

**Radosław Bomba****Wymykający się obraz****Piotr Zawojski, *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012, ss. 324.**

Nasylenie współczesnej kultury przedstawieniami i medialnymi reprezentacjami prawdopodobnie nigdy dotąd nie było tak intensywne i powszechne. Truizmem staje się dziś stwierdzenie, że kultura, w której żyjemy, jest kulturą obrazu. Wielu badaczy, takich jak Jean Baudrillard czy J.W. Mitchell, wskazuje, że taki stan rzeczy w zasadniczy sposób wpływa na rzeczywistość kulturową, wymuszając refleksję nad wcześniej bezdyskusyjnymi i zdawać by się mogło oczywistymi kwestiami. Jedną z takich kwestii jest pytanie, czym jest obraz i jak zmienia się jego status kulturowy, ontologia, znaczenie i związane z nim praktyki.

Ten fundamentalny dla współczesnej kultury problem porusza w swojej pracy Piotr Zawojski. Śląski medioznawca, autor pionierskiej *Cyberkultury*, tym razem bada, w jaki sposób nowe media wpływają na społeczno-kulturowy status obrazu. Książka *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów* zabiera czytelnika w intelektualną podróż po niezwykle skomplikowanym, problematycznym i pełnym paradoksów świecie współczesnych obrazów. W zasadniczej mierze publikacja jest poświęcona praktyce artystycznej i prze-

obrażeniom, jakim ulega ona w dobie mediów cyfrowych. Niemniej jednak opisywane przez medioznawcę przykłady i działania artystyczne są swego rodzaju soczewką, przez którą możemy patrzeć na współczesną rzeczywistość. W eksperymentach, które pytają o granice obrazu lub transgresywnie przekraczają jego kulturowo ustalone ramy, pobrzmiewają szersze pytania: W jak sposób taki stan rzeczy wpływa na współczesnego człowieka? Jakim zmianom ulega nasza percepcja, pamięć, tożsamość? Czym są cyfrowe media? Kto jest przedmiotem, a kto podmiotem działania?

Piotr Zawojski ukazuje te kwestie, zaczynając od charakterystyki zmian, jakie dokonują się w na pierwszy rzut oka społecznie oswojonych praktykach wytwarzania obrazów, aby stopniowo wkraczać w coraz bardziej eksperymentalne światy współczesnych zjawisk wizualnych. Logice tej podporządkowana jest struktura książki. Badacz rozpoczyna ją od ogólnego przybliżenia czytelnikowi współczesnych problemów teoretycznych związanych z kwestią obrazowania i obrazów w kulturze, a następnie opisuje, jak zmienia się ta problematyka w poszczególnych mediach. Rozpoczyna-

jąc od fotografii cyfrowej, wędrując przez transformacje, jakie zachodzą w kinie pod wpływem oprogramowania (*soft cinema*), autor stopniowo dochodzi do coraz bardziej złożonych i wymykających się prostym kategoryzacji fenomenów: paraobrazów, obrazów psychosomatycznych, obrazów immersyjnych i zjawisk, które wychodzą poza ramy reprezentacji. Wśród tych ostatnich pojawiają się obrazy, których nie odbiera się już tylko wzrokiem, ale doświadcza ich całym ciałem czy bezpośrednio umysłem. Powstają w ten sposób nowe, graniczne formy wizualności.

Pierwszy rozdział pracy zatytułowany *Paradoksy obrazów w epoce nowych mediów* jest teoretycznym wprowadzeniem, kontekstem dla późniejszych analiz skupiających się na konkretnych przykładach. Medioznawca zauważa, że kultura współczesna jest kulturą, w której można zaobserwować mnożenie się różnego rodzaju wyświetlaczy i ekranów, mediujących wiele aktywności życiowych człowieka. Wymusza to nie tylko badanie samej reprezentacji, ale także skupienie się na materii i medium obrazów oraz badanie kształtowanych za ich pomocą sposobów widzenia. Coraz częściej spotkać również można sytuację, w której obraz rzeczywistości staje się rzeczywistością obrazu. Same obrazy stają się obecnie formami interaktywnymi, symptomami procesów algorytmicznych. Tak pojmowane obrazy nie są już reprezentacją rzeczywistości, ale stanowią formę samoistną, polisemiczną, samozwrotną i wytwarzającą, a nie odtwarzającą i reprodukcującą rzeczywistość. Potwierdzeniem tych spostrzeżeń są zróżnicowane typologie obrazów tworzone przez takich myślicieli i artystów jak: J.W. Mitchell, Zygmunt Rybczyński czy George Berkeley. Piotr Zawojski, odwołując się do tych

