

TRAJEKTORIE OBRAZÓW

STRATEGIE WIZUALNE
W SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ

POD REDAKCJĄ
RYSZARDA W. KLUSZCZYŃSKIEGO
I DAGMARY RODE



TRAJEKTORIE OBRAZÓW

STRATEGIE WIZUALNE W SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ

SZTUKA/MEDIA/KULTURA

seria pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego

Dotychczas opublikowane:

PERSPEKTYWY BADAŃ NAD KULTURĄ

pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego i Anny Zeidler-Janiszewskiej

Katarzyna Prajzner

TEKST JAKO ŚWIAT I GRA.

Modele narracyjności w kulturze współczesnej

Blanka Brzozowska

SPADKOBIERCY FLÂNEURA.

Spacer jako twórczość kulturowa – współczesne reprezentacje

Kamila Żyto

STRATEGIE LABIRYNTOWE W FILMIE FIKCJI

Dagmara Rode

POLITYKA W PIERWSZEJ OSOBIE.

Twórczość Dereka Jarmana



WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU
ŁÓDZKIEGO

TRAJEKTORIE OBRAZÓW

Strategie wizualne w sztuce współczesnej

pod redakcją
Ryszarda W. Kluszczyńskiego i Dagmary Rode

Ryszard W. Kluszczyński, Dagmara Rode – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny
Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej, 91-404 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENT

Piotr Zawojski

REDAKTOR WYDAWNICTWA UŁ

Joanna Balcerak

SKŁAD I ŁAMANIE

AGENT PR

PROJEKT OKŁADKI

Grzegorz Laszuk

© Copyright by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2015

Publikacja jest udostępniona na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 4.0 (CC BY-NC-ND)

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

Wydanie I. W.06645.14.0.K

ISBN 978-83-7969-425-9 (wersja papierowa)
ISBN 978-83-7969-540-9 (wersja elektroniczna)

<https://doi.org/10.18778/7969-425-9>

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-131 Łódź, ul. Lindleya 8

www.wydawnictwo.uni.lodz.pl

e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl

tel. (42) 665 58 63, faks (42) 665 58 62

Spis treści

Wprowadzenie (Ryszard W. Kluszczyński, Dagmara Rode)	7
Anna Nacher – Obraz nie jest rzeczą	11
Ryszard W. Kluszczyński – Obrazy nomadyczne i postobrazy. Transformacja, transgresja i hybrydyczność w sztuce nowych mediów	23
Agnieszka Przybyszewska – Czytające dzieci Stefana Themersona. Ku nowym (słowo-dźwięko-)obrazom literackim	37
Marcin Składanek – Sztuka generatywna – obrazy kodu. Kilka przybliżeń	55
Maria B. Garda – Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych	69
Maciej Wójcicki – W stronę autonomii obrazu elektronicznego. Twórczość wideo Woody'ego i Steiny Vasulków w latach 1974–1980	79
Martyna Michalska – Uzbroić, przetworzyć, ukazać i zmodyfikować. O dominujących tendencjach w sztuce nowomediального body-artu	91
Monika Górską-Olesińska – Bioobrazy w funkcji terapeutycznej w projektach Diane Gromali i Georga Khuta	101
Dagmara Rode – Obraz ciała, obraz taśmy – o <i>Fuses</i> Carolee Schneemann	121
Małgorzata Jakubowska – Obrazy hybrydowe w <i>Ogrodzie rozkoszy ziemskich</i> Lecha Majewskiego	131
Bartosz Zając – <i>Oko / Maszyna</i> – nauka o obrazach Haruna Farockiego	147
Karol Józwiak – Obraz jako czynnik anachronistyczny	161
Noty o autorach	177

Wprowadzenie

Wraz z przemianami, tyleż technologicznymi, co filozoficznymi i światopoglądowymi, które doprowadziły do wyłonienia się formacji określanej mianem cyberkultury, zmienia się również status obrazu, zarówno w codziennym doświadczeniu życia w świecie przepełnionym zjawiskami wizualnymi, jak i w humanistycznej refleksji. Ta ostatnia, przyjmując postać humanistycznej cyfrowej, nie tylko wypracowuje metody badania fenomenów cyberkulturowych i nowych form obrazowości, lecz także sama sięga po wizualizację, przede wszystkim na poziomie stosowanych metod i narzędzi badawczych oraz sposobów prezentacji wyników badań. Różne epitety pojawiające się we współczesnych dyskursach na temat obrazowości pokazują kolejne przybliżenia badawcze: mówimy zatem o obrazach-wydarzeniach, obrazach-narzędziach, obrazach-wykonaniach, obrazach operacyjnych, obrazach-zadaniach, obrazach hybrydycznych, *quasi*-obrazach, symulakrach, obrazach-środowiskach, obrazach-objektach, wreszcie – postobrazach, docierając w ten sposób do punktu, w którym zakwestionować można samo istnienie obrazu w tradycyjnym jego rozumieniu.

