu wobec nieustannego bombardowania nas przez medialne, totalnie zorganizowane, wizualne przede wszystkim bodźce — jest milczenie. Czyli rodzaj wycofania, braku odpowiedzi, co można też rozumieć jako świadomą rezygnację z uczestnictwa w globalnym spektaklu przez odmowę poddawania się medialnemu „masażowi” (*medium is the massage*), jak to niegdyś określił Marshall McLuhan, z którego analizami Baudrillard — „McLuhan postmodernity”, bo zapewne tak można byłoby go nazwać — generalnie się zgadzał<sup>8</sup>.

Kilka uwag poświęconych zdjęciom polaroidowym można uznać za poboczny efekt zainteresowania Baudrillarda kwestią „świata wideo”, który jest dla niego potwierdzeniem dominującej roli ekranów i przede wszystkim monitorów we współczesnym świecie, w którym „faza wideo zastąpiła fazę lustra”<sup>9</sup>. Polaroid — jako rodzaj „szkła kontaktowego” i „przezroczystej protezy” immanentnie związanej z ciałem — jest maszyną dominującą nad człowiekiem, który staje się posłusznym wykonawcą jego programu, albo mówiąc nieco mniej dobitnie jego „przedłużeniem”<sup>10</sup>. „Z tej perspektywy aparat fotograficzny okazuje się maszyną, która przeinacza każde pragnienie, znosi każdą intencjonalność, poza samym odruchem pstrykania zdjęć. Aparat fotograficzny wymazuje nawet spojrzenie, bo zastępuje je obiektywem, który z kolei jest popiecznikiem przedmiotu”<sup>11</sup>. Warto zapamiętać te

<sup>7</sup> Zob. Jean Baudrillard, *W cieniu milczącej większości albo kres sfery społecznej*, tłum. Sławomir Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2006.

<sup>8</sup> Por. Douglas Kellner, *Baudrillard: A New McLuhan?* <http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/kellner.html> — 27 czerwca 2007.

<sup>9</sup> Jean Baudrillard, *Ameryka*, tłum. Renata Lis, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 1998, s. 51.

<sup>10</sup> Ten wątek w oczywisty sposób skłania do myślenia o Vilémie Flusserze i jego koncepcji „funkcjonariusza” aparatu. Zob. Vilém Flusser, *Ku filozofii fotografii*, tłum. Jacek Maniecki, wstęp i red. naukowa Piotr Zawojski, Folia Academiae, Katowice 2004 oraz Piotr Zawojski, *Vilém Flusser. Aparat jako filozoficzne wyzwanie*, „Biuletyn Fotograficzny Świat Obrazu” 2009, nr 3, s. 55–58.

<sup>11</sup> Jean Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, tłum. Andrzej Gwóźdź, w: *Po kinie?...Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. Andrzej Gwóźdź, Universitas, Kraków 1994, s. 253.

słowa, stanowią one bowiem wyraźną zapowiedź później rozwijanych koncepcji Baudrillarda odnoszących się do szczególnych relacji przedmiotu i podmiotu w praktykach fotograficznych. Ciekawe, że refleksje dotyczące technologii polaroidowej w jakiś sposób można dziś zastosować do fotografii cyfrowej, zwłaszcza kiedy Baudrillard mówi, że polaroid spełnia dawne marzenie o możliwości dysponowania w tym samym (niemal) momencie przedmiotem i jego, w natychmiastowy sposób powstającym, obrazem. „Zdjęcie z polaroidu jest jak błona, która opadła z rzeczywistego przedmiotu”<sup>12</sup>, ta błona jest inną ontologicznie „wersją” widzialnego przedmiotu, który w ten sposób objawia swoją magiczną naturę. Na marginesie tylko dodajmy — jest to kolejny dowód na to, że kwestie tradycyjnie rozumianej reprezentacji i zagadnień oryginał-kopia odpowiadają Baudrillardowskiemu rozumieniu tych pojęć. Owej błony bowiem nie można traktować jako kopii przedmiotu, a raczej jak „równoległy byt”.

## 2

W jednym z najważniejszych tekstów poświęconych fotografii, zatytułowanym w bardzo wymowny sposób: *Photography, or the Writing of Light*<sup>13</sup>, Jean Baudrillard wpisuje swoją teorię fotografii w szerszy kontekst własnych poglądów dotyczących kondycji obrazu(ów), zagadnień (audio)wizualności i mediów. Obrazy, zwłaszcza zaś dominujące obecnie obrazy cyfrowe, całkowicie zrywają z zasadami referencji i reprezentacji oraz filozofią *analogonu*. Cyfrowy *processing*, produkcja cyfrowa wymazuje obraz jako *analogon*, wymazuje to, co rzeczywiste, jako coś, co można sobie wyobrazić, co w konsekwencji „prowadzi do śmierci fotografii jako autentycznego środka przekazu”<sup>14</sup>. Tak radykalna teza, jest tylko konsekwencją swoistej, wyprowadzonej przez Baudrillarda

<sup>12</sup> Jean Baudrillard, *Ameryka...*, s. 52.

<sup>13</sup> Jean Baudrillard, *Photography, or the Writing of Light*, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=126> — 25 czerwca 2006.

<sup>14</sup> Jean Baudrillard, *Pakt jasności. O inteligencji zła*, tłum. Sławomir Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2005, s. 79.

genealogii fotografii, która w swym technologicznym i reprodukcyjnym wymiarze nie powinna być rozpatrywana jako kopia czy replika. Kiedy rzeczywistość zaczęła znikać — albo inaczej: rozpoczął się proces przekształcania świata w obraz, ów Heideggerowski „światoobraz” — pojawia się fotografia jako sposób na uchwycenie tego procesu znikania. „Prawdopodobnie nie jest niczym zaskakującym, że rozwój fotografii jako medium technologicznego przypada na moment rozwoju epoki industrialnej, kiedy rzeczywistość zaczyna zanikać”<sup>15</sup>. Fotografia nie realizuje zatem misji ocalenia obrazu świata, ale raczej dokumentuje proces jego znikania, w związku z czym na poziomie technicznym zdjęcie nie może być rodzajem repliki rzeczywistości, jest bowiem bytem samodzielnym, a przy tym czymś na kształt *tromp l’oeil*. Jest to złudzenie, sposób przedstawiania, w którym przedmioty w obrazie wydają się rzeczywiste, ale tak naprawdę są tylko symulacją rzeczywistych obiektów. I znów jesteśmy blisko podstawowych konceptów teoretycznych Baudrillarda, który nieustannie, nawet jeśli nie czyni tego wprost, odwołuje się do swoich konceptów bazowych, by tak rzec, na temat natury świata i (nie)możliwości jego „odwzorowania” w epoce symulacji i symulaków (bo w istocie nie ma czego odwzorowywać). Inna rzecz, że „iluzja nie jest — jak głosi tytuł jednego z tekstów francuskiego filozofa — opozycją wobec rzeczywistości”<sup>16</sup>.

Kwestia znikania rzeczywistości albo objawiania się jej mocą znikania, jakbyśmy powiedzieli odwołując się do terminologii Paula Virilio, jest jednym z kluczowych zagadnień rozwijanej przez Baudrillarda teorii fotografii. Virilio swoją „estetykę znikania” opierał na przykładach kinematograficznych, kino bowiem było dla niego zarówno znakomitym obszarem egzemplifikacji tego, jak rzeczy objawiają się w procesie natychmiastowego znikania, jak i punktem wyjścia do analiz współczesności zdominowanej przez fenomen zwiększającej się prędkości, co przybrało w efekcie postać dromo-

<sup>15</sup> Jean Baudrillard, *Photography...*

<sup>16</sup> Zob. Jean Baudrillard, *For Illusion Isn't The Opposite of Reality*, w: tenże, *Fotografien...*, s. 128.

logii. Jeśli jednak Paul Virilio jako motto swoich rozważań przytoczył słowa Pawła z Tarsu: „Świat, jaki widzimy, przemija”<sup>17</sup>, a owo przemijanie (znikanie) jest paradoksalnym sposobem potwierdzania jego istnienia, to u Jeana Baudrillarda w różnych wariantach powraca strawestowane pytanie Leibniza: „Dlaczego coś raczej jest, niż nie jest”. W wersji autora *Paktu jasności* pytanie to brzmi: „Dlaczego coś nie istnieje raczej, niż istnieje”.

Nie dziwi zatem fakt, że jeden z krótkich tekstów pomieszczonych w zbiorze *Art and Artefacts*<sup>18</sup> został zatytułowany właśnie tak: *Sztuka znikania* i dotyczył w dużej mierze ontycznej natury fotografii jako medium waloryzującemu w sposób „negatywny” możliwość objawiania się rzeczy i przedmiotów. W „negatywny”, ażeby bowiem coś ukazać, należy objawić tego czegoś nieobecność, pustkę, zniknięcie. „Każdy sfotografowany przedmiot jest po prostu śladem pozostawionym przez zniknięcie wszystkiego innego. To prawie perfekcyjna zbrodnia, prawie całkowicie finalne rozwiązanie dla świata, który projektuje tylko iluzję tego bądź innego przedmiotu, który następnie jest przekształcany przez fotografię — oddzieloną od reszty świata, zamkniętą w sobie, nie dającą się pojąć — zagadkę”<sup>19</sup>. Jeszcze bardziej dosadnie teza o fotografii jako sztuce znikania jest wyrażona w posłowie do fotoeseju *Suite Venitienne* francuskiej artystki Sophie Calle, opublikowanego w roku 1988<sup>20</sup>. Baudrillard pisze (w kontekście niezwyklego projektu fotograficznego Calle, polegającego na śledzeniu mężczyzny odbywającego bardzo „zwykłą” podróż do Wenecji): „Fotografia jako taka jest sztuką znikania, która ocala ginący przed obiektywem przedmiot i zachowuje go na kliszy fotograficznej, która, w przeciwieństwie do spojrzenia, nie chroni tego przedmiotu, ale raczej jego znikającą obecność. Według Barthesa to nie jest śmierć,

<sup>17</sup> Paul Virilio, *The Aesthetics of Disappearance*, Semiotext(e), New York 1991, s. 9.

<sup>18</sup> Zob. Jean Baudrillard, *Art and Artefact*, Nicholas Zurbrugg (ed.), Sage Publications, Thousand Oaks, London, New Delhi 1997.

<sup>19</sup> Jean Baudrillard, *The Art of Disappearance*, w: tenże, *Art and...*, s. 28.

<sup>20</sup> Zob. Sophie Calle, *Suite Venitienne*. Jean Baudrillard, *Please Follow Me*, Bay Press, Seattle 1988.

jak chcą niektórzy, ale raczej znikanie. Śmierć jest źródłem moralnego przerażenia, znikanie zaś jest samotnym źródłem «uwodzicielskiej» estetyki znikania»<sup>21</sup>. Wtedy zapewne autor tych słów i sama Calle nie mogli się domyślać, że artystka po latach wróci do Wenecji już w innej roli, jako reprezentantka Francji na Biennale w roku 2007, będąc jedną z najbardziej rozpoznawanych współczesnych artystek francuskich.

### 3

Szczególne miejsce w rozważaniach Baudrillarda o fotografii zajmuje zagadnienie stosunku przedmiotu (fotografowanego) i podmiotu (fotografującego), wielokrotnie omawiane w sposób różnoraki, ale konsekwentny. W tym zakresie poglądy autora *Spisku sztuki* mogą być potraktowane jako specyficznie autorskie podejście do procesu fotografowania i wzajemnych napięć, jakie rodzą się między (wydawałoby się) demiurgicznym sprawcą zdarzenia fotograficznego, jakim jest fotograf — chciałoby się powiedzieć „autor” zdjęcia, ale, jak za chwilę się okaże, nie jest to chyba dobre określenie — i fotografowanym obiektem/zdarzeniem.

Stawianie fotografa (osoby–podmiotu) w centrum zdarzenia fotograficznego jest niczym nie uzasadnioną uzurpacją wynikającą z przypisywania mu zdecydowanej dominacji nad fotografowanymi obiektami. Dla Baudrillarda taka postawa jest zaprzeczeniem tego, co można by uznać za rodzaj idealnej (może utopijnej) pracy aparatu (fotograficznego), który „pisze światłem” swoją opowieść o tym, co się zjawia (i znika) przed jego obiektywem. Nie jest to *przedstawianie*, ilustrowanie wydarzeń, to w epoce totalnej symulacji nie jest już bowiem możliwe, jest to raczej tworzenie wydarzeń autonomicznych, co zresztą już dawno temu twierdziła Susan Sontag. „Światłopisanie” nie ma natury ani realistycznego, ani naturalistycznego działania, samo zaś światło pochodzi z dwóch źródeł — „emituje” go (dosłownie i w przenośni) przedmiot, ale pochodzi ono także ze spojrzenia. To zresztą

---

<sup>21</sup> Tamże, s. 87.

stara Platońska idea, niespodziewanie nieco pojawiająca się w dywagacjach Baudrillarda.

Aparat fotograficzny jest narzędziem wysoce samodzielnym, w pewnym sensie powodującym także zniknięcie podmiotu, wymazanie go przez obiektyw, który go zastępuje. Oczywiście niełatwo to zaakceptować, trudno się wyrzec podmiotowego autorstwa i scedować je na rzecz wyemancypowanego aparatu. „Obiektywna magia fotografii — formy w kategoriach estetyki całkowicie odmiennej od malarstwa — płynie stąd, że to przedmioty wykonują całą pracę. Oczywiście, fotograf nigdy tego nie potwierdzi i będzie utrzymywał, że źródłem wszelkiej oryginalności jest jego inspiracja i jego fotograficzna interpretacja świata”<sup>22</sup>. Baudrillard akceptuje taki stan rzeczy, zarówno jako fotograf, jak i jako teoretyk fotografii, dobrowolnie rezygnując z uprzywilejowanej roli władcy przedmiotów pojawiających się przed obiektywem. Bo tak naprawdę to przecież one decydują o wszystkim. Ich moc, wewnętrzne i zewnętrzne światło jest siłą sprawczą fotografii jako medium i każdego zdjęcia z osobna. Dlatego nie może dziwić swoiste marzenie Baudrillarda o samoprezentacji, samoujawnianiu się świata, dla którego specyficznym wehikułem może być fotografia — to ona „przerywa pęd wydarzeń”<sup>23</sup> tworząc rodzaj kontemplacyjnego *suspensu*, zatrzymania biegu świata po to, by mógł on ujawnić swój nierzeczywisty wymiar i swoje zanikanie.

A wszystko to odbywa się niejako automatycznie, obraz fotograficzny byłby zatem rodzajem *veraiikonu* (bądź *mandylionu*), czyli powstałego bez udziału i pośrednictwa ludzkiej ręki obrazu zwanego w sztuce wczesnochrześcijańskiej i średniowiecznej *acheiropita*. To o takich obrazach marzyli niegdyś ikonoklaści, którzy odrzucali wszelkie przedstawienia (Boga) wykonane ludzką, jakże niedoskonałą i zawodną ręką (czyli obrazy „cheiropojetyczne”). Stąd marzenie Baudrillarda o obrazie niejako samopowstającym i wniosek, że to właśnie fotografia jest medium najbliższym idei omalże nie

<sup>22</sup> Jean Baudrillard, *The Art...*, s. 30.

<sup>23</sup> Jean Baudrillard, *Przed końcem. Rozmawia Philippe Petit*, tłum. Renata Lis, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2001, s. 128.



zapośredniczonego (przez podmiotową „obróbkę”) sposobu objawiania się świata jako takiego, „(za)pisującego” samego siebie poprzez medium najczystsze i najdoskonalsze, jakim jest światło. „Jako *écriture automatique* światła, nie podlegając temu, co rzeczywiste, ani idei rzeczywistości, fotografia byłaby, dzięki owej automatyczności, pierwowzorem literalności świata wyzwolonego od ręki człowieka”<sup>24</sup>. Zdjęcie wydobywa tylko „ukryty obraz”, który w immanentny sposób tkwi w „podłożu”, „automatyczne pisanie” wykorzystuje bowiem absolutnie pierwotne medium, jakim jest światło. Światło zatem to rodzaj medium ujawnienia się „oczywistości świata”, jego ontologicznego wymiaru. Ale ta „prezentacja” odbywa się *via negativa*, na sposób apofatyczny, to znaczy pokazując raczej, czym on *nie jest*, niż *czym jest*. To zresztą stała „metoda” i strategia pisarska Baudrillarda — paradoks, antynomia, negacja, forma otwarta, niedokończona, fragmentaryczna, tak charakterystyczna zwłaszcza dla „późnego” okresu twórczości filozofa, coraz częściej wykorzystującego (jak w kolejnych tomach *Cool Memories*) poetykę luźnych notatek, zapisów przybierających formę intelektualnego pamiętnika. „Cud fotografii polega na tym, że tak zwany obiektywny obraz odsłania radykalnie nie-obiektywny świat. To paradoks, że nie mający obiektywnego wymiaru świat jest odsłaniany przez fotograficzny obiektyw”<sup>25</sup>.

Nie może zatem dziwić częste powracanie przez Baudrillarda w wypowiedziach na temat sztuki do Andy’ego Warhola, choć wielokrotnie podkreślał, że w gruncie rzeczy jego zainteresowanie sztuką współczesną nie miało charakteru systematycznego śledzenia tego, co dzieje się w obszarze ponowoczesnych strategii artystycznych. Jako autor jednego z najbardziej radykalnych pamfletów na kondycję sztuki współczesnej (mam na myśli *Spisek sztuki*<sup>26</sup>) wielokrotnie

<sup>24</sup> Jean Baudrillard, *Pakt jasności...*, s. 83.

<sup>25</sup> Jean Baudrillard, *Photography...* W polskim tłumaczeniu nie do końca można wyeksponować (tak jak zresztą w angielskim) wieloznaczność francuskiego *objectif*, które pojawia się w oryginale.

<sup>26</sup> Zob. Jean Baudrillard, *Spisek sztuk. Iluzje i deziluzje estetyczne z dodatkiem wywiadów o «Spisku sztuki»*, tłum. Sławomir Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2006.

wyrażał pogląd, że sztuka całkowicie straciła dziś na znaczeniu; co więcej, „gra resztkami”, recykling, jałowa powtarzalność i banalizacja wszelkich treści — stały się rodzajem celebracji własnej niemożności stworzenia dzieł naprawdę wartościowych. Dlatego Warhol wydawał mu się tak ważny, albowiem „posunął się najdalej w unicestwieniu podmiotu sztuki, artysty, w oswojeniu aktu twórczego”<sup>27</sup>.

W kontekście fotografii postawa i „filozofia”<sup>28</sup> sztuki (przede wszystkim jej dekonstrukcji) Warhola jest, jak można sądzić, szczególnie bliska Baudrillardowi. Warhol bowiem dawał się uwodzić przedmiotom, to one — wedle słów Baudrillarda — stawały się „panem gry”. „Tego właśnie dokonuje Warhol: jest jedynie pośrednikiem ironicznego pojawiania się rzeczy”<sup>29</sup>. Dodajmy, że ten sposób samoograniczenia się artysty w „tworzeniu” nowych przedmiotów estetycznych należałoby wywieść z obrazoburczych (swego czasu) gestów Marcela Duchampa, który przecież także w przewrotny sposób dał przemówić „banalnym przedmiotom” podniesionym do rangi obiektów estetycznych (*ready-mades*) po to, by ich banalność w jakiś sposób obnażyła nędzę i banalność sztuki. Twórca staje się już nawet nie „wytwórcą”, ale przezroczystym pośrednikiem dla przedmiotów, które na zasadzie autopojetycznej same się „produkują”.

„Artysta” zatem, jeśli nie chce być niewolnikiem sztuki pozbawionej przecież dziś znaczenia, powinien w naturalny sposób oddać głos przedmiotom. I to właśnie fotografia — pozbawiona pretensji do bycia sztuką i rezygnująca z otoczki estetyki — może czynić najlepiej ze wszystkich mediów. Prawdopodobnie zresztą dlatego sam Baudrillard, z takim dystansem wypowiadający się na przykład o malarstwie, zaprzeczył swoim poglądom dotyczącym zabójczej (dla sztuki) roli galerii i muzeów, które dokonują specyficznej jej mumifikacji i balsamowania, są bowiem rodzajem mauzoleum

<sup>27</sup> Tamże, s. 88.

<sup>28</sup> *Nota bene* swego rodzaju artystyczne credo spisane przez Warhola w jego sztandarowej książce musi budzić niewesołe refleksje na temat jej autora. Zob. Andy Warhol, *Filozofia Warhola od A do B i z powrotem*, tłum. Joanna Raczyńska, Wydawnictwo Książkowe Twój Styl, Warszawa 2005.

<sup>29</sup> Jean Baudrillard, *Spisek sztuki...*, s. 64.

i nekropolii jednocześnie. Owo zaprzeczenie, może tylko pozorne, polegało na decyzji o wystawianiu swoich prac w galeriach, choć precyzyjniej rzecz ujmując rola samego „artysty” polegała w tym przypadku na braku odmowy, sam Baudrillard bowiem nigdy o wystawianie swoich prac nie zabiegał.

## 4

Do skomplikowanych i specyficznie opisywanych zależności między podmiotem i przedmiotem w fotografii Jean Baudrillard wracał wielokrotnie, czyniąc z tych zagadnień jeden z podstawowych wątków swojej teorii fotografii. Można też powiedzieć, że te rozważania decydują o oryginalności propozycji francuskiego filozofa i socjologa, choć równocześnie to rodzaj kolejnej intelektualnej prowokacji. Zdecydowane pomniejszanie roli fotografującego podmiotu jawi się jako specyficzny rodzaj redukcjonizmu, zarówno jeśli chodzi o stosunek do własnych poczynań fotograficznych, jak i w generalnej refleksji o naturze fotograficznego medium. Aby sobie to uświadomić, wystarczy posłuchać takich wypowiedzi: „Robię zdjęcia, ale nie należy tego rozumieć tak, że jestem jakimś podmiotem fotograficznym, czy tworzę jakąś wizję świata. Dla mnie fotografia jest ekspresją czystego przedmiotu, jest to przedmiot, który się objawia”. I dalej w tym samym duchu: „daleki jestem od chęci konstytuowania siebie jako podmiotu w świecie obrazów. Pragnę objawienia się przedmiotowi — nie w wymiarze estetycznym, lecz przeciwnie — w sposób estetyczny, jako czystego «przedmiotowego przedmiotu», obrazu postrzeganego bardziej lub mniej antropologicznie”<sup>30</sup>. W innym miejscu, jak zwykle skromnie, twierdzi: „Nie jestem ani profesjonalnym, ani zaawansowanym technologicznie fotografem. Nie roszczę sobie do tego żadnych pretensji”<sup>31</sup>. Warto dodać, że te słowa pojawiają się w jednej z najważniejszych wypowiedzi Baudrillarda na temat „ekstazy fotograficznej”.

<sup>30</sup> Baudrillard Live..., s. 168.

<sup>31</sup> Nicholas Zurbrugg, *The Ecstasy of Photography: Jean Baudrillard Interviewed by Nicholas Zurbrugg*, w: Jean Baudrillard, *Art and...*, s. 32.

Rodzaj szczególnej uwagi, jaką Baudrillard („dziki, okazjonalny użytkownik i praktyk”<sup>32</sup> oraz teoretyk) darzy przedmioty, jest jednym z głównych powodów, dla których nie fotografuje on prawie zupełnie ludzi. Jeśli nawet pojawiają się oni w kadrze, to tylko jako podporządkowane całości kompozycji elementy, nigdy nie odgrywające pierwszoplanowej roli. Jak wielokrotnie podkreśla Baudrillard, nawet zwierzęta i rośliny mają w sobie pewien rodzaj genetycznej skazy, która w przypadku fotografowanego człowieka wyraża się w przybieraniu zawsze pewnej pozy, będącej w istocie maską zasłaniającą jego prawdziwe oblicze. Barthesowskie *punctum* dziś jest właściwie niemożliwe do uchwycenia, czy może raczej skonstruowania.

Kult przedmiotu wywiedziony jest ze specyficznej relacji podmiot–przedmiot, w której to ten ostatni domaga się, by być sfotografowanym, a jednocześnie stanowi dla podmiotu rodzaj lustra, w jakim ten się przegląda, równocześnie skrywając się za obiektywem. „Będę twoim zwierciadłem” („I shall be your mirror” — formuła tak często przywoływana przez Baudrillarda, umieszczona także jako rodzaj podtytułu we wspomnianym katalogu prezentującym jego prace fotograficzne, właśnie w swym angielskim brzmieniu) jest formą apelu przedmiotu do podmiotu, który jest zdominowany przez przedmiot. Dominacja ta jest jednak wpisana w reguły procesu fotograficznego, nie jest czymś negatywnym, wynika z logiki medium, jego podstawowych własności. Każde zdjęcie staje się zatem rodzajem jednostkowego medium dla objawiającego się na nim przedmiotu; można też powiedzieć, że fotografujący także spełnia rolę medium przedmiotu, wyzbywając się dobrowolnie swojej podmiotowości. Na marginesie dodajmy, że w takiej postawie można wyraźnie dostrzec pewne nawiązanie do wspomnianego już Marcela Duchampa, jednego z nielicznych artystów, do których odwoływał się i stale nawiązywał Baudrillard. Nie chodziło przy tym o konkretne prace, co raczej o pewne idee i całościową postawę konceptualną oraz filozoficzną. W takiej optyce zadaniem fotografa jest dać przemówić przedmio-

<sup>32</sup> Jean Baudrillard, *Przed końcem...*, s. 118.

tom w sposób bezpośredni, nie uwikłany w zabiegi techniczne, artystyczne, estetyczne. Generalnie fotografia jest wedle Baudrillarda, chciałoby się powiedzieć sztuką, ale powiedzieć raczej należy — rodzajem praktyki antropologicznej, polegającej na stałej redukcji i odejmowaniu niepotrzebnych elementów po to, by w efekcie doprowadzić do objawienia się przedmiotu w stanie czystym, esencjonalnym.

## 5

„Za sprawą fotografii to przedmiot ogląda nas i nas myśli. Przynajmniej tak by było, gdyby fotografia nie była sprowadzana do poziomu praktyki estetycznej”<sup>33</sup>. Wszystko to, co zostało do tej pory powiedziane o conceptach do teorii fotografii formułowanych przez Jeana Baudrillarda, znajduje zwieńczenie w próbie sprzeciwu wobec pewnego rodzaju terroru ponowoczesności, który jest związany z powszechną estetyzacją, obejmującą wszelkie aspekty naszego świata. I wobec tego (opisywanego przez wielu postmodernistycznych filozofów, estetyków, socjologów, teoretyków) poglądu Baudrillard zajmuje stanowisko osobne. Co prawda mówi o fotografii, ale jego tezy w tej materii można ekstrapolować na inne domeny (hiper)rzeczywistości.

„Choroba estetyzacji”<sup>34</sup> ogarnęła też fotografię i to może świadczyć o niewłaściwym wykorzystaniu tego medium, niezgodnie z jego istotą, którą nie jest (albo inaczej — nie powinno być) dążenie do nadawania zdjęciom charakteru obiektów estetycznych. Sytuacja nie jest jednak tak oczywista, również w pracach samego Baudrillarda, które często przybierają kształt właśnie starannie skomponowanych obrazów noszących, by tak rzec, znamiona silnej estetyzacji, ale tego w tym miejscu nie będę rozwijał. Mówiąc wielokrotnie o kryzysowej sytuacji, w jakiej znalazła się sztuka współczesna, filozof wiązał ją z „estetycznym przesytem” unieważniającym w istocie sztukę albo ją banalizującym. „Spisek sztuki” to nic innego, jak pozbawianie się przez nią

<sup>33</sup> Jean Baudrillard, *Przed końcem...*, s. 120.

<sup>34</sup> Jean Baudrillard, *Spisek sztuki...*, s. 96.

samą wszelkiego znaczenia społecznego, kulturowego, artystycznego. Między innymi dlatego należy trzymać fotografię z dala od pokus włączenia jej w obręb tego „skończonego” świata sztuki, produkującego nieskończone ilości obrazów, w których nie ma nic do zobaczenia, są one bowiem tylko konsekwencją pewnego rytuału produkcji kulturowej.

Warto w tym miejscu przypomnieć sformułowane niegdyś przez Wolfganga Welscha trzy podstawowe tezy odnoszące się do wad globalnej estetyzacji. „Po pierwsze: upiększanie wszystkiego jest zgubne dla jakości «piękna». Wszechobecne piękno traci swój wyróżniony charakter i zamienia się w ładność albo po prostu traci wszelkie znaczenie. [...] Po drugie: strategia globalnej estetyzacji pada ofiarą samej siebie. Koniec końców prowadzi do anestetyzacji. [...] Po trzecie: u wielu współczesnych rodzi się tęsknota za nie-estetycznością, ochota na pauzy i zakłócenia estetyczne, pokusa, żeby wyjść poza powszechne nadawanie wszystkiemu ładnego wyglądu”<sup>35</sup>. To znakomita charakterystyka sytuacji, która wywołuje głęboki sprzeciw także francuskiego teoretyka.

Dzisiaj „wzrok, słuch, dotyk, wszystkie nasze zmysły stały się domeną estetyki, w najgorszym sensie tego słowa”<sup>36</sup>. Fotografia jest również wciągana w ten dominujący dyskurs estetyczny, ale jej siła i istota tkwi gdzie indziej. Na pewno nie w próbie tworzenia „pięknych obrazów” rzeczywistości, iluzyjnych przedstawień świata, reprodukcji obiektów, istniejących przecież tylko wirtualnie. Siła fotografii polega na tym, że każde zdjęcie to zabieg wyzwolenia się od rzeczywistości przez stworzenie obrazu autonomicznego, powstającego w procesie „niemożliwej wymiany” między światem i obrazem fotograficznym. Zamiast tego fotografia jest wpłytywana w kontekst estetyczny, w kontekst strategii artystycznych. To nie jest dobra droga. „Czego żałuję, to estetyzacji fotografii, tego, że ten rodzaj obrazów stał się jedną ze sztuk pięknych i spadł w czeluść kultury. Obraz fotograficzny wy-

<sup>35</sup> Wolfgang Welsch, *Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki*, tłum. Katarzyna Gucałska, red. naukowa Krystyna Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2005, s. 122–123.

<sup>36</sup> Jean Baudrillard, *Pakt jasności...*, s. 65.

przedza estetykę albo następuje po niej, rodzi się z istoty własnej techniki i właśnie dlatego stanowi wielką rewolucję w naszym sposobie przedstawiania. Wybuch fotografii stawia pod znakiem zapytania samą sztukę z jej estetycznym monopolem w dziedzinie obrazu. Tymczasem to raczej sztuka pożarła fotografię niż odwrotnie<sup>37</sup>. Jak wynika z tej wypowiedzi, dla Baudrillarda fotografia jest szczególnym rodzajem aktywności, która może tylko ponieść uszczerbek, jeśli podda się dominującym tendencjom ponowoczesności, z jej szczególną predylekcją do powszechnej estetyzacji wszelkich obszarów rzeczywistości. Fotografia w naturalny sposób powinna dystansować się od świata sztuki. Dlatego sam Jean Baudrillard nigdy swoich prac, nie sytuował w kontekście praktyki artystycznej, choć zgodził się na ich wystawianie, siebie zaś nie traktował jako artysty. Uważał się raczej za skrytego za aparatem pomocnika przedmiotów, które mogą się objawić tylko za sprawą wydobywającego je z nieobiektywnej rzeczywistości obiektywu.

## CZĘŚĆ II. PRAKTYKA

### 1

Jean Baudrillard rozpoczął fotografować w okresie intensywnych podróży po świecie w połowie lat osiemdziesiątych. Efektem tych wędrówek była między innymi *Ameryka*, książka która przyniosła mu niebywały rozgłos na świecie i w samej Ameryce, choć sam autor z przekąsem po latach stwierdził, że „samym Amerykanom książka się w ogóle nie podobała. Mogę powiedzieć, że osiągnęła ona w Ameryce duży sukces, a nawet bardzo duży sukces negatywny<sup>38</sup>. Przy okazji głosy krytyczne akcentowały sprzeczne — jak by się mogło zdawać — odczytania tego eseju utrzymanego w poetyce pamiętnika z podróży. Z jednej strony, zarzucano autorowi (zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych), że jest nie-

<sup>37</sup> Jean Baudrillard, *Przed końcem...*, s. 118.

<sup>38</sup> *Historia ma ciąg dalszy i koniec. Z Jeanem Baudrillardem rozmawia Ewa Izabela Nowak*, „ARTEon. Magazyn o sztuce” 2002, nr 11, s. 25.

zwykle krytycznie nastawionym do tego kraju (i jego cywilizacyjnej dehumanizacji) obserwatorem amerykańskiej rzeczywistości, z drugiej zaś, zwłaszcza w Europie, dostrzegano jego poniekąd fascynację czy też pewien rodzaj „proamerykańskiej manifestacji”, jak wyraził się sam autor.

W trakcie swych amerykańskich wojaży Baudrillard dużo fotografował, ale zamieszczone w późniejszych wydaniach *Ameryki* zdjęcia nie pochodziły z tego pierwszego okresu fotograficznej aktywności, czyli z roku 1985, tylko zostały wykonane w trakcie kolejnych wizyt w Stanach. Być może zresztą Baudrillard — wcześniej nie interesujący się fotografią, zdecydowanie przecież dystansujący się wobec wszelkich obrazów, zwłaszcza zaś wobec obrazów technicznych, medialnych — nigdy nie zacząłby robić zdjęć, gdyby nie przypadek. Jak wspomina: „Byłem w Japonii i подарowano mi aparat fotograficzny. Zacząłem się bawić i powoli się wciągnąłem”<sup>39</sup>. Tym aparatem był jeden z popularnych modeli Leiki. Przypomnijmy, że był to pierwszy seryjnie produkowany (od roku 1925) aparat małoobrazkowy, którym posługiwali się zarówno amatorzy, jak i najwięksi fotograficy dwudziestego wieku, tacy jak Robert Capa, André Kertész, Sebastião Salgado, ale i Anton Corbijn, Karl Lagerfeld czy Spike Jonze. Henri Cartier-Bresson w klasycznym tekście dotyczącym filozofii „decydującego momentu”, do którego jeszcze nawiążę, mówi wprost: „to Leika wydłużyła mój wzrok”<sup>40</sup>, wcześniej zaś jej zakup spowodował, że poważnie zajął się fotografią. Z aparatem tym nie rozstawał się do śmierci (w roku 2004).

Leikę, czyli fotograficzne narzędzie, którym posługiwał się Baudrillard, można potraktować nieco symbolicznie, sam bowiem zainteresowany wielokrotnie podkreślał, że chociaż po wspomianej już wystawie w Grazu miał jeszcze trzy czy cztery wystawy we Francji, a także w Japonii, Brazylii, Moskwie, Rzymie, Australii, Ameryce Łacińskiej, to nigdy nie traktował siebie jako profesjonalnego fotografa, ani też nie

<sup>39</sup> Tamże, s. 25.

<sup>40</sup> Henri Cartier-Bresson, *Decydujący moment*, tłum. Krystyna Łyczywek, „Format” 2005, nr 1–2 (46), s. 2.



zaliczał swoich prac do sztuki. Oczywiście, opinia samego zainteresowanego nie musi być dla nas — odbiorców jego fotografii — wiążąca. Peter Weibel, którego w pewnym sensie można uznać za promotora fotograficznej „twórczości” Francuza, już na wstępie swoich rozważań o jego fotografiach pisze: „Niezwyczajny wpływ teorii Baudrillarda na rozwój sztuki na całym świecie jest dobrze znany. Mniej znany jest fakt, że sam Baudrillard jest artystą”<sup>41</sup>.

Sprawa ta w świetle wypowiedzi samego zainteresowanego, o czym pisałem już w części pierwszej tego rozdziału, wydaje się dosyć oczywista. Fotografia tylko wtedy, gdy abstrahuje od kontekstu estetycznego i artystycznego, może spełniać swoją funkcję, jaką jest rodzaj „przezroczystego”, nie poddanego formalnym strategiom, bezpośredniego uwidaczniania się przedmiotów i zdarzeń. Baudrillard w żadnym razie nie jest zainteresowany tworzeniem sztuki, pisałem już zresztą o jego niezwykle krytycznym stosunku do jej obecnego stanu oraz do czegoś, co niegdyś Theodor W. Adorno w swojej *Teorii estetycznej* określił jako fundamentalną „nieadekwatność [sztuki — przyp. P.Z.] wobec współczesnego społecznego procesu życia”<sup>42</sup>. Paradoksalnie, praktyka fotograficzna Baudrillarda jest wyrazem „deartyzacji sztuki”, by użyć określenia cytowanego Adorna. Wysiłek twórczy nie idzie w kierunku kreacji „przedmiotów estetycznych”, lecz jest działalnością polegającą na próbie wyzwolenia przedmiotów z niewoli podmiotu.

Fotografia nie jest ilustracją przedmiotu czy zdarzenia, ale tworzeniem zdarzenia samego w sobie. „Nie jest zadaniem fotografii — pisze Baudrillard — ilustrowanie przedmiotu albo zdarzenia, ale bycie samym zdarzeniem”<sup>43</sup>. Strategia fotograficzna autora polega na całkowitym oddaniu głosu fotografowanym obiektom — fotografujący staje się tylko rodzajem medium do uchwycenia danej chwili, który „wysła-

---

<sup>41</sup> Peter Weibel, *Kairos and Contingency in Photography: Jean Baudrillard's Photographs. Epilogue*, w: Jean Baudrillard, *Fotografien...*, s. 207.

<sup>42</sup> Theodor W. Adorno, *Teoria estetyczna*, tłum. Krystyna Krzemieniowa, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1994, s. 32.

<sup>43</sup> Jean Baudrillard, *It Is the Object Which Think Us...*, w: tenże, *Fotografien...*, s. 150.

wia się” czy też dosłownie „uwidacznia” przez jej zapisanie. Wybór tego najwłaściwszego momentu, w którym naciskamy spust migawki, jest efektem nagłego ujawnienia się istoty danego przedmiotu czy zdarzenia i w tym punkcie Baudrillard mógłby się zapewne zgodzić z Cartier-Bressonem, dla którego wybór tej najwłaściwszej chwili zawsze był konsekwencją swego rodzaju gry napięć między wewnętrznym światem fotografującego i zewnętrznym światem fotografowanym. „Decydujący moment” to chwila tajemniczej synchronii tych dwóch światów. „Ze wszystkich środków wyrazu fotografia jest jedynym, który dokładnie utrwała chwilę. Obcujemy ze sprawami, które znikają, a kiedy już znikły, nie możemy ich wskrzesić”<sup>44</sup>.

Baudrillard tak właśnie obserwuje świat uzbrojony w aparat będący przedłużeniem oka; cierpliwie, by tak rzec, pasywnie, nie inwazyjnie ogląda rzeczywistość, nie stara się w nią ingerować a pomaga się jej wyrażać samej przez siebie. To także jest zgodne z programem czy też filozofią Cartier-Bressona: „Naszym zadaniem jest obserwacja rzeczywistości przy pomocy tego notatnika, którym jest aparat — jej zarejestrowanie i to bez jakiegokolwiek manipulacji zarówno w czasie fotografowania, jak też przy obróbce laboratoryjnej”<sup>45</sup>. Jeśli z tego punktu widzenia spojrzymy na fotografie Baudrillarda zamieszczone w tomie *Photographies 1985–1998*, łatwo dostrzeżemy, że stanowią one właśnie taki rodzaj notatnika z podróży po świecie. W wersji tekstowej efektem tych wędrówek była *Ameryka* i kolejne części *Cool Memories*, fotografie zaś stanowią niedyskursywny sposób opisywania rzeczywistości. Czy kształt tych zdjęć lub lepiej — czy kształt świata (albo jego obrazu), jaki wyłania się z tych zdjęć, można uznać za konsekwencję „widzenia” (dosłownie i w przenośni) świata prezentowanego w jego książkach? Kwestia ta może podsuwać rozmaite interpretacje. Sam Baudrillard wyraźnie rozdziela te dwie aktywności, podkreślając ich opozycyjny, można rzec nawet swoiście konfrontacyjny charakter. Fotografowanie jest poniekąd „alternatywne w stosunku do

<sup>44</sup> Henri Cartier-Bresson, *Decydujący moment...*, s. 2.

<sup>45</sup> Tamże.

pisania — to całkowicie odmienna działalność, która przychodzi skądinąd i nie ma żadnych związków z pisaniem”<sup>46</sup>.

Jednak komentatorzy Baudrillarda w tym względzie wyrażają opinie odmienne, poszukując punktów zbieżnych, wzajemnego przenikania się, podobnych wątków, swoistego odsyłania fotografii do tekstów i *vice versa* oraz autokomentowania. Nie chodzi przy tym o autorską interpretację poszczególnych fotografii czy własnych prac pisarskich w ogóle, co raczej o użycie innego „języka”, języka fotografii do tekstów i *vice versa*, wyrażania podobnych treści, podobnych sensów, choć Baudrillard zdecydowanie dystansuje się od wpisywania (czy wczytywania) w zdjęcia znaczeń, obarczania ich zbędnym balastem sensu domagającego się interpretacji i wyjaśnień. Nie tak widzi on rolę fotografii. Jednakże pokusa, by w jego fotografiach doszukiwać się kontynuacji jego działalności jako krytyka współczesnego świata, jest silna. Julian Haladyn wyraża przekonanie, że „użycie przez Baudrillarda fotografii jest wizualną kontynuacją kluczowych punktów jego rozważań teoretycznych: wykracza on tym samym poza teorię krytyczną, dając hiperrealne wizualne przykłady”<sup>47</sup>. Teza to ryzykowna, nie tylko dlatego, że sprzeczna jest z opinią samego zainteresowanego, lecz chyba przede wszystkim z powodu niepotrzebnego dążenia do wykazania w działalności Baudrillarda spójności teorii i praktyki, a pamiętać trzeba, że nawet w swoich teoretycznych dywagacjach filozof nigdy nie pretendował do jakiegś ortodoksyjnej ścisłości naukowej<sup>48</sup>.

<sup>46</sup> Nicholas Zurbrugg, *The Ecstasy of Photography...*, s. 32.

<sup>47</sup> Julian Haladyn, *Baudrillard's Photography: A Hyperreal Disappearance Into The Object?*

[http://www.ubishops.ca/BaudrillardStudies/vol3\\_2/haladyn.htm](http://www.ubishops.ca/BaudrillardStudies/vol3_2/haladyn.htm) — 19 lipca 2010.

<sup>48</sup> Co miało też i takie konsekwencje, o jakich pisali Alan Sokal i Jean Bricmont, dowodząc, że „poza nadaniem pozorów głębi całkowicie banalnym obserwacjom socjologicznym lub historycznym” autor wykorzystując terminologię naukową często osiągał w swych pismach «*crescendo nonsense*». Zob. Alan Sokal, Jean Bricmont, *Modne bzdury. O nadużywaniu pojęć z zakresu nauk ścisłych przez postmodernistycznych intelektualistów*, tłum. Piotr Amsterdamski, Prószyński i S-ka, Warszawa 2004, s. 151.

W nieco inny sposób związku praktyki fotograficznej i teoretycznych konceptów w twórczości Baudrillarda prezentuje Peter Weibel<sup>49</sup>. Zwracając uwagę na to, że fotografował on to, czego nie chciał, i na odwrót — opisywał to, czego nie chciał fotografować, zdjęcia można jednak potraktować jako oczywistą konsekwencję jego teorii, zwłaszcza zaś rozważań dotyczących „systemu przedmiotów”. Koncepcję tę, w duchu semiotycznym, Baudrillard rozwijał już na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Odwołując się do tradycji Marksowskiej „krytyki ekonomii politycznej” formułował „krytykę polityczną ekonomii znaku”, w której miejsce towaru jako podstawowej kategorii teoretycznej zastępuje znak jako środek wymiany kulturowej i ekonomicznej. Na poziomie symbolicznym znaki przejęły funkcję towarów, owa zaś sfera jest w znaczący sposób konstytuowana przez wzrastającą rolę obrazów. Wiązanie tych rozważań teoretycznych z aktywnością Baudrillarda jako fotografa wydaje się jednak zabiegiem dyskusyjnym i mimo wszystko nie do końca przekonującym.

## 2

Oglądając zdjęcia Jeana Baudrillarda niełatwo oczywiście zapomnieć, że są one dziełem autora klasycznych już dziś prac, takich jak *Spółczesność konsumpcyjna*, *Duch terroryzmu*, *Przejrzystość utracona*, poświęconych krytyce społeczeństwa (i świata) postindustrialnego/ponowoczesnego. Siłą rzeczy w czasie ich oglądania uruchamia się, może podświadomie, pewien mechanizm odwołań i skojarzeń z poglądami filozoficznymi i socjologicznymi ich autora. Wydaje się jednak, że nie to było celem ich autora, albowiem, jak już wielokrotnie była mowa, w centrum uwagi zawsze znajdują się przedmioty (i zdarzenia), dla których fotograf staje się „przekaznikiem”, ukrywając przy tym swoją podmiotowość, tak jak rezygnuje prawie zupełnie z fotografowania ludzi-podmiotów. Nawet jeśli pojawiają się oni na zdjęciach, to ich obecność ma także wymiar „przedmiotowy”, są tylko elementem fotograficznej

<sup>49</sup> Por. Peter Weibel, *Kairos and Contingency...*

*mise en scène*, na takich samych zasadach, jak każdy inny element tworzący całość kompozycji.

Baudrillard nigdy nie tytułował w sposób szczególny swoich prac, są one wyłącznie opatrywane adnotacją informującą o miejscu i roku, w którym zostało wykonane dane zdjęcie. W przywoływanym już albumie, towarzyszącym wystawie w Grazu, zamieszczono dziewięćdziesiąt fotografii będących reminiscencjami z wielu podróży, jakie na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych odbywał ich autor. Wiele z nich to prace wykonane w Stanach Zjednoczonych (liczne zdjęcia z Nowego Jorku, ale także Las Vegas, Niagara, Chicago, Floryda), w Kanadzie (Toronto, Montreal), Brazylii (Rio, São Paulo), Argentynie (Buenos Aires), Kolumbii (Bogota), Maroku (Rabat), Australii (Brisbane), Europie (Amsterdam, Rzym, Lizbona, Alentejo, Ericeira, Wenecja, Zeebrugge). Oczywiście, dużo prac zostało wykonanych we Francji (Paryż, Corbières, Saintines, Rivesaltes, Saint Clément, Normandia, Leucate, Le Touquet, Salins). Pobieźny ogląd tych fotografii sprawia wrażenie, że są to bardzo zwykłe „zdjęcia z wakacji”, jednakże to tylko pozory. Sam Baudrillard mówi, że to, co go interesuje w fotografii, „to krzyk przedmiotu wieczorem w głębi *camera obscura*”<sup>50</sup>.

Ten przedmiot jest sytuowany niejako poza czasem albo, mówiąc inaczej: fotografa nie interesuje czas rozumiany jako *chronos*, tylko czas jako *kairos*. To greckie rozróżnienie zwraca uwagę na dwie możliwości albo dwa modusy, wymiary czasu — *chronos* to czas wiecznie trwający, perspektywa dalekosiężnego i nieskończonego trwania. *Kairos* zaś to chwila, czas teraźniejszy, moment („decydujący”) zapisany na fotograficznej błonie. Baudrillard łowi takie momenty, jego fotografie emanują przy tym swego rodzaju nostalgią, często można w nich odnaleźć Barthesowskie *punctum*, choć sam autor wielokrotnie podkreślał, że dzisiaj osiągnięcie tego efektu „ukłucia” metafizycznego za sprawą zdjęcia jest już niemożliwe. W kompozycjach tych operuje się często zredukowaną do minimum liczbą „przedmiotów” (dodajmy, że nie tylko dosłownie o przedmioty tutaj chodzi, co raczej o to, że

<sup>50</sup> Jean Baudrillard, *Przed końcem...*, s. 130.

właściwie każdy element fotografii staje się na zdjęciu przedmiotem, w myśl wcześniej opisywanych relacji podmiot–przedmiot). Konsekwentnie stosowana jest zasada „odejmowania” kolejnych elementów składających się na obraz, nie tylko zresztą fotograficzny. W czasach proliferacji obrazów, lecz także gwałtownego nasycania ich mnogością znaczeń (często rzecz jasna pozornych), należy „oczyszczać” obraz, destylować go, umożliwiać dyskretne samoujawnianie jego istoty. „Należy więc odejmować, zawsze odejmować — po to, by odnaleźć obraz w stanie czystym. Dzięki odejmowaniu pojawia się to, co istotne. Należy wiedzieć, że obraz jest ważniejszy niż to, o czym mówi, podobnie jak język, który jest ważniejszy od tego, co oznacza”<sup>51</sup>.

Próby jakiegokolwiek werbalizowania i nadawania znaczeń obrazom fotograficznym wydają się czynnością wysoce problematyczną. Jeśli zatem chcielibyśmy trzymać się teorii fotografii Baudrillarda, to wszelkie zabiegi interpretacyjne — poszukiwanie ukrytych sensów i znaczeń — byłyby działalnością wymierzoną przeciwko intencjom autora. Generalnie odżegnuje się on bowiem od przymusu obowiązkowego komunikowania sensów za pośrednictwem fotograficznego medium. Jest „przeciwko znaczeniu”, a także „przeciwko interpretacji”, by przywołać sformułowanie Susan Sontag, która nie używała go bezpośrednio w kontekście fotografii, ale w tym miejscu można to uczynić. Kwestia fotografii jako medium funkcjonującego niejako poza znaczeniem jest konsekwencją specyficznego ujęcia problemu przedmiotu, dla którego fotografia jest przezroczystym wehikułem. W tym sensie medium nic nie dodaje do przedmiotu, tak jak nie dokonuje jego „estetycznej” obróbki, analizy czy interpretacji. W takiej sytuacji Baudrillard mówi, że zamiast „epifanii znaczenia” fotografia oferuje „apofanię przedmiotu”<sup>52</sup>.

<sup>51</sup> Jean Baudrillard, *Pakt jasności...*, s. 81.

<sup>52</sup> Zob. Jean Baudrillard, *Photography...*. To typowy dla francuskiego myśliciela wieloznaczny zwrot. „Apofania” to termin wprowadzony w roku 1958 przez psychologa Klausa Conrada, zajmującego się m.in. badaniem schizofrenii, oznaczający „mentalny nieporządek”. „Apofania przedmiotu” może być rozumiana rozmaicie, ale trzeba chyba powiedzieć, iż chodzi tutaj o podkreślenie faktu, że w obrazie (czyli także w zdjęciu) nie należy

Peter Weibel pisze, że „w swoich fotografiach Baudrillard próbuje uwidocznic objawianie się niezwykłości poza znaczeniem, poza sferą tego, co społeczne, poza sztuką”<sup>53</sup> i jest to trafna diagnoza. Zdjęcie jest natychmiastową reakcją na coś, co już nigdy się nie wydarzy, jest zapisem bezpowrotnie, momentalnie przepływającego czasu, który fotografia zapisuje. W fotografiach Baudrillarda „odciskają się” egzotyczne miejsca jako dowody i zapisy mobilności ich autora oraz, jednocześnie, ten specyficzny rodzaj pamięci obiektywu, który destyluje rzeczywistość, bo na tym polega wykonanie zdjęcia. Jakiś fragment świata, jedyny w swoim rodzaju, został utrwalony — nigdy już nie wydarzy się nic podobnego, choć do tego uwiecznionego momentu będziemy mogli wracać nieustannie.

Czasem jednak za zgodą samego autora fotografie uzyskują inny wymiar, są wpisywane w zupełnie nowy kontekst. Tak stało się kilkakrotnie w przypadkach, kiedy fotografie Jeana Baudrillarda zostały wykorzystane na okładkach książek. Na okładce *The Gift of Therapy* Irvina D. Yaloma, emerytowanego profesora psychiatrii na Uniwersytecie w Stanford, widnieje jedno ze zdjęć „paryskich” (z roku 1986) przedstawiające prostą lampkę i notatnik leżący na stole. Zdjęcie jest ciekawie skomponowane, wykorzystano na nim diagonalne przebiegi, a także efekty cienia, stolik bowiem znajduje się przy ledwie widocznym otwartym oknie. Z jednej strony nie sposób oprzeć się wrażeniu, że mamy do czynienia ze starannie przemyślaną kompozycją, a może nawet ze swego rodzaju inscenizacją (czy mówiąc ściślej nasuwa się skojarzenie z fotografią inscenizowaną); z drugiej zaś strony, samo zdjęcie może się kojarzyć z obrazem malarskim, rodzajem martwej natury oddziałującej swoją tajemniczą nieco aurą, lecz

---

doszukiwać się znaczenia, które odsyłałoby nas do sfery estetyki, polityki czy ideologii. Obraz fotograficzny materializuje poczucie przypadkowości objawiania się przedmiotów, które nie mówią nic więcej ponad to, czym same są. Albo jeszcze lepiej rzecz ujmując — czym być powinny, ale czym nie są.

<sup>53</sup> Peter Weibel, *Kairos and Contingency...*, s. 210.

przy tym obrazem posługującym się geometrycznością jako silnym punktem odniesienia. Jednocześnie należy pamiętać, że mamy do czynienia z książką poświęconą zagadnieniom psychoterapii, można zatem próbować odczytywać zdjęcie jako specyficzny rodzaj komentarza, wprowadzenia czy też zachęty do zapoznania się z treścią publikacji. Niewątpliwie w tym kontekście trudno jest mówić, że fotografia jest wyzbyta znaczenia, choć owo znaczenie jest niejako wtórnie tej fotografii przydawane.

Kolejnym przykładem wykorzystania fotografii Baudrillarda na okładce książki jest praca Paula Virilio *The Accident of Art*. W tym przypadku można doszukiwać się ewidentnego związku między zdjęciem i tytułem. Na okładce znalazła się bowiem fotografia zatopionego w wodzie samochodu (Sant Clement 1987), co stanowi dosyć czytelne odwołanie nie tylko do tego konkretnego tytułu, ale też do znanych koncepcji Virilia, który wielokrotnie na rozmaite sposoby posługiwał się grą wieloznaczności słowa *accident*, zarówno bowiem w języku francuskim, jak i w angielskim<sup>54</sup> znaczy ono jednocześnie wypadek i przypadek. „Przypadek/wypadek sztuki” współczesnej, prezentowany przez Virilia w rozmowach z Sylvère Lotringerem jest, *nota bene*, w jakiś sposób bliski diagnozom Jeana Baudrillarda ze *Spisku sztuki*, do którego Lotringer napisał przedmowę. Ale to historia już zupełnie osobna, warta przy tym opisanie. Ta sytuacja może się kojarzyć z próbą ustanowienia pewnego symbolicznego *pars pro toto*, w którym zdjęcie Baudrillarda miałoby walor zarówno ilustracyjny, jak i właśnie symboliczny, w sposób mniej czy bardziej bezpośredni wchodziłoby w interakcję znaczeniową z treścią książki Virilia.

---

<sup>54</sup> W klarowny sposób wyjaśnia to Krystyna Wilkoszewska: „Virilio powiada o sobie, że myśli w kategoriach przypadku; francuskie słowo *accident* znaczy przypadek i wypadek i oba te znaczenia grają tu swoją rolę. Myśleć w kategoriach przypadku — to myśleć paradoksalnie i niesystematycznie, myśleć w kategoriach wypadku — to docierać do negatywnej strony prędkości, odkrywać, co racjonalne, systematyczne myślenie pozostawiało w ukryciu”. Krystyna Wilkoszewska, *Wariacje na postmodernizm*, Universitas, Kraków 1997, s. 88.



„Jeśli chodzi o mnie, to nigdy nie odnalazłem na przedstawiających mnie fotografiach ani figury bliźniaczej, ani podwójnej. Kto wie? Muszę mieć opór tego samego rodzaju co wobec psychoanalizy”<sup>55</sup>. I dodaje, że jest go równie trudno sfotografować, jak i zanalizować. Co do kwestii trudności, jakie stwarza analiza myśli Baudrillarda, to zapewne wielu z jego wnikliwych i krytycznych zarazem czytelników ma opinię podobną do autora. Mimo konsekwentnego odwoływania się w swoich kolejnych publikacjach do pewnych bazowych (hipo)tez, kolejnych egzemplifikacji oraz „wariantowości” tego pisarstwa, polegającego na ciągłym krążeniu wokół wielokrotnie interpretowanych wątków — Baudrillard wcale nie jest myślicielem łatwo poddającym się analizie i interpretacji. Można oczywiście za pomocą pewnych redukcji i uproszczeń wykazywać słabości jego pomysłów teoretycznych, pewne niespójności i predylekcję do zaskakujących konstrukcji myślowych, wyrażanych często za pomocą często karkołomnych epistemologicznych metafor, ale nie dowodzi to w żadnym wypadku, że pomysły i konkluzje autorskie Baudrillarda można bagatelizować.

W tym miejscu ciekawsza wydaje się uwaga odnosząca się do pewnej konfuzji, jaką odczuwa Baudrillard patrząc na siebie sfotografowanego. Czy jest to tylko powszechna i dosyć standardowa formuła wyrażana przez tak wiele osób, które widząc siebie na zdjęciu odruchowo niemalże wyrażają swoją dezaprobatę nie wobec fotografa, fotografii, ale wobec siebie na zdjęciu? Ta bardzo często spotykana sytuacja domaga się zapewne interpretacji psychologicznej, ale jest także wyrazem intuicyjnej nieufności do fotograficznego obrazu, który deformuje nasz wizerunek albo raczej nasze wyobrażenie o tym, jak wyglądamy, czy też raczej, jak chcielibyśmy wyglądać („na zdjęciu”). Baudrillard („trudny do sfotografowania”) postanowił zatem kilkakrotnie sam się sfotografować, nie chodzi jednak o wykorzystanie samowyzwalacza czy lustra, ale raczej o próbę ukazania siebie przez

---

<sup>55</sup> Jean Baudrillard, *Przed końcem...*, s. 125.

ukazanie swojej nieobecności na zdjęciu. Jedna z bardziej znanych fotografii Baudrillarda (*Sainte Beuve* 1987) przedstawia krzesło (fotel?) przykryte czerwoną narzutą — samo zdjęcie w żaden sposób nie daje nam informacji, że jest to krzesło filozofa, ale przecież nie trudno jest się domyślić, że tak jest, co łatwo też można zweryfikować odwołując się do wywiadów czy komentarzy samego autora<sup>56</sup>. W interpretacji Juliana Haladyna „krzesło okazuje się odcisniętym śladem nieobecności na nim samego Baudrillarda”<sup>57</sup>.

To właśnie owa nieobecność jest tematem tego zdjęcia, które można potraktować jako rodzaj autoportretu — przedmiot (krzesło) zawładnęło podmiotem (Baudrillardem), co prawda on je fotografuje, ale to ono go widzi, w myśl konstatacji przywoływanej już tutaj, że to nie my (fotografujący) patrzemy na przedmioty, ale to przedmioty (fotografowane) patrzą na nas, co niegdyś w innym kontekście sugerował Jacques Lacan.

Fotografia ta jest dobrą, praktyczną wykładnią przedstawianych w pierwszej części tego rozdziału konceptów teoretycznych francuskiego myśliciela, a przy tym próbą stworzenia własnego autoportretu, będącego odpowiedzią na ułomność aparatu, który nie jest w stanie fortunnie „sfotografować” podmiotu (Baudrillarda). Ten musi się zatem uciec do pewnego wybiegu, pozwalającego na przedstawienie jego obecności przez wizualną nieobecność. Dodajmy, że fotografia ta została wykorzystana na okładce przywoływanej wcześniej książki *Art and Artefact* gromadzącej teksty samego Baudrillarda na temat sztuki (w tym także fotografii) oraz prezentującej kilka tekstów poświęconych jego fotograficznej teorii i praktyce.

W nieco inny sposób Jean Baudrillard próbuje sfotografować siebie jako nieobecnego na zdjęciu zatytułowanym *Punto Final* (1997). Tym razem widzimy na ścianie charakterystyczny cień fotografującego Baudrillarda, co można uznać za kolejną wersję autoportretu. Na nim także nie widać samego filozofa, ale jego — po Platońsku potraktowany —

<sup>56</sup> Por. Julian Haladyn, *Baudrillard's Photography...*

<sup>57</sup> Tamże.

cień, widmo, niedoskonałą „figurę bliźniaczą”, która nigdy nie może być rozumiana jako kopia, to bowiem kopia (cień) jest tutaj „oryginałem”, zdjęcie zaś może być wyłącznie kopią kopii. Oczywiście, można też potraktować to zdjęcie jako rodzaj żartu, gry z odwołaniem do konceptów teoretycznych autora, który bawi się dosyć stereotypowym odczytywaniem jego poglądów. Charakterystyczne, że do tej zawołowanej polemiki nie używa formy dyskursywnej, tylko wykorzystuje aparat fotograficzny i swoją pozycję „fotografa-amatora”. Kogoś, kto nie uznaje się za „fachowca”, ale raczej za dyletanta, pasjonata, temu oczywiście wolno o wiele więcej niż profesjonalście, zawodowemu użytkownikowi aparatu. Tak zresztą chyba zawsze chciał być postrzegany Jean Baudrillard: nie tylko jako fotograf, ale również jako współczesny myśliciel, któremu sztywne reguły i wymogi dyskursu filozoficznego i socjologicznego ciążyły na tyle, że nieustannie uciekał od nich w rejony niczym nieskrępowanego „patafizycznego wolnomyślicielstwa”.

## Daniel Lee, czyli hybrydowy charakter fotografii cyfrowej

### Teoria i praktyka

O śmierci fotografii, tak jak o śmierci wielu innych tradycyjnych mediów, mówi się od wielu lat. Najczęściej nie chodzi przy tym o dosłowne „zamieranie”, czy też całkowite odrzucenie jakiegoś medium, lecz raczej o przesunięcie go do drugiego bądź trzeciego szeregu mediów dominujących, które wyznaczają charakter czasów, w jakich funkcjonują, oraz narzucają im swoją logikę — logikę wynikającą z ich natury, właściwości i funkcji, jakie przyszło im spełniać. W tym sensie może lepiej brzmieć konstatacja o końcu „ery fotografii”, ale tylko jeśli uzupełnimy to stwierdzenie koniecznym dookreśleniem, że chodzi w tym przypadku o fotografię analogową, a zatem o sposób utrwalania rzeczywistości opierający się na fizyczno-chemicznych procesach, które determinują nie tylko sposób zapisu, ale i formę, funkcję, wymiar ontologiczny oraz estetyczny kształt i artystyczną postać utrwalanych obrazów. Oczywiście, jeśli myślimy o fotografii jako o medium sztuki, środka artystycznej kreacji.

Być może zatem za symboliczną datę śmierci „ery fotografii” (jak projektowaną i nigdy nie spełnioną datą „śmierci malarstwa” miał być rok 1839, rok prezentacji różnych fotograficznych wynalazków i sporów o pierwszeństwo w zakresie „sztuki fotogenicznego rysunku”, jakie toczyli ze sobą Daguerre, Talbot czy syn Niépce’a — Isidore) należałoby uznać rok 2004? To wtedy odchodzą trzej wielcy artyści, ikony fotografii tradycyjnej, którzy byli powszechnie uznawani za kluczowe postaci dwudziestowiecznej sztuki fotograficznej — Helmut Newton, Henri Cartier-Bresson i Ri-

chard Avedon. To także rok, w którym absolutna dominacja sprzedaży aparatów cyfrowych nad sprzedażą analogowych stała się faktem. Na przykład na rynku niemieckim sprzedano w tym roku siedem milionów aparatów cyfrowych i zaledwie 1,4 miliona aparatów analogowych. Należy też dodać, że w tej pierwszej liczbie nie mieszczą się ani telefony komórkowe z możliwością wykonywania zdjęć, ani aparaty jednorazowe<sup>1</sup>. Magia nawet największych liczb nie może wyznaczać epokowych przemian, nie znaczy to jednak, że fakty takie nie mają żadnego znaczenia — są one zapewne nie tylko rynkowym potwierdzeniem procesów, które mają wymiar handlowy i kulturowy. Jednocześnie w naturalny sposób kształtują też zjawiska z obszaru działań artystycznych, artyści bowiem zawsze podlegali wpływom płynącym ze świata nowych technologii, adaptując je do własnych potrzeb, wykorzystując jako nowe narzędzia w procesie artystycznej kreacji.

Tak też było w przypadku artysty, którego twórczość chciałbym potraktować jako punkt wyjścia rozważań na temat obecnego statusu fotografii cyfrowej i rozmaitych praktyk fotograficznych wykorzystujących technologie komputerowe w zakresie kreacji, przetwarzania, magazynowania, archiwizowania (jeśli to określenie jeszcze można zastosować do fotografii cyfrowej), transmisji (dyseminacji), wystawiennictwa (praktyk muzealnych czy galeryjnych w dobie wirtualnych muzeów „bez ścian”<sup>2</sup>). Amerykański twórca pochodzący z Chin, a dorastający na Tajwanie — Daniel Lee (Lee Xiaojin, ur. 1945) — studiował malarstwo, fotografię, film, a swoją działalność rozpoczynał jako malarz, rysownik, później pracując jako dyrektor artystyczny w agencjach fotograficznych, wreszcie fotografik zajmujący się modą, portretem, kolażami, współpracował z czasopismami i pracował w reklamie, eksperymentując także z fotografią tradycyjną. Ale dopiero pojawienie się w jego warsztacie twórczym elek-

<sup>1</sup> Zob. Kathrin Peters, *Instant Images: The Recording, Distribution and Consumption of Reality Predestined by Digital Photography*, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo\\_byte/instant\\_images](http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/instant_images) — 21 lipca 2010.

<sup>2</sup> Na temat wirtualnych muzeów zob. Piotr Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010, s. 247–276.

tronicznego i komputerowego instrumentarium fotograficznego zaowocowało znalezieniem przez artystę własnego, niepowtarzalnego stylu, metod pracy i w efekcie przyczyniło się do wykreowania jedyne w swoim rodzaju fotograficznego uniwersum zaludnionego, choć chyba należałoby powiedzieć zamieszkanego, przez dziwne, fantastyczne, a przy tym nadzwyczaj realistyczne stwory. Sam Lee wyznaje, że było to związane z pojawieniem się programu graficznego Adobe Photoshop, z którego korzysta zresztą do dnia dzisiejszego, „jednej z najważniejszych rzeczy, jakie wydarzyły się w fotografii od wynalezienia aparatu”<sup>3</sup>. Tym samym pojawiło się narzędzie w postaci odpowiedniego software’u ułatwiającego urzeczywistnienie pomysłów, które niejako czekały na możliwość realizacji, chciałyby się powiedzieć — materializacji, gdyby nie niestosowność tego określenia w stosunku do czegoś z natury rzeczy immaterialnego, jakim jest fotografia cyfrowa. Ale przecież już pojawienie się fotografii tradycyjnej było początkiem albo zapowiedzią „techno-wirtualnej przestrzeni”, antycypującej wszelkie technologie wirtualne. Tak twierdzą Arthur Kroker i Michael A. Weinstein w książce poświęconej tworzeniu się nowego modelu społeczeństwa, w którym wirtualizacja szeroko rozumiana — nie tylko jako technologia rzeczywistości wirtualnej, ale także jako konstytutywna zasada organizująca cybernetyczną strukturę funkcjonowania „sieciowego świata” wkraczającego w post-historyczną fazę — odgrywa decydującą rolę. Tam też można znaleźć ciekawą charakterystykę Photoshopa: „[To] Cyfrowe oczy stworzone do szybkiego podróżowania wzdłuż rekombinowanego pola digitalnej rzeczywistości. To nie jest już znikający punkt renesansowej perspektywy. Rzeczywistość wirtualna jest anamorficzną przestrzenią, w której wydarzenia rozwijają się w formie wypaczonych obrazów. Adobe Photoshop wpisuje elektroniczne oczy w proces skanowania wizji: nawarstwionych, posklejanych, pastiszowych”<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Tą i następną wypowiedzi Daniela Lee, jeśli nie zaznaczono inaczej, cytuję za stroną internetową artysty: [www.daniellee.com](http://www.daniellee.com) — 21 lipca 2010.

<sup>4</sup> Arthur Kroker, Michael A. Weinstein, *Data Trash. The Theory of the Virtual Class*, New World Perspectives, Montreal 1994, s. 158.

Od razu należy zaznaczyć, że problemy natury ontologicznej w tym miejscu będą mnie obchodzić tylko w minimalnym stopniu, temu zagadnieniu poświęciłem bowiem w przeszłości odrębne studium<sup>5</sup>. Zagadnienia ontologii są ważne, kiedy próbujemy odpowiedzieć na pytanie: co to jest fotografia cyfrowa? W przeszłości różnie na nie odpowiadano, zasadniczo spór toczył się wokół kwestii technicznych: dla jednych każda ingerencja narzędzi cyfrowych w dowolnym momencie procesu tworzenia — wykonywania — „robienia” zdjęcia, a zatem również taki przypadek, kiedy wprowadza się do komputera zdjęcie wykonane aparatem analogowym — decydowało o uznaniu efektu takich zabiegów za fotografię cyfrową. Dla innych rozstrzygającym argumentem było użycie cyfrowego aparatu. Dziś, gdy rozwój technologiczny spowodował dokładne „wymieszanie” technologii analogowych i cyfrowych, łączenie ze sobą (na przykład w sprzęcie filmowym) tradycyjnej optyki z digitalną „bazą” w postaci aparatu fotograficznego czy też kamery, te wątpliwości, z jednej strony, się jeszcze bardziej pogłębiły, z drugiej zaś, paradoksalnie, nie prowokują konieczności jednoznacznych rozstrzygnięć.

Fotografia cyfrowa jako nowe medium charakteryzowana byłaby przede wszystkim w kontekście użycia cyfrowego narzędzia rejestracji (aparatu cyfrowego) i niezbędnego narzędzia postprodukcji, jakim jest komputer wyposażony w odpowiednie programy graficzne i urządzenia peryferyjne (tablet, drukarka, skaner). Można się oczywiście zastanawiać, czy wprowadzane do komputera zdjęcia wykonane aparatem tradycyjnym i poddawane późniejszemu przekształceniom też można uznać za fotografię cyfrową. By nie wchodzić tu w akademickie spory, przyjmuję, że właściwie każdy przypadek należałoby rozpatrywać indywidualnie, ale decydujący wydaje się cel i efekt końcowy. Jeśli bowiem chodzi tylko o „zapisanie” zdjęcia na innym nośniku, jakim jest w tym przypadku twardy dysk (lub inna forma nośnika pa-

---

<sup>5</sup> Zob. Piotr Zawojski, *Fotografia cyfrowa. Ontologia bytu immaterialnego*, w: tegoż: *Elektroniczne obrazowości. Między sztuką a technologią*, Wydawnictwo Szumacher, Kielce 2000, s. 64–82.

mięci — CD, DVD, pendrive, dysk wymienny itp.), bez jakiegokolwiek intencji jego przekształcania, to trudno w takim przypadku mówić o operowaniu technologią cyfrową. Tak jak w przypadku „przepisania”, transferu filmu zrealizowanego na taśmie celulooidowej na format magnetyczny czy cyfrowy, nie może być mowy o nadaniu mu nowych walorów na przykład estetycznych (choć niekiedy może się tak zdarzyć, kiedy się dokonuje renowacji zniszczonej taśmy filmowej). Chodzi jednak, rzecz jasna, o swego rodzaju transfer intermedialny powodujący przejście jakościowe, a nie w znaczeniu technicznym, lecz w sensie własności przypisywanych danemu medium, przy jednoczesnym założeniu, że fotografia cyfrowa i analogowa to media odmienne. W takim rozumieniu zeskanowane mechanicznie zdjęcie analogowe, choć zmieniło swoją ontologiczną bazę, w dalszym ciągu należy do świata analogowego, proces transferu nie gwarantuje bowiem automatycznie zmiany jego podstawowych cech. Ten stan zdjęcia jest — by tak rzec — akcydentalny, jego atrybutem zaś jest w istocie negatywowo-pozytywowa, chemiczno-fizyczna forma istnienia.

Daniel Lee rozpoczął swoje eksperymenty z fotografią cyfrową w roku 1992, kiedy w zestawie jego narzędzi fotograficznych po raz pierwszy pojawił się komputer. Był to zapewne moment przełomowy, naturalny determinizm technologiczny skierował bowiem jego twórcze poszukiwania w zupełnie inne rejony niż dotychczas. Nowy aparat — w rozumieniu Flusserowskim — jako narzędzie „symulujące myśli”<sup>6</sup> — projektuje radykalnie nowe podejście do możliwości twórczej ekspresji, odbiegające od wcześniejszych poszukiwań artysty w dziedzinie posługiwania się medium fotograficznym. Daniel Lee może być znamiennym przykładem tego, jak artysta stara się grać przeciwko programowi zdeponowanemu w „czarnej skrzynce”, jak wymyka się zastawianym nań pułapkom dominujących programów, które przekształcają użytkownika zaawansowanych programów w zwykłego „funkcjonariusza” aparatu, stanowiącego tylko

<sup>6</sup> Zob. Vilém Flusser, *Ku filozofii fotografii*, tłum. Jacek Maniecki, wstęp i red. nauk. Piotr Zawojski, Folia Academiae, Katowice 2004, s. 71.



„dodatek do maszyny zaprogramowanej według skomplikowanego algorytmu i takież algorytm narzucającej człowiekowi”<sup>7</sup>. Miał tego świadomość sam twórca, kiedy mówił, że „technologia zmieniała sposób, w jaki żyjemy i sposób, w jaki tworzymy. To zaś zmieniło także sposób, w jaki patrzymy”. Porzucenie tradycyjnej technologii fotograficznej (kiedy mówię „tradycyjnej” mam na myśli rzecz jasna fotografię analogową) i zwrócenie się w stronę technologii cyfrowej wyzwala wyobraźnię artysty z pewnych ograniczeń właściwych fotografii uzyskiwanej starymi metodami kreacji, utrwalania i prezentacji. Nowe medium (fotografia cyfrowa) jest silnie uzależnione od determinant technologicznych, ale tak jak w przypadku każdej twórczej aktywności, tylko od siły wyobraźni artysty zależy, jak te ograniczenia, ale jednocześnie zupełnie nowe możliwości, zostaną wykorzystane. W istocie bowiem to nieskrępowana wyobraźnia (choć regulowana przez szereg technicznych parametrów) jest elementem najważniejszym. Zestrojenie oryginalnej wyobraźni i nowych cyfrowych technologii<sup>8</sup> w przypadku Lee zaowocowało dziełami niepowtarzalnymi, będącymi dobitnym dowodem na to, że w owej nieustannej walce człowieka z aparatem, programem, technologią — artysta, poddany presji tych czynników, nie zawsze jest skazany na porażkę.

Już pierwszy cykl prac Daniela Lee (*Manimals* 1993), zrealizowany przy użyciu technologii cyfrowej, pokazał, że ta technologia niejako czekała na niego albo inaczej — twórca czekał na nią. Pomysł cyklu nawiązywał do kalendarza chińskiego, w którym poszczególne lata są kojarzone z różnymi zwierzętami — jak między innymi tygrys, koń, owca, smok, kogut, małpa, pies. Artysta rozmyślając nad konsekwencjami rewolucji (bio)technologicznej postanowił stworzyć wizualne ikony reprezentujące poszczególne lata; jako swoiste modele posłużyły mu osoby urodzone w danym roku (1944 — rok małpy, 1966 — rok konia, 1946 — rok psa itd.), ale

<sup>7</sup> Piotr Zawojski, *Człowiek i aparat. Viléma Flussera filozofia fotografii*, w: Vilém Flusser, *Ku filozofii fotografii*, s. 13.

<sup>8</sup> Na ten aspekt działalności Daniela Lee zwraca uwagę Helen Ferry, *Daniel Lee, w: Hybrid. Living in Paradox*, red. Gerfried Stocker, Christine Schöpf, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit 2005, s. 22.

Daniel Lee, *Manimals*, 1993Daniel Lee, *Manimals 2*, 1993

ich wygląd został cyfrowo tak przekształcony, by stworzyć realistycznie wyglądającą hybrydę modela i odpowiadającego danemu roku zwierzęcia. Skończone dzieło robi niesamowite wrażenie, choć jednocześnie nie ma tu absolutnie epatowania jakimiś nadzwyczajnymi efektami. „Zdjęcia” (czy też kompozycje fotograficzne) wydają się realistycznie uchwyconymi portretami, tyle że są to portrety nieistniejących wcześniej i nieistniejących w ogóle hybrydowych istot. Można oczywiście powiedzieć, że ten typ kreacji w fotografii cyfrowej nie jest niczym nowym, wystarczy tylko wspomnieć chociażby fikcyjne portrety Keitha Cottingama i być może najślawniejszą pracę z tego cyklu *Untitled (Triple)* z roku 1992, którą przywołuje się w większości książek poświęconych charakterystycznym zjawiskom fotografii cyfrowej<sup>9</sup>. Arty-

<sup>9</sup> Zob. na przykład Michael Rush, *New Media in Late 20th-Century Art*, Thames & Hudson, London 2001, s. 186; Boris Von Brauchitsch, *Mała hi-*

sta tworzy w nich „osobowości wielokrotne” wykorzystując tradycyjne zdjęcia, rysunki anatomiczne, postaci z gliny, które do złudzenia przypominają realistyczne portrety (tyle że zwielokrotnione), ale w istocie są to starannie skomponowane obrazy nieistniejących postaci. Reprodukcyjny wymiar fotografii jest w nich niejako wewnętrznie zanegowany przez fotograficzną symulację. W czystej postaci takie zabiegi są egzemplifikacją (*avant la lettre*) tezy Jeana Baudrillarda, który pisząc o fotografii dobitnie podkreślał, że „obraz fotograficzny nie jest reprezentacyjny, on jest fikcją”<sup>10</sup>. Dlatego fotografia może odsłonić nie-obiektywność świata, fotograficzny obraz bowiem materializuje, może lepiej byłoby powiedzieć — unaocznia, nieobecność rzeczywistości albo fakt, że jest ona wyłącznie naszym — widzów świata — tworem. Ten świat zjawia się pod postacią obrazów albo jako „światoobraz”, by odwołać się do terminologii Heideggerowskiej. W gruncie rzeczy go nie ma, prawdopodobnie łatwiej wyjaśnić jego istnienie problematyczną tego faktu obiektywnością. W tym sensie zapewne rację ma francuski filozof, kiedy przekonuje, że „zdjęcia nie są świadectwem rzeczywistości”<sup>11</sup>, one tylko próbują uzasadnić w sposób apofatyczny, czym rzeczywistość nie jest i czym być nie może, a być powinna. Syndrom cyfrowego przełomu w fotografii dotyka tych fundamentalnych kwestii — nowe fotograficzne medium dekonstruuje klasyczną funkcję (bardziej narzuconą niż wynikającą z jego natury) zapisywania (fotografii — pisanie światłem), skłania się nawet nie ku opisowi, bo ten też tradycyjnie bywa pojmowany jako swoisty środek realistycznie „utrwalający” rzeczywistość, ale raczej ku „opowiadaniu” o rzeczywistości. Opowiadanie to zawsze swego rodzaju konfabulacja, proces polegający bardziej na stwarzaniu świata niż jego odtwarzaniu. Ten sposób wykorzystania fotograficznego medium był doceniany także w tradycyjnej fotografii, o jakiej pisze Baudrillard, ale dopiero za sprawą fotografii cyfrowej stał się jej

*storia fotografii*, tłum. Jan Koźbiał, Barbara Tarnas, Wydawnictwo Cyklady, Warszawa 2004, s. 256.

<sup>10</sup> Jean Baudrillard, *Photography, or the Writing of Light*, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=126-25> czerwca 2006.

<sup>11</sup> Tamże.

„użyciem” właściwym, wpisany w charakterystykę nowego medium.

Daniel Lee, zapewne w dużej mierze pod wpływem wschodniej filozofii, w przewrotny sposób „miesza” wizerunki ludzi i zwierząt. Tym sposobem wpisuje się też — czyżby mimochodem? — w jedną z najbardziej wyrazistych i znaczących dyskusji dotyczących szeroko pojętej hybrydyzacji świata. I do tego czyni to za pomocą medium, które ze swej natury jest hybrydowe — od poziomu ontologicznego (materialne–niematerialne, realne–nierzeczywiste, *hard copy*–*soft copy*) do poziomu językowego (fotografia jako medium w swej naturze analogowe, digitalność jako synonim wyjścia poza relacje analogowe), i osadzenia się w nowej formie odnoszenia, tej podlegającej prawu swobodnego cyrkulowania obok swego znaku, punktu odniesienia albo ponad nim. Czas zatem najwyższy, by powtarzaną jak mantra tezę o indeksalnej naturze fotografii odstawić do lamusa. Re-prezentacyjny charakter tradycyjnej fotografii w sposób oczywisty zostaje podważony przez jej cyfrowy rodzaj re-produkcji uwolnionych od zadań „dokumentacji świata” fotograficznych bytów — wpisuje się tym samym w oczywisty sposób w kontekst estetycznej rekonfiguracji świata (jako materiału do „sfotografowania”). Czyżby to był nieomylny symptom roli fotografii w procesie ustanawiania posthistorycznego wymiaru rzeczywistości? Pamiętajmy, że Vilém Flusser początek tego procesu nie bez przyczyny umiejscawiał w momencie pojawienia się „obrazów technicznych”, czyli fotografii<sup>12</sup> jako ich pierwszej emanacji. Owo, wydawałoby się, drobne przesunięcie w Peirce’owskiej typologii znaku może okazać się doniosłe. Oto indeksalna zasada referencyjności (przy-  
pomnijmy: chodzi o „bliskość”, „przystawalność”, związek przyczynowo-skutkowy między znakiem i jego desygnatem) ma dziś już niewielkie, jeśli jeszcze w ogóle jakieś znaczenie (w wielorakim sensie tego słowa). Fotografia jako „indeksalna maszyna” gwarantująca prawdę i obiektywność<sup>13</sup> właśnie

<sup>12</sup> Por. Vilém Flusser, *Ku filozofii fotografii*.

<sup>13</sup> Zob. Suzanne Holschbach, *Continuities and Differences Between Photographic and Post-Photographic Mediality*, <http://www.medienkunstnetz.de/the->

wraz z wynalazkiem fotografii cyfrowej staje się tylko jedną z możliwości odczytywania natury fotograficznego (w tym przypadku analogowego) medium. A zatem fotografia-indeks wcale nie odchodzi całkowicie w przeszłość. Ale to fotografia-symbol, czyli ta kreowana cyfrowo, staje się dziś także problemem teoretycznym<sup>14</sup> i to być może jednym z najbardziej istotnych w dyspacie dotyczącej możliwości tworzenia wszelkich przedstawień świata. Nie ulega wątpliwości, że raczej ma Peter Lunenfeld, kiedy definiuje czy też określa fotografię cyfrową jako „niepewny obraz”<sup>15</sup> (albo inaczej obraz „wątpliwy”, „dwuznaczny”). Owa niepewność w oczywisty sposób wynika z „niestałości”, immanentnej zmienności, czyli tych cech, które są generalnie właściwe mediom cyfrowym i ich produktom. W tym miejscu warto przywołać dwa projekty badawcze poświęcone możliwości ekspozycji i dokumentacji sztuki wirtualnej, która będąc konsekwencją ekspansji nowych technologii w obszarze sztuki funduje zupełnie nowe strategie artystyczne i estetyczne, przewartościowujące wiele klasycznych epistemologicznych i ontologicznych problemów teorii sztuki, ale przede wszystkim ustanawia nowy paradygmat sztuki mediów, ewoluujący od praktyk iluzyjnych w stronę immersji, jak określa ten proces Oliver Grau<sup>16</sup>. Owe dwa projekty już w nazwie odwołują się do „niestałości” i „zmienności” — mam na myśli inicjatywę V2\_ Organistaion, Institute for the Unstable Media funkcjonujący w Rotterdamie i Variable Media Initiative, wspólne działania The Solomon R. Guggenheim Foundation (Nowy Jork) i The Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology (Toronto). Chociaż obie organizacje zajmują się różnymi formami sztuki nowych mediów (inaczej mówiąc cybersztuki, dziś najczę-

mes/photo\_byte/photographic\_post-photographic — 22 lipca 2010.

<sup>14</sup> Por. Peter Lunenfeld, *Art Post-History: Digital Photography & Electronic Semiotics*, w: *Photography after Photography. Memory and Representation in the Digital Age*, red. Hubertus von Amelunxen, Stefan Iglhaut, Florian Rötzer, G+B Arts, München 1996, s. 92–99.

<sup>15</sup> Zob. Peter Lunenfeld, *Digital Photography: The Dubitative Image*, w: tegoż: *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures*, MIT Press, Cambridge MA–London 2000, s. 55–69.

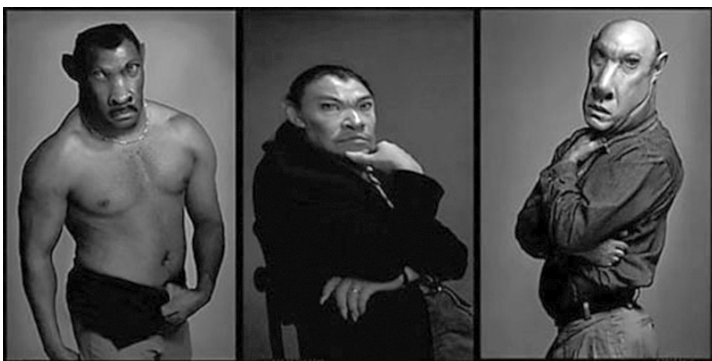
<sup>16</sup> Zob. Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge MA–London 2003.

ściej jest to omalże synonim mediów cyfrowych), to można śmiało powiedzieć, że poszukując wyznaczników medialnych fotografii cyfrowej za jeden z pierwszych, i najważniejszych, należy uznać jej immanentną zmienność i niestałość. To stanowi o jej twórczym potencjale i wyzwaniach, jakie nowe medium stawia artystom<sup>17</sup>.