koncepcji, przekonuje, że zróżnicowanej panoramy współczesnych form obrazowości nie sposób ująć już w jedną zunifikowaną teorię. Zamiast tego medioznawca proponuje małe narracje, lokalne interpretacje i skupienie się na konkretnych przejawach i przykładach, które każdorazowo wymuszają na badaczu modyfikowanie i reinterpretowanie przyjętych dotychczas założeń teoretycznych. Ujęcie to jest główną przesłanką metodologiczną całej pracy.

Kolejny rozdział jest poświęcony koncepcji fotografii w ujęciu Jeana Baudrillarda. W przypadku tego francuskiego teoretyka mediów ciężko mówić o jednolitej teorii fotografii, gdyż problematyka ta rozproszona jest w jego licznych pracach. Wpisuje się ona jednak w ogólne ramy teorii symulacji. Na długo przed pojawieniem się fotografii cyfrowej Baudrillard analizował fenomen analogowego polaroidu i problematyzowany przez to urządzenie status podmiotowości jednostki. Kto jest autorem zdjęcia wykonanego przez automat? Tradycyjnie pojmowana podmiotowość staje tu pod znakiem zapytania. Fotografujący zostaje usytuowany w roli przedłużenia maszyny, wyzbywa się swojego ja. Aparat według Baudrillarda sprawia, że podmiot znika, a zamiast niego zaczynamy mieć do czynienia z niezapóźnionym podmiotowo procesem jawienia się przedmiotów.

Oprócz rozważań teoretycznych francuskiego badacza, Piotr Zawojski zwraca uwagę na rzadko przywoływany w analizach twórczości Baudrillarda fakt, że autor koncepcji symulacji sam był aktywnym fotografem, którego dzieła wystawiano w światowych galeriach. Rodzi się tu interesujące połączenie niezwyklej teorii mediów z jej praktyczną adaptacją. W pracach fotograficznych Baudrillarda zdjęcie sta-

nowiło zdarzenie, a nie rejestrację świata. W fotografiach tych dominują przedmioty (jawienie się świata), a nieobecność staje się dowodem obecności. Egzemplifikacją tej paradoksalnej tezy może być zdjęcie, gdzie francuski krytyk przedstawił fotel, na którym jeszcze przed chwilą sam siedział.

O ile w pracach Jeana Baudrillarda wyraźnie zaznaczały się przesłanki teoretyczne, o tyle w twórczości kolejnego artysty – Daniela Lee – zasadniczą rolę odegrały nowe narzędzia i programy komputerowe. Fotograf jest przykładem artysty eksplorującego w swoich pracach hybrydowy charakter fotografii cyfrowej. Daniel Lee, który jest Amerykaninem chińskiego pochodzenia, stwierdza, że pojawienie się Photoshopa wywarło ogromny wpływ na jego twórczość. Widać to już w jego pierwszych cyklach artystycznych *Manimals*, które składają się z fotorealistycznych obrazów hybryd ludzko-zwierzęcych. Zawojski zwraca uwagę na fakt, że w przeciwieństwie do fotografii tradycyjnej, której przesłanki można wywieść z renesansowego malarstwa włoskiego, projekty Daniela Lee czerpią z malarstwa niderlandzkiego. Fotografia oparta na oku rejestrującym zewnętrzny świat zostaje zastąpiona fotografią zapisującą wewnętrzny świat artysty. Jest to radykalne odejście od idei zdjęcia pojmowanego zgodnie z kategorią przystawalności do świata zewnętrznego. Zamiast tego mamy tu do czynienia z realistycznymi, niezależnymi i autoreferencyjnymi światobrazami. Prace Daniela Lee to samoistne cyfrowe przedmioty, a nie analogi przedmiotów realnych.