Ostatnie dwa stulecia są świadkami kolejnych rewolucji w sferze obrazowości. Rewolucja techniczna wprowadza w świat sztuki maszynę i mechaniczne metody obrazowania, późniejsza rewolucja elektroniczna sprawia, że obraz, dotychczas ugruntowany w materialnym nośniku, przybiera postaci sygnału, który wymaga dekodowania, staje się obrazem-wydarzeniem, dosłownie: wydarza się na ekranie monitora. Rewolucja cyfrowa komplikuje sytuację dodatkowo, bowiem dzięki zapisowi w postaci numerycznej obraz zyskuje charakter otwartej partytury podlegającej wykonaniu. Rewolucja interaktywna każe nam myśleć o obrazie-zadaniu, z którym nasza relacja – podobnie jak cała hybrydyczna partycypacyjna rzeczywistość, w której ma on swoje miejsce – ulega znaczącej przemianie. I wreszcie rewolucja sieciowa, która wydobywa z dzisiejszego obrazu jego wirtualną i zarazem transmedialną naturę.

Przestrzeń naszego doświadczenia znaczone jest ekranami. Jednak ekran smartfonu czy tabletu, owo niemal klasycznie rozumiane okno do innej przestrzeni, jest jedynie widzialnym znakiem technologii, która łączy te urządzenia za pomocą niewidocznych połączeń, najbardziej uchwytnym znakiem hybrydyzacji. W środowisku medialnym, które coraz mocniej nasycone jest działaniami podmiotów nie-ludzkich, w którym *rzeczy* komunikują się ze sobą, coraz wyraźniej widać, że o znaczeniu i funkcji obrazu decydują – jak chce Anna Nacher – wymiany energetyczne, poprzez które uczestniczy on w technospołecznym

kontekście. Z drugiej strony, nowy kształt przybiera również współczesny post-panoptyzm – w dzisiejszej rzeczywistości coraz częściej człowieka-nadzorcę zastępują mechanizmy wyławiające wszelkie aberracje w obrazie; podobnie coraz częściej mamy do czynienia z obrazami operacyjnymi, jak mówi o nich Harun Farocki, które nie powstają jako reprezentacja, mająca nas o czymś informować, ale jako narzędzia oddziaływania społecznego.

Współczesne transformacje obrazowości pozwalają niekiedy wyostrzyć zagadnienia, które – obecne w kulturze od dawna – dopiero teraz zdają się przemawiać pełnym głosem. Refleksy tych przemian odnajdziemy także w miejscach, które moglibyśmy traktować jako bastiony tradycji, a jednak dziś zdarza się, że nawet książki wydawane w formie kodeksów swobodnie przekraczają granice między tekstem a obrazem, oferując równolegle prowadzone dyskursy. Kino pozostaje tu do pewnego stopnia rezerwuarem zabiegów narracyjnych; inaczej podchodzi do niego wideo, traktując je jako repozytorium obrazów, które można zawłaszczyć, by następnie użyć w krytycznym namyśle nad współczesnymi maszynami widzenia.

Podstawowe napięcie między zakorzenieniem w dotychczasowych praktykach kulturowych a radykalną zmianą, jaką wprowadza pojawienie się komputera, stanowi dobry punkt wyjścia do dyskusji o zjawiskach, które takie właśnie rekonfiguracje proponują. Cechą nowych mediów, zaznacza Lev Manovich, jest reprezentacja numeryczna, dzięki której możliwe jest algorytmiczne przekształcanie obiektów. Posługiwanie się algorytmami albo inaczej – podniesienie kodu do rangi najważniejszego elementu strategii twórczej – stanowi podstawowy wyróżnik tego, co określa się mianem sztuki generatywnej. Umieścić ją należy na przecięciu pola sztuki, nauki, inżynierii oprogramowania, designu i rozmaitych praktyk kreatywnych. Zakorzeniona w zabiegach artystycznych, które sięgają wstecz do muzyki klasycznej, sztuka generatywna pozwala odnieść się z nowej perspektywy do szeregu pytań – w tym pytań o nie-ludzką estetyczność – z którymi mierzyła się dotąd refleksja nad praktykami twórczymi.