A zatem tradycyjna „mitologia” fotografii jako medium natychmiastowej reakcji na rzeczywistość w fotografii cyfrowej ulega dekonstrukcji. Przypomnijmy jedną z najczęściej przywoływanych w tym kontekście teorii czy też swego rodzaju program artystyczny, przedstawiony ponad pół wieku temu przez Henri Cartier-Bressona. Koncept „decydującego momentu”, choć w pewnych okolicznościach ciągle aktualny — *vide* fotografia prasowa, reportażowa — nie może być obecnie aplikowany, niejako przez ekstrapolację do całej dziedziny fotografii, na pewno zaś nie do fotografii cyfrowej. Dziś decydującym momentem jest wybór przez artystę fotografa samego medium. Decyzja, by posługiwać się cyfrowym instrumentarium, jest nie tylko wyborem narzędzi, ona jest także wyborem określonej strategii estetycznej, sposobów odnoszenia się do tradycji, świadomości wyboru zupełnie innego medium. Cartier-Bresson pięknie pisał o tym, jak Leika, z którą zresztą nie rozstawał się do końca życia, „wydłużyła jego wzrok”. Choć nie raz podkreślał, że nie ma odwagi na ogólne definiowanie fotografii, to jednak w najślawniejszym swoim tekście napisał tak: „Dla mnie fotografia jest równoczesnym rozpoznaniem w ułamku sekundy z jednej strony — znaczenia faktu, a z drugiej strony — rygorystycznej organizacji dostrzeżonych form, które ten fakt wyrażają”<sup>18</sup>. Wydaje się, że mimo wszelkich różnic między tradycyjną fotografią (tak trafnie dookreśloną przez Cartier-Bressona) a fotografią cyfrową — istnieje pewien obszar wspólny dla tych dwóch odmiennych mediów. Jest nim — według mnie — owa „rygorystyczna organizacja”, każda fotografia bowiem jest przede wszystkim „rozpoznaniem rytmu

<sup>17</sup> Na ten temat więcej zob. Piotr Zawojski, *Cyberkultura...*, s. 259–265.

<sup>18</sup> Henri Cartier-Bresson, *Decydujący moment*, tłum. Krystyna Łyczywek, „Format” 2005, nr 1–2 (46), s. 4.



Daniel Lee, *Judge of Dead and his Guards*, 1994

przestrzeni, linii i wartości”<sup>19</sup>. Tyle, że w przypadku fotografii analogowej dokonuje się ono momentalnie, „w ułamku sekundy”, w fotografii cyfrowej zaś do tego samego efektu dochodzi się za sprawą żmudnych i czasochłonnych operacji postprodukcyjnych, wykonanie „zdjęcia” jest bowiem tylko wstępnym etapem pracy, ale tak jak w analogowej fotografii, technika powinna być na usługach artystycznej wizji, tak też jest w fotografii cyfrowej. Jeśli w McLuhanowski sensie Leika była przedłużeniem zmysłu wzroku fotografa, przedłużeniem zwanym „okiem stulecia”, „Tołstojem fotografii”, to aparat cyfrowy można nazwać ekstensją zarówno oka, jak też wyobraźni, tej siły sprawczej, która projektuje takie dzieła, jak prace Daniela Lee. A zatem znowu mamy do czynienia ze swoistą hybrydowością, tym razem przenikaniem się porządku „oka zewnętrznego” i „oka wewnętrznego”.

Zapewne amerykańskiemu artyście pochodzącemu z Chin kwestia przemian, transformacji była i jest w naturalny sposób bliższa niż komuś wychowanemu i ukształtowanemu w zachodniej kulturze. Odwołując się do chińskiej mitologii i filozofii buddyjskiej Lee tworzy w roku 1994 cykl *Judgment*, w którym korzysta z cyklu reinkarnacji opisującego sto osiem różnych stworzeń, w jakie wcielić się można po śmierci. Stara chińska mitologia, silnie eksponująca naturalne związki między ludźmi i zwierzętami, doskonale wpisuje

<sup>19</sup> Tamże, s. 3.



Daniel Lee, *Juror no 1*  
(*Ping King*), 1994



Daniel Lee, *Juror no 4*  
(*Fox Spirit*), 1994



Daniel Lee, *Juror no 6*  
(*Leopard Spirit*), 1994

się w aktualne dyskusje dotyczące manipulacji genetycznych, a jednocześnie stanowi swego rodzaju alternatywną wizję ewolucyjnego rozwoju człowieka i jego naturalnego pokrewieństwa ze zwierzętami. W innej pracy (*108 Widows* 1996–2003) artysta tworzy sto osiem wizerunków fantastycznych postaci, tym razem także nawiązując do chińskiej odmiany buddyzmu, zakładającego



Daniel Lee, *108 Windows*, 2004



Daniel Lee, *Origin 8*, 1999

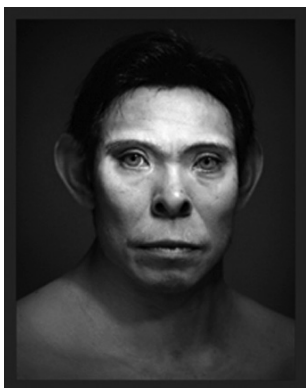
sześć poziomów reinkarnacji („czarodziejski”, „ludzki”, „opiekuńczy”, „demoniczny”, „piekielny” i „zwierzęcy”). W roku 2003 na pięćdziesiątym weneckim Biennale cykl *108 Windows* został zaprezentowany jako instalacja wideo. Taką formę przybrał też jeden z kolejnych cykli fotografii *Origin* (1999–2003) — pierwotnie składał się on z dwunastu prac prezentujących indywidualną wizję kolejnych etapów ewolucji człowieka. Od dziwnego (nigdy nie istniejącego, stworzonego przez artystę) gatunku ryby (*coela-*



canti) przez gady, małpy do człowieka. Ale poszczególne fazy rozwojowe nie obrazują faktycznych (historycznych) faz rozwoju, lecz są tylko pewną wizualną spekulacją artysty, któremu nie chodzi przecież o faktograficzną (w rozumieniu materiału wizualnego) ścisłość, co raczej o możliwość wykreowania alternatywnej wizji będącej opowiadaniem o historii gatunku ludzkiego z perspektywy kogoś, kto snuje pewne rozważania, nie tylko szuka nowego języka plastycznego, ale i stara się pobudzić wyobraźnię widzów, a przy tym zachwiać ich pewność i wiarę w „oficjalną” wersję ewolucyjnych wydarzeń.

*Origin* jako pięciominutowa instalacja wideo była prezentowana w 2005 roku na festiwalu Ars Electronica w Linzu, jeden z obrazów cyklu został zaś wykorzystany jako plakat festiwalu, który odbywał się pod hasłem *Hybrid — Living in Paradox*. Trudno byłoby znaleźć lepszy wizualny komentarz do przewodniego tematu festiwalu, zarówno jeśli chodzi o wszelakie problemy hybrydyzacji obecne we współczesnym świecie, jak i w zakresie interesującego mnie w tym momencie zagadnienia fotografii cyfrowej jako medium, którego istotą, według mnie, jest właśnie hybrydowość. O genezie powstania cyklu prac, w Linzu prezentowanych także na dworcu kolejowym jako instalacja fotograficzna, tak pisze sam artysta: „Mój pomysł był związany z nadchodzącym milenium. Nowe milenium (rok 2000) przypomniało mi wielki początek wszystkiego. Moja koncepcja zaczęła się kształtować kilka miesięcy po tym, jak «New York Times Magazine» dał mi możliwość stworzenia autoportretu, w którym wykorzystałem nową technologią dostępną w roku 1997. Stworzyłem sekwencję czterech portretów, które pokazują naszą przeszłość jako małp i naszą perspektywę na przyszłość”<sup>20</sup>. Ponownie pojawia się wątek nowej technologii, która często staje się źródłem inspiracji, kołem zamachowym nowych projektów — tak, jak w *Self-portrait* (1998) i innych pracach. Zarówno w autoportretach, jak i w *Origin* artysta rezygnuje z odwołań do chińskiej mitologii, chińskich znaków zodiaku, buddyjskiej tradycji, wątków charakterystycznych dla szero-

<sup>20</sup> Daniel Lee, *Origin*, w: *Hybrid...*, s. 27.



Daniel Lee, *Self-portrait 2*, 1998

ko pojętej myśli Wschodu i skierowuje swoją uwagę ku Darwinowskiej teorii ewolucji. Forma tych prac w bezpośredni sposób wynika z użycia cyfrowych narzędzi. Jak mówi artysta, „komputer umożliwił mi zupełnie inne myślenie o formie sztuki”<sup>21</sup>, w efekcie powstały dzieła, które stanowią wykładnię estetycznych możliwości fotografii cyfrowej jako medium autonomicznego, rządzącego się własną logiką.

Można się zatem zgodzić z radykalną tezą Williama J. Mitchella, który twierdzi, że różnica między fotografią analogową i obrazem cyfrowym „jest oparta na fundamentalnych fizycznych właściwościach, które mają konsekwencje logiczne i kulturowe”<sup>22</sup>, ale dalsza część jego rozumowania wydaje się problematyczna, przekonuje on bowiem, że na poziomie kulturowego użycia, nie tylko zresztą fotografii cyfrowej, ale i innych technologii cyfrowych, różnice te zanikają. Interpretując poglądy Mitchella, Lev Manovich pisze, że w takim razie „fotografia cyfrowa po prostu nie istnieje”<sup>23</sup>. Książka Mitchella jest jedną z pierwszych i najbardziej znaczących prób kompleksowego opisanie rewolucji cyfrowej i konstytuowania się epoki postfotograficznej, choć wiele jego opinii i poglądów — zwłaszcza dziś, po upływie dwudziestu lat od jej wydania i po nieustannych zmianach, jakie dokonują się w świecie obrazów technicznych — prowokuje do dyskusji. Ogłoszenie epoki postfotograficznej było dla autora obwieszczeniem śmierci fotografii (efektownie umiejscawia on ten fakt w roku 1989, roku stu pięćdziesięciolecia

<sup>21</sup> Cyt. za: James A. Cotter, *The Evolution of Daniel Lee*, „Photo Insider” 2002, nr 4, s. 38.

<sup>22</sup> William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, MIT Press, Cambridge MA-London 1992, s. 4.

<sup>23</sup> Lev Manovich, *The Paradoxes of Digital Photography*, [http://www.manovich.net/TEXT/digital\\_photo.html](http://www.manovich.net/TEXT/digital_photo.html) — 23 lipca 2010.

fotografii<sup>24</sup>) albo, delikatniej rzecz ujmując, radykalnego jej przemieszczenia się w świecie (obrazów), tak jak się to stało w przeszłości z malarstwem. Można odnieść wrażenie, że autorowi postfotograficzność zbyt łatwo kojarzy się z końcem fotografii, być może dlatego, że analogową fotografię wiąże on przede wszystkim z tradycją piktorializmu, rozumianego w tym miejscu „jako postulat przystosowania fotograficznych rejestracji do podstawowych zasad rządzących artystycznym obrazowaniem”<sup>25</sup>. Ale Mitchell zapomina, że wspomniane wyżej zasady są historycznie zmienne, on sam natomiast milcząco niejako zakłada, że kiedy myślimy o fotografii tradycyjnej, to automatycznie odwołujemy się do całego kompleksu zagadnień. Skupiają się one przede wszystkim wokół problemów odtwarzania rzeczywistości, tworzenia albo, precyzyjniej mówiąc, wykonywania kopii poświadczających obiektywność oryginału (jakim jest fotografowany świat), Bazinowskiego „balsamowanie czasu” i „kompleksu mumii”, przenoszenia realności przedmiotu na jego reprodukcję, ocalania zewnętrznego wyglądu, syndromu „sobowtóra” — a zatem wszystkich tych cech i funkcji fotografii jako medium, które służebne są wobec obsesji realizmu i obiektywizmu przedstawiania gwarantowanego przez „obiektywny obiektyw” aparatu. W rezultacie „Fotografia działa na nas jak zjawisko «naturalne», podobnie jak kwiat albo kryształek (...)”<sup>26</sup>, a „każdy obraz powinien być odczuty jako przedmiot i każdy przedmiot jako obraz”<sup>27</sup>. Jakąż piękna utopia...

Czas postfotografii, fotografii po fotografii, obfituje w różne paradoksy, które Manovich w interesujący sposób stara

<sup>24</sup> Por. William J. Mitchell, *Reconfigured Eye...*, s. 20. Należałoby zresztą może zweryfikować tę datę, pierwszy bowiem program komputerowy — PhotoMac dla Macintosha — służący do obróbki zdjęć cyfrowych powstał w roku 1988. W roku 1990 powstaje Adobe Photoshop 1.0 (TM) także dla Maca.

<sup>25</sup> Adam Sobota, *Szlachetność techniki. Artystyczne dylematy fotografii w XIX i XX wieku*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2001, s. 7.

<sup>26</sup> André Bazin, *Ontologia obrazu fotograficznego*, w: tenże, *Film i rzeczywistość*, wyb., tłum. i posłowie Bolesław Michałek, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1963, s. 14.

<sup>27</sup> Tamże, s. 17.

się pokazać, polemizując jednocześnie z Mitchellem. Punktem wyjścia jego rozważań jest interesująca teza, że „obraz cyfrowy anihiluje fotografię, jednocześnie utrwała, gloryfikuje i unieśmiertelnia fotograficzność. Mówiąc w skrócie, to jest logika fotografii po fotografii”<sup>28</sup>. Wypada się z nią w pełni zgodzić. Wątpliwości budzi jednak co innego: Manovich w tytule swego tekstu umieszcza fotografię cyfrową, ale na dobrą sprawę pisze raczej o obrazach komputerowych, syntetyzowanych, cyfrowych, niekoniecznie zaś o fotografii cyfrowej rozumianej w taki sposób, w jaki ją pojmuje, to znaczy jako efekt wykorzystania aparatu cyfrowego, a w pewnych sytuacjach aparatu tradycyjnego i cyfrowej obróbki analogowego materiału wyjściowego. Jego konstatacje odnoszą się zatem do teorii obrazu cyfrowego (także animacji 3D), zrównanego niejako przez niego z pojęciem fotografii digitalnej. Należy jednak pamiętać o podstawowym założeniu — każda fotografia jest pewnego typu obrazem, każda fotografia cyfrowa jest obrazem cyfrowym, ale nie każdy obraz cyfrowy jest fotografią cyfrową<sup>29</sup>. Mam wrażenie, że Manovich niezupełnie chce uznać autonomię fotografii cyfrowej jako swoistego medium, dlatego w tekście poświęconym tej ostatniej wskazuje raczej paradoksy, ale obrazu cyfrowego. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę, że w gruncie rzeczy ontologia digitalna w przypadku fotografii cyfrowej mimo wszystko zachowuje wyznaczniki ogólnie pojętego obrazu. „Aby być obrazem, fakt musi mieć coś wspólnego z tym, co odwzorowuje”<sup>30</sup>. „W obrazie i w tym, co odwzorowane, coś musi być identyczne, aby w ogóle jedno mogło być obrazem drugiego”<sup>31</sup>. Takie określenie przez Ludwiga Wittgensteina obrazu jest formułą uniwersalną; do tego stopnia, że rewolucja w fotografii cyfrowej zasadniczo nie podważa jej prawomocności. Choć zapewne to „coś wspólnego” nie jest w tym

---

<sup>28</sup> Lev Manovich, *The Paradoxes...*

<sup>29</sup> Tak jak nie każdy obraz jest fotografią — można byłoby dodać dla wzmocnienia tego rozumowania.

<sup>30</sup> Ludwig Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, tłum. i wstęp Bogusław Wolniewicz, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1997, s. 10, teza 2.16.

<sup>31</sup> Tamże, teza 2.161.

przypadku tak oczywiste, dostrzegalne na pierwszy rzut oka, bazujące na podobieństwie zewnętrznym. Można tylko dodać, że przy takim rozumowaniu syntetyzowane, całkowicie symulowane „produkty” komputerowe (takie jak na przykład grafika 3D) nie są już obrazami, o czym zresztą pisano niejednokrotnie.

Ten typ myślenia jest obecny we Flusserowskiej teorii obrazów technicznych, której podstawy można odnaleźć w jego filozofii fotografii<sup>32</sup>, a rozwinięcie w kolejnej pracy poświęconej „uniwersum obrazów technicznych”, w której autor w duchu Wittgensteina (piszącego, iż „obraz jest modelem rzeczywistości”<sup>33</sup>) stwierdza: „Niemożliwe jest rozróżnienie obrazu jako odbicia oraz obrazu jako modelu”<sup>34</sup>. Obrazy techniczne całkowicie symulowane, będąc projekcjami, nie są zatem obrazami reprodukcyjnymi, nie mają natury lustrzanej, one same są produkcjami, przedmiotami cyfrowymi tracącymi istotny walor obrazów jako takich. W rezultacie, jak konstatuje Flusser, „nie są one wcale obrazami, ale symptomami procesów chemicznych bądź elektronicznych”<sup>35</sup>.

Wróćmy jeszcze do propozycji Manovicha, w polemice z Mitchellem przytacza on bowiem ciekawą genealogię historyczną współczesnych obrazów fotograficznych, która pokazuje kształtowanie się różnych porządków wizualnych współczesności. Tradycyjna fotografia odwołująca się przede wszystkim do kompleksowo pojętej natury reprodukcyjnej

<sup>32</sup> Zob. Vilém Flusser, *Ku filozofii fotografii*.

<sup>33</sup> Ludwig Wittgenstein, *Tractatus...*, s. 9, teza 2.12.

<sup>34</sup> Vilém Flusser, *Ku uniwersum obrazów technicznych*, tłum. Andrzej Gwóźdź, w: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Andrzej Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 1994, s. 61.

<sup>35</sup> Tamże, s. 55. Do ekstremalnej postaci ten typ myślenia na temat produktów operacji symulacyjnych tworzących „wyliczone przedmioty logiczne” (nie będące dłużej obrazami) doprowadza francuski badacz Alain Renaud, warto więc zacytować kilka jego charakterystycznych stwierdzeń. „Obraz syntezowany jest obrazem-wydarzeniem, obrazem, który pochodzi znikąd i może być widziany na ekranie nie jako projekcja czy odkrycie (na sposób starszych ekranowych powierzchni — fotograficznej, kinematograficznej czy telewizyjnej), ale jako ulotne złudzenie”. Alain Renaud, *Obraz cyfrowy albo technologiczna katastrofa obrazów*, tłum. Barbara Kita, Edyta Stawowczyk, w: *Pejzaże audiowizualne. Telewizja. Video. Komputer*, Andrzej Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 1997, s. 337.

i reprezentacyjnej obrazów, będących swego rodzaju raportem na temat rzeczy istniejących w świecie rzeczywistym, to kontynuacja malarstwa włoskiego renesansu oraz realistycznego malarstwa dziewiętnastowiecznego i dwudziestowiecznego, fotografia cyfrowa zaś to kontynuacja siedemnastowiecznego malarstwa holenderskiego (z jego predylekcją do swoiście pojmowanych strategii montażowych, eksponowaniem szczegółów, detali — zbliżeń), konstruktywizmu, współczesnej wyobraźni kształtowanej przez reklamę. Obecnie wielu fotografów, często w przewrotny sposób, nawiązuje do tych przeciwstawnych sobie, wydawałoby się, tradycji w ramach jednej pracy, wystarczy tylko przywołać przykład Jeffa Walla. Artysta ten często powołuje się na Éduarda Maneta i konwencje realistycznego przedstawiania świata; jego wielkoformatowe prace przypominają kompozycje malarskie i kadry filmowe jednocześnie. On sam jest w istocie bardziej reżyserem, kimś, kto starannie pracuje nad *mise en scène*. A zatem mieszają się porządki fotografii inscenizowanej z jednej strony i zapisu realności z drugiej. W jego interpretacji zadaniem fotografii jest swoiste zastąpienie malarstwa — Wall nazywa ją „Malarstwem Współczesności” — a jednocześnie jako twórca stosuje różnorodne sposoby manipulacji obrazem, który niewiele ma wspólnego z reprodukcją natury, jest bowiem efektem złożonych zabiegów „produkcyjnych”, co w oczywisty sposób dekonstruuje też dziewiętnastowieczną wiarę w obiektywność fotografii. Jak sam mówi: „Obraz [fotograficzny — przyp. P.Z.] jest relacją przeciwstawnych sobie elementów; montaż jest ukryty, zamaskowany, ale bezwzględnie konieczny. Czuję, że montaż cyfrowy dokładnie to unaocznia, ale jednocześnie nie powoduje, iż tego typu obrazy są zasadniczo różne od moich «integralnych» fotografii”<sup>36</sup>. Prace Walla, podobnie zresztą jak dzieła Lee,

---

<sup>36</sup> Jeff Wall, Thierry de Duve, Boris Groys, Arielle Péleñc (ed.), Phaidon Press, London 1996, s. 11. Na temat krzyżowania się różnych technik i porządków fotograficznych, również w twórczości Walla, choć nie tylko, zob. Anette Hüsch, *Artistic Conceptions at the Crossing from Analog to Digital Photography*, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo\\_byte/artistic%20concept](http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/artistic%20concept) — 23 lipca 2010.

choć są poddawane rozmaitym cyfrowym manipulacjom, to jednak w momencie prezentacji przybierają postać obrazów analogowych. Cyfrowe zdjęcia muszą zostać wydrukowane, można zatem powiedzieć, że w ten sposób stara technologia (stare medium) spotyka się z nową technologią (nowym medium), co po raz kolejny dowodzi, iż mamy do czynienia z fenomenem ze swej natury hybrydowym. „Malarskie” formaty prac Walla i Lee są także potwierdzeniem plastycznych proveniencji ich dzieł, będących tworem bardziej twórczej wyobraźni niż fotograficznej (w tradycyjnym rozumieniu, czyli obiektywizującej) dbałości o opis rzeczywistości. Stwarzane przez nich światy są światami sztucznymi, są konstrukcjami mentalnymi przybierającymi postać cyfrowych obrazów, przekraczających „technologie reprezentacyjne, które wykraczają poza granice wizualności i stają się służebne wobec rzeczywistości wirtualnej i kultury cyborgów”<sup>37</sup>.

Obrazy cyfrowe (jeszcze raz podkreślmy, że to o nich raczej mówi Manovich, choć czasem traktuje je jako synonim cyfrowej fotografii) mają naturę hiperrealistyczną, punktem odniesienia jest dla nich fotorealizm, a nie realizm. Reprezentują one inną rzeczywistość, będąc jej reprezentacją, w odróżnieniu od analogowej fotografii skupionej na przeszłości (Barthesowskie „to było”) one wykraczają w przyszłość. Ostatecznym paradoksem fotografii cyfrowej jest fakt, że „te obrazy wcale nie są gorsze w zakresie realizmu wizualnego od obrazów tradycyjnych. Są doskonale realne — nawet zbyt realne”<sup>38</sup>. Ale tylko przy założeniu, że myślimy w tym momencie o rzeczywistości wirtualnej, tej będącej produktem maszyn cyfrowych tworzących świat hiperrzeczywisty.

Twórczość Daniela Lee to właśnie kreacja świata hiperrzeczywistego. Jego działalność traktuję tutaj jako swego rodzaju egzemplifikację hybrydycznej natury fotografii cyfrowej, w odniesieniu zarówno do własności samego medium, jak i do specyficznej stylistyki, a także tematu większości jego prac. Można też mówić o strategii specyficznie pojętej

<sup>37</sup> Michael Punt, «Well, Who You Gonna Believe, Me or Your Own Eyes?: A Problem of Digital Photography», „The Velvet Light Trap” 1995, nr 36, s. 4.

<sup>38</sup> Lev Manovich, *The Paradoxes...*

intermedialności, jego dzieła bowiem — będące *par excellance* przykładem sztuki cyfrowej — stanowią połączenie czy też wzajemne przenikanie się grafiki, fotografii i malarstwa. Artysta fotografuje modele, które potem są poddawane technicznym przekształceniom przy użyciu komputerowych programów graficznych, ale jednocześnie Lee korzysta z ręcznie wykonywanych projektów, tyle że zamiast „analogowego” ołówka, artysta często korzysta z elektronicznego „piórka” i tabletu, który umożliwia wprowadzanie zmian bezpośrednio w cyfrowo zapisanym obrazie. Jak sam mówi, w efekcie jego prace „nie są grafikami, nie są obrazami malarskimi, nie są też fotografiami — są zupełnie czymś innym, stworzonym przy użyciu komputera”. Według mnie są to właśnie fotografie cyfrowe, które pozwalają przekroczyć nie tylko dotychczasowe ograniczenia wspomnianych mediów (fotografia, grafika, malarstwo) funkcjonujących oddzielnie, ale i wykreować w obrazach taką (nie)rzeczywistość, której nie można było powołać do życia wcześniej. Ich niezwykłość polega na tym, że wydają się one, paradoksalnie, bardzo realistyczne, jakby wiernie odtwarzały rzeczywistość (to przecież domena fotografii, przynajmniej tej fotografii, którą chcemy traktować jako „dowód”, zapis świata, obiektywne poświadczenie rzeczywistości), a jednocześnie owa „zoologia fantastyczna”, by użyć określenia Jorge Luisa Borgesa, nie przypomina przecież niczego, co byśmy wcześniej widzieli. „Nikt dotychczas nie widział takich stworzeń, a fakt, że wyglądają one tak realistycznie, czynić może spore zamieszanie. Te obrazy wykraczają poza doświadczenia ludzi” — mówi Lee. Przenikanie się fantazji i realizmu oczywiście nie jest niczym nowym, jednakże cyfrowe medium (także, a może przede wszystkim fotograficzne) stwarza zupełnie nowe możliwości, otwiera przed artystami drzwi do innych światów. Jak zauważa Jacqueline Arendse (kuratorka w The Alternative Museum, w którym przygotowała wystawę pod hasłem *Digitally Born*), powołując się na George’a P. Landowa, „fantazja pasożytuje na realizmie”<sup>39</sup>. Może jednak lepiej byłoby nazwać ich wza-

<sup>39</sup> Jacqueline Arendse, *Fantasy Transforms Reality*, <http://www.alternative-museum.org/dborn/digitalborn.html> — 20 czerwca 2008. The Alternative



Daniel Lee, *Nightlife*, 2001

jemne relacje współzależnością i współdziałaniem, jeśli nie symbiozą bądź synergią.

W olbrzymim muralu (152 x 549 cm) zatytułowanym *Nightlife* (2001) Lee tworzy wyobrażony świat zaludniony przez trzynaście postaci siedzących przy kawiarnianych stolikach. Całość przywodzi (nieprzypadkowo, rzecz jasna) na myśl kompozycyjnie *Ostatnią wieczerę* Leonarda da Vinci, choć nie ma tutaj żadnych religijnych odniesień. To jednocześnie jego pierwsza kolorowa praca, wydrukowana na winylowym płótnie. Oto kolejne potwierdzenie, że artysta jest powołany przede wszystkim do stwarzania nowych światów, odtwarzanie rzeczywistości pozostawiając innym, choć sam przeszedł przez okres, w którym starał się chwycić ulotność rzeczy. „Później — jak mówi — przestały mnie satysfakcjonować proste próby utrwalania rzeczy. Zacząłem się zwracać w stronę tworzenia. To nie jest tak, że tworzenie rzeczy jest ważniejsze niż ich utrwalanie za pomocą aparatu. Ale ja chciałem być przede wszystkim artystą, dlatego zacząłem tworzyć zupełnie nowe obrazy”<sup>40</sup>. Dzieło to powstało w spo-

---

Museum jest muzeum wirtualnym, funkcjonującym w sieci od roku 1999, wcześniej przez blisko dwadzieścia pięć lat organizowało ono wystawy w różnych galeriach na Manhattanie, co też jest swego rodzaju znakiem czasów: postępującej wirtualizacji i przygodności świata, także świata sztuki i artystów, coraz częściej „emigrujących” do cyberprzestrzeni, by tam szukać możliwości kontaktu z odbiorcami.

<sup>40</sup> *Digital Image Creation. Insights Into the New Photography*, Hisaka Kojima (ed.), Peachpit Press, Berkeley 1996, s. 20. Warto zwrócić uwagę na tę publikację, powstałą z inicjatywy rzeźbiarza i projektanta Takenobu Igarashi, prezentuje ona bowiem (w formie wywiadów) poglądy artystów amerykańskich posługujących się w swej twórczości fotograficznej technologiami cyfrowymi. Są to m.in. Ryszard Horowitz, Olivia Parker, David Byrne, Robert Bowen. Książek poświęconych fotografii cyfrowej ukazuje się mnóstwo,

sób typowy dla metody twórczej Lee: artysta najpierw wykonuje pojedyncze zdjęcia modeli aparatem cyfrowym; następnie rozpoczyna się praca polegająca na swoistym morfiningu postaci, a ściślej rzecz biorąc przede wszystkim ich twarzy, które upodabniają się do zwierząt. Kolejną fazą jest zmontowanie wszystkich postaci w jeden obraz, choć na przykład na stronie internetowej artysty można też oglądać fragmenty całości przedstawiające pojedyncze postaci bądź portrety podwójne. Najczęściej są one także elementem fizycznych ekspozycji. Taka fotografia cyfrowa jest zatem rodzajem elektronicznego kolażu będącego efektem intermedialnego przenikania się medium fotograficznego (podstawą obrazu są zdjęcia cyfrowe), malarstwa i grafiki. W efekcie cyfrowej postprodukcji, długotrwałej obróbki materiałów wyjściowych, powstaje dzieło pokazujące możliwości fotografii cyfrowej jako medium, które rządzi się swoimi prawami, całkowicie autonomiczne, choć hybrydowość jest wpisana w jego naturę.



Daniel Lee, *Poster*, 2004

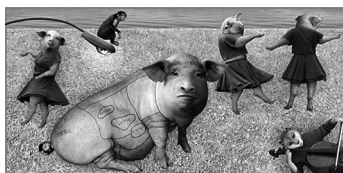
W cyklu *Harvest* (2004) zamiast ludzi jako modele pojawiają się po raz pierwszy zwierzęta, które nabierają cech ludzkich — mogą tańczyć (*Dancers*), grać na wiolonczeli (*Poster*), być pasterzami (*Shepherd I i II*), oglądać telewizję (*Watching TV*), czekać na kogoś siedząc na ławce (*Awaiting*). To coś zupełnie nowego w kilkunastoletniej przygodzie z fotografią digitalną Daniela Lee. Stylistyka tych prac jest natychmiast rozpoznawalna, jak wszystko, co wychodzi z pracowni artysty. Niektóre z tych ob-

---

można to też sprawdzić w polskich księgarniach, ale są to omalże wyłącznie podręczniki, przewodniki, wprowadzenia, nie ma prawie zupełnie publikacji poświęconych problemom artystycznym i estetycznym fotografii cyfrowej oraz artystom posługującym się tym medium.

Daniel Lee, *Shepherd I*, 2004Daniel Lee, *Watching TV*, 2004

razów zostały wykorzystane w centralnym dziele z tego cyklu, jakim jest *Celebration*, dobitnie podkreślając, że technologia cyfrowa stwarza warunki do poszukiwania zupełnie nowych „zestrojów obrazowych” z elementów dających się umieścić w nowym kontekście. W tej pracy także zastosowano pewne cyfrowe domalówki, dodatki, tła (trawa, niebo), co — jak wyznaje sam artysta — dawało mu poczucie powrotu do malarstwa, z tą różnicą, że używał on elementów fotograficznych. Oczywiście, twórczość Lee

Daniel Lee, *Awaiting*, 2004Daniel Lee, *Celebration*, 2004

nie jest wyłącznie prezentacją możliwości wyrazowych fotografii cyfrowej i kreowaniem doskonale skonstruowanych obrazów zachwycających swym formalnym mistrzostwem, wynikającym ze znakomitego opanowania cyfrowego warsztatu. *Harvest* jakby mimochodem prowokuje do stawiania pytań o granice eksperymentów naukowych (klonowanie, manipulacje genetyczne, możliwość korzystania z narządów zwierzęcych do przeszczepów itd.) naszej przyszłości, poszukiwania metod przedłużania życia, wymiaru etycznego tego typu działań. Jednakowoż kwestie interpretacyjne nie

są w tym miejscu dla mnie najważniejsze, nie będą zatem rozwijał tego wątku.

Fotografia cyfrowa nie tylko jest immanentnym składnikiem nowych porządków wizualnych kształtowanych przez przemiany technokulturowe, staje się ona także jednym z ważnych elementów cyberkultury jako nowego paradygmatu kultury medialnej. Cyberkultura powstaje jako efekt rozwoju technologii komputerowych i kształtowania się wirtualnego środowiska cyberprzestrzeni, choć wiązanie jej wyłącznie z fenomenami sieciowymi jest według mnie uproszczeniem. Nie wchodząc w terminologiczne spory można stwierdzić, że fotografia digitalna należy do świata cybersztuki, czyli sztuki epoki zdominowanej przez technologię, zwłaszcza zaś technologie komputerowe, tworzące zintegrowaną sieć. Sieć nie jest wyłączną domeną cybersztuki, tak jak cyberprzestrzeń — będąc naturalnym środowiskiem fotografii cyfrowej — nie jest jej środowiskiem jedynym, równie dobrze może ona bowiem być eksponowana poza nią. I choć może się wydawać, że jakaś forma ekranu-monitora-wyświetlacza jest pierwotnym środowiskiem fotografii cyfrowej, czyli swego rodzaju bitowej wiązki danych, to jednak cyfrowy fundament nie może determinować jej warunków ekspozycyjnych. W tym sensie nie traci ona swej specyfiki, kiedy przybiera postać wydruku (*hard copy*), tak, jak ma to miejsce na przykład z pracami Daniela Lee, zwłaszcza wielkoformatowymi.

Dlatego samo określenie „archiwum”, w zastosowaniu do internetowego „przechowywania”, „magazynowania” prac, nie wydaje się adekwatne do dzisiejszej sytuacji dzieła sztuki w dobie rewolucji cyfrowej i sieciowej. Tak jak fotografia zmieniła się w foto-dane, tak archiwum fotograficzne zmienia się w postfotograficzną transmisję danych<sup>41</sup>. Cyfryzacja fotografii umożliwia zatem jej implementację do świata digitalnego, co jest z kolei podstawą do włączenia jej w uniwer-

---

<sup>41</sup> Odwołuję się w tym miejscu do określeń Jensa Schrötera. Zob. Jens Schröter, *Archive — Post/photographic*, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo\\_byte/archive\\_post\\_photographic](http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/archive_post_photographic) — 24 lipca 2010.

sum obrazów technicznych, jak by powiedział Vilém Flusser. My zaś musimy dodać, że chodzi o uniwersum cyfrowych obrazów technicznych i nie tylko obrazów, bitowa ontologia pozwala bowiem na dowolne łączenie ze sobą także tekstów, muzyki, filmów, grafiki — wszelkich mediów cyfrowych. Nie tylko zresztą na łączenie w ramach jednego projektu, ale i na transkodowanie, dowolne i nieskończone przekształcanie na poziomie konceptualnym i także na poziomie „materiałowym”. Dzieje się tak, ponieważ są one oparte na wspólnym kodzie (numerycznym) i wspomagane przez operacyjne narzędzie, jakiemu podlegają, którym jest komputer — faktyczne hipermedium — w naturalny sposób fundują rzeczywistość „zmiksowaną”, albo jeszcze lepiej rzecz ujmując: są aktywnymi producentami „kultury (re)miksu”. (Re)miks można obecnie uznać za jeden z podstawowych zabiegów formatwórczych kultury elektronicznej. Już nie kolaż, brikolaż, bo te pojęcia i techniki są związane nie tylko funkcjonalnie, ale i, by tak rzec, ideologicznie z kulturą czasów przeddigitalnych, tylko właśnie (re)miks jest znaczącą, jedną z najważniejszych strategii technokultury.

Fotografia cyfrowa jest także poddawana technikom remiksu, zwłaszcza w wymiarze funkcjonowania społecznego. Jeśli wziąć pod uwagę na przykład portal taki jak Flickr<sup>42</sup>, to widać wyraźnie, że cyrkulacja, rekompozycja, rozmaite sposoby samplowania materiału fotograficznego, tworzenie własnych fotoblogów przy wykorzystaniu zdjęć udostępnianych przez innych członków społeczności związanej z portalem, a także coraz popularniejsze moblogi<sup>43</sup> stają się standardową praktyką. Aby jednak mogła ona zaistnieć, niezbędne są warunki stwarzane przez fotografię digitalną. Na stronie stworzonego w 2004 roku serwisu Flickr jest już zapewne

<sup>42</sup> [www.flickr.com](http://www.flickr.com) — 19 września 2011.

<sup>43</sup> Moblog to swego rodzaju multimedialna (mobilna) postać bloga, w którym wykorzystuje się zdjęcia wykonane za pomocą telefonu komórkowego wyposażonego w aparat cyfrowy. Na temat różnych praktyk fotoamatorskich w sieci, których celem jest nieustanna dokumentacja rzeczywistości oparta na podstawowych zasadach „love of every image” i „think analog, act digital”, czyli fotografowaniu tego, „co jest”, pisze Kathrin Peters, *Instant Images...*

wiele milionów (miliardów?) zdjęć (liczba stale się zwiększa), każdy może, po zalogowaniu, udostępnić swoje prace, niewątpliwie jest to ponowoczesna forma fotoamatorstwa, które narodziło się pod koniec dziewiętnastego stulecia wraz z upowszechnieniem się prostych aparatów fotograficznych (zapewne przełomowe znaczenie dla tego procesu miało pojawienie się w roku 1888 aparatu Kodak 1 wyprodukowanego przez The Eastman Company). Dziś fotoamatorzy funkcjonują w sieci, to ona stała się społeczną platformą dla tego ruchu.

Ciekawe zresztą, że cyfrowa rewolucja w fotografii spowodowała też znaczące zmiany, jeśli chodzi o strategię reklamowe i sposoby pozyskiwania klientów przez odwiecznie konkurujące ze sobą firmy Eastman Kodak i Canon. Do czasów upowszechnienia się fotografii cyfrowej trzy czwarte zdjęć, a także większość zamówień na odbitki, robiły kobiety. Kodak zatem od lat zwracał się w swych kampaniach reklamowych do kobiet. Wyczuwając nadchodzące trendy Canon od początku cyfrowego boomu konsekwentnie zwracał się ze swą ofertą do mężczyzn, jak bowiem wykazywały wszelkie badania, to oni głównie są zainteresowani fotografią cyfrową, dlatego też jeden z raportów na temat rynku fotograficznego zatytułowany był w znamienny sposób: *Mężczyźni są z Canona, kobiety z Kodaka*<sup>44</sup>. Obrazuje to fundamentalne zmiany na rynku fotograficznym, ale jest także wyrazem przemian kulturowych, które spowodowały swego rodzaju specjalizację związaną z różnicami w podejściu do rodzajów aparatów i fotografii: kobiety zasadniczo mają sceptyczny stosunek do nowości techniczno-technologicznych, przywiązane są zatem do fotografii analogowej, mężczyźni zaś lubią elektroniczne gadżety, o wiele więc łatwiej przyszło im zrezygnować na przykład z wykonywania odbitek i magazy-

<sup>44</sup> Warto jednak przypomnieć, że pierwszy aparat cyfrowy został skonstruowany w roku 1975 przez Stevena Sassona, inżyniera pracującego w laboratoriach Kodaka. Co prawda, historia aparatu cyfrowego jest jak zwykle o wiele bardziej skomplikowana, już wcześniej bowiem, w roku 1972, firma Texas Instruments wyprodukowała elektroniczny aparat, w którym nie używano filmu, ale powszechnie pierwszeństwo w tym zakresie przypisuje się Sassonowi.

nować zdjęcia w komputerze bądź na innych nośnikach, ale generalnie monitorowych, nie wymagających robienia papierowych odbitek.

Transkodowanie to jedna z kluczowych cech wyznaczających specyfikę nowych mediów. Obok reprezentacji numerycznej, modularności („fraktalnej struktury nowych mediów”), automatyzacji (w procesie kreacji, przetwarzania, udostępniania) i zmienności (nic nie jest raz na zawsze zapisane, istnieje nieskończona możliwość tworzenia inwariantów, nowych wersji) — transkodowanie jest „najważniejszym następstwem komputeryzacji mediów” — pisze Manovich<sup>45</sup>, który te pięć podstawowych kategorii uznał za fundamentalne zasady wyznaczające charakter nowych mediów<sup>46</sup>. Fotografia cyfrowa w sposób wzorcowy te zasady realizuje, w tym sensie jednoznacznie spełnia kryteria stawiane przed nowymi mediami. Ponad trzydziestoletnia już historia wykorzystywania i rozwoju tego medium pokazuje, że jest ono „fenomenem granicznym: umiejscowione jest, by tak rzec, w obszarze przejściowym od starych mediów do nowych mediów komunikacyjnych i paradygmatów, jakie one tworzą”<sup>47</sup>. Swego rodzaju tranzytowość to kolejny hybrydowy rys fotografii cyfrowej, która funkcjonuje w różnych obszarach „pomiędzy”. Nie przeszkadza to jednak w uznaniu jej za w pełni już ukształtowany i ważny środek artystycznej kreacji, którym posługują się z powodzeniem cyberartyści.

<sup>45</sup> Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 114.

<sup>46</sup> Tamże, s. 91–118.

<sup>47</sup> Suzanne Holschbach, *Continuities and Differences...*

## *I Photograph to Remember Pedro Meyera*

### Cyfrowa diaporama jako multimedialna forma *storytelling*

Pedro Meyer urodził się w roku 1935 w Madrycie, dokąd wyemigrowali z Niemiec jego rodzice Liesel Richheimer i Ernest Meyer w 1933 roku po dojściu Hitlera do władzy. Ale także Hiszpania, podobnie cała Europa, dla niemiecko-żydowskich uchodźców okazała się nieprzyjaznym miejscem. Po wielu perypetiach — zwłaszcza jego ojca, który zajmował się handlem podróżując od Japonii po Stany Zjednoczone — rodzina w rezultacie osiedliła się w Meksyku. Choć Pedro Meyer nigdy w szczególny sposób nie traktował swojego pochodzenia, to jego wędrówki z aparatem — dokumentujące wizyty w krajach Ameryki Łacińskiej, Stanów Zjednoczonych, cykle fotograficzne poświęcone między innymi Kubie, Meksykowi, Nikaragui, Brazylii, obrazom Europy — mogą być rozpatrywane jako szczególny przypadek mitycznej figury Żyda Wiecznego Tułacza. Tu jest nim człowiek z aparatem. Kultura i tradycja żydowska nie stanowią osi problemowej w twórczości Meyera, nie sposób jednak nie dostrzec, że postawa fotografa jako artysty oraz dokumentalisty rejestrującego odchodzące i przemijające chwile jest naznaczona nakazem pamięci. Oznaczające ów nakaz hebrajskie *zakhor* należy w tym przypadku rozpatrywać w powiązaniu z fotografią jako medium pamięci albo, inaczej rzecz ujmując, fotografią jako zmediatyzowaną pamięcią<sup>1</sup>. Szczególnym przypadkiem takiego rozumienia fotografii jest *I Photograph*

---

<sup>1</sup> Zob. Louis Kaplan, *Pedro Meyer: droga do fotografii cyfrowej*, w: Pedro Meyer, *Prawda i rzeczywistość w fotografii*, tłum. Jacek Mikołajczyk, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2006, s. 26.



to Remember, tutaj już w tytule Meyer wskazuje na podstawowy cel, funkcję oraz istotę fotografowania.

Kwestia pamięci i fotografii była w przeszłości wielokrotnie rozpatrywana, tego dotyczą w dużej mierze klasyczne poświęcone fotografii prace Susan Sontag i Rolanda Barthesa. Tej problematyce poświęcona jest też, niejako pośrednio, książka Marianny Michałowskiej *Obraz utajony*, w której tytułowy obraz — *resp.* fotografia — będąc w ukryciu, jeszcze jako niewidoczny epifenomen dopiero zapowiadający obraz widzialny, ożywa tylko dlatego, że ktoś przechowuje go we wspomnieniu. Pamięć jako repozytorium wspomnień znajduje w fotografii wehikuł do ocalania przeszłości, ale i nieustannego jej przekomponowywania, tak jak czytając po raz kolejny tę samą książkę za każdym razem aktualizuje się ona odmiennie. Fotografia to „obraz znany jedynie temu, kto go przechowuje we wspomnieniu, lecz możliwy do ukazania poprzez szczególny proces przywoływania (a może lepiej byłoby użyć tu sformułowania — «wywoływania», jak wywołuje się fotografię w chemicznych odczynnikach)”<sup>2</sup>.

Warto przy okazji zwrócić uwagę, że przełom cyfrowy w kulturze, w tym także, a może przede wszystkim, w fotografii stawia w zupełnie nowym świetle szereg zagadnień związanych z pamięcią i fotografią, domagając się ponownego przemyślenia wielu problemów. (Z)mediatyzowane wspomnienia, posługujące się fotografią cyfrową jako instrumentem do zapamiętywania, ale i remediowania pamięci, w epoce digitalnej są zarządzane za pośrednictwem baz danych zmagazynowanych w komputerach, telefonach komórkowych, kartach pamięci itd. „Zarządzanie” własną pamięcią to w istocie nieustanne przekomponowywanie naszych baz danych jako magazynów dla „cyfrowych wspomnień” stanowiących nieodłączny atrybut myślenia o przeszłości, kształtowania własnej tożsamości oraz budowania własnej historii. Jej fundamentem stają się cyfrowe rekordy,

---

<sup>2</sup> Marianna Michałowska, *Obraz utajony. Szkice o fotografii i pamięci*, Galeria f5 & Księgarnia Fotograficzna, Kraków 2007, s. 9.

nie tylko rzecz jasna fotograficzne, lecz także tekstowe, filmowe, dźwiękowe<sup>3</sup>.

Twórczość fotograficzną Pedro Meyera bardzo bogato dokumentuje strona internetowa (<http://www.pedromeyer.com>) oraz portal stworzony z jego inicjatywy w roku 1995 ZoneZero (<http://www.zonezero.com>), dedykowany cyfrowej (r)ewolucji w świecie fotografii. Być może zasługi Meyera w propagowaniu nowego medium fotograficznego, jakim jest fotografia cyfrowa, są jego najważniejszym wkładem w przeobrażenia świata fotografii. Konsekwentnie przez lata starał się on propagować narzędzia kreacji digitalnej obrazów fotograficznych, a przy tym, zwłaszcza w redaktorskich edytorialach na łamach ZoneZero, publikował ważne teksty dotyczące możliwości nowego medium. Dwie wskazówki, dwa imperatywy twórcze wytyczały drogi, jakimi poruszał się Meyer. To po pierwsze, przeświadczenie, że tworzenie obrazów jest i w coraz większym stopniu będzie najistotniejszym aspektem naszej ekspresji twórczej i kulturowej; po drugie zaś, wiara w to, że technologie cyfrowe zmieniając się będą dostarczać nam coraz to nowszych i doskonalszych narzędzi, dzięki którym będziemy mogli dzielić się naszymi wrażeniami i obserwacjami.

Jednym z najbardziej niezwykłych pomysłów Meyera jest projekt *Heresies* — tak zatytułowana książka, ale przede wszystkim projekt sieciowy oraz wystawy jego fotografii zorganizowane w kilkudziesięciu muzeach i galeriach w różnych częściach świata (m.in. w Meksyku, Kolumbii, Urugwaju, Stanach Zjednoczonych, Indiach, Chinach, Pakistanie, Singapurze, Australii, Hiszpanii, Chorwacji, we Włoszech, w Słowacji). Genezę tego olbrzymiego przedsięwzięcia datuje się na rok 2002, kiedy Alejandro Castellanos, dyrektor Centro de la Image w Mexico City, zaproponował mu retrospektywną wystawę podsumowującą pięćdziesiąt lat jego pracy. Okazało się jednak, że na wystawie można zaprezentować tylko 120 zdjęć. Jak pisze Meyer: „Wziąłem

---

<sup>3</sup> Na temat „analogowych wspomnień przechowywanych w cyfrowych ramach” zob. José van Dijck, *Zmediatyzowane wspomnienia w epoce cyfrowej*, tłum. Michał Szota, „Kultura Popularna” 2010, nr 1, s. 114–137.

notatnik i zaczęłam wypisywać podstawowe tematy przewijające się w mojej pracy. Wyszło mi około dwudziestu problemów. Szybka kalkulacja pokazała, iż mogę wybrać tylko po sześć zdjęć z każdego tematu. Muszę powiedzieć, że ten prosty rachunek rozpoczął przygodę, która trwała przez następne pięć lat systematycznej pracy, której celem było rozwiązanie tego dylematu<sup>4</sup>. Jak bowiem wybrać spośród 300 tysięcy zarchiwizowanych zdjęć tylko 120 fotografii? W całej swojej karierze Meyer opublikował tylko(?) około 400 zdjęć, to zresztą nie tylko jego problem — zwłaszcza w obecnych czasach — w epoce nadmiaru i konieczności nieprawdopodobnej selekcji materiałów w każdej dziedzinie.

Tak powstał pomysł, by powierzyć rolę kuratorów dwudziestu znawcom przedmiotu, którzy pracując równocześnie stworzyli dwadzieścia trzy galerie tematyczne, eksponowane na stronie internetowej artysty, w każdej zaś z nich opublikowano po kilkadziesiąt zdjęć. W wersji zarówno sieciowej, jak i książkowej każdy z tematów jest opatrzony wprowadzeniem kuratora, oczywiście w wersji sieciowej mogli oni pozwolić sobie na rozbudowane komentarze dotyczące własnych wyborów i ich kryteriów, choć ciągle zadanie to nie było łatwe. Na przykład Martin Lister, znakomity znawca problematyki współczesnej kultury wizualnej, miał za zadanie wybranie około 80 fotografii spośród 28 tysięcy zdjęć wykonanych przez Meyera w kilkunastu krajach europejskich (poczynając od zdjęć wykonanych w roku 1957 roku w Berlinie, aż do fotografii zrobionych w Rosji w roku 2001). Na szczęście jego praca polegała na przeglądzie tylko dwóch dysków zawierających wszystkie zdigitalizowane zdjęcia w postaci cyfrowych skanów fotografii wykonanych onegdaj w sposób tradycyjny, bez konieczności „ręcznego” przeglądania tysięcy fotograficznych odbitek, a także fotografii wykonanych już w technice cyfrowej.

Autoportrety, spektakle, wyobrażenia religijne, Ameryka Łacińska, Stany Zjednoczone, wyobrażona Kuba, Meksyk

---

<sup>4</sup> Pedro Meyer, *Behind the Curtain and the List of Gratuities*, w: tenże, *Here-sies*, Fundación Pedro Meyer, Lunweg Editores, Barcelona, Madrid, México 2008, s. 333.

syk 1968, emigranci, obrazy Europy, portrety, Avandaro 1971, trzęsienia ziemi, prawdy i fikcje, eksploracje obrazu (cyfrowego), podróż do epoki cyfrowej — to tylko część z przewodnich tematów sieciowej galerii, a także wystaw pokazywanych na całym świecie. Wydaje się jednak, że nieprzypadkowo na stronie internetowej artysty jako pierwszy jest eksponowany projekt *I Photograph to Remember*. Zajmuje on w twórczości Meyera miejsce szczególne, to swego rodzaju dzieło przełomowe, łączy ono bowiem niejako dwie epoki: czasy, w których Pedro Meyer posługiwał się tradycyjnym sprzętem fotograficznym, a zatem „okres analogowy” z „okresem cyfrowym”, kiedy nowe technologie kreacji i zapisu stają się znakiem rozpoznawczym dla tego twórcy. On sam zaś jawi się nie tylko jako pionier fotografii cyfrowej, ale także jej wielki propagator i, w pewnym sensie, teoretyk, czego dowodem mogą być liczne teksty zamieszczone przede wszystkim na portalu ZoneZero będącym olbrzymim archiwum i galerią zarazem. Meyer jest nie tylko założycielem, ale i wydawcą, kuratorem oraz dyrektorem jednocześnie. Jeśli weźmiemy pod uwagę, że miesięcznie ta witryna internetowa jest odwiedzana przez ponad pół miliona ludzi, to nie ulega wątpliwości, że można go uznać za jeden z najważniejszych portali poświęconych fotografii w sieci.

„Heretycki” charakter tego przedsięwzięcia, które jest jednocześnie — jak mówi Benjamin Mayer Foulkes — archiwum, wystawą i retrospektywą<sup>5</sup>, bierze się z przekonania, że wszystkie fotografie, bez względu na to, jakimi narzędziami zostały wykonane, czy były poddawane cyfrowym manipulacjom czy też nie, są w takim samym stopniu „prawdziwe”, jak i „nieprawdziwe”. W odniesieniu do tradycyjnego czy też ortodoksyjnego rozumienia dokumentujących własności fotografii, zwłaszcza w jej odmianie *straight*, której reprezentantem przez wiele lat był sam Meyer, może być to traktowane jako zerwanie czy też zmiana podejścia do fundamentalnych kwestii uznawania fotografii za medium dokumentujące rzeczywistość. Dodajmy na marginesie, że idea

<sup>5</sup> Zob. Benjamin Mayer Foulkes, *Black. Sheep. Wizard*, w: Pedro Meyer, *Heresies*, s. 25.

*straight photography* — reprezentowana na przykład przez jej klasycznego przedstawiciela, jakim był Paul Strand, który, z jednej strony, obok Alfreda Stieglitza czy Edwarda Westona, nobilitował fotografię jako medium sztuki, z drugiej zaś uprawiał fotografię „czystą”, pozbawioną jakiegokolwiek ingerencji w procesy optyczno-chemiczne — do dziś ma swoich wyznawców<sup>6</sup>. Są oni przekonani, że to jest właśnie „prawdziwa” fotografia, medium służące zapisowi rzeczywistości, czy też pierwotnemu „pisananiu światłem”, w celu uwidocznienia tego, co jest skrywane przed ludzkim okiem nie uzbrojonym w aparat, będący jego ekstensją, narzędziem wzmacniającym albo umożliwiającym zobaczenie tego, co niewidzialne bądź też niedostrzegalne w natłoku wielu, zbyt wielu obrazów atakujących nas zewsząd.

Już we wcześniejszym projekcie, zatytułowanym *Truths and Fictions: A Journey of Documentary Photography to Digital*, który został najpierw opublikowany jako CD-ROM (w roku 1993), a dwa lata później jako wydawnictwo książkowe<sup>7</sup>, ujawniło się specyficzne podejście Meyera do prawdy fotograficznej. Pierwsze eksperymenty z instrumentarium fotografii digitalnej relatywizowały zagadnienia niegdyś stawiane w ostrej opozycji wobec siebie — prawdy i fikcji. Od momentu pojawiania się Photoshopa, dla niektórych — jak już wspominałem — najważniejszej innowacji w historii fotografii od czasu jej wynalezienia, kwestie, na przykład, decydującego momentu jako wyznacznika estetyki fotograficznej prawdy w fotoreportażu czy fotografii dokumentalnej wyglądają zupełnie inaczej niż kiedyś. Dla samego Meyera zresztą koncepcja Henri Cartier-Bressona zawsze była dyskusyjna, natomiast w epoce — w której fotograficzna postprodukcja rozłożona jest w czasie potrzebnym na rekombinację zdjęcia, jego alternację, przekształcenie — koncepcja decydującego momentu wydaje się całkowicie anachroniczna

---

<sup>6</sup> Por. Maria Anna Potocka, *Fotografia. Ewolucja medium sztuki*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2010, s. 196.

<sup>7</sup> Pedro Meyer, *Truths and Fictions: A Journey of Documentary Photography to Digital*, Aperture, New York 1995.

i nieprzystająca do digitalnych metod tworzenia zdjęć oraz do cyfrowej estetyki.

Jonathan Green, kurator cyklu *Truths and Fictions* w ramach *Heresies*, komentując ów projekt, zwrócił uwagę na interesującą wieloznaczność tego tytułu, zwłaszcza jeśli chodzi o hiszpańską translację: „Hiszpański tytuł *Truths and Fictions*, *Verdades y Ficciones*, uzmysławia mi jeszcze bardziej, że hiszpańskie «y» może również oznaczać włączenie, podczas gdy «&» waloryzuje tylko paralelność”<sup>8</sup>. A zatem nie należy mówić o prawdzie i fikcji, ale o prawdzie w fikcji, co odsyła nas do wielokrotnie już podejmowanych w przeszłości kwestii prawdy w sztuce czy też prawdy (w) fotografii. Pedro Meyer jeszcze w okresie predigitalnym wyrażał swoje zdecydowane poglądy na temat prawdy i kłamstwa w fotografii: „Fotografia jest kłamstwem, które pozwala nam dostrzec prawdę; jest kłamstwem, kiedy wykracza poza proste świadectwo, ale pozwala dostrzec prawdę, ponieważ w twórczy sposób mówi o rzeczywistości, którą rejestruje”<sup>9</sup>. Wypowiedź tę trafnie komentuje Alejandro Castellanos: „Parafrazując dobrze znane stwierdzenie Picassa («Sztuka jest kłamstwem, które pozwala nam dostrzec prawdę»), Meyer wskazał na kluczową zasadę swojego pojmowania fotografii, która pozwala dostrzec rangę zmian, jakie dokonały się w przejściowym okresie lat osiemdziesiątych. W ich rezultacie idea fotograficznego realizmu, która do tej pory funkcjonowała jako paradigmat, wkroczyła w fazę ostatecznego kryzysu”<sup>10</sup>.

*I Photograph to Remember*, powtórzmy to raz jeszcze, jest dziełem przełomowym, sytuującym się na granicy dwóch światów — analogowego i cyfrowego. Jego geneza tkwi w historii rodzinnej, w uzmysłowieniu sobie przez Meyera, że jeśli w swojej wieloletniej praktyce fotografa dokumentującego rozmaite zjawiska współczesnego świata fotografował

<sup>8</sup> Jonathan Green, *Pedro Meyer's Special Theory of Relativity: Truths & Fictions*, [www.pedromeyer.com/galleries/truths/state.html](http://www.pedromeyer.com/galleries/truths/state.html) — 20 czerwca 2011.

<sup>9</sup> Angelo Cosmos, *Conversation with Pedro Meyer*, „Fotoziim” 1986, nr 5, s. 15.

<sup>10</sup> Alejandro Castellanos, *Cyfrowy realizm krytyczny*, w: Pedro Meyer, *Prawda i rzeczywistość...*, s. 90.

właściwie wszystko, co uznał za godne utrwalenia, to byłoby czymś absolutnie niezrozumiałym „wyłączenie” aparatu w momencie choroby i odchodzenia jego rodziców. Będąc w szerokim i głębokim sensie tego słowa fotoreporterem, „człowiekiem-aparatem”, albo „człowiekiem z aparatem”, by posłużyć się Wiertowowską formułą, Pedro Meyer wielokrotnie podkreślał, że postrzega swoją rolę jako kogoś, kto nie rezygnuje z utrwalania wszelkich przejawów rzeczywistości, aparat jest bowiem narzędziem do tego celu właśnie stworzonym. Dlatego dziwiło go pytanie o to, jak mógł fotografować często bardzo intymne, by nie powiedzieć drastyczne, sceny z ostatnich dni życia jego rodziców. „Moje obrazy są śladami mojej percepcji i mojej historii. Zawsze kwestionowałem wszystko: edukację, powinność pamiętania, autorytety. Prawdopodobnie dlatego fotografowałem wszystko. W ważnych momentach intensywnego osobistego żalu, utrwalanie obrazów było dla mnie tylko rodzajem próby zrozumienia później tego, co się właśnie wydarzyło. Owo poczucie siły, którą przekazywał mi mój ojciec trzymając mnie za rękę, będę pamiętał zawsze. Trzymaliśmy się za rękę bardzo długo, a ja w tym samym czasie kontrolowałem aparat fotograficzny, który miałem w drugiej ręce. Często byłem pytany o to, jak mogłem fotografować rodziców będących w takim stanie. A przecież zawsze fotografowałem swoją rodzinę: aparat był nieustannie obecny wśród nas, praktycznie niewidoczny dla naszych oczu”<sup>11</sup>. Dlaczego zatem miałyby go nie być w czasie, kiedy jego śmiertelnie chorzy rodzice odchodzili z tego świata? Czy tabu śmierci, choroby, „nieestetycznego” wyglądu starości miałyby stać się przeszkodą dla fotografa, a przy tym syna, który towarzysząc w tych dniach swoim najbliższym, nie przestawał robić zdjęć? Zapewne to nie imperatyw fotografa-dokumentalisty odgrywał tutaj zasadniczą rolę, a ludzka, po prostu humanistyczna, potrzeba bycia razem, również razem z aparatem jako narzędziem pamięci, który umożliwił teraźniejszości, stojącej się przeszłością, przetrwanie także w przyszłości. Na marginesie tylko można przywołać w tym miejscu film Zbigniewa Li-

<sup>11</sup> Cyt. za: Benjamin Mayer Foulkes, *Black...*, s. 24.

bery *Obrzędy intymne* (1984) przekraczający, wydawałoby się, granice intymności, pokazujący oblicze starości i umierania w sposób wyzywająco naturalistyczny, ale przy tym niezwykle prawdziwy. Tego typu przekraczanie kulturowych tabu wielokrotnie stawało się okazją do prowokacji artystycznych pozbawionych głębszej refleksji nad granicami tego, co może być pokazane i ujawnione za pośrednictwem obrazów. To jednak właśnie w sztuce tego typu sposoby zobrazowania sytuacji granicznych mają możliwość funkcjonowania jako obrazy domagające się uwidocznienia, wyciągnięcia ich na światło dzienne z obszarów na co dzień nieujawnianych, bo wstydliwych, burzących spokój, niepokojących, wprawiających w zakłopotanie, bolesnych.

W roku 1987 Pedro Meyer dowiedział się, że u jego ojca stwierdzono raka i pozostało mu tylko kilka tygodni życia. Postanowił zatem rejestrować te ostatnie dni wykonując czarno-białe fotografie. Niebawem jego matka przeszła wylew i zapadła w śpiączkę. W efekcie w niedługim czasie, najpierw matka, a kilka tygodni po jej śmierci także ojciec umierają. Musiało upłynąć kilka lat nim pogodzony z tym faktem syn postanowił opowiedzieć o ostatnich miesiącach ich życia. By to uczynić stworzył opowieść w postaci multimedialnej diaporamy, w której bardzo istotną rolę odgrywa jego osobista opowieść o ich życiu, towarzysząca ponad 90 fotografiom skomponowanym w około trzydziestominutową narrację audiowizualną. Obrazom i opowieści Meyera towarzyszy także muzyka napisana przez jego syna z pierwszego małżeństwa, Manuela Rochę. Aby jednak można było to przedsięwzięcie sfinalizować i rozpowszechnić, potrzebny był nowy nośnik, jakim w tym czasie stał się CD-ROM. Wykorzystując nowe medium zapisu, artysta w roku 1991 publikuje prawdopodobnie pierwsze w historii tego typu wydawnictwo łączące obraz i dźwięk.

Nie byłoby to możliwe, gdyby nie działalność Boba Steina i firmy Voyager Company, która postanowiła rozpocząć publikację nowatorskich w tamtym czasie CD-ROM-ów. Historia Voyagera rozpoczyna się w roku 1984, kiedy Stein z kilkoma współpracownikami postanowił zająć się transferem



klasycznych filmów na nowy nośnik, jakim była w tamtym czasie płyta laserowa. Gdybyśmy chcieli szukać pionierów dzisiejszych płyt DVD, wydawanych z różnymi dodatkami, uzupełnieniami, trailerami, galeriami obrazów, *making offami* itd. wzbogacającymi „danie główne”, jakim jest film, to niewątpliwie działalność Voyagera można wpisać na listę zasłużonych propagatorów tych praktyk<sup>12</sup>. Pierwszym filmem zrekonstruowanym i wydany na płycie laserowej w roku 1984 był *King Kong* (1933). Płyta laserowa niebawem odeszła w niepamięć, bo to CD-ROM był medium doskonalszym (na bardzo krótko przecież, co miało się wkrótce okazać). Pierwszy multimedialny CD-ROM Voyager opublikował w roku 1989, była to edycja IX Symfonii Ludwiga van Beethovena, na której znalazło się wykonanie Filharmoników Wiedeńskich, partytura utworu i komentarze. Warto przypomnieć kilka innych tytułów opublikowanych w późniejszych latach, stanowiły one bowiem prekursorskie inicjatywy prezentujące różne formy dzieł: od multimedialnych wydań książek (*Society of Mind* Marvinina Minsky’ego 1994, *On Evolution* Stephena Jaya Goulda 1995), przez płytę *The Residents The Freak Show* (1994), czy też projekt muzyczny Mortona Subotnicka *All My Hummingbirds Have Alibis* (1991) po odwołujący się do strategii gier komputerowych performans Laurie Anderson *Puppet Motel* (1995)<sup>13</sup>.

Multimedialny charakter tych wydawnictw w tamtym czasie jawił się jako istotna innowacja, nie tylko dotycząca użycia nowego nośnika do magazynowania i dystrybuowania „starych” treści (filmy, teksty, muzyka), ale jednocześnie dająca możliwość potraktowania go jako zupełnie nowego

---

<sup>12</sup> Na temat roli wydawnictw DVD w zmieniającej się kulturze odbioru, dystrybucji, recyklingu, alternatywnych — wobec tradycyjnych — metod i sposobów uczestnictwa w świecie współczesnej audiowizualności zob. *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, red. Andrzej Gwóźdź, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010 oraz *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, red. Andrzej Gwóźdź, Universitas, Kraków 2010.

<sup>13</sup> Na temat historii Voyager Company, działającej w latach 1984–1997, zob. Jeff Martin, *Voyager Company CD-ROMs: Production History and Preservation Challenges of Commercial Interactive Media*, [http://www.eai.org/resourceguide/preservation/computer/pdf-docs/voyager\\_casestudy.pdf](http://www.eai.org/resourceguide/preservation/computer/pdf-docs/voyager_casestudy.pdf) — 25 lipca 2011.

medium kreacji determinującego rozwój efektów społecznych i kulturowych. W takim duchu — idąc tropem wpływowych prac Raymonda Williamsa<sup>14</sup> — rozpatrywali to zjawisko chociażby Andrew Dewdney i Frank Boyd. Z punktu widzenia wykorzystania strategii multimedialnych generalnie chodzi o konwergencję mediów — o upodobnianie się wcześniejszych mediów do form cyfrowych monitorowych obiektów, co znalazło swój najpełniejszy wyraz teoretyczny w koncepcji remediacji — jako podstawowej strategii i logice rozwoju nowych mediów — przedstawionej przez Jaya Davida Boltera i Richarda Grusina. Dodajmy zresztą, że remediacja wedle tych autorów nie jest wyłącznym atrybutem nowych mediów, albowiem „czynią one dokładnie to samo, co ich poprzednicy: prezentują siebie jako przemodelowane i odnowione wersje innych mediów”<sup>15</sup>. Multimedialne technologie audiowizualne są efektem cyfrowego *processingu* danych. „Cyfrowy skaniny i magazynowanie fotografii, wideo, animacji, stereofonicznego dźwięku i tekstów tworzy warunki dla symultanicznych kombinacji form reprezentacji, które wcześniej były oddzielone od siebie. Dodatkowo, oprócz konwergencji wszystkich wcześniej funkcjonujących oddzielnie mediów na ekranie, obecnie cyfrowe multimedia zakładają wzrastające i różnorodne formy sterowania i kontroli przez użytkownika. Te właśnie aspekty multimedii są obecnie nazywane interaktywnością”<sup>16</sup>.

Pedro Meyer zdawał sobie wówczas sprawę, że nowe medium oferuje mu nowe możliwości w kwestii zastosowania zupełnie innych środków wyrazu fotograficznego, jednocześnie już w tamtym okresie przewidywał pewne komplikacje, które stały się udziałem bardzo szybko wyczerpującego swoje możliwości nośnika i medium zarazem, jakim był CD-

<sup>14</sup> Zob. Raymond Williams, *Television. Technology and Cultural Form*, Routledge, London–New York 2003. Pierwsze wydanie tej klasycznej już dziś publikacji miało miejsce w roku 1974.

<sup>15</sup> Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge MA–London 2000, s. 14–15.

<sup>16</sup> Andrew Dewdney, Frank Boyd, *Television, Computers, Technology and Cultural Form*, w: *The Photographic Image in Digital Culture*, Martin Lister (ed.), Routledge, London–New York 1995, s. 148.

-ROM. Jego historia sama w sobie zasługuje na pogłębioną interpretację i opis, w tym przypadku zwróćmy tylko uwagę, że *I Photograph to Remember* wpisywało się w pionierskie próby dowartościowania tego medium przez eksperymenty z wykorzystaniem go jako nowego środka artystycznej (także fotograficznej) ekspresji. Zresztą nie tylko Meyer zdawał sobie sprawę z pewnej ambiwalencji i kłopotów, jakich przysporzy ten środek dyseminacji dzieł, które w czasach presieciowej dystrybucji cyfrowych (czy też zdigitalizowanych) prac znalazły, wydawałoby się, idealny środek zapisu i dystrybucji. Od początku istnienia CD-ROM-ów dostrzegano bowiem rozmaite ograniczenia i komplikacje wynikające z jego natury.

Michael Punt, teoretyk i praktyk nowych mediów, dostrzegał paradoksalne podobieństwa między losami kina, a ściślej rzecz biorąc filmu jako sposobu utrwalania obrazu rzeczywistości, i CD-ROM-u jako nowego multimedialnego sposobu zapisu danych. Kłopoty tego medium w gruncie rzeczy nie wynikały z technologii, ale od początku błędnie skonceptualizowanej funkcji tego nośnika. To medium obiecujące interaktywność w zasadzie pozostało na etapie śladowej możliwości wcielania jej w życie, niby bardzo łatwe w użyciu, było tylko łatwe w swym wymiarze odczytywania (*read only memory*), ale podobnie jak w przypadku filmu, „pisanie” przy pomocy tego medium jest/było bardzo skomplikowane, dostępne tylko dla wyspecjalizowanych fachowców. To wszystko spowodowało, że poza (ograniczonym) rynkiem muzycznym i pornograficznym CD-ROM nigdy nie zdobył masowej publiczności. Na marginesie dodajmy, że w obszarze sztuki tak naprawdę nigdy CD-ROM nie stał się ważnym nośnikiem nowych treści i form, choć rzecz jasna można byłoby przywoływać tutaj chlubne wyjątki. Takie, jak chociażby seria wydanych przez Zentrum für Kunst und Medientechnologie w Karlsruhe pięciu wydawnictw *artintact* (w latach 1994–1999), na których znalazły się interaktywne projekty tak wybitnych artystów sztuki nowych mediów, jak między innymi Jean-Louis Boissier, Bill Seaman, Ken Feingold, Perry Hoberman, George Legrady, Marinna Gržinić,

Agnes Hegedüs, Mirosław Rogala, Tamás Waliczky, Masaki Fujihata. Potem zresztą wszystkie prace doczekały się reedycji na jednym DVD, natomiast dzisiaj te „zabytkowe” wydania CD-ROM-ów sprawiają najczęściej nie lada kłopoty, gdy chce się je uruchomić we współczesnych napędach zainstalowanych w komputerach jako czytniki nośników optycznych.

Szybko okazało się zatem, że CD-ROM-y właściwie stały się bezużyteczne, co oczywiście było konsekwencją równoległe rozwijającej się rewolucji związanej z ekspansją sieci internetowych, tym samym nośnik ten dołączył do kategorii *Dead Media*, zbioru dziesiątków szybko zapominanych wynalazków medialnych, które zaczął gromadzić swego czasu Bruce Sterling. Dodajmy, że portal *Dead Media Project* (<http://www.deadmedia.org>) przez pewien czas także był *dead*, co być może było tylko zaskakującą, samozwrotną definicją sytuacji, w której nowe wynalazki technologiczne umierają szybciej, aniżeli jesteśmy w stanie wyobrazić sobie ich możliwe przeznaczenie. Obecnie jednak strona ponownie działa. Michael Punt kończy swoje rozważania dotyczące niespełnionych nadziei związanych z CD-ROM-ami odwołując się do obrazowej analogii z sytuacją filmu i kina w początkach jego historii. Otóż tak samo jak system dzierżawy, wymyślony przez Charlesa Pathé, zastąpił bezpośrednią sprzedaż kopii filmowych, tak samo mogłoby się stać w przypadku CD-ROM-ów. Tak przynajmniej widział tę sprawę w roku 1995 Punt<sup>17</sup>. Dziś już wiemy, że co prawda ciągle materialne nośniki egzystują i nie wydaje się, by w najbliższej przyszłości miały całkowicie zniknąć, jednak są zdecydowanie wypierane przez „niematerialne”<sup>18</sup> sposoby gromadzenia danych. Gwałtowny rozwój sieci błyskawicznie zweryfikował konieczność prywatnego magazynowania da-

<sup>17</sup> Michael Punt, *Nowa technologia, stare problemy*, tłum. Edyta Stawowczyk, przekład przejrzał Piotr Zawojski, „Opcje” 1999, nr 4, s. 16–23.

<sup>18</sup> Dodajmy tylko, że wszelkie najnowsze sposoby udostępniania, na przykład muzyki w postaci tzw. „muzyki w chmurze” (iCloud), czyli braku konieczności ściągania plików na dysk własnego odtwarzacza (czym by on nie był), nie mogą całkowicie „zimmaterializować” fizycznych nośników. Bo przecież na jakichś serwerach te pliki muszą być fizycznie zmagazynowane.

nych — dziś kupujemy przede wszystkim informację, jej materialne nośniki przestały odgrywać istotną rolę jako „magazyny” danych.

Sam Pedro Meyer decydując się na przygotowanie *I Photograph to Remember* w postaci multimedialnego CD-ROM-u zdawał sobie sprawę z wielu komplikacji, jakie niesie ze sobą taki pomysł. Próby łączenia obrazów fotograficznych z dźwiękiem i słowem w rozmaitych formach były realizowane właściwie od zawsze, *novum* w tym przypadku miało polegać na tym, że teraz można było tak przygotowany projekt fotoeseju zarejestrować, opublikować i dystrybuować, co stworzyło zupełnie nową sytuację kontaktu artysty z potencjalnymi odbiorcami. Rzecz jasna pojawiło się także pytanie o estetyczny wymiar tego przedsięwzięcia, którego geneza tkwiła przede wszystkim w potrzebie udokumentowania ostatnich dni życia najbliższych. Zmieniające się relacje sfery publicznej i prywatnej, zapoczątkowane przez technologie multimedialne, w przypadku wykorzystania sieci internetowych już wkrótce miały radykalnie zmienić to krótkotrwałe panowanie nośnika CD, ale — jak podkreśla Meyer — istotne było co innego. CD-ROM ze swoimi możliwościami połączenia obrazu i dźwięku przyczynił się do powstania nowych form fotograficznego opowiadania. Odwołując się do tradycji diaporamy czy slideshowu, już wkrótce, to znaczy na początku dwudziestego pierwszego stulecia, zaczęły się rozwijać się zmodyfikowane formy tworzenia opowieści narracyjnych powstałych na bazie wykorzystania fotografii skomponowanych na kształt *moving story-in-photos*, jak trafnie określił to Scott Rosenberg<sup>19</sup>, *digitalne storytelling*, *pictures in motion*, podkasty i wreszcie fotokasty.

Nim jednak doszło do dyseminacji sieciowej tego typu sposobów tworzenia fotograficznych narracji, do dyspozycji fotografów był tylko CD-ROM. Ten nośnik, a zarazem szczególnie medium pozwalające na multimedialne manipulacje, zapowiadał narzędzia, które zdominowały wkrótce procesy

---

<sup>19</sup> Scott Rosenberg, *Altered Image. Pedro Meyer Wants to Undermine Your Trust in Photos*,

<http://www.wordyard.com/dmz/digicult/meyer-8-94.html> — 23 czerwca 2011.

tworzenia obrazów audiowizualnych, takie jak chociażby programy Quick Time, Adobe Flash, Macromedia, Shockwave i wiele innych. CD-ROM niewątpliwie można potraktować jako medium przejściowe, którego krótka kariera przypada na okres zmian, nazwanych przez Meyera czwartą rewolucją w obszarze mediów. Ma ona miejsce w okresie przechodzenia od technologii wideo do internetu (jako specyficznej „technologii definiującej”, by użyć nieco przeformułowanego określenia Jaya Davida Boltera), to w tym okresie rozwija się technologia płyty optycznej jako nośnika zapisu danych i specyficznego medium. Dodajmy, że trzy wcześniejsze rewolucje to przejście od teatru do filmu, od filmu do telewizji oraz od telewizji do wideo<sup>20</sup>.

Na początku lat dziewięćdziesiątych jednym z najbardziej dyskutowanych tematów w świecie fotografii było zagadnienie dotyczące pytania o to, jak szybko CD-ROM-y zastąpią książki prezentujące zdjęcia. Było to tylko odbicie szerszych dyskusji wokół problematyki zastępowania książki przez elektroniczny papier, cyfrowe czytniki książek, gazet itd. Dziś można zweryfikować zarówno pesymistyczne, jak i optymistyczne przepowiednie z tamtych czasów. Dla Pedro Meyera wybór tego nośnika od początku był związany ze świadomością, że wykonane w sposób tradycyjny zdjęcia, następnie zdigitalizowane i zmontowane w rozwijającą się w czasie opowieść, będą prezentowane na monitorze komputera (później także wyświetlacza iPod'a). Ale chyba już wtedy zdawał sobie sprawę z szeregu niedoskonałości CD-ROM-ów: chodziło o wysokie koszty produkcji, kłopoty z dystrybucją (często wydawałoby się banalne, ale istotne — gdzie w sklepie umieścić takie wydawnictwo, obok książek czy raczej w sekcji muzycznych CD?), mała liczba tego typu wydawnictw nie pozwalała na budowanie przyzwyczajzeń odbiorczych, a do tego bardzo szybko okazało się, że poczynione inwestycje mogą okazać się całkowicie nieopłacalne w związku z błyskawicznym rozwojem internetu jako to-

---

<sup>20</sup> Zob. Pedro Meyer by George Mead Moore, „Bomb” 2001, nr 74, <http://bombsite.com/issues/74/articles/2351> — 18 maja 2010.

talnej panbiblioteki, archiwum i przestrzeni dystrybucyjnej zarazem.

Przejście od analogowej formy tradycyjnie wykonanego zdjęcia do zeskanowanego i zapisanego w postaci cyfrowej obrazu było związane z istotną zmianą dyspozytywu, a więc sytuacji odbiorczej widza obrazu monitorowego. To *soft copy*, niematerialny (w odróżnieniu od fizycznie zapisanego na przykład na papierze zdjęcia) obraz wirtualny, który egzystując w postaci pikselowego uniwersum ma całkowicie odmienną naturę od wydrukowanej czy wykonanej na papierze fotograficznym *hard copy* tradycyjnie zrobionego zdjęcia. Powiedzmy też, że w tym przypadku nie mamy do czynienia z fotografią cyfrową, a z obrazem cyfrowym. Tę dystynkcję warto przypomnieć zwłaszcza w kontekście późniejszych praktyk fotograficznych Meyera, który stał się wielkim apologetą i propagatorem fotografii cyfrowej jako nowego medium audiowizualnego. W przypadku *I Photograph to Remember* mamy jednak do czynienia z obrazami cyfrowymi, choć nie z fotografią cyfrową. Z tą mamy do czynienia tylko wówczas, kiedy zdjęcie zostało wykonane i jest magazynowane bez użycia materiałów światłoczułych (błony filmowej) oraz bez konieczności zastosowania procesów fotochemicznych<sup>21</sup>. Te doświadczenia i przemyślenia już niebawem, bo w roku 1995, miały doprowadzić do powołania do życia ZoneZero, platformy, która w pełni zaczęła wykorzystywać wszystkie możliwości, jakie stwarza rozwinięta i zaawansowana struktura sieciowego *site'u*.

Pedro Meyer w szczególnie sposób zwracał uwagę na fakt, że multimedialna forma prezentacji umożliwiała mu posłużenie się własnym głosem, który stanowił niezwykle istotny element konstytuujący specyficzny rodzaj narracji audiowizualnej. Jak mówił: „Narracja, użycie mojego własnego głosu spowodowało olbrzymią różnicę w tym, jak to dzieło było odbierane. To jest szczególnie ważne, ponieważ immanentnym ograniczeniem medium fotograficznego jest brak

<sup>21</sup> Por. Roderick T. McCarvel, *You Won't Believe Your Eyes: Digital Photography as Legal Evidence*, <http://www.seanet.com/~rod/digiphot.html> — 15 lipca 2011.

głosu, obecnie zaś jego obecność zmienia sytuację. Jestem przekonany, że narracja [słowna — przyp. P.Z.] powinna uzupełniać to, co jest obecne w obrazie, dopełniając opowiadaną historię, a jednocześnie nie konkurując z obrazem”<sup>22</sup>. Nagrywanie ścieżki dźwiękowej odbyło się zresztą w dosyć szczególny sposób, przygotowując się bowiem do nagrania właściwego, Pedro Meyer postanowił dokonać prób sprzętu i własnego głosu w swoim salonie, w efekcie to pierwsze podejście, „na żywo”, okazało się jedyne i ostateczne. Emocjonalność i prawda zawarta w głosie Meyera w doskonały sposób spłotła się z narracją wizualną zawartą w fotografiach. Choć sam proces nie był łatwy, jak wspomina Meyer, „opowiadanie tej historii emocjonalnie mnie wykończyło. W końcu był to zapis ostatnich lat życia moich rodziców”<sup>23</sup>. Właściwie wszyscy komentatorzy *I Photograph...* podkreślali niezwykle nastrój, jaki, w połączeniu z bardzo minimalistycznie wykorzystaną muzyką, wytwarza w trakcie oglądania tej realizacji sam tembr głosu fotografa<sup>24</sup>. Jego prywatna historia wystawiona na widok publiczny przybiera postać spowiedzi, w której perspektywa personalna dosłownie dochodzi do głosu. W tym głosie słyszymy cierpienie, ten głos jest gwarantem głębokiej egzystencjalnej prawdy ujawnianej przez to audiowizualne dzieło.

Umiejętność słuchania, także słuchania fotografii, to cecha rzadka, choć obecnie w różny sposób eksperymentuje się w zakresie łączenia dźwięku oraz muzyki z fotografiami. Interesującym tego przykładem może być projekt zatytułowany *dislocation. music for the picture* (2006) wydany przez małą wytwórnię sqrt z inicjatywy jej szefa Łukasza Ciszaka, twórcy poruszającego się w obszarze współczesnej elektroniki, ale też autora interesujących prac fotograficznych. DVD *dislocation* to zbiór dwunastu „pocztówek dźwiękowych”. Kilkunastu wykonawców, między innymi z USA, Kanady, Francji

<sup>22</sup> Pedro Meyer, ... *Some Background Thoughts*, <http://www.pedromeyer.com/galleries/i-photograph/work.html> — 30 czerwca 2011.

<sup>23</sup> Pedro Meyer, *Istota pozostanie ta sama*, w: tenże, *Prawda i rzeczywistość...*, s. 57.

<sup>24</sup> Zob. Mark Haworth-Booth, *Photography and Sound*, <http://zonezero.com/editorial/octubre07/october07.html> — 15 maja 2011.



i Polski, specjalnie stworzyło muzykę do przypadkowo przydzielonej fotografii. Ten nietypowy album fonofotograficzny skłania widza do kontemplacji statycznych obrazów, które uzupełnione ścieżką dźwiękową ożywają w wyobraźni widzów. Taka forma publikacji to tylko kolejny dowód na poszerzające się możliwości łączenia fotografii z dźwiękiem i muzyką.

Projekt Meyera nawiązuje do tradycji diaporamy, czyli spektaklu audiowizualnego wykorzystującego nieruchome obrazy rzutowane na ekran i towarzyszący im dźwięk. Na ścieżkę dźwiękową mogą składać się takie elementy, jak komentarz słowny, muzyka, efekty audialne. Diaporama jest formą hybrydyczną, zawieszoną między nieruchomą fotografią i obrazami w ruchu, czyli filmem. Niegdyś wykorzystywano do projekcji diaporam rzutniki przezroczyste, dziś mogą to być rzutniki multimedialne, ale i w tym przypadku internet zmienił wszystko — w sieci można znaleźć szereg projektów diaporam cyfrowych o bardzo różnej tematyce (mogą one przybierać postać reportażu, ilustracji piosenek, esejów wizualnych, impresji itd.), odbywają się też konkursy i festiwale poświęcone temu gatunkowi twórczości audiowizualnej. Prawdziwy renesans zainteresowania diaporamami, obecnie wykonywanymi cyfrowo to znak naszych czasów. W diaporamie stosuje się takie środki filmowego wyrazu, jak przenikania, ściemnienia, rozjaśnienia, migotanie, najazdy, odjazdy, rekadrowanie. Często chodzi o uzyskanie efektu tzw. „trzeciego obrazu”, który niegdyś był tworzony przez wykorzystanie dwóch lub więcej rzutników, a dziś można go osiągnąć posługując się środkami cyfrowej kreacji. Z większości tych środków korzysta Pedro Meyer, w tym sensie jest to nawiązanie do tradycji diaporamy, choć przetworzonej i dostosowanej do czasów, w których dominują nowe media audiowizualne.

Pamiętać też należy, że dynamiczny rozwój cyfrowych diaporam jest odbiciem szerszych procesów związanych z przemianami współczesnej audiowizualności. Remediacja starych mediów przez nowe media znalazła swoje odzwierciedlenie także w zmieniającym się pojmowaniu istoty ob-

razów, w tym również obrazów fotograficznych. Obecnie coraz częściej są one prezentowane właśnie w postaci ciągów narracyjnych na rozmaitych wyświetlaczach, ekranach i monitorach. Współczesne fotokasty coraz częściej integrują zdjęcia, czyli obrazy nieruchome, z filmami wykonanymi przy pomocy aparatów cyfrowych wyposażonych w tę funkcję. Fotokasty są zatem prawdziwie multimedialnymi dziełami, w których zależności między obrazem nieruchomym i ruchomym, tekstem (mówionym albo pojawiającym się w postaci napisów), muzyką i dźwiękiem są na nowo definiowane, a wszystko to w oparciu o możliwość permanentnego transkodowania zapisanych w postaci cyfrowej danych<sup>25</sup>.