Część książki poświęconą fotografii w dobie nowych mediów zamyka artykuł dotyczący twórczości Pedra Meyera. Fotograf ten jako jeden z pierwszych artystów na świecie zaczął wystawiać swoje dzieła w In-

ternecie. W przeciwieństwie do wcześniej opisywanych przykładów, eksplorujących materię dzieła i problematykę realności, twórczość Meyera skupia się na kategorii pamięci. W cyklu *I Photograph to Remember* artysta wykorzystuje fotografie do opowieści o śmierci swoich rodziców. Jest to swego rodzaju intymny, nasycony emocjami dokument przedstawiający za pomocą fotografii proces umierania. Na uwagę zasługuje tu nie tylko trudna i kontrowersyjna tematyka, ale także sposób opowiadania. Wykorzystując możliwości nowych mediów, artysta stworzył swoistą diaporamę, w której każde zdjęcie zostało opatrzone komentarzem autora w formie audio. Połączenie obrazu i dźwięku tworzy z tego projektu osobisty fotoesej. *I Photograph to Remember* jest według Piotra Zawojskiego projektem sytuującym się na pograniczu świata analogowego i cyfrowego. Medium fotografii zaaranżowane w nowy sposób i dystrybuowane za pomocą pierwszych nośników elektronicznych, jakim były płyty CD, staje się refiguracją przyszłych projektów *digital storytelling*.

Kolejną część pracy Zawojski poświęca zagadnieniom kina i przeobrażeń, jakim ulega ta technika wytwarzania obrazów pod wpływem narzędzi cyfrowych i oprogramowania. Analizy tego fenomenu badacz rozpoczyna od charakterystyki twórczości Lecha Majewskiego. Reżyser ten według Zawojskiego wykorzystuje narzędzia cyfrowe w niekonwencjonalny sposób. Wizualne odtwarzanie świata zewnętrznego dzięki nowym technologiom zostaje zastąpione obrazowaniem wewnętrznego świata artysty. Dlatego też twórczość Majewskiego przypomina tworzenie wideopoematów. W treści i tematyce filmów reżyser często przywołuje nawiązania do obrazów, cyfrowo odtworzo-

ne i wprowadzone w ruch sceny klasycznego malarstwa, motywy mityczne. Oprócz tego artysta eksperymentuje z samą materią medium. Tworząc jeden z pierwszych filmów cyfrowych, *Ogród rozkoszy ziemskich*, Majewski rozdał cyfrowe kamery aktorom, uzyskując w ten sposób niezwykle efekt realizmu. Piotr Zawojski określił ten zabieg mianem neorealizmu cyfrowego.

Drugi z tekstów, zatytułowany *Soft Cinema Lva Manovicha i Andreasa Kratky'ego. Język nowych mediów w praktyce*, eksploruje nowy gatunek kina eksperymentalnego, które do tworzenia filmów wykorzystuje oprogramowanie komputerowe. Ideę nowego kina zapoczątkował Lev Manovich – naukowiec, artysta i programista w jednej osobie. Koncepcja ta w silny sposób jest powiązana z teorią współczesnej kultury, którą rozwija medioznawca. Manovich dzisiejszą rzeczywistość kulturową określa jako bazę danych, olbrzymie archiwum łatwo dostępnych zasobów kulturowych, które dzięki zróżnicowanym interfejsom mogą być na wszelkie sposoby porządkowane. Podstawowe narzędzie tradycyjnego kina, jakim jest kamera, zostaje w *soft cinema* zastąpione oprogramowaniem. Zamiast kamery rejestrującej sceny zostaje wykorzystany algorytm, który remiksuje na różne sposoby gotowy materiał filmowy.