Inny zespół napięć między tym, co wyznacza myślenie o ciągłości praktyk kulturowych a zmianą proponowaną przez nowomediálne zjawiska, daje się dostrzec w tych obszarach kultury wizualnej, które chętniej niż mianem sztuki opatrzymy określeniem rozrywka czy też kultura czasu wolnego. Transmedialność, konwergencja, hybrydyzacja wyznaczają funkcjonowanie gier; złożone relacje, w jakich musimy rozpatrywać ich gatunkowość, swobodnie zestawiające ze sobą różne poziomy rozumienia samego pojęcia gatunku, poruszające się między regułami, między światem gry i rozgrywką, przypominają o konieczności przemyślenia użyciu dotychczas ukształtowanych narzędzi, aplikowanych do fenomenów wyrastających w nowomediálním pejzażu.

W świecie postobrazów wiele praktyk artystycznych wykracza poza tradycyjnie pojmowaną wizualność; obok sztuki generatywnej, będą to również działania z obszaru sztuki ciała bądź bioartu i innych tendencji z kręgu art & science. Niedysiejsza awangardowa lekcja dematerializacji sztuki, powiązana z jednoczesnym nastawieniem na proces, dziś odciska się na działaniach, które,

wykorzystując naukowe instrumentarium, próbują uchwycić aktualną sytuację człowieka wobec technologii, ale także sztuki żyjącej w symbiozie z nauką i technologią. Badanie możliwości ciała – i badanie możliwości obrazów ciała – odsyła nas także do praktyk wcześniejszych, kiedy ciało nie tylko stawало się tworzywem akcji, ale również głównym *aktorem* prac audiowizualnych.

Obraz filmowy, bo o nim teraz mowa, może bowiem przekraczać, zacierać granicę między życiem a sztuką, może stanowić między nimi paradoksalny łącznik, rodzaj nieprzeźroczyściego mediatora w negocjacjach ze światem. Jego materialność zachęca do eksperymentów, intermedialnych gestów w stronę malarstwa, które artyści mogą analizować, interpretować, odtwarzać, przetwarzać, zawłaszczać, ale i realizować bezpośrednio na taśmie, traktując ją poniekąd jako nową postać płótna. Taśma filmowa, materialna podstawa obrazu, to także wdzięczne pole do artystycznych interwencji; można ją barwić, drapać, można traktować ją niczym ciało – materialny obiekt kolejnych artystycznych eksploracji. Wydobywa to hybrydyczny potencjał medium filmowego, otwartego na eksperyment i łączkowe połączenia z innymi mediami. Przypomina także o szczególnym zastosowaniu obrazów – kiedy stają się one – od dawna zadomowione w praktykach diagnostycznych – narzędziem w terapii, pozwalającym przyjrzeć się ciału, nauczyć się jego reakcji i kontroli nad nimi. Bioobrazy, medyczne obrazy ciała, obrazy sprzężone zwrotnie z ciałem, pozwalają odnowić nasz stosunek do ciała, przemysleć je i odnaleźć nową (czy może: inną) do niego drogę.

Książka *Trajektorie obrazów* nie rości sobie pretensji do wyczerpania podjętej problematyki obrazowości ani też nie zmierza w stronę nowej teorii obrazu – zamiar taki, skądinąd, w dzisiejszych czasach, sam w sobie mógłby wydawać się pretensjonalny. To, co proponuje, to wędrówka tropami przeobrażeń dotyczących świata obrazów artystycznych, refleksja nad ich płynną różnorodnością i wielokierunkową transformacją, namysł nad ich zastosowaniami i nowymi, transcendującymi tradycyjne granice sztuki funkcjami, analiza relacji między obrazowością a mediami i technologią. Zawiera w sobie dwanaście różnych spojrzeń na współczesność oraz współczesne losy obrazów i obrazowości.