*I Photograph to Remember* odwołuje się także do formy digitalnej *storytelling*, choć, jak już wcześniej zaznaczyłem, cyfrowy charakter tego dzieła wynika z digitalizacji analogowych zdjęć. Ten rodzaj opowiadania przybiera postać multimedialną z racji wzbogacenia statycznych obrazów przez głos narratora i towarzyszącą zdjęciom muzykę. Obecnie ta forma znalazła dla siebie idealne miejsce, jakim jest internet, do którego trafił także ten projekt jako ważny element zamieszczonych w sieci prac Meyera. W tej wersji odbiorca może w sposób ciągły oglądać całe dzieło, ale może też przeskakiwać do kolejnych zdjęć lub cofać się, choć wydaje się, że najważniejsza dla oglądającego jest sytuacja, gdy percypuje tę multimedialną diaporamę jak film. Skojarzenie z projekcją filmową wydaje się oczywiste, choć można też powiedzieć, że jest to szczególny rodzaj „podróży do kresu filmu”<sup>26</sup>. Uruchomienie nieruchomych obrazów fotograficznych w celu zbudowania dramaturgicznej opowieści bardzo silnie nacechowanej osobistym doświadczeniem to istota multimedialnego *storytellingu* odwołującego się do tradycyjnych opowieści oralnych. Cyfrowe narzędzia spotykają się w tym przypadku z klasyczną sztuką opowiadania, jednocześnie monitor komputera (czy też iPod) jest bardziej sceną

<sup>25</sup> Zob. Ilka Stelmah, *Ruchome — nieruchome*, „Biuletyn Fotograficzny Świat Obrazu” 2009, nr 3, s. 19–21.

<sup>26</sup> To określenie Laxmana Gani. Zob. Laxman Gani, *Studio (Un)truth. Photographer Pedro Meyer Journeys to Film's End*, <http://www.austinchronicle.com/screens/1995-11-24/530159> — 16 kwietnia 2011.

niż ekranem. Wzajemne uwikłania fotografii i filmu, ale też kwestie montażu jako środka wyrazu typowego dla filmu, wielokrotnie powracające przede wszystkim w teorii kina, znajdują tutaj ciekawy wyraz.

Trafnie charakteryzuje to Alejandro Castellanos: „Meyer zdefiniował na nowo jedną z decydujących dla sztuki XX wieku technik: montaż. Dzięki montażowi zdjęcia Meyera analizuje się w powiązaniu z filmem. Jego cyfrowe metody pracy odwracają pojęcie filmu jako «obrazów w ruchu», definiując na nowo fotografię jako «nieruchomy film», proces, który — jak pamięć — wydobywa z mnogości wizualnych obrazów istotę, ujmując ją w pojedynczym, paradygmatycznym obrazie”<sup>27</sup>. To najlepsza charakterystyka remediacji, jaka dokonuje się w *I Photograph to Remember*.

Jeśli zgodzimy się z tezą, że na dobrą sprawę każde zdjęcie jest w pewnym sensie zapisem historycznym (bo utrwala ulotną i niepowtarzalną chwilę), to historia znajduje w fotografii właściwe medium, przez które może się wypowiadać. I to zarówno Historia, jak i niepoliczalne historie osadzone w przeszłości, a także będące dla niej naturalnym obszarem ujawnień. Sztuka opowiadania historii — prawdziwych i nieprawdziwych — to niezwykły dar, ale i umiejętność poruszania się w pewnych historycznie ukształtowanych i, w gruncie rzeczy, niewiele zmieniających się paradygmatycznych wzorcach. To umiejętność zaciekawienia słuchacza/widza, spowodowania, że zawierzy on przede wszystkim temu, kto *opowiada*. Być może nikt lepiej tego nie przedstawił niż Wayne Wang w filmie *Dym* (1994). Kiedy jego bohater Auggie Wren (grany przez Harveya Keitela) opowiada Paulowi Benjaminsonowi (granemu przez Williama Hurta) historię, która wydarzyła się onegdaj i, przypadkowo, odmieniła jego życie, nie mamy pewności, czy jest ona prawdziwa. Znaleziony na ulicy portfel drobnego złodziejaszka z jego trafiki doprowadził go do mieszkania babci tego ostatniego, z którego zabrał aparat fotograficzny. To zaś zapoczątkowało realizację życiowego projektu Auggiego, polegającego na codziennym wykonywaniu zdjęcia w tym samym miejscu, na skrzyżowaniu 3 Ulicy

<sup>27</sup> Alejandro Castellanos, *Cyfrowy realizm...*, s. 104.

z 7 Aleją nowojorskiego Brooklynu, gdzie mieści się sklep bohatera. Nie to jest jednak najważniejsze. Pisarz Paul zachwycony maestrią Auggiego wypowiada bardzo znamienne słowa: „Żeby opowiedzieć dobrą historię, trzeba wiedzieć, jak trącić wszystkie właściwe struny. Muszę przyznać, że należysz do grona mistrzów”<sup>28</sup>. Historie prawdziwe mogą brzmieć jak fikcje, fikcja, nie udająca, że nie jest fikcją, może wyrazić po stokroć lepiej prawdę, ale by to mogło się zdarzyć jest potrzebna znajomość pewnych reguł dobrze skonstruowanej opowieści.

*Storytelling* to właśnie świadomość zasad i reguł rządzących dobrym opowiadaniem i nieistotne jest w tym przypadku, czy mamy do czynienia z tradycyjną opowieścią oralną, czy też jej digitalną formą. To zresztą też ma znaczenie drugorzędne także w przypadku *I Photograph to Remember*, które „nie jest cyfrową produkcją, a raczej cyfrowym środkiem wyrazu”<sup>29</sup>. Sztuka opowiadania nie zawsze musi przybierać w ostateczności kształt wypowiedzi artystycznej zdominowanej przez funkcję estetyczną. Najczęściej chodzi o ten rodzaj ekspresji, która jest ukierunkowana na prezentację prawdziwych zdarzeń istotnych dla tego, kto snuje opowieść (*storyteller*) istotną przede wszystkim z punktu widzenia jego doświadczeń i przeżyć, ale i taką, która może stać się pouczająca dla innych, może ich wzruszyć, skłonić do przemyśleń. Funkcje opowieści digitalnych mogą być rozmaite, obecnie ten sposób odwoływania się do przeszłości często jest wykorzystywany na przykład w edukacji<sup>30</sup>. W tym przypadku istotna jest motywacja samego fotografa przeistaczającego

<sup>28</sup> Piszę o tym obszerniej w innym miejscu. Zob. Piotr Zawojcki, *Wielkie filmy przełomu wieków. Subiektywny przewodnik*, Rabid, Kraków 2007, s. 33–42.

<sup>29</sup> Jonathan Green, *The Art of Storytelling: Pedro Meyer's «I Photograph to Remember»*, <http://www.pedromeyer.com/galleries/i-photograph/state.html> — 20 sierpnia 2011.

<sup>30</sup> Center for Digital Storytelling (CDS) jest dobrym źródłem informacji na temat tego, jak i do czego mogą być wykorzystywane multimedialne sposoby tworzenia opowieści — od celów edukacyjnych przez sposoby budowania i promocji określonych marek towarowych do politycznego marketingu narracyjnego. Zob. <http://www.storycenter.org> — 11 stycznia 2011.

się w kogoś, kto opowiada swoją (i swojej rodziny) historię, co jest potwierdzeniem jego prawa do przedstawiania innych (historii). „Jako fotograf — mówi Meyer — który umieścił przed obiektywem swojego aparatu wielu obcych ludzi, czułem, że jeśli nie będę potrafił uchwycić obrazów z mojego świata, to nie będę miał też prawa do fotografowania świata innych ludzi”<sup>31</sup>.

*I Photograph to Remember* jest przykładem wykorzystania fotografii jako dokumentu historycznego, ale pracę tę jednocześnie można rozpatrywać w kontekście strategii artystycznych. Pedro Meyer rozpoczął swoją działalność fotograficzną od prac dokumentalnych, w których bezemocjonalność miała służyć obiektywizującemu zapisowi rzeczywistości. W latach dziewięćdziesiątych, kiedy Meyer w coraz większym stopniu zaczyna korzystać z technologii cyfrowych i odchodzi od fotografii reporterskiej, można z kolei zauważyć swoiste nawiązanie do stylu, czy też estetyki, *deadpan*<sup>32</sup>, bliskiej niegdyś Meyerowi. On sam w tym czasie zaczyna tworzyć digitalne kompozycje opierające się na zdobyczach cyfrowego instrumentarium, choć już wcześniej można było dostrzec w jego pracach skłonności do tworzeniach, nawet w ramach jednego zdjęcia, specyficznych, złożonych opowieści.

Cyfrowe alternacje<sup>33</sup> tylko pogłębiły te tendencje, czego modelowym przykładem może być jedna z najbardziej znanych prac fotografa *The Meyers* (1940/2000). Owo podwój-

<sup>31</sup> Cyt. za: Charles Williams, *Historical Photographs and Multimedia Storytelling*, <http://homepage.mac.com/williamszone/dostal/research/historical.html> — 29 kwietnia 2011.

<sup>32</sup> Na temat estetyki *deadpan* zob. Charlotte Cotton, *The Photography as Contemporary Art*, Thames & Hudson, London 2004, s. 81–114.

<sup>33</sup> Meyer nie używa określenia „manipulacja” w odniesieniu do fotografii cyfrowej, z kolei pojęcie „fotomontażu”, stosowane w przypadku tradycyjnej fotografii, odsyła nas dosyć jednoznacznie do praktyk „wycinania i wklejania” (choć niegdyś technika *cut and paste* wyglądała inaczej niż obecnie w czasach komputera, który zastąpił ciemnię fotograficzną). Alternacja oznacza zatem możliwość różnorodnej transformacji obrazu, w której technika wycinania i wklejania stanowi tylko jeden z elementów kreacji fotografii cyfrowej. Por. Pedro Meyer, *Traditional Photography vs. Digital Photography*, <http://www.zonezero.com/editorial/marzo01/march.html> — 06 czerwca 2011.

ne datowanie to swoisty patent artysty, który w ten sposób informuje widzów, że dana fotografia została, na przykład, wykonana w roku 1940, a później cyfrowo przetworzona w roku 2000. Choć w tym konkretnym przypadku nie chodziło tylko o przetworzenie, co raczej o stworzenie fotografii z dwóch zdjęć wykonanych w odstępie ponad półwiecza. Obraz ten przedstawia „ojców i synów”: z prawej strony widać Pedro Meyera, który stoi przed swoim ojcem Ernestem, z lewej strony w takiej samej pozycji zostali sfotografowani Pedro i jego synek, pięcioletni Julio. Tak jak fotografię Pedro i Ernesta wykonała mama i żona tych pierwszych — Riesel, to drugie zdjęcie wykonała także mama i żona, ale tych drugich — Trisha. Zdjęcie to daje szereg możliwości interpretacyjnych, skłania przy tym do refleksji nad naturą fotografii cyfrowej jako nowego medium obrazowego, dzięki któremu możemy tworzyć przedziwne relacje czasowe, na nowo spoglądać na przeszłość i teraźniejszość, czy też przeszłość w teraźniejszości. Tak komentuje to zdjęcie sam Meyer: „Równie dobrze mogę być na nim ojcem mojego ojca; różnica wieku między nami pozwala na takie podejście. W tym przypadku stałbym się własnym dziadkiem i pradziadkiem mojego małego Julia. W zdjęciu tym tkwi również inna konfiguracja: Julio i ja jako bracia. Kiedy patrzymy na fotografię, Julio pojawia się w jeszcze innym powtórzeniu, a mianowicie zdjęcie zostało zrobione zarówno przez jego matkę, jak i przez matkę jego ojca. To, co rozważamy, opiera się na wyrastającym spomiędzy pokoleń kontinuum życia, tyle że w późnych latach urodził mi się syn, czas nie występuje tu więc w zwykłej linearnej postaci [...]. Nigdy wcześniej nie byliśmy w stanie kreślić tego rodzaju wizualnych wyobrażeń w tak prosty sposób”<sup>34</sup>.

*I Photograph to Remember* również mierzy się z czasem, ale w inny sposób: utrwalone na zdjęciach ostatnie miesiące, tygodnie i wreszcie dni życia rodziców Pedro Meyera są zapisem, dokumentem, dowodem na obecność przeszłości w teraźniejszości. Ciąg fotografii układa się w opowieść odwołującą się także do ich wcześniejszego życia, ale do-

<sup>34</sup> Pedro Meyer, *Album rodzinny*, w: tenże, *Prawda i rzeczywistość...*, s. 182–183.

minuje nastrój bolesnego pogodzenia się z nieuchronnością śmierci. Czarno-białe fotografie są prezentowane w różnych formatach i są rozmaicie kadrowane (od ujęć wertykalnych do szerokich, panoramicznych ujęć), są też powolne odjazdy i zbliżenia zwłaszcza na twarze i ręce starych ludzi. Zdjęcia ze szpitala, zdjęcia ojca w toalecie czy też fotografie przedstawiające matkę po wylewie, z ogoloną głową, cierpiącą a jednocześnie w jakiś sposób starającą się dobrze wyglądać (bo przecież ma świadomość, że jest fotografowana) wcale nie wywołują zażenowania u oglądających. Raczej coś na kształt współprzeżywania sytuacji intymnych publicznie. Wiemy, że każdy z nas kiedyś znajdzie się w podobnej sytuacji. Jednocześnie mamy świadomość, że to forma unieśmiertelnienia rodziców przez syna, uhonorowanie ich życia (i śmierci), oddanie hołdu, funeralna zaduma, żal, a jednocześnie rodzaj ostatniej, synowskiej posługi.

Początkowo zresztą, w trakcie wykonywania tych fotografii, Meyer nie myślał, że kiedyś staną się one własnością publiczną, przestaną odnosić się wyłącznie do jego rodziców, ale będą rodzajem uniwersalnej opowieści o odchodzeniu, starości, śmierci. Będą ważne dla niego, ale też dla jego syna Julia, którego wtedy jeszcze nie było na świecie. Dziadkowie nie mieli możliwości zobaczenia go, ale wnuk odkrywa ich istnienie wiele lat po ich śmierci. Pedro Meyer rozmyślając nad motywami, jakie skłoniły go do opublikowania tych prywatnych fotografii przywołuje stwierdzenie Jeana Cocteau, że: „Fotografia jest tylko sposobem zabijania śmierci”<sup>35</sup>. Ja dodałbym do tego motto użyte przez François Soulagesa w jego książce *Estetyka fotografii*: „Pozostał nam tylko jeden sposób na śmierć: uprawiać sztukę, zanim nadejdzie”<sup>36</sup>. Te słowa René Chara odsyłają do możliwości innego odczytania także *I Remember to Photograph*. W tym przypadku prywatne przeżycie stało się osnową dla powstania dzieła, które będąc osadzonym w jednostkowej historii, wspólnej przecież wszystkim przeżywającym takie chwile, uniwersalizuje się

<sup>35</sup> Pedro Meyer, ...*Some Backgrounds*...

<sup>36</sup> François Soulages, *Estetyka fotografii. Strata i zysk*, tłum. Beata Mytych-Forajter, Waław Forajter, Universitas, Kraków 2007, s. 5.

za sprawą nadania mu kształtu i formy wypowiedzi estetycznej. Przejście od zapisu konkretnych zdarzeń do opowieści o naturze życia, które musi być zwieńczone śmiercią naszych bliskich, uwzniośla tę audiowizualną narrację. Dokonuje się to za sprawą dyskretnych zabiegów artystycznych. Meyer „uprawia sztukę” po to, by śmierć nie tylko oswoić, ale przede wszystkim, by nadać jej sens.

Ostatnia słowa opowieści Pedro Meyera towarzyszącej obrazom jego rodziców zawiniętych w śmiertelne całuny przywołują zdziwienie jego matki, kiedy ta pytała: „Dlaczego nie mogliśmy być ze sobą tak blisko przez całe nasze życie?” Być może fotografia — w tym przypadku fotografia jako nieruchomy film, wywołujący pamięć o przeszłości, a właściwie będący pamięcią, wskrzeszeniem przeszłości po to, by była ciągle obecna w teraźniejszości — to jedyne medium, które zatrzymując ulotne chwile jednocześnie przenosi je w wymiar pozaczasowy. To było, to jest, to będzie...



## Poezja kamerą (za)pisana: od WOJaCZKA do KrwiPoety i Szklanych ust Lecha Majewskiego

Retrospektywna prezentacja twórczości filmowej Lecha Majewskiego w Museum of Modern Art w Nowym Jorku w maju 2006 roku była bez wątpienia bardzo istotnym wydarzeniem na artystycznej drodze artysty. W trakcie zorganizowanego przez The Department of Film and Media MoMA *Conjuring the Moving Image* (taki tytuł nadano pokazowi) nie zaprezentowano wszystkich dzieł filmowych Majewskiego, zabrakło bowiem *Zwiastowania* (1978), *Lotu świerkowej gęsi* (1986) i *Więźnia z Rio* (1988), co można by szerzej skomentować. O ile brak pracy dyplomowej, jaką było *Zwiastowanie* wchodzące w skład dwunowelowej produkcji zatytułowanej *Zapowiedź ciszy* (reżyserem drugiego filmu zatytułowanego *Dom* był Krzysztof Sowiński), można tłumaczyć tym, że za faktyczny debiut fabularny reżysera należy uznać *Rycerza* (1980), to nieobecność w zestawie *Lotu...* i *Więźnia...* jest zastanawiająca bez względu na to, kto podjął taką decyzję — sam artysta czy kurator, Laurence Kardish. W istocie bowiem kilkuletni epizod Majewskiego związany z realizacją dwóch „amerykańskich” (nie tylko dosłownie) filmów, choć czasem reinterpretowanych przez samego twórcę, starającego się wydobywać z nich nie do końca oczywiste sensy — należy uznać raczej za rodzaj niezbędego doświadczenia owocującego wyklarowaniem się pewnego programu, któremu Majewski pozostaje wierny do dziś. Mówiąc najprościej: ten program, niezapisany w formie jakiegoś manifestu, ale konsekwentnie realizowany przez ostatnich około dwudziestu lat, to bycie artystą, robienie sztuki, nieuleganie żadnym

pokusom rynku, komercji, niewsłuchiwanie się w głos krytyki po to, by ją zadowalać, ale też nieschlebianie widzom, bo, jak to ujął artysta w jednym z wywiadów, „nie każdemu widzowi warto się kłaniać”<sup>1</sup>.

W MoMA pokazano zatem *Rycerza*, *Ewangelię według Harry’ego* (1992), *Basquiata* Juliana Schnabela (1996), *Pokój saren* (1997), *WOjaCZKA* (1999), *Angelusa* (2000), *Ogród rozkoszy ziemskich* (2004) i premierową instalację wideo *KrewPoety* (2006). Właśnie tę ostatnią realizację potraktuję jako swoiste centrum moich rozważań, od którego podejmę wędrówkę w paru kierunkach, po kilku rozwidlających się — jak u Borgesa — ścieżkach, a zatem odwołać się to tej samej metafory, do której odnosi się często sam Lech Majewski, mówiąc o zaprezentowanej na tej retrospektywie po raz pierwszy instalacji.

Instalacja powstała na zamówienie Kardisha, który chciał, by prezentacja sztuki polskiego artysty w nowojorskim muzeum miała szczególnie charakter, tym bardziej że w roku 2005 odbyły się już retrospektywy Majewskiego w Londynie i w Buenos Aires oraz w Mar del Plata. Samą obecność jednego z najmłodszych w historii filmowców wyróżnionych retrospektywą w tym muzeum z jednej strony, można byłoby potraktować jako zwieńczenie pewnego etapu działalności artysty, z drugiej zaś, już dziś można powiedzieć, że ta wystawa spowodowała zdecydowane zwiększenie zainteresowania sztuką Majewskiego na świecie. Retrospektywa wędrowała potem przez Stany Zjednoczone i Kanadę (Boulder, Chicago — Art Institute of Chicago, Berkeley, Waszyngton — National Gallery of Art, Vancouver), instalacja prezentowana była na Berlinale 2007 i weneckim Biennale w roku 2007 oraz na Festiwalu Filmowym w Locarno w tym samym roku. Co więcej, choć może to zabrzmieć jak paradoks, prace Majewskiego są pokazywane w różnych miejscach w Polsce, co stanowi swoisty precedens, jeśli nie liczyć wcześniejszej obecności prac Majewskiego w katowickim Biurze Wystaw Artystycznych (1998) i pokazu *Pokoju saren* oraz *Wypadku*

---

<sup>1</sup> Paweł Marczewski, *Siła outsiderów — mówi Lech Majewski*, <http://www.filmweb.pl> — 15 maja 2007.

(1998) w Cieszynie na festiwalu Era Nowe Horyzonty (2005) jako instalacji, na pętli. Kraków, Warszawa, Gdynia, Gorzów Wielkopolski, Tarnów, Katowice, Łódź, Szczecin, Wrocław — to miejsca, w których prezentowana była (w różnej zresztą formie) *KrewPoety*.

Lech Majewski wypowiadając się za pomocą różnych mediów, będąc artystą niezwykle wszechstronnym, który jak nomada przemierza świat, tworząc w różnych miejscach, jednocześnie jest bardzo silnie przywiązany do swojej „małej ojczyzny”, katowickiej Koszutki, jest także „nomadą medialnym”, stale wędrującym między różnymi mediami<sup>2</sup>. Ostatnie jego realizacje można jednak uznać za rodzaj pewnej syntezy dotychczasowych działań, eksperymentów, poszukiwań i odkryć najważniejszej dla niego formy wypowiedzi. Jednocześnie jest to swoisty powrót do początków, do okresu formowania się wrażliwości artystycznej i estetycznej młodego artysty, kiedy najważniejsze były dwa światy: malarstwa i poezji. Do dziś Majewski powtarza nieustannie, że mimo iż na świecie jest znany przede wszystkim jako filmowiec, twórca operowy i teatralny (a przecież dodać do tego należałoby prozę, eseistykę, scenografię, operatorstwo, muzykę, scenopisarstwo, działania performerskie, produkcję filmową), to jednak on sam czuje się przede wszystkim malarzem i poetą. I choć w pewnej chwili miał poczucie, że niejako zdradził te dziedziny wypowiedzi na rzecz kina, to ostatnie realizacje mogą dowodzić, że zataczając ogromne koło dziś jest bliżej swoich korzeni niż w jakimkolwiek innym momencie swojej wędrówki artystycznej. Ale by tak się mogło stać, wiele musiało się wydarzyć, nie tylko w indywidualnych doświadczeniach artysty, ale też w świecie go otaczającym, w świecie mediów i nowych technologii, które

---

<sup>2</sup> Na ten temat pisałem w innym miejscu. Zob. Piotr Zawojski, *Nomadą ze stałym adresem — Lech Majewski*, „Postscriptum” 2003, nr 1–2, s. 88–97. Zob. też: tenże, *Stąd do świata (i z powrotem). O drodze artystycznej Lecha Majewskiego*, „Opcje” 2011, nr 3, s. 50–53 oraz tenże, *Transmedialna podróż przez świat sztuki Lecha Majewskiego*, w: *Miasto w filmie. Film w mieście. Katalog II Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Regiofun*, Agnieszka Skrzelowska (red.), Instytucja Filmowa „Silesia-Film”, Katowice 2011, s. 101–106.

dały Majewskiemu narzędzia, za pomocą których może tworzyć dzieła nazywane przez niego „wizualnymi poematami”.

Prace te są realizowane za pomocą cyfrowego sprzętu wideo, który pozwala zredukować maszynę produkcyjną związaną z tradycyjnym procesem tworzenia ruchomych obrazów do małego zespołu ludzi. Marzenie o kamerze-piórze, kamerze-pędzlu — wyrażane w różnej formie i przez różnych artystów oraz teoretyków — staje się faktem. Konsekwencją cyfrowego przełomu w sztuce ruchomego obrazu jest odejście od podstawowego paradygmatu kina, jakim było zapisywanie widzialnej rzeczywistości. Mimetyczna czy jak kto woli realistyczna funkcja kina jako medium utrwalającego świat zewnętrzny, dokumentującego jego fizyczne przejawy była wynikiem specyficznego reżimu widzialności wypracowanego i pielęgnowanego przez dwudziestowieczny model kina. Obecnie przestaje on obowiązywać. W wielkim skrócie proces ten przedstawia Lev Manovich, mówiąc: „To już nie kino-oko, lecz kino-pędzel”<sup>3</sup>. Wracamy do alternatywnych sposobów pojmowania kina, nie tylko jako wehikułu dla fabuł, maszyny narracyjnej zdominowanej przez opowiadanie fabularnych historii aktorskich, w istocie udających, że mówią o prawdziwym świecie.

Lech Majewski, tak bardzo przywiązany do tradycji, a jednocześnie w jakiś sposób zawsze będący twórcą awangardowym<sup>4</sup>, wpisuje się swoimi ostatnimi pracami w samo centrum poszukiwań nowego sposobu użycia „maszyn widzialności”, tyle że w jego i, rzecz jasna, nie tylko jego wypadku nie chodzi o sfotografowanie świata zewnętrznego, ale o sfotografowanie i wizualizację świata wewnętrznego, duchowego, uchwycenie tego, co pozostaje niezwykle trudne — jeśli w ogóle możliwe — do wyrażenia. Ten projekt

<sup>3</sup> Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 444.

<sup>4</sup> Używam tego określenia bez precyzyjnych konotacji historycznych czy teoretycznych, raczej rozumiem je tutaj jako swoistą postawę niezgody na dominujące trendy i tendencje w sztuce. Sam artysta ma tego świadomość mówiąc: „Paradoks mojej sytuacji polega na tym, że pomimo głębokiej miłości do starej sztuki jestem traktowany jako przedstawiciel awangardy”. Paweł Marczewski, *Siła outsiderów...*

w gruncie rzeczy jest działaniem w obszarze metafizyki, choć (i nie ma w tym żadnej sprzeczności) by go realizować, potrzebna jest nowoczesna technologia jako narzędzie strategii metafizycznych. Nieprzypadkowo zatem mamy *Metafizykę. Powieść* (2002)<sup>5</sup>, można by powiedzieć, że to dosyć bezczelne albo inaczej — prowokacyjne użycie cudzego tytułu. Owego podtytułu zaś miało nie być, jego obecność to rodzaj pewnego kompromisu wynikającego z żądania wydawnictwa, które uznało, że sama „metafizyka” może być jeszcze bardziej kontrowersyjna. Ale poza wszelkimi innymi kontekstami trzeba przypomnieć, że wątek poznania/pozdawania rzeczywistości/sztuki obecny w powieści jest związany z medytacją nad szeroko pojętą widzialnością/niewidzialnością tego, co przedstawiane. I nie chodzi tu tylko o *Ogród rozkoszy ziemskiej* Hieronima Boscha, który jest obiektem badań naukowych Bei. Pierwsze słowa powieści brzmią „Cóż znaczy, że ktoś istnieje?”<sup>6</sup> i mogłyby być wyjęte z traktatu Arystotelesa, ale warto zwrócić uwagę na nieco inny trop. W *Metafizyce* Arystotelesowskiej poznanie jest silnie powiązane z widzeniem, dodajmy zresztą, że podobnie jest z teorią, o czym się zapomina, a przecież teoria w swym źródłowym sensie to nie tylko kontemplacja oraz rozważanie, ale i oglądanie, przyglądanie się. „Wszyscy ludzie z natury dążą do poznania, czego dowodem jest ich umiłowanie zmysłów [...], a zwłaszcza ponad wszystkie inne [...] wzroku. [...] Przyczyną zaś jest to, że ze wszystkich zmysłów wzrok w najwyższym stopniu umożliwia nam poznanie i ujawnia wiele różnic”<sup>7</sup>. Przywołuję te słowa, bo wątek różnych sposobów poznawania rzeczywistości oraz stosunku słowa do obrazu i *vice versa* powróci jeszcze w tych rozważaniach.

*Metafizyka* Majewskiego stanie się punktem wyjścia do filmowej wersji (to chyba właściwe określenie, bo trudno mówić w tym wypadku o adaptacji czy ekranizacji powieści) historii Luisa i Bei, w filmie zapożyczających imiona od gra-

<sup>5</sup> Zob. Lech Majewski, *Metafizyka. Powieść*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2002.

<sup>6</sup> Tamże, s. 5.

<sup>7</sup> Arystoteles, *Metafizyka*, tłum., wstęp, koment. i skorowidz Kazimierz Leśniak, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1984, s. 3.

jących te postaci aktorów: Chrisa (Nightingale'a) i Claudine (Spiteri), z tytułowanej *Ogród rozkoszy ziemskich* (2004). Film został w całości zrealizowany przy użyciu kamery cyfrowej, której operatorem był sam Lech Majewski, często zresztą oddający ją w ręce aktorów. Twórca, współpracując z wenecką firmą Mestiere Cinema, znalazł się w dziwnej sytuacji, firma bowiem współprodukując w tym samym czasie kolejną część *Gwiezdných wojen* George'a Lucasa dysponowała supernowoczesnym sprzętem zdjęciowym i chciała, by korzystał z niego polski twórca. Ale on sam już w tym czasie doskonale zrozumiał siłę, jaka może płynąć z wykorzystania małej, amatorskiej w gruncie rzeczy kamery cyfrowej. Majewski zaczyna używać terminu „neorealizm cyfrowy”, trafnie oddającego sytuację, jaka wytworzyła się wraz z pojawieniem się nowej technologii. To spełnienie pewnego odwiecznego marzenia filmowców, o którym już wspominałem — zminimalizować ekipę, uczynić z kamery równorzędnego partnera bohaterów, zbliżyć się do nich tak blisko, jak to tylko możliwe, a przecież nie można podejść do nich bliżej niż wtedy, kiedy daje im się kamerę do ręki.

Za tym gestem kryje się zupełnie nowe podejście do filmowej materii — reżyser dobrowolnie rezygnuje ze swych demiurgicznych przywilejów w imię osiągnięcia takiego stanu intymności, w którym widz nie jest oddzielony od bohaterów przegrodą ekranu, który poza tym, że nam coś odsłania — zawsze jednocześnie stanowi zasłonę<sup>8</sup>. Dla Majewskiego technologia nigdy nie stanowiła jakiegoś szczególnego obszaru, na którym koncentrowałaby się jego uwaga, właściwie zawsze była traktowana instrumentalnie. Ciekawe, że do podobnych wniosków w zakresie nowych możliwości two-

<sup>8</sup> Tę decyzję „oddania kamery” jako środka reżysersko-operatorskiej dominacji można interpretować też tak: „Taki gest w sztuce filmowej nigdy nie jest niewinny, ani przezroczysty [...]. Sądzę, że w *Ogrodzie*... akt wycofania się twórcy pełni funkcję podwójną. Symbolicznie zacieśnia intymną przestrzeń między kochankami. A co istotniejsze — jest manifestacją postawy (i jednocześnie metody): Majewski, autor przemyślanych, dopiętych realizacji, uważa się przede wszystkim za... medium; nie narzuca się rzeczywistości, ale pozwala jej się otworzyć, pozostając z nią w symbiozie”. Magda Lebecka, *Cyfrowa alchemia. „Atlas Sztuki” 19. Lech Majewski, «Krew-Poety»*, Łódź 2006, b.p.

rzenia dochodzi artysta, który nieustannie z technologią się boryka, dla którego stanowi ona wyzwanie i który stale ją doskonalą: Zbigniew Rybczyński. Te różnice nie mają jednak znaczenia w generalnym koncepcie, polegającym na maksymalnym ograniczeniu ekipy, odejściu od wielkich produkcji. „Chcę stworzyć taką grupę — po prawej grafika komputerowa, po lewej dźwięk oraz muzyka, a przede mną aktorzy i wszyscy razem nad tym pracujemy. Wyobrażam sobie pracę w zespole, który musi być mały, dlatego zrobiłem tyle tych odkryć eliminujących tradycyjną ekipę. Już jak kręciłem *Kafkę*, to w studio miałem tylko system «*motion control*» i prawie nikogo w nim nie było, tylko kamera i aktorzy”<sup>9</sup>. Rzecz jasna, nie chodzi tutaj o porównywanie ani samych twórców, ani efektów ich pracy, ale o podkreślenie, że ten typ myślenia o naturze pracy filmowej w czasach technologii cyfrowej zyskuje coraz większą liczbę zwolenników, jest bowiem konsekwencją rozwoju technologicznego, który projektuje nie tylko nowe metody pracy, ale i nowe formy oraz estetykę.

Po raz pierwszy chyba Majewski z taką mocą uświadamia sobie, że to nowe w jego wypadku narzędzie może być doskonałym środkiem do stworzenia zupełnie nowej formy wypowiedzi, która w koherentny sposób połączy wszelkie aspekty jego działalności twórczej. „Wizualne poematy” — już w tym określeniu waloryzują się dwie zasadnicze sfery zainteresowania artysty: malarstwo i poezję — nie mogłyby przecież powstać w takim kształcie, gdyby nie nowa, wyzwalamąca technologia. „W moich studenckich czasach — wspomina autor *Rycerza* — praca z kamerą była trudna, wymagała uczestnictwa całego zespołu ludzi. Taśma była bardzo droga i przez cały czas trzeba ją było oszczędzać. To była «twarda» kamera, w przeciwieństwie do «miękkich» kamer nowej generacji, które nie pożerają taśmy, można nimi rejestrować świat w warunkach niemal intymnych. Te nowe kamery są w porównaniu z dawnymi dużo bardziej plastyczne. Pracę nimi można porównać do posługiwania się piórkami

<sup>9</sup> Piotr Zawojski, *Nim kamera znowu ruszy. Rozmowa ze Zbigniewem Rybczyńskim*, w: tenże: *Wielkie filmy przełomu wieków. Subiektywny przewodnik*, Rabid, Kraków 2007, s. 275.

lub pędzłem w porównaniu z mozołnym kuciem w kamieniach”<sup>10</sup>.

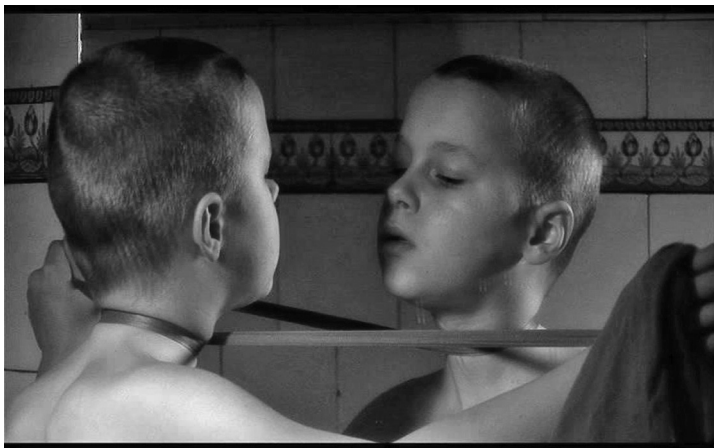
W tym miejscu należy dodać pewne uzupełnienie, bowiem faktem pozostaje, że Lech Majewski już wcześniej używał technologii wideo. *Pokój saren* (1997) i *Wypadek* (1999) ze zdjęciami Adama Sikory to zapewne ważne doświadczenie realizacyjne, ale prace te, choć już mogą stanowić wyraźną zapowiedź zwrotu, jaki dokona się w przyszłości, jeszcze nie stanowią przełomu. Można raczej mówić o swego rodzaju poszukiwaniu, eksplorowaniu nowej estetyki. Filmowa — znowu należałoby powiedzieć — wersja wystawionej wcześniej w teatrze opery autobiograficznej jest istotna bardziej może z powodu dosyć niespodziewanej rewaloryzacji wczesnych utworów poetyckich Majewskiego, tych z tomu *Mieszkanie*, które stały się osnową libretta opery. Poetycki wymiar tego dzieła nie tylko wyraża się w wykorzystaniu wierszy — chodzi przede wszystkim o świadome już i konsekwentne próby innego „fabularyzowania” opowieści o młodym chłopaku, poecie, żyjącym z rodzicami w starej kamienicy. W tym fantastycznym pejzażu „Pośrodku naszego mieszkania/Rośnie drzewo które sięga/Korzeniami sąsiada poniżej” (*Nasze drzewo*), „W najdalszym pokoju/naszego mieszkania/Pasą się sarny” (*Pokój saren*), „W naszym mieszkaniu/Rośnie trawa/Tak że możemy chodzić boso/I cieszyć się nią/Bezgłośnie” (*Trawa*)<sup>11</sup>. Mityzacja codzienności, przekuwanie tych bardzo plastycznych obrazów w obrazy audiowizualne dokonuje się w *Pokoju saren* przez starannie zakomponowanie kadry przybierające kształt ruchomych *tableaux*. Przesadą jednak byłoby chyba twierdzenie, że już w tej realizacji medium wideo określa czy inaczej mówiąc determinuje strategię estetyczną całości; posłużenie się nim wynikało raczej z okoliczności produkcyjnych, choć w efekcie współpraca dwóch niezwykle artystów obrazu, jakimi są Majewski i Sikora, dała efekt intrygujący, choć niepozbawiony drobnych rys.

<sup>10</sup> Wypowiedź Lecha Majewskiego przytaczam za: <http://www.lechmajewski.art.pl/filmy.php?id=14> — 25 lipca 2006.

<sup>11</sup> Cytaty zaczerpnięte z wierszy z tomiku Lecha J. Majewskiego *Mieszkanie*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1981, s. 15, 9, 24.



Ten chłopak to pierwszy z galerii artystów, którzy pojawiają się w kolejnych dziełach Majewskiego, po trosze rzecz jasna to jego alter ego, choć autobiograficznych tropów i śladów nie ma potrzeby przeceniać. Majewski-artysta we wszystkich swoich pracach opowiada właściwie o artystach — Wojaczku, Basquiacie, malarzach z podkatowickiego Janowa (w *Angelusie*), poecie z *KrwiPoety* i *Szklanych ust* (2007). „Filmowy” *Pokój saren*, całkowicie zignorowany przez polskich widzów, a zwłaszcza przez krytykę, zaczyna jednak żyć swoim życiem, pokazywany jako instalacja wideo na całym świecie, także w trakcie Biennale w roku 2001 w Wenecji, tak ważnym dla Majewskiego mieście. Zrealizowany w konwencji filmu, choć o wymiarze poetyckim i onirycznym, *Pokój saren* coraz częściej bywa jednak prezentowany w warunkach galerijnych i w muzeach, jako rodzaj ruchomego fresku albo — inaczej mówiąc — instalacji wideo. Choć obecnie często nadużywa się tego określenia, a w galeriach prezentowane są prace, które z powodzeniem można byłoby pokazywać na monitorze, a nie w dużej przestrzeni, to w wypadku *Pokoju*... właśnie wielkoformatowe warunki projekcji niejako wynoszą tę pracę na inny poziom odbioru. To niewątpliwie ważny moment uwalniania się przez artystę z ograniczeń kinowej projekcji (w jej tradycyjnym rozumieniu) i kolejne potwier-

Lech Majewski, *Szklane usta*, 2007

dzenie, że na dobrą sprawę gorset klasycznie pojmowanego kina zawsze go ograniczał. „Ja się nigdy nie czułem profesjonalnym filmowcem — mówi artysta — chociaż miałem okres robienia komercyjnego kina. Moje filmy... trudno mi powiedzieć, dla mnie są pewnego rodzaju przygodami wewnętrznymi. Widownia moich filmów jest bardzo specyficzna. To nie jest kino. Zdziwiająca jest dla mnie, że w ogóle funkcjonują, że pojawiają się w kanałach telewizyjnych, na różnych przeglądach, w obiegu muzealnym i galeryjnym”<sup>12</sup>.

*Wypadek* Majewskiego, powstały jako zapis działań wideo w katowickim BWA, odnoszący się do tragicznego zdarzenia, w którym sam uczestniczył i w którym zginęła najbliższa mu osoba, ma ponownie wymiar autobiograficzny — to pełna boleści medytacja nad ulotnością życia i tajemnicą śmierci. Muzyka Henryka Mikołaja Góreckiego, prosty komentarz reżysera pojawiającego się w obrazie, niezwykła prostota i odwołania do archetypicznych motywów kobiecości, narodzin, umierania — to niezwykle silny przekaz, a także ten rodzaj intymnego działania, który cechuje tylko najlepsze prace video artu. W tym przypadku można mówić o ekranowej (bądź monitorowej) wypowiedzi poetyckiej integrującej właśnie siłę, chciałoby się rzec — fotogeniczny walor obrazu z językiem poetyckim. Dostrzegam w *Wypadku*, mając świadomość wielu różnic, ten typ obrazowania i „opowiadania” za pomocą ruchomych obrazów (choć nie o narracyjny czy też raczej fabularny porządek tutaj przecież chodzi) który znajdzie swój pełny wyraz w cyklu *DiVinities* (2006), *KrwiPoety* i *Szklanych ustach*.

„Ostatecznie trudno jest mi sprecyzować, co jest bardziej istotą mojej sztuki — obraz czy poezja”, mówi artysta, ale zaraz dodaje: „Lecz obraz jest pierwszy”<sup>13</sup>. Owe wątpliwości daje się, jak sądzę, rozwikłać przywołując znaną Horacjaną formułę *ut pictura poesis*. W *Liście do Pizonów* formułując zasady sztuki poetyckiej Horacy użył tego przywoływanego

<sup>12</sup> Krzysztof Cichoń, *Z Lechem Majewskim rozmawia Krzysztof Cichoń*, „Atlas Sztuki” 19. Lech Majewski, «KrewPoety», Łódź 2006, b.p.

<sup>13</sup> Rafał Witkowski, *Wywiad* [z Lechem Majewskim — przyp. P.Z.] dla portalu *interkultura.pl*, <http://www.lechmajewski.art.pl/wywiady.php?id=42> — 17 marca 2007.

później wielokrotnie sformułowania: „Poemat, to jak obraz”<sup>14</sup>. Wzajemne przenikanie się malarstwa i poezji, ich swoiste genetyczne podobieństwo może prowadzić do konstatacji, że malarstwo powinno być milczącą poezją, poezja zaś mówiącym malarstwem. „Ruchome malarstwo”, do jakiego zmierza w swych pracach Majewski, ma wymiar poetycki — obydwie te obszary współdziałają ze sobą w ramach transmedialnej strategii, właściwej dla współczesnej sztuki wykorzystującej nowe media. To kolejne potwierdzenie, że zaawansowana technologicznie sztuka współczesna bardzo często korzysta z wypracowanych przez tradycję i sztukę klasyczną modeli, tyle że przenosi je na inny poziom, wyraża w innym języku, charakterystycznym dla współczesnej cyberkultury. Zmieniają się środki, ale cele pozostają podobne, niezmiennie od lat.

Kiedy zatem realizując w Wenecji *Ogród rozkoszy ziemskich* Majewski zarejestrował kamerą cyfrową prawdziwą burzę w pobliżu Galeria dell'Accademia, gdzie znajduje się przywoływana przez niego po wielokroć *Burza* Giorgione, jako jedną z pierwszych swoich prac wideo, był już o krok od nowego rozdziału w swojej twórczości, jednocześnie przecież nie dokonywał jakiegokolwiek zasadniczego wolty. Tak powstała „jego” *La Tempesta*, trwające nieco ponad cztery minuty wideo. *DiVinities*, cykl dwunastu krótkich, kilkuminutowych miniatur wideo, w podtytule został określony jako „pierwszy tom poematów wizualnych”. I zarówno pojęcia „tom”, jak i „poematy wizualne” są tutaj istotne. Tom albo inaczej księga projektuje i nakłania do zupełnie innego odczytania niż „film”. Choć wszystkie prace można oglądać kolejno po sobie, doszukując się pewnych bardziej bądź mniej oczywistych powiązań między nimi, to jednak są one w dużej mierze samodzielnymi całościami. Dekonstrukcja linearności, tak charakterystyczna na przykład dla sztuki instalacji, domaga się nowego sposobu (od)czytania, dla którego mo-

<sup>14</sup> Quintus Horatius Flaccus, *List do Pizonów*, w: *Rzymska krytyka i teoria literatury*, wybór, tłum. Tadeusz Sinko, oprac. Stanisław Stabryła, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź 1983, s. 59.

Lech Majewski, *Szklane usta*, 2007

delem staje się nawigacja — alternatywny sposób porządkowania prezentowanego materiału wideo.

W ten oto sposób Lech Majewski wpisuje się w problematykę związaną z tworzeniem i odbiorem sztuki nowych mediów. Ale efektem nawigowania w przestrzeni kolejnych obrazów i przestrzeni między nimi ma być rodzaj kontemplacji. Ta wędrówka, wymagająca skupienia widzów, a zarazem aktywności, kiedy prace są prezentowane symultanicznie na dwunastu monitorach, przekształca ich we współtwórców, kreatorów nowych porządków. Wolności twórcy odpowiada tu wolność odbiorcy, a owa wolność tworzenia, wynikająca z użytej technologii cyfrowej, zbliża filmowca do malarza i poety równocześnie. Natychmiastowy zapis ulotnej chwili, niemożliwy w skomplikowanej produkcji filmowej, tutaj staje się możliwy. Oczywiście później ten wyjściowy materiał będzie pieczołowicie opracowywany, modyfikowany, zwłaszcza jeśli chodzi o dźwięk i muzykę, różnego rodzaju korekty barwy itd. Ten pierwszy moment jest bardzo istotny, choć jednocześnie należy pamiętać, że inne prace, których źródłem były sceny i obrazy tkwiące w wyobraźni przez lata, powstawały nie jako nagłe „błyski”, natychmiastowe reakcje na pewne sytuacje, ale stanowiły przemyślane i starannie komponowane w każdym szczególe realizacje.

„Poematy wizualne” zaś są współczesnym spełnieniem sformułowanych przez Horacego ponad dwadzieścia stuleci temu postulatów. Nawet w ten sposób objawia się w sztuce Majewskiego dialog, jaki prowadzi on z przeszłością. Dodajmy, że — jak sam wyznaje — rodzajem impulsu do stworzenia tego cyklu była następująca sytuacja: „Bardzo istotny dla powstania cyklu był *Sąd Ostateczny* Hansa Memlinga. Koncepcja wideoartów<sup>15</sup> zrodziła się właśnie podczas oglądania tego obrazu w Gdańsku. Gablota, w której umieszczony jest *Sąd Ostateczny*, przeszkadzała w odbiorze tego dzieła — trzeba było przebić się przez refleksy w szybie — dlatego wziąłem kamerę i sfilmowałem obraz. Wtedy zauważyłem, że piekło na obrazie uzupełniają sylwetki ludzi odbijających się w gablocie. Zaś w raj, im wyżej panoramowałem, tym mocniej zaznaczały się w gablocie światła lamp z sali muzealnej — boskość i Stwórca stawały się po prostu źródłami światła. W ten sposób gablota, za którą stał obraz, stała się sama w sobie symbolem”<sup>16</sup>. I w ten sposób cyfrowa technologia połączyła się z boskością, ale też z mądrością, nadludzką doskonałością (łac. *divinitas*), co skontaminowane dało w efekcie bardzo trafne, choć wieloznaczne zarazem pojęcie,

<sup>15</sup> Kwestia terminologii, używanej (w języku polskim) w odniesieniu do realizacji Majewskiego i szerzej w odniesieniu do prac wykorzystujących technologię wideo, nastęrcza szereg wątpliwości i ciągle nie został osiągnięty swego rodzaju językowy kompromis. Ja sam konsekwentnie stosuję określenie „video art”, choć mam świadomość, że zgodnie z sugestiami językoznawczymi w nazwach własnych często znak „v” bywa polszczonej. W przypadku wideo sprawa jest niezmiernie skomplikowana, bowiem określenie „sztuka wideo” nie jest przecież tożsame z „wideo-artem” (w takim zapisie), co sugeruje na przykład internetowa (a zatem najbardziej aktualna) wersja *Słownika języka polskiego* (zob. <http://sjp.pwn.pl/lista.php?co=wideo+art> — 28 sierpnia 2010). A zatem: *wideo-art*, *wideo art*, *video-art*, *wideoart* (i dosyć dziwaczna liczba mnoga „wideoarty”) czy po prostu *video art*? Wybieram to ostanie rozwiązanie, moim zdaniem najbardziej trafne, pamiętając, że nadmierna dążność do spolszczania, zwłaszcza w zakresie kierunków, prądów i form artystycznych, musiałaby doprowadzić w konsekwencji do szukania polskich wersji terminów *performance*, *art brut*, *environment*, *happening*, *mixed media*, by podać tylko kilka przykładów, nie odnosząc się do całkowicie współczesnych zjawisk artystycznych (z obszaru nowych mediów cyfrowych), bo to jeszcze bardziej skomplikowałoby sprawę.

<sup>16</sup> Rafał Witkowski, *Wywiad dla portalu interkultura.pl*.

będące tytułem pierwszego cyklu prac wideo Lecha Majewskiego: *DiVinities*.

Odtąd artysta koncentruje się właściwie wyłącznie na tym sposobie wypowiedzi, chociaż wspomniane już ekspozycje jego prac w różnych miejscach za każdym razem przybierają nieco inny kształt, co jest oczywiście uzależnione od kształtu przestrzeni, w której autor instaluje swoje dzieło, będące swego rodzaju „dziełem w ruchu”. Obok prac video artu w tych projektach wystawienniczych są prezentowane także fotografie, wykonywane w trakcie realizacji poszczególnych prac, oraz light boxes.

Jednym z takich wydarzeń była prezentacja w krakowskiej Galerii Starmach, zatytułowana *Anamnesis. Zapomniany język*<sup>17</sup>. Skromna w swoim wymiarze (zaledwie kilka prac pokazywanych na monitorach i w formie projekcji wideo oraz kilka fotografii oraz light boxes), skłania jednak do namysłu za sprawą bardzo znaczącego tytułu i swego rodzaju odpowiedzi, podsuwania tropów, według których można odczytywać najnowsze dzieła Majewskiego. Są one niewątpliwie efektem pracy pamięci, ale pamięci szczególnego rodzaju: niezwykle selektywnej, destylującej przeszłość w sposób mitograficzny i posługującej się owym zapomnianym językiem, który ma wszelkie cechy języka symbolicznego. Platońska koncepcja anamnezy ma wymiar epistemologiczny, także postawa artystyczna Majewskiego stanowi poszukiwanie sensu ukrytego za zasłoną codziennych rytuałów oraz pojawiających się w snach i wyobraźni niepokojących obrazów, które wyciągnięte na światło dzienne przybierają postać poematów wizualnych. Powrót, regres w czasie i przestrzeni, przypomnienie zapomnianych, czasem wypartych do nieświadomości treści, to mechanizm docierania do głębokich pokładów, niekiedy wstydliwie, a czasem mechanicznie spychanych w jakieś nieodkrywalne rejony. Proces anamnezy u Platona, przypomnijmy, dotyczy poznania, ale chodzi przede wszystkim o poznawanie samego siebie; to sonda zapuszczona w głąb własnej świadomości (ale też

<sup>17</sup> Zob. katalog wystawy: Lech Majewski, *Anamnesis. Zapomniany język*, Galeria Starmach, Kraków 2007.

nieświadomości i podświadomości, a może głównie w te właśnie obszary). Tak też jest w *KrwiPoety*, a prezentowane w Krakowie obrazy pochodzą z tego właśnie cyklu.

Aby jednak ów proces uwidocznić, trzeba użyć pewnych środków, jakiegoś medium, już nie tylko rozumianego w sensie technicznym, lecz znacznie szerzej. Takim medium może być twórca sprzężony, spleciony w jeden synergetyczny organizm z narzędziami, jakimi się posługuje — w tym wypadku chodzi przede wszystkim o kamerę cyfrową, ale nie tylko, bo ona jest tylko jednym z elementów złożonej technologicznie maszyny kreacji. Można ją określić mianem swego rodzaju hardware'u, który bez uzupełniających go software'ów, wykorzystywanych na etapie postprodukcji, byłby dosyć prymitywnym urządzeniem rejestrującym rzeczywistość.

Kulturowe odwołania, cytaty, nawiązania do konkretnych dzieł oraz szerszych tendencji to stała praktyka Lecha Majewskiego — erudyty, konesera dawnej sztuki, studiującego zagadnienia współczesnej nauki, człowieka wszechstronnie wykształconego, który ze swobodą porusza się w bardzo różnych obszarach. Wyrażany nieraz przez niego zachwyt i atencja dla artystów renesansu jest oczywistą wskazówką i autorefleksyjnym komentarzem dla własnych poczynań, o których moglibyśmy powiedzieć, że są dziełem „prawdziwego człowieka renesansu”, gdyby nie brzmiało to dziś nieznośnie trywialnie i patetycznie zarazem. W duchu odniesień kulturowych możemy odczytać także podtytuł omawianej ekspozycji, który stanowi powtórzenie tytułu znanej książki Ericha Fromma. Podobnie zresztą, jak i *KrewPoety*, powtarzająca tytuł (w zmodyfikowanej wersji zapisu) filmu *Krew poety* Jeana Cocteau (1930), wyrastającego z ducha surrealistycznych eksperymentów i stanowiącego wyraźny punkt odniesienia, zapewne też źródło inspiracji dla Majewskiego. Ciekawa jest też pewna powtarzalność recepcji tego typu dzieł, programowe niejako odrzucenie „formalnych gier”, „pustych eksperymentów” itd. „*Krew poety* była [...] opowieścią technicznie nienaganną, pełną zaskakujących obrazów i niezwykłych skojarzeń, dziwnych istot i jeszcze dziwniejszych wydarzeń. [...] Ale nic nie zdoła przestłonić

prawdy, że *Krew poety* była filmem przerażająco pustym, uwikłanym w precyzyjne konstrukcje pseudointelektualne, które do niczego nie prowadziły i nic nie mówiły. [...] Błady, bezkrwisty i nudny film krąży po dziś dzień po ekranach świata, ukazując bezsens awangardy”<sup>18</sup>. Tak pisał niegdyś Jerzy Toeplitz, a słowa te mogą być instruktażowym wręcz sposobem analizy i oceny różnorodnych eksperymentów filmowych. Nieraz zresztą w przeszłości tak były oceniane — zwłaszcza w Polsce — realizacje Majewskiego.

Odwołanie do koncepcji Fromma traktuję jako kolejny przejaw praktyki inkrustowania konkretnych realizacji artysty zdeponowanymi wewnątrz nich (albo na zewnątrz, bo taka jest w istocie rola tytułu względem tytułowanego dzieła — to właściwie jedyny jego zewnętrzny składnik) komunikatami o naturze metaartystycznej. *Zapomniany język* Fromma jest, jak głosi podtytuł, „wstępem do rozumienia snów, baśni i mitów”, autor zaś podkreśla użycie określenia „rozumienie”, a nie „interpretacja”. Myślę, że jeśli uznamy, iż prace wideo Lecha Majewskiego posługują się rodzajem pewnego uniwersalnego języka symbolicznego, nie rezygnując rzecz jasna z symboliki akcydentalnej, to zadaniem widzów jest ich rozumienie właśnie, a nie interpretacja „jakiegoś sztucznie sfabrykowanego tajnego kodu”<sup>19</sup>. Istota języka symbolicznego polega na odrzuceniu logiki rządzącej naszymi racjonalnym odruchami i konwencjonalnymi zachowaniami oraz myśleniem opartym na pewnego typu schematach. Wydaje się, że właśnie ten rodzaj intensywności wizualnej i dźwiękowej, obecny w sztuce wideo uprawianej obecnie przez Majewskiego, jest modelowym wręcz przykładem „przypominania” sobie (i widzom) zapomnianych i ukrytych głęboko doznań, przeżyć, snów, fragmentów wewnętrznego

<sup>18</sup> Jerzy Toeplitz, *Historia sztuki filmowej*, t. 3: 1928–1933, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1959, s. 348–349. Dodajmy tylko, że taki ton wypowiedzi to w dużej mierze konsekwencja czasów, w jakich powstawała historia filmu Toeplitza, silnie „modelowana” przez naleciałości ideologiczne i obowiązujące wykładnie na przykład sztuki awangardowej.

<sup>19</sup> Erich Fromm, *Zapomniany język. Wstęp do rozumienia snów, baśni i mitów*, tłum. Józef Marzęcki, wstęp Krzysztof Teodor Toeplitz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1972, s. 24.



pejzażu, które zwizualizowane stają się częścią wspólnego świata zewnętrznego widzów i artysty. „Język symboliczny jest językiem, w którym wewnętrzne doświadczenia — pisze Fromm — uczucia i myśli wyrażamy tak, jak gdyby były doświadczeniami zmysłowymi, wydarzeniami z kręgu świata zewnętrznego”<sup>20</sup>. Te słowa brzmią jak wierny opis tego, co dokonuje się w *KrwiPoety*.

Konstrukcja tej realizacji jest konsekwencją pewnego procesu, którego etapami były kolejne filmy Lecha Majewskiego. Zbyt łatwa i nieprawdziwa byłaby konstatacja, że artysta stopniowo odchodził od linearnej narracji w stronę bardziej złożonych sposobów organizowania swoich dzieł. Można powiedzieć, że w każdym z filmów, czy to w *Pokoju...*, *WOJA CZKU*, *Angelusie* czy w *Ogrodzie...*, w nieco odmienny sposób konstruował opowiadanie, albowiem mimo rozluźniania struktur fabularnych każda z tych realizacji opowiada jakąś historię. Ale istnieje pewne podobieństwo konstrukcyjne, które w dużym skrócie i w pewnym uproszczeniu można nazwać strukturą epizodyczną. W ramach ciągu fabularnego poszczególne sceny (czy też raczej sekwencje) uzyskują względną autonomię, wobec czego prosta zasada przyczynowo-skutkowa, logika przejrzystości narracyjnej opierającej się na logice linearyzmu ulega dekonstrukcji. Dodajmy, że w historii kina nie od dziś poszukiwano formy dla wyrażenia przedziwnej równoczesności doświadczenia świata na różnych poziomach; film stanowi w tym zakresie medium nieustannie borykające się z problemem zapisania czegoś, co ma naturę niezwykle złożoną, wielopoziomową, co wyraża się w swoistej multidoświadczalności rzeczywistości. To także kwestia czasu, a film, będąc — mimo wszystko — medium posługującym się czasem jako swoim tworzywem, stale musi się zmagać z problemem przełamania prostej linearności jego przepływu. W przeszłości twórcy kinowi w rozmaity sposób próbowali temu zaradzić. Majewski-malarz (malarstwo jako sztuka przestrzeni) musi sobie z tego doskonale zdawać sprawę; nieprzypadkowo przecież jego praca dyplomowa, zrealizowana w szkole filmowej, a wyda-

<sup>20</sup> Tamże, s. 29.

na później w postaci książkowej<sup>21</sup>, była poświęcona arcydziełu Federica Felliniego *8 1/2* (1963). To w nim, być może jak w żadnym innym filmie, udało się uchwycić właśnie ową złożoność naszego postrzegania rzeczywistości, meandrów pamięci, świadomości, nieświadomości i podświadomości. Czy nie dlatego właśnie twórca *Wypadku* uznaje go za najważniejszy film w historii kina?

Wspominane realizacje łączy zatem rodzaj niechęci do oczywistości linearnego opowiadania. Po doświadczeniach z pracami wideo pokazywanymi w formie instalacji wideo, Majewski mówi o tym *expressis verbis*: „Tradycyjna narracja ogranicza. Sztuka wideo powoduje, że widz staje się współtwórcą narracji, przechodząc od jednego ekranu do drugiego, może wrócić albo wyjść, uznawszy, że go to w ogóle nie interesuje. Tu zaczyna się zupełnie nowa opowieść, zupełnie nowy wymiar. Bliższy rzeczywistości, bo ja odbieram rzeczywistość nielinearnie. Nie jawi mi się ona nawet na moment jako linia ciągła”<sup>22</sup>. Owa synchroniczność doznań ma wiele wspólnego z przekraczaniem ograniczeń filmowego języka i konstytuowaniem swego rodzaju poetyckiego języka wideo. Dokonuje on operacji zatrzymywania czasu, choć jednocześnie przecież — poza szczególnymi chwytami, w rodzaju stop-klatki — nieuchronnym prawem sztuki ruchomego (właśnie!) obrazu jest jej przepływ, „deflowanie” obrazów, nieustanny ich pochód. Nawet w tak kontemplacyjnych i wydawałoby się nieruchomych pracach, jak choćby w klasycznym wideo Billa Viola *Chot El-Djerid (A Portrait in Light and Heat)* (1979) czy w pięknej realizacji Abbasa Kiarostamiego *Five. Dedicated to Yasujiro Ozu* (2003) — obrazy przepływają.

Przywołuję jednak te realizacje także dlatego, że osiągnięto w nich ten rodzaj poetyckiej kondensacji, który właściwy jest również dla sztuki Majewskiego. To dla mnie przykład kina poetyckiego, choć nie zamierzam w tym miejscu zajmować się jakimś definiowaniem tego określenia, co zresztą w przeszłości nieraz próbowano czynić, najczęściej z niezbyt

<sup>21</sup> Zob. Lech Majewski, *Asa Nisi Masa. Magia w «8 1/2» Felliniego*, Videograf, Katowice 1994.

<sup>22</sup> Paweł Marczewski, *Siła outsiderów...*

fortunnym skutkiem. Nie bardzo zaś mogę się zgodzić na sytuowanie tej sztuki obok dzieł Matthew Barneya, choć rozumiem intencje Laurence'a Kardisha, który porównuje cykl Majewskiego do cyklu *Cremaster* (1994–2002) mówiąc, że reprezentują one „video art kunsztowny”. Strategie kuratora odczytuję tak: przez zestawienie z artystą dziś uznawanym za jedną z najważniejszych postaci sztuki (nie tylko) amerykańskiej, dokonuje on niejako nobilitacji dokonań Majewskiego. Jednocześnie daje widzom pewną wskazówkę, jak należy te prace odbierać, w jakim kontekście je sytuować. Z punktu widzenia kuratora działania te wydają się nawet uzasadnione, pamiętać tylko należy o tym, że podobieństwa czy powinowactwa *KrwiPoety* i cyklu Barneya (oraz *Drawing Restraint 9*, 2005) są bardzo dyskusyjne. Atrakcyjna formuła „video art kunsztowny” w istocie niewiele znaczy i wydaje się bardziej hasłem reklamowym aniżeli kategorią krytyczną. To jednak kwestia na osobne rozważania. Wizualne poematy wymykają się presji konstruowania linearnej opowieści, fabuły, usamodzielniają obraz, wyzwalają go z presji werbalizowania i odczytywania.

*KrewPoety* to rodzaj po części magicznych, po części mitycznych praktyk przekształcania świata, jego uniezwyklenia, bez odwoływania się do tanich sztuczek z rezerwuaru oniryczności. To niewątpliwie rodzaj wizualnej i poetyckiej zarazem metafizyki, a przecież — jak mówi Gaston Bachelard — „poezja jest momentalną metafizyką”<sup>23</sup>. Poematy wizualne Majewskiego stanowią dobrą ilustrację innego jeszcze konceptu francuskiego teoretyka: „W każdym prawdziwym poemacie można znaleźć elementy czasu zatrzymanego, czasu, który nie płynie zgodnie z jednostkami swojej miary. Taki czas nazwiemy czasem wertykalnym, aby odróżnić go od czasu zwyczajnego, który upływa z wodą rzeki, z wiejącym wiatrem”<sup>24</sup>.

Złożona z trzydziestu trzech części ostateczna wersja pracy była w nowojorskim muzeum prezentowana na ośmiu

<sup>23</sup> Gaston Bachelard, *Chwila poetycka i chwila metafizyczna*, tłum. Mirosława Goszczyńska, „Literatura na Świecie” 1982, nr 3–4, s. 57.

<sup>24</sup> Tamże.

ekranach i dwudziestu czterech monitorach równocześnie. Taka instalacja pozwalała na rzeczywistą nawigację w przestrzeni dzieła, wybór dowolnych kierunków poruszania się, konstruowanie indywidualnych porządków, niezdeterminowanych przez arbitralny gest twórcy. Losy młodego poety, kolejnego już w twórczości Majewskiego outsidera reprezentującego świat sztuki, leczącego się w szpitalu psychiatrycznym, są prezentowane poprzez krótkie, kilkuminutowe obrazy pozbawione całkowicie dialogów. Jeżeli Rafał Wojaczek był określany mianem „soulbrothers” Jeana-Michela Basquiat, to bohater *KrwiPoety* dołącza do tej dwójki niepokodzonych ze światem buntowniczych artystów.

Jest przecież jeszcze bohater *Pokoju saren*. Rodzina *poètes maudits* rozrasta się, Majewski zaś w sobie właściwy sposób ponownie eksploruje tak często pojawiające się w jego sztuce wątki tematyczne. Duchowe pokrewieństwo tej czwórki bohaterów jest oczywiste, choć forma zastosowana do wykreowania obrazu ich wewnętrznych (i zewnętrznych) dylematów za każdym razem pozostaje odmienna. Mimo to, gdyby głębiej wniknąć w materię *WOJaCZKA* i *KrwiPoety* (*Basquiat*, choćby z tego powodu, że ostatecznie film wyreżyserował Julian Schnabel, jest przypadkiem osobnym), dałoby się zauważyć wiele podobieństw między nimi. W biograficznym eseju o autorze *Którego nie było* można dostrzec zapowiedź formy, która znajdzie swój dojrzały kształt w ostatnich pracach reżysera<sup>25</sup>. Chodzi przede wszystkim o strukturę epizodyczną, kreowanie kadrów-ikon o dużej autonomii względem szcążkowej fabuły, skoncentrowanie na starannie komponowanych obrazach wedle zasady *less is more*, redukcję filmowych środków, swoisty minimalizm formalny. W wykreowaniu takiego świata olbrzymią rolę odegrał operator Adam Sikora, faktyczny współtwórca tego filmu.

Krażenie pewnych motywów, odwołania do malarstwa, cytaty, trawestacje, konteksty filozoficzne, literackie, teatralne, ikonograficzne — *KrewPoety* to dzieło nasycone wielością znaczeń, choć należy pamiętać, że wszystkie te elementy

<sup>25</sup> O *WOJaCZKU* pisałem w innym miejscu. Zob. Piotr Zawojcki, *Wielkie filmy...*, s. 131–137.

nie układają się w jakiś dyskursywny tok wywodu. Zasadą naczelną jest odwołanie do wyobraźni poetyckiej, bo medium wideo jest tutaj używane jako środek ekspresji przede wszystkim poetyckiej. Od etapu „scenariusza”, który *de facto* był rodzajem poematu, materia poetycka stanowiła czynnik decydujący o ostatecznym kształcie dzieła. Nie znaczy to, że konkretne obrazy nie mają swojego, czasem bardzo konkretnego, źródła. Jeden z nich jest na przykład powtórzeniem sytuacji z dzieciństwa Basquiata, kiedy jego ojciec-tyran zmuszał go do jedzenia jak pies z talerza leżącego na podłodze gdy zdarzyło mu się wylać zupę na stół. Ten drobny epizod pokazuje, że materiałem wyjściowym do tworzenia konkretnych sytuacji mogą być zarówno marzenia senne, jak i prawdziwe zdarzenia, które ulegają obróbce poetyckiej.

Roli odwołań malarskich należałoby poświęcić osobne rozważania. Generalnie metoda wizualnego „przepracowywania” dzieł plastycznych polega na dwóch strategiach.

Pierwsza, to aranżowanie w ruchu konkretnych obrazów lub traktowanie ich jako materiału wyjściowego do kreacji pewnej wizualnej wariacji, czyli przetworzenia tematu obrazu. Owo przetworzenie odnosi się do motywów ikonicznych, ale rozpatrywać je można także jako rodzaj transferu intermedialnego. W tej realizacji jest inscenizowana — dosłownie czy też wiernie — scena z obrazu niderlandzkiego malarza Rogiera van der Weydena *Zdjęcie z krzyża* (1443), natomiast w wypadku obrazu Łukasza Cranacha Starszego *Źródło młodości* (1546) można mówić o zapożyczeniu tematu czy inspiracji, która w wersji Majewskiego uzyskuje samodzielny kształt, choć silnie, rzecz jasna, osadzony w przedstawieniu oryginalnym. To ostatnia zresztą scena-sekwencja linearnej wersji *KrwiPoety*, jaką są *Szklane usta* — niezwykle poruszający, piękny obraz będący kwintesencją stylistyki wypracowywanej konsekwentnie przez ostatnie lata, a która swoje zwieńczenie znalazła w omawianej realizacji.

Druga strategia odwołań do tradycji sztuk plastycznych polega na kształtowaniu i wzbogacaniu własnej wyobraźni wizualnej przez nieustanny dialog z twórczością innych malarzy. Lista takich skojarzeń mogłaby obejmować bardzo

wielu artystów, przywołam jedynie te najważniejsze: wspomniani już Hans Memling, Giorgione i Hieronim Bosch, Giovanni Bellini, Andrea Mantegna, Pierre Puvis de Chavannes, Giorgio de Chirico, Brunon Schulz, Francis Bacon. Czy jest jakiś wspólny mianownik, klucz do połączenia tych nazwisk, jakiś rodzaj powinowactwa? Może, w bardzo dużym skrócie myślowym, dałoby się ich połączyć za sprawą wysoce niejednoznacznego określenia „sztuka metafizyczna”? Termin ten, odnoszony nieraz do twórczości de Chirico (*pittura metafisica*), być może obarczony piętnem wieloznaczności, intuicyjnie kojarzy się właśnie z twórczością wideo Lecha Majewskiego.

*Szklane usta* powstały znowu z inspiracji Laurence’a Kardisha, a ich geneza tkwi przede wszystkim w możliwościach (bądź też niemożliwości) prezentowania *KrwiPoety* jako olbrzymiej instalacji, pokazywanej na kilkudziesięciu monitorach oraz ekranach. Paradoksalnie, to duże zainteresowanie projektem wymusiło niejako decyzję o zmodyfikowaniu pracy. Lech Majewski przebył zatem ponownie drogę między zrealizowanymi przez siebie obrazami, a sama wersja filmowa stanowi odzwierciedlenie jego własnej nawigacji w obrębie pracy. Zmontowane linearnie obrazy są z jednej strony, wyrazem pewnego kompromisu, z drugiej zaś, świadectwem ponownej lektury wcześniej zarejestrowanych obrazów, rodzajem prezentacji autorskiego punktu widzenia, rekonstrukcją porządku fabularnego. Należy jednak pamiętać, że to tylko jedna z wielu możliwości. Oczywiście, w pewnym sensie artysta dokonuje w ten sposób swoistej negacji swoich założeń wyjściowych związanych z odejściem od logiki linearnej opowieści. Nie będzie zatem przesadą twierdzenie, że w gruncie rzeczy mamy do czynienia z odrębnymi dziełami, choć przecież złożonymi z tych samych elementów. Idealną sytuacją odbiorczą jest więc możliwość podziwiania obydwu wersji, tym bardziej, że charakter dzieła skłania, by nie powiedzieć — zmusza do tego, aby je oglądać wielokrotnie, zagłębiać się w złożoną symbolikę, kontemplację wieloznacznych sensów.

Lech Majewski nieraz deklarował swoją głęboką nieufność wobec racjonalistycznych koncepcji języka i jego możliwości wyrażania najgłębszych tajemnic istnienia, często przy tym polemizując w swojej twórczości literackiej, również w formie quasi-filozoficznych wtrąceń, z poglądami Ludwiga Wittgensteina na temat języka. W powieści *Hipnotyzer* polemika ta przybiera postać listu skierowanego do autora jednej z najważniejszych książek filozoficznych dwudziestego stulecia — *Traktatu logiczno-filozoficznego*. „Język nie jest ostatecznym sędzią rzeczywistości, wyrocznią decydującą o istnieniu czegoś lub nie, jest natomiast środkiem, medium stwarzającym obrazy i odczucia, które są zbyt złożone, by były jednoznaczne. Obrazy niosą bogactwo znaczeń, i to symultanicznie, przeto ktoś, kto na nie spogląda, rzadko wie, jak wyrazić swoje odczucia, jak się wysłowić, czyli posłużyć językiem”<sup>26</sup>. Te wątki stale powracają w wypowiedziach artysty, podobnie zresztą, jak pojawiające się w wywiadach odwołania do koncepcji innych filozofów. Język jako pułapka, jako — wydawałoby się — najdoskonalszy, a przecież ułomny środek komunikacji, medium wysoce niedoskonałe w wyrażaniu naszych odczuć, postrzegania świata, tworzenia jego przedstawień.

Majewski nieco upraszcza filozofię Wittgensteina, dopasowując ją do własnych przemyśleń. A przecież sam filozof mówiąc o swoim traktacie konstatował, że składa się on z dwu części, „z tego, co napisałem, oraz z wszystkiego, czego *nie* napisałem. I właśnie ta druga część jest ważna”<sup>27</sup>. Przymus werbalizowania znaczeń, odczuć, wrażeń i rezygnacja z prób wyrażania niewypowiadalnego jest zbyt prostą eksplikacją sławnej siódmej tezy Wittgensteina („O czym nie można mówić, o tym trzeba milczeć”<sup>28</sup>). Znacznie bliższa

<sup>26</sup> Lech Majewski, *Hipnotyzer*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2003, s. 178.

<sup>27</sup> Georg Henrik von Wright, *Historical Introduction*, w: Ludwig Wittgenstein, *Prototractatus. An Early Version of «Tractatus logico-philosophicus»*, Routledge and Kegan Paul, London 1971, cyt. za: Bogusław Wolniewicz, *Wstęp. O «Traktacie»*, w: Ludwig Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, tłum. i wstęp Bogusław Wolniewicz, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1997, s. VIII.

<sup>28</sup> Tamże, s. 83.

istoty opisanie stosunku myśli do świata, a zatem i języka do opisywanej rzeczywistości, jest teza 6.522: „Jest zaiste coś niewyraźnego. To się *uwidacznia*, jest tym, co mistyczne”<sup>29</sup>. Sztuka jest właśnie tym obszarem „uwidaczniania” się treści niedających się sprowadzić do języka werbalnego — taka też jest natura wizualnych poematów Majewskiego. W dobitny sposób wyraziło się to także w filozofii Wittgensteina, którego wydane pośmiertnie *Dociekania filozoficzne* (1953) były dowodem na radykalny zwrot w traktowaniu języka, zapoczątkowując myślenie o nim w kategoriach „gry”.

Być może dywagacje te wydają się niepotrzebnym dodatkiem, ale prowokuje do tego sam artysta, który chętnie i często odwołuje się do rozważań filozoficznych czy rozmaitych koncepcji naukowych. Ma rację, kiedy impulsywnie reaguje na „ubóstwo koncepcji” Wittgensteina, ale wynika to raczej z pewnego tendencyjnego ich odczytania, które potrzebne mu jest do tym wyrazistszego sformułowania własnych poglądów. Austriacki filozof właśnie w sztuce upatrywał tych możliwości, które nie są dane dyskursywnej z natury filozofii. Był przekonany, że jej tajemnica polega właśnie na tworzeniu takich dzieł, których najgłębszej treści nie tylko nie sposób, ale po prostu nie należy próbować wypowiadać. Znakomicie obrazuje to anegdota przywoływana przez Bogusława Wolniewicza. Kiedy znajomy architekt filozofa — Paul Engelmann — przesłał mu pewien wiersz Uhlanda, tak „jasny, że nikt go nie rozumie”, ten odpisał: „I tak to jest: gdy się nie silimy, by wyrazić to, co niewyraźne, *nic* się nie zatracza. Niewyraźne jest bowiem wtedy — niewyraźalnie — w wyrażonym *zawarte!*”<sup>30</sup>.

Tak może działać sztuka i tak się dzieje w przypadku *KrwiPoety*. Dodajmy na koniec jeszcze jeden trop, także sugerowany przez twórcę. Komentując jeden z obrazów *DiVinities*, w innej wersji umieszczony także w *KrwiPoety* (i *Szklanych ustach*), a zatytułowany *Las*, przywołuje on Heideggerowską kategorię „Lichtung”, „prześwitu” (w dosłownym tłumaczeniu to „polana”, jesteśmy zatem właśnie „w lesie”). Tworze-

<sup>29</sup> Tamże, s. 82.

<sup>30</sup> Cyt. za: Bogusław Wolniewicz, *Wstęp*, tamże, s. XXXVI.



nie wizualnych poematów to kreowanie owego „prześwitu” prawdy i sensu objawiającego się w sztuce i przez tworzenie sztuki. Wnikliwy komentator Heideggera, Gianni Vattimo, pisze, że „tym, co osiągamy poprzez tworzenie poezji, jest wydarzenie się swego rodzaju *Lichtung*, owego światłocienia, w którym prawda nie jawi się już ze swoimi autorytarnymi cechami metafizycznej oczywistości”<sup>31</sup>.

Czyż nie jest to najlepszy komentarz do sztuki Lecha Majewskiego?

<sup>31</sup> Gianni Vattimo, *Koniec nowoczesności*, tłum. Monika Surma-Gawłowska, Universitas, Kraków 2006, s. 68.

**Soft Cinema Lva Manovicha  
i Andreasa Krakty'ego**  
«Język nowych mediów» w praktyce

1

Lev Manovich to obecnie jeden z najważniejszych i najbardziej wpływowych teoretyków nowych mediów. Prawdopodobnie to również jeden z nielicznych myślicieli i badaczy współczesnej kultury mediów, który znany jest nie tylko wąskiej grupie badaczy akademickich, naukowców, artystów, kuratorów eksplorujących obszary sztuki tworzonej za pomocą nowych mediów, ale także znacznie szerszej grupie odbiorców, widzów, aktywnych uczestników i współtwórców współczesnej kultury pojmowanej *en globe*. Kiedyś Manovich, poproszony o zestawienie dziesięciu najważniejszych według niego publikacji poświęconych sztuce nowych mediów w latach 1970–2000, sporządził listę<sup>1</sup> obejmującą prace dziś będące lekturą obowiązkową wszystkich badaczy mediów, choć w tym obszarze zdecydowanie szybciej niż w innych zmieniają się kryteria oceny i hierarchie opracowań teoretycznych. Sam Manovich słusznie zauważa, że problematyka sztuki nowych mediów i cyberkultury w ogóle dotychczas nie doczekała się właściwie swoich „klasyków” i tekstów kanonicznych, takich jakimi są w przypadku sztuki modernistycznej chociażby teksty Clementa Greenberga czy Rosalindy Krauss albo André Bazina czy Laury Mulvey w zakresie filmu. Oczywiście z takim stanowiskiem można polemizować i sam Manovich, prezentując swój wybór,

<sup>1</sup> Zob. Lev Manovich, *10 Key Texts on New Media Art. 1970–2000*, <http://www.manovich.net/digitalsalon.htm> — 23 czerwca 2008.

proponuje przecież pewien zestaw tekstów kanonicznych; takie w istocie są prace m.in. Gene Youngblooda<sup>2</sup>, Cynthia Goodman<sup>3</sup>, Friedricha A. Kittlera<sup>4</sup>, Espena Aarsetha<sup>5</sup> czy Ulfa Poschardta<sup>6</sup>, by wymienić tylko kilka z listy. Jedno wszak nie ulega wątpliwości: *Język nowych mediów*<sup>7</sup>, który ukazał się w roku 2001, to swego rodzaju zwieńczenie rozwoju teorii nowych mediów w końcu dwudziestego stulecia, a także praca już dziś stanowiąca pozycję absolutnie klasyczną i obowiązkową dla każdego, kto zajmuje się nie tylko nowymi mediami, ale współczesną kulturą po prostu<sup>8</sup>. Należy powiedzieć też, że zapewne za lat kilkanaście opinia ta się nie zmieni. Już dziś pojawiają się głosy, że Manovicha należy traktować jak myśliciela, którego można postawić w jednym szeregu z Marshalllem McLuhanem. Nie popadając w zbyt dużą emfazę, a równocześnie doceniając jego pozycję i wkład w rozwój wiedzy o mediach, pozostawiam tę sprawę przyszłości, pamiętając jednocześnie, że tego typu oceny i klasyfikacje w gruncie rzeczy nie są istotne dla faktycznej oceny jego dorobku.

Lev Manovich to jednak nie tylko teoretyk, lecz także twórca kilku projektów artystycznych, choć on sam najczęściej rozpatruje swoje prace nie w ramach typowych strategii sztuki, co raczej traktuje je jako specyficzną formę eksperymentowania; w jego działalności praktyka i teoria są ze sobą bardzo mocno związane. Realizowane prace miały bowiem niewątpliwie niebagatelny wpływ na formowanie się wyrazistych poglądów na temat nowych mediów, stanowiąc swoisty poligon doświadczalny dla teoretycznych dociekań. Jedno-

<sup>2</sup> Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., New York 1970.

<sup>3</sup> Cynthia Goodman, *Digital Visions. Computers and Art*, Harry N. Abrams, Inc., Publishers, Everson Museum of Art, New York–Syracuse 1987.

<sup>4</sup> Friedrich A. Kittler, *Discourse. Networks. 1800/1900*, Stanford University Press, Stanford 1990.

<sup>5</sup> Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The John Hopkins University Press, Baltimore 1997.

<sup>6</sup> Ulf Poschardt, *DJ Culture*, Quartet Books, London 1998.

<sup>7</sup> Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

<sup>8</sup> Pisałem o tym już przy innej okazji. Zob. Piotr Zawojski, *Wszystko, co chcielibyście wiedzieć o nowych mediach*, „Kultura Współczesna” 2006, nr 4.

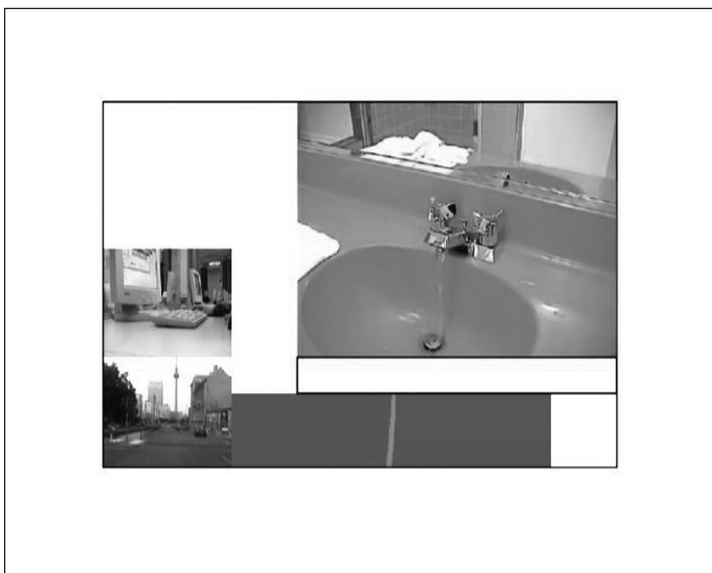
częśnie przecież to właśnie konsekwentnie budowana przez kilkanaście lat autorska wizja cyberkultury — silnie osadzona w odniesieniach do historycznych procesów formujących dzisiejsze oblicze kultury informacji (e-kultury), zwłaszcza zaś do kina jako „głównej formy kulturowej XX wieku”<sup>9</sup> — poddana została praktycznej aktualizacji w działalności artystycznej Manovicha.

Manovich nie jest, rzecz jasna, jakimś szczególnym przypadkiem artysty i teoretyka, z powodzeniem łączącego ze sobą te dwie formy aktywności. Wprost przeciwnie — wydaje się, że jest to charakterystyczna cecha cyberkultury, w której tego typu połączenie jest czymś naturalnym. Wystarczy tylko podać kilka najbardziej oczywistych przykładów, bez wikłania się w hierarchie ważności: Roy Ascott, Myron Krueger, Peter Weibel, Stephen Wilson, Jeffrey Show, Simon Penny, Monika Fleischmann, Ken Goldberg, Jaron Lanier, Eduardo Kac, George Legrady, Michael Naimark. Wszyscy oni, tak jak Manovich, przekraczają granice oddzielające aktywność artysty i teoretyka. Zapewne w każdym przypadku powody łączenia i swego rodzaju nieustannej zmiany punktu widzenia (praktyk kontra teoretyk) są odmienne. Można jednak powiedzieć, że dzisiaj te aktywności nie są względem siebie dychotomiczne, ale raczej komplementarne. Zaplecze teoretyczne nie jest rzecz jasna warunkiem *sine qua non* poruszania się w świecie sztuki mediów, ale dla większości artystów posługujących się nowymi technologiami (a to one są fundamentem cybersztuki) znajomość kontekstu teoretycznego jest jednym z podstawowych elementów ich „wyposażenia” intelektualnego.

Warto przypomnieć, że zanim Manovich na dobre rozpoczął swoją działalność jako teoretyk i wykładowca, po przybyciu do Stanów Zjednoczonych pracował jako programista i designer, a także zajmował się animacją komputerową. W latach dziewięćdziesiątych, w których powstawał *Język...*, a także wcześniejsza dysertacja doktorska<sup>10</sup> poświęcona za-

<sup>9</sup> Lev Manovich, *Język...*, s. 66.

<sup>10</sup> Zob. Lev Manovich, *The Engineering of Vision from Constructivism to Computers*, <http://www.manovich.net> — 26 czerwca 2006.



Lev Manovich, Andreas Kratky, *Soft Cinema*, 2005

gadnieniom nowoczesnej, dwudziestowiecznej widzialności, zrealizował kilka interesujących projektów, które można uznać za rodzaj egzemplifikacji powstających w tym czasie tekstów, za eksperymenty, które modelowały jego prace badawcze. Jeśli zatem potraktujemy *Soft Cinema* jak wykładnię też zawartych w *Języku...* to trzeba pamiętać, że nie jest to pierwsza praca Manovicha, ani też nie po raz pierwszy eksperymentuje on jako artysta, dla którego aktywność twórcza stanowi przedłużenie działalności teoretycznej, poligon doświadczalny, który pozwala zweryfikować założenia teoretyczne. Nie sposób zatem skonstatować, że artystyczne<sup>11</sup> realizacje wynikały z takich właśnie założeń, tak jak nie można powiedzieć, że jego teoria wyrastała z praktyki. Te dwie ścieżki wzajemnie się dopełniają, przenikają i dopiero potraktowane komplementarnie mogą być właściwie zinterpretowane i ocenione.

<sup>11</sup> Pamiętając o przywołanym już dystansowaniu się twórcy odnośnie do takiego klasyfikowania jego prac.