Geneza takiego podejścia do kina ma swoje źródło także w innych działaniach artystycznych. Wyraźnie wyodrębnia się tu rozwijana przez Andy'ego Warhola i Petera Greenawaya koncepcja kina zrywającego z zasadą „jeden ekran, jeden obraz”. *Soft cinema* jest również swego rodzaju kinem rozszerzonym, w którym zasadniczą rolę odgrywa przetwarzanie starych mediów i nagrań. Doskonale oddaje to praca Manovicha *Anna and Andy: A Streaming*

*Novel / Emotion Movie Engine*, która opiera się na filmach Warhola i powieści Lwa Tołstoja. Odpowiedni algorytm skanuje tekst *Anny Kareniny* i zestawia go z określonymi obrazami i postaciami z filmów „papieża pop-artu”.

Inny rodzaj *soft cinema* reprezentują działania artystyczne Andreasa Kratky'ego, takie jak *Absence*, gdzie prezentowanych jest kilka równoległych strumieni obrazów, a w zależności od ich ilości zmienia się również podkład dźwiękowy.

Ostatnia część książki skupia się na obrazach eksperymentalnych, które nie poddają się jednoznacznym definicjom i silnie kwestionują dotychczasowe kategorie i nawyki percepcyjne. Jednocześnie wyraźnie widać w nich narodziny nowej formy obrazowości, czy używając precyzyjniejszego określenia – transobrazowości. Ten status liminalny, graniczny wydaje się najlepiej charakteryzować przywołane przez Piotra Zawojskiego praktyki artystyczne.

Potwierdza to tytuł pierwszego tekstu: *Obrazy psychosomatyczne. „Feed” Kurta Hentschlägera jako doświadczenie transgresyjne*. Artysta ten tworzy dźwiękowo-obrazowe instalacje, kreuje przestrzeń rozszerzonej percepcji, starając się wywołać w odbiorcy doświadczenie synestezji, nową formę odbioru obrazów.

W instalacji *Feed* z 2005 roku artysta stworzył odrębne uniwersum, przestrzeń odseparowaną od rzeczywistości. Instalacja była pomyślana jako doświadczenie graniczne, testujące możliwości psychofizyczne ludzkiego organizmu. Świadczą o tym szczególne środki bezpieczeństwa i specjalna klauzula, którą musieli podpisywać widzowie przed projekcją. Dodatkowo seans był monitorowany przez specjalnie wyszko-

lonych ratowników, którzy pomagali odbiorcom, gdy ci poczuli się źle lub zemdleli.

Pierwsza część instalacji wykorzystywała projekcje ekranowe i obrazy soniczne, czyli takie doświadczenia dźwiękowe, które są odczuwane nie tylko słuchem, ale całym ciałem, stając się doświadczeniem namacalnym. Druga część opierała się na immersji. Kurt Hentschläger wykorzystał tu efekt sztucznej mgły i stroboskopu, budując w ten sposób immersyjną, odrealnioną przestrzeń. W takim środowisku obraz przestaje być czymś do oglądania, a staje się czymś bezpośrednio odczuwalnym za pomocą całego ciała i umysłu odbiorcy. Tym samym, jak twierdzi Zawojski, powstaje nowa praktyka obcowania z obrazami, której charakter jest postmedialny. Odbiorca zarówno ogląda, jak i uczestniczy w przedstawieniu, sprzęga się neuralnie z rytmem instalacji.

Niejednoznaczność ontologii obrazów immersyjnych porusza także kolejny tekst zatytułowany *Interaktywne i immersyjne granice obrazów audiowizualnych – T\_Visionarium*. W artykule tym medioznawca bada projekt *T\_Visionarium*, który został stworzony dzięki wykorzystaniu systemu AIVE. System ten stanowi cylindryczną przestrzeń immersyjną zbudowaną z 12 projektorów wysokiej rozdzielczości, wykorzystującą również przestrzenny dźwięk. Całość przypomina kształtem konstrukcję dziewiętnastowiecznej panoramy. W środowisku tym na 250 ekranach wyświetlono ponad 20 tysięcy klipów telewizyjnych. Umieszczony pośrodku multisensorycznej przestrzeni widz-operator mógł dokonywać przestrzennego montażu i nawigować wśród niezliczonej ilości audiowizualnych obrazów. *T\_Visionarium* zostało także wyposażone w system detekcji ruchu, co w zależności od zachowań użytkownika wprowadza

w całość audiowizualnej strukturze zmiany, które zachodzą w czasie rzeczywistym. W ten sposób dokonuje się odwrócenie porządku tradycyjnego kina, w którym widz znajdował się na zewnątrz obrazu, a jego ciało było unieruchomione. *T\_Visionarium* jest żywą strukturą, w której ciało użytkownika staje się częścią obrazu i znajduje się w jego wnętrzu.