Układ książki na swój sposób powtarza skomplikowane trajektorie obrazów w kulturze współczesnej. Nie próbuje ujmować zagadnień chronologicznie ani w porządku dyktowanym wykorzystywanymi mediami, raczej podporządkowuje się niejednorodności pola badań. Otwierający tom tekst Anny Nacher o prowokującym parafrazą znanego aktywistycznego hasła tytule *Obraz nie jest rzeczą* opisuje naznaczone partycypacyjnością obrazy zatopione w hybrydycznym, ultrakonektywnym środowisku medialnym. Kolejny rozdział, autorstwa Ryszarda W. Kluszczyńskiego, przybliża pięć kolejnych transformacji technologicznych – określanych mianem rewolucji – dotyczących świata obrazów, które doprowadziły do stanu współczesnej postobrazowości. Agnieszka Przybyszewska, z kolei, wychodząc od przemian, które pod wpływem nowych technologii dotyczą literaturę, analizuje wydawałoby się tradycyjne – bo zrealizowane w formie kodeksu – utwory literackie, aby pokazać, w jak szczególnie

sposób łączą one obraz i tekst, podejmując poniekąd wyzwanie płynące ze strony multimedialnej, hipertekstualnej kultury nowych mediów. Następnie Marcin Składanek przygląda się wielorodziejowej sztuce generatywnej; prowadzi rozważania nad szczególną postacią odniesień przedstawieniowych, jaka występuje w sztuce algorytmicznej, uwidacznia, w jakich praktykach zakorzenione są bazujące na algorytmach eksperymenty artystyczne oraz w jakich współczesnych kontekstach należy owe działania lokować. Transdyscyplinarnym fenomenem zajmuje się również Maria B. Garda, która bada gatunkowość w grach cyfrowych – zapewne najbardziej rozpowszechnionym fenomenie współczesnej kultury wizualnej – co wymaga sięgnięcia po znane już z humanistyki kategorie, ale i dostosowania pojęć z repertuaru badań zjawisk najnowszych. Tekst Macieja Wójcickiego powraca do zagadnień bezpośredniej analizy obrazu – autor kreśli przejście, jakie dokonało się w twórczości Steiny i Woody’ego Vasulków, kiedy instrumentarium analogowe uzupełniali oni narzędziami cyfrowymi, stopniowo zmierzając ku autonomii obrazu wideo. Dwie kolejne autorki czynią przedmiotem namysłu tendencje artystyczne rozwijające się w rezultacie dialogu między sztuką i nauką. Martyna Michalska rozważania o nowomiedialnych realizacjach z obszaru *body art* zakorzenienia w najbardziej elementarnym, także dla sztuki, traktowaniu ciała jako podstawowego interfejsu człowieka; ciała, które w czasach postbiologicznej cyberkultury podlega technologicznemu przetwarzaniu, wzmacnianiu i uzbrajaniu, przenosi zarazem *biofeedback* do kręgu podstawowych metod komunikacyjnych. Przegląd tendencji, dokonany przez Michalską, wprowadza zarazem do kolejnego rozdziału – studium Moniki Górskiej-Olesińskiej, skoncentrowanego na twórczości dwojga pracujących niezależnie artystów – Diane Gromali i Georga Khuta, w których dziełach, wykorzystujących *biofeedback*, obrazy wpisane w przestrzeń doświadczeń artystycznych pozwalają odbiorcom odnieść się poznawczo bądź terapeutycznie do własnego ciała. Ciało jest także głównym aktorem w rozpatrywanym przez Dagmarę Rode protofeministycznym filmie Carolee Schneemann, która obrazy ekstatycznej cielesności połączyła z eksploracją możliwości taśmy filmowej i zakorzenionej w niej materialności obrazu filmowego. Z kolei hybrydyczność obrazu filmowego i badanie jego związków z malarstwem stały się przedmiotem zainteresowania Małgorzaty Jakubowskiej, która analizuje *Ogród rozkoszy ziemskich* Lecha Majewskiego. Bartosz Zając w swoim szkicu poświęconym wideoinstalacjom Haruna Farockiego pokazuje, jak, zawłaszczając obrazy gotowe, między innymi z ikonosfery kina, można prowadzić refleksję nad współczesnymi maszynami widzenia. Tom zamyka tekst Karola Józwiaka, spoglądającego na świat obrazów od strony jego teorii, rozpatrywanej w przestrzeni, w której krzyżują się dyskursy Georgesa Didi-Hubermana, Waltera Benjamina oraz Aby’ego Warburga.