Warto choćby skrótowo przedstawić kilka wcześniejszych projektów Lva Manovicha, można je bowiem potraktować jako etapy w dochodzeniu do pewnej wizji filmu/kina, która przybrała dojrzały i pełny kształt w *Soft Cinema*. Na stulecie kina powstał cykl *Little Movies* — „prolegomena do kina cyfrowego”. Złożyło się na niego kilka filmów reprezentujących minimalizm cyfrowy, albo inaczej rzecz ujmując „digitalny materializm” (DIAMAT). Manovich pozwala sobie w tym miejscu na rodzaj „wspomnień z dzieciństwa”: w Związku Radzieckim (z którego przybył do Stanów Zjednoczonych w roku 1981) DIAMAT stanowił oczywiście odwołanie do „materializmu dialektycznego”. Prace te ustanawiają szczególnie rodzaj relacji między początkami kina i kinematografu (a także innych urządzeń, takich jak latarnia magiczna czy praxinoskop Émile Reynauda) a komputerem, czy raczej programami oraz formatami komputerowymi. W tym przypadku chodzi o QuickTime'a jako narzędzie do kreacji „kina sieciowego” (QuickTime pojawił się w roku 1991). Realizacje Manovicha, małe pliki o wielkości od 1 do 3 MB,



Lev Manovich, Andreas Kratky, *Soft Cinema*, 2005

składające się ze stu do kilkuset klatek, były niewątpliwie jednym z pierwszych przykładów tego zupełnie nowego rodzaju twórczości — na stronie autora były prezentowane na zasadzie loopów. QuickTime jawi się jako cyfrowy kineoskop zamieniający komputer w projektor filmowy. Autor traktuje ten moment w sposób symboliczny — oto kino odradza się przez komputer, natomiast w samych pracach pojawiają się odwołania i cytaty z filmów Braci Lumière czy George'a Mélièsa. W ten przewrotny sposób kino jako medium zatoczyło olbrzymie koło po to, by wrócić do swoich pre-kinematograficznych początków i „przedkinowych praktyk XIX wieku, kiedy obrazy malowano i animowano ręcznie”<sup>12</sup>. Tym sposobem wkraczamy w obszar rozważań teoretycznych Manovicha, który dochodzi do przekonania, że fenomen kina cyfrowego to swoista rewitalizacja zasad rządzących powstawaniem ruchomych obrazów w początkach kina. To przejście od tego, co wiek dwudziesty ufundował w postaci kino-oka, do faktycznego powstania kino-pędzla. Logika tego procesu stanowi oś rozważań zamieszczonych w *Języku nowych mediów*, a zatem w tym momencie wypada tylko odesłać do lektury książki. Ale też do samej realizacji, by sprawdzić, czy — jak pyta Manovich — „możliwe jest znaczące i emocjonalne doświadczenie będące efektem prac o objętości poniżej 1 GB?”<sup>13</sup>. *Little Movies* to zatem pierwszy projekt Manovicha wykorzystujący komputer jako nowy rodzaj „aparatu kinematograficznego”, który łączy w sobie dwie niegdyś oddzielone funkcje — „aparatu podstawowego” i „projektora” (jeśli chcielibyśmy się odwołać do klasycznych koncepcji teoretycznych Jean-Louisa Baudry'ego czy Jean-Louisa Comolli'ego. W ten sposób Manovich czyni pierwszy istotny krok na drodze poszukiwania nowej formuły nie tylko kina cyfrowego, ale też kina w epoce cyfrowej. Po ekranie klasycznym i ekranie dynamicznym rozpoczyna się wiek ekranu czasu rzeczywistego, który jest polem ubecniania się czegoś, co tylko siłą rozpędu nazywamy obrazem,

<sup>12</sup> Lev Manovich, *Język...*, s. 429.

<sup>13</sup> Zob. projekt *Little Movies* i komentarze autora: [www.manovich.net](http://www.manovich.net) — 27 listopada 2009.

a co w istocie wykracza poza tradycyjnie rozumiany obraz, w skrajnych interpretacjach zaś — jak twierdzą niektórzy — w ogóle przestaje nim być<sup>14</sup>.

Przy okazji *Little Movies* należy zwrócić uwagę na jeszcze jedno zagadnienie. Praca ta jest jedną z pierwszych realizacji reprezentujących rodzaj się w połowie lat dziewięćdziesiątych nowy rodzaj twórczości audiowizualnej będącej pewnym gatunkiem szeroko rozumianego web artu. Nie wdając się w tym miejscu w szczegółowe rozważania terminologiczne (i genologiczne), należy zauważyć, że tworzenie filmów z myślą o wyłącznie sieciowej prezentacji doprowadziło do wypracowania zupełnie nowej estetyki, będącej pochodną wykorzystania aplikacji multimedialnych do tworzenia realizacji audiowizualnych dla sieci. W konsekwencji w krótkim czasie bardzo wielu użytkowników sieci, nie tylko „profesjonalnych” artystów, uformowało coś, co sam Lev Manovich nazwał „generacją Flash”<sup>15</sup>. Od razu trzeba wyjaśnić, że nie chodzi tutaj wyłącznie o użytkowników programu Flash, ale także innych, choć podobnych formatów, takich jak wykorzystany przez Manovicha QuickTime, Shockwave czy DHTML. Jako ciekawostkę można przytoczyć fakt, że od roku 2002 w Centre Pompidou w Paryżu odbywa się znaczący festiwal (Web Flash Festival <http://www.webflashfestival.fr>) gromadzący twórców tego typu prac. Konkurs obejmował różne kategorie, takie jak animacja, prace eksperymentalne, sztuka „graficzna” (*Art Graphisme*). Już sama lokalizacja jest wymowna — oto szacowne i prestiżowe muzeum sztuki współcze-

---

<sup>14</sup> Przytoczmy tylko jedną, znamieną wypowiedź, dobrze charakteryzującą taki punkt widzenia: „Przed wszystkim, nowe obrazy są jak drink ze słynną nazwą firmową — nawet, jeśli są kolorowe albo wykorzystują «wcześniejsze» obrazy, nawet jeśli prezentują siebie w formie obrazów (ekranowych) — mówiąc dosadnie: nie są dłużej obrazami! Pochodzą z całkowicie nowego porządku wizualnego, powiązanego z innym typem porządku kulturowego”. Alain Renaud, *Obraz cyfrowy albo technologiczna katastrofa obrazów*, tłum. Barbara Kita, Edyta Stawowczyk, w: *Pejzaże audiowizualne. Telewizja. Video. Komputer*, Andrzej Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 1997, s. 334.

<sup>15</sup> Lev Manovich, *Generation Flash*, w: *New Media. Old Media. A History and Theory Reader*, red. Wendy Hui Kyong Chun, Thomas Keenan, Routledge, London–New York 2006.



snej organizuje imprezę poświęconą sztuce sieci. Może tylko budzić pewne zdziwienie, że organizatorzy silnie podkreślali, iż jest to pierwsza impreza dotycząca szeroko rozumianej sztuki sieci, która jest zdominowana przez język francuski i mająca za zadanie promocję francuskich artystów. Tak wyraźne podkreślanie charakteru narodowego i odcinanie się od innych języków to kolejny dowód na specyficzny stosunek Francuzów do współczesnego *lingua franca*, jakim stał się, zwłaszcza w przypadku internetu, język angielski. Ale to zupełnie inna sprawa. Dodajmy, że festiwale, konkursy, przeglądy sztuki „flashowej” odbywały się i odbywają na całym świecie już od wielu lat, by wymienić tylko kilka znaczących przykładów: Online Flash Film Festival (Barcelona), Notodofilmfest (Madryt), Flash Film Festival (Nowy Jork), FlashBang (Atlanta), Torino Flash Festival, FlashintheCan (Toronto).

Manovich opisując „generację Flash” zwraca szczególną uwagę na fakt, że jest to kolejny etap rozwoju sztuki komputerowej<sup>16</sup>, w której centralne miejsce zajmuje kwestia software'u. Jesteśmy zatem świadkami narodzin „softmodernizmu”. O ile w czasach Andy'ego Warhola dla artystów wykorzystujących nowe media punktem odniesienia były kino i telewizja jako media prowokujące do zabiegów mających na celu ich dekonstrukcję, która z kolei służy samookreśleniu oraz autodefiniowaniu poglądów tych twórców, o tyle dla artystów nowej generacji takim punktem odniesienia stają się głównie gry komputerowe. Chodzi zarazem o swoistą nobilitację różnych aspektów technologii komputerowych oraz takich procesów, jak programowanie, projektowanie nowych interfejsów, tworzenie software'ów. W tym aspekcie niewątpliwie gry komputerowe właściwie od początku rozwoju komputerów (a zatem od lat czterdziestych), a zwłaszcza od ekspansji komputerów osobistych (czyli od końca lat siedemdziesiątych), zawsze były swego rodzaju

<sup>16</sup> Manovich sądzi, że obecnie można nazwać komputer „osobistym medium dynamicznym”, będącym przede wszystkim urządzeniem służącym do programowania, ale też jednocześnie maszyną symulującą, w tym sensie, że może symulować inne media. Zob. Lev Manovich, *Generation...*, s. 216.

laboratorium, w którym tworzono, rozwijano i testowano nowe rozwiązania.

W innym projekcie, zatytułowanym *Freud-Lissitzky Navigator: Computer Game. History Browser* (1999), Manovich wspólnie z Normanem M. Kleinem stworzył właśnie rodzaj gry komputerowej wykorzystującej specjalny software pozwalający na nawigację przez historię kultury XX wieku. Pojawia się tutaj zatem problematyka nawigacji jako specyficznego sposobu przełamywania tradycyjnej linearnej narracji oraz kwestia software'u (*software narrative*) generującego sposoby posługiwania się grą, a także interfejsów określających możliwości użytkownika gry. Tu też pojawia się coś na kształt bazy danych gromadzącej fakty kulturowe prezentowane w tej realizacji. Osią fabularną — choć w tym kontekście nie jest to zbyt precyzyjne określenie — jest spotkanie Zygmunta Freuda, Ela Lissitzky'ego i Siergieja Eisensteina w Wiedniu w roku 1928. Rozmaite konsekwencje tego niezwykle spotkania posłużyły twórcom do stworzenia projektu, w którym gracz może na różnych poziomach poruszać się w świecie kulturowych zdarzeń, kreując często zaskakujące powiązania i własne narracje czy też nawigacje. Stworzenie bazy danych stanowi antycypację późniejszych eksperymentów i zapowiedź kierunku, w którym będą zmierzać poszukiwania Manovicha.

Przyjrzyjmy się jeszcze jednej pracy — *Anna and Andy: A Streaming Novel. Emotion Movie Engine* (2000). Realizacja ta w dosyć zaskakujący sposób zestawia ze sobą powieść *Anna Karenina* Lwa Tołstoja i „testy ekranowe” wykonywane przez Andy'ego Warhola w jego Factory w latach sześćdziesiątych. Warhol filmował gości odwiedzających jego pracownię, tworząc portrety usytuowanych frontalnie przed kamerą postaci. Manovich wykorzystał w tym projekcie jeden z podstawowych algorytmów komputerowych, tzw. dopasowywanie do wzorca. Jest to rozwijana od lat pięćdziesiątych metoda monitorowania mediów oparta na wyszukiwaniu słów kluczowych. W trakcie zimnej wojny Amerykanie próbowali w ten sposób wykorzystywać komputery, by śledzić to, co pojawiało się w radzieckich mediach. Dziś metoda ta jest wykorzystywana na olbrzymią skalę w globalnej sieci interneto-

wej, do różnych zresztą celów — komercyjnych, związanych z bezpieczeństwem, ale i obserwacją wszelkich poczynañ internautów. W *Anna and Andy*, autor skanując tekst powieści Tołstoja i wybierając słowa kluczowe, zestawia je z obrazami postaci pojawiającymi się w jednym z okien na ekranie komputera. Słowa te aktywują animację postaci. W tej realizacji Manovich eksplorował kolejne problemy, które później znajdą zastosowanie w *Soft Cinema*. Najważniejszym z nich jest zapewne kwestia słów kluczowych, a także tworzenia i wykorzystania algorytmicznych matryc służących do kreacji różnych wersji dzieła. W późniejszej realizacji będzie chodzić o podstawowe parametry opisujące w sposób formalny elementy składające się na bazę danych, z których zaprojektowany software, jak generator posługujący się odpowiednim algorytmem, tworzy kolejne wersje dzieła.

Te trzy prace stanowią niewątpliwie zamknięte projekty, ale jednocześnie można je potraktować jako rodzaj kolejnych ćwiczeń, które doprowadziły w efekcie do *Soft Cinema*. Rozwiązywanie różnych kwestii technicznych oraz teoretycznych, a także poszukiwania w zakresie nowych technologii komputerowych wykorzystywanych jako narzędzia kreacji artystycznej, stanowiły zatem swoisty kontrapunkt w trakcie pisania *Języka nowych mediów*. I choć zapewne Lev Manovich większości społeczności cyberkulturowej jest znany przede wszystkim ze swoich prac teoretycznych, to nie można zapominać i warto to podkreślić, że jego projekty artystyczne, czy jak sam chce — eksperymenty, były prezentowane na wielu wystawach cybersztuki<sup>17</sup>.

Każda z tych prac na swój sposób i w odniesieniu do różnych problemów eksploruje obszary swoiście pojmanego piękna drzemiącego w nowych technologiach, co w postaci manifestu dosadnie wyraził Lev Manovich w jednej ze swoich prac zatytułowanej po prostu *Data Beautiful. An Adventure in Info-Aesthetics* (2001). Pisze tam z pewną emfazą tak:

---

<sup>17</sup> Wystarczy wspomnieć o takich miejscach, jak Chelsea Art Museum (Nowy Jork), Centre Pompidou (Paryż), The Walker Art Center (Minneapolis), Institute of Contemporary Art (Londyn), Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) (Karlsruhe) czy KIASMA (Helsinki).

„Wyszukiwarki sieciowe są piękne,  
Dane numeryczne są piękne  
Liczne okna GUI są piękne  
Klienci poczty elektronicznej są piękni  
Komunikator internetowy jest piękny  
Informacja jest piękna”.<sup>18</sup>

Z jednej strony jest to „poetycka” mini-wykładnia info-estetyki<sup>19</sup>, z drugiej zaś ów estetyczny wymiar informacji, danych, baz danych jest znakiem czasu w istotny sposób kształtowanego przez nowe technologie. Jeśli nowe media i technologie stały się integralną częścią globalnego systemu ekologicznego, to wyzwaniem dla współczesnej estetyki staje się konieczność „krytycznej oceny roli, jaką nowe media odgrywają w procesie przechodzenia od analogowego do cyfrowego życia”<sup>20</sup>.

„Estetyzacja informacji”, o której mówi Manovich, wyznacza nowe horyzonty i zadania zarówno dla estetyków, jak i dla twórców. Ale estetyzacja dotyczy także samych narzędzi: tych, które służą do komunikacji zapośredniczonej przez komputer działający w sieci oraz coraz większej ilości różnorodnych urządzeń przenośnych, w radykalny sposób przyczyniających się do fundamentalnych zmian nie tylko w zakresie komunikacji, ale i cyberkultury w ogóle. Narzędzia te kreują zupełnie nowy typ społeczeństwa<sup>21</sup>. Dziś obok funkcji i wymiaru użytkowego coraz bardziej zaczyna się liczyć ich forma. Autor w interesujący sposób prezentuje to na przykładzie zmian w wyglądzie telefonów komórkowych, odwołując się także do innych narzędzi cyfrowych (laptopy,

<sup>18</sup> Lev Manovich, *Data Beautiful*, [http://www.manovich.net/Data\\_beautiful.html](http://www.manovich.net/Data_beautiful.html) — 28 kwietnia 2007.

<sup>19</sup> Jest to projekt, nad którym od wielu lat pracuje Manovich. Kolejne publikowane fragmenty miały się złożyć na jego kolejną książkę, która obecnie ciągle pozostaje na etapie projektu sieciowego. Zob. <http://manovich.net/IA/index.html> — 17 czerwca 2012.

<sup>20</sup> Timothy Allen Jackson, *Towards a New Media Aesthetic*, w: *Reading Digital Culture*, David Trend (ed.), Blackwell Publishing, Oxford 2001, s. 349.

<sup>21</sup> Interesującą analizę między innymi tych procesów przynosi praca Howarda Rheingolda, *Smart Mobs. The Next Social Revolution*, Basic Books, New York 2003. Warto odwiedzić też stronę internetową poświęconą różnym aspektom *smart mobs*, <http://www.smartmobs.com> — 29 czerwca 2010.

kamery cyfrowe, iPody, przenośne platformy do gier). Duże znaczenie w tym procesie „estetyzacji” narzędzi miała premiera nowego iMaca na przełomie 1998 i 1999 roku, zaprojektowanego przez Jonathana Ive'a (zresztą także późniejszego projektanta iPod'a). Manovich słusznie konstatuje, że dziś modernistyczną formułę *form follows function* zastąpiły nowe: *form follows emotion* oraz *function follows form*<sup>22</sup>. Design w cyberkulturze stał się niezwykle istotnym elementem, co w efekcie doprowadziło do zasadniczych zmian, chociażby w dziedzinie interfejsów. Ich niewidzialność, postrzeganie w kategoriach czystej funkcjonalności, została zastąpiona podnoszeniem nowych modeli do rangi dzieł sztuki. Nawet jeśli tylko użytkowej. Mówiąc krótko: „Doświadczenie estetyczne jest tak samo ważne, jak funkcjonalność (w technicznym sensie «użyteczność»)”<sup>23</sup>. W paradoksalny sposób powraca tu pojęcie piękna, tym razem odnoszone do narzędzi służących informacji, komunikacji, rozrywce, nauce itd. Obecnie kryteria estetyczne są w o wiele większym stopniu stosowane w świecie nowych technologii, co zapewne potwierdziłby David Gelernter, który w książce *Mechaniczne piękno* nie mógł pogodzić się z „brzydota komputerów”, jednocześnie głęboko wierząc, że „lepsza estetyka na ogół prowadzi do lepszego funkcjonowania. Jednak brzydota komputerów to historia wykraczająca poza kwestie estetyczne: dotyczy ona samych podstaw działania współczesnego społeczeństwa”<sup>24</sup>.

## 2

Lev Manovich, odpowiadając na recenzję *Soft Cinema*<sup>25</sup>, jednoznacznie podkreślał, że inspiracjami, z których czerpał

<sup>22</sup> Zob. Lev Manovich, *Interaction as an Aesthetic Event*, [http://www.receiver.vodafone.com/17/articles/pdf/17\\_09pdf](http://www.receiver.vodafone.com/17/articles/pdf/17_09pdf) — 15 września 2008.

<sup>23</sup> Tamże.

<sup>24</sup> David Gelernter, *Mechaniczne piękno. Kryterium estetyczne w estetyce*, tłum. Alek Radomski, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 1999, s. 186.

<sup>25</sup> Recenzja ta została zamieszczona na stronie Resource Center for Cyberculture Studies. Zob. Tico Romao, *Soft Cinema: Navigating the Database*, <http://rccs.usfca.edu/bookinfo.asp?ReviewID=441&BookID=352> — 29

w trakcie przygotowywania projektu na wielką wystawę *Future Cinema*, mającą odbyć się w ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) na przełomie roku 2002 i 2003, były twórczość Petera Greenawaya, Mike'a Figgisa, ale także niektóre dzieła reprezentujące „kino rozszerzone” z lat sześćdziesiątych. To właśnie są konteksty, które wskazywał twórca, odnosząc się do projektów wykorzystujących strategię wielu okien w ramach pojedynczego ekranu. Można by zapewne dodać tu wiele innych prac i autorów, których Manovich pominął, choć wiadomo, że ich twórczość nie jest mu obca. Wystarczy wspomnieć Zbigniewa Rybczyńskiego, pojawiającego się zresztą na stronach *Języka nowych mediów* przy okazji analizy *Tanga* (1980) i *Schodów* (1987). A jednak w tym kontekście konieczne jest przywołanie *Nowej książki* (1975), filmu, w którym polski twórca w niezwykle przenikliwy sposób — za sprawą technologii analogowej — antycypował możliwości kina cyfrowego albo, mówiąc inaczej, tworzył w poetyce kina digitalnego, posługując się środkami kina analogowego.

Eksperymenty Greenawaya z przekraczaniem zasady „jeden obraz — jeden ekran” są dobrze znane i opisane. Być może warto jednak zwrócić uwagę na film Figgisa *Timecode* (2000), który bezpośrednio poprzedzał realizacje Manovicha i Kratky'ego. W tym projekcie podzielono ekran na cztery niezależne od siebie (choć nie do końca) okna, w których rozgrywają się cztery równoległe wątki składające się na fabułę. Od razu zaznaczmy, że efekt końcowy jest wysoce dyskusyjny, choć trzeba docenić twórców za próbę wykorzystania nowej formy w ramach konwencji filmu kryminalnego czy sensacyjnego. Forma ta jest niewątpliwie wyrazem świadomości, że dzisiejszy widz w coraz większym stopniu akceptuje i radzi sobie ze zrozumieniem narracji prowadzonej równoległe w kilku (w tym przypadku czterech) oknach. Owa „poliwizyjność” jest w *Timecode* zabiegiem formalnym przełamującym utrwalony paradygmat kina klasycznego (nawet jeśli nie do końca fortunnie przeprowadzonym).

Jest to w sposób oczywisty konsekwencja zupełnie nowego traktowania ekranu jako wyświetlacza komputerowego, w którym wielość równocześnie działających okien jest czymś naturalnym. Ale to, co sprawdza się jako dyspozytyw ekranu komputerowego, nawet jeśli oglądamy na nim film fabularny, niekoniecznie musi się sprawdzać w przypadku filmu fabularnego prezentowanego w kinie lub chociażby na ekranie telewizyjnym symulującym ekran kinowy. Doceniając ciekawy eksperyment, jakim jest *Timecode*, nie sposób nie zauważyć, że ostateczny efekt artystyczny jest problematyczny. Film został zrealizowany w równoległych ujęciach, akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, niektórzy bohaterowie zaś przemieszczają się w owych symultanicznie rejestrowanych przestrzeniach współtworząc świat przedstawiony filmu. Reżyser, łamiąc konwencje fabularne, zmusza widzów do zupełnie nowego konstruowania świata przedstawionego filmu. Jak informują realizatorzy w napisach końcowych: „Film był realizowany w czterech ciągłych ujęciach, poczynając od godziny 15.00 w piątek dziewiętnastego listopada 1999 roku. Wszyscy aktorzy improwizowali na podstawie wcześniej przedstawionej im struktury”.

Zapewne Manovicha zaintrygowała w *Timecode* po pierwsze, próba skonstruowania opowiadania nie do końca zdeteminowanego i zapisanego w scenariuszu, a zatem możliwość realizacji filmu o strukturze w dużej mierze otwartej, podatnej na impulsy płynące z inwencji aktorów i nieprzewidywalnego rozwoju wypadków. Po drugie zaś, symultaniczna prezentacja czterech akcji równoległych będąca rodzajem testu percepcyjnego dla odbiorców. Multi-kadrowość czy wielokanałowość, zwłaszcza w wideo, to problem od dawna obecny w szeroko rozumianej sztuce ruchomego obrazu. Jednak dopiero w cybersztuce, sztuce wykorzystującej monitory komputerowe jako kolejną płaszczyznę ekranową, taka forma prezentacji staje się typowa, stanowi konsekwencję przełamania wcześniejszego paradygmatu zakładającego „jednokanałowość” ekranu jako formy kulturowo ukształtowanej przez tradycję kinematograficzną, a potem telewizyjną. Ale i w telewizji, wraz z rozwojem multikadrowości właściwej

dla monitora komputerowego, od lat osiemdziesiątych zaczął się upowszechniać model prezentacji kilku okien w ramach jednego ekranu. Wystarczy wspomnieć o dziś już powszechnym zabiegu zestawiania w kadrze obrazów kilku reporterów nadających swoje relacje w programach informacyjnych. Ta filozofia obrazowego PIP (Picture in Picture), choć nie przyjęła się jako popularna funkcja nowych odbiorników telewizyjnych, mimo że jeszcze niedawno była traktowana jako rodzaj reklamowego gadżetu, stała się jednak powszechnie używanym środkiem wyrazu języka telewizyjnego.

Peter Weibel przedstawiając genealogię użycia projekcji wieloekranowych, wielomonitorowych oraz przekazów audiowizualnych posługujących się wieloma oknami w ramach jednego monitora/ekranu odnosi swe rozważania przede wszystkim do teorii narracji. Zastanawia się nad tym, w jaki sposób wczesne eksperymenty filmowe z początku lat sześćdziesiątych, a niedługo potem także realizacje wideo, były manifestacjami postawy intermedialnej w sztuce ruchomego obrazu, poszukującej nowych form narracji<sup>26</sup>. Intermedialne styki filmu i wideo w połowie lat sześćdziesiątych (zwłaszcza po roku 1965, kiedy pojawił się portapak firmy Sony, choć dopiero dwa lata później stał się on dostępny na rynku komercyjnym) niewątpliwie skłaniały do poszukiwań w zakresie nowych sposobów budowania narracji, a jednym z elementów tych poszukiwań było wykorzystywanie podzielonego na wiele pól ekranu czy monitora. To wtedy Nam June Paik proklamował nową epokę, w której „technika kolażu zastąpi malarstwo olejne, a monitor zastąpi płótno”<sup>27</sup>, choć jednocześnie z racji niekompatybilności z profesjonalnymi standardami i formatami telewizyjnego zapisu wideo portapak Sony był nieco pogardliwie nazywany „podstandardem wideo”<sup>28</sup>. Jedną z pierwszych prac, w których zestawiono ze sobą zapis wideo i taśmę filmową, była głośna realizacja An-

<sup>26</sup> Zob. Peter Weibel, *Narrated Theory: Multiple Projection and Multiple Narration (Past and Future)*, w: *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*, Martin Riesler, Andrea Zapp (ed.), BFI Publishing, London 2002, s. 42–53.

<sup>27</sup> Cyt. za: Sylvia Martin, Uta Grosenick, *Video Art*, Taschen, Köln–London–Los Angeles–Madrid–Tokyo 2006, s. 10.

<sup>28</sup> Zob. Roy Armes, *On Video*, Routledge, London–New York 1995, s. 128.



dy'ego Warhola *Outer and Inner Space* (1965). Artysta nie tylko zastosował w niej dwie równoległe projekcje filmów 16-mm, ale, co ważniejsze w tym kontekście, było to jedno z pierwszych użycie technologii wideo w sztuce. Edie Sedgwick jako hollywoodzka gwiazda prowadzi sama ze sobą, prezentowaną na monitorze telewizyjnym w formie wcześniejszego zapisu wideo, rodzaj dialogu, nie tylko słownej rozmowy, ale i specyficznej konwersacji dwóch rodzajów zapisu — filmowego i wideo. Ta klasyczna już dziś praca<sup>29</sup> nie jest rzecz jasna traktowana przeze mnie jako przykład realizacji świadomie podejmującej zagadnienia wielokadrowości w ramach pojedynczego ekranu (w tym przypadku nawet podwójnego), ale tylko przyczynkiem do usytuowania poszukiwań Lva Manovicha także w kontekście różnych odmian „kina rozszerzonego”. Na marginesie tylko można dodać, że zmultiplikowane projekcje — czy to ekranowe, czy monitorowe — są ciągle wykorzystywane, dziś nie tylko przez artystów kina i wideo, ale także cyberartystów posługujących się mediami cyfrowymi. Bogactwo możliwości zastosowań takich sposobów kreacji dobitnie uświadomiła ostatnia edycja<sup>30</sup> World Wide Video Festival w Amsterdamie w roku 2004, której tematem wiodącym była właśnie kwestia multiekranowych projekcji oraz instalacji<sup>31</sup>.

<sup>29</sup> Pokazywana na przykład na wielkiej wystawie w berlińskim muzeum Hamburger Bahnhof w roku 2006 w gronie kilkudziesięciu prac reprezentujących „sztukę projekcji” od początku lat sześćdziesiątych takich artystów, jak Nam June Paik, Paul Sharits, Bruce Nauman, Gary Hill, Dan Graham, VALIE EXPORT, Pierre Huyghe czy Douglas Gordon. Zob. *Beyond Cinema. The Art of Projection. Films, Videos and Installations from 1963 to 2005*, Joachim Jäger, Gabriele Knapstein, Anette Hüscher (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2006.

<sup>30</sup> Organizatorzy nie otrzymali wsparcia finansowego na kolejną edycję, a tym samym ta bardzo zasłużona dla sztuki wideo impreza, odbywająca się od roku 1982, przestała istnieć.

<sup>31</sup> Na ten temat pisałem w innym miejscu. Zob. Piotr Zawojski, *Wizje podwójne. Sztuka wideo dziś*, „Opcje” 2004, nr 3. W katalogu festiwalu — opublikowanym w postaci CD-ROM-u — znajduje się interesujący opis pracy Warhola, prezentowanej także wówczas w Amsterdamie, autorstwa Callie Angell, *Andy Warhol: «Outer and Inner Space»*, Whitney Museum of American Art, New York 1998.

Jeśli zatem tropimy różnorakie źródła inspiracji i odniesień *Soft Cinema*, to w oczywisty sposób należy także przywołać koncepcje „kina rozszerzonego”. Tym bardziej że czytając po latach książkę Gene'a Youngblooda<sup>32</sup> nie wiadomo, czy większe wrażenie może robić znakomita znajomość filmowych poszukiwań artystów i zakres podejmowanych przez autora tematów czy też spekulacje na temat możliwych scenariuszy przyszłego rozwoju kina eksperymentalnego. Pisząc w epoce „paleocybernetycznej”, jak sam ją nazywa, Youngblood niezwykle przenikliwie antycypował szereg zjawisk cyberkulturowych charakterystycznych dla teraźniejszości. Kiedy pisze, że „bazą każdego programu jest algorytm — opisujący zestaw danych określających parametry albo istotne cechy pewnych problemów, że komputery mogą być zaprogramowane tak, by symulować «konceptualną kamerę» oraz inne konceptualne procedury filmowania”<sup>33</sup>, to wyraźnie odnosi się do możliwości, jakie wiąże się dziś z „algorytmicznym montażem” (o którym wspomina Manovich w eksplikacji autorskiej do *Soft Cinema*). Ponadto jest to odwołanie do software'u jako pewnego rodzaju instrukcji sterującej pracą hardware'u<sup>34</sup>.

W pionierskiej książce Youngblooda można znaleźć szereg trafnych (jak się okazało) supozycji odnośnie do zmian, jakie zajdą w kinie pod wpływem technologii komputerowych, co z kolei spowoduje powstanie prawdziwego „kina cybernetycznego”. Takiego, które dziś stało się faktem. Idea poszerzania kina oraz redefiniowania pojęcia filmu wywiedziona z opisywanych (i postulowanych) przez Youngblooda eksperymentów z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, znajduje kontynuację we współczesnym kinie cyfrowym, którego jedną z wersji jest propozycja Manovicha i Andreasa Kratky'ego. Odwoływanie się do tradycji, świadomość ciągłości kulturowej jest stałym elementem zarówno teore-

<sup>32</sup> Zob. Gene Youngblood, *Expanded...*

<sup>33</sup> Tamże, s. 185.

<sup>34</sup> Przypomnijmy, że choć terminu software użył po raz pierwszy John Tukey już w roku 1958, to dopiero rewolucja komputerowa przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych uczyniła z niego jedno z podstawowych pojęć technokultury.

tycznej, jak i praktycznej działalności Manovicha. *Soft Cinema* można także potraktować jako praktyczny wyraz specyficznego stosunku do przeszłości, który dałoby się określić mianem metamedializmu, jednej z głównych cech całej kultury komputerowej „przepracowującej” stare media (co można też nazwać swoistym ich mapowaniem<sup>35</sup>). Ontologiczna baza cyfrowa nowych mediów stanowi naturalną podstawę tego typu działalności artystycznej, będącej z kolei wyrazem szerszych tendencji współczesnej cyberkultury opierającej się na nieustannych remiksach kulturowych.

### 3

*Soft Cinema* można odczytać także w tym kluczu — jako strategię metamedialną redefiniującą tradycyjny model kina i konstytuującą nowy paradygmat filmu w epoce digitalnej. Albo — inaczej rzecz ujmując — w czasach „wyobraźni kinematograficznej po filmie”, by odwołać się do podtytułu wielkiej wystawy, jaka odbyła się w ZKM w Karlsruhe na przełomie 2002 i 2003 roku. Tam też omawiana praca została po raz pierwszy zaprezentowana jako rodzaj instalacji umieszczonej w kontekście kilku innych projektów odwołujących się do idei „kina bazy danych”. Swoistym kontekstem dla *Soft Cinema* były na wspomianej wystawie realizacje w różny sposób wykorzystujące koncept bazy danych w realizacjach filmowych, choć oczywiście trzeba tu pamiętać o szerokim rozumieniu pojęcia film (i kino). Nim zaprezentuję poglądy na ten temat samego Manovicha, warto na chwilę odnieść się do artykułu Marshy Kinder<sup>36</sup>, która, analizując kilka zaprezentowanych w Karlsruhe prac, przedstawia polemiczne ujęcie kina posługującego się „narracją bazodanową”<sup>37</sup>. Kinder

<sup>35</sup> Por. Lev Manovich, *Understanding Meta-Media*, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=493> — 30 czerwca 2011.

<sup>36</sup> Marsha Kinder, *Designing a Database Cinema*, w: *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, red. Jeffrey Shaw, Peter Weibel, ZKM, MIT Press, Karlsruhe, Cambridge MA–London 2003, s. 346–353.

<sup>37</sup> Używam tego określenia z pewną rezerwą, ale taka forma pojawiła się w polskim tłumaczeniu książki Manovicha. Zob. Lev Manovich, *Język...*, s. 457.

w roku 1997 rozpoczęła współpracę z Annenberg Center for Communication na uniwersytecie kalifornijskim w ramach The Labyrinth Project, inicjatywy badawczej dotyczącej dialogu między językiem kina tradycyjnego a nowymi mediami, ze szczególnym uwzględnieniem interaktywnych możliwości, jakie stwarzają struktury bazy danych oferowane przez media cyfrowe. W efekcie powstały trzy prace w różnoraki sposób posługujące się bazą danych w celu stworzenia interaktywnej formy narracji, a przy tym silnie odwołujących się do „starych” mediów (na przykład teorii Siergieja Eisensteina). To także przykłady metamediального działania artystów nowych mediów wykorzystujących media stare.

Pokazane na Future Cinema *Bleeding Trough: Layers of Los Angeles, 1920–1986* (2002) Normana M. Kleina, Rosemary Comelli i Andreasa Kratky'ego, *Tracing the Decay of Fiction: Encounters with a Film by Pat O'Neill* (2002) Pata O'Neill'a i *The Danube Exodus: The Rippling Currents of the River* (2002) Pétera Forgácsa — choć różniły się rzecz jasna szeregiem szczegółowych rozwiązań, to jednak zaliczały się do tej samej klasy dzieł, czyli interaktywnych instalacji wykorzystujących DVD i posługujących się narracją bazodanową. Kwestia interaktywności jest podstawowym elementem odróżniającym te prace od pokazywanego wraz z nimi w jednym module wystawienniczym *Soft Cinema*. Swój sceptycyzm co do interaktywności, zwłaszcza w strategiach artystycznych, Manovich wyrażał wielokrotnie — wystarczy przywołać być może najbardziej radykalny artykuł zatytułowany *On Totalitarian Interactivity. (Notes from the Enemy of the People)*<sup>38</sup>. Napisany w mocno zgryźliwym tonie tekst pokazuje zasadnicze różnice w pojmowaniu interaktywności przez artystów oraz teoretyków z Zachodu i Wschodu. Być może taka dystynkcja wygląda nieco sztucznie i zbyt wnikła się w kontekst polityczny, ale nie sposób jej całkowicie bagatelizować. Nie jest bowiem przypadkiem, że tacy twórcy, jak Alexei Shulgin, Boris Groys i Lev Manovich dosyć zgodnie podpisują się pod stwierdze-

<sup>38</sup> Lev Manovich, *On Totalitarian Interactivity. (Notes from the Enemy of the People)*, <http://www.manovich.net/TEXT/totalitarian.html> — 30 czerwca 2011.

niem: „Dla Zachodu, interaktywność jest doskonałym wehikułem dla idei demokracji i równości. Dla Wschodu, jest to kolejna forma manipulacji, która polega na używaniu przez artystów zaawansowanych technologii do narzucania jednostce totalitarnej woli większości”<sup>39</sup>. Manovich do znanych argumentów, wyrażanych przez wrogów fetyszycyzowania interaktywności (czytaj: pseudo-interaktywności) w cyberkulturze jako totalitarnej formy sztuki cyfrowej, dorzuca własną uwagę. Dotyczy ona całej sztuki klasycznej, a już zwłaszcza modernistycznej, która z natury swojej była interaktywna. Wymagała bowiem od widza aktywnego współtworzenia, owego po Ingardenowsku rozumianego wypełniania miejsc niedookreślonych, dzisiaj powiedzielibyśmy: jednostek informacji.

Kolejnym, fundamentalnym zagadnieniem i obszarem sporu teoretycznego jest kwestia stosunku narracji do bazy danych. Poglądy Lva Manovicha są w tej materii, jak zwykle zresztą, wyraziste i jednoznaczne: „Baza danych rozumiana jako forma kulturowa przedstawia świat w postaci listy elementów, których w żaden sposób nie porządkuje. Natomiast narracja tworzy ciągi przyczynowo-skutkowe z pozornie nieuporządkowanych elementów (wydarzeń). Baza danych i narracja są zatem naturalnymi wrogami. Dążą do panowania nad tymi samymi obszarami ludzkiej kultury, a każda z nich uzurpuje sobie wyłączne prawo, by konstruować znaczenie świata”<sup>40</sup>. Oczywiście tak radykalne przeciwstawienie narracji bazie danych budzi szereg wątpliwości, a próbą przekroczenia tak sformułowanej dychotomii jest stanowisko Kinder, która postrzega „bazę danych i narrację jako dwie kompatybilne struktury, których kombinacja jest istotna dla ekspansji nowych mediów, ponieważ narracje są obecnie tworzone przez wybór elementów z baz danych”<sup>41</sup>. Powstaje pytanie, kto tworzy te narracje i komu należy przypisać rolę głównego sprawcy, czynnie wspomagającego i aktywującego dany projekt. O ile perspektywa Manovicha utrzymuje

---

<sup>39</sup> Tamże.

<sup>40</sup> Lev Manovich, *Język...*, s. 342.

<sup>41</sup> Marsha Kinder, *Designing...*, s. 348.

prymat autora (choć on sam zrzeka się władzy absolutnej na rzecz zaprojektowanego przez siebie i usamodzielniającego się software'u), o tyle w przywołanych pracach zasadą konstytutywną jest określenie pozycji odbiorcy jako tego, który staje się swoistym performerem urzeczywistniającym proces narracji, „tak jak aktor interpretuje rolę, muzyk realizuje zapis dźwiękowy albo tancerz wykonuje tradycyjne figury”<sup>42</sup>. Taka perspektywa jest mi zdecydowanie bliższa, tym bardziej, że ortodoksja teoretyczna Manovicha w tym względzie nie znajduje potwierdzenia nawet w jego własnych realizacjach. Oczywiście od razu pojawia się pytanie o to, czy w takim sporze dyskutanci, mówiąc na przykład o „bazie danych”, myślą o tym samym. Może być to przyczyną nieporozumień, zwłaszcza że Kinder traktuje kategorię bazy danych w odniesieniu do filmu dosyć szeroko, odwołując się do takich przykładów z obszaru kina głównego nurtu, jak *Urodzeni mordercy* (1994) Olivera Stone'a, *Pulp Fiction* (1994) Quentina Tarantino, *Biegnij Lola, biegnij* (1998) Toma Tykwera czy *Mulholland Drive* (2001) Davida Lyncha. Takie podejście musi budzić wątpliwości, tak jak przytaczanie w tym kontekście refleksji samego Luisa Buñuela z jego epizodu amerykańskiego, kiedy to stworzył przewrotną „tablicę synoptyczną filmu amerykańskiego”, którą można potraktować jako specyficzny rodzaj bazy danych<sup>43</sup>. Z kolei Manovich wyraźnie zawęży przykłady twórczości posługującej się narracją bazodanową. Z jednej strony odnosi się do *Człowieka z kamerą* (1929) Dzi-

<sup>42</sup> Tamże, s. 351.

<sup>43</sup> „Na dużym kawałku kartonu czy na deszczulce umieściłem obok siebie różne ruchome kolumny z zasuwkami — wspomina Buñuel — którymi łatwo było manipulować. W pierwszej kolumnie można było odczytać, na przykład, środowisko: paryskie, western, gangsterskie, wojenne, tropikalne, komediowe, średniowieczne itp. W drugiej kolumnie odczytywało się epoki, w trzeciej byli główni bohaterowie i tak dalej. W sumie cztery czy pięć kolumn. Zasada była następująca: w tym okresie film amerykański podlegał tak ścisłej, tak mechanicznej kodyfikacji, że można było, za pomocą mojego systemu zasuwek, nakładając na ten sam wiersz określone środowisko, określoną epokę i określonego bohatera poznać w sposób niezawodny główny wątek filmu”. Louis Buñuel, *Ostatnie tchnienie*, tłum. Maria Braunstein, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1989, s. 126.

gi Wiertowa, którego film uważa za matrycę i punkt odniesienia w badaniu języka nowych mediów, z drugiej zaś ze współczesnych twórców filmowych przywołuje właściwie jedynie twórczość Petera Greenawaya. Trzeba jednak dodać, że Manovich ma świadomość, iż teoretyczne systematyzacje, kiedy odnosimy je do konkretnych realizacji, tracą swą jednoznaczność; praktyka zawsze przynosi sytuacje osłabiające wyrazistość konstruktów teoretycznych. „Tak jak nowe media w ogóle, baza danych dopuszcza współistnienie różnych punktów widzenia, różnych modeli świata, różnych ontologii, różnych etyk. Narracja daje jedną interpretację świata, pojedynczy model. To oczywiście bardzo schematyczna opozycja, nie zawsze prawdziwa”<sup>44</sup>. Otóż to — ów schematyzm teoretycznych modeli powoduje, że wzajemne relacje narracji i bazy danych dopiero w konkretnych przykładach ukazują całą swą złożoność i niejednoznaczność. Jeśli dodamy do tego różniące się od siebie, czasem w znaczący sposób, definicje narracji (ale też bazy danych), to łatwiej zrozumieemy dlaczego wypracowanie tu jakiegoś kompromisu nie jest rzeczą prostą.

Rekonstrukcję założeń teoretycznych pierwszej wersji *Soft Cinema* (czyli *de facto* projektu *Texas*, bo tylko on został zaprezentowany na „Future Cinema” w ZKM) opieram przede wszystkim na katalogu wystawy<sup>45</sup>. Wykorzystuję jednak także inne dokumenty (wywiady, zapisy wideo) publikowane przy okazji prezentacji tej wersji pracy na kilku festiwalach i w centrach sztuki nowych mediów, takich jak Transmediale w Berlinie, European Media Art Festival w Osnabrück, DEAF w Rotterdamie, Institute of Contemporary Arts w Londynie czy InterCommunicationsCenter w Tokio. Twórcy projektu zakładali przynajmniej trzy różne formy jego prezentacji, uzależniając je od możliwości wystawienniczych, ale swoista wariantowość ekspozycyjna była też zapewne wyrazem specyficznego rozumienia obiektu sztuki

<sup>44</sup> *Baza danych*. Lev Manovich w rozmowie z Brett Stalbaum, Geri Wittig i Iną Rozumową, tłum. Ewa Mikina, [http://www.magazynsztuki.home.pl/n\\_technologia/Manowicz.htm](http://www.magazynsztuki.home.pl/n_technologia/Manowicz.htm) — 30 czerwca 2011.

<sup>45</sup> Lev Manovich, *Soft Cinema*, ZKM, Karlsruhe 2003.

w epoce cyfrowej. Instalacja składająca się z kilku komputerów i projektorów czy też monitorów, taśma wideo czy DVD w wersji linearnej albo pojedyncze stanowisko komputerowe — to możliwe wersje funkcjonowania tego projektu. Wydaje się, że mimo pewnych różnic, kolejne wersje (także tę ostatnią opublikowaną na DVD) można rozpatrywać jako wciąż to samo dzieło zachowujące integralność. Przywołajmy zatem podstawowe idee, które stanowiły rodzaj teoretycznych, ale i estetycznych przedzałożeń twórczych.

*Soft Cinema* opiera się na czterech zasadniczych fundamentach: algorytmicznym montażu, narracji opartej na bazie danych, makrokinie i kinie multimedialnym. Te cztery aspekty determinujące proces tworzenia dają w efekcie coś, co Manovich nazwał „suprematyzmem dla generacji lounge”<sup>46</sup>, co w tym momencie w mniejszym stopniu charakteryzuje właściwości pracy, natomiast bardziej odnosi się do sposobu i warunków percepcji, czyli swoistej architektury miejsca prezentacji, która w tym przypadku była integralnym elementem ekspozycji. Mnie jednak interesuje przede wszystkim istota samej realizacji w wersji DVD, w związku z czym ten problem pomijam. Podstawą algorytmicznego montażu jest baza 425 klipów filmowych zrealizowanych (w większości przez samego Manovicha) wedle zasad przedstawionych w manifestie Dogmy 95, między innymi w Berlinie, Tokio, Rydze, Amsterdamie, Los Angeles w latach 1999–2002. Każdy z klipów został opisany przez szereg parametrów formalnych (kolor, ruch kamery, kontrast itd.). Parametry te są analizowane algorytmicznie, a zaprojektowany software przy każdorazowym uruchomieniu tworzy nową wersję filmu kreowanego w niepowtarzalny sposób. Zatem, przynajmniej teoretycznie, za każdym razem software produkuje inną wersję filmu. Dodajmy, że nie chodzi tylko o zestawienia obrazowe, ale także o muzykę, dźwięk, elementy

---

<sup>46</sup> Tamże, s. 26. Termin „generacja lounge” można chyba najprościej wytłumaczyć odwołując się do sytuacji zdarzających się właściwie na każdej dużej imprezie poświęconej sztuce nowych mediów, kiedy terytorium „lounge” (jakieś przestrzeni, w której w zupełnie niezobowiązującej formie spotykają się twórcy, widzowie, dziennikarze, bywalcy, po prostu wszyscy) często staje się (nie)formalnym centrum danego wydarzenia.



graficzne, teksty, czytany z offu komentarz. W odróżnieniu od dominującej tendencji do prostej synchronizacji obrazu i dźwięku, adaptuje się tu rozwijane przez Eisensteina pomysły montażowe z zakresu kontrapunktycznych zestrojów obrazowo-dźwiękowych. Z kolei kategoria makrokina jest tutaj rozumiana jako naturalna forma adaptacji przez kino konsekwencji przełamania zasady „jeden ekran — jeden kadr”. Warto dodać, że w tej realizacji sposób zakomponowania ekranu przez użycie kilku subekranów nie tylko mapuje konwencje monitora komputerowego, z jego wielością równoległych czy równoczesnych okien (które w gruncie rzeczy są wobec siebie niezależne), ale i ustanawia nowy sposób zależności. To właśnie software bowiem jako generator kolejnych wersji realizacji analizuje cechy poszczególnych elementów bazy danych i steruje procesem samowytwórczości. Choć sam Manovich nie odwołuje się bezpośrednio do teorii systemów autopojetycznych, to nie sposób nie dostrzec, że wewnętrzna zasada działania *Soft Cinema* jest podobna do działania takich systemów. Ich istotą jest specyficzny rodzaj samoreferencji, taki sposób organizacji, w którym procesy wewnątrzsystemowe sterują innymi wewnątrzsystemowymi procesami. Zamknięty operacyjnie system może się nieustannie samoreprodukować<sup>47</sup>. Oczywiście w pracy Manovicha czynnikiem napędzającym czy też wyzwalającym ten proces jest jądro systemu — zaprojektowany przez twórców software. Dlatego, choć *Soft Cinema* może być określone jako rodzaj „kina miękkiego” w odróżnieniu od „twardego kina”

---

<sup>47</sup> Systemy autopojetyczne, to „klasa dynamicznych systemów, które: (a) powtarzalnie uczestniczą przez interakcję w tworzeniu sieci produkującej (i dezintegrującej) elementy je tworzące i (b) kreując własne granice konstytuują sieć produkcji (i dezintegracji) elementów składających się na całość w przestrzeni, która je określa, i w której one egzystują”. Humberto Maturana, *Biology of Language: The Epistemology of Reality*, w: *Psychology and Biology of Language and Thought: Essays in Honor of Eric Lenneberg*, George A. Miller, Elizabeth Lenneberg (ed.), Academic Press, New York 1978, s. 36. Ta dosyć zawiła definicja charakteryzuje główną cechę systemów autopojetycznych, za którą należy uznać cyrkulację elementów w zamkniętej całości, ciągle się odtwarzającej; co wydaje się być bliskie idei software'u sterującego mechanizmem nieustannego tworzenia kolejnych wersji *Soft Cinema*.

tradycyjnego, to zasadniczo należałoby odnieść owo „soft” do kwestii software’u. „Twarde kino” to model właściwy dla kinematografii sankcjonującej — jak pisze Manovich<sup>48</sup> — logikę powtarzalności, sekwencyjności i zdeterminowanej narracyjności wywiedzioną z logiki epoki industrialnej, dla której wprowadzona w roku 1913 taśma Forda jest rodzajem punktu odniesienia i wzorcem produkcji. Oczekując na nowy rodzaj kina, które będzie właściwe epoce informacyjnej, „projekt *Soft Cinema* generuje nowe formy filmowe używając technologii społeczeństwa informatycznego — cyfrowego komputera”<sup>49</sup>. Pamiętajmy jednak, że dla Manovicha genealogia przełomu cyfrowego jest związana z kinem jako główną siłą kulturową XX wieku. Widać to wyraźnie także w tej realizacji, z jednej strony próbującej stworzyć nowy sposób opowiadania, z drugiej jednak silnie zakorzenionej w tradycji. Wystarczy tylko wspomnieć o wykorzystaniu konwencji *voice-over*, która powoduje, że konstrukcja fabularna pozostaje w kolejnych wersjach zasadniczo niezmienną, zachowując klasyczną formę zamkniętej opowieści (z początkiem, środkiem i zakończeniem), choć generowanej w sferze obrazowej z elementów „przypadkowo” komponowanych. Cudzystów jest konieczny, mamy tutaj bowiem do czynienia z przypadkiem kontrolowanym (przez software). „Miękkie kino” nie jest jakimś ekstremalnym zerwaniem z „twardym kinem”, choć oczywiście jest krokiem w stronę innej formy kina poszerzającej jego granice. Dlatego można mówić też o nowej formule „kina rozszerzonego”. Jan Baetens punktuję tę kwestię następująco: „Podczas gdy «twarde» kino wychodzi od głównego zarysu fabuły, ilustrowanego przez scenariusz, zdjęcia i montaż obrazów, kino «miękkie» konstruuje historię przez łączenie, czasem przypadkowe, czasem przez następstwo wymuszone algorytmem, opisanych fragmentów wizualnych znajdujących się w bazie danych”<sup>50</sup>.

<sup>48</sup> Lev Manovich, Andreas Kratky, *Soft Cinema. Navigating the Database*, MIT Press, Cambridge MA, 2005, b.p.

<sup>49</sup> Tamże.

<sup>50</sup> Jan Baetens, *Soft Cinema: Navigating the Database* (recenzja), <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/surrealism/manovich.htm> — 30 czerwca 2011.

W czołówce filmu *Texas* pojawia się taka informacja: „Eksperyment ten dotyczy «czystej» estetyki bazy danych. W filmie z elementów bazy danych montowane są elementy wizualne, dźwiękowe, narracyjne, a nawet tożsamość bohaterów”. Teoretycznie software za każdym razem produkuje niepowtarzalną wersję filmu, choć elementem stałym jest narracja czytana z offu. Kiedy oglądamy film wielokrotnie (w wersji DVD), owa niepowtarzalność wygląda jednak problematycznie. Można zauważyć rekontekstualizację kolejnych okien względem siebie i względem pojawiającego się w formie przepływających napisów tekstu, choć generalnie trudno to uchwycić. Można powiedzieć, że to, co w opisie wygląda jako radykalne zerwanie z tradycyjnym konstruowaniem (bądź dekonstruowaniem) klasycznej narracji, z jej powtarzalnością i linearnością, w trakcie projekcji nie jest już takie oczywiste. Nawet jeśli zbagatelizujemy te wątpliwości, to i tak pozostaje pytanie, czy kolejne akty performatywne same w sobie nie są kolejnymi wersjami zamkniętej struktury narracyjnej generowanej przez software. To osłabiałoby mocną tezę autora, że narracja z natury rzeczy jest wrogiem bazy danych. Ten typ narracji będącej wynikiem zabiegów algorytmicznych — przypominających także eksperymenty Briana Eno z kompozycjami algorytmicznymi stworzonymi przez niego w połowie lat dziewięćdziesiątych czy też z muzyką generatywną — można za Stevenem Andersonem nazwać „narracją ambientową”<sup>51</sup>.

## 4

Wzajemne relacje narracji i bazy danych okazały się istotnym zagadnieniem w okresie, gdy struktury hipertekstowe, a później hipermedialne, stały się nowym modelem magazynowania danych przełamującym dominację struktur linearnych i narracyjnych. Przejście od analogowości do cyfrowości miało różnorakie konsekwencje, od sposobu zapisu

<sup>51</sup> Por. Steve Anderson, *Soft Cinema: Navigating the Database* (rec.), <http://imlportfolio.usc.edu/staff/sanderson/words/softCinema.pdf> — 1 lipca 2011.

danych na nowych nośnikach, przez innowacyjne koncepcje gromadzenia informacji, aż do kształtowania się zupełnie nowych możliwości czytania, najczęściej zrywającego z zasadami sekwencyjności i linearności oraz logiką tekstu jako matrycy i modelu dla odczytywania w różnorodny sposób gromadzonych danych. Pod tym względem fenomenem bezpośrednio poprzedzającym eksperymenty Manovicha był CD-ROM, który nim na dobre zadomowił się w galerii nowych mediów, okazał się medium wyłącznie przejściowym, łącznikiem między starymi (analogowymi) a nowymi (cyfrowymi) mediami. Dziś, zaledwie po kilku czy kilkunastu latach, zdarza się, że uruchomienie „starego” CD-ROM-u wymaga rodzaju emulatora, który duplikuje czy symuluje pracę programów dzisiaj już nie wykorzystywanych, a jeszcze do niedawna będących standardowymi wyposażeniami komputerów. W pewnym sensie jednak geneza pomysłu *Soft Cinema* tkwi właśnie w możliwościach, jakie pojawiły się wraz z CD-ROM-em jako protoplastą DVD. Te możliwości, mówiąc najkrócej, zapowiadały taką formę gromadzenia danych (ale i tworzenia hipermedialnych form opowiadania) rozpiętych między procesualnością i linearnością klasycznych struktur narracyjnych a zbiorami danych opierającymi się na zasadzie bezpośredniości dostępu za sprawą nieliniowych indeksów.

Klasyczna już dziś seria pięciu CD-ROM-ów (i towarzyszących im publikacji książkowych) opublikowanych przez ZKM w serii „artintact”<sup>52</sup> w latach 1994–1999 prezentowała pionierskie prace interaktywne odwołujące się do nowej formuły „księgi”, nazwanej przez Petera Weibla „księgą postgutenbergowską”<sup>53</sup>. Jej hipertekstową albo hipermedialną naturę wyznacza antynarracyjna forma, otwarcie na kolejne wersje, szczególny stosunek tekstu i obrazu, encyklopedyczna struktura — wszystkie te cechy skłaniają Weibla do stwierdzenia, że „CD-ROM jest kontynuacją formy «szczególnej księgi»”<sup>54</sup>, w której nie ma ograniczeń wyni-

<sup>52</sup> W 2002 roku seria została wydana na jednym DVD.

<sup>53</sup> Zob. Peter Weibel, *The Post-Gutenberg Book. The CD-ROM Between Index and Narration*, w: *artintact 3. Artists' Interactive CD-ROM Magazine*, Jeffrey Shaw, Astrid Sommer (ed.), Cantz Verlag, Ostfildern 1996, s. 19–29.

<sup>54</sup> Tamże, s. 23.

kających z pojedynczej strony, w naturalny sposób bowiem przybiera ona formę struktury sieciowej. Opiera się zatem na idei linkowania, a przecież *Soft Cinema* w pewien sposób nawiązuje do tej zasady, generujący go software dokonuje bowiem nieustannego wewnętrznego linkowania elementów uprzednio stworzonej bazy danych, która jednak nie preterminuje ostatecznego kształtu danego wykonania pracy. To jedna zresztą z zasadniczych cech, która odróżnia „miękkie” i „twarde” kino — o ile w pierwszym przypadku chodzi o otwarty proces tworzenia niepowtarzalnych wersji, to w drugim przypadku predeterminowana struktura jest tylko odtwarzana. Opozycja samowytwarzania (tworzenia ciągle nowych wersji) i odtwarzania (powtarzalności ciągle tej samej wersji) leży u podłoża tego pomysłu.

Nie sposób nie dostrzec, że doniosłość prezentowanego eksperymentu dotyczy przede wszystkim poziomu teoretycznego, sama realizacja sprowadza się bowiem do dosyć konwencjonalnego zestawu obrazów odwołujących się do tradycji *city film* ukształtowanego w latach dwudziestych ubiegłego stulecia. Podczas gdy *Paryż śpi* (1923) René Claire'a, *Mijają godziny* (1926) Alberto Cavalcantiego, *Berlin, symfonia wielkiego miasta* (1927) Waltera Ruttmanna czy *Człowiek z kamerą* (1929) Dzigi Wiertowa są portretami konkretnych miast, to *Texas*, wedle swego twórcy, ma być portretem „globalnego miasta” złożonego z elementów miast, w których były realizowane zdjęcia (klipy). Kamera rejestruje miejsca fizycznie oddalone, ale połączone przez rodzaj przestrzennego montażu miksującego obrazy w kilku oknach równocześnie. Daje to wrażenie poruszania się równocześnie na kilku poziomach rzeczywistości, przeszłość miesza się z przyszłością, Wschód z Zachodem, złożona ścieżka dźwiękowa jest rodzajem kolażu prezentującego specyfikę pejzażu miejskiego. Dodać do tego trzeba także muzykę tak znanych postaci współczesnej sceny eksperymentalnej jak George Lewis, Robin Rimbaud (aka Scanner) i DJ Spooky (Paul D. Miller). To ze wspólnej płyty tych dwóch ostatnich, zatytułowanej *The Quick and The Dead* (1999), pochodzi wykorzystana w *Texas* muzyka, będąca rodzajem spotkania artystów, którzy w swej

działalności także odwołują się do filozofii bazy danych. Wystarczy przypomnieć eksperymenty DJ-a Spooky z samplowaniem i miksowaniem rozmaitych, często bardzo odległych od siebie gatunków, tradycji, rodzajów muzycznych oraz multimedialne praktyki Scannera polegające na nagrywaniu i opracowywaniu dźwięków pochodzących z otaczającej go rzeczywistości, publicznych miejsc, w których spektrum dźwiękowe jest właściwie nieograniczone. Korzystając z takiego materiału, ale też wykorzystując dźwięki telefonów komórkowych czy sygnały radiowe, Scanner tworzy przedziwny muzyczny kolaż, który powstaje w wyniku posługiwania się bazami danych.

Idea tak działającego software'u budzi skojarzenia z Cage'owskimi eksperymentami wykorzystującymi przypadek jako strategię artystyczną. Każda wersja jest rodzajem „rzutu kośćmi” z poematu Stéphane'a Mallarmé'go. Na marginesie można dodać, że taka formuła kina jest poważnym, lecz świadomym ograniczeniem roli reżysera jako głównego sprawcy wydarzenia ekranowego. Dostrzec to można także w wielu innych współczesnych realizacjach. Kiedy ogląda się fabularny film *Ten* (2002) Abbasa Kiarostamiego albo tegoż „eksperymentalną impresję” *Five. Dedicated to Yasujiro Ozu* (2003) — reżyser, który oddaje przypisaną mu przez tradycję władzę — to można odnieść wrażenie, że filmy te „zrobiły się same”. Innym przypadkiem nowego rozumienia reżyserii filmowej może być przywoływany *Timecode* Figgisa. Projekty te łączy jedynie fakt, że zostały zrealizowane za pomocą technologii cyfrowej co właściwie stanowi o różnorodności kina digitalnego.

Wróćmy do Mallarmé'go, do poematu *Rzut kości*, który można odczytywać jako nowatorską zapowiedź struktur hipertekstowych, jako tekst, gdzie wykorzystano w zupełnie nowy sposób płaszczyznę strony (a właściwie stron) oraz eksperymenty typograficzne, który jest przeto swoistą konfiguracją kombinatorycznej gry. Potem zaś przywołajmy *Demoną analogii*, jego krótki poemat prozą. Praca Manovicha, być może mimochodem, jest audiowizualną wykładnią zawartą w poemacie filozofii, rozpiętej między pragnieniem

ostatecznego uporządkowania a świadomością roli przypadku w świecie. W *Soft Cinema* wewnętrzne napięcia i kombinacje bazodanowych elementów nieustannie, ciągle na nowo, w technologicznej pętli potwierdzają zdanie poety, że „rzutkośćmi nigdy nie obali przypadku”. Co ciekawe, pracujący wiele lat nad swoją księgą (przed śmiercią kazał ją spalić, czego nie uczyniono) Mallarmé uciekał się do spekulacji liczbowych, jakby przeczuwając, że nadchodzi czas liczby, cyfry, algorytmu, dominacji myślenia formalnego. W ocalałych zapiskach wydanych wiele lat po śmierci poety „przeważają obliczenia typograficzne i inne. Tyleż tam cyfr, co i słów. To rozwielenienie się liczby ma chyba swoją wymowę”<sup>55</sup>.

*Demon analogii* stał się dla Jean-Paula Fargiera okazją do błyskotliwej interpretacji właściwości obrazu cyfrowego. Piśze on, że „sposób obróbki obrazów wideo, określane mianem obróbki cyfrowej, pozwala traktować każdy obraz jak p r z e d m i o t ”<sup>56</sup>. Ten przedmiot może być dowolnie obrabiany, przekształcany, modelowany na poziomie swoich cech dystynktywnych; podobnie jak przedmiot fizyczny, wirtualny obraz cyfrowy może być obecnie rekonstruowany już na poziomie najmniejszej jednostki dyskretnej, jaką jest piksel. Choć w omawianej realizacji software nie ma możliwości tak radykalnego ingerowania w wizualne, dźwiękowe i tekstowe elementy bazy danych, to wykorzystuje ona owego „demonia analogii”, tutaj traktowanego nieco metaforycznie. Polega to na nieustannej grze skojarzeń, koincydencji, „obiektywnych przypadków”, które ustanawiają niespodziewane związki między obrazami, choć związki te są wynikiem pracy skanującego software'u. Przeliczając i analizując obrazy (i nie tylko obrazy) software tworzy niezdeterminowaną, rodzącą się na krótki moment konstelację, która być może (a właściwie na pewno) już nigdy się nie powtórzy. Filozofia analogii i analogiczności w paradoksalny sposób uwewnętrzniona zostaje przez medium cyfrowe, którym

<sup>55</sup> Adam Ważyk, *Przedmowa*, w: Stéphane Mallarmé, *Wybór poezji*, red. Adam Ważyk, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1980, s. 17–18.

<sup>56</sup> Jean-Paul Fargier, *Anioł obrazu cyfrowego. Czy Mallarmé wymyślił wideo?* tłum. Iwona Ostaszewska, w: *Pejzaże audiowizualne...*, Andrzej Gwóźdź (red.), s. 326.

posługują się twórcy, a właściwie same media cyfrowe — zanim składowe pracy zostały bowiem zintegrowane przez narzędzie hipermedialne, jakim jest tutaj komputer, twórcy używali przecież kamery cyfrowej czy cyfrowych instrumentów muzycznych.

Specyfika artystycznych projektów cyfrowych polega na logice napięć powstających w obrębie złożonych struktur integrujących wielopoziomowe układy odniesień elementów baz danych. Łatwość, z jaką wszystkie elementy reagują wzajemnie na każdą zmianę pozostałych wynika z ich wspólnej podstawy bytowej, którą stanowi binarny kod ich zapisu. „Dobry projekt cyfrowy, tak jak sztuka digitalna, może zarówno przekształcać swój kontekst, jak i reagować na niego”<sup>57</sup>. To, co zazwyczaj w cybersztuce było zewnętrznym kontekstem przekształcającym obiekt, na przykład przez interaktywną rolę wyznaczaną odbiorcy, użytkownikowi, interaktorowi czy też aktywnemu współtwórcy, w tej realizacji — odbijającej teoretyczne poglądy Manovicha na temat (złudzenia) interaktywności w projektach sztuki nowych mediów — zostało zamknięte w wewnętrznym obiegu dzieła, w którym dochodzi do cyrkulacji elementów reagujących na siebie. Być może należałoby nazwać tę sytuację wewnętrzną interakcyjnością zaprojektowaną przez twórców i wykonywaną przez software, który przejmuje rolę wykonawcy dzieła.

Na *Soft Cinema* w postaci DVD obok filmu *Texas* znalazły się jeszcze dwie realizacje, z których każda wykorzystuje zaprojektowany uprzednio software w nieco odmienny sposób. Niezmienna pozostaje zasada działania software'u w czasie rzeczywistym projekcji (jednorazowej realizacji), która nie jest formą odtworzenia pojedynczej, unikalnej wersji danego filmu. Każdy z filmów jest rodzajem egzemplifikacji i praktycznej weryfikacji czterech głównych założeń czy też problemów, jakie postawili przed sobą twórcy. Chodzi zatem o współczesny interfejs człowiek-komputer, który dziś już

---

<sup>57</sup> Jay David Bolter, Diane Gromala, *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, MIT Press, Cambridge MA-London 2003, s. 140.



standardowo wykorzystuje ekran/monitor podzielony na kilka okien. Software kontroluje nie tylko wygląd ekranu (liczbę i położenie kilku okien, w których prezentowane są kolejne klipy wizualne), ale i dodatkowe elementy (dźwięki, teksty, fotografie) składające się na kolejną wersję tworzoną z elementów bazy danych. *Soft Cinema* jest przykładem eksperymentu filmowego, w którym sam film jest tylko jednym z wielu możliwych typów reprezentacji, takich jak ruchoma grafika, animacje 3D, diagramy<sup>58</sup>.

*Absences* — samodzielna, właściwie w pełni autorska (wideoografia, muzyka, montaż oraz nieco zmodyfikowana wersja software'u *Soft Cinema*) praca Andreeasa Kratky'ego — jest próbą analizy tego, co w tradycyjnym modelu kina, opartym na zasadzie „jeden ekran jeden obraz”, jest właśnie nieobecne. Podczas gdy każdy plan (ujęcie) jest znakiem tego, czego w danym momencie nie widzimy, czyli kontrplanu (przeciwujęcia), w *Absences* formuła ta zostaje przełamana przez prezentację kilku równoległych strumieni obrazowych. Pokazują one na przykład z innej perspektywy to, co przedstawione w oknie głównym; zatrzymują to, co już przeminęło (stając się retrospekcją) czy też dokonują antycypacji narracyjnych (stając się futurospekcją). Napis na początku filmu informuje, że mamy do czynienia z „badaniem bazy danych w postaci czarnego snu, w którym soundtrack swobodnie podąża za obrazami. Parametry wizualne obrazów są analizowane i używane do syntezy dźwiękowej. Jeśli kilka klipów pojawia się na ekranie, towarzyszący im dźwięk staje się coraz bardziej złożony, kolejne ścieżki nakładają się na siebie”. Owe parametry wizualne to w tym przypadku jasność, kontrast, tekstura, ruch, częstotliwość, różnice między centrum i marginesem oraz dołem i górą obrazu. Każdy z parametrów został odpowiednio opisany za pomocą kodu numerycznego. Kombinacja tych danych, czytanych i przekształczanych przez software, organizuje i rozwija każdorazowo nową wersję narracji bazodanowej. Podobnie zostały opisane i poklasyfikowane dźwięki, które dopasowują się do obrazów, co w spe-

<sup>58</sup> Por. Lev Manovich, Andreas Kratky, *Soft Cinema. Navigating...*

cyficzny sposób synchronizuje narrację wizualną z narracją dźwiękowo-muzyczną.

Nie można jednak zapominać, że stałym elementem każdego odtworzenia/tworzenia jest spinający całość tekst pojawiający się w formie przepływających przez ekran napisów w paskach, przypominających tak obecnie rozpowszechnione paski z napisami w programach informacyjnych. Cała opowieść brzmi tak:

„Odchodzę dzisiaj. Będę szukał innego miejsca, to jest nierzeczywiste. Wszystko jest częścią wyobraźni. Nikt nie chce, bym został, nawet mój przyjaciel. Chcę się spakować i odejść dziś w nocy, ale nie będę brał zbyt dużego bagażu. Może powinienem ją zobaczyć nim odejdę. Dziś jest jego ślub, nie znam panny młodej, ale Ken był zawsze miłym facetem. Lubię go, miał wiele trudności. Był taki samotny i zagubiony w świecie, wyobcowany. Wiem, co to znaczy zdziwienie otoczenia. To dobrze, że znalazł sobie kogoś. Mam dziwną więź z tym miejscem. Może zbyt długo tu byłem. Przypomina mi to, jak skakałem z kamienia na kamień, próbując znaleźć się pomiędzy nimi. Powinienem teraz odejść”.

Przytoczyłem ten tekst, jest on bowiem kolejnym potwierdzeniem, że w gruncie rzeczy w *Soft Cinema* nie chodzi o odrzucenie narracyjności jako mechanizmu budowania filmowego dyskursu, nie chodzi też o zanegowanie fabularności jako domeny tradycyjnego kina. Badanie strukturalnej natury kina i odwoływanie się do tradycji poszukiwań spod znaku filmu strukturalnego nie musi być tożsame, jak się okazuje, z całkowitym zanegowaniem warstwy fabularnej. W *Absences*, gdzie pojawia się szereg ujęć bliskich abstrakcyjnym obrazom, mimo wszystko, a może właśnie za sprawą przywołanego tekstu, konstruowana jest spójna całość audiowizualna, oparta na koherencji elementów ją tworzących, nawet jeśli są one komponowane i dekomponowane za pomocą programu. Jednocześnie mamy do czynienia ze swoim odwołaniem do narracji subiektywnej, albo raczej do subiektywizacji spojrzenia bohatera (tego, którego opowieść tekstowa pojawia się w postaci napisów), co nie jest niczym

innym, jak rodzajem personifikacji kamery, jej subiektywnym użyciem.

*Mission to Earth* jest najdłuższym i najbardziej rozbudowanym przedsięwzięciem w cyklu *Soft Cinema*. Projekt powstał w ramach działalności kuratorskiej BALTIC — The Centre for Contemporary Art w Gateshead w Wielkiej Brytanii na przełomie 2003 i 2004. Co ciekawe, film ten jest wyraźnym odwołaniem do konwencji opowieści z gatunku science-fiction, opowiada bowiem o obcej, przybywającej na Ziemię z planety Alpha-1 — pod względem rozwoju technologicznego i kulturowego będącej dwadzieścia lat w tyle za Ziemią — w celu wypełnienia swego rodzaju misji etnograficznej. Elementy autobiograficzne (przybycie Lva Manovicha ze Związku Radzieckiego do Ameryki) tej historii mogą tu stanowić nęcący trop interpretacyjny. Ale mimo w miarę spójnej opowieści (znów *voice-over* spaja wątki fabularne) ponownie jej wizualizacja, by tak rzec, za każdym razem przybiera nieco inną formę. Tym razem szczególną rolę w kreowaniu ostatecznego wyglądu konkretnej wersji mają komponenty ruchomej grafiki komputerowej wchodzące w interakcje z materiałem wideo. „W *Mission to Earth* — informuje napis w czołówce — dodatkowe okna pokazują nam to, co w danym momencie widzi, myśli, przypomina sobie główna bohaterka. Ruchoma grafika podąża za opowieścią, wizualizując jej tematy oraz uczucia bohaterów”. Ten dwudziestotrzyniutowy film zrealizowany w dużej części w nieczynnym teleskopie radiowym Irbene na Łotwie (zbudowanym w roku 1971 i służącym niegdyś do śledzenia satelitów krążących między Europą i Ameryką Północną), chwilami może kojarzyć się zarówno z *Solaris* (1972), jak i ze *Stalkerem* (1979) Andrieja Tarkowskiego. Od roku 2001 Irbene jest miejscem spotkań, warsztatów i rozmaitych wydarzeń organizowanych przez RIXC, centrum nowych mediów z Rygi. W tym to miejscu (obok Newcastle, Tokio, Rotterdamu) rozgrywa się akcja filmu. W głównej roli wystąpiła (kreując postać Ingi) łotewska artystka, kuratorka i pisarka Ilze Black. Praca ta ma bodaj najbardziej rozbudowaną warstwę fabularną, ale też niezmiernie istotną rolę odgrywają tu projekty graficzne

zrealizowane przez międzynarodową grupę artystów, architektów i designerów „servo”, wykorzystującą nowoczesne technologie informatyczne w projektowaniu oraz w pracach badawczych dotyczących nowej, „medialnej architektury”.

Doświadczenia emigracji (w różnym wymiarze — od autobiograficznego do alegorycznego), kwestia zmiennej tożsamości, montaż ontologiczny<sup>59</sup> kładący większy nacisk na przestrzenny walor realizacji, autorefleksywność, ale też podejście remediacyjne w stosunku do przeszłości i do mitu nowości nowych mediów — to tylko niektóre z poruszanych przez tę pracę zagadnień i problemów. Kiedy mówię o remediacji, mam na myśli przede wszystkim propozycje teoretyczne przedstawione przez Davida Jaya Boltera i Richarda Grusina w książce *Remediation: Understanding New Media*<sup>60</sup>. Choć w *Języku nowych mediów* praca ta jest przywołana bodaj tylko raz, nie ulega wątpliwości, że przedstawione w niej rozumienie nowych mediów jest bliskie Manovichowi, a jego koncepcje stanowią specyficzne rozwinięcie pomysłów obu autorów.

Zarówno w teorii, jak i w praktyce Lev Manovich reprezentuje w gruncie rzeczy stanowisko podobne do Boltera i Grusina, dla których „to, co nowe w nowych mediach pochodzi ze szczególnego sposobu przemodelowania starych mediów i tego, jak media starsze przekształcają się pod wpływem wyzwań płynących ze strony nowych mediów”<sup>61</sup>. To właśnie remediacja jest pojęciem i procesem kluczowym dla zrozumienia mediów i nowych mediów. „Medium, to coś, co jest poddawane remediacji”<sup>62</sup>. Remediacją nazywamy reprezentację jednego medium w innym oraz twierdzimy, że jest ona cechą definiującą nowe media cyfrowe”<sup>63</sup>. Problem remediacji nieco wcześniej pojawił się także w koncepcjach Paula Levinsona, który szkicując genealogię rozwoju mediów odwoływał się do ich teleologicznej natury i do zasady

<sup>59</sup> Określenie samego Manovicha. Zob. Lev Manovich, *Język...*, s. 256.

<sup>60</sup> Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge MA–London 2000.

<sup>61</sup> Tamże, s. 15.

<sup>62</sup> Tamże, s. 65.

<sup>63</sup> Tamże, s. 45.

antropotropicznej, która ma polegać na dostosowywaniu się mediów do potrzeb i możliwości percepcyjnych człowieka oraz odtwarzaniu przez nie naturalnych sposobów komunikowania się ludzi. Remediacja w tym procesie znaczy tyle, że nowe media i technologie udoskonalają i stanowią rodzaj środka zaradczego na niedoskonałości i niewydolność starych mediów<sup>64</sup>. Cyfrowe kino w wydaniu Manovicha i Kratky'ego to także rodzaj działalności remediacyjnej. Na bazie tradycyjnego kina „twardego” artyści poszukują nowej formuły kina w czasach digitalnych; to jeszcze jedno odniesienie do pojęcia bazy danych, bo taką bazą danych są przecież wytworzone w procesie historycznej ewolucji konwencje, formy, elementy stylistyki i poetyki kina. To one podlegają remediacji, która dokonuje się nie tylko przez stosowanie nowych cyfrowych narzędzi, ale i nowe podejście do filmu jako medium. Manovich mówi w wielu swoich wypowiedziach o strategii remiksu, którą należałoby traktować jako dominującą tendencję w sztuce współczesnej, zwłaszcza tej, która posługuje się nowymi mediami. Chodzi tutaj głównie o cybersztukę oraz, szerzej rzecz ujmując, działalność, która opiera się na wykorzystaniu nowych mediów i technologii. Komputer — maszyna hipermedialna — jest instrumentem służącym do remiksowania wszelkich treści<sup>65</sup>.

<sup>64</sup> Zob. Paul Levinson, *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, tłum. Hanna Jankowska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 1999. W polskim tłumaczeniu pojawia się właśnie określenie „media zaradcze”, dlatego użyłem go, choć nie wydaje się ono szczęśliwe i brzmi nieco niezręcznie. Choć jednocześnie trzeba przyznać, że w języku polskim trudno zachować ową dwoistość czy wieloznaczność terminu „remediacja”, która odnosi się zarówno do jakiegoś środka zaradczego, jak i do medium albo mediów. Być może jednak najlepszym rozwiązaniem jest pozostawienie go w takiej formie, w jakiej zostało użyte pierwotnie.

<sup>65</sup> Warto jednak wziąć pod uwagę trafną sugestię Golana Levina, który odpowiadając na pytania Manovicha stwierdził, że „wszystkie kultury mogą być definiowane przez ich zdolność do asymilacji nowych idei i adaptowania zmian środowiska memetycznego”, dziś tylko te procesy, opierające się właśnie na „zasadzie remiksu”, doznały znaczącego przyspieszenia. Zob. Golan Levin, *Responses to 5 Questions Posed by Lev Manovich*, [http://www.flong.com/writings/interviews/interview\\_manovich.html](http://www.flong.com/writings/interviews/interview_manovich.html) — 1 lipca 2011.

Niewątpliwie samoświadomość twórców i metajęzykowe zabiegi w ramach *Soft Cinema* czynią z tego projektu ważną wypowiedź na temat możliwych scenariuszy rozwoju i przemian sztuki ruchomego obrazu. Obecny jest tu jednak jeszcze jeden istotny wątek wskazujący na pokrewieństwa i kontynuację poszukiwań twórców w ramach tendencji autorefleksywnych w kinie. Choć historycy i teoretycy nieraz spierali się o najważniejsze wyróżniki filmu strukturalnego — bo o tej tradycji myślę — to jednak najczęściej pozostawali zgodni co do tego, że zalicza się do nich właśnie autorefleksywność. *Soft Cinema* to swoista mutacja filmu strukturalnego, bo przecież tu także film jest rodzajem zapisu jego realizacji, jak chciał Peter Gidal, ale też w pewnym sensie sam proces filmowy staje się tematem filmu, co z kolei podkreślał Paul Sharits<sup>66</sup>. Jednocześnie film strukturalny można rozpatrywać jako zapowiedź sztuki hipermedialnej<sup>67</sup>. *Soft Cinema* byłoby przykładem realizacji tych zapowiedzi, a także istotnym głosem w dyspucie na temat miejsca i charakteru filmu w cyberkulturze.

Wskazywane tu różnorodne inspiracje, podobieństwa, zapożyczenia oraz świadome i nieświadome nawiązania do innych dzieł, tendencji, poszukiwań nie podważają oryginalności samej realizacji, nie denominują jej wartości. Wypada jednak jeszcze raz podkreślić, że ten sposób eksperymentowania czy tworzenia nowych dzieł polega nie tyle na zesta-

<sup>66</sup> Por. Ryszard W. Kluszczyński, *Teoretyczne zagadnienia filmu strukturalnego*, w: *Dzieło filmowe. Zagadnienia interpretacji*, red. Jan Trzynałowski, „Studia Filmoznawcze”, t. VIII, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1987, s. 134. Na „genealogię strukturalną” *Soft Cinema* zwraca uwagę w swojej recenzji tego wydawnictwa Romao. Zob. Tico Romao, *Soft Cinema...*

<sup>67</sup> Ryszard W. Kluszczyński ujmuje to tak: „Film strukturalny, przy całej swojej medialnej swoistości, stworzył najbardziej zaawansowaną koncepcyjnie zapowiedź sztuki hipermedialnej. Konsekwentne podkreślanie relacyjności i procesualności dzieła filmowego to jakości należące do najważniejszych tego przejawów. Ponadto, niezależnie od tego, którą z koncepcji filmu strukturalnego weźmiemy pod uwagę, zawsze dostrzeżemy, że kreśli ona wizję dzieła filmowego o znacznie zaniżonym wymiarze trwałości, spoiwości i koherencji”. Ryszard W. Kluszczyński, *Film. Wideo. Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999, s. 60.

wianiu elementów innych dzieł, ile na korzystaniu z wielkiej biblioteki kulturowej gromadzącej obiekty, które mogą być zaadaptowane, przekształcone, na nowo poskładane jak klocki lego albo elementy ze sklepów IKEA (takiej metafory użył kiedyś zresztą sam Lev Manovich<sup>68</sup>). Konstatacja taka nie powinna specjalnie dziwić — Manovich od lat na różnych polach bada nowe media, nieustannie przy tym podkreślając, jak ważna jest w ich kontekście świadomość kulturowej ciągłości. Bo choć często w dyskusji o cyberkulturze pojawia się określenie rewolucja, to w istocie zmiany w jej obszarze rzadko bywają gwałtowne. Najczęściej są one wynikiem długich procesów ewolucyjnych, w których kształtują się nowe narzędzia, teorie i wartości.

<sup>68</sup> Lev Manovich, *Remixability*, [http://www.manovich.net/DOCS/Remix\\_modular.doc](http://www.manovich.net/DOCS/Remix_modular.doc) — 29 czerwca 2011.

## Obrazy psychosomatyczne

### *Feed* Kurta Hentschlägera jako doświadczenie transgresyjne

„Traktuję media jako przedłużenie naszego ciała albo, mówiąc precyzyjniej, naszego sensorium i narzędzi komunikacyjnych”.

Kurt Hentschläger

„*Feed* jest nie tylko performansem, ale też opowieścią o ewolucji mediów: od *paradygmatu ekranowego* do *paradygmatu immersyjnego*, który nie jest już oparty na zdystansowanym widzeniu, ale na *ob-sceniczności* dotyku niweczącego „sceniczny” dystans pomiędzy znakiem a publicznością. Mówiąc w skrócie — jesteśmy świadkami historii mediów od epoki spektaklu do epoki doświadczenia.

To całkowicie w duchu McLuhana”.

**Francesco D’Orazio**

Kiedy oglądam *Scape* (2007), dwudziestotrzyminutową instalację audiowizualną prezentowaną w postaci nieskończonego loopu, i pogrążam się jakby we śnie indukowanym przez niezwykle dyskretne, znakomicie uzupełniające się działanie dźwięku i obrazu, to mam wrażenie zatrzymania czasu, bycia poza nim, balansowania na granicy snu i jawy, kontemplowania czystego przepływu, czy też raczej doznawania stanu atemporalnego, fenomenologicznego, zmysłowego poczucia i postrzegania innej rzeczywistości, a może



po prostu swoistej projekcji świadomości. Każdy loop jest rodzajem zamrażania czasu, plastycznego się nim posługiwania, mogącego także przywodzić na myśl rozmaite koncepcje czaso-obrazu (bądź obrazo-czasu), choć przede wszystkim rozbudowaną filozofię kina zaprezentowaną przez Gillesa Deleuze'a<sup>1</sup>. Ten *ambient chamber piece* — jak go określa autor — może się wydawać absolutnym przeciwieństwem *Feed* (2005), ale, jak być może okaże się w dalszej części tych rozważań, to tylko powierzchowne wrażenie. Kurt Hentschläger także i tutaj dotyka zagadnień, które w różny sposób są obecne w całej jego twórczości. I to zarówno tej z okresu współpracy z Ulfem Langheinrichem w *Granular Synthesis*, w latach 1991–2004, jak i z okresu, kiedy artyści zdecydowali się realizować swoje projekty osobno.

*Feed* zapewne można uznać za rodzaj zwieńczenia pewnego etapu jego pracy, która zaowocowała szeregiem realizacji wzbudzających bardzo często skrajne opinie, co być może świetnie oddaje tytuł jednej z relacji po pokazie instalacji *Noisegate Granular Synthesis* w Montrealu w 1999 roku: „Między oczarowaniem a irytacją” (napisał Bernard Lamarque<sup>2</sup>). W istocie prace czy też ich odbiór, zarówno *Granular Synthesis*, jak i Hentschlägera, zapewne mogą budzić tak skrajne emocje, jednak nie chodzi przecież w tym przypadku o zbanalizowaną przez ostatnie dziesięciolecia estetykę szoku, tylko o prawdziwie radykalne i nowatorskie poszukiwania w zakresie nie tylko sztuki mediów, w tym przede wszystkim tego jej zakresu, który odnosi się do wzajemnych relacji obrazu i dźwięku, ale po prostu sztuki. Jak napisał w przedmowie do wyboru prac duetu Jeffrey Shaw: „Prace *Granular Synthesis* prezentują najbardziej wyrafinowane połączenie estetyki i kodów maszynowych, jakie widzieliśmy do tej pory. Ich procesy kreacji ewoluowały, proponując pejzaż estetyczny tworzony przez możliwości procesów cyfrowych i architekturę technologiczną wzbogacaną przez celo-

<sup>1</sup> Zob. Gilles Deleuze, *Kino. 1. Obraz–ruch. 2. Obraz–czas*, tłum. Janusz Margański, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2009.

<sup>2</sup> Jeśli nie zaznaczam inaczej, to korzystam z materiałów zgromadzonych na stronie autorskiej Kurta Hentschlägera. Zob. <http://www.hentschlaeger.info> — 2 lipca 2011.

Kurt Hentschläger, *Feed*, 2006

wą intensywność i rozszerzanie ludzkiego doświadczenia”<sup>3</sup>. Ten duet twórczy zaczerpnął swoją nazwę od specyficznego sposobu generowania dźwięku w cyfrowych instrumentach muzycznych, za pioniera tego typu eksperymentów należy zaś uznać Iannisa Xenakisa i jego działalność u schyłku lat pięćdziesiątych. Później, w latach siedemdziesiątych, jego poszukiwania kontynuowali i rozwijali — wykorzystując komputery dwuprocesorowe i karty perforowane — Curtis Roads i Barry Truax. Istota syntezy granularnej to tworzenie zamiast dźwięku w postaci ciągłej fali chmury bardzo krótkich fragmentów (zwanymi granulkami) trwających od 1 do 50 milisekund. Granular Synthesis w kolejnych swoich realizacjach<sup>4</sup> udoskonalało swoje koncepty związane z technologią

<sup>3</sup> Jeffrey Shaw, *Preface*, w: *Granular Synthesis: Immersive Works*, DVD, ZKM, Karlsruhe 2004, s. 6.