Nową formę obrazowości wprowadza również wykorzystanie wizualizacji naukowych. Piotr Zawojski przybliży to zagadnienie, charakteryzując projekt artystyczny Eveliny Dominitch i Dimitrija Gelfanda *Camera Lucida*, który wykorzystuje obrazy powstające wskutek procesów chemicznych. Nauka i sztuka, przez wiele lat rozwijające się jako odrębne praktyki, współcześnie coraz częściej inspirują się nawzajem i czerpią ze swoich dokonań. To wzajemne przenikanie wyraźnie widać w takich nurtach sztuki współczesnej, jak m.in.: sztuka algorytmiczna i generatywna, bio art, net art, sztuka telematyczna. *Camera Lucida* opiera się na zjawisku sonoluminescencji, które polega na emisji fal świetlnych przez ciała fizyczne pod wpływem innych działań niż rozgrzewanie do określonej temperatury. W przypadku dzieła Dominitch i Gelfanda bodźcem wywołującym świetlne reakcje jest dźwięk. W ten sposób dzięki sonoluminescencji zostaje pokazane to, co do tej pory było tylko słyszalne. Artyści wykraczają poza naturalne ograniczenia ludzkiej percepcji. Wykreowane dzieło sytuuje się na granicy dźwięku i obrazu. *Camera Lucida* staje się także wyzwaniem dla samych odbiorców, pełne zrozumienie oglądanego fenomenu wymaga bowiem zapoznania się z teorią naukową, która wyjaśnia chemiczny proces. Bez tej wiedzy odbiór jest w pewien sposób uproszczony, a widz nie jest w stanie dostrzec głębi

zjawiska i zniuansowanych powiązań między dźwiękiem i obrazem, ugruntowanych w procesach fizykochemicznych.

Ostatni artykuł w książce, *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, jest w całości poświęcony postaci Briana Eno – pioniera muzyki *ambient* i działań artystycznych z pogranicza muzyki i obrazu. Znany i ceniony w środowisku muzycznym artysta, prekursor nowego podejście do muzyki, którą zaczął traktować jako przestrzenny pejzaż, współcześnie coraz częściej łączy swoją pasję muzyczną z fascynacjami obrazem i oprogramowaniem. Zainteresowania te skłaniają Eno do rozwijania „muzyki wizualnej”, czyli prac, w których muzyka i obraz przenikają się wzajemnie dzięki zastosowaniu komputerowych algorytmów. Znajduje to swoje odbicie w projekcie *77 Million Paintings*. Praca ta stanowi system, który korzystając z ograniczonych zasobów dźwięków i obrazów oraz odpowiedniego oprogramowania komputerowego, jest

w stanie wygenerować 77 milionów unikatowych audiowizualnych kompozycji. Istotny jest tu wymiar temporalny pracy, bowiem obejrzenie wszystkich możliwych form audiowizualnych zajęłoby 9 tysięcy lat.

Podsumowując nową książkę Piotra Zawojskiego, można powiedzieć, że jest to swego rodzaju indeks najważniejszych zjawisk, punktów przełomowych współczesnej sztuki nowych mediów. Charakterystyczny styl autora, który punktem wyjścia dociekań naukowych czyni swoje własne doświadczenia, stanowi istotny walor pracy. Zawoj-ski umiejętnie łączy wnikliwą analizę krytyka sztuki z bogatym warszatem naukowym. Tym samym *Sztukę obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów* można polecić nie tylko naukowcom, medioznawcom i badaczom współczesnej kultury, ale z zaciekawieniem przeczytają ją również artyści, kuratorzy wystaw i osoby zainteresowane sztuką współczesną.