<sup>4</sup> Na temat prac duetu zob. Tom Sherman, *The Development and Applications of a Perpetual Moment Machine*. *Granular Synthesis: The Story So Far...*, w: *Granular Synthesis. NoiseGate — M6*, Peter Noever (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 1998, s. 14–62; Ulf Langheinrich, *Granular Synthesis*, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/image-sound\\_relations/emotion\\_ma](http://www.medienkunstnetz.de/themes/image-sound_relations/emotion_ma)

i filozofią syntezy granularnej, tę metodę twórczą można też potraktować jako rodzaj metafory, która wyznaczyła drogę dalszych poszukiwań Kurta Hentschlägera. Skupiały się one na dźwiękowo-obrazowym designerstwie, swoistym programowaniu zachowań publiczności, eksploracji zagadnień ciała, a raczej postcielesności, rozszerzania percepcji i kwestii haptycznego odbioru, synestezji, budowania sytuacji, w których obraz jest tylko powierzchnią, głębię zaś stanowi precyzyjnie skomponowana sfera dźwięku. Próby wydobywania na powierzchnię niewidzialnych obrazów mentalnych, a zarazem bezpośrednie atakowanie mózgu dawką ekstremalnych bodźców wyznacza horyzonty tej twórczości, którą należy potraktować jako rodzaj działalności badawczej. Obiektem tych badań jest nie tylko materia (i immateria), jaką posługuje się artysta, ale przede wszystkim widzowie jego performansów. Jak sam mówi: „«Granularna» manipulacja obrazem i dźwiękiem pomaga mi skonstruować specyficzne kontinuum czasoprzestrzenne. Próbuję całkowicie wymazać istnienie jakiegokolwiek przestrzeni, a w tym procesie, oczywiście, czas staje się bardzo plastyczny. Tym, co lubię w moich przedstawieniach, jest moment, kiedy ludzie przychodzą do pewnego miejsca i cały performans prowadzi ich ku nowemu doświadczeniu percepcyjnemu oraz odmiennemu stanowi umysłu”<sup>5</sup>.

Istotne jest, że artysta posługując się często bardzo skomplikowanymi technologicznie narzędziami nigdy ich nie fetyszyzuje, nie czyni z nich wartości i celu samego w sobie. Wielokrotnie podkreśla, że zadziwianie skomplikowanymi interfejsami jest mu obce, bo chodzi o to, by konkretne dzieła nas wzbogacały, a nie były popisem technologicznych

chine — 02 lipca 2011; Timothy Druckrey, *Chaos Pilots/Event-Horizons*, w: *Granular Synthesis/Gelatin*, Elizabeth Schweeger (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2001, Birgit Richard, *Immersion in the Resonance Chamber, and Blinding. On the Craving of Images in the Work of Granular Synthesis*, w: *Granular Synthesis: Immersive...*, s. 17–25.

<sup>5</sup> Nevena Ivanova, *Science Museum or Gate to Expanded Perceptions: Conversation with Kurt Hentschläger*, „Media-N. Journal of the New Media Caucus” 2008, t. 4, nr 1,

[http://median.shiftingplanes.org/issues.php?f=papers&time=2008\\_spring&page=interview\\_kurt](http://median.shiftingplanes.org/issues.php?f=papers&time=2008_spring&page=interview_kurt) — 5 lipca 2011.

możliwości, stąd też zapewne bierze się pewna rezerwa wobec praktyk interaktywnych pojmowanych właśnie w taki uproszczony sposób — jako tworzenie coraz to nowych interfejsów, epatowanie nimi, zapominanie zaś o elementarnych zadaniach i celach sztuki.

Nie jest moim celem systematyczne przedstawienie drogi, jaką podążał twórca, który rozpoczął swoją działalność na początku lat osiemdziesiątych od tworzenia surrealistycznych obiektów, prac wideo, animacji komputerowych i prac dźwiękowych. Jego edukacja obejmowała architekturę, potem zaś były studia wizualne, m.in. u Petera Weibla, jednak żadnej uczelni nie ukończył. Wątek architektoniczny jest jednak istotny, w całej jego twórczości można bowiem obserwować specyficzny rodzaj podejścia do przestrzeni, w którym kwestie dźwięku i obrazu są niezmiernie istotne, to za ich sprawą tworzona jest, albo wręcz przeciwnie — wymazywana, fizyczna przestrzeń. Odniesienia do kwestii nowego rozumienia przestrzeni w kontekście architektury można byłoby rozwijać, także w porównaniu do innych twórców. Przywołajmy tylko jednego z nich, którego *nota bene* bardzo ceni Hentschläger. Myślę o Edwinie van der Heide. Kiedy



Kurt Hentschläger, *Feed*, 2006

ogląda się jego performans zatytułowany *LSP (Laser Sound Performance)* (2004), to jasne staje się, że głównym celem prezentacji jest próba stworzenia dynamicznej architektury audiowizualnej, która jednak musi zaistnieć w konkretnej przestrzeni<sup>6</sup>. Kreowanie dźwięku i trójwymiarowych obrazów laserowych (odwołujących się do wzorów wizualnych opisanych w 1815 roku przez Nathaniela Bowditcha i nazwanych krzywymi Bowditcha, bądź krzywymi Lissajous, które opisują drgania harmoniczne) za każdym razem jest definiowane przez konkretną przestrzeń, w której odbywa się performans. W tym sensie niepowtarzalność każdej prezentacji jest pochodną niepowtarzalności i swoistości przestrzeni tworzącej kontekst i *background*, czy może lepiej rzecz nazywając *spaceground*. Myślenie o przestrzeni w *Feed* jest zgoła odmienne, do czego przyjdzie jeszcze powrócić. W tym momencie powtórzmy tylko, że celem pracy Hentschlägera jest stworzenie autonomicznej rzeczywistości, w której fizyczne wyznaczniki rządzące znaną nam przestrzenią przestają obowiązywać.

Chęć oderwania się od rzeczywistości, w tym przypadku od konkretnego miejsca i czasu, można interpretować także w duchu głębokiego poczucia, że oto każdy fragment świata, w którym przyjdzie nam się znaleźć, ma już znamiona zmediatyzowanego uniwersum poddającego się prawom powszechnej „kinematografizacji”. Świat jako kino, nie tylko Ameryka w wersji Baudrillardowskiego, do cna już przenicowanego konceptu symulaków i symulacyjnego pozoru, narzuca swoje parametry funkcjonowania i postrzegania go. Zatem, jeśli „rzeczywistość jest *kinedramatyczna*”, jak powiada Paul Virilio<sup>7</sup>, to należy zanegować tę przestrzeń i spróbować wykreować taką, w której prawa znane z em-

<sup>6</sup> Ja sam uczestniczyłem w performansie odbywającym się w ramach DEAF 07 w rotterdamskim Staal. Dokumentację *LSP* można zobaczyć na stronie artysty <http://www.evdh.net> — 8 lipca 2011, zaś więcej o innych przedsięwzięciach, także van der Heidego, w trakcie festiwalu w Rotterdamie zob. *Interact or Die*, Joke Brouwer, Arjen Mulder (ed.), V2\_Publishing/NAi Publishers, Rotterdam 2007.

<sup>7</sup> Paul Virilio, *The Art of the Motor*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 1995, s. 23.

pirii przestają obowiązywać. Po co? Odpowiadając paradoksalnie należy powiedzieć tak — właśnie po to, by stworzyć warunki do symulacyjnego, a przy tym całkowicie rzeczywistego, przeżycia zupełnie innego typu doświadczenia, które być może mocno nadwyręży nasze poczucie bezpieczeństwa, ale jednocześnie otworzy rodzaj okna na inną możliwość postrzegania nas samych w warunkach ekstremalnej zmiany parametrów określających nasze bycie w świecie. Oraz także w środowisku zapośredniczonym medialnie. Nawet, jeśli sposób owego zapośredniczenia radykalnie zrywa ze znanymi nam sposobami mediacji.

Premiera *Feed* miała miejsce podczas Biennale di Teatro w Wenecji w roku 2005. Jest to o tyle istotne, iż performans ten jest dziełem na tyle niejednorodnym, również w swoim medialnym wymiarze, że od tego czasu był wielokrotnie prezentowany przy okazji (właśnie) wydarzeń teatralnych, muzycznych (takich choćby, jak *Sonar* w Barcelonie) czy festiwali sztuki nowych mediów (jak *Ars Electronica* w Linzu, gdzie w roku 2007 sam miałem możliwość go zobaczyć). Od momentu premiery był prezentowany w różnych miejscach na świecie (Glasgow, Montreal, Utrecht, Paryż, Bolonia, Nowy Jork), choć zapewne byłoby przesadą twierdzenie, że jest to przedsięwzięcie powszechnie znane, nawet wśród małej w sumie grupy odbiorców sztuki nowych mediów. I zapewne nie ma tutaj rozstrzygającego znaczenia bardzo poważnie wyglądająca deklaracja, jaką muszą podpisać wszyscy potencjalni widzowie, którzy powinni zapewnić, że uczestniczą w prezentacji dobrowolnie i świadomie, na własne ryzyko i własną odpowiedzialność. Nie mają przy tym prawa rościć sobie żadnych pretensji, gdyby doszło do ewentualnych komplikacji zdrowotnych.

Warto przytoczyć obszerne fragmenty wprowadzenia artysty, jest to bowiem dosyć szczególny przypadek umowy, jaką zawiera twórca z odbiorcami swojego dzieła: „Uczestnictwo w *Feed* nie jest polecane osobom cierpiącym na epilepsję, w szczególności zaś na epilepsję światłoczułą i może być dla nich niebezpieczne.



Kurt Hentschläger

Z powodu charakteru immersyjnego *Feed*, spowodowane przez migotanie stroboskopowe oddziałujące bezpośrednio na siatkówkę oka, niektóre zjawiska związane ze światłoczułością, takie jak choroba morska, choroba motoryczna, ale także formy transu i utraty przytomności, mogą się pojawiać z różną intensywnością.

Także ci, którzy cierpią na astmę, problemy z oddychaniem i kłopoty z sercem, którzy mają problemy z wysokim lub niskim ciśnieniem, migreną, bólami głowy, oczu i uszu, a także ci, którzy cierpią na klaustrofobię i stany lękowe oraz ci, którzy w danym momencie nie czują się zbyt dobrze — absolutnie nie powinni uczestniczyć w przedstawieniu. Kobiety w ciąży i dzieci także nie powinny brać udziału w tym przedsięwzięciu”<sup>8</sup>.

Brzmi to wszystko bardzo groźnie, jednocześnie jednak artysta dodaje, że „jego celem nie jest jakakolwiek forma agresji, ale raczej stworzenie subtelnego pejzażu lub architektury, skłaniającej do szczególnej kontemplacji”. Dodajmy, że każdy uczestnik może w dowolnym momencie opuścić

<sup>8</sup> Kurt Hentschläger, «*Feed*»: Introduction by the artist, [http://www.elektramontreal.ca/2011/files/FEED\\_artist-to-audience.V3.pdf](http://www.elektramontreal.ca/2011/files/FEED_artist-to-audience.V3.pdf) — 30 lipca 2011.

salę, w czym pomagają rozlokowani na niej „ratownicy”<sup>9</sup>. Między innymi z tego powodu w performansie nie może brać udziału więcej niż około stu osób, idealna sytuacja jest zaś wtedy, kiedy „ratownicy” są wyposażeni w kamery termowizyjne mające możliwość temperaturowego analizowania promieniowania podczerwonego, co jest podyktowane koniecznością szybkiej orientacji w sytuacji, kiedy widoczność w drugiej części spektaklu jest ograniczona właściwie do zera.

Przy okazji niejako można zadać pytanie, czy używanie określenia performans w odniesieniu do tego typu wydarzenia jest zasadne. Nie wchodząc w tym miejscu w zawiloci definicyjne, należy jednak pamiętać, że obecnie używanie tego określenia w stosunku do wielu wydarzeń z kręgu szeroko rozumianej sztuki mediów często ma bardzo niewiele wspólnego z tradycyjnym pojmowaniem performansu jako specyficznej sytuacji artystycznej, w której eksponowane jest ciało performerera w określonej przestrzeni i czasie. On sam zaś jest zarówno twórcą, jak i materia sztuki. Dziś stosuje się to określenie do tak różnych sytuacji artystycznych, że to tradycyjne rozumienie okazuje się już niewystarczające, choćby z tego powodu, iż obecnie w takim samym stopniu, jak ciało twórcy, również ciało odbiorcy jako interaktora jest równorzędnym przedmiotem i podmiotem zdarzenia. Ten cielesny aspekt (obecności i uczestnictwa odbiorców) w omawianym przypadku ma podstawowe znaczenie, obecność performerera jest postrzegana przez konsekwencje wizualno-dźwiękowe jego działań, które są kreowane w znacznej mierze na żywo podczas performansu. Zapewne można też te wątpliwości rozstrzygnąć tak, jak to czyni Claudia Hart, która pisze, że „*Feed* jest performansem bez ludzi”<sup>10</sup>.

*Feed* składa się z dwu połączonych ze sobą części (pierwsza trwa około dwudziestu minut, druga około trzydziestu).

---

<sup>9</sup> Sam skorzystałem z tej możliwości, kiedy moje ciało i umysł, niestety, radykalnie zaczęły odmawiać mi posłuszeństwa. Nie byłem wszak jedynym uczestnikiem performansu, który, z różnych zapewne powodów, nie dotrwał do jego końca.

<sup>10</sup> Claudia Hart, *Kurt Hentschläger. Feed*, w: *Goodbye Privacy*, Gerfried Stoccker, Christine Schöpf (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2007, s. 335.



Część pierwsza jest zaadaptowaną na potrzeby tego przedsięwzięcia wcześniejszą realizacją artysty, a właściwie dwiema realizacjami, *Karma* (2004) bowiem — interaktywne środowisko pierwotnie zostało zrealizowane jako samodzielne dzieło dla CAVE w Ars Electronica Center w Linzu, później zaś było prezentowane jako instalacja audiowizualna pod tytułem *Karma/cell* (2006). Jej powstanie, jak mówi sam autor, było konsekwencją współpracy z baletem Preljocaj nad spektaklem *N* (2004), wtedy doszło do spotkania Hentschlägera i Langheinricha z Angelinem Preljocajem<sup>11</sup>. Wspomnijmy, że po pokazie tego spektaklu w Polsce w roku 2007 w Teatrze Dramatycznym, zdeorientowana recenzentka pisała, że „czegoś równie nienadającego się do oglądania trudno się było spodziewać. [...] Preljocaj zabrnął w *N* w ślepą uliczkę, tworząc taniec, którego — dosłownie — nie da się oglądać”<sup>12</sup>. W *Karmie* pojawiają się humanoidalne postaci (w 3D) zawieszane w przestrzeni, którą nie żądzą siły grawitacji, ich zachowanie jest sterowane przez program komputerowy, jednocześnie jednak mogą one podlegać wpływowi przebywającego w środowisku CAVE uczestnika, zmieniającego tempo oraz kierunek swoistej lewitacji owych postaci. A przy tym generując zmieniający się dźwięk i muzykę, które każdorazowo układają się w niepowtarzalny *soundtrack* dla tego niezwyklego zanurzenia się w środowisku trójwymiarowym, w którym interaktor staje się jednym z uczestników nierealnego i hipnotycznego wydarzenia, jakie „rozpoczyna się od nierzeczywistej śmierci, i od tego momentu, by tak rzec, *post mortem* staje się raczej pustym miejscem duchów, wesołym miasteczkiem w ciemnościach, behawioralnym testowaniem podłoża, postaci, zamrażaniem w wiecznym momencie utraty kontroli, tworzeniem skomplikowanych sensów powiązanych z nimi”<sup>13</sup>.

<sup>11</sup> Por. Kurt Hentschläger, *Karma*, w: *Timeshift — The World in Twenty-Five Years*, Gerfried Stocker, Christine Schöpf (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2004, s. 421.

<sup>12</sup> Maria Górńska, *Ballet Preljocaj & Granular Synthesis «N»*, [http://www.moderndance.pl/index.php?option=com\\_content&task=view&id=944&Itemid=28](http://www.moderndance.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=944&Itemid=28) — 3 lipca 2011.

<sup>13</sup> Kurt Hentschläger, *Karma...*, s. 420.

Prace te zostały zrealizowane przy wykorzystaniu silnika gry sieciowej typu multiplayer *Unreal Tournament*, która miała swoją premierę w roku 1999, konkurując z kultowym *Quake III*. Silnik gry komputerowej to główna część kodu, odpowiadająca za interakcję wszystkich jej elementów. Może on być specjalnie napisany do konkretnej gry, ale często zdarza się też wykorzystanie funkcjonujących już silników w projektowaniu nowych gier. Osobną sprawą jest w tym kontekście zagadnienie całego nurtu machinimy, który można postrzegać jako specyficzną wersję wykorzystania istniejących już gier komputerowych będących źródłem inspiracji dla tworzenia własnych projektów filmowych. W tym przypadku interesujący jest fakt wykorzystania w realizacji artystycznej elementów programu służącego do tworzenia projektów czysto komercyjnych, co można potraktować jako charakterystyczny rys współczesnej kultury medialnej, w której — podobnie, jak kiedyś kino dla telewizji — gry komputerowe stają się dziś swoistym poligonem doświadczalnym, na którym są testowane rozmaite rozwiązania stosowane później także przez artystów. „Karma” to właśnie moduł odpowiadający za fizyczną symulację postaci w grze, ale także mechanizm sterujący wirtualną grawitacją czy siłami kinetycznymi.

Często zresztą twórcy i projektanci nowych rozwiązań technologicznych nie dzielą swojej aktywności na komercyjną i artystyczną. Nurt współczesnej sztuki japońskiej nazwany przez Machiko Kusaharę *devices art*, który tworzą artyści z grupy Maywa Denki, Toshio Iwai, Hiroo Iwata czy Kazuhiko Hachiyia, jest tego znakomitym przykładem. Jednak nie tylko w sztuce japońskiej mamy do czynienia z tego typu postawą i działalnością, czego dowodzi swoimi zabawnymi pracami *lo-tech* Paul Granjon. Jego elektryczna zitarra, roboty, maszyny typu *hand-made* wykorzystują najczęściej serwomechanizmy i w humorystyczny sposób dekonstruują mit relacji człowiek-maszyna na poziomie wysokiej technologii, tak charakterystycznej dla naszej epoki. Choć czasem i on sam wykorzystuje zaawansowaną technologię (taką wszak jest komputer), służy ona do ośmieszenia czy może raczej dyskretnego wykpienia

nabożnego stosunku i czci, jaką obdarza się wszystko to, co jest związane z nowoczesnymi technologiami.

Pierwsza część *Feed* to projekcja ekranowa wykorzystująca postaci stworzone na potrzeby *Karmy*, która jest prezentowana z towarzyszeniem charakterystycznego dla wielu prac Granular Synthesis otoczenia sonicznego lub inaczej rzecz nazywając — obrazów sonicznych. Wystarczy przypomnieć takie prace, jak *POL* (1998–2000), *Feld* (2000), <360> (2002) czy prezentowany w pawilonie austriackim na weneckim Biennale *Reset* (2001)<sup>14</sup>. Te „multimedialne monumenty”, wielkoformatowe prace audiowizualne wykorzystywały bardzo niskie dźwięki, często o charakterze dronów, generowanych przez subbasowe narzędzia. Jednocześnie to one właśnie stanowiły rodzaj filarów wirtualnych konstrukcji przestrzennych/architektonicznych budowanych zarówno w pracach duetu austriackich artystów, jak i w pracach samego Hentschlägera. To rodzaj dźwiękowego designu kreującego rzeczywistość, w której dźwięk właściwie przestaje być słyszalny, staje się rodzajem haptycznego stymulatora pobudzającego reakcje ciała, jest rodzajem energetycznych wibracji apelujących bezpośrednio do sfery ludzkiej fizyczności, z pominięciem intelektualnej percepcji, zastępowanej przez komunikację sensoryczną na poziomie neuronalnym. To jedna z najbardziej charakterystycznych cech definiujących dokonania Kurta Hentschlägera — symbioza dźwiękowo-wizualna, eksplorująca zjawiska na granicy słyszalności i widzialności, poszukiwanie granic ludzkiej percepcji, a także poruszanie się w rejonach iluzorycznych obrazów, sensacji wzrokowych (i dźwiękowych), abberacji percepcyjnych — tych naturalnych, ale przede wszystkim tych możliwych do osiągnięcia za pośrednictwem narzędzi medialnych.

Nie dziwi zatem fakt, że artysta pytany o źródła inspiracji wymienia na przykład Victora Vasarely’ego, uznawanego za ojca op-artu. Termin ten, spopularyzowany w połowie lat sześćdziesiątych, zwłaszcza po wystawie zorganizowanej

<sup>14</sup> Praca ta — obok *Model 5* (1994–1996) — znalazła się na DVD zatytułowanym *Granular Synthesis. Remixes for Single Screen*, Index 003, Arge Index, Vienna (b.d. wyd.).

przez Williama Seitza w roku 1965 w Museum of Modern Art w Nowym Jorku i zatytułowanej *Responsive Eye*, odnosił się do malarstwa, obiektów, rzeźb, które były obliczone na wykorzystywanie zjawisk omylności ludzkiego oka, złudzeń wzrokowych, granic przedstawialności (i percepcji). Jednocześnie, jak podkreślał sam Vasarely, w twórczości artystycznej „odczucie obecności dzieła sztuki jest ważniejsze niż zrozumienie tego dzieła”<sup>15</sup>. Nie przesądzając, czy Hentschläger byłby skłonny bez zastrzeżeń podpisać się pod takim wyznaniem, wstępnie możemy założyć, że nie jest ono zbyt odległe od pojmowania przez niego sztuki jako specyficznego rodzaju komunikacji, w której to, co najważniejsze, odbywa się poza możliwością werbalizacji i intelektualnego opracowania.

Wróćmy jednak do *Feed*. Część druga performansu zrywa z zasadą kinematograficznej projekcji i jest bodaj najbardziej radykalną formą posłużenia się specyficznym rodzajem przestrzeni immersyjnej, z jaką kiedykolwiek miałem do czynienia. Artysta wykorzystał do tego celu niezwykle intensywne, sztucznie wytwarzaną mgłę oraz efekty stroboskopowe. Jak sam wspomina, na przedziwne działanie mgły zwrócił uwagę w dwu bardzo różnych sytuacjach: pierwszą był spacer po górskich szczytach w letni dzień, kiedy poruszyło go niezwykle piękno i rodzaj wyciszenia; drugą zaś był moment uczestnictwa w *hardcorowej* imprezie techno na początku lat dziewięćdziesiątych w jednym z klubów w Brukseli. To właśnie po wielu latach skłoniło go do empirycznych eksperymentów prowadzonych systematycznie we własnej pracowni, co doprowadziło w efekcie do wypracowania specyficznego słownika, stale rozbudowywanego i ulepszanego. Mgła okazuje się najprostszym, a przy tym najbardziej skutecznym sposobem stworzenia środowiska immersyjnego, w którym znajdujący się uczestnicy całkowicie tracą możliwość fizycznego oparcia w otaczającym ich świetle. Brakuje jakichkolwiek punktów odniesienia, ztraca

---

<sup>15</sup> Cyt. za: Jasia Reichardt, *Op-art*, w: *Kierunki i tendencje sztuki nowoczesnej*, red. Tony Richardson, Nikos Stangos, tłum. Halina Andrzejewska, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1980, s. 358.

się poczucie podstawowych parametrów określających naszą ontologiczną tożsamość. Góra–dół, bliżej–dalej, prawa–lewa — te wskaźniki nagle okazują się całkowicie zanegowane, unieważnione. A wszystko to odbywa się w momencie, kiedy po zakończeniu pierwszej części *Feed* widzowie dosłownie zostają zatopieni w nieprzeniknionej mgle.

Francesco D’Orazio swoją relację dotyczącą omawianej realizacji zatytułował wymownie *An Ob-scene Performance*<sup>16</sup> i nie chodzi mu o skojarzenia z wykładnią ob-sceny, jaką proponuje Jean Baudrillard chociażby w *Uwodzeniu czy Ecstasy of Communication*, gdzie jest ona specyficznym synonimem nadwidzialności, choć to, co pobrzmiewa u francuskiego filozofa w koncepcie ob-sceniczności — jako końca sceny i spektaklu w wyniku ekspansji mediów — można byłoby odnieść w pewien sposób do *Feed*. Przypomina się fraza z przywoływanej już książki *Art of Motor* Paula Virilio, kiedy ten pisze, że „to, czego doświadczyliśmy na starożytnej scenie teatralnej było rzeczywistym plagiaryzmem widzialnego świata”<sup>17</sup>. Praktyki immersyjne są swego rodzaju alternatywą bądź nowym paradygmatem, którego istotą jest (albo może być) zerwanie z koncepcją iluzyjnego odtwarzania rzeczywistości. Ten trop, pojawiający się w znanej książce Olivera Graua, ja sam próbowałem interpretować w innym miejscu<sup>18</sup>. Mówiąc w wielkim skrócie i przywołując pierwsze motto niniejszego rozdziału, dwie części *Feed* w istocie można potraktować jako wyraziste egzemplifikacje dwóch formacji, chciałoby się powiedzieć obrazowych, gdyby nie fakt, że w części drugiej mamy do czynienia z rzeczywistością, która operuje czymś co można byłoby nazwać postobrazami, antyobrazami, obrazami psychosomatycznymi, czy też — nawiązując do propozycji W.J.T. Mitchella — bioobrazami (*biopic* albo *biopic*). Każde z tych określeń można oczywiście interpretować na

<sup>16</sup> Zob. Francesco D’Orazio, *An Ob-scene Performance*, [http://empac.rpi.edu/graphics/events/2006/feed/FEED\\_Nim-engl.pdf](http://empac.rpi.edu/graphics/events/2006/feed/FEED_Nim-engl.pdf) — 15 czerwca 2012.

<sup>17</sup> Paul Virilio, *Art of Motor...*, s. 29.

<sup>18</sup> Zob. Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge MA–London 2003 oraz Piotr Zawojski, *Wewnątrz obrazów. Immersja zamiast iluzji?*, w: *Przestrzeń sztuki: obrazy — słowa — komentarze*, Maria Popczyk (red.), Folia Academiae, Katowice 2005, s. 171–178.

wiele sposobów, ale jedno pozostaje wspólne — przekonanie o tym, że obecnie coraz częściej percypowanie obrazów niekoniecznie musi być związane z ich oglądaniem.

Dowodem na to jest druga część *Feed*, w której wykorzystano dwa nakładające się na siebie, przenikające się źródła światła stroboskopowego, wytwarzającego specyficzne wzory obrazowe, które są odbierane bezpośrednio przez mózg, co można interpretować jako szczególną wersję „widzenia bez patrzenia”, o którym pisał w *The Vision Machine* Virilio<sup>19</sup>. Mamy zatem do czynienia ze szczególnym rodzajem przestrzeni immersyjnej, która — w odróżnieniu od szeregu innych — całkowicie zrywa z iluzyjnością, tworzeniem środowiska doskonale (to oczywiście określenie przesadne, bo właśnie owej doskonałości najczęściej brakuje) symulującego naturalne warunki percypowania jakiejś rzeczywistości za pośrednictwem urządzeń medialnych. Różne systemy związane z tworzeniem wirtualnej rzeczywistości, takie jak CAVE, i-Cone, GarnetVision Hiroo Iwaty, ale też Head Mounted Displays czy Digital Theatre autorstwa Davida Evansa i Ivana Sutherlanda, czyli mówiąc najkrócej *immersive projection displays* — były konstruowane po to, by w sztucznej (wirtualnej) rzeczywistości widz mógł doświadczać iluzji bycia w sztucznie konstruowanych światach, ale doświadczenie to opierało się na percypowaniu obrazów zewnętrznych. I choć najczęściej chodziło o przełamanie zdystansowanego odbioru o charakterze tradycyjnie kontemplatywnym oraz osiągnięcie efektu zanurzenia w obrazie, to w gruncie rzeczy nawet trójwymiarowe obrazy pozostawały właśnie obrazami.

Inaczej rzecz ma się w przypadku *Feed*. Wykorzystanie efektów stroboskopowych, mgły i dźwiękowo-muzycznego otoczenia buduje zupełnie nowe warunki, w których to nie wzrok jest naszym instrumentem percepcyjnym, ale staje się nim przede wszystkim nasze ciało oraz mózg. Przestrzeń fizyczna przestaje istnieć, zapada się, imploduje — pozbawia-

<sup>19</sup> Por. Paul Virilio, *The Vision Machine*, Indiana University Press, British Film Institute, Bloomington, Indianapolis, London 1994. Ostatni rozdział tej książki został opublikowany w języku polskim pt. *Maszyna widzenia*, tłum. Barbara Kita, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, Andrzej Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 2001, s. 39–62.

jąc nas przy tym świadomości własnego ciała jako obiektu w konkretnym miejscu. Pozostaje tylko przestrzeń mentalna, rola oka zostaje zredukowana do funkcji sensora reagującego na jasność, kontrast, kolor na poziomie absolutnie rudymenarnym. Po to, by stworzyć bezpieczne, a jednocześnie ekstremalnie zrywające z potocznym doświadczeniem środowisko, Kurt Hentschläger przeprowadził szereg badań, korzystał też z inspiracji naukowych oraz tradycji *flicker* filmów, *Dream Machine* i *Mind Machine*. Świadomie też nawiązywał do doświadczeń chociażby reprezentantów filmu strukturalnego, takich jak Paul Sharits, Peter Kubelka czy Tony Conrad, a także eksperymentów grupy ZERO z wcześniejszych lat sześćdziesiątych, takich jak *Light Room (Homage à Fontana)*, swoistej manifestacji sztuki światła. I rzeczywiście, *The Flicker* (1965) Tony'ego Conrada można uznać za dalekiego antenata poszukiwań Hentschlägera skupionych na kwestiach bezpośredniego pobudzania mózgu do reakcji niejako z pominięciem oczu. Conrad, wcześniej i później związany z muzycznymi poszukiwaniami w zakresie minimalizmu, współtwórca Theater of Eternal Music La Monte Younga posłużył się w trzydziestojednominutowym filmie *The Flicker* rozwiązaniami algorytmicznymi (sam studiował matematykę) wyznaczającymi strukturę i kompozycję realizacji, w której wykorzystano (poza kilkoma kadrami początkowymi) tylko dwa kadry: czarny i biały. Pobrzmiwają tutaj zapewne również echa serializmu. Przypomnijmy, że na podobnej zasadzie („widzenie bez patrzenia”) opierał się wynalazek Briona Gysina i Iana Sommerville'a *Dream Machine*, dla których inspiracją do stworzenia tego urządzenia była lektura książki Williama Greya Waltera *The Living Brain*.

Hentschläger, pytany o inspiracje i wpływy, wskazuje przede wszystkim dwie pozycje (oprócz współpracy i konsultacji na przykład z neurologami). To nieduża praca Vilayanura S. Ramachandrana *A Brief Tour of Human Consciousness*<sup>20</sup>, w której w dosyć przystępny sposób są poruszane zagadnie-

---

<sup>20</sup> Zob. Vilayanur S. Ramachandran, *A Brief Tour of Human Consciousness*, Pi Press, New York 2004.

nia związane z funkcjonowaniem ludzkiego mózgu, neuro nauka jest zaś proklamowana jako nowy rodzaj filozofii.

Druga praca, na którą często powołuje się Hentschläger, jest w gruncie rzeczy historią wykorzystania efektów stroboskopowych i okoliczności związanych z powstaniem Dream Machine oraz jej wyznawcami, takimi jak choćby William S. Burroughs, Kenneth Anger, Genesis P-Orridge czy Iggy Pop, Marianne Faithfull, DJ Spooky oraz Kurt Cobain<sup>21</sup>. Do tego historycznego już urządzenia pozwalającego na szczególnie rodzaj doznań wywołanych użyciem migotającego z częstotliwością od 8 do 13 pulsacji na sekundę światła korespondującego z mózgowymi falami alfa, należałoby dziś dodać także różnorodne Mind Machine (czasem nazywane psychowalkmanami). Urządzenia te, także przez użycie dźwięku i/lub światła, pobudzają i zmieniają częstotliwość fal mózgowych wywołując odmienne stany świadomości, które można porównać ze stanami medytacyjnymi bądź praktykami szamańskimi. Sam artysta przyznaje, że *Feed* — jeśli chodzi o wykorzystanie wiedzy na temat sposobów osiągania niezwykłych stanów psychofizycznych będących konsekwencją zastosowania efektów stroboskopowej pulsacji o niezwyklej intensywności (dwa niezależne źródła emitujące dwu- i trójwymiarowe wzory z częstotliwością dochodzącą do trzydziestu błysków na sekundę) — można porównać do Dream Machine albo Mind Machine<sup>22</sup>. Ten rodzaj spotęgowanych wrażeń i doświadczeń jest bezpieczny dla uczestników, jeśli weźmiemy pod uwagę wcześniej przedstawione ostrzeżenia, chociaż (jak wspomina Hentschläger) nie zawsze tak było, zwłaszcza na wczesnym etapie pracy Granular Synthesis.

Współczesne badania mózgu — w małym tylko stopniu wykorzystywane przez austriackiego artystę — pokazują zadziwiające prawidłowości, które (nawet jeśli dzieje się to nie do końca świadomie) znajdują swoje odzwierciedlenie we współczesnej sztuce i to niekoniciecznie zaawansowanej

<sup>21</sup> Zob. John Geiger, *Chapel of Extreme Experience. A Short History of Stroboscopic Light and the Dream Machine*, Soft Skull Press, New York 2003.

<sup>22</sup> Zob. Arie Altena, *Heightening Experience. Interview with Kurt Hentschläger*, w: *The Cinematic Experience. Sonic Acts XII*, Boris Debackere, Arie Altena (ed.), Sonic Acts Press, Amsterdam 2008, s. 37.



technologicznie. Bardzo dobitnym tego przykładem są wnioski, jakie wysnuwa Ernst Pöppel, jeden z najwybitniejszych współczesnych specjalistów w dziedzinie neuropsychologii. Od lat dowodzi on, że nasze poczucie estetyki pozostaje w ścisłej korelacji z biologicznymi i genetycznie zakodowanymi warunkami rządzącymi procesami poznawczymi i percepcyjnymi, które determinują zarówno odbiór, jak i tworzenie dzieł sztuki<sup>23</sup>.

W *Granicach świadomości* niemiecki badacz mózgu zwraca uwagę, że „nasze przeżywanie czasu z góry wyznacza pewne ramy czasowe, w obrębie których wypowiada się dzieło poetyckie”<sup>24</sup>. Najbardziej dobitnym tego przykładem jest fakt, że zarówno dzieła muzyczne, jak i poetyckie, bardzo często odwołując się do pewnych struktur i zasad działania naszego mózgu, stosują trzysekundowe interwały (w muzyce) bądź taką długość pojedynczego wersu, którą czytamy w ciągu trzech sekund. Co ciekawe, nie jest to uzależnione od języka, eksperymenty bowiem potwierdzające tę prawidłowość odnosiły się do badania struktur wiersza w różnych językach, a „zdumiewającym wynikiem tych studiów jest to, że we wszystkich językach obserwuje się znamienne uprzywilejowanie trzysekundowego wersu”<sup>25</sup>. Dowodzi to, że forma estetyczna w znaczący sposób jest pochodną nieświadomych procesów działania mózgu, który wytycza stosowanie określonych struktur formalnych zgodnych z funkcjonowaniem „zegara» naszego mózgu”<sup>26</sup>. Właśnie dlatego wiele firm obmyślając nowe strategie reklamowe zleca dziś wyspecjalizowanym fachowcom badanie mózgow klientów. Neuromarketing staje się ważnym segmentem rynku usług reklamowych, jego pionier Martin Lindstrom w swojej „buyologii” zdaje relację z prowadzonych na pró-

<sup>23</sup> Zob. Ernst Pöppel, Anna-Lydia Edingshaus, *Mózg — tajemniczy kosmos*, tłum. Maria Skalska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2005, s. 241.

<sup>24</sup> Ernst Pöppel, *Granice świadomości. O rzeczywistości i doznawaniu świata*, tłum. Anna Danuta Tauszyńska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1989, s. 85.

<sup>25</sup> Tamże, s. 83.

<sup>26</sup> Ernst Pöppel, Anna-Lydia Edingshaus, *Mózg...*, s. 163.

bie dwóch tysięcy wolontariuszy i trwających ponad trzy lata badań, które pochłonęły siedem milionów dolarów. To oczywiste, że obecnie wiedza na temat świadomych zachowań jest niewystarczająca, trzeba zatem odwołać się do badań encefalograficznych, tomograficznych czy wykorzystujących funkcjonalny rezonans magnetyczny. Wiedza na temat reakcji ludzkiego mózgu jest potrzebna, by jeszcze skuteczniej sprzedawać nam to, czego bardzo często wcale nie potrzebujemy.

Druga część *Feed* jest swego rodzaju podróżą do granic naszej percepcji zapośredniczonej medialnie — choć performans powstaje w wyniku użycia nowych mediów, to jego istota tkwi w swoistej postmedialności. Wykorzystanie możliwości cyfrowego tworzenia środowiska sonicznego, posłużenie się projekcją ekranową w pierwszej części, digitalne integrowanie różnych elementów składających się na tę realizację, świadczy rzecz jasna o jej charakterze medialnym. Jednak to, co dzieje się w sferze odbioru (w której wiedza o działaniu ludzkiego mózgu i naszego sensorium psychofizycznego determinuje użycie odpowiednich dźwięków, efektów wizualnych czy mgły) można określić jako głębokie doświadczenie immersyjne. Jego celem jest jednak zupełnie nowy rodzaj immersji — nie taki, o jakim mówi się najczęściej, czyli odwołujący się do pogłębienia wrażenia iluzji. Jest to taki rodzaj rozumienia iluzji prezentowanej immersantowi, który opisuje chociażby Oliver Grau, co krótko puentuje Rob Vanderbbeken: „Centralnym wyzwaniem immersji jest stworzenie przekonującej i autentycznej iluzji”<sup>27</sup>.

Cel Kurta Hentschlägera jest zapewne odmienny, choć przecież i on tworzy środowisko immersyjne, ale nie o iluzję w nim chodzi, co raczej o stworzenie szansy na to, by uczestnik-immersant mógł tak naprawdę skomunikować się w przedziwnej, wewnętrznej pętli z samym sobą, ze swoim ciałem reagującym w naturalny i niekontrolowany sposób, by mógł doświadczyć przeżyć transgresyjnych, burzących wewnętrznego spokój i uświęcone sposoby uczestnictwa w zdarzeniach

<sup>27</sup> Rob Vanderbbeken, *The Immersive Experience: Aspects and Challenges*, w: *The Cinematic Experience...*, s. 44.

artystycznych. Postmedializm nie oznacza w tym wypadku odrzucenia medium czy mediów, co raczej wykorzystanie ich do ponownego zbadania ograniczeń własnej konstrukcji psychofizycznej, wystawienie się na ten rodzaj doznań, które pozwalają na radykalną możliwość ponownego przemyślenia kim/czym tak naprawdę jesteśmy. Nie chodzi przy tym o jakąś formę taniej metafizyki, co raczej o uświadomienie sobie integralnego związku, jaki zachodzi pomiędzy naszą fizycznością, zmysłowością a naszą umysłowością. „Widzenie mózgiem” jest w pewnym sensie też formą postsymbolicznej komunikacji, o jakiej mówił Jaron Lanier — jednak w tym przypadku komunikujemy się przede wszystkim z samymi sobą, z głębokimi pokładami naszego strachu czy też lęków, ale jednocześnie zaskakującymi objawami niespodziewanych wrażeń estetycznych, które są tak naprawdę wyłącznie nasze. Nie da się ich bowiem intersubiektywnie przekazać, zobrazować.

*Feed* jest wzorcowym przykładem dzieła sztuki nowych mediów, którego istotą jest krańcowa wręcz niestałość, zmienność. W żaden sposób nie można go bowiem zarejestrować, zdokumentować, gdyż jego istota rozgrywa się nie na poziomie zewnętrznego wyglądu, ale neuronalnej, wewnątrzmentalnej produkcji naszego mózgu<sup>28</sup>. To skrajny przykład efemeryczności, która nie wynika jednak z posługiwania się immateriałami, tylko z celowego apelowanie do pojedynczego odbiorcy. Oczywiście większość z nas na te same bodźce reaguje podobnie, jednak fenomen pracy naszego mózgu polega też na tym, że obrazy przez niego wytwarzane, w każdym z nas mogą przybierać formy odmienne, nieporównywalne, jedyne w swoim kształcie estetycznym.

Kurt Hentschläger jest artystą wysoce samoświadomym, z jego wywiadów i wypowiedzi wyłania się obraz „audiowizualnego kompozytora”, jak sam siebie określa, konsekwentnie wykorzystującego różnorakie media i niekoniecznie przy

---

<sup>28</sup> O kwestii dokumentacji sztuki nowych mediów, czy raczej szeregu teoretycznych i praktycznych trudności z tym związanych, pisałem w innym miejscu. Por. Piotr Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.

tym przywiązanego do kontekstu sztuki medialnej właśnie, multimedialnej czy nowomedialnej. W gruncie rzeczy, w jego rozumieniu posługiwanie się nowymi mediami nie jest takie istotne, a tworzenie nowych interfejsów ma znaczenie drugorzędne w stosunku do wzbudzania w widzach i uczestnikach konkretnych realizacji rezonansu emocjonalnego i intelektualnego. Samo określenie „sztuka nowych mediów” (*new media art*) wydaje mu się niezwykle mylące — z samego szyku tej zbitki słownej (w wersji angielskiej) mogłoby wynikać, że najważniejsza w tych działaniach jest kwestia nowości czy też nowatorstwa, potem należałoby się skupić na kwestii medium(ów), a dopiero w ostatniej kolejności pojawia się sztuka. Tak naprawdę zaś właśnie ona jest najważniejsza<sup>29</sup>. Dlatego też, mimo świadomości, że współczesny artysta jest zobowiązany do tego, by znać nowe technologie, Hentschläger sam posługuje się najczęściej powszechnie znanymi i dostępnymi narzędziami, takimi jak Logic Audio, Max/MSP, Final Cut Pro czy software’em/interfejsem DMX, obok wspomnianego już silnika z gry *Unreal Tournament*. W zasadzie jedynym narzędziem, z jakiego korzysta od roku 1997 (stworzonym przez niego i przez Ulfa Langheinricha) jest software o nazwie VARP9 służący — mówiąc w dużym uproszczeniu — do przetwarzania obrazów wideo w czasie rzeczywistym.

Jest to istotne, gdyż dotyczy ponownie kwestii performatywności i tego, czy zasadne jest używanie w odniesieniu do tych realizacji formuły performansu. Wydaje się, iż właśnie ów aspekt tworzenia w czasie rzeczywistym, zarówno tego, co dzieje się w sferze obrazowej, jak i tego, co rozgrywa się w sferze audialnej — może dowodzić, że mimo wielu zastrzeżeń ciągle mówimy o tych zdarzeniach jako o performansach. Warto jednak zwrócić uwagę, iż można byłoby wskazywać pokrewieństwa czy podobieństwa do tak zwanego *live cinema*, pamiętając przy tym, że audiowizualny per-

<sup>29</sup> Por. Kurt Hentschläger, *Interview with Barton McLean on „Feed”*, „Seamus Journal: The Journal of the Society for Electro-Acoustic Music in the United States”, [http://www.hentschlagger.info/portfolio/feed/pdf/SEAMUS\\_Journal\\_In%20terview.pdf](http://www.hentschlagger.info/portfolio/feed/pdf/SEAMUS_Journal_In%20terview.pdf) — 30 czerwca 2011.

formans wykonywany na żywo może być traktowany jako rodzaj kinematograficznego spektaklu, w którym dźwięk i obraz są kreowane na żywo przed publicznością. „*Live cinema* — pisze Jan Schacher — ustanawia eksperymentalną przestrzeń, w której generatywna sztuka cyfrowa i ekspresja proceduralna łączą się z instrumentalnym gestem. «Czas rzeczywisty» może być doświadczany w połączeniu z akcją performerera i z tym, co widzialne oraz słyszalne. Rola artysty zostaje przekształcona tak, że staje się on performerem, którego obecność w przestrzeni kinematograficznej, jako autora i aktora, repolaryzuje sytuację filmową»<sup>30</sup>. Formuła *live cinema* jest obecnie stosowana w bardzo różnych pracach. Wydaje się nawet, że są to przedsięwzięcia na tyle zróżnicowane, że być może rozmywa się rozumienie odrębności tego zjawiska. Ma to miejsce na przykład w sytuacji, kiedy Mia Makela<sup>31</sup>, fińska artystka i badaczka tego zjawiska, w swojej obszernej dysertacji zalicza do tego nurtu takie prace i takich artystów, jak: *Place — a User's Manual* (1995) Jeffreya Shawa, *Landscape I* (1997) Luca Courchesne, *Messa di Voce* (2003) Gollana Levina i Zachary'ego Liebermanna, *Façade* (2004) Grega

<sup>30</sup> Jan Schacher, *Live Audiovisual Performance as a Cinematic Practice*, w: *The Cinematic Experience...*, s. 156. Można w tym miejscu przywołać definicję zamieszczoną w programie berlińskiego transmediale w roku 2005: „Termin *live cinema* dotychczas był używany, w pierwotnym sensie, do opisanego żywego akompaniamentu muzycznego towarzyszącego niemym filmom. Obecnie *live cinema* oznacza symultaniczne tworzenia dźwięku i obrazu w czasie rzeczywistym przez artystów wizualnych i dźwiękowych, którzy współdziałają na równych zasadach wypracowując nowe pomysły. Tradycyjne wyznaczniki kina narracyjnego są poszerzane przez o wiele szersze koncepcje przestrzeni kinematograficznej, której istota nie odnosi się już do fotograficznego konstruowania rzeczywistości jako efektu pracy kamery i form linearnej narracji. Pojęcie «kino» teraz jest rozumiane jako zestaw wszystkich sposobów tworzenia ruchomych obrazów, poczynając od animacji rysunkowej, a na obrazach syntetycznych kończąc”. Cyt. za programem *BASIC. transmediale.05. International Media Art Festival*, Berlin 2005, s. 68. Dodajmy tylko, że sam Hentschläger nieraz powtarzał, że jego specyficznym znakiem rozpoznawczym jest właśnie paralelna praca nad obrazem i dźwiękiem. „To prawdopodobnie moja artystyczna sygnatura” — wyznaje. Por. Kurt Hentschläger, *Interview with Barton McLean...*

<sup>31</sup> Por. Mia Makela, *Live Cinema: Language and Elements*, [http://www.solu.org/LIVE\\_CINEMA.pdf](http://www.solu.org/LIVE_CINEMA.pdf) — 2 lipca 2011.

Giannisa, *Apparition* (2004) Klausa Obermaiera czy *SPOTS* (2006) zespołu realities: united (Tima i Jana Edlerów).

O ile zatem pierwszą część realizacji można uznać za rodzaj *live cinema*, to druga stanowi zdecydowane przekroczenie formuły zdarzenia kinematograficznego, ten rodzaj immersji burzy bowiem wszelkie wyznaczniki konstytuujące nawet szeroko rozumianą zasadę projekcji. Kurt Hentschläger mówi, że „*Feed* [a także *Karma* — przyp. P.Z.] jest szczególnym rodzajem podsumowania moich zainteresowań. Immersyjne i nienarracyjne, a mimo to intensywne, jest czymś pomiędzy performansem i instalacją. Wykorzystuje dramatyczną kompozycję pochodzącą z formuły przedstawienia teatralnego z zaznaczonym początkiem i końcem. *Feed* jest wyrazem moich frustracji jako artysty audiowizualnego: wideo funkcjonuje wyłącznie na poziomie dwóch wymiarów”<sup>32</sup>. Dlatego od początku swojej pracy, jeszcze w okresie *Granular Synthesis*, Hentschläger próbował za pomocą różnych środków (multiekranowe projekcje, specyficzny rodzaj budowania architektury sonicznej, duży format ekranów) zmierzać w stronę tworzenia „krajobrazów”, które przełamywałyby ograniczenia tradycyjnego modelu prezentacji audiowizualnej. Część druga *Feed* to najpełniejszy i najdoskońszyszy wyraz tych wieloletnich poszukiwań nowej formuły postkinematograficznego spektaklu, oferującego zupełnie odmienny od znanych wcześniej rodzaj doświadczeń.

Zestawienie dwóch tak odmiennych w charakterze części w jedną całość budzi wśród niektórych odbiorców pewne wątpliwości. Jeśli nawet spróbujemy podważyć niezwykle ciekawą i prowokującą tezę wyrażoną przez Francesco D’Orazio w motcie niniejszego tekstu, że realizacja ta jest wyrazem zdecydowanego zanegowania podziału na scenę i publiczność, a jednocześnie odzwierciedleniem ewolucji mediów, jakiej jesteśmy obecnie świadkami, to należy uwzględnić inny, całkowicie podstawowy aspekt takiego właśnie zestawienia. To, co możemy (jeszcze jako widzowie) zobaczyć w części pierwszej, w części drugiej staje się naszym indywidualnym doświadczeniem opartym na instynktownym, sen-

<sup>32</sup> Arie Altena, *Heightening Experience...*, s. 36.

sualnym, nieograniczonym znanymi konwencjami przeżyciu o charakterze transgresji. Na tyle jednostkowym, że chociaż teoretycznie jesteśmy wśród grona podobnych nam immer-santów, to praktycznie jesteśmy całkowicie sami z własnymi odczuciami. Wszyscy pobudzani są tymi samymi sygnałami i symulantami, jednak każdy uczestnik w istocie widzi coś innego. Zabrzmić to może dosyć banalnie, ale chyba aktualne jak nigdy dotąd staje się twierdzenie o samotności w tłumie takich samych jak my, samotnych, ludzi. Tom Sherman pisząc o działaniach Granular Synthesis trafnie rozpoznał i nazwał ten rodzaj dialogu między naszymi organizmami i sztucznymi systemami: „Staliśmy się bezbronnymi istotami, organicznymi systemami percepcyjnymi skonfrontowanymi z wyzwaniami środowiska postludzkiego”<sup>33</sup>. *Feed* jest kolejnym doświadczeniem potwierdzającym słuszność tej tezy.

W maju 2008 roku odbyła się premiera kolejnego projektu Kurta Hentschlägera, zatytułowanego *Zee*. Stanowi on kontynuację badań i rozwinięcie idei, które nurtowały twórcę, kiedy pracował nad *Feed*. „Otaczający widzów/słuchaczy pejzaż dźwiękowy jest synchronizowany interferowaniem różnych fenomenów — czymś, co może być opisane jako psychodeliczna architektura zbudowana z czystego światła. *Zee* jest niemal wyciszonym dziełem, jeśli porównamy go z wcześniejszymi pracami Kurta Hentschlägera i Granular Synthesis”<sup>34</sup>. Przyznam, że niełatwo sobie to wyobrazić, kiedy zna się prace tych artystów, chociaż przywołane na początku rozważań inne dzieło — *Scape* — także ma charakter medytacji audiowizualnej lub do takiej medytacji skłania. Ci, którzy uczestniczyli w *Feed*, byli wystawieni na krańcowe wręcz doznania. Niektórzy z nich, tak jak to było w moim przypadku, nie dotrwali do końca performansu, ratując się opuszczeniem pomieszczenia. Ale nawet wtedy, gdy trzymany za rękę przez „ratownika” byłem wyprowadzany na zewnątrz, a potem kilka osób ze służby medycznej troskliwie

<sup>33</sup> Tom Sherman, *The Development and Applications...*, s. 59.

<sup>34</sup> Strona Kurta Hentschlägera, <http://www.kurthentschlaeger.com/portfolio/zee/zee.html> — 27 września 2012.

zglądało mi w oczy i pytało, czy potrzebuję pomocy — nie żałowałem, że dane mi było uczestniczyć w tym wydarzeniu. I prawdopodobnie, jeżeli tylko nadarzy się okazja, zdecyduję się podpisać kolejną deklarację, iż mam świadomość, że w *Zee* uczestniczę na własną odpowiedzialność — rozumiejąc, jakie mogą być konsekwencje działania sztucznej mgły, stroboskopowego, pulsującego światła i otaczającego mnie dźwięku.



## Interaktywne i immersyjne granice obrazów audiowizualnych — *T\_Visionarium*

W roku 2002 na uniwersytecie New South Wales w Sydney powołano do życia nową instytucję badawczo-artystyczną — iCinema Centre for Interactive Cinema Research. Na czele interdyscyplinarnego zespołu badaczy i teoretyków nowych mediów oraz specjalistów reprezentujących — zarówno na płaszczyźnie teoretycznej jak i praktycznej — takie dziedziny, jak informatyka, nauki poznawcze, estetyka, design, hardware/software, stanęli Dennis Del Favero, Jeffrey Shaw, Neil Brown i Paul Compton. Od tamtego czasu w ośrodku zrealizowano szereg nowatorskich projektów, wykorzystujących możliwości, jakie pojawiły się wraz z rozwojem cyfrowych technologii tworzenia obrazów audiowizualnych. W niniejszym rozdziale chciałbym przedstawić jeden z takich projektów, zatytułowany *T\_Visionarium*. Nim to jednak uczynię, konieczne jest zaprezentowanie szerszego kontekstu, w jakim należy go umieścić, oraz przybliżenie samego iCinema Centre jako miejsca, w którym podejmuje się najbardziej aktualne zagadnienia kreacji obrazów audiowizualnych w epoce mediów cyfrowych. Sądzę bowiem, że sformułowany przez twórców tego laboratorium program badawczy można potraktować jako próbę teoretycznego i praktycznego sprostania wyzwaniom, jakie pojawiają się w epoce, która domaga się przeformułowania wielu podstawowych kategorii, odnoszących się do tworzenia, współtworzenia, percepcji/ odbioru i analizowania/rozumienia przekazów audiowizualnych. W tym kontekście pytania i cele, jakie stawiają sobie pracujący w iCinema artyści, programiści, informatycy,



Neil Brown, Dennis Del Favero, Matthew McGinity, Jeffrey Shaw,  
Peter Weibel, *T\_Visionarium II*, 2006

naukowcy, można uznać za kluczowe kwestie problematyki obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów cyfrowych.

U podstaw wypracowywania badawczego i twórczego programu omawianego przedsięwzięcia znalazły się cztery obszary zagadnień, które wydają się kluczowymi problemami, z jakimi muszą się borykać twórcy pragnący na nowo zdefiniować rolę obrazów (choć nie tylko o obrazy tutaj chodzi, ale szerzej o kulturę widzialności) w czasach nowych technologii digitalnych. Od razu też dodajmy, że chodzi o taki typ obrazów, które przekraczają i poszerzają klasyczne sposoby obrazowej wytwórczości. Wychodząc od tradycji spektaklu (audio)wizualnego, a zatem kulturowej i technologicznej remediacji wywiedzionych z ducha dziewiętnastego stulecia praktyk technicznego tworzenia iluzji rzeczywistości, tworzą zupełnie nowe zjawiska. Odwołanie się do historycznych, pra- i prekinematograficznych zjawisk jest tutaj koniecznością, chociażby w zakresie „elektronicznych panoram”, swoistą egzemplifikacją tego typu realizacji jest zaś *T\_Visionarium*. Okazuje się bowiem, że dzisiejsze poszukiwania nowych rozwiązań w zakresie rejestracji i projekcji obrazów są bardzo głęboko zakorzenione i zdeterminowane przez cały kompleks problemów mających swoje źródła w osiemnastym i dziewiętnastym

stuleciu. Dobrze to pokazują liczne prace dotyczące archeologii mediów takich autorów jak Erkki Huhtamo<sup>1</sup>, Siegfried Zielinski<sup>2</sup>, Friedrich A. Kittler<sup>3</sup>, Oliver Grau<sup>4</sup>, Jonathan Crary<sup>5</sup>, Anne Friedberg<sup>6</sup>, Norman M. Klein<sup>7</sup> czy Andrzej Gwóźdź<sup>8</sup>.

Program iCinema obejmuje cztery główne obszary badawcze: 1) interaktywne systemy narracyjne (wraz z możliwościami ich zastosowania w kinie, interaktywnym wideo, telewizji i prezentacjach multimedialnych), 2) immersyjne systemy wizualizacyjne (wykorzystujące ikoniczne, dźwiękowe i kinestetyczne dane w celu stworzenia trójwymiaro-

---

<sup>1</sup> Spośród wielkiej liczby prac Erkkiego Huhtamo chciałbym przywołać długo zapowiadaną książkę, która ma się ukazać niebawem, *Illusions in Motion: Media Archeology of the Moving Panorama*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles–London 2012 oraz *The Sky is (not) the Limit: Envisioning the Ultimate Public Media Display*, „Journal of Visual Culture” 2009, nr 3, t. 8, s. 329–348.

<sup>2</sup> Siegfried Zielinski, *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zaopretnionego słuchania i widzenia*, tłum. Krystyna Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.

<sup>3</sup> Friedrich A. Kittler, *Discourse Networks. 1800/1900*, Stanford University Press, Stanford 1990.

<sup>4</sup> Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge MA–London 2003.

<sup>5</sup> Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge MA–London 1990 oraz tegoż, *Zawieszenie percepcji. Uwaga, spektakl i kultura nowoczesna*, tłum. Łukasz Zaremba, Iwona Kurz, red. nauk. i posłowie Iwona Kurz, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2009.

<sup>6</sup> Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London 1994. Pierwszy rozdział tej książki został opublikowany po polsku, zob. Anne Friedberg, *Mobilne i wirtualne spojrzenie na nowoczesność: flâneur/flâneuse*, tłum. Monika Murawska, Michał Pabiś, Tomasz Sukiennik, Natalia Żurowska, w: *Rekonfiguracje modernizmu. Nowoczesność i kultura popularna*, red. Tomasz Majewski, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 59–102; Anne Friedberg, *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, tłum. Agnieszka Rejniak-Majewska, Michał Pabiś-Orzeszyna, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.

<sup>7</sup> Norman M. Klein, *The Vatican to Vegas. A History of Special Effects*, The New Press, New York, London 2004.

<sup>8</sup> Andrzej Gwóźdź, *Skąd się (nie) wzięło kino, czyli parahistorie obrazu w ruchu*, w: *Historia kina*, t. 1: *Kino nieme*, red. Tadeusz Lubelski, Iwona Sowińska, Rafał Syska, Universitas, Kraków 2009, s. 15–76.

wego środowiska, które integruje różne sposoby oddziaływania na użytkownika systemu), 3) zagadnienia interfejsu (multimodalne interfejsy funkcjonujące w przestrzennym środowisku reaktywnym, wyczulonym na obecność użytkownika, kwestie odbioru multisensorycznego i nowych sposobów posługiwania się kinem domowym, grami multimedialnymi, wykorzystaniem aplikacji online), 4) teorie interaktywnych systemów narracyjnych (wypracowywanie podstaw teoretycznych dla nielinearnych sposobów tworzenia narracji opartych na wykorzystaniu mediów cyfrowych; odejście od tradycyjnych koncepcji zdeterminowanych klasycznymi ustaleniami z obszaru teorii literatury i kina).

Poszukiwanie i opracowywanie teoretycznych ram dla konkretnych projektów jest tak samo ważne, jak tworzenie technologiczno-technicznej infrastruktury, wynalazków oraz aplikacji służących artystom. Jest to zresztą cecha charakterystyczna współczesnej sztuki nowych mediów: wybitni artyści zajmują się nie tylko tworzeniem dzieł, ale także budowaniem teorii oraz rozwijaniem naukowych podstaw poszukiwań, na przykład, nowych interfejsów. Kiedy spoglądamy na listę osób współtworzących iCinema (współdziałających przy kolejnych projektach), to postaci te mogą być doskonałym przykładem wspomnianych przed momentem



Neil Brown, Dennis Del Favero, Matthew McGinity, Jeffrey Shaw,  
Peter Weibel, *T\_Visionarium II*, 2006

tendencji. Peter Weibel, Dennis Del Favero, Jeffrey Shaw — to twórcy działający na wielu polach, ich zainteresowania od lat znajdowały ekspresję w najrozmaitszych obszarach. Powszechnie są oni uznawani za wybitne postaci cyberkultury i cybersztuki. By realizować nowe przedsięwzięcia, konieczne było stworzenie miejsca, w którym będzie można prowadzić zakrojone na szeroką skalę badania i eksperymenty artystyczne. Takim miejscem stało się iCinema, współpracujące z wieloma ośrodkami badawczymi, naukowymi, przemysłowymi i artystycznymi na świecie. Jego serce stanowi The Scientia Facility, czyli laboratorium badawcze, miejsce, w którym pracuje kilkudziesięciu naukowców, projektantów, artystów i gdzie znajduje się obecnie kilka kluczowych wynalazków, narzędzi i środowisk służących do realizacji nowatorskich pomysłów. Zostały one zaprojektowane i wykonane na przestrzeni ostatnich kilku lat.

W tym miejscu chciałbym się skupić na prototypowym środowisku immersyjno-interaktywnym, w którym jest prezentowane *T\_Visionarium*, czyli na AVIE — Advanced Visualisation and Interaction Environment. Budowę tego interaktywnego „teatru *virtual reality*”<sup>9</sup>, jak nazwali go twórcy, rozpoczęto w roku 2004, choć źródeł podstawowych idei i konkretnych rozwiązań technologicznych należałoby poszukiwać w doświadczeniach, twórczości i koncepcjach teoretycznych przede wszystkim Shawa, Del Favero i Weibla z ostatnich trzydziestu lat. Szczególnie ważne w tym kontekście są prace artystyczne i działalność badawcza Jeffrey Shawa. Ten australijski artysta przez lata był związany z Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) w Karlsruhe i właśnie tam stworzył wiele przełomowych prac zaliczanych dziś do klasyki sztuki nowych mediów. Zwłaszcza tej, która podejmuje kwestie interaktywności, rzeczywistości wirtualnej i augmentowanej oraz immersji. Nie byłoby zatem AVIE bez zbudowanego w roku 1993

---

<sup>9</sup> Zob. Matt McGinity, Jeffrey Shaw, Volker Kuchelmeister, Ardrian Hardjono, Dennis Del Favero, *AVIE: A Versatile Multi-User Stereo 360° Interactive VR Theatre*, [http://www.icinema.unsw.edu.au/pdf/AVIE\\_Paper.pdf](http://www.icinema.unsw.edu.au/pdf/AVIE_Paper.pdf) — 28 lutego 2010.

w ZKM hemisferycznego środowiska audiowizualnego EVE — Extended Virtual Environment — będącego zapowiedzią trzystusześćdziesięciostopniowego środowiska audiowizualnego pozwalającego odbiorcy sterować obrazami wideo, a do tego wyczulonego na zmiany pozycji użytkownika wewnątrz przestrzeni immersyjnej. Właściwie każdą z realizacji Shawa — począwszy od *The Legible City* (1989) i *The Distributed Legible City* (1998), *The Virtual Museum* (1991), *Place — a user's manual* (1995) i późniejsze, zmodyfikowane wersje *Place Ruhr* (2000) oraz *PLACE-Urbanity* (2001), *The Golden Calf* (1994), *ConFIGURING the CAVE* (1996) i *reconFIGuring the CAVE* (1997–2001), *Web of Life* (2002), *Cupola* (2004), *Unmakeablelove* (2008) — można uznać za testowanie rozmaitych rozwiązań, które znalazły swoje zwieńczenie w AVIE. Jak trafnie zauważa Grau, „eksperymentowanie z immersyjną przestrzenią obrazową jest cechą charakterystyczną dzieł Shawa, od jego wczesnych prac realizowanych w ramach ruchu *expanded cinema*”<sup>10</sup>.

Dodać należałoby do tego kilka dzieł Dennisa Del Favero, takich jak *Cross Currents* (1999), *Pentimento* (2002), *Deep Sleep* (2004), *Limbo* (2007), w których są eksplorowane zagadnienia interaktywnych sposobów tworzenia narracji wizualnej i projekcji wielokanałowych. Instalacje wideo stają się dla tego artysty szczególnym rodzajem poligonu doświadczalnego pozwalającego na eksperymentowanie z nieliniowymi sposobami budowania dramaturgii przekazu audiowizualnego. Z kolei Peter Weibel w ostatnich latach skupił się przede wszystkim na działalności kuratorskiej i teoretycznej, publikując wiele prac poświęconych zagadnieniom „postgutenbergowskich form narracji” w czasach zdominowanych przez

---

<sup>10</sup> Oliver Grau, *Virtual...*, s. 241. W szczegółowy sposób przedstawia szeregi mniej znanych dzieł Jeffreya Shawa Mark B.N. Hansen omawiając takie realizacje, jak *Corpocinerama* (1967), *MovieMovie* (1967) czy *Virtual Projection System* (1983). Te analizy uświadamiają, jak konsekwentną i logiczną drogą podążał w swojej pracy Shaw. Zob. Mark B.N. Hansen, *Framing the Digital Image: Jeffrey Shaw and the Embodied Aesthetics of New Media*, w: tenże: *New Philosophy for New Media*, MIT Press, Cambridge MA–London 2003, s. 47–92.

digitalne narzędzia tworzenia sztuki, a także kwestiom interaktywności i wirtualności w sztuce<sup>11</sup>.

Transmedialny wymiar AVIE wyraża się w mariażu szeregu wynalazków związanych z technologiami rejestracji obrazów, wizualizacji oraz nowych sposobów projekcji, które w radykalny sposób przeformułują iluzyjne formy tworzenia reprezentacji rzeczywistości. Choć w samej nazwie ośrodka (iCinema) pojawia się odwołanie do kina, to w przypadku AVIE można niewątpliwie mówić o zjawisku wykraczającym poza instytucję kina, o postpokinowej hybrydzie integrującej i rozwijającej tradycje panoramy, filmu, obrazów komputerowych, środowisk immersyjnych, interaktywnego sposobu nawigacji wykorzystującego bazy danych, telewizji, projekcji trójwymiarowej oraz interfejsu multimodalnego.

Pracom nad zbudowaniem AVIE od początku towarzyszyły rozmaite formy eksplikacji podstawowych idei przyświecających jego twórcom, a także szersza refleksja dotycząca konieczności przeformułowania teoretycznych podstaw opisu nowych form tworzenia przedstawień audiowizualnych, ze szczególnym naciskiem na nowe formy narracji oraz przestrzenno-czasowe formy prezentacji. Digitalizacja wszelkich danych oraz koncept bazy danych jako podstawowej strategii organizacji i ekspresji kulturowej w epoce nowych mediów są jednymi z centralnych problemów, nad jakimi pracowali i wciąż pracują związani z iCinema badacze. Można oczywiście, tak jak to czyni na przykład Söke Dinkla<sup>12</sup>, doszu-

<sup>11</sup> Zob. np. Peter Weibel, *Post-Gutenberg Narrations*, w: *(dis)Locations*, Astrid Sommer (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2001, s. 32–38; Peter Weibel, *The Post-Gutenberg Book*, w: *artintact 3. Artists' Interactive CD-ROM Magazine*, Astrid Sommer (ed.), Cantz Verlag, Ostfildern 1996, s. 19–29; Peter Weibel, *Narrated Theory: Multiple Projection and Multiple Narration (Past and Future)*, w: *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*, Martin Riesler, Andrea Zapp (ed.), BFI Publishing, London 2002, s. 42–53; Peter Weibel, *It is Forbidden Not to Touch: Some Remarks on the (Forgotten Parts of the) History of Interactivity and Virtuality*, w: *MediaArtHistories*, Oliver Grau (ed.), MIT Press, Cambridge MA–London 2007, s. 21–41.

<sup>12</sup> Por. Söke Dinkla, *From the Crisis of Storytelling to New Narration As a Mental Potentiality*, [http://www.mediaartnet.org/themes/overview\\_of\\_media\\_art/narration/](http://www.mediaartnet.org/themes/overview_of_media_art/narration/) — 1 marca 2010. Na temat zmieniających się form narracji w obliczu ekspansji nowych mediów (cyfrowych) zob. *New Screen Media...*

kiwać się kryzysu opowiadania (*storytelling*) opartego na tradycyjnie pojmowanej narracji już na początku XX stulecia. Defabularyzacja, kwestie simultanicznego prowadzenia wątków, predylekcja do opisu i opisowości, dekonstrukcja fabuły, rizomatyczność, hipertekstowość i hipermedialność, kolektywne sposoby tworzenia, zmieniająca się rola odbiorcy — to tylko kilka aspektów formownia się nowych sposobów tworzenia opowiadania audiowizualnego. Wszystkie one stanowią ważną rolę systemów w procesie konstituowania się nieliniarnych systemów bazodanowych.

Warto przypomnieć, że zanim powstało iCinema, w działającym w Melbourne Australian Centre for the Moving Image (ACAMI) zrealizowano projekt *iiC\_inema*<sup>13</sup>, w ramach którego powstały przywoływane już prace Shawa *PLACE-Urbanity* (panoramyczna instalacja wideo, zrealizowana z wykorzystaniem prototypowego urządzenia składającego się z 16 zintegrowanych kamer DV i rejestrującego obraz trzystuszęcdziesięciostopniowy) i Del Favero *Pentimento* (interaktywna instalacja wideo prezentowana w ośmiokątnym pomieszczeniu, wykorzystująca system komputerowej detekcji ruchu)<sup>14</sup>. Jako swoiste *pendant* do tych realizacji można potraktować teoretyczne wypowiedzi ich twórców. Jeffrey Shaw<sup>15</sup> pisząc o „kinematografii po filmie” zastanawiał się nad możliwościami „cyfrowego rozszerzenia kina”, jego augmentacji, która polegała na przekroczeniu ograniczającej go tradycyjnie ramy ekranu i stworzeniu odpowiednich warunków dla trójwymiarowej, kinetycznej i architektonicznej przestrzeni wizualizacyjnej. Dennis Del Favero<sup>16</sup> poruszał zagadnienia „cyfrowych form poszerzania narracji”. Podkreślał, że rola dotychczasowego, biernego widza ulega dziś zmianie. Widz staje się równocześnie operatorem i montażystą spektaklu

<sup>13</sup> Chodzi rzecz jasna o „kino interaktywne i immersyjne”.

<sup>14</sup> Dokumentację obu prac znaleźć można na DVD-ROM-ie dołączonym do wspólnego wydawnictwa ZKM i The Centre for Interactive Cinema Research. Zob. (*dis*)*Locations...*

<sup>15</sup> Zob. Jeffrey Shaw, *Movies after Film — The Digitally Expanded Cinema*, w: *New Screen Media...*, s. 269–275.

<sup>16</sup> Zob. Dennis Del Favero, *Digitally Expanded Forms of Narration*, w: (*dis*)*Locations...*, s. 8–9.



audiowizualnego. Podstawowe elementy tradycyjnych form narracyjnych — chronologiczny porządek zdarzeń, symetryczne sekwencjonowanie i monochromatyczność — zostają zastąpione przez nielinearność, polichromatyczność i swoistą odmianę Bachtinowskiej dialogiczności. Odchodzenie od linearności, dominującej do tej pory w sztukach audiowizualnych, to podstawowy efekt wykorzystania nowych mediów cyfrowych. W szerszym kontekście można mówić o paradygmatycznej zmianie w sposobie pojmowania i opowiadania historii za pośrednictwem mediów cyfrowych (dotyczy to również Historii w znaczeniu ogólnym<sup>17</sup>).

Wszystkie przywoływane wcześniej poszukiwania, realizacje oraz teksty przyczyniły się w efekcie do zaprojektowania i wykonania AVIE — cylindrycznej przestrzeni immersyjnej (o średnicy 10 metrów oraz wysokości 3,6 metra). Swoją architekturą nawiązuje ona do dziewiętnastowiecznej tradycji trzystusześćdziesięciostopniowych panoram, a jednocześnie znakomicie wpisuje się w jak najbardziej aktualne poszukiwania w zakresie rejestracji i prezentacji obrazów audiowizualnych w formacie stereoskopowym 3D, z wykorzystaniem 12 projektorów wysokiej rozdzielczości oraz przestrzennego, dwudziestoczerokanałowego dźwięku. System trackingowy reaguje na zachowanie widza: detektory ruchu połączone z systemem komputerowym, przetwarzającym dane w czasie rzeczywistym, pozwalają na bieżącą korekcję projekcji obrazów, które dopasowują się do indywidualnego położenia widza. Jednocześnie technologia znana pod nazwą *omnistereo* powoduje, że obraz nie ulega deformacji na całej swej ponad trzydziestometrowej długości. Specjalny rodzaj interfejsu multimedialnego, będącego rodzajem rozbudowanego wielofunkcyjnego pilota PDA („Personal Digital Assistant”<sup>18</sup>), daje widzowi-operatorowi możliwość interaktywnego współtworzenia konkretnego dzieła. To zupełnie nowy

---

<sup>17</sup> Por. Manuel De Landa, *A Thousand Years of Nonlinear History*, Zone Books, New York 1997.

<sup>18</sup> Szczegółowy opis działania tego urządzenia — pozwalającego w nowatorski sposób tworzyć interakcję między (tele)widzem jako „viuserem” i elektronicznym ekranem telewizyjnym jako miejscem uobecniania się obrazów cyfrowych — przedstawia Keir Smith, *Rewarding the Viuser: A Hu-*

rodzaj interfejsu w relacji człowiek — obraz, pozwalający na niezwykle zaawansowane formy analizy, wyboru, montażu oraz przekształcania audiowizualnej bazy danych, opierającej się na idei indeksowania i tagowania (czyli tworzenia odniesień dla elementów składających się na bazę danych przez specyficzne sposoby oznaczania ich własności oraz niepowtarzalnych cech zapisanych w postaci cyfrowej).

Opisana tutaj bardzo skrótowo infrastruktura techniczna stanowi jedną z wersji Panorama Display Software, nad którym pracowano w iCinema Centre Research i ZKM. PanoramaScreen, czyli rodzaj współczesnej, cyfrowej panoramy dokonuje ponowoczesnej nobilitacji tego „pierwszego prawdziwego medium masowego”, wedle znanej formuły Stephana Oettermanna<sup>19</sup>. Zmodyfikowana technologicznie panorama znajduje się w awangardzie poszukiwań nowatorskich rozwiązań przeformułujących klasyczne sposoby tworzenia i prezentowania obrazów. Rozwój panoramy przyczynił się już w przeszłości — przypomnijmy, że Robert Barker opatentował swój wynalazek w roku 1787 — do rewolucyjnej transformacji kultury wizualnej. Także dzisiaj unowocześniona, poddana remediacji technologicznej panorama jest jednym z najważniejszych zjawisk przywoływanych w dyskusji na temat możliwych zmian w ramach dominującego porządku wizualnego.

Kartezjański perspektywizm, uzasadniający długowieczne panowanie panoramy centralnej (linearnej, zbieżnej, malarzkiej), uznawanej za podstawowy (bo rzekomo naukowo weryfikowalny) model odtwarzania rzeczywistości — był już niegdyś podważany przez Erwina Panofsky'ego. Pisał on o perspektywie w kategoriach „formy symbolicznej”. Dziś ten sam perspektywizm jest dekonstruowany zarówno przez krytyczny dyskurs teoretyczny jak i przez nowe, cyfrowe narzędzia kreacji obrazów. Jednym z nich jest właśnie AVIE

---

*man-Television Data Interface Application*, [http://www.icinema.unsw.edu.au/assets/163/rewarding\\_viuser.pdf](http://www.icinema.unsw.edu.au/assets/163/rewarding_viuser.pdf) — 2 marca 2010.

<sup>19</sup> Stephan Oettermann, *Panorama. History of Mass Medium*, Zone Books, New York 1997, s. 7.

— swoista proklamacja perspektywy sferycznej jako alternatywnego sposobu prezentacji rzeczywistości.

Jako środowisko, które oferuje interaktywno-immersyjne doświadczenie widzom-operatorom zanurzonym w świecie rzeczywistości wirtualnej, AVIE umożliwiło powstanie różnego rodzaju eksperymentalnych projektów. I tak, w tym swoistym „teatrze audiowizualnym” pokazywano sześć typów widowisk. Pierwszy to panoramiczne obrazy stereoskopowe prezentowane w postaci *slide show*. Zostały stworzone za pomocą powszechnie dostępnego sprzętu fotograficznego typu Roundshot. W drugim przypadku wykorzystano SphereCam, czyli kamerę cyfrową wysokiej rozdzielczości umożliwiającą filmowanie w standardzie 360x180 stopni. W rezultacie powstał specyficzny rodzaj panoramicznego wideo. Kolejnym typem jest panoramiczne wideo, ale w odróżnieniu od poprzedniego w wersji stereoskopowej, wzbogaconej także o efekty grafiki komputerowej. Powstał również projekt wykorzystania AVIE jako przestrzeni symulacyjnej, pozwalającej wykorzystywać rzeczywistość wirtualną do szkolenia górników, w szczególności do ćwiczenia zachowań w sytuacjach kryzysowych. Priorytetem badawczym iCinema jest jednak badanie i rozwijanie interaktywno-immersyjnych doświadczeń w zakresie nowych form narracyjnych. Służy temu „CharacterLab” — to rodzaj laboratorium, w którym bada się zagadnienia immersji, a także obecności i zachowania się wirtualnych agentów oraz ich potencjalnych relacji z ludźmi. Zwieńczeniem listy projektów tworzonych i realizowanych w oparciu o AVIE jest *T\_Visionarium*. Stanowi ono prototypową formą środowiska telewizualnego, służącego do czegoś, co można nazwać specyficznym rodzajem krytycznego metaoglądania telewizji.

W tym miejscu skupiam swoją uwagę na drugiej wersji *T\_Visionarium*, która została zaprezentowana w Scientia w roku 2006. Należy jednak pamiętać, o czym już wspominałem, że ostateczny kształt tego projektu był wynikiem kilkuletnich prac konstrukcyjnych i teoretycznych, jego pierwsza wersja została zaś zaprezentowana w Lille we Francji w roku 2004. Podczas tworzenia podstaw teoretycznych swoich poszuki-

wań Del Favero, Brown, Shaw i Weibel zwracali szczególną uwagę na kwestię przeformułowania zasad narracyjnych, które organizują i strukturują przekazy audiowizualne realizowane za pomocą technologii digitalnych. Natura nowych mediów cyfrowych czyni z nich wyjątkowo efektywne narzędzie kreowania narracji przybierającej „formę dialogicznej interakcji wewnątrz przestrzeni wirtualnej, w której widz dokonuje transkrypcji filmowych danych w czasie wirtualnym”<sup>20</sup>. W przypadku *T\_Visionarium* dominująca wcześniej monotemporalność i linearność przekazu zostaje zastąpiona przez multitemporalność i nielinearność. Projekt opiera się na dialogicznej nawigacji wśród elementów rozbudowanej bazy danych i narzuca konieczność nieustannej rekombinacji dostarczanych każdemu widzowi-operatorowi elementów po to, aby mógł on tworzyć własną narrację — niepowtarzalną ścieżkę wytyczaną w tej rizomatycznej przestrzeni. A zatem *T\_Visionarium* otwiera kino interaktywne na nową, multimodalną estetykę opartą o strategię transmedialnych przekroczeń. Dokonują się one zarówno na poziomie różnych mediów, zintegrowanych w nowej formie immersyjno-interaktywnego sposobu projekcji, jak i na płaszczyźnie dyspozytywu właściwego tradycyjnej instytucji kina. Projekt ten można także potraktować jako rodzaj praktycznej wykładni nowej metodologii lub filozofii, która ma określać fundamentalne zasady operowania obrazami audiowizualnymi w epoce postmedialnej.

Dzięki integracji opisanych wcześniej wynalazków i odkryć technologicznych, wspólnie kształtujących immersyjne i interaktywne sposoby projekcji obrazów audiowizualnych, architektura *T\_Visionarium* daje bezprecedensową możliwość eksperymentowania w zakresie nowatorskich sposobów percypowania telewizualności. AVIE jest pierwszym środowiskiem audiowizualnym, w którym można oglądać trójwymiarowe obrazy na trzystusześćdziesięciopniowym

---

<sup>20</sup> Dennis Del Favero, Neil Brown, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, «*T\_Visionarium*» — *Towards a Dialogic Concept of Digital Narrative*, w: *Disappearing Architecture. From Real to Virtual Quantum*, Georg Flachbart, Peter Weibel (ed.), Birkhäuser, Basel 2005, s. 151.

ekranie. Zapewne określenie „ekran” nie jest do końca adekwatne, to właśnie idea tradycyjnego ekranu kinowego jako podstawy klasycznego sposobu projekcji kinematograficznej jest tutaj bowiem nieustannie podważana. Przełamując zasadę „jeden ekran — jeden obraz”, eksperymenty chociażby Zbigniewa Rybczyńskiego, Petera Greenawaya, Mike’a Figgisa, Lva Manovicha<sup>21</sup>, by wymienić tylko kilka przykładów — znajdują w totalnie poliwizyjnym *T\_Visionarium* swego rodzaju zwieńczenie. Na 250 ekranach, usytuowanych obok siebie na stereoskopowym cylindrycznym panekranie, jest wyświetlanych 22636 klipów telewizyjnych, przy czym każdy z nich ma zaledwie długość 4,55 sekundy (choć łącznie trwają one 28 godzin). Zostały one zarejestrowane w ciągu tygodnia w roku 2006 podczas specyficznego rodzaju monitoringu stacji telewizyjnych dostępnych w Australii w *prime time*. W ten sposób powstała olbrzymia baza danych, zawierająca zindeksowane i otagowane klipy telewizyjne, które następnie zostały poddane precyzyjnemu opisowi cyfrowemu, typologizacji oraz klasyfikacji. Czas trwania pojedynczego klipu był efektem badań statystycznych, z których wynikało, że tyle przeciętnie trwa ujęcie montażowe w programach telewizyjnych<sup>22</sup>. Wybierając klip widz-operator może jednak nie tylko obejrzeć jedynie krótki fragment, ale także „rozwinąć” go i wydłużyć czas jego trwania. Korzystając zaś z PDA, wyposażonego w ekran dotykowy, może dowolnie nawigować wśród obrazów i tworzyć z nich niepowtarzalne struktury audiowizualne w ramach strategii przestrzennego montażu. Wszystko to zachodzi w wirtualnym środowisku, które pozwala widzowi-operatorowi na zanurzenie w nieskończonym przepływie danych.

Niewątpliwie mamy tu do czynienia z zupełnie nowym rodzajem doświadczenia przestrzeni i czasu. Pojawia się ono

---

<sup>21</sup> Na ten temat zob. więcej w rozdziale szóstym niniejszej książki zatytułowanym „Soft Cinema Lva Manovicha i Andreasa Kratky’ego. «Język nowych mediów» w praktyce”.

<sup>22</sup> Dodajmy, że nie dotyczy to wszystkich stacji telewizyjnych. Dane mogłyby wyglądać nieco inaczej, gdyby brano pod uwagę na przykład tylko stacje muzyczne typu MTV, w których średnia długość ujęcia byłaby znacznie krótsza.

w jednostkowej percepcji symultanicznych strumieni danych, w percepcji samej przestrzeni projekcji oraz percepcji czasu, jaki upływa w konkretnych ujęciach. Jak podkreśla Jill Bennett<sup>23</sup>, istotny staje się też gestywny wymiar całego przedsięwzięcia: system detekcji ruchu w dyskretny sposób przekształca ciało immersanta w jeden z elementów sterujących kształtem projekcji i współdecydującym o jego ciągle zmieniającym się kształcie<sup>24</sup>.

Widzo-perator staje się także kimś w rodzaju performer, którego działania są oglądane przez inne osoby znajdujący się wewnątrz AVIE (jednocześnie może przybywać tam około dwudziestu widzów, ale tylko jedna osoba steruje akcją). Kieruje on maszyną projekcyjną, a także dokonuje swego rodzaju metaoglądu i nieustannej transkrypcji elementów bazy danych. Twórcy tego przedsięwzięcia używają określenia „estetyka transkrypcji”<sup>25</sup> do opisanego sposobu tworzenia interaktywnych form narracji, jakie można budować za pomocą nowych mediów konstytuujących rozszerzone kino cyfrowe. Transkrybowanie polega tu na konieczności wyboru spośród olbrzymiej ilości danych, konkretnego wyboru dokonuje się na podstawie indywidualnego podejścia wykorzystującego logikę asocjacyjną. Klipy mogą być wybierane, łączone, rozdzielane według trzydziestu pięciu słów kluczowych podzielonych na pięć sekcji (emocje, ekspresja, fizyczność, struktura, funkcje specjalne). Rekontekstualizacja i dekontekstualizacja, posługiwanie się materiałem audiowizualnym traktowanym jako *found footage*, rekombinacja ujęć

<sup>23</sup> Por. Jill Bennett, «T\_Visionarium»: A User's Guide, UNSW Press, ZKM, Sydney, Karlsruhe 2008, s. 14.

<sup>24</sup> O ciele jako specyficznym rodzaju interfejsu pisałem szerzej w innym miejscu. Zob. Piotr Zawojski, *Ciało jako interfejs. O kilku (nie)przypadkowych sytuacjach, w których staje się (współ)twórcą*, w: *Media. Ciało. Pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, Instytut im. Adama Mickiewicza, red. Andrzej Gwóźdź, Agnieszka Nieracka-Ćwikiel, Warszawa 2006, s. 253–270.

<sup>25</sup> Zob. Dennis Del Favero, Neil Brown, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, «T\_Visionarium»: the Aesthetics Transcription of Televisual Databases, w: *Present Continuous Past(s). Media Art. Strategies of Presentation, Mediation and Dissemination*, Ursula Frohne, Mona Schieren, Jean-François Guiton (ed.), Springer, Wien, New York 2005, s. 132–141.

— wszystkie te zabiegi służą poszukiwaniu nowych rozwiązań w zakresie organizacji przestrzennej i czasowej obrazów. *T\_Visionarium* wykorzystuje swe postkinowe środowisko, aby dokonać dekonstrukcji i obnażenia konwencjonalnych środków, jakimi dysponuje medium telewizyjne. Operując materiałami z bazy danych immersant realizuje specyficzną strategię teorii bezpośredniej. Zamiast wykorzystywać dyskursywne metody analizy i opisu konwencjonalnych sposobów budowania rzeczywistości telewizyjnej, operator realizuje formułę Gillesa Deleuze'a i Feliksa Guattariego, którzy wskazywali, że w przypadku dzieł sztuki należy pytać raczej o to, „jak one działają” niż „co one znaczą”<sup>26</sup>.

Operator działający w AVIE jednocześnie sprawdza, weryfikuje i poddaje krytycznej ocenie mechanizmy rządzące działaniem telewizyjnego dyspozytywu. *T\_Visionarium* można więc także uznać za szczególny rodzaj praktyki subwersywnej. Dotyczy ona telewizji jako medium i sposobów jej krytycznego oglądania, a jej celem jest tworzenie alternatywnych możliwości dla widza-operatora, który rekombinuje strumieniowy charakter zwykłej emisji telewizyjnej. Nowy rodzaj relacji między odbiorcą i obrazem (czy raczej obrazami) pojawia się w tym wypadku zarówno na poziomie percepcji, jak i na poziomie fizycznej multisensoryczności. „Ciało w obrazie” jest ciałem w działaniu, ciałem aktywnym, będącym integralnym elementem całego projektu. Ciało znajduje się dosłownie i w przenośni wewnątrz ekranu, a nie — jak w przypadku tradycyjnego kina — na zewnątrz niego.

*T\_Visionarium* proponuje obserwatorowi rodzaj interaktywnej kooperacji, w której zarówno przekracza się role tradycyjnie zarezerwowane dla widza, jak i dokonuje się transmedialnych przekroczeń dotychczas funkcjonujących sposobów projekcji obrazów audiowizualnych. W czasie rzeczywistym przekształcane są elementy bazy danych, jednocześnie operator tworzy wirtualny czas spektaklu, na który składają się tysiące fragmentów programów telewizyjnych uporządkowanych według określonych algorytmów. Stano-

<sup>26</sup> Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Anti-Oedipus. Capitalism and Schizophrenia*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1983, s. 108.

wią one tylko surowy materiał dla każdego wykonawcy tego specyficznego rodzaju performansu, w którym obserwator staje się interaktorem, ale jednocześnie innym immersantom jawi się jako performer. Estetyka transkrypcji dotyczy potencjalnie nieskończonego przekształcania bazy danych audiowizualnych, co jest praktyczną ilustracją możliwości nowych mediów cyfrowych w zakresie ponownego zdefiniowania podstawowych parametrów charakteryzujących postkinowe sposoby realizacji i prezentacji obrazów audiowizualnych.



## Obrazy sonoluminescencyjne

*Camera Lucida* Evelyni Domnitch i Dmitrija Gelfanda

Wzajemne relacje nauki i sztuki, w kontekście dominującej dziś technokultury oraz stale poszerzającej pole oddziaływania technonauki, to centralne zagadnienie cyberkultury. Po latach, w których dominowały tendencje do określania istoty tych dyscyplin ludzkiej aktywności w opozycji do siebie nawzajem, obecnie zarówno artyści, jak i naukowcy coraz częściej spotykają się ze sobą przy okazji realizacji multidyscyplinarnych i interdyscyplinarnych projektów, opierających się na ścisłej kooperacji i współpracy oraz wspólnym poszukiwaniu fundamentalnych podobieństw sztuki i nauki. Odbywa się to w wielu środowiskach, artyści wykorzystujący nowe technologie i media są niejako skazani na konieczność poszukiwania pomocy, ale i inspiracji, w środowisku naukowców. Naukowcy zaś coraz częściej wykorzystując, na przykład, procedury wizualizowania własnych osiągnięć badawczych — wszak obrazowanie jest dziś jedną z najważniejszych form publikacji efektów wielu eksperymentów naukowych — tworzą obiekty o niezwykłych walorach estetycznych.

Ciekawym wyrazem tego, że obrazy naukowe (fotograficzne, filmowe czy animowane) mogą być jednocześnie traktowane jako obiekty artystyczne, są prace nagradzane przez szwedzki Karolinska Institutet w ramach Lennart Nilsson Award. Nagroda ta została powołana do życia w roku 1998 i jest przyznawana naukowcom, którzy pracują „w duchu Lennarta Nilssona”. Ten szwedzki artysta fotografik i naukowiec od połowy lat pięćdziesiątych eksperymen-

tował z fotografiami wykorzystującymi ekstremalnie wielkie zbliżenia, później wykorzystywał mikroskop, następnie zaś elektronowe mikroskopy skaningowe i techniki endoskopowe. Jako pierwszy sfotografował wirusa HIV, a w roku 2003 wirusa SARS (to wirus ciężkiego zespołu oddechowego). Ale zapewne najbardziej znany jest z fotografii wykonanej w roku 1965 i publikowanej wielokrotnie na całym świecie — *A Child is Born*, która doczekała się nawet ekspedycji w kosmos na pokładzie sondy Voyager zamieniona na sygnały dźwiękowe. Fotografia nienarodzonego dziecka w łonie matki, po raz pierwszy opublikowana na okładce magazynu „Life”, sprzedanego w nakładzie ponad ośmiu milionów egzemplarzy, była jednym z przełomowych momentów, jeśli chodzi o możliwość wniknięcia do mikrokosmosu ludzkiego organizmu.

Nagroda imienia Lennarta Nilssona jest przyznawana naukowcom, którzy korzystają z medium fotograficznego i filmowego jako środka do prezentacji oraz wyjaśniania własnych osiągnięć naukowych. Mogą to też być animacje, na przykład komputerowe. Jurorzy biorą pod uwagę formalne walory obrazów oraz ich piękno estetyczne. Ciekawe są krótkie uzasadnienia formułowane przez grono jurorów, oddają one bowiem szerokie spektrum możliwości tworzenia obrazów naukowych mających równocześnie wartości estetyczne. „Kolorowe obrazy Nancy Kedershy otwierają nasze oczy na najmniejsze komponenty życia. Dzięki swojej pracy przesuwa ona biologię komórkową w nowe obszary naukowe, pedagogiczne i estetyczne. Używając mikroskopu konfokalnego przekształca dane biologiczne w doświadczenie artystyczne” (2011). Nagrodę za rok 2010 otrzymał Kenneth G. Libbrecht za fotografię płatków śniegu, która „przekształca matematykę, fizykę i chemię w obraz niezwyklej urody”. Carolyn Porco w roku 2009 otrzymała nagrodę za „łączenie najlepszych metod badań planetarnych i naukowych z estetyczną finezją oraz talentem edukacyjnym”. W tym samym roku Babak A. Tafreshi „ponownie odkrył nocne niebo, które wielu współczesnych ludzi straciło; zabrał widzów do miejsc, gdzie gwiazdy wyglądają wciąż tak, jak u zarania ludzko-

ści”. Rok 2008 to nagroda dla Andersa Persona „za rozwój nowych technologii obrazowania użytecznych w ochronie zdrowia i badaniach medycznych”. W 2007 roku Felice Frankeł otrzymała nagrodę za „obrazy, które są wspaniałymi dziełami sztuki i jednocześnie krystalicznie wyrazistymi ilustracjami naukowymi”<sup>1</sup>.

Jednym z najbardziej niezwykłych przykładów olbrzymiego potencjału estetycznego drzemiącego w obrazach wykonanych za pomocą rozmaitych narzędzi pozwalających uwidocznić to, co do niedawna było ukryte, jest pierścień, zbudowany z 48 atomów otaczających stojącą falę elektronów — nazwany *Quantum Corral*. Obraz, zaprezentowany po raz pierwszy na okładce „Science” w roku 1993, został wykonany za pomocą skaningowego mikroskopu tunelowego (STM) przez grupę naukowców kierowanych przez Donalda Eiglera i Erharda Schweizera w ośrodku badawczym IBM w San Jose. Badaczom tym udało się stworzyć metodę pozycjonowania pojedynczych atomów. STM stworzony przez Gerda Binniga i Heinricha Rohrera w roku 1981 jest zupełnie nowym aparatem do wytwarzania obrazów, jego twórcy w roku 1986 otrzymali za swój wynalazek nagrodę Nobla. Podobnie jak mikroskop sił atomowych (Atomic Force Microscope), urządzenie to skanuje powierzchnię jakiegoś obiektu, nie fotografuje go, ale raczej bada taktylnie, zamieniając na zapis numeryczny swoje „wrażenia” topograficzne, które nie są formą impresji obrazowej. Te dane dopiero później są konwertowane przez odpowiedni software do postaci obrazów wizualnych. Jak rzeczowo wyjaśnia to Eigler STM, „tworzy obrazy w sposób podobny do tego, w jaki osoba niewidoma może stworzyć sobie wyobrażenie jakiegoś obiektu odczuwając go”<sup>2</sup>. A zatem obrazy uzyskiwane przy zastosowaniu skaningowego mikroskopu tunelowego nie są fotografiami,

<sup>1</sup> Cytaty pochodzą ze strony <http://www.lennartnilssonaward.se> — 08 listopada 2011, na której można zobaczyć wszystkie nagrodzone dotychczas prace.

<sup>2</sup> Donald Eigler, *From the Bottom Up: Buildings Things With Atoms*, w: *Nanotechnology*, Gregory Timp (ed.), Springer Verlag, Vienna, New York 1999, s. 425. Więcej na ten temat zob. Nathan Brown, *Needle on the Real: Technology and Poetry at the Limits of Fabrications*, w: *Nanoculture. Implications of the*

reprezentacjami czy odbiciami o charakterze analogonu — są to wyobrażone konstrukcje antyrealistyczne; to fikcje, mediatyzowane interpretacje wyglądu — na przykład, atomów. Nie przedstawiają one atomów, tylko ich specyficzne transpozycje. STM wydobywa i uwidocznia coś, czego wcześniej nigdy nie mogliśmy zobaczyć. Są to w czystej postaci Flusserowskie obrazy techniczne (wyobrażenia — nie odbicia) powołane do życia przez aparat. W tym sensie są one antyrealistyczne, wyrastają z ducha konstruktywizmu, a przy tym te naukowe obrazy są poddawane konwencjom artystycznym<sup>3</sup>. W przeszłości konwencje artystyczne nieraz obficie czerpały ze zdobyczy nauki i filozofii, ale i nauka korzystała z intuicji i wiedzy artystów, na co zwraca uwagę Chris Toumey<sup>4</sup>. Jako przykład podaje on kubizm i jego imperatyw przełamywania jednego punktu widzenia, co obecnie jest wykorzystywane zwłaszcza w nanoskali. Kubiści odwoływali się do prekursora teorii względności Henri Poincarégo, który twierdził zdecydowanie, że percepcja przestrzeni jest zjawiskiem wysoce subiektywnym. Jednocześnie kubiści, multiplikując punkt widzenia w jednym obrazie (*simultanéité*), dodają przy tym czas jako czwarty wymiar w plastyce, co stanowi przełom w malarstwie i zapowiada gruntowne zmiany w sztuce dwudziestowiecznej.

Zbliżanie się nauki i sztuki (za pośrednictwem techniki oraz technologii) dziś jest czymś oczywistym, ale wciąż nasuwającym szereg wątpliwości. Są one także wynikiem rozmaitych tradycji kulturowych. Często są zadawane pytania o to, dlaczego w Japonii w tak imponujący sposób rozwija się sztuka nowych mediów. Syndrom społeczeństwa informacyjnego, obecnie należałoby raczej powiedzieć informatycznego (a w tym zakresie Japonia może uchodzić za prawdziwie prekursorski kraj) jest istotny, ale być może ważniejszy jest stosunek do tradycji oraz odmienne od europejskiego rozumienie samych pojęć nauka i sztuka. Warto w tym miejscu

---

*New Technoscience*, N. Katherine Hayles (ed.), Intellect Books, Bristol 2004, s. 173–190.

<sup>3</sup> Zob. Chris Toumey, *Truth and Beauty at the Nanoscale*, „Leonardo” 2009, vol. 42, nr 2, s. 152. Omawiając *Quantum Corral* korzystam z tego artykułu.

<sup>4</sup> Tamże, s. 153.

odwołać się do koncepcji syntezejologii sformułowanej przez japońskiego naukowca Hiroyuki Yoshikawę. „Syntezejologia to pojęcie określające teorię integracji wiedzy naukowej i technologicznej, pochodzącej z różnych dyscyplin, z potrzebami społeczeństwa”<sup>5</sup>. Słowem kluczowym dla zrozumienia tej koncepcji jest „zrównoważenie” — chodzi o umiejętność syntezy różnych dyscyplin poznania i tworzenia opierającej się na rozumowaniu abdukcyjnym. Jak wyjaśniał Charles Sanders Peirce, to rozumowanie, które zmierza do przedstawienia najbardziej prawdopodobnego wyjaśnienia określonego zbioru faktów. Zrównoważona nauka wyżej zatem ceni abdukcję aniżeli rozumowanie dedukcyjne i indukcyjne — taką właśnie nauką jest syntezejologia. Jednym z głównych tematów tej dyscypliny wiedzy stał się problem oddzielenia nauki od sztuki, czy może raczej konieczność powrotu do zapomnianej tradycji ścisłej koegzystencji tych dwóch (?) światów. Hideyuki Nakashima<sup>6</sup> stara się pokazać, że bliskość tych obszarów wyraża się już na poziomie językowym: otóż w języku angielskim *science* etymologicznie wywodzi się od słowa *scientia* (wiedza), *art* zaś od *ars* (rzemiosło, umiejętności rzemieślnicze). W języku japońskim natomiast nauka i sztuka w istocie pokrywają się ze sobą znaczeniowo w tych obszarach, w których dotyczą technologii i inżynierii. Upraszczam w tym miejscu bardziej złożony wywód autora, ale jego główna teza jest taka, że (nie tylko na poziomie językowym rzecz jasna) tradycja japońska zmierza do naturalnej identyfikacji, nakładania się na siebie nauki i sztuki, co jest metodologicznym postulatem syntezejologii jako nowej dyscypliny naukowej.

Można byłoby uzupełnić te wywody przypominając, że łacińskie *ars* to greckie *techne*, które oznacza zarówno sztukę, wiedzę, jak i rzemiosło, samo zaś wywodzi się od czasownika „tkać”. Dzisiaj te pola semantyczne uzyskują dodatkowe odcienie znaczeniowe, zwłaszcza jeśli pojawia się kontekst

<sup>5</sup> Hiroyuki Yoshikawa, *Syntesiology as Sustainability Science*, „Sustainability Science” 2008, t. 3, nr 2, s. 169.

<sup>6</sup> Zob. Hideyuki Nakashima, *Methodology and A Discipline for Synthetic Research. What is Synthesiology?*, „Synthesiology. English Edition” 2009, t. 1, nr 4, s. 282.

techniki i technologii, który w zasadniczy sposób wyznacza parametry współczesności. W końcu lat siedemdziesiątych pojawia się pojęcie technonauki — użyte po raz pierwszy przez belgijskiego filozofa Gilberta Hottoisa w odniesieniu do technologicznych i społecznych kontekstów nauki w dobie kształtowania się technokultury, a dziś trzeba byłoby dodać — cyberkultury. Hottoisa interesowały etyczne konsekwencje rozwoju badań naukowych, zwłaszcza, że pojawiał się wówczas szereg fundamentalnych pytań dotyczących inżynierii genetycznej, biotechnologii czy też klonowania. Technonauka w późniejszych latach jest obecna w rozważaniach Jeana-François Lyotarda, Bruno Latoura czy Donny Haraway. Technonauka jest przywoływana zarówno przez technofobów jak i przez technofili, jedni i drudzy zastanawiają się nad granicami zastosowania (techniki i technologii) w manipulowaniu genetycznym żywych organizmów. Hottois tworząc własną wykładnię filozofii nauki i techniki interpretował technonaukę jako obszar rozpościerający się między biegunami technofobii (której skrajną wersję proponują współcześnie neoludycy postrzegający rozwój społeczeństwa informatycznego jako zagrożenie dla ludzkości) i technofilii (entuzjastów nowych rozwiązań technicznych, często reprezentujących rodzaj technoutopijnego myślenia głoszącego, że to technika jest naszym zbawieniem). Dla belgijskiego filozofa swego rodzaju archetypową postacią<sup>7</sup>, reprezentującą ten pierwszy nurt w myśli dwudziestowiecznej, jest Jacques Ellul, którego praca *The Technological Society* ukazała się w roku 1954, ale dopiero po wydaniu angielskim, dziesięć lat później, autor zdobył sobie pozycję jednego z najbardziej konsekwentnych i zagorzałych krytyków cywilizacji zdominowanej przez kompleks techniczno-technologiczny. Jednakże Hottoisowi bliższe są raczej poglądy Martina Heideggera (vide *Pytanie o technikę*), którego nie sposób uznać za radykalnego krytyka techniki, co raczej za reprezentanta technorealizmu, kogoś kto w istocie projektował nową dyscyplinę filozoficzną, jaką stała się filozofia techniki.

<sup>7</sup> Zob. Gilbert Hottois, *La technoscience: entre technophobie et technophilie*, w: *Qu'est-ce que la vie?*, Yves Michaud (ed.), Odile Jacob, Paris 2000.

Nie ulega wątpliwości, że nigdy wcześniej nauka nie była tak silnie podporządkowana technologii, tę zaś można uznać za praktyczne wcielenie badań naukowych. Dziś liczą się przede wszystkim zastosowania badań naukowych i wynalazki, a nie odkrycia, co oznacza prymat tworzenia narzędzi i nowych technologii dających się zastosować w praktyce. Tym samym podstawowe badania tracą na znaczeniu, tak często zaś dziś przywoływany slogan „gospodarka oparta na wiedzy”, to w istocie wykładnia instrumentalnie traktowanej nauki, której podstawowym celem jest podporządkowanie się logice podejścia pragmatycznego do badań. Początkowo technonauka, odróżniana od „wiedzy naturalnej”, nie była odczytywana w trybie pejoratywnym a opisowym, dopiero w ostatnim czasie rozwój technonauki bywa traktowany jako motor napędowy procesów, które doprowadziły do powstania i rozwoju takich dziedzin naukowych, jak modyfikacje żywych organizmów czy eksperymenty transgeniczne. A to jest traktowane jako zagrożenie dla naturalnego oraz zrównoważonego funkcjonowania człowieka w świecie zdominowanym przez technologie.

Podczas gdy naukowcy i filozofowie dyskutują nad obecnością i znaczeniem technologii w świecie, artyści od lat z powodzeniem odwołują się do zdobyczy naukowych oraz nowych technologii, nie tylko medialnych. Jednym z przełomowych momentów w tym zakresie była wystawa zorganizowana w trakcie Biennale di Venezia w roku 1986 pod hasłem „Sztuka i nauka”. Z racji znaczenia weneckiej imprezy dla świata sztuki tematyka ta w sposób naturalny stała się obecna w dyskursie poświęconym przemianom sztuki współczesnej i zaowocowała proklamacją jej nowej dziedziny. W edytoriale do wydanego w roku 1987 specjalnego numeru pisma „Leonardo” — którego tematem stała się „sztuka przyszłości, przyszłość sztuki” — Frank Popper użył po raz pierwszy określenia *technoscience art*. Pisał w nim<sup>8</sup>, że trzy istotne aspekty wysokich technologii — komputery, telekomunikacja i audiowizualność — kształtują nową rzeczy-

<sup>8</sup> Frank Popper, *Technoscience Art: The Next Step*, „Leonardo” 1987, vol. 20, nr 4, s. 301–303.

wistość, w tym także rzeczywistość sztuki. O ile w latach sześćdziesiątych rozwijała się sztuka kinetyczna, w latach siedemdziesiątych sztuka technologiczna, to lata osiemdziesiąte przynoszą dynamiczny rozwój sztuki technonaukowej. Ważne wystawy, takie jak *Electra* (1983) w Musée D'Art Moderne de la Ville i *Les Immatériaux* (1985) w Centre Pompidou w Paryżu, pierwsze edycje *Ars Electronica* w Linzu (od roku 1979) czy *Kunst und Technologie* (1984) w Bonn uświadomiły artystom, krytykom i publiczności, że rodzi się nowy nurt w sztuce. Jego podstawowym przesłaniem oraz istotą stała się współpraca artystów i naukowców w ramach projektów integrujących te dwa środowiska w ramach technoartystycznego eksperymentatorstwa.

Z dzisiejszego punktu widzenia samo określenie „sztuka technonaukowa” może wydawać się tylko historycznym konceptem, któremu wcześniej i później odpowiadało szereg pojęć konkurencyjnych (sztuka cybernetyczna, cybersztuka czy sztuka nowych mediów). Można go potraktować jako termin określający pewien rodzaj sztuki, w obrębie którego powstało wiele fenomenów gatunkowych, takich jak sztuka algorytmiczna i generatywna, sztuka transgeniczna, bio art, sztuka kodu, sztuka telematyczna i teleobecności, sztuka interaktywna, software art, net art, sztuka hybrydyczna, digitalna, informacyjna, robotyczna, wirtualna — listę tę można byłoby jeszcze kontynuować. Kiedy Frank Popper próbował sformułować podstawowe cechy wyróżniające sztukę technonaukową wyliczał takie dyscypliny, jak rzeźba cybernetyczna, video art, holografia, projekcje laserowe, elektrofotografia, grafika komputerowa, obrazy cyfrowe, multimedialne performanse, środowiska elektroniczne, wideotekst, satelity i inne formy dzieł komunikacyjnych. Już samo to zestawienie dobitnie uzmysławia, jak bardzo w ostatnim czasie zmieniała się sztuka korzystająca z nowych technologii, te bowiem niezwykle szybko się starzeją, stając się starymi mediami/technologiami. Paradoksalnie, być może, określenie sztuka technonaukowa może i dziś być używane. Po pierwsze, w kontekście historycznym na określenie pewnego etapu rozwoju sztuki wykorzystującej nowe technologie, po drugie zaś, jako ogół-



na nazwa dla tych działań artystów nowych mediów, którzy wykorzystują osiągnięcia współczesnej nauki. Wątpliwości Poppera z tamtego okresu wciąż są aktualne: „Wśród możliwych terminów pojęcie sztuka «postmodernistyczna» wydaje się zbyt obszerne i nieprecyzyjne; sztuka «elektroniczna», «komputerowa», «telekomunikacyjna» zdecydowanie zbyt wąskie. Wstępnie zatem używam terminu «sztuka technonaukowa», ale oczekuję lepszych propozycji»<sup>9</sup>.

Termin ten jednak nie miał zbyt wielu zwolenników, o czym może świadczyć anegdota opowiedziana przez Poppera<sup>10</sup> w wywiadzie udzielonym Josephowi Nechvatalowi. Kiedy w roku 1993 Popper przygotowywał do druku jedną ze swoich najbardziej znanych książek *Art of the Electronic Age*, to właśnie to sformułowanie miało być podtytułem, wydawnictwo miało być zaś zatytułowane *Technoscience Art*. Po konsultacjach brytyjskich i amerykańskich wydawców uznano jednak, że to określenie jest niezbyt szczęśliwe. Być może dzisiaj te spory mogą zainteresować tylko historyków czy też archeologów nowych mediów, ale wydaje się, że i do dziś nie do końca poradziłyśmy sobie z problemami terminologicznymi, a co za tym idzie — precyzyjnym zakreśleniem ram obszarów badawczych w odniesieniu do sztuki nowych mediów, będącej w bliskim kontakcie z obszarem współczesnej sztuki. Zatem określenie „sztuka technonaukowa” wcale nie musi brzmieć anachronicznie, można je bowiem uznać za pojęcie z obszaru historii sztuki mediów.

Kiedy w latach dziewięćdziesiątych rozpoczynają się systematyczne badania nad nowym paradygmatem kulturowym, jakim staje się wówczas cyberkultura, to zjawiska z obszaru technokultury i technonauki stają się naturalnym kontekstem przywoływanym przez badaczy zorientowanych na opis i interpretację nauki oraz technologii w perspektywie studiów kulturowych<sup>11</sup>. Dzieło sztuki mediów cyfrowych —

<sup>9</sup> Tamże, s. 303.

<sup>10</sup> Zob. Joseph Nechvatal, *Origins of Virtualism: An Interview with Frank Popper Conducted by Joseph Nechvatal*, „Art Journal” 2004, nr 1, s. 62–77.

<sup>11</sup> Zob. Michael Menser, Stanley Aronowitz, *On Cultural Studies, Science, and Technology*, w: *Technoscience and Cyberculture*, Stanley Aronowitz i in. (ed.), Routledge, New York, London 1996, s. 7–28.

oraz szerzej „dzieło sztuki w epoce biocybernetycznej reprodukcji” — by odwołać się do kolejnej trawestacji tytułu klasycznego tekstu Waltera Benjamina uczynionej przez W.J.T. Mitchella<sup>12</sup> — obecnie coraz częściej powstaje jako efekt współdziałania artystów z naukowcami. Można też postawić inną tezę, czy też prowokacyjne pytanie, co czyni na przykład Ingeborg Reichle<sup>13</sup>: czy nauka jest nowym rodzajem sztuki? Biologia molekularna, robotyka, sztuczne życie, sztuka transgeniczna, bio art, sztuka kodu — to zjawiska wyrastające z pracy laboratoryjnej. Tacy artyści, jak George Gessert, Suzanne Anker, Tissue Culture & Art Project, SymbioticA, Eduardo Kac, Christa Sommerer i Laurent Mignonneau, Critical Art Ensemble, Marta de Nemezes, Joe Davis, Zbigniew Oksiuta i wielu, wielu innych są badaczami nowych zjawisk zarówno w obszarze sztuki, jak i nauki.

Jest to szczególnie widoczne w obszarze „sztuki DNA” (czy sztuki kodu) wpisującej się w szerszy kontekst sztuki biologicznej albo może raczej postbiologicznej. Kiedy ogląda się na przykład prace Suzanne Anker, takie jak *Zoosemiotics* (1993) czy *CodeX: genome* (2000) będące wizualizacją chromosomów różnych gatunków, to można je uznać za rodzaj dokumentacji, „genetycznej ikonografii” uwidaczniającej odkrycia naukowe. Jednocześnie ikoniczne przedstawienia są efektem manipulacji i przekształceń oryginalnych tekstów genetycznych. Odwołanie się do genetyki ma też wymiar krytyczny, jak bowiem twierdzi artystka, „genetyka jest z pewnością jedną z najbardziej krytycznych nauk przełomu wieków”<sup>14</sup>. Prace Steve’a Millera wyrastają z jego zainteresowań neurobiologią, która spowodowała, że zamiast wykonywania tradycyjnych portretów artysta zaczął tworzyć obrazy wnętrza organicznego ludzkiego ciała, będące rodza-

<sup>12</sup> W.J.T. Mitchell, *The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction*, w: tenże, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, The University of Chicago Press, Chicago, London 2005, s. 309–335.

<sup>13</sup> Por. Ingeborg Reichle, *Art in the Age of Technoscience: Genetic Engineering, Robotics, and Artificial Life in Contemporary Art*, Springer Verlag, Vienna, New York 2009.

<sup>14</sup> Suzanne Anker, Doroty Nelkin, *The Molecular Gaze. Art in the Genetic Age*, Cold Spring Harbor Laboratory Press, New York 2004, s. 3.

jem wewnętrznej fotografii. To obrazy medyczne wytwarzane przez promienie X, sonogramy oraz EKG. *Genetic Portrait of Isabel Goldsmith* (1993) czy *Portrait of Jacques and Véronique Mauguin* (1993) są tego dobrym przykładem. Jeśli potraktujemy ciało ludzkie jako rodzaj księgi do odczytania, obrazy takie są rodzajem veraikon<sup>15</sup>. Wizualizowanie danych nie jest rodzajem reprezentacji czy ilustracji, to raczej sposób na konstruowanie artefaktów, w bio arcie zaś, gdy do życia są powoływane żywe istoty, jest sposobem konstruowania biofaktów, czyli biologicznych artefaktów. Tak właśnie miało to miejsce w przypadku *GFP — Bunny* (2000) Eduardo Kaca. Jak pisze Reichle: „Wiele współczesnych dzieł sztuki pokazuje nam, że obecnie sztuka nie jest ograniczona do produkowania pięknych przedmiotów, ale bywa też legitymizowaną formą tworzenia wiedzy na swój własny sposób”<sup>16</sup>.

Sztuka może odwoływać się do takich obszarów nauki, z którymi ona sama nie bardzo może sobie poradzić bądź też zawiesza poszukiwania odpowiedzi na pojawiające się pytania. Jednym z takich obszarów jest sonoluminescencja, czyli zjawisko fizyczne polegające na emisji fal świetlnych w momencie implozji bąbelków gazu zawieszzonego w cieczy pod wpływem ciśnienia akustycznego. Fenomen ten, zwany kawitacją akustyczną, został zaobserwowany w roku 1934 na Uniwersytecie w Kolonii. Stało się to w trakcie prac, które miały służyć przyspieszeniu procesu wywoływania klisz negatywowych, a zatem było związane z szeroko rozumianą sferą widzialności czy też procesów uwidoczniania tego, co niewidoczne. W wyniku kawitacji akustycznej pojawiały się bardzo słabe, niebieskie błyski światła, trwające zwykle tylko do kilkuset pikosekund. Było to przedziwne zjawisko, które w sposób dosłowny obrazowało dźwięk, nie przez jego wizualizację, kreację jakichś obrazów ukazujących dźwięk, ale po prostu sam dźwięk w postaci, by tak rzec, czystej. Kawitacja akustyczna, gwałtowna przemiana fazowa (z fazy

<sup>15</sup> Zwraca na to uwagę Ingeborg Reichle, *The Art of DNA*, w: *Image-Problem? Medienkunst und Performance im Kontexte der Bilddiskussion*, Dawn Leach, Slavko Kacunko (ed.), Logos Verlag, Berlin 2007, s. 158.

<sup>16</sup> Tamże, s. 166.

ciekłej w fazę gazową pod wpływem zmiany ciśnienia) jest procesem rozpoznany, ale efekt tego procesu, czyli sonoluminescencja, to znaczy pojawianie się błysków światła będących formą obrazowego pokazania procesów dźwiękowych — nie. Kawitacja to rozdzieranie wody powodujące owe błyski, które dają wrażenie ciągłego świecenia. Dlaczego następuje emisja światła o widmie nadfioletowym, generowanego przez ultradźwięki — tego do dziś nie udało się przekonująco wyjaśnić.

Sonoluminescencja to jeden z rodzajów tzw. zimnego świecenia, czyli luminescencji, zjawiska polegającego na emisji fal świetlnych przez różne ciała, wywołanego inną przyczyną niż rozgrzanie ich do odpowiedniej temperatury. Zainteresowanie zimnym świeceniem to tylko jeden z przejawów fascynacji alternatywnymi źródłami wytwarzania obrazów. Tak można byłoby nazwać wiele poszukiwań artystów, którzy wykorzystywali w swojej twórczości bądź refleksji tego typu intrygujące zjawiska. Wspominany już Eduardo Kac zaimplementował królikowi Alba w pracy transgenicznej *GFP Bunny* białko GFP (Green Fluorescent Protein) odkryte u świecących meduz. Jaron Lanier zaś, zastanawiając się nad przyszłą funkcją technologii rzeczywistości wirtualnej, konstatawał, że powinna ona służyć do komunikacji postsymbolicznej, której prefigurację można odnaleźć u mątwy wielkiej. Jej ciało całe jest jednym wielkim świecącym monitorem (bądź składa się z tysięcy monitorów, czyli chromatoforów) pozwalającym komunikować się z innymi mątwami za pośrednictwem sygnałów wysyłanych bezpośrednio z mózgu do owego monitora. Pokazuje on obrazy będące rodzajem języka wizualnego. Opiera się zatem na fenomenie postsymbolicznego języka przekazującego doznania i doświadczenia bezpośrednio z mózgu, bez potrzeby korzystania z jakiegoś medium, które jest jego zewnętrznym oprzyrządowaniem. Przypomnijmy, że rozmyślanie nad możliwością bezpośredniej transmisji obrazu z mózgu mają długą tradycję, wyrażającą się nie tylko w Viriliowskiej wersji „maszyny widzenia” będącej egzemplifikacją jego koncepcji wizjoniki, czy też fikcjonalnego przedstawienia takiego zjawiska w fil-

mie Wima Wendersa *Aż na koniec świata* (1991). Już w roku 1968, w związku z historyczną wystawą sztuki komputerowej *Cybernetic Serendipity* w Londynie, Charles Csurí, jeden z pionierów sztuki komputerowej (w tym zwłaszcza grafiki komputerowej) zasugerował możliwość wykorzystania fal mózgowych do tworzenia rysunków. Przedstawił on projekt polegający na zdigitalizowaniu fal mózgowych i wprowadzeniu ich do pamięci komputera. Następnie tak zapisane fale chciał wykorzystać do stworzenia obrazów, które byłyby formą pośredniego zapisu ludzkich myśli. Dziś tego typu interfejs (mózg–komputer) nie jest czymś niezwykłym. Obrazów wykorzystujących pracę mózgu powstało bardzo wiele<sup>17</sup>.

Charakterystyczny jest fakt, że tego typu niezwykle fenomeny — w świecie naukowym stosunkowo dobrze znane — potrafią zapłodnić wyobraźnię artystów, dla których technonauka staje się źródłem inspiracji i swego rodzaju wyzwaniem skutkującym tworzeniem dzieł niezwykłych i niepowtarzalnych. I choć bardzo często wymagają one szczególnego rodzaju przygotowania pozwalającego zrozumieć ich istotę, to jednocześnie dają okazję do obcowania z dziełami przełamującymi nie tylko pewne nawyki odbiorcze, ale i wytyczającymi zupełnie nowe drogi sztuce nowych mediów. Wykorzystuje ona doświadczenia naukowców i badaczy poszukujących odpowiedzi na pytania, jakie rodzą się wraz z rozwojem technokultury.

Takimi artystami są Evelina Domnitch i Dmitry Gelfand. Jako duet pracują ze sobą od końca lat dziewięćdziesiątych, to wtedy spotkali się w Nowym Jorku. Domnitch jest absolwentką filozofii Białoruskiego Uniwersytetu Państwowego (urodziła się w Mińsku), specjalizowała się w fenomenologii, szczególnie interesowała ją Husserlowska koncepcja „filozofii jako ścisłej nauki”, jednocześnie fascynowała ją jego koncepcją czasu, który w swym przepływie staje się tożsamy ze świadomością, to ona jest jego źródłem. Analizy Edmunda Husserla, tak radykalnie subiektywne, były jednak dokony-

<sup>17</sup> Zob. Alkim Almila Akdağ, Albert Ali Salah, *Technoscience Art: A Bridge Between Neuroesthetics and Art History?*, „Review of General Psychology” 2008, vol. 12, nr 2, s. 147–158.

wane z matematyczną precyzją, co niewątpliwie stanowiło dla Domnitch dodatkowe źródło fascynacji, zapowiadające osobiste próby połączenia wiedzy naukowej (i przypisywanej jej obiektywności) z twórczością artystyczną (której domeną jest subiektywność). Gelfand (urodzony w Petersburgu) na początku lat dziewięćdziesiątych studiował film i wideo na Uniwersytecie Nowojorskim, dosyć wcześnie jednak uznał, że interesuje go przede wszystkim fenomen światła, związany rzecz jasna z projekcją filmową. Czysta energia świetlna jako medium oraz czasowy wymiar tego zjawiska — tak w największym skrócie można określić połączenie kompetencji, zainteresowań oraz studiów tej dwójki artystów.

Ich pierwsza praca *Lichtstücke* (1998) badała ten problem (dosłownie tytuł oznacza „światło sztuk”). Była to instalacja optyczno-dźwiękowa i taki też charakter miały powstające na przełomie wieków dzieła artystów. *Chasm* (1999) był performansem wykonywanym na żywo — badał on możliwości techniki fotograficznej *schlieren* (to rodzaj fotografii smugowej); w *Walking Shrouds* (2000) mineralizowana woda była przekształcana w inny stan, wydobywając na światło dzienne „zamrożone obrazy” przypominające pośmiertny całun; w *Opening Cocyx* (2001) emitowany wybuch światła był rezultatem reakcji chemicznej, która pojawia się jako kropla fosforycznego roztworu w basenie sodowego wybielacza, tworząc luminescencyjny deszcz; *X* (2004) to seria radiograficznych cyfrowych printów i lightboxów<sup>18</sup>. W roku 2002 Domnitch i Gelfand rozpoczynają pracę nad projektem zatytułowanym *Camera Lucida: Sonochemical Observatory*, który pochłonie kilka kolejnych lat ich badawczego i artystycznego życia. Będzie prezentowany (i nagradzany) na wielu najważniejszych festiwalach sztuki nowych mediów, takich jak *Ars Electronica* w Linzu (2007) (honorowe wyróżnienie w kategorii sztuki hybrydycznej, w tymże roku ustanowionej nowej kategorii cybersztuki, w której przyznawane są *Golden Nica*)

<sup>18</sup> Przedstawiając prace korzystam między innymi z opisów zamieszczonych na autorskiej stronie artystów. Zob. <http://portablepalace.com> — 10 listopada 2011 oraz DVD dokumentującego działalność artystów. Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand, *Installations 1998–2003*, DVD 2003, s. 1.

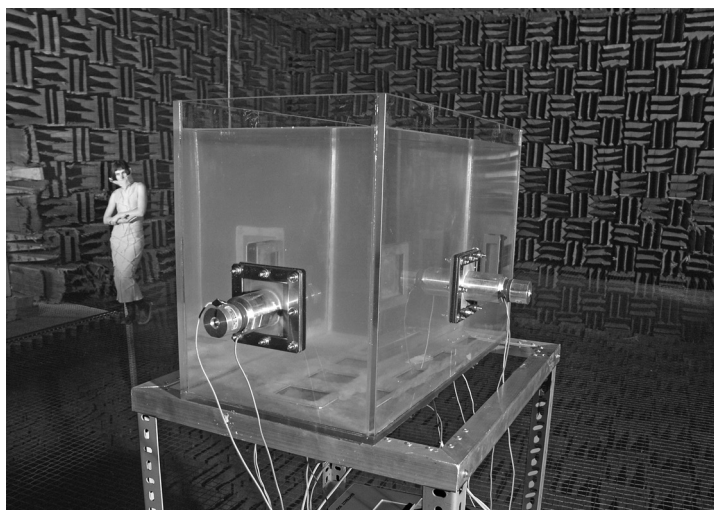


Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand, *Camera Lucida*, 2006

czy też Excellence Prize (2007) na Japan Media Arts Festival w Tokio. W międzyczasie powstają kolejne dzieła, takie jak *1000 Peacock Feathers in Foaming Acid* (2006), performans i instalacja wykorzystujące światło laserowe. Później powstają też tak niezwykle prace, jak *Sonolevitation* (2007), w której wykorzystano zjawisko mikrograwitacji małych, złotych płytek obracających się w różnych kierunkach i z różną prędkością pod wpływem procesów nakładania się na siebie fal dźwiękowych o tych samych częstotliwościach, czy *Mucilaginous Omniverse* (2009) oraz *Hydrogeny* (2010). Wszystkie te dzieła powstały we współpracy z naukowcami i wykorzystują skomplikowane procesy chemiczne i fizyczne.

Dokonania Domnitch i Gelfanda były prezentowane na większości najważniejszych festiwali poświęconych sztuce nowych mediów, wydarzeń prezentujących eksperymentalne realizacje audiowizualne oraz w wielu galeriach na całym świecie — od Stanów Zjednoczonych i Kanady poczynając, przez Holandię, Włochy, Niemcy, Słowenię, Finlandię, Rosję, Białoruś, Ukrainę, Litwę, Polskę, Hiszpanię, Wielką Brytanię, Austrię, Irlandię, Turcję, Grecję po Japonię, w której spędzili dużo czasu. Autorskie pokazy ich prac można było

zobaczyć w tak prestiżowych miejscach, jak Tesla w Berlinie, V2\_ Institute for the Unstable Media w Rotterdamie, Kapelica Gallery w Lublanie czy Kiasma Museum of Modern Art w Helsinkach. Mam jednak wrażenie, że ich sztuka, mimo nagród i pewnego środowiskowego rozgłosu, ciągle jest niedoceniana, co pewnie jest wynikiem specyficznej hermetyczności tak charakterystycznej dla dzieł sztuki technonaukowej. Wymaga ona nie tyle przygotowania naukowego, co raczej ochoty na wykonanie pewnej pracy wstępnej, zapoznania się z okolicznościami i faktami naukowymi, które leżą u podstaw danego projektu. Oczywiście, nie zawsze jest to konieczne. Jeśli jednak mamy w pełni pojąć wagę eksperymentów artystycznych, wówczas całkowicie intuicyjny odbiór nie daje takiej gwarancji. Zapewne na poziomie sensualnym, w którym poddajemy się działaniu zmysłów, prace Domnitch i Gelfanda mogą działać uwodzicielsko. Jednak dopiero wejście głębiej w ich strukturę, zapoznanie się z okolicznościami powstania i znajomość niezwykłych procesów, które generują niepowtarzalne doznania percepcyjne, związane z tajemniczymi obrazami będącymi efektem ich



Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand, *Camera Lucida*, 2006



działań, daje prawdziwą radość z uczestniczenia w tych tajemniczych spektaklach.

Przedstawię teraz założenia i efekty kilkuletnich doświadczeń oraz eksperymentów, które zaowocowały być może najbardziej znaną realizacją artystów, jaką jest *Camera Lucida*. Do szerszej jej znajomości w znaczącym stopniu przyczyniło się wydanie pracy w formie DVD<sup>19</sup>. Dzieło to wyrasta z chęci „zwizualizowania takich rzeczy, które są zwykle niewidzialne i wykraczają poza ludzką percepcję”<sup>20</sup>, jak mówią sami artyści. Przeświadczenie o tym, że takich zjawisk jest bardzo wiele, ale bardzo niewiele o nich wiemy, jest jednym z podstawowych imperatywów eksperymentów Domnitch i Gelfanda. Zanim rozpoczęli oni realizację tego projektu, znali problem dźwiękowej sonoluminescencji, ale nie bardzo wiedzieli, z kim i gdzie mogliby rozpocząć badanie tego fenomenu. Będąc na półrocznym stypendium badawczym w japońskim Gifu (2002) trafili na 11 Międzynarodową Konferencję Sonochemiczną, odbywającą się w Nagoi i to tam właśnie spotkali badaczy, którzy później stali się ich współpracownikami przy realizacji *Camera Lucida*. Dodajmy, że sonochemia to dział chemii zajmujący się badaniem reakcji chemicznych i procesów fizykochemicznych w związku z działaniem fal akustycznych. Kontekst japoński jest istotny, oprócz bowiem tego, że Japończycy w dużej mierze sfinansowali badania i eksperymenty artystyczne, to jednocześnie są „jednymi z najbardziej sensualnie reagujących na światło ludzi”<sup>21</sup>, jak twierdzą artyści. A przy tym, o czym była mowa już wcześniej, zarówno tradycja, jak i nowoczesność, ale też sztuka i nauka koegzystują w Japonii w symbiozie — wzajemnie się stymulując.

*Camera Lucida* to wzorcowy przykład strategii intermedialnych i transmedialnych. Praca powstawała we współpracy między innymi z Uniwersytetem w Göttingen, w tam-

<sup>19</sup> Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand, Various Artist, *Camera Lucida*, DVD, Line\_30, 2007.

<sup>20</sup> Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand, *Special Interview*, <http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/2007/report/symposia/intv02.php> — 12 listopada 2011.

<sup>21</sup> Tamże.



Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand, *Camera Lucida*, 2006

tejszym instytucie fizyki udało się wykonać dokumentujące cały proces fotografie i filmy. Nie można byłoby tego dokonać, gdyby nie współpraca z Thierry Lepointem (Instytut Meurice w Brukseli) i z naukowcami z japońskiego AIST (Advanced Industrial Science and Technology). Generalna idea przyświecająca artystom polegała na dosłownym wizualizowaniu dźwięku, pokazaniu czegoś, co do tej pory było niewidoczne, tylko dźwiękowe. Wykorzystano do tego zjawisko sonoluminescencji. Chodziło przy tym nie tyle o czysty eksperyment naukowy, ale o stworzenie dzieła wpisującego się w kontekst sztuki. Wymiar estetyczny tej pracy jest tak samo ważny, jak jej źródła techniczne i technologiczne. Kwestia wizualizowania dźwięku oraz tworzenia dzieł audiowizualnych, w których te dwie sfery wzajemnie się przenikają, ma bardzo długą historię. Niewątpliwie do niej odwołują się Domnitch i Gelfand.

Poszukiwanie wzajemnych relacji między dźwiękiem, światłem, kolorem oraz rozważania dotyczące muzyki wizualnej, a także zjawisk synestezji ma długą tradycję, poświęcono temu zagadnieniu wiele prac. Chciałbym przywołać tutaj tylko kilka faktów, pozwalają one bowiem lepiej zrozumieć tradycję, z jaką identyfikują się sami artyści, publiku-



Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand, *Camera Lucida*, 2006

jąc na swojej stronie internetowej rodzaj historycznej noty, wskazującej na źródła inspiracji i sfery odniesień w trakcie ich pracy<sup>22</sup>.

Jednym z najważniejszych myślicieli, poszukujących specyficznej korespondencji między dźwiękami a kolorami, był Izaak Newton. Wskazał on na odpowiedniość siedmiu podstawowych barw spektrum i siedmiu dźwięków skali diatonicznej — ten trop odnajdywania wzajemnych zależności i korespondencji był znany już w starożytności, pojawił się w rozważaniach Pitagorasa, ale to Newton ożywił go i wprowadził do dyskursu naukowego oraz filozoficznego zarazem. Hermetyczne doktryny poszukujące harmonii wszechświata często odwoływały się nie tylko do muzyki i światła, ale także do kolorów, by wyjaśniać tajemnice świata, a w wersji bardziej praktycznej na przykład podstawowe kwestie optyki, co czynił także Newton<sup>23</sup>.

Louis-Bertrand Castel zapisał się w historii jako twórca wirtualnego (bo nigdy nie zbudowanego) instrumentu nazywanego „organami ocznymi” bądź „klawesynem wizual-

<sup>22</sup> Zob. <http://portablepalace.com/lucida/index.html> — 11 listopada 2011.

<sup>23</sup> Zob. Joscelyn Godwin, *Music and the Occult: French Musical Philosophies 1750–1950*, University of Rochester Press, New York 1995, s. 11–13.

nym” (*clavecin oculaire*), który opisywał w kilku tekstach z lat 1725–1740. Chodziło mu o zaprojektowanie instrumentu, w którym zachodziłby fizyczny związek między wytwarzaniem dźwięków i obrazów. Narzędzie zamieniałoby dźwięk na widzialność, a mówiąc jeszcze inaczej — urządzenie czyniłoby widzialnym dźwięki. Castel znał pisma Athanasiusa Kirchera, który w roku 1671 opisał w *Ars Magna Luicis et Umbrae* latarnię magiczną (*laterna magica*), czyli aparat rzutujący obrazy ze szklanych przezroczy, urządzenie będące pierwowzorem diaskopu, epidiaskopu oraz projektora filmowego. Latarnię magiczną Kircher miał skonstruować około roku 1645<sup>24</sup>. Pomysłami Castela interesował się między innymi Georg Philipp Telemann, tłumaczył on nawet fragmenty jego pism na niemiecki.

Kiedy pojawia się elektryczność, otwierają się nowe możliwości budowy urządzeń będących zapowiedzią współczesnych instrumentów służących do wizualizowania muzyki. W roku 1911 brytyjski malarz Alexander Wallace Remington publikuje książkę zatytułowaną *Colour–Music. The Art of Mobile Colour*, w której proklamuje ideę *colour music*. Już w roku 1893 opatentował on wynalazek „kolorowych organów”, które później stanowiły źródło ruchomego światła w trakcie wykonania poematu symfonicznego Aleksandra Skriabina *Prometeusz — poemat ognia* w roku 1915 (tuż po śmierci kompozytora) w nowojorskiej Carnegie Hall. Wcześniej skonstruowane przez Remingtona organy, wyposażone w czternaście kolorowych lamp, używane były przez niego do wykonywania muzyki Wagnera, Chopina, Bacha i Dwořaka. Skriabina interesowały w szczególności aspekty psychologiczne symultanicznego odbioru muzyki i barw. Przez lata sądzono, że wynikało to z faktu, że sam kompozytor miał zdolności synestetyczne, co obecnie jest kwestionowane. Poszukując inspiracji w mistycznych pismach teozofki Jeleny Bławatski, Skriabin poszukiwał możliwości, jak byśmy dziś

<sup>24</sup> Na temat Kirchera i archeologii mediów więcej można się dowiedzieć z fascynującej książki Siegfrieda Zielinskiego *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*, tłum. Krystyna Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. 137–208.

powiedzieli, multisensorycznego oddziaływania na widza-słuchacza, stając się niewątpliwie pionierem współczesnych performansów audiowizualnych oraz rozmaitych sposobów tworzenia wizualizacji muzycznych na żywo, w tym przede wszystkim vjingu<sup>25</sup>.

Jednym z najbardziej niezwykłych doświadczeń w zakresie sztuki światła były eksperymenty Thomasa Wilfreda, twórcy specyficznego rodzaju sztuki wizualnej nazwanej przez niego lumią. To w czystej postaci sztuka światła, nowa forma sztuki, jak chciał jej twórca, pracując nad jej koncepcją (od roku 1905) i specjalnym instrumentem (clavilux) zbudowanym w roku 1919, na którym po raz pierwszy zagrał publicznie w roku 1922. Wynalazkowi temu przyświecała idea użycia światła jako niezależnego medium, bez dźwięku; generujący światło instrument był kontrolowany przy użyciu klawiatury. Nowa forma sztuki — lumia — odwoływała się do trzech zasadniczych wyznaczników estetycznych: formy, koloru i ruchu. Powołany przez Wilfreda w roku 1930 Art Institute of Light można uznać za jeden z pierwszych ośrodków propagujących sztukę czystego światła, bez towarzyszącego mu dźwięku, za to urzekającego swą prostotą. Zapowiadała to te wszystkie fenomeny sztuki dwudziestowiecznej, które ze światła uczyniły jeden z podstawowych środków wyrazu sztuki nowych mediów<sup>26</sup>.

Do tych tradycji świadomie nawiązują Evelina Domnitch i Dmitry Gelfand, choć rzecz jasna nie w sposób bezpośredni. Jednakże światło traktowane jako medium wytwarzane i używane w różny sposób, to bliska im idea. Nie dziwi zatem fakt, że wyrażają swój podziw dla prac Jamesa Turrella, który od połowy lat sześćdziesiątych konsekwentnie tworzy prace badające relacje zachodzące między przestrzenią i światłem, interesuje go przy tym czysta energia świetlna, a także jej wpływ na ludzką percepcję. Po raz kolejny można się było o tym przekonać na weneckim Biennale w roku 2011, gdzie

<sup>25</sup> Na temat synestezji i muzyki wizualnej zob. Cretien van Campen, *Hidden Sense. Synesthesia in Art and Science*, MIT Press, Cambridge MA–London 2007.

<sup>26</sup> Zob. Thomas Wilfred, *Light and the Artist*, „The Journal of Aesthetics & Art Criticism” 1947, vol. 5, nr 4, s. 247–255.

artysta zaprezentował instalację *The Ganzfeld Piece*, będącą manifestacją jego wiary w moc czystego światła budującego taki rodzaj doświadczenia, który artysta określa mianem *seeing as feeling* (widzenie jako odczuwanie).

Frank J. Malina tworzący od roku 1954 „elektryczne obrazy świetlne”, zwane przez niego też „elektromalarstwem” bądź „kinetyczną sztuką elektrycznego światła”<sup>27</sup>, podsumowując dorobek lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych w zakresie sztuki światła konstatował, że największym problemem tej efemerycznej sztuki jest kwestia kontroli światła. Bez względu na to, czy mamy do czynienia z transmisją światła bezpośrednio od obiektu, do oka widza bądź na półprzezroczysty ekran czy oddziałuje się na obiekt zewnętrznie, tworząc cienie rzutowane na różnego rodzaju materiały, czy też transmituje się światło, które przechodzi przez materiały dokonując jego polaryzacji — problem precyzji kontroli pozostaje główną kwestią do rozwiązania w sztuce światła.

Przykładem wynalazku służącego do wizualnego prezentowania dźwięku może być Sonovision stworzone oraz opatentowane przez Lloyda G. Crossa, zaprezentowane w roku 1968. Tworzyło ono prosty laserowy show wykorzystujący krzywe Lissajous opisujące drgania harmoniczne. Kiedy do urządzenia nie jest wprowadzany dźwięk, na monitorze jest widoczny tylko punkt świetlny, kiedy zaś wprowadzone zostają dźwięki, ów punkt zaczyna się poruszać po elipsie z częstotliwością uruchamiającego go dźwięku. Kiedy pojawiają się dwa dźwięki, wiązki laserowe tworzą kombinację dwóch elips podobnych do krzywych Lissajous<sup>28</sup>. W ten sposób uzyskuje się bezpośrednie przełożenie dźwięku na kształty wizualne, a więc efekt, który pojawia się także w *Camera Lucida*, tyle że do jego uzyskania zastosowano zdecydowanie bardziej skomplikowane urządzenia. Efekty laserowe będą później wielokrotnie wykorzystywane w realizacjach audiowizualnych wizualizujących dźwięki. Dominach i Gel-

<sup>27</sup> Frank J. Malina, *Electric Light As a Medium in The Visual Fine Arts: A Memoir*, „Leonardo” 1975, vol. 8, nr 2, s. 110.

<sup>28</sup> Na temat wynalazku Crossa zob. S. R. Wagner, *Sonovision: A Visual Display of Sound*, „Leonardo” 1970, vol. 3, nr 4, s. 443–445.

fand zastosowali je we wspomnianym już performansie *1000 Peacock Feathers*....

Ten bardzo krótki przegląd urządzeń służących do wizualizowania dźwięku i prezentacji świetlnych można zakończyć na wygaszaczach ekranów, które w czasach wyświetlaczy LCD i OLED właściwie kończą swój funkcjonalny żywot. Chodziło przecież o przedłużenie bezawaryjnego czasu pracy monitorów, dziś powszechnie zastępowanych przez wyświetlacze. Wygaszacze nie przestają fascynować, stanowią przykład czystej sztuki światła. Napisany przez Johna Sochę (on też wprowadził termin *screen server*) w roku 1983 pierwszy software o nazwie *scrnsave* dla peceta IBM nawiązywał z jednej strony, do rotoreliefów Marcela Duchampa, z drugiej zaś, do prac wykorzystujących oscyloskopy katodowe. Jako przykład mogą posłużyć realizacje Johna i Jamesa Whitney'ów czy też wczesne grafiki komputerowe tworzone przez Kena Knowltona oraz Steinę i Woody'ego Vasulków. Trafnie istotę *screen servera* określił David Reinfurt: „Biorąc pod uwagę najczęściej stosowane kryteria użyteczności oprogramowania, nie zaskakuje, że wygaszacz ekranu jest czymś lekceważonym. Bo nic nie robi, nic nie mówi i nigdzie nas nie zabiera. Zamiast tego pokazuje nam ambientowy portret działania systemu — po prostu jego obraz, będący złożonym algorytmem obrazującym zmieniające się wewnątrz niego interakcje”<sup>29</sup>.

W przypadku *Camera Lucida* mamy do czynienia z dziełem sonooptycznym, które może być rozpatrywane zarówno w kontekście sztuki dźwięku (*sonic art*, *sound art*, *audio art*), jak i sztuki obrazu. Kiedy w roku 2007 na festiwalu *Ars Electronica* w Linzu wprowadzono nową kategorię sztuki mediów i nazwano ją sztuką hybrydyczną, to właśnie pracę Eveliny Domnitch i Dmitrija Gelfanda jury nagradzając wyróżnieniem określiło jako „dzieło, które w szczególny sposób spełnia warunki tej kategorii”<sup>30</sup>. Jedna z ostatnich ich prac,

<sup>29</sup> David Reinfurt, *Screen.saver*, <http://www.artlies.org/article.php?id=1502&issue=55&s=0> — 12 listopada 2011.

<sup>30</sup> Scott deLahunta, Jens Hauser, Golan Levin, Sandrine von Klot, Elanie Ng, *Hybridity — The Signature of our Age*, w: *Prix Ars Electronica. Cyberarts*

*Mucilaginous Omniverse*, ponownie została wyróżniona w kategorii sztuki hybrydycznej na Ars Electronica w roku 2011. Dodajmy, że w roku 2008 prestiżowe pismo „Artforum” zaliczyło *Camera...* do dziesięciu najważniejszych wydarzeń muzycznych roku, obok, między innymi, śmierci Karlheinz Stockhausena, projektu *Tabula Rasa* Christiana Marclaya i Flo Kaufmana, 334 *m/s* Carstena Nicolaia oraz ceremonii otwarcia igrzysk olimpijskich w Pekinie, w trakcie której wystąpiło dwa tysiące ośmiu grających unisono bębniarzy.

Jak już wspominałem *Camera Lucida*, będąc sonochemicznym obserwatorium, umożliwia uczestnikom szczególnego performansu zobaczenie dźwięku bezpośrednio. Pierwotnie artyści musieli zbudować ową jasną komorę (a właściwie dwie komory), w których można było zaobserwować efekty kawitacji akustycznej, czyli delikatne błyski światła. Kulista komora jest używana w performansach, natomiast druga, w kształcie prostopadłościennego akwarium, została wykorzystana do zarejestrowania efektów sonochemicznych na potrzeby wydawnictwa DVD i fotografii. Na czym, mówiąc w pewnym uproszczeniu, polega cały ten proces? Aby można było osiągnąć niepowtarzalny efekt sonoluminescencji należało wypełnić komorę specjalną cieczą — początkowo artyści wykorzystywali kwas siarkowy połączony z ksenonem, a potem także mieszaninę luminalu i siarczanu amonowego. Komora powstała w wyniku współpracy z firmą Honda Electronic, szereg eksperymentów wykonywano zaś na Uniwersytecie w Göttingen w Niemczech oraz w Institute of Advanced Science and Technology w Japonii między rokiem 2003 a 2006. Dodatkowe badania były prowadzone także w laboratoriach w Rosji i Belgii. Aktywatorem sonoluminescencji jest muzyka, która została specjalnie na tą okazję stworzona przez wybitnych przedstawicieli współczesnej elektronicznej, eksperymentalnej sceny muzycznej. Nazwiska twórców w czytelny sposób odwołują do różnych rodzajów awangardy, noise’u, sound artu, industrialu, muzyki konkretnej, free improv. To Taylor Dupree i Richard Chartier, Alva Noto, Al-



exander Kaline, Asmus Tietchens, Kenneth Kirschner, Matmos, CoH, Carter Tutti.

Muzyka emitowana z komputera modulowana przez mikser zostaje wprowadzana do komory, w której znajdują się przetworniki powodujące, że sprowadzona zostaje ona do poziomu ultradźwięków. I to one generują to, co dzieje się w komorze. Jednocześnie muzyka jest słyszalna w pomieszczeniu, gdzie stoi komora, dźwięk dobiega do widzów z ośmiu głośników. Powstający w jej wnętrzu „ksenonowy wiatr” (czyli efekt wspomnianego już procesu kawitacji polegającego na zamianie fazowej — z ciekłej na gazową — w procesie implozji) urzeka swoim pięknem. Ogląda się to zjawisko w niemal całkowicie ciemnym pomieszczeniu jak rodzaj rzeźby świetlnej, mistycznego źródła światła. W opublikowanym w „Leonardo” artykule dokładnie wyjaśniającym skomplikowane procedury działania *Camera Lucida* artyści podkreślają, że „musiała ona zostać skonstruowana tak, jak delikatnie przestrajany instrument muzyczny”<sup>31</sup>. Kiedy ogląda się kolejne sfilmowane wersje zamieszczone na DVD, to wyraźnie widać, że efekty świetlne zmieniają się zgodnie z tym, jaki rodzaj muzyki aktywuje proces sonoluminescencji. Za każdym razem bowiem, dosłownie i bezpośrednio, widzimy inne dźwięki. Nie jest to ich wizualizacja czy też rodzaj wizualnej reprezentacji, tylko dźwięk widzialny *per se*.

Efekty sonoluminescencyjne są ledwo widoczne, nawet — na co zwracają uwagę artyści — po dłuższym przebywaniu w pomieszczeniu i swoistej aklimatyzacji oka. Jeszcze większym problemem jest zarejestrowanie tego zjawiska, co wynika z faktu, że nawet bardzo nowoczesne kamery cyfrowe są ciągle o wiele mniej czułe niż ludzkie oko. Wchodząc do ciemnego pomieszczenia uczestnicy performansu (jednorazowo może ich być tylko kilku) zanurzają się niejako w niebycie, czas zaczyna płynąć inaczej, przestrzeń się rozmywa. Ma się poczucie sensualnego zawieszenia, poddaje się magicznemu spektaklowi. Siła światła i dźwięku/muzyki, a właściwie optoakustycznego fenomenu jest niezwykła. Partycypacja

<sup>31</sup> Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand, «*Camera Lucida*»: *A Three-Dimensional Sonochemical Observatory*, „Leonardo” 2004, vol. 37, nr 5, s. 395.

w performansie daje niecodzienne wrażenia, niektórzy opisują je jako intymną formę spotkania z czymś wykraczającym poza możliwość rozumowego pojęcia, z tajemnicą. Jednocześnie, to oglądanie jakby z bliska zorzy polarnej (trzeba przybliżyć twarz do szklanej komory, która funkcjonuje jak rodzaj dużej soczewki), podziwianie niespodziewanych błysków na tafli wody albo transcendentne doświadczanie mistycznego piękna. Sami artyści zwracają uwagę, że ich praca jest rodzajem spotkania zachodniej technologii ze wschodnią mistyką. Kiedy w realizacjach artystycznych pojawia się kwestia syntezy, to najczęściej jednak jest ona ujmowana na poziomie metafory, tu zaś widzowie w istocie oglądają dźwięki i słyszą barwy. Intencją twórców jest wydobyć z widzów psychosensorycznych reakcji dotąd nie uświadamianych bądź też uśpionych, czekających na wyzwolenie za pomocą swoistego induktora, jakim w tym przypadku staje się *Camera Lucida*.

Wspominałem już o hybrydycznej naturze tego dzieła, ilość możliwych odniesień wynika nie tylko z owej hybrydyczności, ale i ze świadomego nawiązywania do różnych rodzajów sztuki. W centrum mamy jednak dźwięk i jego przekształcenia oraz muzykę czy też muzykę wizualną (ale też rzeźbę świetlną i instalację intraaktywną). W ten sposób wkraczamy w obszar sound artu. Można byłoby rzecz jasna zastanawiać się czy nie lepiej użyć określenia sonic art. W wielu publikacjach i typologiach terminy „sound” i „sonic” są używane bardzo różnie. Na przykład Trevor Wishart używa określenia sonic art w odniesieniu do muzyki i muzyki elektroakustycznej, ale też do takich dyscyplin, jak text-sound i sound-effects. Jednak najważniejszy jest fakt, że jego uwaga skupiona się na strukturze i strukturuowaniu dźwięku jako takiego, a w szczególności na sztuce tworzenia wydarzeń dźwiękowych w czasie<sup>32</sup>. Tony Gibbs zauważa dodatkowo, że każda muzyka jest sztuką soniczną, ale nie każda sztuka soniczna jest muzyką<sup>33</sup>. Jakkolwiek by patrzeć na różnorodną

<sup>32</sup> Trevor Wishart, *On Sonic Art*, Harwood Academic Publisher, Amsterdam 1996, s. 4.

<sup>33</sup> Tony Gibbs, *The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design*, An AVA Book, Lausanne 2007, s. 9.

twórczość duetu Domnitch i Gelfand, nie ulega wątpliwości, że ich sztuka może być odnoszona do zjawisk z kręgu sound artu. Dźwięk jest w ich pracach w oczywisty sposób tylko jednym z elementów złożonych struktur artystycznych, ale można powiedzieć, że artyści traktują go w sposób szczególny, nawiązując do weddyjskiego utożsamiania dźwięku ze Stworzycielem. Dźwięk w *Camera Lucida* ujawnia swoje złożone źródła, tak jak operowanie dźwiękiem w szczególnym środowisku sonochemicznym może się objawiać jako swój własny obraz czy też fenomen świetlny.

Samo określenie sound art, pojawiające się w przeszłości w różnych okolicznościach, prawdopodobnie po raz pierwszy zostało wyeksponowane i zdefiniowane w związku z wystawą pokazaną w roku 1983 w The Sculpture Center w Nowym Jorku. Zatytułowana była po prostu „Sound/Art”, jej kuratorem był zaś William Hellerman. Zaprezentowano na niej dzieła takich artystów, jak między innymi Vito Acconci, Les Levine, Jim Pomeroy, Carolee Schneeman, Pauline Oliveros czy Terry Fox. W katalogu wystawy pojawiło się trafne określenie mówiące, że „słyszenie jest inną formą widzenia”<sup>34</sup>. To skupienie się na poszukiwaniu integralnych związków między tym, co widzialne i tym, co słyszalne w istocie dobrze określa charakter działań Domnitch i Gelfanda. Zobaczenie dźwięku jest sposobem przekraczania naszych percepcyjnych ograniczeń, wyznaczanych przez ludzkie sensorium zaprogramowane na pewien zestaw znanych bodźców. Ale i dowodem na to, że konwencjonalnie pojmowane działania artystyczne w pewnym stopniu się wyczerpały. Estetyka szoku i poszukiwanie silnych efektów wcale nie musi być równoznaczne z działaniami przekraczającymi normy obyczajowe czy też akcjami łamiącymi tabu społeczne i kulturowe. Uwidocznienie (do tej pory) niewidzialnego może być zdecydowanie bardziej inspirującym i pobudzającym wyobraźnię doświadczeniem aniżeli sztuka używająca radykalnych środków artystycznego wyrazu.

<sup>34</sup> Zob. William Hellerman, Don Goddard, *Catalogue for «Sound/Art» at The Sculpture Center*, New York 1983.

W przypadku *Camera Lucida* można oczywiście mówić o sztuce dźwięku, choć należy dodać, że to muzyka stworzona specjalnie na potrzeby tego projektu generuje procesy zachodzące wewnątrz instrumentu. Muzyka zamieniona w ultradźwięki niejako muzyką być przestaje, choć widzowie słyszą ją przed procesem konwersji. Niestety nie jesteśmy nietoperzami, delfinami czy choćby szczurami, które mogą emitować i słyszeć ultradźwięki. Muzyka skonwertowana do (ultra)dźwięków staje się obrazem, a właściwie zjawiskiem optycznym, widzialnym oraz dostrzegalnym nawet dla tych, którzy nie posiadają zdolności do synestezji. Sztuka dźwięku nieustannie poszukuje nowych dźwięków w otaczającej nas przestrzeni akustycznej, tworzy też nowe instrumenty, zarówno wirtualne, jak i materialne.

Domnitch i Gelfand stworzyli prototypowy instrument audiowizualny — jedyny w swoim rodzaju, operujący dźwiękiem, muzyką i obrazem. Brandon LaBelle zdefiniował niegdyś sound art używając swoistego paradoksu: „Odpowiadając na pytanie «czym jest sound art» chciałbym zaproponować następujące wyjaśnienie: sound art jest sztuką o dźwięku, która używa dźwięku jako swojego medium, jednocześnie to dźwięk jest jej tematem. A zatem dźwięk jest jednocześnie przedmiotem i formą wyrazu. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że brzmi to bardzo ograniczająco — jak rodzaj samozwrotnej pętli (dźwięk jest dźwiękiem jest dźwiękiem...). Jednak taka pętla jest odległa od samoograniczenia, a do tego przywołuje coś, co można byłoby nazwać «akustycznością»<sup>35</sup>. Tak pojmowany sound art dobrze charakteryzuje omawiane tu dzieło — w istocie jego tematem jest wizualizowany dźwięk, medium zaś, za pomocą którego dźwięk się manifestuje, jest właśnie zjawisko wizualne. Evelina Domnitch i Dmitry Gelfand w ten sposób wpisują się w długą już tradycję wyznaczaną przez takich wybitnych przedstawicieli sztuki dźwięku, jak Alvin Lucier, Bill Fonta-

<sup>35</sup> Brandon LaBelle, *Short Circuit: Sound Art and The Museum*, <http://www.sonic.mdx.ac.uk/research/brandon.html> — 14 listopada 2011. Więcej na temat sound artu zob. Brandon LaBelle, *Background Noise. Perspectives on Sound Art*, Continuum, New York, London 2006.

na, Atau Tanaka, Edwin van der Heide, Marek Chołoniewski, Maryanne Amacher i wielu innych. Czynią to w sposób oryginalny, poszukując obszarów do tej pory w ogóle nie penetrowanych albo takich, które nieczęsto stawały się przedmiotem badań artystów.

*Camera Obscura* jest wybitną egzemplifikacją związków zachodzących obecnie między światem sztuki i światem nauki. Nie przez przypadek sami artyści cytują Alberta Einsteina, który mówił, że „przekraczając pewien wysoki poziom możliwości technicznych, nauka i sztuka mają tendencję do łączenia się w ramach estetyki, plastyki, formy. Najwięksi naukowcy zawsze są także artystami”<sup>36</sup>. Technonauka i sztuka technonaukowa są obecnie zjawiskiem immanentnie wpisanym w pejzaż sztuki wykorzystującej nowe technologie i nowe media. „Technologia i sztuka nie powinny dążyć do imitowania natury, ale zamiast tego powinny uczestniczyć w jej różnorodnym kształtowaniu. Stworzona jako dzieło sztuki/natury i jednocześnie naukowe narzędzie badawcze *Camera Lucida* dąży do zacierania różnic między tymi obszarami”<sup>37</sup>. Wpisuje się także w szerszy kontekst naukowego i artystycznego eksperymentatorstwa. Nauka często jest traktowana jako dziedzina oderwana od naszego codziennego życia, trudna do zrozumienia dla zwykłych ludzi, nudna, pozbawiona emocji oraz przede wszystkim groźna i podejrzana, służy bowiem, z jednej strony, kapitałowi i przemysłowi zbrojeniowemu, z drugiej zaś, jest uwikłana w niebezpieczne eksperymenty inżynierii genetycznej, klonowania, transgeniki itd., czyli tych zjawisk, które w dyskursie publicznym i potocznym jawią się jako synonimy zagrożeń wpływających z niekontrolowanego rozwoju badań naukowych.

Evelina Domnitch i Dmitry Gelfand nie bagatelizują tych zagrożeń — mając świadomość wielu niebezpieczeństw, jakie istnieją i tych, które pojawią się jako efekt rozwoju biocybernetyki — dostrzegają jednak pozytywny potencjał, drzemiący we współpracy oraz przenikaniu się sztuki i nauki. „W nie tak odległej przyszłości sztuka i nauka będą podsta-

<sup>36</sup> Cyt. za Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand, «*Camera Lucida*»..., s. 395.

<sup>37</sup> Tamże.

wowymi, jeśli nie jedynymi, zajęciami ludzi. Zaledwie sto lat temu rolnicy i robotnicy stanowili 60 procent amerykańskiej siły roboczej, dziś stanowią tylko 5 procent. [...] Wyzwoleni od konieczności walki o przetrwanie ludzie skierują się ku pracy konceptualnej i kreatywnej. Sztuka i Nauka będą łączyć się ze sobą tworząc wspólnie nową formę aktywowania świadomości”<sup>38</sup>. W taki nieco utopijny i marzycielski sposób widzą najbliższą przyszłość Evelina Domnitch i Dmitry Gelfand, co jest prawem, ale i powinnością zarówno artystów, jak i naukowców. Nie zmienia to wszakże faktu, że w wyniku ich strategii twórczych powstają dzieła sztuki nie tylko intrygujące z punktu widzenia estetycznego i artystycznego, ale też pobudzające do dyskusji na temat współczesnej nauki.

<sup>38</sup> Silvia Scaravaggi, *Actuating Consciousness of Cybernetic Future*, <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=777> — 13 listopada 2011.

## Paraobrazy

### Audiowizualne eksperymenty Briana Eno

#### 1

W roku 1969 Brian Eno (a właściwie Brian Peter George St. John le Baptiste de la Salle Eno) oglądał w Whitechapel Art Gallery w Londynie kilka realizacji Malcolma Le Grice'a, między innymi *Reign of the Vampire*, które eksplorowały zagadnienia struktur obrazowych i dźwiękowych wykorzystujących technikę loopu. Le Grice pokazywał wtedy także jedną z wcześniejszych wersji filmu *Berlin Horse*, zaś zaintrygowany filmem przeznaczonym do projekcji dwuekranowej Eno zaproponował, że napisze do niego muzykę. Reżyser długo był przekonany, że dwa utwory, które przesłał mu Eno zaginęły, ale okazało się, iż odnalazł je niedawno w swoim archiwum. To ciekawe, że zanim Brian Eno wydał jakkolwiek płytę samodzielnie bądź brał udział w nagraniu muzyki jakiegoś zespołu, realizacji czy też nagraniu utworu innego kompozytora, współpracował z wybitnym twórcą filmu eksperymentalnego, który w swojej twórczości w szczególnie sposób badał związki obrazu i dźwięku (oraz muzyki).

Le Grice bardzo wcześnie, bo jeszcze w latach sześćdziesiątych, zainteresował się możliwościami wykorzystania komputerów w sztuce, zajmował się też teorią i historią kina eksperymentalnego publikując ważne książki na ten temat, takie jak *Abstract Film and Beyond* (1977) oraz *Experimental Cinema in the Digital Age* (2001). Dodajmy jeszcze, że pierwszym nagraniem, w jakim uczestniczył Eno, była płyta Corneliusa Cardewa *The Great Learning* (1971) zrealizowana dla Deutsche Grammopho-

ne. Ten wybitny brytyjski kompozytor awangardowy zafascynował Eno jeszcze podczas nauki w St. Joseph's College w Ipswich, uczelni artystycznej, którą ukończył w roku 1969. Jest to o tyle istotne, że w powszechnym mniemaniu korzeni działalności muzycznej Eno zazwyczaj poszukuje się w jego krótkiej przygodzie z rockowym zespołem Roxy Music. Przynajmniej na początku lat siedemdziesiątych grupa ta była sytuowana w kontekście dokonania progrocka, choć już wtedy tworzący ją muzycy wykazywali pewien szczególny, ironiczny dystans do rockowego świata, co skłaniało niektórych krytyków do mówienia wręcz o metarockowym charakterze ich produkcji.

*Berlin Horse* to niespełna dziesięciominutowa realizacja, w której wykorzystano efekty negatywowe, cofnięcia obrazu, korekcje barwne, a wszystko to zostało podporządkowane powtarzalnej kompozycji (wspomniany już loop), zapętleniu się obrazu, ale też dźwięku oraz wzajemnemu przenikaniu się obrazu i muzyki. Zrealizowany na taśmie szesnastomilimetrowej film jest eksperymentem w zakresie antynarratywnego opowiadania wizualnego, podporządkowanego zasadzie repetytywności, która jest także wyznacznikiem skomponowanego przez Eno soundtracku. Według samego reżysera wzajemne napięcie powstające między kolorem i muzyką pozwala na ulokowanie tej realizacji w tradycji „muzyki chromatycznej”<sup>1</sup>. Oczywiście wydają się zarówno odniesienia do malarstwa, co zdarzało się w przeszłości w przypadku filmu abstrakcyjnego, jak i analogie muzyczne w zakresie konstruowania kompozycji audiowizualnej na podstawie precyzyjnego zintegrowania wszystkich elementów tworzących strukturę filmową.

Tych kilka faktów pokazuje, że praca z obrazami (nie tylko przez fakt studiowania na uczelni artystycznej i posiadania doświadczeń malarskich) zaczęła się w tym samym momencie, kiedy Eno zaczął profesjonalnie zajmować się muzyką. Jednakże ten aspekt jego działalności ciągle jest mało znany, a przy tym niedoceniany. To zapewne szerszy problem, nad którym

<sup>1</sup> Zob. Malcom Le Grice, *Experimental Cinema in the Digital Age*, BFI Publishing, London 2001, s. 265–266. Na temat muzyki w filmach Le Grice'a zob. Orlene Denice McMahon, *An Analysis of the Soundtrack in the Work of Malcom Le Grice*, <http://www.studycollection.co.uk/soundtracts.html> — 15 sierpnia 2011.



warto się zatrzymać. Mamy bowiem do czynienia z paradoksem polegającym na tym, że świat muzyki i większość odbiorców postrzega Briana Eno prawdopodobnie przede wszystkim przez pryzmat jego dokonań producenckich, zwłaszcza w kontekście szeroko rozumianej muzyki popularnej<sup>2</sup>. W istocie lista wykonawców i płyt, jakie wyprodukował, jest imponująca, wystarczy wspomnieć o Robercie Frippie, Genesis, U2, Talking Hads, Davidzie Bowie, Davidzie Byrne, Johnie Cale'u, Devo, Television, Paulu Simonie, Lurie Anderson, Cluster, Depeche Mode, Primal Scream, Ultravox, Nico, Heroldzie Buddzie, La-raaji, Robercie Wyattcie i wielu, wielu innych. Zaraz jednak trzeba byłoby dodać do tego zestawu jego pracę przy nagrywaniu (we wczesnych latach siedemdziesiątych) płyt The Portsmouth Sinfonia (grał w tej orkiestrze na klarnecie), a także o jego własnym labelu — Obscure Records — w którym ukazały się nagrania takich kompozytorów i wykonawców, jak John Adams, Michael Nyman, John Cage, Gavin Bryars. Świadomie i konsekwentnie zatem artysta przekraczał granice tzw. wysokiej i niskiej kultury udowadniając, że prawdziwa jest dosyć banalna w gruncie rzeczy teza, iż muzykę można dzielić wyłącznie na dobrą i złą. Bez przesady można stwierdzić, iż Brian Eno był (i jest) jednym z najważniejszych producentów muzycznych w historii szeroko rozumianego rocka oraz, by posłużyć się wspomnianą już kategorią, muzyki popularnej. Postawić go można w jednym szeregu z takimi postaciami, jak George Martin czy Phil Spector.

Ten aspekt jego działalności jest o tyle ważny, że sam artysta wielokrotnie o sobie mówił jako o nie-muzyku. Jeszcze w czasach Roxy Music spełniał funkcję kogoś, kto zajmuje się organizowaniem w studiu dźwięku, modyfikowaniem

---

<sup>2</sup> Określenie to jest bardzo wieloznaczne, bez wnikania w zawite kwestie terminologiczne można wykorzystać definicję Chrisa Cutlera: „Termin «popularna» oznacza *każdą* muzykę wykorzystującą instrumenty elektryczne, różne nieoperowe style śpiewu lub też przeznaczoną do tańca. Muzyka «popularna» jest przeciwstawiana bez chwili wahania — «klasycznej», która w tym kontekście wiąże się ze wszystkimi formami komponowanej muzyki koncertowej, bez względu na epokę powstania, w tym/oprócz *musique concrète*”. Chris Cutler, *O muzyce popularnej. Pisma teoretyczno-krytyczne*, tłum. i oprac. Ireneusz Socha, Zielona Sowa, Kraków 1999, s. 15.

brzmienia instrumentów (choć jest przecież multiinstrumentalistą uczestniczącym w nagraniach). Sam określał to mianem *treatments*, co trudno oddać w języku polskim, powiedzmy tylko, że określenie odnosi się do specyficznej obróbki materiału muzycznego. Podstawowym narzędziem w jego pracy jest zatem studio nagraniowe traktowane jako rozbudowany zestaw możliwości dowolnego kształtowania materii muzycznej. W wystąpieniu na festiwalu „nowej muzyki amerykańskiej” w roku 1979 w Nowym Jorku Brian Eno przedstawił krótki zarys historyczny zmieniającej się funkcji studia nagraniowego, zwiększania się możliwości wielościeżkowego nagrywania dźwięku (pod koniec lat sześćdziesiątych było to zaledwie osiem śladów, obecnie korzysta się nawet z sześćdziesięciu czterech ścieżek), by w efekcie postawić tezę, że jego pracę w studiu można przyrównać do pracy malarza. „Studio jako narzędzie kompozytorskie”<sup>3</sup> pozwala na nakładanie wielu warstw dźwięku, modyfikowanie kompozycji przez kolejne próby, wymazywanie dowolnych fragmentów, procesualne, rozłożone w czasie tworzenie utworu, uzyskującego swój ostateczny kształt na podobieństwo wyłaniania się obrazu na płótnie. Dlatego sam Eno chętnie używa określenia „dźwiękowy pejzażysta” (*sonic landscaper*) w odniesieniu do własnej metody pracy w studio.

Przełomowe znaczenie w takim podejściu do tworzenia muzyki, ale też dzieł audiowizualnych, miały doświadczenia z połowy lat siedemdziesiątych, poczynając od *Discret Music* (1975), choć można byłoby cofnąć się jeszcze o kilka lat wspominając wspólne nagranie z Robertem Frippem, zaty-

---

<sup>3</sup> Brian Eno, *Pro Session: The Studio as Compositional Tool*, „Down Beat” 1983, nr 7–8. Zob. polskie tłumaczenie fragmentów tego artykułu: *Studio jako narzędzie kompozytorskie*, w: *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, Christoph Cox, Daniel Warner (ed.), tłum. Maria Matuszkiewicz, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010, s. 165–169. Na ten temat i generalnie na temat wielu aspektów muzycznej działalności Eno zob. Eric Tamm, *Brian Eno. His Music and the Vertical Color of Sound*, Da Capo Press, Cambridge MA 1995. Kwestię roli studia nagrań i możliwości, jakie daje ono kompozytorom (nie tylko muzykom — to istotne zastrzeżenie), porusza Michał Libera w eseju *Studio nagrań — techniki uprzestrzenniania dźwięku*, w: *Nowa audiowizualność — nowy paradygmat kultury?*, Eugeniusz Wilk, Iwona Kolasińska-Pasterczyk (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.

tułowane *No Pussyfooting* (1973). W tym projekcie wykorzystano z powodzeniem system *frippertronics*, który stanowił nawiązanie i rozwinięcie technik kompozytorskich Terry'ego Riley'a i Pauline Oliveros stosowanych przez nich na początku lat sześćdziesiątych we wczesnych kompozycjach elektronicznych. Mówiąc w skrócie opierały się one na systemie opóźniania (*delay*) dźwięku, co uzyskiwano przez wykorzystanie dwóch magnetofonów pracujących równolegle, już wcześniej Riley nazywał ten proces *time lag accumulator*. Klasyycznym nagraniem Frippa i Eno, w którym wykorzystano tę technikę, jest *Evening Star* (1975), sam Fripp zaś z powodzeniem stosował ten system w wielu nagraniach, z których najbardziej znaczącym przykładem może być *Let the Power Fall* (1981).

*Discret Music* jest ważne nie tylko jako jedno z pierwszych nagrań ambientowych, ale także dlatego, że w *linear notes* znajdujemy klasyczną już i nieco zmitologizowaną opowieść Briana Eno, w której przedstawia on źródła własnych koncepcji dotyczących teorii i praktyki ambient, nie tylko w odniesieniu do muzyki. Gdy w styczniu 1975 Eno leżał w szpitalu po niezbyt groźnym wypadku, częściowo unieruchomiony, jego przyjaciółka Judy Nylon przyniosła mu płytę z osiemnastowieczną muzyką na harfę. Po jej wyjściu Eno włączył gramofon, ale po chwili okazało się, że dźwięk sączył się bardzo cicho, a jeden z głośników zestawu stereofonicznego był uszkodzony. To był przełomowy moment, który uświadomił mu, że muzyka może stanowić naturalne otoczenie człowieka (jak światło i dźwięk deszczu), stanowić rodzaj dyskretnego tła, jednocześnie niski poziom dźwięku nie musi być przeszkodą, ale zaletą w skupieniu uwagi. Sam Eno miał świadomość, że podąża za koncepcjami Erika Satie (*musique d'ameublement*, „muzyka jako mebel”) rozwijanymi chociażby przez Johna Cage'a w postaci kompozycji minimalistycznych. Zamiast wyrazistego przebiegu harmonicznego, linearnie rozwijanej linii melodycznej — w muzyce ambient (autorem tego określenia jest właśnie Brian Eno) liczy się przede wszystkim barwa, powtarzalność fraz muzycznych nieznacznie modyfikowanych i wzbogacanych w kolejnych

repetycjach. Nie miejsce tu na szczegółowe omawianie tego zjawiska, dodajmy tylko, że antenatów takiego podejścia do muzyki należałoby także szukać wśród twórców muzyki konkretnej (Pierre Schaeffer), minimalistów (Terry Riley, Philip Glass, Steve Reich), eksperymentach Karheinz Stochausena, ale też wczesnej, popularnej muzyki elektronicznej (Tangerine Dream, Klaus Schulze, Vangelis).

Twórca muzyki ambient jest kimś w rodzaju pianisty i programisty zarazem, którego głównym celem jest stworzenie specyficznej atmosfery, „przestrzeni psychoakustycznej”, jak powie muzyk w *linear notes* zamieszczonych na *Ambient 4: On Land* (1982). Dźwiękowe pejzaże, poczynając od *Music for Airports/Ambient 1* (1978), tworzone przez artystę operują przede wszystkim efektami barwowymi, tworząc naturalne, nieinwazyjne środowisko, w którym dźwięki/muzyka operując na niezwykle dyskretnym poziomie współtworzą klimat otoczenia, jednocześnie żyjąc swoim własnym życiem, niejako poza konkretnym czasem. Muzyka ambient wypełnia konkretną przestrzeń nadając jej nowy wymiar. Złośliwie można by powiedzieć, że jest to próba nobilitacji muzaka (*elevator music*) i podniesienie tego typu muzyki użytkowej do rangi prawdziwej sztuki. Jednak porównywanie produkcji ambientowych Eno i zwyczajnego, taśmowo tworzonego muzaka, to jak porównywanie prawdziwego dzieła sztuki z kiczem. Zresztą sam kompozytor świadomie pragnął stworzyć rodzaj alternatywy dla tego typu „muzyki” zalewającej rynek w postaci *easy listening*, *middle of the road*, *smooth jazzu*. Zapoczątkował przy tym nurt muzyczny, który dzisiaj ma bardzo szerokie spektrum odmian i gatunków.

W tym samym czasie, kiedy wykluwały się idee muzyki ambientowej, czyli w drugiej połowie lat siedemdziesiątych, Eno napisał muzykę do dwóch filmów Dereka Jarmana — *Sebastiane* (1976) i *Jubileuszu* (1977), następnie, razem z Michaelem Nymanem współpracował przy *Katalogu wypadków* (1980) Petera Greenawaya, później zaś jego piosenki i muzykę wykorzystywano kilkadziesiąt razy w najrozmaitszych przedsięwzięciach filmowych — produkcjach tak różnych, jak *Diuna* (1984) Davida Lyncha czy choćby *Pokój syna* (2001)

Nanniego Morettiego, gdzie jedna z najpiękniejszych jego piosenek, *By This River*, pojawia się jako ważny element fabuły<sup>4</sup>. Oczywiście, spośród bardzo wielu projektów, w których brał udział Eno, większość to dosyć standardowe zadania stawiane komuś, kto ma dostarczyć odpowiednio licznych użytkowych partii muzycznych. Czasem jednak zdarzały się przy tym tak interesujące projekty, jak chociażby *Z-Bozczona historia kina* (2006) Sophie Fiennes, w której Slavoj Žižek przedstawia swoją perwersyjną historię kina. Tych kilka przykładów przytaczam po to, by pokazać, w jak wielu obszarach muzyka Eno (i on sam jako kompozytor) była wykorzystywana. Przywoływane nazwiska mogą dowodzić, że zamykanie tego artysty w wąskich, mocno sformatowanych ramach jest dużym uproszczeniem.

## 2

W tym samym czasie, w drugiej połowie lat siedemdziesiątych, kiedy Brian Eno intensywnie rozwijał koncepcje muzyki ambientowej, produkował płyty wielu artystów, nagrywał solo (*Before and After Science* 1977 — jedna z najważniejszych jego płyt z piosenkami) i z innymi wykonawcami (Harold Budd, Cluster, David Byrne, Jon Hassell). W trakcie sesji nagraniowej grupy Talking Heads w Nowym Jorku w dosyć przypadkowych okolicznościach artysta stał się właścicielem kamery wideo, której chciał się pozbyć jeden z pracowników technicznych grupy Foreigner nagrywającej w sąsiednim studiu<sup>5</sup>. Eno w tamtym czasie wynajmował apartament na West Eight Street — miał doskonały widok na Nowy Jork, a przede wszystkim na Manhattan rozpościerający się u jego stóp, bowiem apartament znajdował się na górnych piętrach wieżowca. W ten sposób Eno, niejako naturalnie, rozpoczął filmowanie miasta bez wykorzystywania żadnych dodatkowych możliwości kamery, takich jak choćby

<sup>4</sup> Pisałem o tym w innym miejscu. Zob. Piotr Zawojski, *Wielkie filmy przelotu wieków. Subiektywny przewodnik*, Rabid, Kraków 2007, s. 165–171.

<sup>5</sup> O tym i innych faktach związanych ze „światłymi doświadczeniami” Eno dowiadujemy się z eseju *My Light Years* zamieszczonego w: *77 Million Paintings by Brian Eno*, All Saints Records, New York, London 2006, b.p.

zoom, rejestrując właściwie statyczne, ale jednak zmieniające się obrazy. Trochę przypadkowo zaczął też eksperymentować z formatem obrazu; nie mając statywu kładł kamerę na parapiecie, ale w takiej pozycji, że obraz zapisywany był nie w formacie 4:3, ale 3:4. Dosyć szybko uświadomił sobie przy tym, że ta drobna wydawałoby się zmiana (przy jednoczesnym obróceniu telewizora) daje interesujący efekt, co uzmysławiali mu pierwsi widzowie jego realizacji, oglądając je w hotelowym apartamencie. Monitor telewizyjny przedstawiał być postrzegany jako miejsce do prezentacji historii o charakterze narracyjnym i fabularnym, ale przede wszystkim jako płaszczyzna uobecniania się obrazu(ów). Zmiana formatu obrazu w prosty sposób zmieniła funkcję monitora telewizyjnego, ale jednocześnie prowokowała do postawienia podstawowych pytań dotyczących medialnej natury tego przekaznika. Potrzebna była do tego kamera wideo, która będąc częścią dyspozytywu wideo mogła dokonać swego rodzaju subwersywnego zamachu na tradycyjne pojmowanie odbiornika telewizyjnego, jak również telewizji jako swoistego medium.

„Telewizja rozwijała się jako substytut kina, które rozwijało się jako substytut teatru. Wartości teatru — literackość, ciągłość i narracyjna koherencja — do dzisiaj zdominowały kulturę telewizyjną. Przestrzeń obrazowa teatru pozostała nienaruszona na małym ekranie. Jak inaczej możemy pomyśleć o TV? Dlaczego nie potraktować jej jako późno dwudziestowiecznego sposobu tworzenia obrazów? Nie musimy wykluczać żadnej z możliwości, jakie były wykorzystywane w krótkiej historii telewizji, ale zamiast ponownie ocenić ją jako część wielu inspirujących koncepcji historycznych, możemy potraktować telewizję jako nowy, żywotny element współczesnej kultury wizualnej”<sup>6</sup>. Eno swoje pierwsze doświadczenia z kamerą wideo sytuuje w kontekście praktyk telewizyjnych z bardzo prozaicznego powodu — jego filmowanie początkowo nie miało znamion aktywności artystycznej, było raczej niezobowiązującym sposobem odkrywania nowego technologicznego narzędzia, jakim w tamtym czasie

<sup>6</sup> Brian Eno, *The Future of Television*, w: *77 Million*....

była dla artysty kamera (oraz monitor telewizyjny). Sposób podejścia do telewizyjnego medium nie jest jakąś teoretycznie ugruntowaną i głęboko przemyślaną strategią, a raczej swego rodzaju intuicyjną próbą przełamania stereotypowego jej wykorzystywania. Pierwsze *video paintings*, publikowane w latach osiemdziesiątych jako taśmy wideo, a w roku 2005 wydane na płycie DVD<sup>7</sup>, powstają właściwie jako realizacje telewizyjne, nie są świadomym i estetycznie zaprogramowanym działaniem w kontekście tradycji chociażby szeroko rozumianej sztuki wideo czy też video artu. Ale warto też zwrócić uwagę, że swoje wczesne realizacje audiowizualne Brian Eno sytuuje w kontekście malarstwa. W tym miejscu nie chciałbym wkraczać w sferę rozważań na temat zasadności stosowania pojęcia „wideomalarstwo”, które w ostatnich kilku latach, również w Polsce, stało się tematem żywo dyskutowanym<sup>8</sup>.

Swego rodzaju impresyjna i pozbawiona systematyzacji krytyka telewizyjnego medium, jaką przeprowadza Eno, przybiera postać małego manifestu antycypującego późniejsze pomysły związane z wykorzystaniem telewizyjnego monitora, choć obecnie należy raczej mówić o wyświetlaczu. „Postrzegam telewizję jako medium obrazowe, a nie medium służące narracji. Wideo dla mnie jest sposobem operowania światłem, tak jak malarstwo jest operowaniem kolorem. To, co widzimy, to po prostu światło kształtowane na różne sposoby. Dla artysty wideo jest najlepszym świetlnym narzę-

---

<sup>7</sup> Zob. Brian Eno, *14 Video Paintings*, All Saints Records, New York, London 2005.

<sup>8</sup> Ciekawym przyczynkiem do tej dyskusji była wystawa *Obrazy jak malowane* zorganizowana w bielskiej galerii BWA w roku 2006, która zgromadziła prace takich polskich artystów, jak Dominik Lejman, Józef Robakowski, Andrzej Wasilewski, Wiesław Michalak, Konrad Kuzyszyn czy Anna Orlikowska. Jej ideą było pokazanie specyficznego przenikania się i interakcji zachodzących między tradycyjnie pojmowanym malarstwem i wideo. Była to wystawa malarstwa bez obrazów, ukazująca, jak malarskość przenika i przejmuje sztukę wideo. Zob. *Obrazy jak malowane*, Jarosław Lubiak (red.), Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała 2006. Do katalogu, w którym znalazły się teksty poświęcone różnym aspektom wideomalarstwa, dołączono też DVD z fragmentami prezentowanych na wystawie prac.

dziem, jakie kiedykolwiek ktoś wynalazł”<sup>9</sup>. Tradycyjna telewizja jest zatem — dla Eno — zbyt szybka, a jednocześnie wolna, nudna, jasna, obcesowa, oswojona. Chęć połączenia wideo ze specyficznym rozumianym malarstwem była od początku rodzajem wyzwania, które w efekcie doprowadziło do powstania kilku realizacji, takich jak *2 Fifth Avenue* i *White Fence*. Pokazywano je następnie w wielu miejscach w Ameryce, ta druga praca prezentowana była także przez pewien czas w Grand Central Station w Nowym Jorku.

„Spójrz na wszystkie typowe cechy telewizji i poszukaj ich opozycji. Telewizja jest sposobem kontrolowania światła. Obrazy są zestawami kontrolowanego światła. Narratywność jest elementem obrazów. Telewizja jest ruchem światła w czasie. Pomyśl o telewizji jak świetlnym przedstawieniu. Informacja i bodziec nie są od siebie oddzielone. Stop dla myślenia o «efektach» jako czymś dodawanym do normalnej telewizji. To, co dzisiaj funkcjonuje na marginesach, w przyszłości stanie się centrum. Nie zaczynaj od znaczenia, ono samo się objawi. Przyszłość telewizji będzie współtworzona za pomocą prostych urządzeń, niewykwalifikowanych ludzi, małych budżetów i złego smaku. Wyreguluj swój odbiornik tak, jak ci się podoba”<sup>10</sup>. Takie uwagi o telewizji trudno uznać za jakiś odkrywczy sposób dekonstrukcji tego medium, wytyczania zupełnie nowych dla niego zadań. Ekspozowanie światła i obrazowości jako istoty telewizji można nawet uznać za dosyć banalne konstatacje, ale efekty pracy artysty wcale banalne nie są.

Nasuwają się też w tym momencie skojarzenia z działalnością i twórczością jednego z pionierów traktowania światła jako specyficznego medium sztuki — Thomasa Wilfreda. Chodzi przy tym o światło jako formę całkowicie autonomiczną, a zatem sytuowaną nie w kontekście filmu (i kina) jako fenomenu świetlnego, tylko po prostu czystego światła i sztuki światła. *Lumia*, czyli sztuka światła, Wilfreda stworzona za pomocą skonstruowanego przez niego specyficznego typu organów świetlnych zwanych Claviluxem — to wczesna zapowiedź także całkowicie immaterialnej sztuki zrywającej

<sup>9</sup> Brian Eno, *14 Video...*

<sup>10</sup> Brian Eno, *The Future...*, b.p.



z fizycznym artefaktem. W takich dziełach, jak *Opus 79, Multidimensional* (1932) czy *Opus 161, Untitled* (1965/66) objawia się w całej okazałości siła światła tworzącego obiekty całkowicie pozbawione referencyjnych uwikłań, funkcjonujące wyłącznie jako byty, jak dziś byśmy powiedzieli, wirtualne.

Jak ważnym zjawiskiem było (i jest) światło w kontekście praktyk artystycznych dobitnie uświadomić mogła wielka wystawa w Center for Art and Media w Karlsruhe w roku 2006, zatytułowana *Light Art. Artificial Light*. Jej kuratorzy — Peter Weibel i Gregor Jansen — chcieli pokazać zwiędzającym, że bardzo nieliczne media, podobnie jak światło, w tak znaczącym stopniu zrewolucjonizowały i zdemokratyzowały nasze środowisko na przestrzeni ostatnich stu kilkudziesięciu lat<sup>11</sup>. Na wystawie zgromadzono prace ponad dwustu artystów reprezentujących rozmaite okresy i prądy artystyczne: od świetlnych obrazów Vikinga Eggelunga, Hansa Richtera, Waltera Ruttmanna, Oskara Fischingera, László Moholy-Nagy, Zdenka Pešánka poczynając, na pracach Jeana Tinguely, Paula Sharitsa, Bruce Naumana, Josepha Beuysa, Dana Flavina, Jenny Holzer, Nicolasa Schöffera, Johna i Jamesa Withneyów, Golana Levina, Tracey Emin kończąc. To zresztą dosyć przypadkowy wybór nazwisk.

Kariera światła jako medium sztuki wykorzystywanego do tworzenia rozmaitych form artystycznych na dobrą sprawę rozpoczyna się wraz z wynalezieniem przez Heinricha Göbela żarówki (1854), udoskonalanej później przez Josepha Swana (1878) i Thomasa A. Edisona (1879). Świetlne obrazy, lightboxy, świetlne stele, świetlne obiekty, świetlne rzeźby, ściany światła, świetlne instalacje, świetlne przestrzenie, świetlne environments, świetlny design, świetlna architektura — można byłoby jeszcze wydłużać tę listę różnych form artystycznych operujących czystym światłem. Każda z nich w specyficzny sposób kontynuuje i rozwija koncept sztuki światła i światła sztuki, o którym niegdyś rozprawił Athanasius Kircher w swoim dziele zatytułowanym *Ars ma-*

<sup>11</sup> Zob. *Light Art from Artificial Light. Light as a Medium in the Art of the 20<sup>th</sup> and 21<sup>st</sup> Centuries*, Peter Weibel, Gregor Jansen (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2006.

*gna lucie et umbrae* (1646). Dodajmy jednak, że chodzi tutaj o światło sztuczne, które zastąpiło światło naturalne (słoneczne), jednocześnie zamiast tworzyć iluzjonistyczne spektakle reprezentacji, otrzymaliśmy czyste iluminacje optyczne zwolnione z konieczności budowania znaczenia i pracy sensotwórczej; nie tracące jednak nic z walorów estetycznych. Statyczne, ale też kinetyczne formy świetlne można rozpatrywać, tak jak czyni to Eno, w kontekście zmienionej roli monitora telewizyjnego jako pola ujawniania się świetlnych obrazów, inaczej rzecz nazywając obrazów światła albo jeszcze inaczej — obrazów zbudowanych ze światła.

Chociaż pierwsze realizacje wideo Briana Eno wykazywały tendencję do odchodzenia od figuratywności, to jednak — mimo znaczących operacji formalnych związanych z fazowaniem ruchu, nietypowym formatem, kwestiami wizualnej repetytywności, operowania barwą — artysta jeszcze nie odchodził całkowicie od rejestracji fizycznego świata. Choć nie interesował go on jako źródło obrazów, tylko jako obraz sam w sobie, bez względu na to, czy był to obraz Manhattanu czy obraz kobiety. Rezygnacja z narratywności, powtórzenia, statyczność, operowanie na tyle dyskretnymi zmianami, że widz musi kontemplować je w istocie w taki sposób, w jaki percypuje się obraz malarski — to wszystko cechuje dwie realizacje zamieszczone na *14 Video Paintings*.

*Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan* to praca składająca się z siedmiu części realizowanych w latach 1980–1981 a zmontowanych w roku 1987. Dzieło można oglądać zarówno w formacie 4:3 jak i 3:4, co waloryzuje albo wertykalną, albo horyzontalną kompozycję obrazu związaną ze wspomnianym już dosyć przypadkowym odkryciem, że wersja wertykalna nie tylko dekonstruuje tradycyjny model oglądania obrazu pojawiającego się na monitorze telewizyjnym, ale i w prosty sposób odwraca uwagę od „telewizyjności” telewizora (wyświetlacza, ekranu) i pozwala się skupić na samym obrazie traktowanym na sposób malarski. Obrazy spływają jak deszcz i — wedle Eno — stwarzają możliwość naturalnej percepcji, choć oczywiście niewiele ma to wspólnego z psychopercepcyjnymi warunkami determinującymi nasze

predylekcje odbiorcze. Te bowiem domagają się poszerzenia kąta widzenia, co w sensie technicznym wyraża się w zmianach formatów telewizyjnych, odchodzeniem od formatu 4:3 i wprowadzaniem formatów panoramicznych, najczęściej 16:9, obecnie dominującym w wyświetlaczach telewizyjnych LCD czy plazmowych. Kolejne części *Mistaken...* stanowią specyficzny rodzaj poetyckiej i nostalgicznej dokumentacji „średniowiecznego Manhattanu”, majestatycznie i dyskretnie przy tym zmieniającego się przed naszymi oczami w kolejnych częściach, których tytuły nawiązują do miejskiej architektury tej dzielnicy (m.in. *Towers, Empire, Lafayette*). Towarzyszy im muzyka z płyt *Music for Airports* i *On Land: Ambient 4* (1982). Eno filmując korzysta z kamery przemysłowej Panasonic jak z pędzla, ale jednocześnie jego ingerencja w filmowany materiał jest w trakcie realizacji niewielka. Uznać to należy za antycypację późniejszych, generatywnych sposobów pracy, w których maszyna zostaje w pewien sposób wyzwolona spod ludzkiej ingerencji; tutaj maszyna/kamera staje się twórcą. Wczesne wersje tych prac zostały pokazane w nowojorskim The Kitchen Center for Performing Arts na Manhattanie już w 1978 roku i Eno — jak sam wspomina — dosyć niespodziewanie dla samego siebie został artystą wideo. Prezentowano wtedy czteremonitorową instalację *Two Fifth Avenue*, zapowiadającą późniejsze prace z cyklu, który można by nazwać „z mojego okna”. Zauważmy przy okazji, że w tymże 1978 roku w zupełnie innym mieście i kraju zaczyna powstawać, początkowo na taśmie filmowej, potem na wideo, praca tak właśnie zatytułowana. Chodzi rzecz jasna o *Z mojego okna* (1978–2000) Józefa Robakowskiego.

Ów „średniowieczny Manhattan”, choć angielskie *medieval* może też budzić skojarzenia z Manhattanem „zmediatyzowanym” przez użycie kamery wideo, jest wizualną oraz hybrydyczną nierzeczywistością. „Średniowieczny oznacza dla mnie tyle, że pewne rzeczy zostały już zrealizowane, że gdzieś mieszają się kultury tworząc nieustannie hybrydy”<sup>12</sup>. Druga realizacja zamieszczona na *14 Paintings — Thursday Afternoon* także składa się z siedmiu części. To rozciągnięta

<sup>12</sup> Brian Eno, *14 Video...*

do ponad osiemdziesięciu minut celebrowania ciała Christine Alicino, przyjaciółki Eno, *nota bene* interesującej fotograficzki i performerki. Praca powstawała w roku 1984 w San Francisco, postprodukcja odbywała się w studiu Sony w Tokio. Elektronicznie przetwarzany obraz cechuje znaczne zwolnienie ruchu, modyfikacje barwne i specyficzne rozciąganie czasu, jakby zatrzymywanie jego naturalnego przepływu, fundowanie bezczasowego czasu, czasu wertykalnego, zaprzeczającego swej istocie, czyli horyzontalnemu przepływowi. Soundtrack zatytułowany tak samo, jak omawiana realizacja wideo, ukazał się w roku 1985 i była to bodaj pierwsza kompozycja muzyczna, która wykorzystywała nowe możliwości, jakie stwarzała płyta CD, bowiem zamieszczona na niej muzyka stanowiła jedną nieprzerwaną, ponad sześćdziesięciminutową kompozycję.

Prace audiowizualne Eno z początku lat osiemdziesiątych, takie jak *White Fence*, *On Jones Beach*, *Portrait Series*, *Spring Again*, były wielokrotnie prezentowane, w różnej zresztą postaci — jako instalacje czy taśmy wideo, w wielu miastach Stanów Zjednoczonych i Europy. Swego rodzaju podsumowaniem tego okresu była zorganizowana w roku 1983 w LaForet Museum w Tokio wystawa/instalacja składająca się z trzydziestu sześciu ekranów. Wspominam o tym także dlatego, że to w tym muzeum w roku 2006 odbyła się premierowa prezentacja *77 Million Paintings*. Wtedy też Eno nawiązał współpracę z malarzem Michaeliem Handlerem, w wyniku czego powstaje szereg prac, w których artysta korzystał zarówno z technologii wideo, telewizji jako źródła oświetlającego formy przestrzenne, jak i z rozmaitych mikserów do obróbki obrazów. W tamtym czasie szczególnie interesowały go formy przypominające rzeźby świetlne (na przykład *Crystals* [1988] przypominające świetlne zigguraty). Jedną z najważniejszych wystaw z tamtego okresu była ekspozycja przygotowana w Bostonie w roku 1988, tym razem z powodu koncepcji muzycznych nazwanych przez artystę CAM. „Nie mogę sobie przypomnieć, co ten akronim miał znaczyć. CAM wprowadził szczególny koncept do moich instalacji — nieskończoną muzykę. CAM był dwudziestoczworośladowym utworem,



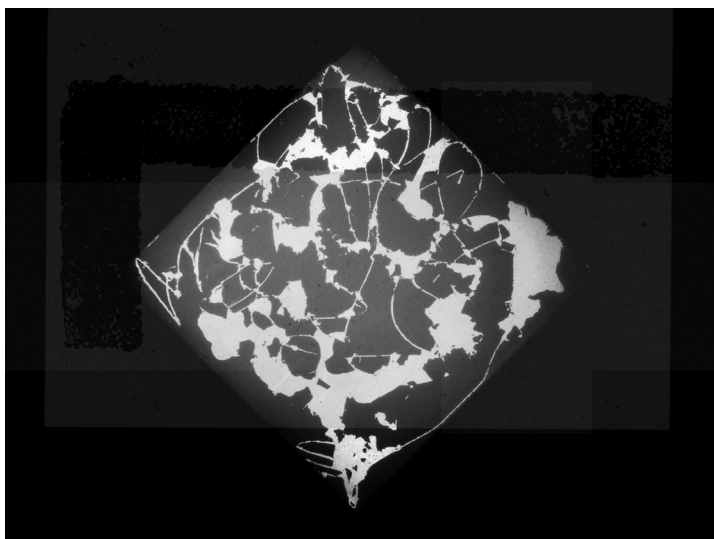
Brian Eno, *77 Million Paintings*, 2006

który zrealizowałem w studio Dana Lanoisa w Hamilton (Ontario), ale zamiast zmiksować go do wersji stereo, jak to się zwykle czyniło, wykonałem cztery oddzielne miksy, każdy zawierający sześć z dwudziestu czterech śladów. Aby zrekonstruować ten utwór dokładnie tak, jak go zrealizowałem, należy odtwarzać te cztery ścieżki synchronicznie, włączając przycisk «play» na czterech odtwarzaczach dokładnie w tym samym momencie, mając nadzieję, że będą one w synchronii<sup>13</sup>. To wtedy bodaj po raz pierwszy pojawia się, jeszcze nie nazwana, idea muzyki generatywnej, która w przyszłości wyznaczy nowy etap w poszukiwaniach artystycznych Eno w zakresie zarówno muzyki, jak i obrazu oraz możliwości generatywnego tworzenia prac audiowizualnych.

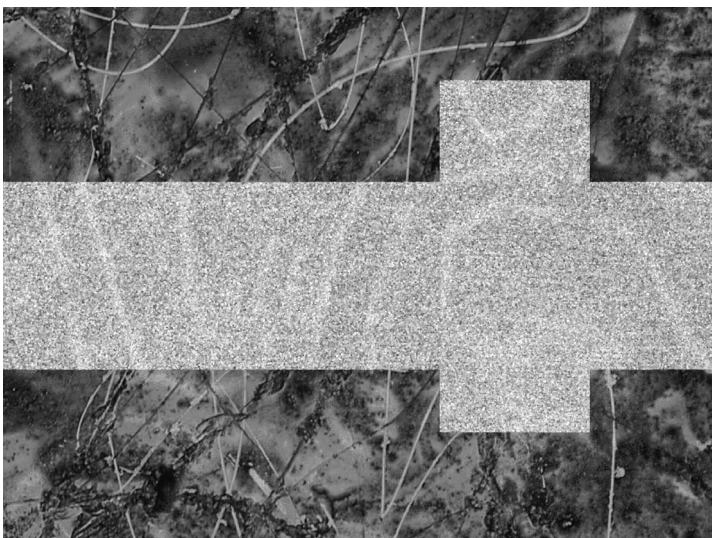
W latach osiemdziesiątych i później większość swoich prac, w różny sposób eksplorujących zagadnienia telewizji jako fenomenu świetlnego, będącego nową formą malowania przestrzennego, Eno realizował we współpracy z firmą Atelier Markgraph Rolfa M. Engela z Hamburga. Firma ta

<sup>13</sup> Brian Eno, *My Light...*

angażowała się w szereg przedsięwzięć o charakterze multi-medialnym, integrującym w ramach jednego dzieła projekcje slajdów, taniec, muzykę wykonywaną na żywo oraz projekcje filmowe. W tym czasie Eno korzystał z technologii projekcji slajdów nazwanej Dataton, pozwalającej kontrolować wiele parametrów obrazu, takich jak ściemnienia, rozjaśnienia, zatrzymanie obrazu czy powtarzanie go. Artysta używał tej technologii w przestrzeniach publicznych (na przykład w Amlux Building w Tokio w 1990), opierała się ona na dosyć prostym programie, który stanowił rodzaj partytury projektującej kształt konkretnego pokazu. Jednak artysta już wtedy myślał o takim programie, który można byłoby modyfikować w trakcie performansu na żywo, tak jak się to dzieje w przypadku improwizującego na scenie muzyka. W swoich występach Eno zaczął zatem używać także mikserów świetlnych, co można uznać za specyficzną odmianę strategii VJ-ejskich, jednocześnie już w tamtym okresie artysta zastanawiał się nad możliwościami przeniesienia tej formy prezentacji z przestrzeni publicznej do środowiska prywatnego, w taki sam sposób, w jaki możemy słuchać muzyki



Brian Eno, *77 Million Paintings*, 2006



Brian Eno, *77 Million Paintings*, 2006

w domach, a nie tylko na koncertach. Takie możliwości miały się pojawić dopiero w ostatnich kilku latach.

Te prace wideomalarskie i instalacje audio-wideo, powstające w okresie, w którym Brian Eno intensywnie rozwijał swoje koncepcje muzyki ambientowej, można określić mianem malarstwa ambientowego. Muzyka i obraz przenikają się w nich, zintegrowane tworzą utwory audiowizualne przeniknięte duchem synestezji, zapowiadając jednocześnie późniejsze eksperymenty z generatywnymi sposobami tworzenia muzyki i obrazów. Interesujące byłoby prześledzenie koneksji i oczywistych związków tych prac z tradycją muzyki wizualnej, czasem nazywanej również *color music*, a od pewnego czasu, zwłaszcza od intensywnego rozwoju sceny VJ-ejskiej, określanej także mianem *visic* (akronim powstały z połączenia słów *visual* i *music*). Różne sposoby przekładania muzyki i dźwięku na formy wizualne mają bogatą tradycję w zakresie form filmowych, wideo, grafiki komputerowej, a także w kontekście działalności intermedialnej. Od osiemnastowiecznych poszukiwań Louisa-Bertranda Castela i jego klawesynu ocznego, przez rozmaite odmiany organów

barwnych i organów świetlnych, Lumigraph Oskara Fischingera, po współczesne realizacje *abstract visual music*. Nie można też zapomnieć o fenomenie wideoklipów — jesteśmy zatem świadkami nieustających poszukiwań coraz to nowych form wyrazowych w tym zakresie. Ten interesujący kontekst twórczości Briana Eno domagałby się odrębnego i szerszego potraktowania, w tym miejscu tylko go sygnalizuję<sup>14</sup>. Warto pamiętać, że początek lat osiemdziesiątych był okresem, w którym, w związku z ekspansją estetyki MTV i szerzej wideoklipu, w szczególności sposób wzrosło zainteresowanie muzyką wizualną. Jak pisał w tamtym czasie William Moritz: „Od czasów starożytnych artyści byli zainteresowani tworzeniem muzyki dla oczu, wykorzystując do tego ruchome efekty świetlne porównywalne z efektami dźwiękowymi adresowanymi do uszu”<sup>15</sup>.

Muzyka wizualna to bardzo duży obszar, wiele strategii i działań wykorzystujących rozmaite sposoby integrowania muzyki i obrazu, specyficznego traktowania dźwięku i muzyki jak obrazu (i *vice versa*). Paul Friedlander — naukowiec, artysta i teoretyk tworzący interesujące kinetyczne rzeźby świetlne — przywołuje powiedzenie Henriego Matisse’a, że „Przyszłością sztuki jest światło”<sup>16</sup>. Jednocześnie mówi o trzech rodzajach, czy też rozumieniach, muzyki wizualnej: po pierwsze,

<sup>14</sup> Na temat muzyki wizualnej zob. Craig Harris, *Visualizing Music & Sound — An Annotated Bibliography*, „Leonardo Electronic Almanac” 1994, t. 2, nr 9; William Moritz, *The Dream of Color Music, And Machines That Made it Possible*, „Animation World Magazine” 1997, nr 4; Greg Kurcewicz, *On the Resurgence of Interest in Visual Music*, w: *The Anthology of Computer Art. Sonic Acts XI*, Arie Altena, Lucas van der Velden (ed.), Sonic Acts Press, Amsterdam 2006; Joost Rekveld, *Sonic Light 2003, Composing Light, Articulating Space*, w: *The Art of Programing. Sonic Acts 2001 Conference Book*, Frans Evers, Lucas van der Velden, Jan Peter van der Wenden (ed.), Sonic Acts Press, Amsterdam 2002; Roberta Reeder, Claas Cordes, *Light Music in the Soviet Union*, w: *Eigenwelt der apparatewelt. Pioneers of Electronic Art*, David Dunn (ed.), Francisco Carolinum, Linz 1992; Annet Dekker, *What’s In a Name!*, w: *Microscopoe Session DVD 2.0 — New Cooperation in Sound and Visuals*, Thomas Dumke (ed.), Trans-Media-Akademie, Dresden 2005.

<sup>15</sup> William Moritz, *Toward an Aesthetics of Visual Music*, „ASIFA Canada Buletin” 1996, vol. 14, nr 3, s. 1.

<sup>16</sup> Zob. <http://www.paulfriedlander.com/text/artbackgnd1.html> — 24 czerwca 2012.



oznaczać ona może konwertowanie muzyki na obrazy przez wykorzystanie odpowiednich narzędzi. Dziś byłby to przede wszystkim komputer, a ściślej mówiąc odpowiednie programy (kody i algorytmy), czyli software'y, których zadaniem jest przetwarzanie danych dźwiękowych w dane wizualne. To stara idea, by wspomnieć tylko systematyzację Goethego, zainteresowania Beethovena odpowiedniością dźwięków i barw, przywoływanego już Castela i wielu innych. Po drugie, muzyka wizualna może oznaczać wyrażanie muzyki w formie wizualnej. To bardzo zróżnicowane i wielotorowe zjawisko, obejmujące zarówno muzyczne wideo, jak i tak rozbudowane dzisiaj formy koncertów rockowych z imponującymi, olbrzymimi ekranami, na których pojawiają się wizualizacje. I wreszcie po trzecie, muzyka wizualna nie musi mieć bezpośrednich relacji z muzyką jako taką, ale może wyrażać wizualne relacje między zmieniającymi się formami i barwami<sup>17</sup>. Tak było w przypadku filmów braci Whitney, realizacji Toma DeWitta, który stworzył analogowy syntezator wideo, a także wielu eksperymentów w tym zakresie Woody'ego i Steiny Vasulków, Nam June Paika i Shua Abe, Dana Sandina, Stephena Becka, by wymienić tylko kilka nazwisk<sup>18</sup>.

### 3

Brian Eno zawsze chciał poszerzać obszar własnych poszukiwań artystycznych, a jednocześnie traktował swoją twórczość jako rodzaj podbudowy teoretycznej dla własnego rozumienia sztuki. Od początku lat dziewięćdziesiątych Eno coraz częściej bywa sytuowany w środowisku trzeciej kultury, sam zaangażował się w połowie tej dekady w przyszłościowy projekt znany jako *The Long Now* — *Długa Terazniejszość*<sup>19</sup>.

<sup>17</sup> Por. Paul Friedlander, *What is Visual Music?*, <http://www.paulfriedlander.com/text/visualmusic.html> — 24 czerwca 2012.

<sup>18</sup> Na ten temat zob. *Eigenwelt der apparatuswelt. Pioneers of Electronic Art*, David Dunn, Francisco Carolinum (ed.), Linz 1992, s. 91–156. Znajdziemy tutaj opis wielu historycznych urządzeń elektronicznych służących do tworzenia zarówno muzyki, jak i obrazów, szacownych protoplastów z czasów, kiedy jeszcze nie rządził komputer.

<sup>19</sup> *Spiritus movens* tego ruchu to John Brockman i środowisko skupione wokół The Edge Foundation. Zob. *Trzecia kultura. Nauka u progu trzeciego ty-*

Trzecia kultura to nieformalna grupa artystów, naukowców oraz teoretyków poszukujących możliwości integracji reprezentantów różnych dziedzin poznania, aktywności ludzkiej, dla których stara konstatacja C.P. Snowa dotycząca dwóch kultur (humanistycznej i naukowej) stała się wyzwaniem i zachętą do przełamania tego dychotomicznego podziału. W rozmowie ze Stewartem Brandem<sup>20</sup> Eno jawi się jako twórca zainteresowany szerszym spojrzeniem na fenomeny kulturowe, silnie związanym z tradycją ewolucyjnego postrzegania natury rzeczy, która polega na poszukiwaniu prawidłowości w procesie ewolucji zjawisk i form od postaci prostych, mało złożonych — do form coraz bardziej rozbudowanych. Ta baza ewolucyjna (a także nawiązania do memetyki kulturowej Richarda Dawkinsa) jest ważna, o czym można się przekonać chociażby kiedy weźmiemy pod uwagę teoretyczne podstawy generatywizmu w sztuce. Traktowanie „kultury jako krajobrazu złożonego z memów” wskazuje określony typ inspiracji i fascynacji, jednocześnie jest dowodem na to, że dla Eno kwestie teoretyczne są tak samo ważne, jak działalność praktyczna — tworzenie muzyki czy obrazów. Jednocześnie rolą artysty jest budowanie wielkich metafor pozwalających na głębsze zrozumienie rzeczywistości, a czasem po prostu zdjęcie zasłony zakrywającej jej istotę. Nie przypadkiem zatem często odwołuje się do koncepcji języka jako systemu metafor, George’a Lakoffa i Marka Johnsona.

Przedstawiając najnowsze projekty audiowizualne Briana Eno warto podkreślić ich różne konteksty, czasem pozornie odległe i niezwiązane z charakterem twórczości artysty. Zanim zatem przedstawię założenia i efekty wykorzystania metod generatywnych, warto na moment zatrzymać się przy idei Długiej Teraźniejszości (*The Long Now*), ona to bowiem może być potraktowana jako rodzaj filozoficznego uzasadnienia charakteru muzyki, jaką w ostatnim czasie tworzy

---

*siąclecia*, red. John Brockman, tłum. Piotr Amsterdamski i in., Wydawnictwo CIS, Warszawa 1996. Piszę o tym szerzej w innym miejscu. Zob. Piotr Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.

<sup>20</sup> Stewart Brand, *A Big Theory of Culture. A Talk With Brian Eno*, [http://www.edge.org/3rd\\_culture/eno/eno\\_p1.html](http://www.edge.org/3rd_culture/eno/eno_p1.html) — 7 września 2010.

Eno, a także jego audiowizualnych eksperymentów. W połowie lat dziewięćdziesiątych, kiedy Eno rozwijał i modyfikował założenia muzyki ambientowej, na co w znaczący sposób wpływał rozwój technologii komputerowych i korzystanie z komputerów, jego zainteresowania w coraz większym stopniu dotyczyły konieczności przemyślenia podstawowych parametrów określających nasze współrzędne bycia w świecie. Potem powie, „że nie bardzo może sobie wyobrazić, jak kiedyś mógł pracować bez Maca”<sup>21</sup>.

Idea muzyki i obrazów w pewnym sensie istniejących poza czasem, dlatego że nie są ograniczone jakimś punktem finalnym, momentem, w którym kończy się dany utwór i zaczyna następny — wypływała z obserwacji i refleksji nowojorskich. Przenosiny z Anglii do Nowego Jorku miały wielki wpływ nie tylko na zakończenie jego przygody z muzyką pop (wystrojony w glam-rockowe, kiczowate stroje wyglądał często groteskowo), ale także na zupełnie odmienne postrzeganie świata. Warto zacytować obszerną wypowiedź artysty, bowiem doskonale tłumaczy ona jego późniejsze wybory artystyczne. Bezpośrednio wcale nie dotyczy muzyki czy też działalności artystycznej, ale jest wspomnieniem przełomowego dla niego spotkania z pewną znakomitością ze świata rozrywki:

„Czy pani lubi tu mieszkać?” — zapytałem podczas obiadu gospodynię — „Oczywiście” — odrzekła — „to najpiękniejsze z miejsc, w jakich kiedykolwiek mieszkałam. Zrozumiałem, że «tu», w którym żyła, kończyło się za drzwiami wejściowymi jej mieszkania. To była bardzo dziwna myśl. Moje «tu» obejmowało przynajmniej sąsiedztwo. Później zauważyłem, że młodzi nowojorczykowie ze sfer artystycznych są równie lokalni, jeśli chodzi o «teraz». «Teraz» znaczy «w tym tygodniu». Każdy właśnie przyszedł i właśnie wychodzi. Nikt nie inwestuje w żaden rodzaj przyszłości, poza swoją własną, pojmowaną w najwęższym sensie. Tamtego grudnia zapisałem w notesie: «Coraz bardziej przekonuję się, że chcę żyć w Dużym Tu i Długim Teraz». Sądzę, że ten

<sup>21</sup> Cyt. za: Dustin Driver, *Brian Eno: Let There Be Light*, <http://www.apple.com/pro/profiles/eno> — 1 lipca 2011.

pomysł tak mi się spodobał między innymi dlatego, że usprawiedliwiał rodzaj muzyki, jaką wówczas zacząłem pisać — jakby zawieszonyj w wiecznym czasie terażniejszym”<sup>22</sup>.

W roku 1994, kiedy Danny Hillis i grupa osób skupionych wokół idei Zegara/Biblioteki „dalekiej przyszłości” zastanawiała się, jaką przyjąć nazwę dla rodzącej się wówczas konceptualnej idei, właśnie Eno zaproponował nazwę „Zegar Długiej Terażniejszości”. Pomysł zbudowania prototypowego zegara milenijnego, który pokazuje rok (do 12000 n.e.) oraz założenia filozoficzne długiej terażniejszości wskazywały drogę, jaką można podążać, by stworzyć zupełnie nową formę muzyki. Takiej, która nie ma ani początku, ani końca, powstaje w wyniku stworzenia programu opartego na algorytmach produkujących kombinacje muzyczne nie powtarzające się nigdy, a jednocześnie jest na tyle dyskretna, wyciszona i nieabsorbująca, że — paradoksalnie — ludzie skupiają na niej swoją uwagę. „Słyszac spokojną muzykę, ludzie przestają rozmawiać. Uświadamiają sobie, że głośną rozmową mogą komuś przeszkadzać. Muzyka ich zatrzymuje, sprawia, iż zaczynają sobie zdawać sprawę, że ich doświadczenie trwa, istnieje w czasie. Może zatem przestaną się wiercić i usiądą na chwilę spokojnie, żeby poczekać, aż doświadczenie się wypełni”<sup>23</sup>. Dzieło muzyczne w oczywisty sposób przestaje być celem samym w sobie, jednocześnie uzmysławia głębokie pokłady czasu. „«Teraz» nigdy nie jest momentem, tak jak muzyka nie musi być skończonym dziełem, ale procesem albo zaczątkiem”<sup>24</sup> procesów — rzeczy istnieją i zmieniają się w czasie, rzeczy nigdy się nie kończą. [...] Dzieła sztuki generalnie są traktowane coraz bardziej jako zarzewie dla procesów, które potrzebują mentalnej aktywności widza (albo całej kultury). Twórcy kultury w coraz większym stopniu pracując z czasem postrzegają siebie jako

<sup>22</sup> Stewart Brand, *Długa terażniejszość. Czas, odpowiedzialność i najpowolniejszy komputer świata*, tłum. Anna Tanalska-Dulęba, Wydawnictwo CIS, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2000, s. 45–46.

<sup>23</sup> Tamże, s. 76–77.

<sup>24</sup> Eno używa często w takim kontekście słowa *seed*, które oznaczać może zaczątek, zarzewie, ziarno, zarodek.

tych, którzy coś rozpoczynają, a nie tych, którzy coś kończą”<sup>25</sup>.

W roku 2003 Brian Eno wydał płytę zatytułowaną *January 07003*, na której znalazły się dźwiękowe propozycje dla zegara milenijnego, zaś tekst z *linear notes* wyjaśniał zasady tworzenia muzyki na podstawie algorytmów i zastosowanie metod generatywnych<sup>26</sup>. To w pewnym sensie odejście od tradycyjnie pojmowanej roli kompozytora (zresztą Eno od dawna podkreślał, że czuje się raczej kimś w rodzaju konstruktora, programisty czy projektanta aniżeli kompozytora właśnie) i przyjęcie roli kogoś w rodzaju dźwiękowego i muzycznego designera. Podstawą wypracowywanej przez lata metody kompozytorskiej Eno stał się generatywizm, pojmowany jako sposób tworzenia określonych obiektów (materialnych bądź też niematerialnych) przy wykorzystaniu procedur obliczeniowych, matematycznych. Mówiąc krótko — chodziło o posługiwanie się algorytmami generującymi procesy tworzenia. Choć pierwsze nagrania z muzyką generatywną Eno opublikował w roku 1996, to pamiętać należy, że były one naturalną konsekwencją poszukiwań muzycznych zapoczątkowanych na płycie *Discreet Music*. Potem były kolejne płyty z cyklu nagrań ambientowych oraz eksperymenty z muzyką towarzyszącą jego instalacjom audiowizualnym. *Generative Music 1* zostało opublikowane jako dodatek do wydawnictwa prezentującego nowy software firmy SSEYO o nazwie Koan, ale nie w postaci płyty CD, tylko w postaci dyskietki. Ten program stał się podstawowym narzędziem pracy Eno. W dzienniku artysta tak opisywał swoje doświadczenia w tym zakresie: „Niektóre z podstawowych form muzyki generatywnej istniały od dawna, ale jako marginalne osobliwości. Dzwonki wietrzne są tego przykładem [...]. Ostatnio jednak, za sprawą połączenia syntezatorów i komputerów, zostały stworzone narzędzia o wiele dosko-

<sup>25</sup> Brian Eno, *The Big Here and Long Now*, <http://longnow.org/essays/big-here-and-long-now> — 2 lipca 2011.

<sup>26</sup> Zob. Brian Eno, *Bells and Their History*, w: *Sound Unbound. Sampling Digital Music and Culture*, Paul D. Miller aka DJ Spooky that Subliminal Kid (ed.), MIT Press, Cambridge MA–London 2008.

nalsze. Koan jest prawdopodobnie najlepszym systemem pozwalającym kompozytorowi na kontrolę nie jednego, ale stu pięćdziesięciu muzycznych i dźwiękowych parametrów, spośród których komputer tworzy rodzaj improwizacji (tak, jak wiatr improwizuje poruszając dzwonki). Dzieła, jakie stworzyłem, wykorzystując ten system symbolizują dla mnie początek nowej ery w muzyce. Jeszcze sto lat temu każde wydarzenie muzyczne było unikalne: muzyka miała charakter efemeryczny i niepowtarzalny, nawet nagranie muzyki klasycznej nie mogło zagwarantować precyzyjnego powtórzenia. Następnie pojawiła się możliwość zapisu gramofonowego, który mógł utrwalić konkretne wykonanie, co pozwalało na wielokrotne odsłuchiwanie go. A teraz mamy trzy alternatywy: muzykę na żywo, muzykę zarejestrowaną i muzykę generatywną. [...] Jestem przekonany, że nasze wnuki spoglądając na nas będą się dziwić, jak mogliśmy w kółko słuchać tych samych rzeczy”<sup>27</sup>. Wykorzystując Koana można produkować utwory, które w istocie nie są plikami muzycznymi zapisanymi w postaci cyfrowej, ale raczej swego rodzaju instrukcjami MIDI. Istnieje przy tym wielka swoboda i łatwość w manipulowaniu nimi. Eno porównał to niegdyś do zmiany fontów, kiedy używamy edytora tekstów, takiego jak ten, przy pomocy którego piszę ten tekst (czyli Worda). Nie musi to rzecz jasna przynosić zawsze pozytywnych efektów.

W roku 1996 Brian Eno wziął udział w wystawie zorganizowanej w ramach festiwalu „Urban Aboriginals” w Parochialkirche w Berlinie, gdzie zaprezentował instalację zatytułowaną *Generative Music 1*. Muzyka była generowana przez komputery umiejscowione między dwoma rzędami ławek kościelnych. Za pomocą Koana muzyk opracował krótkie utwory, które mogły być modyfikowane przez komputerowy software. W tym samym roku zrealizował też samoregulujące się środowisko dźwiękowo-obrazowe *Generative Roomscape 1*, kontrolowane nie przez jakąś zewnętrzną siłę, ale przez swoją wewnętrzną strukturę. Kompozytor generatywny nie ma zatem bezpośredniej kontroli nad efektem finalnym swo-

<sup>27</sup> Brian Eno, *A Year With Swollen Appendices: Brian Eno's Diary*, Faber & Faber, New York 1996, s. 331–332.

jej pracy, bowiem system działa samodzielnie, co w pewnym sensie może kojarzyć się z ogólnymi zasadami działania systemów autopojetycznych. Jest to też szczególny rodzaj aleatoryzmu muzycznego, bowiem w dosłownym, etymologicznym sensie przebieg utworu jest efektem kalkulacji opierających się na przypadkowości powstających układów muzycznych generowanych przez program zapisany w postaci algorytmicznej. I znowu może się pojawić pytanie o autora: kim/czym on jest? To artysta, programista czy może program?

Idea generatywizmu w muzyce ma swoje korzenie w eksperymentach bardzo wielu kompozytorów — od *Musikalisches Würfelspiel*, przypisywanych Mozartowi eksperymentów z operowaniem przypadkiem w komponowaniu wykorzystującym rzut kośćmi, przez Cage'owskie fascynacje księgą *I Ching* (heksagramy) jako uzasadnieniem dla wprowadzenia do muzyki przypadkowości, po serializm, początki muzyki elektronicznej i elektroakustycznej. Takie metody tworzenia miały na celu przełamanie zasady zdeterminowanej finalnym efektem kompozycji muzycznej jako skończonej całości. Dziś należałoby wspomnieć tylko o niektórych zjawiskach, takich jak demoscena, kultura Vj-ejska, środowiska graficzne wykorzystujące takie programy, jak Max/MSP, Pure Data itd. Zmienia się przy tym radykalnie rola autora (czy też artysty-kreatora) całkowicie panującego nad efektami swojej pracy. Tworzenie na podstawie matematycznych i formalnych parametrów to działalność racjonalna produkująca „sztuczną sztukę”, która jednakowoż może budzić wielkie emocje. Chłód intelektualny w trakcie tworzenia paradoksalnie może generować gorący odbiór. Dziś kwestie przypadkowości i nie/zdeterminowania efektu kreacji przybierają bardzo różne formy, wystarczy wspomnieć tylko o rozmaitych odmianach *random art*, w których faktycznym autorem dzieła staje się program (rzecz jasna ktoś ten program musi napisać). Zagadnieniom tym należałoby poświęcić zdecydowanie więcej uwagi, albowiem nie tylko w kontekście prac Eno są one istotnym składnikiem sztuki nowych mediów cy-

frowych<sup>28</sup>. Paul Brown podsumowuje swoje rozważania na temat przyszłości muzyki generatywnej następująco: „Przyszłością muzyki raczej nie będzie generatywizm, ale jest przyszłość dla muzyki generatywnej”<sup>29</sup>. Prace Briana Eno, nie tylko muzyczne, są tego dobitnym potwierdzeniem.

Nie można zapominać, że idee generatywizmu w sztuce są obecne od początku formowania się sztuki komputerowej, czyli od połowy lat sześćdziesiątych. Zapewne nie jest przypadkiem, że pierwsza wystawa sztuki komputerowej w Technische Hochschule w Stuttgarcie, otwarta w styczniu roku 1965, była zatytułowana *Generative Computergrafik*, zaś w kwietniu tego samego roku w Nowym Jorku zorganizowano w Howard Wise Gallery wystawę *Computer-generated Pictures*. Wtedy też Max Bense — zainspirowany pracami artystów wykorzystujących komputery, ale też teoriami „estetyki matematycznej” Davida Birkoffa, „teorią informacji” Claude Shannona, „gramatyką generatywną” Noama Chomsky’ego i „cybernetyką” Norberta Wienera — sformułował pionierskie koncepcje „estetyki informacyjnej”, „estetyki abstrakcyjnej” oraz „estetyki generatywnej”<sup>30</sup>. I choć wcześnie pomysły estetyki generatywnej — której celem było wypracowania podstaw ściśle naukowego, racjonalnego aparatu pojęciowego, odwołującego się między innymi do semiotyki, badań metrycznych oraz statystycznych, a także topologicznych — trudno zestawzić ze współczesnymi realizacjami sztuki generatywnej, to jednak istnieje pewien obszar

---

<sup>28</sup> Na ten temat zob. Tjark Ihmels, Julia Riedel, *The Methodology of Generative Art*, <http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/generative-art/> — 6 lipca 2011 oraz Russell Richards, *Generative Art: Music Generation, Digital Art Production and «Nebula»*, „Nebula: A Journal of Multidisciplinary Scholarship” 2005, nr 1.3, <http://www.iiav.nl/eazines/web/nebula/2007/no4.4/nobleworld/Richards.pdf> — 5 czerwca 2011.

<sup>29</sup> Paul Brown, *Is the Future of Music Generative?*, „Music Therapy Today” 2005, vol. 6, nr 4, s. 264.

<sup>30</sup> Max Bense, *Projekte generativer Ästhetik*, „Rot” 1965, nr 19. Na ten temat zob. Claudia Giannetti, *Cybernetic Aesthetics and Communication*, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics\\_of\\_the\\_digital/cybernetic\\_aesthetics](http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics_of_the_digital/cybernetic_aesthetics) — 3 kwietnia 2010 oraz Gary R. Greenfield, *On the Origins of the Term «Computational Aesthetics»*, [http://acm.cs.northwestern.edu/old\\_www/CompAesthetics/ca\\_origins/ca\\_origins.pdf](http://acm.cs.northwestern.edu/old_www/CompAesthetics/ca_origins/ca_origins.pdf) — 7 sierpnia 2009.



wspólny. Jest nim przekonanie o możliwości wykorzystania procedur algorytmicznych w celu tworzenia artefaktów artystycznych odwołujących się do zdobyczy nauki, języka formalnego i matematycznego. Pozwala to na bardzo świadome i racjonalne tworzenie programów (w szerokim sensie tego słowa — od informatycznego po estetyczne), uruchamiające procesy kreatywności systemów samowytwórczych. Demistyfikowanie roli artysty jako demiurga i szczególnie rozumienie interaktywności człowieka i maszyny/narzędzia ujawnia nowe sposoby tworzenia.

Brian Eno po różnorodnych doświadczeniach muzycznych, kompozytorskich, plastycznych, audiowizualnych oraz producenckich bardzo świadomie i konsekwentnie zaczął zmierzać do wypracowania takich metod i sposobów realizacji własnych koncepcji, które z jednej strony pozwalałyby na indywidualizację wypowiedzi artystycznej, a z drugiej zaś były wyrazem procesów, dla których twórca (jako współ/autor) jest tylko rodzajem akuszerza. To on w znacznej mierze tworzy kontekst dzieła, zaś tekst, jego zawartość, sposób manifestowania się i ostateczne kształtowanie formy jest wynikiem pewnej niespodzianki, jaką jest dla samego artysty ostateczny efekt działania programu, software'u oraz zestawu czynników określających zasady działania aparatu wytwórczego. Aby sformułować swój własny program — tym razem chodzi nie o konkretny program komputerowy czy algorytm, ale o program w znaczeniu estetycznych i formalnych założeń — Eno starał się przeanalizować i niejako zinternalizować dokonania innych artystów, naukowców, a także konstruktorów. W jednym ze swoich licznych wystąpień poświęconych teorii i praktyce działań generatywnych wskazał kilka istotnych inspiracji, dzięki którym uświadał sobie, w jakim kierunku może i powinien podążać<sup>31</sup>.

Nowy tonalizm (tonalność), minimalistyczne eksperymenty takich kompozytorów, jak Terry Riley, Steve Reich,

---

<sup>31</sup> Odwołuję się w tym miejscu do wystąpienia artysty na konferencji „Imagination” w San Francisco w roku 1996. Zob. Brian Eno, *Generative Music*, <http://www.inmotionmagazine.com/enol.html> — 2 października 2009.

Philip Glass, przełomowe utwory, takie jak *In C* Riley'a czy *It's Gonna Rain* Reicha, były niezwykle ciekawymi lekcjami pokazującymi, jak pozorna prostota może dawać bardzo złożone efekty soniczne. To zresztą powracający motyw w teoretycznych i praktycznych dociekaniach Briana Eno, wywiedziony niewątpliwie ze szczególnie kulturowanego przywiązania do tradycji ewolucjonizmu. Fascynacja systemami, które tworzą się (często opierając się na zasadach samoregulacji) w specyficznym rodzaju budowania coraz bardziej złożonych struktur, powstających na bazie prostych elementów wyjściowych czy też jednostek prymarnych, jest tutaj stale obecne. Kiedy słuchamy *Music for Airports*, to właśnie owa prostota powtarzających się motywów może zostać potraktowana jako rodzaj muzycznego ubóstwa, w wielorakim znaczeniu tego słowa. Taka (często ironiczna i szydercza) była reakcja zarówno słuchaczy, jak i krytyków. To zresztą skłoniło Eno do opuszczenia Anglii i przeniesienia się w roku 1978 do Stanów Zjednoczonych. Ale w tej pozornej prostocie kryją się pewne prawidłowości strukturalne pozwalające (już wtedy) na dowolne wydłużanie poszczególnych utworów, zapowiadających otwarte struktury dzieł, zarówno muzycznych, jak i audiowizualnych, które Eno będzie tworzył w przyszłości.

Kolejnym kluczowym doświadczeniem Eno było zapoznanie się z jednym z pierwszych i najbardziej znanych automatów komórkowych zaprojektowanych przez angielskiego matematyka Johna Conwaya o nazwie *The Game of Life*. Automaty komórkowe, będące w polu zainteresowań matematyków, informatyków, ekonomistów, ale i artystów, są kwintesencją sytuacji, w której przez wykorzystanie kilku prostych reguł można tworzyć niezwykle skomplikowane struktury. Dodajmy, że mogą one zmierzać zarówno do globalnego porządku, jak i do globalnego chaosu — tak, jak ma to miejsce w naturze. Conway nad „grą w życie” pracował pod koniec lat sześćdziesiątych, a zaprezentował ją po raz pierwszy w roku 1970. Nie wnikając w tym miejscu w szczególności, powiedzmy tylko, że jest ona rodzajem gry symulacyjnej pokazującej możliwości ewoluowania systemów, i choć mówimy o rodzaju gry, to na dobrą sprawę w tej rywalizacji

niepotrzebni są gracze albo, inaczej rzecz ujmując, potrzebni są oni wyłącznie do ustalenia stanu początkowego systemu. Dodajmy jeszcze, że Conway w swojej pracy już w początkach lat siedemdziesiątych używał komputerów. Obserwując i używając *Game of Life* w Exploratorium w San Francisco w 1978 roku Eno uświadomił sobie, że jest to pierwsza rzecz, jaka go zainteresowała w związku z komputerami. Ta gra rodzi szereg fundamentalnych, filozoficznych pytań, w naszym kontekście ważne jest, iż uzmysławia ona w sposób bardzo dobitny, że mając informacje dotyczące stanu bieżącego jakiegось zjawiska, możemy z dużym prawdopodobieństwem obliczyć to, co nastąpi później.

Dobrym przykładem wykorzystania tej idei jest wspomniana już płyta *January 07003* (pełny tytuł brzmi: *Bell Studies for the Clock of the Long Now*). Kompozytor przygotowując tło muzyczne dla zegara milenijnego zainteresował się kampaologią (czyli nauką o dzwonach). Oprócz dźwięków prawdziwych dzwonów artysta spróbował stworzyć symulowaną egzystencję dzwonów nieistniejących fizycznie, ale takich, których brzmienie można sobie wyobrazić i stworzyć je w sposób syntetyczny. Eno wyobraził sobie brzmienie największego dzwonu na świecie, słynnego Cara Kołokoła, cara dzwonów ważącego ponad dwieście ton, spoczywającego na Kremlu. Został on uszkodzony niebawem po tym, jak go zbudowano (w latach 1733–1735) i nigdy nie było mu dane zadzwonić. Jak by zabrzmiał? Eno na płycie tworzy symulowaną rekonstrukcję jego dźwięku. Ale być może jeszcze ciekawszy jest opis tworzenia konkretnych utworów na różne lata w przyszłości (stąd tytułowy rok 07003)<sup>32</sup>. Opis tych procedur prezentuje warsztat kompozytorski, który będzie później Eno wykorzystywał do tworzenia dzieł audiowizualnych. Upraszczając sprawę wyglądało to następująco: jeżeli chcemy stworzyć autonomiczne utwory na najbliższe 10000 lat, to okazuje się, że jeśli wykorzystamy dźwięk dziesięciu dzwonów, to ilość możliwych zmian wynosi  $10! = 3628800$ , a ta liczba jest bliska liczbie dni przypadających na 10000 lat. W ten sposób posługując się odpowiednim algorytmem

<sup>32</sup> Por. Brian Eno, *Bells and Their History...*, s. 343–351.

możemy przewidzieć, jaki będzie dźwięk dzwonu w styczniu roku 07003.

Posługiwanie się algorytmami z jednej strony pozwala na racjonalny i sformalizowany sposób tworzenia, ale z drugiej w przypadku muzyki generatywnej i takiej pracy, jaką jest *77 Million Paintings*, projekt zaczyna żyć swoim życiem. O ile tradycyjnie tworzona muzyka jest pod pełną kontrolą kompozytora i wykonawcy, to w tym przypadku muzyka wyzwala się spod takiej kontroli. Ta pierwsza jest powtarzalna i skończona, druga niepowtarzalna i nieskończona, pozbawiona przy tym silnego centrum. Powstaje zatem pytanie o status kompozytora, podobne do wcześniejszego pytania o status autora w kontekście dzieł sztuki nowych mediów. Współpraca między autorem i oprogramowaniem wyznacza zupełnie nowe standardy autorstwa, jeśli dodamy do tego chociażby kwestie takie, jak *sampling*, *remiks*, *open source*, *apropriacje*, *free software*, to uświadamiamy sobie, że autorstwo w zakresie kooperacji artysty z technologią stanowi dziś szczególny wyróżnik cyberkultury. Jak pisze Lev Manovich w odniesieniu do interakcji człowiek-program: „Autor ustala pewne generalne zasady, ale nie ma kontroli nad poszczególnymi detalami pracy, która powstaje jako rezultat interakcji reguł. Ogólniej możemy powiedzieć, że „każdy model autorstwa, w którym uwzględniono narzędzia elektroniczne i komputerowe, oznacza współpracę między autorem i tymi narzędziami”<sup>33</sup>.

Sam Eno pojmuje rolę artysty jako „twórcy symulatorów, w których są eksplorowane nowe idee”<sup>34</sup>. Kolejnym doświadczeniem, ważnym dla genezy powstania projektu obrazów generowanych algorytmicznie, było zapoznanie się z działaniem niezwykle wygaszacza ekranowego zaprojektowanego przez Gene’a Tantra i nazwanego „Stained Glass”. Ten wygaszacz generował obrazy, które mogły ulegać multiplikacji, różnym przeobrażeniom, podziałom, mogły także tworzyć kolaże. Z dzisiejszej perspektywy to nic niezwyklego, setki tysięcy wygaszaczy można zobaczyć

<sup>33</sup> Lev Manovich, *Kim jest autor?*, tłum. Mirosław Filiciak, „Kultura Popularna” 2003, nr 1, s. 93 [przekład zmodyfikowany].

<sup>34</sup> Brian Eno, *Generative Music...*

w sieci. W połowie lat dziewięćdziesiątych to właśnie ich specyficzna forma i funkcja zainspirowały Eno do myślenia o muzyce (i obrazach) przyszłości. Funkcja, czyli poprawa żywotności i długości bezawaryjnego działania monitora czy wyświetlacza, obecnie została zdominowana przez formę, kształt estetyczny i traktowanie wygaszaczy ekranu jako elementów rozrywkowych, ale też w niektórych przypadkach *screensavery* to po prostu znakomite i odkrywcze dzieła sztuki komputerowej.

#### 4

Zapewne w *77 Million Paintings* można odnaleźć różne inspiracje, złośliwi powiedzą, że to rodzaj wygaszacza ekranu, do którego dorabia się nadbudowę estetyczną i teoretyczną. Niewątpliwie ta praca i cała otoczka conceptualna jest podsumowaniem różnych eksperymentów i doświadczeń artystycznych, w tym muzycznych, audiowizualnych, komputerowych czy programistycznych, jakie były udziałem Briana Eno w całej jego działalności artystycznej. Prezentowane do tej pory fakty, analizy i interpretacje działań oraz eksperymentów twórcy układają się w rodzaj konsekwentnie rozwijanego projektu, za którego zwieńczenie można uznać realizację *77 Million Paintings*, choć tak jak rolę artysty, wedle Eno, jest tworzenie pewnych metafor silnie oddziałujących na odbiorców, tak i to stwierdzenie można zapewne uznać za rodzaj metafory. Zbyt złożona i wielotorowa jest jego działalność, by móc ją podsumować jednym projektem, nie ulega jednak wątpliwości, że właśnie ten można potraktować jako swego rodzaju zwieńczenie wieloletnich eksperymentów i poszukiwań nowej formy działań audiowizualnych.

Na przełomie wieków Brian Eno szczególnie intensywnie zajmował się projektami, w których muzyka była istotnym elementem instalacji przestrzennych. Podsumowaniem tego typu prac z lat osiemdziesiątych była płyta *The Shutov Assembly* (1992). Znalazło się na niej dziesięć utworów pochodzących z wystaw, na których były prezentowane instalacje audiowizualne Eno, m.in. z Triennale w Mediolanie, Stedelijk

Museum w Amsterdamie, Riverside Studios w Londynie oraz Exploratorium w San Francisco. Dekadę później Eno wystawia w wielu miejscach instalacje, które w większości wykorzystują generatywne metody tworzenia (software Koan) oraz wielokanałowe sposoby emisji muzyki w przestrzeniach galeryjnych i muzealnych. Wykorzystywano w nich kilka bądź kilkanaście odtwarzaczy CD emitujących różne partie muzyczne nakładające się na siebie, tworzące kolaże i pejzaże muzyczne, nigdy się nie powtarzające, wykorzystujące możliwości nieskończonej kreacji wielorakich kombinacji dźwiękowych, które można zapisać, ale ów zapis jest tylko dokumentem danej chwili, danego układu, nie zaś utwale niem skończonego dzieła.

Przywołajmy kilka z tych audiowizualnych realizacji. W roku 1997 w Sankt Petersburgu artysta prezentuje *Lightness: Music for the Marble Palace*, które opisuje jako specyficzny rodzaj połączenia kina, sztucznych ogni, muzyki, środowiska i instalacji. Tę charakterystykę z powodzeniem można zastosować do kilku podobnych projektów zrealizowanych w tamtym okresie i udokumentowanych na kolejnych płytach. *Music for the White Cube* (1997) — Londyn, *Kite Stories* (1999) — Helsinki, *I Dormienti* (wspólna wystawa z Mimmo Paladino) (1999) — Londyn, *Music for the Civic Recovery Centre* (2000) — Londyn, *Compact Forest Proposal* (2001) — San Francisco. Wszystkie te prace w różny, ale jednak zbliżony sposób eksplorują zagadnienia tworzenia dźwiękowej rzeczywistości nie jako muzyki, ale rodzaju rzeźby, specyficznego pejzażu sonicznego. Wypełniają one konkretną przestrzeń, w jakiej zanurza się uczestnik zdarzenia nie będący zwyczajnym słuchaczem, ale kimś w rodzaju immersanta uczestniczącego w zdarzeniu absorbującym wszystkie zmysły, nie tylko słuch. To oczywiste rozwijanie idei muzyki wizualnej, muzyki funkcjonującej w wielu wymiarach (nie tylko dźwiękowym), takiej, która apeluje do wielu zmysłów, uruchamia synestezyjne procesy wymiany i przenikania się różnych zmysłów, ale i mediów, wykorzystuje mentalne możliwości tworzenia nieskończonych kolaży znaczeniowych będących

konsekwencją przenikania się elementów muzycznych i plastycznych.

Premiera *77 Million...* miała miejsce w LaForet Museum w Tokio w marcu 2006 roku, potem projekt został pokazany w Wenecji na 50. Międzynarodowym Festiwalu Muzyki Współczesnej (tym razem tytuł pokazu brzmiał *Painting Like Music*) w Arsenale. W Tokio praca została zaprezentowana na pięćdziesięciu monitorach oraz w postaci obrazów *C-type* wykonanych z oryginalnego materiału audiowizualnego. Poza pojedynczymi monitorami, na których były prezentowane synchronicznie obrazy generowane komputerowo, w jednej z sal została zbudowana piramida, składająca się z kilkunastu monitorów różnej wielkości tworzących multimedialną instalację, odbijająca się także na podłodze i ścianach pomieszczenia, w którym dzieło było eksponowane. Oglądanie tych prac (tej pracy?) odwoływało się zatem do tradycji percepcji klasycznie wystawianych obrazów, które narzucają swego rodzaju zdystansowany odbiór. Z jednej strony, publiczna przestrzeń galerii/muzeum nobilituje te prace i w naturalny sposób każe oglądać je przez pryzmat klasycznych prac malarskich, obrazów wiszących na ścianach, jakich widzieliśmy tysiące w innych okolicznościach. Z drugiej jednak strony, odejście od statyki obrazów i eksponowanie w tradycyjnej przestrzeni obrazów ruchomych, prezentowanych w poetyce wystawienniczej tradycyjnego malarstwa obrazów dynamicznych — każe zmieniać odbiorcze nawyki.

Kolejnym miejscem prezentacji *77 Million Paintings* było Yerba Buena Center for the Arts w San Francisco (2007), miejsce szczególne, to tam właśnie ogniskuje się bowiem aktywność wielu członków Long Now Foundation i to dla nich był zarezerwowany jeden z pierwszych wieczorów. Warto też dodać, że zgodnie z duchem czasów instalacja miała równocześnie swoją premierę w Second Life'ie, gdzie zaistniała na jeszcze innych zasadach, w innej medialnie postaci. W Yerba Buena Center praca została zaprezentowana jako instalacja pokazywana na dużym ekranie z tylną projekcją, podzielonym na trzy części, na którym pojawiały się generowane przez software obrazy. Część centralna różniła się od części

prawej i lewej, na których pojawiały się nie identyczne, ale zbliżone do siebie formą, kształtem oraz kolorem kompozycje. I w tym przypadku zgromadzona publiczność (leżąc) mogła kontemplować, jak określa to Eno, całkowicie „niezależne życie” obrazów. Albo paraobrazów, bowiem ich natura, balansowanie na granicy statyczności i zmiany, odwoływanie się do doświadczeń odbiorczych obrazów tradycyjnych (malarzkich), jak i technicznych (medialnych) — każe o nich myśleć w kontekście hybrydycznego przecinania się dwóch formacji ikonicznych, do tego w nierozzerwalny sposób połączonych z kontekstem muzyczno-dźwiękowym, a może po prostu należałoby powiedzieć — sonicznym.

W nieco odmiennych warunkach eksperymentalnych praca ta była pokazywana w wielu innych, wspomnianych już, miejscach, ale dzięki procesom generatywnym widzowie we wszystkich tych lokacjach oglądali różne obrazy. Możliwości generowania przez software są, co prawda, policzalne, ale trudno sobie wyobrazić, byśmy jako widzowie mogli wyczerpać jego zasoby. Z charakterystyki programu wynika bowiem, że jeśli ustawimy go w pozycji szybkiego morfingu obrazów (użytkownik dysponuje skalą od najwolniejszego do najszybszego trybu zmian), to praca ta może być oglądana przez dziewięć tysięcy lat. Jeśli zaś wybierzemy opcję wolną, to program może generować niepowtarzalne obrazy przez kilka milionów lat. To tylko kolejny dowód na to, że poza sferą audiowizualną ma ona wymiar czasowy, ściślej rzecz biorąc — jest to po prostu konceptualny projekt dotyczący założeń filozoficznych, w innym kontekście badanych przez członków fundacji Długiej Teraźniejszości. Spacjalizacja czasu i temporalizacja przestrzeni — to równoległe przebiegające procesy, a właściwie to jeden proces, którego egzemplifikacją jest *77 Million Paintings*. Eno szczególnie podkreśla kwestie czasowości, ale przecież czas bez przestrzeni nie istnieje, w tej realizacji natomiast ich splecenie oraz przenikanie ustanawia szczególny modus dzieła audiowizualnego.

Dla samego artysty ciekawe jest obserwowanie ludzi oglądających obrazy i słuchających ich w wielkim skupieniu, a przy tym całkowicie odprężonych. Jakby dowodzących



tego, o czym myśli Eno, kiedy definiuje sztukę. Mówi on, że jest nią to *wszystko, czego nie musimy robić*, a jednak robimy, choć nie ma to żadnego wymiaru funkcjonalnego, użytecznego czy merkantylnego, ale też nie musi mieć waloru poznawczego, edukacyjnego czy krytycznego. Te żyjące obrazy działają na widzów w jakiś oczyszczający sposób. Trafnie pisze o tym — relacjonując wersję wenecką — Mirosław Rajkowski: „Instalacja *Painting Like Music* napełnia mistycznym spokojem, takim spokojem, jaki czasem jest trudny do przeżycia w świątyni — chyba tylko w pustej świątyni, wypełnionej o zmroku grą światła zachodzącego słońca. Wielbiciele Piękna, wchodzący w nią w kompletnej ciszy, kontemplują czyste formy, jej zmiany, które, gdy wydarzają się, sprawiają wrażenie, że zmieniamy przestrzeń, ponieważ taki mamy nawyk przypisywania tej cechy ruchowi. [...] Ta instalacja zachęca do przeżywania ekstazy, nie takiej, jak w rzeźbie Berniniego *Ekstaza św. Teresy*, ale nieuzewnętrznionej gestem i grymasem ekstazy spokoju, braku pytań i leibnizowskiej akceptacji doskonałości wszechświata”<sup>35</sup>. Uzupełnijmy te uwagi spostrzeżeniami samego artysty, który oglądając oglądających zauważył, że „nigdy nie widział tego rodzaju zachowań widzów, w sytuacji gdy proces zmian odbywa się bardzo wolno, kiedy właściwie nic się nie dzieje, gdzie nie ma wielkiego zaskoczenia czy czegoś podobnego. To całkowite przeciwieństwo zwyczajowego założenia, iż ludzka uwaga ma bardzo krótką żywotność. Myślę, że w tym przypadku jest dokładnie przeciwnie. Sądzę, że obecnie ludzie są rzeczywiście przygotowani na bardzo długo trwające doświadczanie, jakie nie było ich udziałem przez bardzo długi czas, a może nawet nigdy”<sup>36</sup>.

Kolejnym krokiem Eno, po kilku wariantach prezentacji *77 Million...* w różnych przestrzeniach publicznych, było zre-

<sup>35</sup> Mirosław Rajkowski, *Brian Eno na Biennale Muzycznym w Wenecji*, „Format. Pismo Artystyczne” 2006, nr 4 (51), s. 85.

<sup>36</sup> Cyt. za: Sylvie Simmons, *Brian Eno's «77 Million Paintings» Is an Artwork That Won't Sit Still*, <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2007/06/27/DDGN8QLLNE1.DTL> — 9 marca 2009.

alizowanie tej samej pracy w roku 2006<sup>37</sup> w innej wersji, jako DVD dla odbioru intymnego w warunkach domowych. I być może to jest dopiero sytuacja, w której możemy dostrzec coś, co przestrzeń publiczna (ekspozycja) przed nami ukrywa, co możliwe staje się dopiero w przestrzeni prywatnej nie podatnej na szum informacyjny docierający do nas. Tworzą go inni zwiedzający, kontekst nowego (dla nas) miejsca czy warunków sonicznych itd. By dostrzec i właściwie przeżyć specyficzny rodzaj integracji elementów muzycznych i obrazowych potrzeba zupełnie innego wymiaru dla kontemplacji. Agnieszka Tes, pisząc o muzycznych inspiracjach Pieta Mondriana, trafnie zdiagnozowała, w innym przecież kontekście, problem wzajemnych napięć między malarstwem i muzyką: „Problematyka związków między malarstwem a muzyką jest subtelna. Łatwo tu o nieporozumienia, nadinterpretacje, zbytnią dowolność, nadmierny subiektywizm. Niektóre twierdzenia wydają się jednak prawdziwe. Przed wszystkim rzeczywista wymiana odbywa się głęboko, gdzieś na granicy percepcji, intuicji, intelektu, a może i wglądu”<sup>38</sup>. Być może właśnie dlatego Brian Eno postanowił stworzyć wersję *77 Million...* dla indywidualnego odbiorcy, który sam decyduje kiedy, gdzie i jak będzie oglądał obrazy powstające generatywnie z towarzyszeniem nigdy nie powtarzającej się muzyki?

Praca ta stanowi rodzaj artystycznej syntezy wszystkich wątków pojawiających się w sztuce autora *14 Video Paintings*: od pierwszych eksperymentów muzycznych, plastycznych, muzyki dyskretnej, ambientowej, procedur generatywnych, prac wideomalarskich i instalacji oraz refleksji teoretycznej, jaka towarzyszyła tym działaniom. Pokazuje też konsekwencję i świadome powracanie oraz rozwijanie pewnych zagadnień artystycznych wraz z pojawianiem się nowych mediów i narzędzi służących do kreacji obiektów audiowizualnych.

<sup>37</sup> W roku 2007 ukazało się drugie wydanie tego DVD (po wyczerpaniu się pierwszego, dziesięcioletniego nakładu), na którym znalazły się materiały dokumentujące prezentacje pracy w różnych miejscach i nowa wersja eseju Eno oraz rozszerzona wersja materiału muzycznego.

<sup>38</sup> Agnieszka Tes, *Co kryje się za chłodem abstrakcji? Szkic o muzycznych inspiracjach Pieta Mondriana*, „Glissando” 2007, nr 10–11, s. 46.

Jeśli porównamy wspomniane *14 Video Paintings* i *77 Million Paintings*, to łatwo zauważymy, że choć dzieli je ponad dwadzieścia lat, to w gruncie rzeczy ta druga praca jest rozwinięciem idei, które pojawiły się w trakcie realizacji tej pierwszej. Zmieniły się narzędzia (zamiast kamery wideo podstawowym medium kreacji obecnie jest komputer wraz z software'm), ale myślenie o tworzeniu nowej formy obrazu i nowych sposobów obrazowania pozostało niezmiennie. Obrazy *Manhattanu (Mistaken...)* czy też ciało kobiece (*Thursday...*) w jakiś sposób odrealnione i w pewnym sensie abstrakcyjne, były przecież pretekstem do operowania światłem jako podstawową jakością formalną oraz źródłem doznania estetycznego. W ostatnich realizacjach czysta, najczęściej abstrakcyjna, nieprzedstawiająca forma pozwala na całkowite skupienie się na obrazie samym w sobie czy też paraobrazie audiowizualnym. Istotą tych prac jest w gruncie rzeczy skupienie uwagi na manipulowaniu światłem, a nie obrazem.

Brian Eno, choć to on firmuje swoim nazwiskiem ten projekt, oczywiście nie jest jedynym jego twórcą. Kolektywna praca nad tym dziełem to kolejny dowód na to, że we współczesnej sztuce nowych mediów specyficzna kolaboracyjność stanowi charakterystyczny rys procesu kreacji. Podstawą *77 Million...* jest ponad trzysta ręcznie wykonanych przez Eno obrazów tworzonych w różny sposób — znaczna ich część to miniatury malowane tuszem bezpośrednio na slajdach. Proces skanowania i retuszu tych obrazków trwał blisko rok, zajmował się tym, wykorzystując Adobe Photoshopa, grafik komputerowy Nick Robertson. Dowodzi to faktu, że jednoznaczne utożsamianie sztuki nowych mediów z digitalnością jest dużym uproszczeniem. Ciągłe bowiem jesteśmy świadkami swoistej fuzji, wymiany oraz przenikania się elementów analogowych i cyfrowych.

Analogowe obrazki są digitalizowane w procesie skanowania, wszystko to odbywa się bardzo naturalnie i płynnie, tak jak dokonuje się morfing paraobrazów w trakcie odtwarzania pracy. Aby ten proces mógł zaistnieć niezwykle dyskretnie, był potrzebny program, którego twórcą jest Jake Dowie. W efekcie na wyświetlaczu/monitorze jednocześnie

pojawia się od jednego do czterech obrazów nakładających się na siebie, przenikających się w procesie wyłaniania i zanikania. Jak zwykle skrupulatny Eno oblicza, że gdyby chciał wykonać taką ilość obrazów, to przy założeniu, iż malowałby pięć obrazów dziennie, zajęłoby mu to czterdzieści dwa tysiące lat. „Jeśli spędziłbym całe moje życie tworząc te obrazy jako oddzielne obiekty, nie osiągnąłbym nawet liczby dziesięciu tysięcy z tego, co może zostać wygenerowane. To bardzo wydajne i ekonomiczne. Bardzo mała ilość danych wejściowych daje olbrzymią ilość danych wyjściowych”<sup>39</sup>. Muzyka tego projektu była realizowana w znacznej mierze przy użyciu programu Logic Pro, czyli powszechnie używanej workstation dla Maca, jak widać zatem, twórcy posługiwali się popularnymi programami.

Każdy z tak powstających obrazów można przy tym zapisać za pomocą funkcji *print screen*, nie są one objęte *copyrightem*, zatem każdy z użytkowników programu teoretycznie może wydrukować dowolną ilość tych obrazów i zmienić ich funkcję — z audiowizualnych paraobrazów mogą się one stać tradycyjnymi obrazami wiszącymi na przykład na ścianie. To także jeden z efektów powszechnej transkodowalności jako podstawowej własności nowych mediów. Taki sposób kreacji obrazów i muzyki jest też znakomitym przykładem wykorzystania bazy danych jako nowej formy kulturowej właściwej epoce nowych mediów<sup>40</sup>. Ale program ten, czy też raczej programy tworzące złożony software dla *77 Million Paintings*, można wykorzystać do tworzenia innej wersji audiowizualnych paraobrazów, które będą powstawać z tego swoistego rodzaju miksowania sampli obrazowych innych twórców. Zapowiada to Brian Eno. Ten sposób wykorzystania programów opartych na algorytmach formalnych to obecnie jeden z podstawowych sposobów tworzenia nie tylko sztuki komputerowej czy też cyfrowej. Sztuka programowania jest podstawą dla tworzenia programowalnej sztuki — takiej, która w zupełnie nowym świetle stawia stare kwestie oryginału

<sup>39</sup> Cyt. za: Dustin Driver, *Brian Eno...*

<sup>40</sup> Na ten temat zob. rozdział «Soft Cinema» Lva Manovicha i Andreasa Kratky'ego. «Język nowych mediów» mediów praktyce.

i kopii, przypadku i niepowtarzalności, stałości i zmienności w sztuce<sup>41</sup>. Komputerowy pędzel i monitor, jako nowy rodzaj płótna, są podstawą dla tworzenia żyjących paraobrazów rekreowanych teoretycznie w nieskończoność, bowiem ich liczba skończona z punktu widzenia programu, z punktu widzenia obserwatora wydaje się nieskończona. A przy tym nie należy zapominać, że komputerowe narzędzia nie tylko służą do tworzenia konkretnych obiektów, na przykład obrazów. Jednocześnie równie ważnym sposobem ich wykorzystania jest wspomaganie kreacji nowych idei. Za taką można uznać koncept paraobrazów.

Traktowanie dźwięku, muzyki i obrazów, w omawianym projekcie DVD Briana Eno, jako rodzaju rzeźby jest specyficznym rozwinięciem idei *site specific* dla konkretnego, prywatnego i niepowtarzalnego miejsca. Te fenomeny dźwiękowo-obrazowe są albo mogą być nowym rodzajem designerskiego wyposażenia otoczenia, w którym żyjemy. Obecnie coraz bardziej aktualne i znaczące stają się wyrażane wielokrotnie przekonanie, że statyczne obrazy umarły. Choć to rzecz jasna pewna metafora, to jednak dobrze charakteryzuje ona współczesne przemiany obrazów i sposobów obrazowania. Paul D. Miller w swojej książce *Rhythm Science*, poświęconej kulturze samplingu, pisze, że „dzisiaj muzyka niewidzialnych maszyn dociera do nas z naszych software'ów [...]. Software jest nieskończony”<sup>42</sup>. Sam Miller zresztą, jako DJ Spooky, nawiązuje w swojej twórczości muzycznej do dokonań Eno współtworząc illbient — specyficzną odmianę nowej muzyki elektronicznej.

Muzyczne paraobrazy zapowiadają epokę, w której zamiast statycznych obrazów wiszących na ścianach naszych mieszkań będą się pojawiać doskonałej jakości wyświetlacze, na których będziemy mogli oglądać (i w niektórych przypadkach słuchać) zmieniające się obrazy produkowane przez zaprojektowane przez artystów programy. *77 Million Paintings*

<sup>41</sup> Na ten temat zob. *The Art of Programming...*, Frans Evers, Lucas van der Velden, Jan Peter van der Wenden (ed.), oraz zwłaszcza w tym wydawnictwie artykuł Arthura Elsenara, *The Programming of Art...*, s. 126–130.

<sup>42</sup> Paul D. Miller aka DJ Spooky That Subliminal Kid, *Rhythm Science*, Mediawork, MIT Press, Cambridge MA–London 2004, s. 28.

jest jednym z pierwszych, pionierskich tego typu dokonań. Malarstwo dźwiękowo-muzyczne, malowanie dźwiękiem i muzyką, ale też muzyka wizualna (*visic*), malarstwo ambientowe, wizualno-soniczne pejzaże czy żywe obrazy — określenia można mnożyć, na dobrą sprawę żadne z nich nie definiuje precyzyjnie omawianego tu zjawiska. W każdym z tych określeń jest jednak jakaś część prawdy dotycząca istoty paraobrazów generowanych przez software stworzony przez Jake'a Dowie według konceptu Briana Eno.

## Bibliografia

- Aarseth, Espen: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The John Hopkins University Press, Baltimore 1997.
- Adorno, Teodor W.: *Teoria estetyczna*, tłum. Krystyna Krzemieniowa, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1994.
- Akdağ, Alkim Almila, Albert Ali Salah: *Technoscience Art: A Bridge Between Neuroesthetics and Art History?*, „Review of General Psychology” 2008, vol. 12, nr 2.
- Alberro, Alexander: *The Gap Between Film and Installation Art*, w: *Art and the Moving Image*, Tanya Leighton (ed.), Tate Publishing, London 2008.
- Alberti, Leone Battista: *O malarstwie*, oprac. Maria Rzepińska, tłum. Lidia Winniczuk, Zakład Narodowy Ossolińskich, Wrocław – Warszawa – Kraków 1963.
- Algorytm natury. Z Lechem Majewskim rozmawia Piotr Zawojski*, „Opcje” 2011, nr 3.
- Alpers, Svetlana: *The Art of Describing. Dutch Art of Seventeenth Century*, University of Chicago Press, Chicago–London 1984.
- Altena, Arie: *Heightening Experience. Interview with Kurt Hentschläger*, w: *The Cinematic Experience. Sonic Acts XII*, Boris Debackere, Arie Altena (ed.), Sonic Acts Press, Amsterdam 2008.
- Anderson, Steve: *Soft Cinema: Navigating the Database* (rec.), <http://imlportfolio.usc.edu/staff/sanderson/words/softCinema.pdf>.
- Angell, Callie: *Andy Warhol: «Outer and Inner Space»*, Whitney Museum of American Art, New York 1998.
- Anker, Suzanne, Doroty Nelkin: *The Molecular Gaze. Art in the Genetic Age*, Cold Spring Harbor Laboratory Press, New York 2004.
- Arendse, Jacqueline: *Fantasy Transforms Reality*, <http://www.alternati.vemuuseum.org/dborn/digitalborn.html>.
- Armes, Roy: *On Video*, Routledge, London, New York 1995.

- The Art of Programing. Sonic Acts 2001 Conference Book*, Frans Evers, Lucas van der Velden, Jan Peter van der Wenden (ed.), Sonic Acts Press, Amsterdam 2002.
- Arystoteles: *Metafizyka*, tłum., wstęp, komentarz i skorowidz Kazimierz Leśniak, PWN, Warszawa 1984.
- Bachelard, Gaston: *Chwila poetycka i chwila metafizyczna*, tłum. Mirosława Goszczyńska, „Literatura na Świecie” 1982, nr 3–4.
- Baetens, Jan: *Soft Cinema: Navigating the Database* (rec.), <http://www.image-andnarrative.be/inarchive/surrealism/manovich.htm>.
- Balázs, Béla: *Wybór pism*, tłum. Karol Jung, Raoul Porges, wybór i wstęp Aleksander Jackiewicz, WAI F, Warszawa 1987.
- BASIC. transmediale.05. International Media Art Festiwal*, Berlin 2005.
- Baudrillard, Jean: *Świat wideo i podmiot fraktalny*, tłum. Andrzej Gwóźdź, w: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Andrzej Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 1994.
- Baudrillard, Jean: *Art and Artefact*, Nicholas Zurbrugg (ed.), Sage Publications, Thousand Oaks, London–New Delhi 1997.
- Baudrillard, Jean: *Ameryka*, tłum. Renata Lis, Sic!, Warszawa 1998.
- Baudrillard, Jean: *Fotografien. Photographie. Photographs 1985-1998*, Peter Weibel (ed.), Hatje Cantz Publishers, Neu Galerie, Ostfildern-Ruit, Graz 1999.
- Baudrillard, Jean: *Przed końcem. Rozmawia Philippe Petit*, tłum. Renata Lis, Sic!, Warszawa 2001.
- Baudrillard, Jean: *Pakt jasności. O inteligencji zła*, tłum. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2005.
- Baudrillard, Jean: *W cieniu milczącej większości albo kres sfery społecznej*, tłum. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2006.
- Baudrillard, Jean: *Photography, or the Writing of Light*, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=126>.
- Baudrillard, Jean: *Spisek sztuk. Iluzje i deziluzje estetyczne z dodatkiem wywiadów o «Spisku sztuki»*, tłum. Sławomir Królak, Sic!, Warszawa 2006.
- Baudrillard Live. Selected Interviews*, Mike Gane (ed.), Routledge, London – New York 1993.
- Baza danych*. Lev Manovich w rozmowie z Brett Stalbaum, Geri Wittig i Iną Rozumową, tłum. Ewa Mikina, [http://www.magazyn sztuki.home.pl/n\\_technologia/Manowicz.htm](http://www.magazyn sztuki.home.pl/n_technologia/Manowicz.htm).
- Bazin, André: *Ontologia obrazu fotograficznego*, w: tenże, *Film i rzeczywistość*, wybór tekstów, tłum. i posłowie Bolesław Michałek, WAI F, Warszawa 1963.



- Belting, Hans: *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, tłum. Mariusz Bryl, Universitas, Kraków 2007.
- Bennett, Jill: *«T\_Visionarium»: A User's Guide*, UNSW Press, ZKM, Sydney–Karlsruhe 2008.
- Bense, Max: *Projekte generativer Ästhetik*, „Rot“ 1965, nr 19.
- Berkeley, George, *Próba stworzenia nowej teorii widzenia i inne eseje filozoficzne*, tłum. zbiorowe, wstęp i oprac. Adam Grzebiński, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń 2011.
- Beyond Cinema. The Art of Projection. Films, Videos and Installations from 1963 to 2005*, Joachim Jäger, Gabriele Knapstein, Anette Hüscher (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2006.
- Bolter, Jay David, Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge MA – London 2000.
- Bolter, Jay David, Diane Gromala: *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, MIT Press, Cambridge MA – London 2003.
- Brand, Stewart: *Długa terażniejszość. Czas, odpowiedzialność i najpowolniejszy komputer świata*, tłum. Anna Tanalska-Duleba, Wydawnictwo CIS, W.A.B., Warszawa 2000.
- Brand, Stewart: *A Big Theory of Culture. A Talk With Brian Eno*, [http://www.edge.org/3rd\\_culture/eno/eno\\_p1.html](http://www.edge.org/3rd_culture/eno/eno_p1.html).
- Brauchitsch, Boris von: *Mała historia fotografii*, tłum. Jan Koźbiał i Barbara Tarnas, Cyklady, Warszawa 2004.
- Brown, Paul: *Is the Future of Music Generative?*, „Music Therapy Today” 2005, vol. 6, nr 4.
- Brown, Nathan: *Needle on the Real: Technoscience and Poetry at the Limits of Fabrications*, w: *Nanoculture. Implications of the New Technoscience*, N. Katherine Hayles (ed.), Intellect Books, Bristol 2004.
- Buñuel, Louis: *Ostatnie tchnienie*, tłum. Maria Braunstein, WAI F, Warszawa 1989.
- Calle, Sophie: *Suite Vénitienne*. Baudrillard, Jean: *Please Follow Me*, Bay Press, Seattle 1988.
- Campen, Cretien van: *Hidden Sense. Synesthesia in Art and Science*, MIT Press, Cambridge MA – London 2007.
- Carroll, Noël: *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge 1994.
- Carroll, Noël: *The Philosophy of Motion Picture*, Blackwell Publishing, Oxford 2008.
- Cartier-Bresson, Henri: *Decydujący moment*, tłum. Krystyna Łyczywek, „Format” 2005, nr 1-2 (46).

- Cichoń, Krzysztof: *Z Lechem Majewskim rozmawia Krzysztof Cichoń*, „Atlas Sztuki” 19. *Lech Majewski, KrewPoety*, Łódź 2006.
- Cosmos, Angelo: *Conversation with Pedro Meyer*, „Fotoziim” 1986, nr 5.
- Cotter, James A.: *The Evolution of Daniel Lee*, „Photo Insider” 2002, nr 4.
- Cotton, Charlotte: *The Photography as Contemporary Art*, Thames & Hudson, London 2004.
- Crary, Jonathan: *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge MA – London 1990.
- Crary, Jonathan: *Zawieszenie percepcji. Uwaga, spektakl i kultura nowoczesna*, tłum. Łukasz Zaremba, Iwona Kurz, redakcja naukowa i posłowie Iwona Kurz, Wydawnictwo UW, Warszawa 2009.
- Cutler, Chris: *O muzyce popularnej. Pisma teoretyczno-krytyczne*, tłum. i opracowanie Ireneusz Socha, Zielona Sowa, b. m. 1999.
- Dekker, Annet: *What's In a Name!*, w: *Microscopoe Session DVD 2.0 – New Cooperation in Sound and Visuals*, Thomas Dumke (ed.), Trans-Media-Akademie, Dresden 2005.
- deLahunta, Scott, Jens Hauser, Golan Levin, Sandrine von Klot, Elanie Ng: *Hybridity – The Signature of our Age*, w: *Prix Ars Electronica. Cyberarts 2007*, Hannes Leopoldseher, Christine Schöpf, Gerfried Stocker (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2007.
- Deleuze, Gilles, Félix Guattari: *Anti-Oedipus. Capitalism and Schizophrenia*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1983.
- Deleuze, Gilles: *Kino. 1. Obraz-ruch. 2. Obraz-czas*, tłum. Janusz Margański, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2009.
- De Landa, Manuel: *A Thousand Years of Nonlinear History*, Zone Books, New York 1997.
- Del Favero, Dennis: *Digitally Expanded Forms of Narration*, w: *(dis)Locations*, Astrid Sommer (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2001.
- Del Favero, Dennis, Neil Brown, Jeffrey Shaw, Peter Weibel: *«T\_Visionarium» – Towards a Dialogic Concept of Digital Narrative*, w: *Disappearing Architecture. From Real to Virtual Quantum*, Georg Flachbart, Peter Weibel (ed.), Birkhäuser, Basel 2005.
- Del Favero, Dennis, Neil Brown, Jeffrey Shaw, Peter Weibel: *«T\_Visionarium»: the Aesthetics Transcription of Televisual Databases*, w: *Present Continuous Past(s). Media Art. Strategies of Presentation, Mediation and Dissemination*, Ursula Frohne, Mona Schieren, Jean-François Guiton (ed.), Springer, Wien – New York 2005.
- Dewdney, Andrew, Frank Boyd: *Television, Computers, Technology and Cultural Form*, w: *The Photographic Image in Digital Culture*, Martin Lister (ed.), Routledge, London – New York 1995.

- Didi-Huberman, Georges: *Przed obrazem. Pytanie o cele historii sztuki*, tłum. Barbara Brzezicka, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2011.
- Digital Image Creation. Insights Into the New Photography*, Hisaka Kojima (ed.), Peachpit Press, Berkeley 1996.
- Dijk, José van: *Zmediatyzowane wspomnienia w epoce cyfrowej*, tłum. Michał Szota, „Kultura Popularna” 2010, nr 1.
- Dinkla, Soke: *From the Crisis of Storytelling to New Narration As a Mental Potentiality*, [http://www.mediaartnet.org/themes/overview\\_of\\_media\\_art/narration/](http://www.mediaartnet.org/themes/overview_of_media_art/narration/).
- Domnitch, Evelina, Dmitry Gelfand: «*Camera Lucida*»: *A Three-Dimensional Sonochemical Observatory*, „Leonardo” 2004, vol. 37, nr 5.
- Domnitch, Evelina, Dmitry Gelfand: *Special Interview*, <http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/2007/report/symposia/intv02.php>.
- D’Orazio, Francesco: *An Ob-scene Performance*, [http://empac.rpi.edu/graphics/events/2006/feed/FEED\\_Nim-engl.pdf](http://empac.rpi.edu/graphics/events/2006/feed/FEED_Nim-engl.pdf).
- Driver, Dustin: *Brian Eno: Let There Be Light*, <http://www.apple.com/pro/profiles/eno>.
- Druckrey, Timothy: *Chaos Pilots/Event-Horizons*, w: *Granular Synthesis/Gelatin*, Elizabeth Schweeger (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2001.
- Eigenwelt der apparatuswelt. Pioneers of Electronic Art*, David Dunn (ed.), Francisco Carolinum, Linz 1992.
- Eigler, Donald, *From the Bottom Up: Buildings Things With Atoms*, w: *Nanotechnology*, Gregory Timp (ed.), Springer Verlag, Vienna – New York 1999.
- Elsenaar, Arthur: *The Programming of Art*, w: *The Art of Programing. Sonic Acts 2001 Conference Book*, Frans Evers, Lucas van der Velden, Jan Peter van der Wenden (ed.), Sonic Acts Press, Amsterdam 2002.
- Eno, Brian: *Pro Session: The Studio as Compositional Tool*, „Down Beat” 1983, nr 7, 8. Polskie tłumaczenie fragmentów tego artykułu: *Studio jako narzędzie kompozytorskie*, w: *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, Christoph Cox, Daniel Warner (ed.), tłum. Maria Matuszkiewicz, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2010.
- Eno, Brian: *A Year With Swollen Appendices: Brian Eno’s Diary*, Faber & Faber, New York 1996.
- Eno, Brian: *14 Video Paintings*, All Saints Records, New York – London 2005.
- Eno, Brian: *My Light Years*, w: tegoż: *77 Million Paintings by Brian Eno*, All Saints Records, New York, London 2006.
- Eno, Brian: *Bells and Their History*, w: *Sound Unbound. Sampling Digital Music and Culture*, MIT Press, Cambridge MA, London 2008.

- Eno, Brian: *Generative Music*, Paul D. Miller aka DJ Spooky that Subliminal Kid (ed.), <http://www.inmotionmagazine.com/eno1.html>.
- Eno, Brian: *The Big Here and Long Now*, <http://longnow.org/essays/big-and-long-now>.
- Enzensberger, Hans Magnus: *Medium zerowe, czyli dlaczego wszelkie skargi na telewizję są bezprzedmiotowe*, tłum. Krystyna Krzemieniowa, „Kino” 1996, nr 7-8.
- Fargier, Jean-Paul: *Anioł obrazu cyfrowego. Czy Mallarmé wymyślił wideo?* tłum. Iwona Ostaszewska, w: *Pejzaże audiowizualne. Telewizja. Wideo. Komputer*, Andrzej Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 1997.
- Ferry, Helen: *Daniel Lee*, w: *Hybrid. Living in Paradox*, Gerfried Stocker, Christine Schöpf (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit 2005.
- Flaccus, Quintus Horatius: *List do Pizonów*, w: *Rzymska krytyka i teoria literatury. Wybór*, Stanisław Stabryła (opr.), tłum. Tadeusz Sinko, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk–Łódź 1983.
- Flusser, Vilém: *Ku uniwersum obrazów technicznych*, tłum. Andrzej Gwóźdź, w: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Andrzej Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 1994.
- Flusser, Vilém: *Ku filozofii fotografii*, tłum. Jacek Maniecki, wstęp i red. naukowa Piotr Zawojski, Folia Academiae, Katowice 2004.
- Foucault, Michel: *To nie jest fajka*, tłum. Tadeusz Komendant, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 1996.
- Forget Baudrillard?*, Chris Rojek, Bryan S. Turner (ed.), Routledge, London – New York 1993.
- Friedberg, Anne: *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London 1994.
- Friedberg, Anne: *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, tłum. Agnieszka Rejniak-Majewska, Michał Pabiś-Orzeszyna, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.
- Friedlander, Paul: *What is Visual Music?*, <http://www.paulfriedlander.com/text/visualmusic.html>.
- Fromm, Erich: *Zapomniany język. Wstęp do rozumienia snów, baśni i mitów*, przeł. Józef Marzęcki, wstęp Krzysztof Teodor Toeplitz, PIW, Warszawa 1972.
- Gani, Laxman: *Studio (Un)truth. Photographer Pedro Meyer Journeys to Film's End*, <http://www.austinchronicle.com/screens/1995-11-24/530159>.
- Geiger, John: *Chapel of Extreme Experience. A Short History of Stroboscopic Light and the Dream Machine*, Soft Skull Press, New York 2003.
- Gelernter, David: *Mechaniczne piękno. Kryterium estetyczne w estetyce*, tłum. Alek Radomski, W.A.B., Warszawa 1999.

- Giannetti, Claudia: *Cybernetic Aesthetics and Communication*, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics\\_of\\_the\\_digital/cybernetic\\_aesthetics](http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics_of_the_digital/cybernetic_aesthetics).
- Gibbs, Tony: *The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design*, An AVA Book, Lausanne 2007.
- Godwin, Joscelyn: *Music and the Occult: French Musical Philosophies 1750-1950*, University of Rochester Press, New York 1995.
- Goodman, Cynthia: *Digital Visions. Computers and Art*, Harry N. Abrams, Inc., Publishers, Everson Museum of Art, New York, Syracuse 1987.
- Grau, Oliver: *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge MA – London 2003.
- Green, Jonathan: *Pedro Meyer's Special Theory of Relativity: Truths & Fictions*, [www.pedromeyer.com/galleries/truths/state.html](http://www.pedromeyer.com/galleries/truths/state.html).
- Green, Jonathan: *The Art of Storytelling: Pedro Meyer's »I Photograph to Remember«*, <http://www.pedromeyer.com/galleries/i-photograph/state.html>.
- Greenfield, Gary R.: *On the Origins of the Term »Computational Aesthetics«*: [http://acm.cs.northwestern.edu/old\\_www/CompAesthetics/ca\\_origins/ca\\_origins.pdf](http://acm.cs.northwestern.edu/old_www/CompAesthetics/ca_origins/ca_origins.pdf).
- Groys, Boris: *On the Aesthetics of Video Installations*, w: *Stan Douglas: Le Detroit*, Peter Pakesch (ed.), Kunsthalle Basel, Basel 2001.
- Groys, Boris: *Art Power*, MIT Press, Cambridge MA – London 2008.
- Gwóźdź, Andrzej: *Skąd się (nie) wzięło kino, czyli parahistorie obrazu w ruchu*, w: *Historia kina. Tom I. Kino nieme*, Tadeusz Lubelski, Iwona Sowińska, Rafał Syska (red.), Universitas, Kraków 2009.
- Gwóźdź, Andrzej: *Obok kanonu. Tropami kina niemieckiego*, ATUT, Wrocław 2011.
- Haladyn, Julian: *Baudrillard's Photography: A Hyperreal Disappearance Into The Object?* [http://www.ubishops.ca/BaudrillardStudies/vol3\\_2/haladyn.htm](http://www.ubishops.ca/BaudrillardStudies/vol3_2/haladyn.htm).
- Hansen, Mark B. N.: *Framing the Digital Image: Jeffrey Shaw and the Embodied Aesthetics of New Media*, w: tenże: *New Philosophy for New Media*, MIT Press, Cambridge MA – London 2003.
- Harris, Craig: *Visualizing Music & Sound — An Annotated Bibliography*, „Leonardo Electronic Almanac” 1994, vol. 2, nr 9.
- Hart, Claudia: *Kurt Hentschläger. Feed*, w: *Goodbye Privacy*, Gerfried Stocker, Christine Schöpf (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2007.
- Haworth-Booth, Mark: *Photography and Sound*, <http://zonezero.com/editorial/octubre07/october07.html>.
- Hellerman, William, Don Goddard: *Catalogue for »Sound/Art« at The Sculpture Center*, New York 1983.

- Helman, Alicja, Andrzej Pitrus: *Podstawy wiedzy o filmie*, Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2008.
- Hentschläger, Kurt: *Karma*, w: *Timeshift — The World in Twenty-Five Years*, Gerfried Stocker, Christine Schöpf (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2004.
- Hentschläger, Kurt: *«Feed»: Introduction by the artist*, [http://www.elektromontreal.ca/2011/files/FEED\\_artist-to-audience.V3.pdf](http://www.elektromontreal.ca/2011/files/FEED_artist-to-audience.V3.pdf).
- Hentschläger, Kurt: *Interview with Barton McLean on «Feed»*, „Seamus Journal: The Journal of the Society for Electro-Acoustic Music in the United States” b. d., [http://www.hentschlagler.info/portfolio/feed/pdf/SEAMUS\\_Journal\\_In](http://www.hentschlagler.info/portfolio/feed/pdf/SEAMUS_Journal_In%20interview.pdf) interview.pdf.
- Historia ma ciąg dalszy i koniec*. Z Jeanem Baudrillardem rozmawia Ewa Izabela Nowak, „ARTEon. Magazyn o sztuce” 2002, nr 11.
- Holschbach, Suzanne: *Continuities and Differences Between Photographic and Post-Photographic Mediality*, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo\\_byte/photographic\\_post-photographic](http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/photographic_post-photographic).
- Hottois, Gilbert: *La technoscience: entre technophobie et technophilie*, w: *Qu'est-ce que la vie?*, Yves Michaud (ed.), Odile Jacob, Paris 2000.
- Huhtamo, Erkki: *The Sky is (not) the Limit: Envisioning the Ultimate Public Media Display*, „Journal of Visual Culture” 2009, vol. 8, nr 3.
- Hüsch, Anette: *Artistic Conceptions at the Crossing from Analog to Digital Photography*, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo\\_byte/artistic%20concept](http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/artistic%20concept).
- Ihmels, Tjark, Julia Riedel: *The Methodology of Generative Art*, <http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/generative-art/>.
- Interact or Die!*, Joke Brouwer, Arjen Mulder (ed.), V2\_Publishing/NAI Publishers, Rotterdam 2007.
- Ivanova, Nevena: *Science Museum or Gate to Expanded Perceptions: Conversation with Kurt Hentschläger*, „Media-N. Journal of the New Media Caucus” 2008, vol. 4, nr 1.
- Jackson, Timothy Allen: *Towards a New Media Aesthetic*, w: David Trend (ed.), *Reading Digital Culture*, Blackwell Publishing, Oxford 2001.
- Jeff Wall*, Thierry de Duve, Boris Groys, Arielle Pélenec (ed.), Phaidon Press, London 1996.
- Kellner, Douglas: *Baudrillard: A New McLuhan?* <http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/kellner.html>.
- Kinder, Marsha: *Designing a Database Cinema*, w: *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, Jeffrey Shaw, Peter Weibel (ed.), ZKM, MIT Press, Karlsruhe – Cambridge MA – London 2003.
- Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, Gwóźdź, Andrzej (red.), Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.

- Kittler, Friedrich A.: *Discourse. Networks. 1800/1900*, Stanford University Press, Stanford 1990.
- Klein, Norman M.: *The Vatican to Vegas. A History of Special Effects*, The New Press, New York – London 2004.
- Kluszczyński, Ryszard W.: *Teoretyczne zagadnienia filmu strukturalnego*, w: *Dzieło filmowe. Zagadnienia interpretacji*, Jan Trzynadłowski (red.), Studia Filmoznawcze, t. VIII, Uniwersytet Wrocławski, Wrocław 1987.
- Kluszczyński, Ryszard W.: *Film. Wideo. Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999.
- Kroker, Arthur, Michael A. Weinstein: *Data Trash. The Theory of the Virtual Class*, New World Perspectives, Montreal 1994.
- Kurcewicz, Greg: *On the Resurgence of Interest in Visual Music*, w: *The Anthology of Computer Art. Sonic Acts XI*, Arie Altena, Lucas van der Velden (ed.), Sonic Acts Press, Amsterdam 2006.
- Lacan, Jacques: *What is a Picture?*, w: *The Visual Culture Reader*, Nicholas Mirzoeff (ed.), Routledge, London – New York 2002.
- LaBelle, Brandon: *Background Noise. Perspectives on Sound Art*, Continuum, New York – London 2006.
- LaBelle, Brandon: *Short Circuit: Sound Art and The Museum*, <http://www.sonic.mdx.ac.uk/research/brandon.html>.
- Langheinrich, Ulf: *Granular Synthesis*, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/image-sound\\_relations/emotion\\_machine](http://www.medienkunstnetz.de/themes/image-sound_relations/emotion_machine).
- Lee, Daniel: *Origin, w: Hybrid. Living in Paradox*, Gerfried Stocker, Christine Schöpf (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit 2005.
- Le Grice, Malcom: *Experimental Cinema in the Digital Age*, BFI Publishing, London 2001.
- Levinson, Paul: *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, tłum. Hanna Jankowska, MUZA SA, Warszawa 1999.
- Libera, Michał: *Studio nagrań — techniki uprzestrzenniania dźwięku, w: Nowa audiowizualność — nowy paradygmat kultury?*, Eugeniusz Wilk, Iwona Kolasińska-Pasterczyk (red.), Wydawnictwo UJ, Kraków 2008.
- Light Art from Artificial Light. Light as a Medium in the Art of the 20<sup>th</sup> and 21<sup>st</sup> Centuries*, Peter Weibel, Gregor Jansen (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2006.
- Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Kain Grant, Kieran Kelly: *Nowe media. Wprowadzenie*, tłum. Marta Lorek, Agata Sadza, Katarzyna Sawicka, Wydawnictwo UJ, Kraków 2009.
- Lotringer, Sylvère: *Jean Baudrillard: Asymmetrical Philosopher*, [http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/obituaries\\_slotringer-pf.html](http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/obituaries_slotringer-pf.html).

- Lunenfeld, Peter: *Art Post-History: Digital Photography & Electronic Semiotics*, w: *Photography after Photography. Memory and Representation in the Digital Age*, Hubertus von Amelunxen, Stefan Iglhaut, Florian Rötzer (ed.), G+B Arts, München 1996.
- Lunenfeld, Peter: *Digital Photography: The Dubitative Image*, w: tenże: *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures*, MIT Press, Cambridge MA – London 2000.
- Majewski, Lech J.: *Mieszkanie*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1981.
- Majewski, Lech: *Asa Nisi Masa. Magia w «8 1/2» Felliniego*, Videograf, Katowice 1994.
- Majewski, Lech: *Metafizyka. Powieść*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2002.
- Majewski, Lech: *Hipnotyzer*, Rebis, Poznań 2003.
- Majewski, Lech: *Anamnesis. Zapomniany język*, Galeria Starmach, Kraków 2007.
- Makela, Mia: *Live Cinema: Language and Elements*, [http://www.solu.org/LIVE\\_CINEMA.pdf](http://www.solu.org/LIVE_CINEMA.pdf).
- Malina, Frank J.: *Electric Light As a Medium in The Visual Fine Arts: A Memoir*, „Leonardo” 1975, vol. 8, nr 2.
- Mallarmé, Stéphane: *Wybór poezji*, Adam Ważyk (red.), PIW, Warszawa 1980.
- Manovich, Lev: *Soft Cinema*, ZKM, Karlsruhe 2003.
- Manovich, Lev: *Kim jest autor?*, tłum. Mirosław Filiciak, „Kultura Popularna” 2003, nr 1.
- Manovich, Lev, Kratky, Andreas: *Soft Cinema. Navigating the Database*, MIT Press, Cambridge MA 2005.
- Manovich, Lev: *The Engineering of Vision from Constructivism to Computers*, <http://www.manovich.net>.
- Manovich, Lev: *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Manovich, Lev: *Generation Flash*, w: *New Media. Old Media. A History and Theory Reader*, Wendy Hui Kyong Chun, Thomas Keenan (ed.), Routledge, London – New York 2006.
- Manovich, Lev: *Data Beautiful*, [http://www.manovich.net/Data\\_beautiful.html](http://www.manovich.net/Data_beautiful.html).
- Manovich, Lev: *Interaction as an Aesthetic Event*, [http://www.receiver.vodafone.com/17/articles/pdf/17\\_09pdf](http://www.receiver.vodafone.com/17/articles/pdf/17_09pdf).
- Manovich, Lev: *10 Key Texts on New Media Art. 1970-2000*, <http://www.manovich.net/digitalsalon.htm>.
- Manovich, Lev: *The Paradoxes of Digital Photography*, [http://www.manovich.net/TEXT/digital\\_photo.html](http://www.manovich.net/TEXT/digital_photo.html) (dostęp 23.07.2010).



- Manovich, Lev: *Remixability*, [http://www.manovich.net/DOCS/Remix\\_modular.doc](http://www.manovich.net/DOCS/Remix_modular.doc).
- Manovich, Lev: *Understanding Meta-Media*, <http://www.theory.net/articles.aspx?id=493>.
- Manovich, Lev: *On Totalitarian Interactivity. (Notes from the Enemy of the People)*, <http://www.manovich.net/TEXT/totalitarian.html>.
- Marin, Louis: *O przedstawieniu*, tłum. zbiorowe, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2011.
- Martin, Jeff: *Voyager Company CD-ROMs: Production History and Preservation Challenges of Commercial Interactive Media*, [http://www.eai.org/resourceguide/preservation/computer/pdf-docs/voyager\\_casestudy.pdf](http://www.eai.org/resourceguide/preservation/computer/pdf-docs/voyager_casestudy.pdf).
- Martin, Sylvia, Uta Grosenick: *Video Art*, Taschen, Köln, London – Los Angeles – Madrid – Tokyo 2006.
- Maturana, Humberto: *Biology of Language: The Epistemology of Reality*, w: *Psychology and Biology of Language and Thought: Essays in Honor of Eric Lenneberg*, George A. Miller, Elizabeth Lenneberg (ed.), Academic Press, New York 1978.
- McCarvel, Roderick T.: *You Won't Believe Your Eyes: Digital Photography as Legal Evidence*, <http://www.seanet.com/~rod/digiphot.html>.
- McGinity, Matt, Jeffrey Shaw, Volker Kuchelmeister, Ardrian Hardjono, Dennis Del Favero: *AVIE: A Versatile Multi-User Stereo 360° Interactive VR Theatre*, [http://www.icinema.unsw.edu.au/pdf/AVIE\\_Paper.pdf](http://www.icinema.unsw.edu.au/pdf/AVIE_Paper.pdf).
- McMahon, Orlene Denice: *An Analysis of the Soundtrack in the Work of Malcolm Le Grice*, <http://www.studycollection.co.uk/soundtracts.html>.
- Menser, Michael, Stanley Aronowitz: *On Cultural Studies, Science, and Technology*, w: *Technoscience and Cyberculture*, Stanley Aronowitz, Barbara Martinson, Michael Menser, Jennifer Rich (ed.), Routledge, New York – London 1996.
- Meyer, Pedro: *Truths and Fictions: A Journey of Documentary Photography to Digital*, Aperture, New York 1995.
- Meyer, Pedro: *Prawda i rzeczywistość w fotografii*, tłum. Jacek Mikołajczyk, Helion, Gliwice 2006.
- Meyer, Pedro: *Behind the Curtain and the List of Gratuities*, w: tenże, *Heresies*, Fundación Pedro Meyer, Lunweg Editores, Barcelona – Madrid – México 2008.
- Meyer, Pedro: *Traditional Photography vs. Digital Photography*, <http://www.zonezero.com/editorial/marzo01/march.html>.
- Meyer, Pedro: ... *Some Background Thoughts*, <http://www.pedromeyer.com/galleries/i-photograph/work.html>.
- Michałowska, Marianna: *Obraz utajony. Szkice o fotografii i pamięci*, Galeria f5 & Księgarnia Fotograficzna, Kraków 2007.

- Miller Paul D. aka DJ Spooky That Subliminal Kid: *Rhythm Science*, Media-work, MIT Press, Cambridge MA – London 2004.
- Mirzoeff, Nicholas: *Introduction to Visual Culture*, Routledge, London – New York 1999.
- Mitchell, William J.: *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, MIT Press, Cambridge MA – London 1992.
- Mitchell, W. J. T.: *Iconology. Image, Text, Ideology*, The University of Chicago Press, Chicago–London 1986.
- Mitchell, W. J. T.: *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, The University of Chicago Press, Chicago–London 1995.
- Mitchell, W. J. T.: *The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction*, w: tenże, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, The University of Chicago Press, Chicago–London 2005.
- Mitchell, W. J. T.: *Showing Seeing. A Critique of Visual Studies*, w: tenże, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, The University of Chicago Press, Chicago–London 2005.
- Moritz, William: *Toward an Aesthetics of Visual Music*, „ASIFA Canada Bulletin” 1996, vol. 14, nr 3.
- Moritz, William: *The Dream of Color Music, And Machines That Made it Possible*, „Animation World Magazine” 1997, nr 4.
- Mulder, Arjen: *From Image to Interaction. Meaning and Agency in the Arts*, V2 Publishing, NAi Publishers, Rotterdam 2010.
- Nakashima, Hideyuki: *Methodology and A Discipline for Synthetic Research. What is Synthesiology?*, „Synteshiology. English Edition” 2009, vol. 1, nr 4.
- Nash, Mark: *Art and Cinema: Some Critical Reflections*, w: *Art and the Moving Image*, Tanya Leighton (ed.), Tate Publishing, London 2008.
- Nechvatal, Joseph: *Origins of Virtualism: An Interview with Frank Popper Conducted by Joseph Nechvatal*, „Art Journal” 2004, nr 1.
- New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*, Martin Riesler, Andrea Zapp (ed.), BFI Publishing, London 2002.
- Obrazy jak malowane*, Jarosław Lubiak (red.), Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała 2006.
- Oettermann, Stephan: *Panorama. History of Mass Medium*, Zone Books, New York 1997.
- Panofsky, Erwin: *Perspektywa jako «forma symboliczna»*, tłum., wstęp i red. naukowa Grażyna Jurkowlaniec, Wydawnictwo UW, Warszawa 2008.
- Peters, Kathrin: *Instant Images: The Recording, Distribution and Consumption of Reality Predestined by Digital Photography*, [http://www.medienkunst-netz.de/themes/photo\\_byte/instant\\_images](http://www.medienkunst-netz.de/themes/photo_byte/instant_images).

- Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, Andrzej Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 2010.
- Popper, Frank: *Technoscience Art: The Next Step*, „Leonardo” 1987, vol. 20, nr 4.
- Pöppel, Ernst: *Granice świadomości. O rzeczywistości i doznawaniu świata*, tłum. Anna Danuta Tauszyńska, PIW, Warszawa 1989.
- Pöppel, Ernst, Anna Lydia Edingshaus: *Mózg — tajemniczy kosmos*, tłum. Maria Skalska, PIW, Warszawa 2005.
- Poschardt, Ulf: *DJ Culture*, Quartet Books, London 1998.
- Potocka, Maria Anna: *Fotografia. Ewolucja medium sztuki*, Aletheia, Warszawa 2010.
- Punt, Michael: «Well, Who You Gonna Believe, Me or Your Own Eyes?»: *A Problem of Digital Photography*, „The Velvet Light Trap” 1995, nr 36.
- Punt, Michael: *Nowa technologia, stare problemy*, tłum. Edyta Stawowczyk, przekład przejrzał Piotr Zawojski, „Opcje” 1999, nr 4.
- Rajkowski, Mirosław: *Brian Eno na Biennale Muzycznym w Wenecji*, „Format. Pismo Artystyczne” 2006, nr 4 (51).
- Ramachandran, Vilayanur S.: *A Brief Tour of Human Consciousness*, Pi Press, New York 2004.
- Rancière, Jacques: *Estetyka jako polityka*, wstęp Artur Żmijewski, i posłowie Slavoj Žižek, tłum. Julian Kutyła i Paweł Mościcki, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2007.
- Reeder, Roberta, Claas Cordes: *Light Music in the Soviet Union*, w: *Eigenwelt der apparatuswelt. Pioneers of Electronic Art*, David Dunn (ed.), Francisco Carolinum, Linz 1992.
- Reichardt, Jasia: *Op-art*, w: *Kierunki i tendencje sztuki nowoczesnej*, Tony Richardson, Nikos Stangos (ed.), tłum. Halina Andrzejewska, WAiF, Warszawa 1980.
- Reichle, Ingeborg: *The Art of DNA*, w: *Image-Problem? Medienkunst und Performance im Kontexte der Bilddiskussion*, Dawn Leach, Slavko Kacunko (ed.), Logos Verlag, Berlin 2007.
- Reichle, Ingeborg: *Art in the Age of Technoscience: Genetic Engineering, Robotics, and Artificial Life in Contemporary Art*, Springer Verlag, Vienna – New York 2009.
- Reinfurt, David: *Screen.saver*, <http://www.artlies.org/article.php?id=1502&issue=55&s=0>.
- Rekvel, Joost: *Sonic Light 2003, Composing Light, Articulating Space*, w: *The Art of Programing. Sonic Acts 2001 Conference Book*, Frans Evers, Lucas van der Velden, Jan Peter van der Wenden (ed.), Sonic Acts Press, Amsterdam 2002.

- Renaud, Alain: *Obraz cyfrowy albo technologiczna katastrofa obrazów*, tłum. Barbara Kita i Edyta Stawowczyk, w: *Pejzaże audiowizualne. Telewizja. Wideo. Komputer*, Andrzej Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 1997.
- Rheingold, Howard: *Smart Mobs. The Next Social Revolution*, Basic Books, New York 2003.
- Richard, Birgit: *Immersion in the Resonance Chamber, and Blinding. On the Craving of Images in the Work of Granular Synthesis*, w: *Granular Synthesis: Immersive Works*, DVD, ZKM, Karlsruhe 2004.
- Richards, Russell: *Generative Art: Music Generation, Digital Art Production and «Nebula»*, „Nebula: A Journal of Multidisciplinary Scholarship” 2005, nr 1.3.
- Rodowick, David Norman: *The Virtual Life of Film*, Harvard University Press, Cambridge MA – London 2007.
- Romao, Tico: *Soft Cinema: Navigating the Database*, <http://rccs.usfca.edu/bookinfo.asp?ReviewID=441&BookID=352>.
- Rush, Michael: *New Media in Late 20th-Century Art*, Thames & Hudson, London 2001.
- Rybczyński, Zbigniew: *Traktat o obrazie*, Art Stations Foundation, Poznań 2009.
- Sartre, Jean Paul: *Czym jest literatura*, w: tenże, *Czym jest literatura? Wybór szkiców historyczno-literackich*, wybór Anna Tatarkiewicz, tłum. Janusz Lalewicz, PIW, Warszawa 1968.
- Sartre, Jean Paul: *Wyobrażenie. Fenomenologiczna psychologia wyobraźni*, tłum. Paweł Beylin, PWN, Warszawa 1970.
- Scaravaggi, Silvia: *Actuating Consciousness of Cybernetic Future*, <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=777>.
- Schacher, Jan: *Live Audiovisual Performance as a Cinematic Practice*, w: *The Cinematic Experience. Sonic Acts XII*, Boris Debackere, Arie Altena (ed.), Sonic Acts Press, Amsterdam 2008.
- Schröter, Jens: *Archive – Post/photographic*, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo\\_byte/archive\\_post\\_photographic](http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/archive_post_photographic).
- Shaw, Jeffrey: *Movies after Film — The Digitally Expanded Cinema*, w: *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*, Martin Riesler, Andrea Zapp (ed.), BFI Publishing, London 2002.
- Shaw, Jeffrey: *Preface*, w: *Granular Synthesis: Immersive Works*, DVD, ZKM, Karlsruhe 2004.
- Sherman, Tom: *The Development and Applications of a Perpetual Moment Machine. Granular Synthesis: The Story So Far...*, w: *Granular Synthesis. Noise-Gate – M6*, Peter Noever (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 1998.

- Schirra, Jörg R. J., Klaus Sachs-Hombach: *To Show and to Say: Comparing the Uses of Pictures and Language*, „Studies in Communications Science” 2007, nr 7/2.
- Sidey Myoo: *Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym*, „Kwartalnik Filmowy” 2008, nr 62-63.
- Smith, Keir: *Rewarding the Viuser: A Human-Televisual Data Interface Application*, [http://www.icinema.unsw.edu.au/assets/163/rewarding\\_viuser.pdf](http://www.icinema.unsw.edu.au/assets/163/rewarding_viuser.pdf).
- Sokal, Alan, Jean Bricmont: *Modne bzdury. O nadużywaniu pojęć z zakresu nauk ścisłych przez postmodernistycznych intelektualistów*, tłum. Piotr Amsterdamski, Prószyński i S-ka, Warszawa 2004.
- Soulages, François: *Estetyka fotografii. Strata i zysk*, tłum. Beata Mytych-Forajter i Waław Forajter, Universitas, Kraków 2007.
- Stelmah, Ilka: *Ruchome – nieruchome*, „Biuletyn Fotograficzny Świat Obrazu” 2009, nr 3.
- Stoichita, Victor: *Ustanowienie obrazu. Metamalarstwo u progu ery nowoczesnej*, tłum. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2011.
- Tamm, Eric: *Brian Eno. His Music and the Vertical Color of Sound*, Da Capo Press, Cambridge MA 1995.
- Tes, Agnieszka: *Co kryje się za chłodem abstrakcji? Szkic o muzycznych inspiracjach Pieta Mondriana*, „Glissando” 2007, nr 10-11.
- Thibaut, Claude: *Jean Baudrillard on the New Technologies: An Interview with Claude Thibaut*, <http://www.egs.edu/faculty/ baudrillard/ baudrillard-baudrillard-on-the-new-technologies.html>.
- Toumey, Chris: *Truth and Beauty at the Nanoscale*, „Leonardo” 2009, vol. 42, nr 2.
- Trzecia kultura. Nauka u progu trzeciego tysiąclecia*, John Brockman (ed.), tłum. zbiorowe, CIS, Warszawa 1996.
- Vanderbeken, Rob: *The Immersive Experience: Aspects and Challenges, w: The Cinematic Experience. Sonic Acts XII*, Boris Debackere, Arie Altena (ed.), Sonic Acts Press, Amsterdam 2008.
- Vattimo, Gianni: *Koniec nowoczesności*, tłum. Monika Surma-Gawłowska, Universitas, Kraków 2006.
- Virilio, Paul: *The Aesthetics of Disappearance*, Semiotext(e), New York 1991.
- Virilio, Paul: *Maszyna widzenie*, tłum. Barbara Kita, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, Andrzej Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 2011, ss. 39–62.
- Virilio, Paul: *The Art of the Motor*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 1995.
- Visual Culture*, Routledge, Chris Jenks (ed.), London – New York 2003.

- The Visual Culture Reader*, Nicholas Mirzoeff (ed.), Routledge, London – New York 2002.
- Wagner, S. R.: *Sonovision: A Visual Display of Sound*, „Leonardo” 1970, vol. 3, nr 4.
- Weibel, Peter: *The Post-Gutenberg Book. The CD-ROM Between Index and Narration*, w: *artintact 3. Artists' Interactive CD-ROM Magazine*, Jeffrey Shaw, Astrid Sommer (ed.), Cantz Verlag, Ostfildern 1996.
- Weibel, Peter: *Post-Gutenberg Narrations*, w: *(dis)Locations*, Astrid Sommer (ed.), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2001.
- Weibel, Peter: *Narrated Theory: Multiple Projection and Multiple Narration (Past and Future)*, w: *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*, Martin Riesler, Andrea Zapp (ed.), BFI Publishing, London 2002.
- Weibel, Peter: *It is Forbidden Not to Touch: Some Remarks on the (Forgotten Parts of the) History of Interactivity and Virtuality*, w: *MediaArtHistories*, Oliver Grau (ed.), MIT Press, Cambridge MA – London 2007.
- Welsch, Wolfgang: *Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki*, tłum. Katarzyna Guzczalska, red. naukowa Krystyna Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2005.
- Wiesing, Lambert: *Widzialność obrazu. Historia i perspektywa estetyki formalnej*, tłum. Krystyna Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2008.
- Wilfred, Thomas: *Light and the Artist*, „The Journal of Aesthetics & Art Criticism” 1947, vol. 5, nr 4.
- Williams, Charles: *Historical Photographs and Multimedia Storytelling*, <http://homepage.mac.com/williamszone/dostal/research/historical.html>.
- Williams, Raymond: *Television. Technology and Cultural Form*, Routledge, London – New York 2003.
- Wilkoszewska, Krystyna: *Wariacje na postmodernizm*, Universitas, Kraków 1997.
- Wishart, Trevor: *On Sonic Art*, Harwood Academic Publisher, Amsterdam 1996.
- Witkowski, Rafał: *Wywiad dla portalu interkultura.pl* [Z Lechem Majewskim], <http://www.lechmajewski.art.pl/wywiady.php?id=42>.
- Wittgenstein, Ludwig: *Tractatus logico-philosophicus*, tłum. i wstępem opatrzył Bogusław Wolniewicz, PWN, Warszawa 1970.
- Yoshikawa, Hiroyuki: *Syntesiology as Sustainability Science*, „Sustainability Science” 2008, vol. 3, nr 2.
- Youngblood, Gene: *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., Inc., New York 1970.
- Zawojski, Piotr: *Elektroniczne obrazowości. Między sztuką a technologią*, Wydawnictwo Szumacher, Kielce 2000.

- Zawojski, Piotr: *Nomada ze stałym adresem – Lech Majewski*, „Postscriptum” 2003, nr 1-2.
- Zawojski, Piotr: *Wizje podwojone. Sztuka wideo dziś*, „Opcje” 2004, nr 3.
- Zawojski, Piotr: *Człowiek i aparat. Vilém Flussera filozofia fotografii*, w: Vilém Flusser, *Ku filozofii fotografii*, tłum. Jacek Maniecki, wstęp i red. naukowa Piotr Zawojski, Folia Academiae, Katowice 2004.
- Zawojski, Piotr: *Wewnątrz obrazów. Immersja zamiast iluzji?*, w: *Przestrzeń sztuki: obrazy – słowa – komentarze*, Maria Popczyk (red.), Folia Academiae, Katowice 2005.
- Zawojski, Piotr: *Wszystko, co chcielibyście wiedzieć o nowych mediach*, „Kultura Współczesna” 2006, nr 4.
- Zawojski, Piotr: *Ciało jako interfejs. O kilku (nie)przypadkowych sytuacjach, w których staje się (współ)twórcą*, w: *Media. Ciało. Pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, Andrzej Gwóźdź, Agnieszka Nieracka-Ćwikiel (red.), Instytut im. Adama Mickiewicza, Warszawa 2006.
- Zawojski, Piotr: *Wielkie filmy przełomu wieków. Subiektywny przewodnik*, Rabid, Kraków 2007.
- Zawojski, Piotr: *Glosa do «Traktatu o obrazie» Zbigniewa Rybczyńskiego*, w: Zbigniew Rybczyński, *Traktat o obrazie*, Art Stations Foundation, Poznań 2009.
- Zawojski, Piotr: *Vilém Flusser. Aparat jako filozoficzne wyzwanie*, „Biuletyn Fotograficzny Świat Obrazu” 2009, nr 3.
- Zawojski, Piotr: *Nowy ikoniczny zwrot. Od obrazów do bioobrazów*, w: *Materia sztuki*, Michał Ostrowicki (red.), Universitas, Kraków 2010.
- Zawojski, Piotr: *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.
- Zawojski, Piotr: *Stąd do świata (i z powrotem). O drodze artystycznej Lecha Majewskiego*, „Opcje” 2011, nr 3.
- Zawojski, Piotr: *Transmedialna podróż przez świat sztuki Lecha Majewskiego*, w: *Miasto w filmie. Film w mieście. Katalog II Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Regiofun*, Agnieszka Skrzelowska (red.), Instytucja Filmowa „Silesia-Film”, Katowice 2011.
- Zielinski, Siegfried: *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie pośredniczonego słuchania i widzenia*, tłum. Krystyna Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.

## Indeks osób i postaci

- Aarseth Espen 144  
Abe Shua 270  
Acconci Vito 248  
Adams John 254  
Akdağ Alkim Almila 234  
Alberro Alexander 21  
Alberti Leone Battista 7, 23  
Alicino Christine 256  
Alpers Svetlana 22–24  
Altena Arie 197, 203, 269  
Amacher Maryanne 250  
Amelunxen, Hubertus von 74  
Amsterdamski Piotr 56, 271  
Anderson Laurie 102, 254  
Anderson Steven 168  
Andrzejewska Halina 193  
Angell Callie 158  
Anger Kenneth 197  
Anker Suzanne 231  
Arendse Jacqueline 85  
Armes Roy 157  
Arystoteles 122  
Ascott Roy 145  
Avedon Richard 66
- Bach Joahann Sebastian 241  
Bachelard Gaston 136  
Bachtin Michaił 214  
Bacon Francis 139  
Baetens Jan 167  
Balázs Béla 29  
Barker Robert 215
- Barney Matthew 136  
Barthes Roland 38, 43, 49, 84, 94  
Basquiat Jean-Michel 119, 137–138  
Baudrillard Jean 13, 37–64, 72, 186, 194  
Baudry Jean-Louis 148  
Bazin André 80  
Beck Stephen 270  
Beethoven Ludwig van 102, 270  
Bellini Giovanni 139  
Belting Hans IX, 32  
Benjamin Walter 231  
Bennett Jill 219  
Bense Max 277  
Berkeley George 31–32  
Bernini Giovanni Lorenzo 286  
Beuys Joseph 262  
Beylin Paweł 31  
Binning Gerd 224  
Birkoff David 277  
Black Ilze 176  
Bławatski Jelena 241  
Bodzińska Jadwiga 22  
Boissier Jean-Louis 104  
Bolter Jay David 103, 107, 173, 177  
Borges Jorge Luis 85  
Bosch Hieronim 122, 139  
Bowditch Nathaniel 186  
Bowen Robert 86  
Bowie David 254  
Boyd Frank 103  
Brand Stewart 271, 273



- Brauchitsch Boris Von 71  
 Braunstein Maria 163  
 Bricmont Jean 56  
 Brockman John 270–271  
 Brouwer Joke 4, 186  
 Brown Nathan 224  
 Brown Neil 206–207, 209, 217, 219  
 Brown Paul 277  
 Bruegel Pieter 19–20  
 Bryars Gavin 254  
 Bryl Mariusz 32  
 Brzezicka Barbara 24  
 Budd Harold 258  
 Buñuel Luis 163  
 Burroughs William S. 197  
 Byrne David 86, 254, 258  
  
 Cage John 254  
 Cale John 254  
 Calle Sophie 43–44  
 Campen Cretien van 242  
 Capa Robert 53  
 Cardew Cornelius 252  
 Carolinum Francisco 269–270  
 Carroll Noël 16–18  
 Cartier-Bresson Henri 53, 55, 65, 75, 98  
 Castel Louis–Bertrand 240–241, 268, 270  
 Castellanos Alejandro 95, 99, 112  
 Cavalcanti Alberto 170  
 Char René 116  
 Chartier Richard 245  
 Chavannes Pierre Puvis de 139  
 Chirico, Giorgio de 139  
 Chołowiecki Marek 250  
 Chomsky Noam 277  
 Chopin Fryderyk 241  
 Chun Wendy Hui Kong 149  
 Cichoń Krzysztof 127  
 Cizak Łukasz 109  
 Claire René 170  
 Cluster 254  
 Cobain Kurt 197  
 Cocteau Jean 116, 132  
 CoH 246  
 Comella Rosemary 161  
 Comolli Jean-Louis 148  
  
 Compton Paul 206  
 Conrad Klaus 59  
 Conrad Tony 196  
 Conway John 279  
 Corbijn Anton 53  
 Cordes Claas 269  
 Cosmos Angelo 99  
 Cotter James A. 79  
 Cottingam Keith 71  
 Cotton Charlotte 114  
 Courchesne Luc 202  
 Cranach Łukasz Starszy 138  
 Crary Jonathan 208  
 Cross Lloyd G. 243  
 Csuri Charles 234  
 Cutler Chris 254  
 Cypriański Piotr 92, 121, 144  
  
 Daguerre Louis Jacques 65  
 Darwin Karol 79  
 Davis Joe 231  
 Dawkins Richard 271  
 Debackere Boris 197  
 Dekker Annet 269  
 deLahunta Scott 244  
 De Landa Manuel 214  
 Deleuze Gilles 182, 220  
 Del Favero Dennis IX, 206–207, 209–211, 213, 217, 219  
 Depeche Mode 254  
 Derrida Jacques 15, 34  
 Devo 254  
 Dewdney Andrew 103  
 DeWitt Tom 270  
 Didi-Huberman Georges 23–25  
 Dijck José van 95  
 Dinkla Söke 212  
 Domnitch Evelina IX, 28, 222–251  
 D’Orazio Francesco 181, 194, 203  
 Douglas Stan 21  
 Dovey Jon 13  
 Dowie Jake 288, 291  
 Driver Dustin 272, 289  
 Druckrey Timothy 184  
 Duchamp Marcel 47, 49  
 Dumke Thomas 269  
 Dunn David 269–270  
 Dupree Taylor 245

- Duve Thierry de 83  
Dvořák Antonín 241
- Edingshaus Anna-Lydia 198  
Edison Thomas A. 262  
Edler Jan 203  
Edler Tim 203  
Eggeling Viking 26, 262  
Eigler Donald 224  
Einstein Albert 250  
Eisenstein Siergiej 151, 161  
Ellul Jacques 227  
Elsenaar Arthur 290  
Emin Tracey 262  
Engel Rolf M. 266  
Engelmann Paul 141  
Eno Brian 28, 168, 252–291  
Enzensberger Hans Magnus 26  
Evans David 195  
Evers Frans 269, 290
- Faithfull Marianne 197  
Fargier Jean-Paul 172  
Feingold Ken 104  
Fellini Federico 135  
Ferry Helen 70  
Fiedler Konrad 29  
Fiennes Sophie 258  
Figgis Mike 155, 171  
Filiciak Mirosław 281  
Filostratos Młodszy 33  
Filostratos Starszy 33  
Fischinger Oskar 26, 262, 269  
Flachbart Georg 217  
Flavin Dan 262  
Fleischmann Monika 145  
Flusser Vilém 40, 69, 70, 73, 82, 90, 225  
Fontana Bill 196  
Forajter Waclaw 116  
Foreigner 258  
Forgács Péter 161  
Foucault Michel 6  
Fox Terry 248  
Foulkes Benjamin Mayer 97, 100  
Frankel Felice 224  
Freud Zygmunt 151  
Friedberg Anne 208
- Friedlander Paul 269–270  
Fripp Robert 254–256  
Frohne Ursula 219  
Fromm Erich 133–134  
Fujihata Masaki 105
- Gane Mike 37  
Gani Laxman 111  
Geiger John 197  
Gelernter David 154  
Gelfand Dmitry IX, 28, 222–251  
Genesis 254  
Gessert George 231  
Giannetti Claudia 277  
Giannis Greg 203  
Gibbs Tony 247  
Gidal Peter 179  
Giddings Seth 13  
Gilliam Terry 18  
Giorgione 128, 139  
Glass Philip 257, 279, 281  
Godard Jean-Luc 6  
Goddard Don 248  
Godwin Joscelyn 240  
Goethe Johann Wolfgang von 270  
Goldberg Ken 145  
Goldsmith Isabel 232  
Goodman Cynthia 144  
Gordon Douglas 158  
Goszczyńska Mirosława 136  
Gould Stephen Jay 102  
Göbel Heinrich 262  
Górecki Henryk Mikołaj 127  
Górska Maria 190  
Graham Dan 158  
Granjon Paul 191  
Grant Kain 13  
Granular Synthesis 182–184, 190, 192, 197, 203–204  
Grau Oliver 74, 194, 199, 208, 211–212  
Green Jonathan 99, 113  
Greenaway Peter 155, 164, 218  
Greenberg Clement 26, 143  
Greenfield Gary R. 277  
Gromala Diane 173  
Grosenick Uta 157  
Groys Boris 10, 21, 83, 161

- Grusin Richard 103, 177  
 Grzeliński Adam 32  
 Gržinić Marinna 104  
 Guattari Félix 220  
 Guiton Jean-François 219  
 Gwóźdź Andrzej 15, 82, 102, 149,  
 172, 195, 208, 219  
 Gysin Brion 196
- Hachiyia Kazuhiko 191  
 Haladyn Julian 63  
 Handler Michael 265  
 Hansen Mark B.N. 211  
 Haraway Donna 227  
 Hardjono Ardrian 210  
 Harris Craig 269  
 Hart Claudia 189  
 Has Wojciech Jerzy 8  
 Hassell Jon 258  
 Hauser Jens 244  
 Haworth-Booth Mark 109  
 Hayles N. Katherine 225  
 Hegedüs Agnes 105  
 Heide Edwin van der 185, 250  
 Heidegger Martin 11, 24, 42, 72,  
 141–142, 227  
 Helman Alicja 18  
 Hellerman William 248  
 Hentschläger Kurt IX, 28, 32, 181–  
 205  
 Hill Gary 158  
 Hillis Danny 273  
 Hoberman Perry 104  
 Holschbach Suzanne 73, 92  
 Holzer Jenny 262  
 Horacy (Quintus Horatius Flaccus)  
 127, 128, 130  
 Horowitz Ryszard 86  
 Hotois Gilbert 227.  
 Huhtamo Erkki 208  
 Hurt William 112  
 Edmund Husserl 234  
 Huyghe Pierre 158  
 Hüsich Anette 83, 158
- Igarashi Takenobu 86  
 Iglhaut Stefan 74  
 Ihmels Tjark 277
- Ingarden Roman 162  
 Ivanova Nevena 184  
 Ive Jonathan 154  
 Iwai Toshio 191  
 Iwata Hiroo 191
- Jackiewicz Aleksander 29  
 Jackson Timothy Allen 153  
 Jankowska Hanna 178  
 Jansen Gregor 262  
 Jarman Derek 257  
 Jäger Joachim 158  
 Jenks Chris 35  
 Johnson Mark 271  
 Jonze Spike 53  
 Jung Karol 29  
 Jurkowlaniec Grażyna 8
- Kac Eduardo 145, 231–233  
 Kacunko Slavko 232  
 Kaline Alexander 246  
 Kandyński Wasyl 26–27  
 Kaplan Louis 93  
 Kardish Laurence 118–119, 136,  
 139  
 Kartezjusz (René Descartes) 215  
 Kaufman Flo 245  
 Kedersha Nancy 223  
 Keenan Thomas 149  
 Keitel Harvey 112  
 Kellner Douglas 40  
 Kelly Kieran 13  
 Kertész André 53  
 Kiarostami Abbas 135, 171  
 Kinder Marsha 160, 162–163  
 Kircher Athanasius 241, 262  
 Kirschner Kenneth 246  
 Kita Barbara 82, 149, 195  
 Kittler Friedrich A. 144  
 Klein Norman M. 151, 161, 208  
 Klot Sandrine von 244  
 Kluszczyński Ryszard W. 179  
 Knapstein Gabriele 158  
 Knowlton Ken 244  
 Kojima Hisaka 86  
 Kolasińska-Pasterczyk Iwona 255  
 Komendant Tadeusz 6  
 Konwicki Tadeusz 9

- Koźbiał Jan 72  
Kratky Andreas 14, 143–180, 218, 289  
Krauss Rosalinda 143  
Kroker Artur 67  
Królak Sławomir 40–41, 46  
Krueger Myron 145  
Krzemieniowa Krystyna 27, 54, 208, 241  
Kubelka Peter 196  
Kuchelmeister Volker 210  
Kuhn Thomas 225  
Kurcewicz Greg 269  
Kurz Iwona 208  
Kusahara Machiko 191  
Kutyła Julian 12  
Kuzyszyn Konrad 260
- LaBelle Brandon 249  
Lacan Jacques 36, 63  
Lagerfeld Karl 53  
Lakoff George 271  
Lalewicz Janusz 31  
Lamarche Bernard 182  
Landow George P. 85  
Langheinrich Ulf 182–183, 190, 201  
Langlois Daniel 74  
Lanier Jaron 145, 200, 233  
Lanois Dan 266  
Laraaji 254  
Latour Bruno 227  
Leach Dawn 323  
Lebecka Magda 123  
Lee Daniel IX, 16, 65–92  
Legrady George 104  
Le Grice Malcolm 252–253  
Leibniz Gottfried Wilhelm 43  
Leighton Tanya 21  
Lejman Dominik 260  
Lennenberg Elizabeth 166  
Lepoint Thierry 239  
Leśniak Kazimierz 122  
Levin Golan 178, 202, 244, 262  
Levine Les 248  
Levinson Paul 178  
Lewis George 170  
Libera Michał 255  
Libera Zbigniew 101  
Libbrecht Kenneth G. 223  
Liebermann Zachary 202  
Lindstrom Martin 198  
Lis Renata 40, 45  
Lissajous Jules Antoine 186, 243  
Lissitzky El 151  
Lister Martin 13, 96, 103  
Lombardo Pietro 20  
Lorek Marta 13  
Lotringer Sylvère 37, 39, 61  
Lubelski Tadeusz 208  
Lubiak Jarosław 260  
Lucas George 123  
Lucier Alvin 249  
Lumière August Marie Louis 148  
Lumière Louis Jean 148  
Lunenfeld Peter 74  
Lynch David 163, 257  
Lyotard Jean-François 227
- Magritte René 6  
Majewski Lech 19, 20, 118–143, 208  
Makela Mia 202  
Malewicz Kazimierz 26  
Malina Frank J. 243  
Mallarmé Stéphane 171–172  
Manet Éduardo 83  
Maniecki Jacek 40, 69  
Manovich Lev 14, 79–82, 143–180, 218, 281, 289  
Mantegna Andrea 139  
Marclay Christian 21, 245  
Marczewski Paweł 119, 121, 135  
Margański Janusz 182  
Marin Louis 22  
Marker Chris 18  
Martin George 254  
Martin Jeff 102  
Martin Sylvia 157  
Marzęcki Józef 133  
Matisse Henri 269  
Matmos 246  
Maturana Humberto 166  
Matuszkiewicz Maria 255  
Mauguin Jacques 232  
Mauguin Véronique 232

- Maywa Denki 191  
 McCarvel Roderick T. 108  
 McGinity Matt 207, 209–210  
 McLean Barton 201–202  
 McLuhan Marshall 40, 76, 144, 181  
 McMahon Orlene Denice 253  
 Méliès George 148  
 Memling Hans 130, 139  
 Merleau-Ponty Maurice 29  
 Meyer Ernest 93, 115  
 Meyer Pedro 16–18, 93–117  
 Michalak Wiesław 260  
 Michałek Bolesław 80  
 Michałowska Marianna 94  
 Michaud Yves 227  
 Mignonneau Laurent 231  
 Mikina Ewa 164  
 Mikołajczyk Jacek 93  
 Milller George A. 166  
 Miller Steve 231  
 Miller Paul D. (DJ Spooky) 290, 170, 274, 290  
 Minsky Marvin 102  
 Mirzoeff Nicholas 35  
 Mitchell William J. 79–82  
 Mitchell William J. Thomas 15, 33–35, 194, 231  
 Moholy-Nagy László 262  
 Mondrian Piet 26, 287  
 Moretti Nanni 258  
 Moritz William 296  
 Morris Charles William 29  
 Mościcki Paweł 12  
 Mozart Wolfgang Amadeus 276  
 Mulder Arjen 4–5, 186  
 Mulvey Laura 143  
 Murawska Monika 208  
 Mytych-Forajter Beata 116  
  
 Naimark Michael 145  
 Nakashima Hideyuki 226  
 Nash Mark 21  
 Nauman Bruce 158, 262  
 Nechvatal Joseph 230  
 Nemezes Marta de 231  
 Nelkin Doroty 231  
 Newman Barnett 26  
 Newton Helmut 65  
 Newton Izaak 240  
 Ng Elanie 244  
 Nico 254  
 Nicolai Carsten 245  
 Niépce Isidore 65  
 Nieracka-Ćwikel Agnieszka 219  
 Nightingale Chris 123  
 Nilsson Lennart 222  
 Noever Peter 183  
 Noto Alva 245  
 Nylon Judy 256  
 Nyman Michael 254, 257  
  
 Obermaier Klaus 203  
 Oettermann Stephan 215  
 Oksiuta Zbigniew 231  
 Oliveros Pauline 248, 256  
 O'Neill Pat 161  
 Orlikowska Anna 260  
 Ostaszewska Iwona 172  
 Ostrowicki Michał (zob. Sidey Moo) 35  
 Ozu Yasujiro 135  
  
 Pabiś Michał 208  
 Pabiś-Orzeszyna Michał 208  
 Paik Nam June 157–158, 270  
 Pakesch Peter 21  
 Paladino Mimmo 283  
 Panofsky Erwin 8, 215  
 Parker Olivia 86  
 Paweł z Tarsu 43  
 Pathé Charles 105  
 Peirce Charles Sanders 73, 226  
 Péleñc Arielle 83  
 Penny Simon 145  
 Person Anders 224  
 Pešánek Zdenek 262  
 Peters Kathrin 66, 90  
 Petit Philippe 45  
 Picasso Pablo 99  
 Pitagoras 240  
 Pitrus Andrzej 18  
 Platon 45, 131  
 Poincaré Henri 225  
 Polański Roman 9  
 Pomeroy Jim 248  
 Pontremoli Edouardo 24

- Pop Iggy 197  
Popczyk Maria 194  
Popper Frank 228–230  
Pöppel Ernst 198  
Porco Carolyn 223  
P-Orridge Genesis 197  
Porges Raoul 29  
Poschardt Ulf 144  
Potocka Maria Anna 38  
Preljocaj Angelin 190  
Primal Scream 254  
Punt Michael 84, 104–105
- Raczyńska Joanna 47  
Radomski Alek 154  
Rajkowski Mirosław 286  
Ramachandran Vilayanur S. 196  
Rancière Jacques 11–12  
Rauschenberg Robert 5  
Reeder Roberta 269  
Reich Steve 257, 278–279  
Reichardt Jasia 193  
Reichle Ingeborg 231–232  
Reinfurt David 244  
Rejniak-Majewska Agnieszka 208  
Rekvelde Joost 269  
Remington Alexander Wallace 241  
Renaud Alain 82, 149  
Residents 102  
Reynaud Émile 147  
Rheingold Howard 153  
Richard Birgit 184  
Richards Russell 277  
Richardson Tony 193  
Richheimer Liesel 93  
Richter Hans 26, 262  
Riedel Julia 277  
Riegl Alois 29  
Riesler Martin 157, 212  
Riley Terry 256–257, 278–279  
Rimbaud Robin (Scanner) 170  
Roads Curtis 183  
Robakowski Józef 260, 264  
Robertson Nick 288  
Rocha Manuel 101  
Rodowick David Norman 4  
Rogala Mirosław 105  
Rohrer Heinrich 224
- Rojek Chris 37  
Romao Tico 154, 179  
Rosenberg Scott 106  
Rothko Mark 26  
Roxy Music 253  
Rozumowa Ina 164  
Rötzer Florian 74  
Rush Michael 71  
Ruttman Walter 26, 170, 262  
Rybczyński Zbigniew 7–10, 124, 155, 218  
Rzepińska Maria 7
- Sachs-Hombach Klaus 15  
Sadza Agata 13  
Salah Albert Ali 234  
Salgado Sebastião 53  
Sandin Dan 270  
Sartre Jean Paul 30–31  
Sasnal Wilhelm 19  
Sasson Steven 91  
Satie Erik  
Sawicka Katarzyna 13  
Scaravaggi Silvia 251  
Schacher Jan 202  
Schaeffer Pierre 257  
Schieren Mona 219  
Schirra Jörg R.J. 15  
Schnabel Julian 119, 137  
Schneeman Carolee 248  
Schöffner Nicolas 262  
Schöpf Christine 70, 189, 190, 245  
Schröter Jens 89  
Schulz Brunon 139  
Schulze Klaus 257  
Schweeger Elizabeth 184  
Schweizer Erhard 224  
Schwitters Kurt 29  
Seaman Bill 104  
Sedgwick Edie 158  
Seitz William 193  
Shannon Claude 277  
Sharits Paul 262  
Shaw Jeffrey 160, 169, 182–183, 202, 206–207, 209–211, 213, 217, 219  
Sherman Tom 183  
Shulgin Alexei 161

- Sidey Myoo (zob. Michał Ostrowicki) 5–6  
 Sikora Adam 125, 137  
 Simmons Sylvie 286  
 Simon Paul 254  
 Sinko Tadeusz 128  
 Skalska Maria 198  
 Skriabin Aleksander 241  
 Skrzelowska Agnieszka 20, 120  
 Smith Keir 214  
 Snow C. P. 271  
 Sobota Adam 80  
 Socha Ireneusz 254  
 Socha John 244  
 Sommer Astrid 169, 212  
 Sommerer Christa 231  
 Sommerville Ian 196  
 Sontag Susan 38, 44, 59, 94  
 Soulages François 116  
 Sowińska Iwona 208  
 Sowiński Krzysztof 118  
 Spector Phil 254  
 Spiteri Claudine 123  
 Stabryła Stanisław 128  
 Stalbaum Brutt 164  
 Stangos Nikos 193  
 Stawowczyk Edyta 82, 105, 140  
 Stein Bob 101  
 Steinle Christa 38  
 Stelmah Ilka 111  
 Sterling Bruce 105  
 Stieglitz Alfred 98  
 Still Clyfford 26  
 Stocker Gerfried 70, 189–190, 245  
 Stockhausen Karlheinz 245  
 Stoichita Victor 3, 12  
 Stone Oliver 163  
 Strand Paul 98  
 Subotnick Morton 102  
 Sukiennik Tomasz 208  
 Surma-Gawłowska Monika 142  
 Sutherland Ivan 195  
 Swan Joseph 262  
 SymbioticA 231  
 Syska Rafał 208  
 Szota Michał 95  
 Tafreshi Babak A. 223  
 Talbot William Fox 65  
 Talking Heads 254  
 Tamm Eric 255  
 Tanaka Atau 250  
 Tanalska-Dulęba Anna 273  
 Tangerine Dream 257  
 Tantra Gene 281  
 Tarantino Quentin 163  
 Tarkowski Andriej 176  
 Tarnas Barbara 72  
 Tatarkiewicz Anna 31  
 Tauszyńska Anna Danuta 198  
 Telemann Georg Philipp 241  
 Television 254  
 Tes Agnieszka 287  
 Thibaut Claude 39  
 Thiel-Jańczuk Katarzyna 3  
 Tiepolo Giovanni Battista 20  
 Tietchens Asmus 246  
 Tinguely Jean 262  
 Tissue Culture & Art Project 231  
 Toeplitz Jerzy 133  
 Toeplitz Krzysztof Teodor 133  
 Tołstoj Lew 76, 151–152  
 Toumey Chris 225  
 Trend David 153  
 Truax Barry 183  
 Trzynadlowski Jan 179  
 Tukey John 159  
 Turner Bryan S. 37  
 Turrell James 242  
 Tutti Carter 246  
 Tycjan 20  
 Tykwer Tom 163  
 U2 254  
 Uhland Ludwig 141  
 Ultravox 254  
 VALIE EXPORT 158  
 Vanderbeken Rob 199  
 Vangelis 257  
 Vasarely Victor 193  
 Vasulka Steina 244, 270  
 Vasulka Woody 244, 270  
 Vattimo Gianni 142  
 Velden Lucas van der 269

- Vermeer Jan van Delft 23  
Vinci Leonardo da 86  
Viola Bill 135  
Virilio Paul 42–43, 61, 186, 194–195, 233
- Wagner Ryszard 241  
Wagner S. R. 243  
Wajda Andrzej 8  
Waliczky Tamás 105  
Wall Jeff 83–84  
Walter William Grey 196  
Wang Wayne 112  
Warhol Andy 47, 150–151, 158  
Wasilewski Andrzej 260  
Wążyk Adam 172  
Weibel Peter 38, 54, 57, 60, 145, 157, 160, 169, 185, 207, 210–212, 217, 219, 262  
Weinstein Michael A. 67  
Welsch Wolfgang 51  
Wenden Jan Peter van der 269, 290  
Wenders Wim 234  
Weston Edward 98  
Weyden Rogier van der 138  
Whitney James 244, 262, 270  
Whitney John 244, 262, 270  
Wiener Norbert 277  
Wiertow Dziga 164, 100, 170  
Wierzbowska Ewa Małgorzata 22  
Wiesing Lambert 27, 29–30  
Wilfred Thomas 242, 261  
Wilk Eugeniusz 255  
Wilkoszewska Krystyna 51, 61  
Williams Charles 114  
Williams Raymond 103  
Wilson Stephen 145  
Winniczuk Lidia 7  
Wishart Trevor 247  
Witkowski Rafał 127, 129  
Wittgenstein Ludwig 81–82, 140–141  
Wittig Geri 164  
Wojacek Rafał 19, 126, 137  
Wolniewicz Bogusław 81, 140–141  
Wölfflin Heinrich 29  
Wright Georg Henrik von 140  
Wyatt Robert 254
- Xenakis Iannis 183
- Yalom Irvin D. 60  
Yoshikawa Hiroyuki 226  
Young La Monte 196  
Youngblood Gene 144, 159
- Zapp Andrea 157, 212  
Zaremba Łukasz 208  
Zawojski Piotr 9, 20, 24, 30, 35, 40, 66, 68–70, 75, 105, 113, 120, 124, 137, 144, 158, 194, 200, 219, 258, 271  
Zielinski Siegfried 208  
Zimmermann Robert 29  
Zurbrugg Nicholas 43, 48, 56
- Żmijewski Artur 12  
Żurowska Natalia 208  
Žižek Slavoj 12, 258



## Informacja o pierwodrukach

- Paradoksy obrazów w epoce nowych mediów* - wykorzystano tu fragmenty tekstu *Paradoksy obrazu w epoce cyfrowej*, w: *XII Międzynarodowy Konkurs Fotografii Cyfrowej, Katalog*, Częstochowa 2009, b. p.
- Jean Baudrillard i fotografia, „Kultura Współczesna” 2008, nr 1, s. 190–213.
- Daniel Lee, czyli hybrydowy charakter fotografii cyfrowej. *Teoria i praktyka*, „Rocznik Historii Sztuki” 2006, tom XXXI, s. 269–283 - tekst był tam opublikowany pod tytułem *Daniel Lee, czyli hybrydyczność fotografii cyfrowej. Teoria i praktyka*.
- «I Photograph to Remember» Pedro Meyera. *Cyfrowa diaporama jako multimedialna forma storytellingu* — skrócona wersja tego rozdziału została opublikowana w: *Liberatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje*, Monika Górską-Olesińska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2012, s. 59–71.
- Poezja kamerą (za)pisana. Od «WOjaCZKA» do «KrwiPoety» i «Szkłanych ust» Lecha Majewskiego*, w: *Kina i okolice. Z dziejów X muzy na Śląsku*, Andrzej Gwóźdź (red.), Śląsk, Katowice 2008, s. 209–240.
- «Soft Cinema» Lva Manovicha i Andreasa Kratky'ego. «Język nowych mediów» w praktyce, „Kwartalnik Filmowy” 2007, nr 60, s. 61–82.
- Obrazy psychosomatyczne. «Feed» Kurta Hentschlägera jako doświadczenie transgresyjne*, w: *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, Anna Maj, Michał Derda-Nowakowski, z udziałem Derricka de Kerckhove'a (red.), Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009, s. 231–250.
- Interaktywne i immersyjne granice obrazów audiowizualnych* — «T\_Visionarium», w: *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, Tomasz Załuski (red.), Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2010, s. 254–263.

*Obrazy sonoluminescencyjne. «Camera Lucida» Eveliny Domnitch i Dmitrija Gelfanda* - skrócona wersja tego rozdziału została opublikowana pod tytułem: *Zobaczyć dźwięk, uwidocznić niewidzialne. «Camera Lucida» Eveliny Domnitch i Dmitrija Gelfanda*, „Kultura Współczesna” 2012, nr 1, s. 53–66.

*Paraobrazy. Audiowizualne eksperymenty Briana Eno* - skrócona wersja tego rozdziału została opublikowana, w: *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, Andrzej Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 2010, s. 465–489.

## O Autorze

**Piotr Zawojski** — dr hab., pracuje w Zakładzie Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, wykłada na Akademii Sztuk Pięknych oraz Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie. Zajmuje się problematyką fotografii, filmu i kina, sztuki nowych mediów oraz cyberkultury. Autor książek *Elektroniczne obrazowiały. Między sztuką a technologią* (2000), *Wielkie filmy przełomu wieków. Subiektywny przewodnik* (2007) oraz *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii* (2010). Zredagował *Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce/Praktyka w teorii* (2010), był redaktorem naukowym i autorem wstępu do *Ku filozofii fotografii* Viléma Flussera (2004). Od roku 1999 kieruje działem Film i Media w kwartalniku „Opcje”.

[www.zawojski.com](http://www.zawojski.com)

### *Samodzielne publikacje książkowe*

*Elektroniczne obrazowiały. Między sztuką a technologią*, Wydawnictwo Szumacher, Kielce 2000.

*Wielkie filmy przełomu wieków. Subiektywny przewodnik*, Rabid, Kraków 2007.

*Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.

### *Piotr Zawojski jako wydawca i współwydawca*

*Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, Rabid, Kraków 2002 (wraz z Andrzejem Gwoździem).

*Vilém Flusser, Ku filozofii fotografii*, przeł. Jacek Maniecki, Folia Academiae, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, Katowice 2004 (wstęp i redakcja naukowa).

*Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce/Praktyka w teorii*, Stowarzyszenie Make It Funky Production, Szczecin 2010.

**Wybrane artykuły publikowane w pracach zbiorowych  
i czasopismach specjalistycznych**

*Opis jako podstawowy środek konstruowania dyskursu narracyjnego w literaturze i filmie*, „*Studia Filmoznawcze*”, t. XV, Jan Trzynadłowski (red.), Wrocław 1994 (przedruk w: *Panoramy i zbliżenia. Problemy wiedzy o filmie. Antologia prac śląskich filmoznawców*, Andrzej Gwóźdź (red.), Śląsk, Katowice 1999).

*Wiesław Dymny — wszystko ma dobry koniec, czyli śmierć*, w: *Syndrom konformizmu? Kino polskie lat sześćdziesiątych*, Tadeusz Miczka i Alina Madej (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 1994.

*Tele-ekran zamiast ekranu. Wyczerpanie, przeobrażenie czy śmierć kina? w: Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie przekazników elektronicznych*, Andrzej Gwóźdź (red.), Wydawnictwo Szumacher, Kielce 1994.

*Aktor jako przedmiot manipulacji w elektronicznie generowanym obrazoświecie*, w: *Aktor w kulturze współczesnej*, Eleonora Udalska (red.), Fundacja Astronomii Polskiej, Warszawa 1994.

*Ikonolatria czy dewaluacja obrazowania? Wokół nowych praktyk audiowizualnych*, w: *Czy jeszcze estetyka? Sztuka współczesna a tradycja estetyczna*, Michał Ostrowicki (red.), Zakład Estetyki IF UJ, Instytut Kultury, Kraków 1994.

*Wideo klip(y) — poza znaczeniem?* w: *Interpretacja dzieła filmowego. Teoria i praktyka*, Ewelina Nurczyńska i Piotr Sitarski (red.), PWSFTviT, Łódź 1995.

*Filmowy obrazoświat jako produkt symulacji elektronicznej*, „*Kwartalnik Filmowy*” 1995, nr 11 (przedruk w: *Panoramy i zbliżenia. Problemy wiedzy o filmie. Antologia prac śląskich filmoznawców*, Andrzej Gwóźdź (red.), Śląsk, Katowice 1999).

*Rybczyński Vision. W stronę nowego widzenia*, „*Studia Filmoznawcze*”, t. XVI, Jan Trzynadłowski (red.), Wrocław 1995, (przedruk w: *Panoramy i zbliżenia. Problemy wiedzy o filmie. Antologia prac śląskich filmoznawców*, Andrzej Gwóźdź (red.), Śląsk, Katowice 1999).

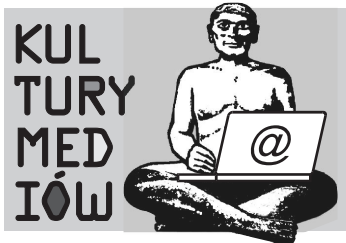
*Sztuka mediów. Między technologią i estetyką*, „*Opcje*” 1995, nr 3.

- «Stara» estetyka w konfrontacji z nowymi mediami, w: *Estetyczne przestrzenie współczesności*, Anna Zeidler-Janiszewska (red.), Wydawnictwo Instytutu Kultury, Warszawa 1996.
- Interaktywne instalacje multimedialne*, „FA-art” 1997, nr 2–3.
- Mała imagologia medialnego milieu*, w: *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*, Maryla Hopfinger (red.), Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich, Warszawa 1997.
- Multimedia Installations as a Form of Theatralization of Reception of a Work of Art*, w: *Modern Theatre in Different Cultures*, Eleonora Udalska (red.), Wydawnictwo Energeia, Warszawa 1997.
- Barthes, Horowitz, aparat, fotografia*, w: *Estetyka sensu largo*, Franciszek Chmielowski (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1998.
- Cyfrowe obrazy fotograficzne — pomiędzy bytem wirtualnym a rzeczywistym*, w: *Intermedialność w kulturze końca wieku*, Sław Krzemień-Ojak i Andrzej Gwóźdź (red.), Trans Humana, Białystok 1998.
- What «Goes» and What Does Not «Go»*. *Postmodern Epistemological Anarchism in Studies in Audiovisuality*, w: *Methodology. Culture. Audiovisuality*, Eugeniusz Wilk (red.), Śląsk, Katowice 1998.
- O sztuce interaktywnej*, „Opcje” 1999, nr 2.
- Państwo snu Braci Quay*, „Opcje” 1999, nr 5.
- Od obrazów pisma do pisma obrazów*, w: *Słowo w kulturze mediów*, Zbigniew Suszczyński (red.), Trans Humana, Białystok 1999.
- Destrukcja versus wspomaganie ciała w cyberprzestrzeni*. *Przypadek Stelarca*, „Kultura Współczesna” 2000, nr 1–2.
- Audiowizualność w epoce po słowie i po kinie*, w: *Ekspansja obrazów. Sztuka i media w świecie współczesnym*, Beata Frydryczak (red.), Wydawnictwo Wyższej Szkoły Pedagogicznej im. Tadeusza Kotarbińskiego, Zielona Góra — Warszawa 2000.
- Ponowoczesny anarchizm poznawczy a badanie kultury audiowizualnej*, w: *Kultura. Język. Edukacja*, t. 3, Robert Mrózek (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2000.
- Monitory między nami*. *O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, w: *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, Andrzej Gwóźdź i Piotr Zawojski (red.), Rabid, Kraków 2002.
- Fotografia cyfrowa*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Maryla Hopfinger (red.), Oficyna Naukowa, Warszawa 2002 (II wyd. 2005).
- We władzy liczby*. *Zapiski na marginesie «Pi» Darrena Aronofsky'ego*, „Opcje” 2003, nr 4–5.

- Nomád s trvalým bydlištěm* — Lech Majewski, w: *Punkty widzenia II. Pohledy II. Strategie autorskie w czeskim i polskim teatrze i filmie*, Tatiana Lazorčáková, Ewa Wąchocka (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2004.
- Od iluzji do immersji i z powrotem*, „Opcje” 2004, nr 4.
- Wokół McLuhana — po latach*, „Zeszyty Telewizyjne” 2005, nr 7.
- Muzeum wirtualne — nowe terytorium sztuki*, „Opcje” 2005, nr 2.
- Sztuka cyfrowa jako wyzwanie dla estetyki*, w: *Estetyka wirtualności*, Michał Ostrowicki (red.), Universitas, Kraków 2005.
- «Muzea bez ścian» w dobie rewolucji cyfrowej*, w: *Muzeum sztuki. Antologia*, Maria Popczyk (red.), Universitas, Kraków 2005.
- Cybersztuka jako awangarda naszych czasów*, w: *Wiek awangardy*, Lilianna Bieszczad (red.), Universitas, Kraków 2006.
- Cyberkulturowa rewitalizacja ekonomii daru*, „Opcje” 2006, nr 3.
- Techno mundi zamiast anima mundi. Wokół trylogii «Qatsi» Godfrey’a Reggio*, w: *Kino amerykańskie. Dzieła*, Elżbieta Durys, Konrad Klejsa (red.), Rabid, Kraków 2006.
- Przypisy do «Ukrytego» Michaela Haneke*, „Opcje” 2006, nr 4.
- Wirtualna sztuka, wirtualne muzea — realne problemy*, w: *Muzeum sztuki: od Luwru do Bilbao*, Maria Popczyk (red.), Muzeum Śląskie, Katowice 2006.
- «Dogville». Eksperyment jako imperatyw twórczości Larsa von Triera*, „Opcje” 2007, nr 1.
- Telewizja jako wróg publiczny*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2007, nr 3.
- Teoretyczne konteksty dokumentacji sztuki nowych mediów*, „Zeszyty Artystyczne” 2008, nr 17.
- Cyberkultura jako nowy paradygmat kultury medialnej. Rozważania teoretyczne*, w: *Nowa audiowizualność — nowy paradygmat kultury?* Eugeniusz Wilk i Iwona Kolasińska-Pasterczyk (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.
- Remiksowanie ego. Ars Electronica 2008*, „Opcje” 2008, nr 3.
- Archiwizacja, prezentacja i dyseminacja cybersztuki w sieci*, w: *WWW — w sieci metafor. Strona internetowa jako przedmiot badań naukowych*, Agnieszka Dytman-Stasieńko i Jan Stasieńko (red.), Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2008.
- Czas cyberprzestrzeni*, w: *Czas przestrzeni*, Krystyna Wilkoszewska, współpraca Jakub Petri (red.), Universitas, Kraków 2008.
- The Archivisation, Preservation, and Dissemination of Cyber Art on the Web*, „Art Inquiry” („Virtual Art/Virtual Domains of Art”), vol. X (XIX), Ryszard W. Kluszczyński (red.), Łódź 2008.

- Interaktywność versus interpasywność*, w: *Interaktywne media sztuki*, Antoni Porczak (red.), Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków 2009.
- Trzecia kultura a cyberkultura*, w: *Kultura medialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej*, Wojciech Chyła, Magdalena Kamińska, Piotr Kędziora, Marta Kosińska (red.), Bogucki Wydawnictwo Naukowe, Poznań 2010.
- «TeleGarden» — ogród w cyberprzestrzeni, „Opcje” 2010, nr 2.
- Nauka i sztuka w wieku technologii cyfrowych. Bezpieczne związki*, w: *Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce/Praktyka w teorii*, Piotr Zawojski (red.), Stowarzyszenie Make It Funky Production, Szczecin 2010.
- Medium — czas — pamięć. O «Archeologii Nowych Mediów»* Janusza Musiała, „Opcje” 2010, nr 3–4.
- Teleobecność i sztuka teleobecności. «TeleGarden» — natura versus (?) technokultura*, w: *Humanistyczne konteksty technopolu*, Dobrosława Węzowicz-Ziółkowska (red.), Wydawnictwo Wyższej Szkoły Zarządzania Ochroną Pracy w Katowicach, Katowice 2011.
- Stąd do świata i z powrotem. O drodze artystycznej Lecha Majewskiego*, „Opcje” 2011, nr 3.
- Słowo — litera — cyfra lub/i obraz. O twórczości Stanisława Dróżdża*, w: *Interpretując dalej. Najważniejsze polskie książki poetyckie lat 1945–1989*, Anna Kałuża i Alina Świeściak (red.), Universitas, Kraków 2011.
- Interface — the Art of Interface — «Interface Culture»*, w: *Wonderful Life. Laurent Mignonneau + Christa Sommerer*, Ryszard W. Kluszczyński (red.), Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2012.
- Z bliska widok jest brzydki. Wokół «Z daleka widok jest piękny»* Wilhelma i Anny Sasnalów, „Opcje” 2012, nr 2.
- (Un)Möglichkeiten der Avantgarde*, w: *Der Polnische Film. Von seinen Anfängen bis zur Gegenwart*, Konrad Klejsa, Schamma Schahadat, Margarete Wach (red.), Schüren, Marburg 2012.

Piotr Zawojski jest także autorem ponad 100 recenzji, esejów i tekstów krytycznych opublikowanych w takich periodykach jak „Ekran”, „Kino”, „Opcje”, „Śląsk”, „Biuletyn Fotograficzny Świat Obrazu”, „art-Papier”, „Zeszyty Telewizyjne”, „Sztuka i Filozofia”, „Biuletyn Polskiego Towarzystwa Estetycznego”, „[fo:pa]”, „Format” oraz katalogach wystaw.



*Tomy wydane*

**Régis DEBRAY, *Wprowadzenie do mediologii***

*(Introduction à la médiologie,*

*Presses Universitaires de France, 2000)*

tłum. Alina Kapciak

ISBN 978-83-7459-107-2, *Kultury Mediów 3* (2010)

**Anne FRIEDBERG, *Wirtualne okno. Od Albertiego do microsoftu***

*(The Virtual Window: From Alberti to Microsoft, MIT Press, 2006),*

tłum. Agnieszka Rejniak-Majewska, Michał Pabiś-Orzeszyna

ISBN 978-83-7459-053-7, *Kultury Mediów 4* (2012)

***Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa,***

pod redakcją **Andrzeja GWOŹDZIA**

ISBN 978-83-7459-109-6, *Kultury Mediów 2* (2010)

**Siegfried ZIELIŃSKI, *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia***

*(Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens, Rowohlt, 2002),*

tłum. Krystyna Krzemieniowa

ISBN 978-83-7459-108-9, *Kultury Mediów 1* (2010)



OFICYNA NAUKOWA  
00-533 Warszawa, ul. Mokotowska 65/3  
tel. (22) 622 02 41, faks (22) 622 02 42  
e-mail: [oficyna.naukowa@data.pl](mailto:oficyna.naukowa@data.pl)  
księgarnia internetowa: [www.oficyna-naukowa.com.pl](http://www.oficyna-naukowa.com.pl)  
Wydanie pierwsze, Warszawa 2012

Skład: Jan Jacek Swianiewicz  
Druk i oprawa: Łódzkie Zakłady Graficzne

Nakład 1500 egz.  
Obj. 24 ark. wyd.



Wiedza o sposobie istnienia i funkcjonowania obrazów we współczesnej kulturze epoki nowych mediów nie doczekała się jeszcze u nas ujęcia monograficznego. Taką lukę wypełni książka Piotra Zawojskiego. Autor daje nowatorski wgląd w pole twórczych zastosowań cyfrowych technologii obrazowania. Dostarcza poręcznych narzędzi i strategii opisu owych procesów i zjawisk.

„Nie zajmuję się tu właściwie tradycyjnymi obrazami, tradycyjnie wytwarzanymi[...]. Moja uwaga skupiona jest na obrazach technicznych; to one dziś w gruncie rzeczy stanowią naszą naturalną ikonosferę. Nie rezygnuję jednak z obcowania z tradycyjnymi obrazami; tymi malowanymi na płótnie, desce, papierze *etc.* Z tych doświadczeń i tradycji, paradoksalnie, wyrasta wiele znakomitych dzieł reprezentujących sztukę nowych mediów.[...]”

Obrazy wędrowały i wędrują – podobnie refleksja o nich jest nieustannym ruchem – myśli, logosu, refleksji. Być może ruch obrazów i ruch refleksji nad nimi zastygają czasem w jakiejś dziwnej synchronii, najczęściej chyba jednak te dwa światy [...] zbliżają się do siebie bardzo blisko, niemal się pokrywając, ale do tego bezpośredniego spotkania nigdy nie dochodzi. Obrazy jako nomadyczne twory poszukują dla siebie mediów, media zaś lokują swoje nadzieje w obrazach – tych swoistych wehikulach, o naturze heterogenicznej, niedookreślonej, ale nieustannie fascynującej. «Obrazy same są ze swej istoty intermedialne – pisze Hans Belting – kontynuują wędrówkę między historycznymi – wynalezionymi dla nich – mediami obrazowymi. Obrazy są nomadami mediów». (*Od autora*)

ISBN 978-83-7737-055-1



Cena 55 zł