Ryszard W. Kluszczyński, Dagmara Rode

Anna Nacher

Uniwersytet Jagielloński

Obraz nie jest rzeczą

Tytuł mojego artykułu nie jest ani twierdzeniem ani deklaracją; trawestuje tytuł kampanii ekologicznej „Zwierzę nie jest rzeczą” prowadzonej w latach dziewięćdziesiątych przez Klub Gaja – w jej efekcie w 1997 roku przyjęto ustawę „O ochronie zwierząt”, która stała się początkiem zmiany postrzegania roli i miejsca zwierząt w polskim społeczeństwie. Analogia ma jednak w tym przypadku ograniczony charakter figury retorycznej; idzie nie tyle o emancypację i autonomię obrazów, ile – wręcz przeciwnie – o zmianę takiego sposobu myślenia o kulturze audiowizualnej, w którym obraz jest postrzegany jako autonomiczny obiekt (a czasem wręcz fetysz) i wyłączany z całego ekosystemu technospołecznego, w którym uczestniczy. Zmiana wydaje się konieczna tym bardziej, że istotnym przekształceniom ulega środowisko medialne, w którym obrazy cyrkulują. Nie jest to już tylko kwestia „cyfrowości” mediów i nie są to przy tym zupełnie „nowe media”: Francesco Lapenta – pisząc o cyberkartografii – słusznie podkreśla, że chodzi raczej o rekonfigurację już istniejących technologii, które „nie są nowymi mediami, ale platformami, które łączą istniejące już technologie (media elektroniczne + internet + technologie lokalizacyjne i rzeczywistość rozszerzoną) w nowy tryb obrazowania kompozytowego, kojarzenia danych oraz społecznie organizowanego procesu ich wymiany i komunikacji”¹. Do tego wszystkiego trzeba dodać rosnące znaczenie założeń *ubicompu* oraz internetu rzeczy.

W dobie coraz częściej formułowanych spostrzeżeń o kulturze postwizualnej i kolejnym kryzysie reprezentacji² nasuwa się zatem pytanie o potrzebę ponownego przemyślenia funkcji i ontologii obrazu we współczesnym środowisku medialnym. Cechuje się ono m.in. zagęszczonym obiegiem komunikacyjnym uwzględniającym aktorów nie-ludzkich, wewnętrzną ultrakonektywnością i hybrydowością będącą wynikiem przekraczania stałej granicy między materialnością/cielesnością oraz informacją – to wszystko jest wynikiem

¹ Francesco Lapenta, *Geomedia: on location-based media, the changing status of collective image production and the emergence of social navigation systems*, „Visual Studies” 2011, Vol. 26, No. 1 (March), s. 15.

² Lawrence Bird, *Hybrid Cities: Interviewing Roger Malina, Mariateresa Sartori and Bryan Connell*, „Furtherfield”, <http://www.furtherfield.org/features/interviews/hybrid-cities-interviewing-roger-malina-mariateresa-sartori-and-bryan-connell> [dostęp: 10.09.2013].

rysującego się paradygmatu internetu ludzi i rzeczy, opartego na rozmaitych formach łączności bezprzewodowej: od GPS, przez sieci bezprzewodowe i telefonię komórkową, po technologie łączności na bliższe dystanse (Bluetooth i RFID). Hybrydowe są nie tylko same obrazy, oparte na logice kompozytowania i łączeniu rozmaitych modalności oraz różnych porządków rzeczywistości; hybrydowy i ambiwalentny staje się także ich związek ze światem – obrazy włączone są w szersze środowisko o sieciowym, płynnym i niestabilnym charakterze (jak się rzekło, jego podstawową warstwą jest łączność bezprzewodowa, mająca zasadniczo niewizualny charakter), którego stanowią zaledwie szczególny element. Według Marka B. Hansena, zmierzamy – w wyniku takich zmian konfiguracji – w stronę modelu mediów atmosferycznych, kolektywnych i mikrotemporalnych³. Model zaproponowany przez Hansena oznacza jednocześnie istotne wyjście poza antropocentryzm tradycyjnej teorii mediów.

Chciałabym zatem zaproponować odmienny sposób myślenia o obrazach generowanych w ramach tego układu – mam tutaj na myśli przede wszystkim obrazy będące formą wizualizacji danych, jakimi są przykłady mapowania partycypacyjnego, realizowane za pomocą Google Maps, Crowdfmap, popularne aplikacje mobilne lub inne tego typu systemy, wykorzystujące geograficzne systemy informacji⁴. Sądę, że w znacznie większym stopniu należy uwzględnić w przypadku tych form wizualnych właśnie środowisko, w które są włączone, gdyż ma ono istotne znaczenie dla sposobu, w jaki wizualia krążą, funkcjonują, znaczą i działają w świecie. Zważywszy na to, jak ważny dla znaczenia tych obrazów jest sposób ich generowania i dystrybucji, chcę zaproponować metaforę formy wizualnej jako rodzaju wymiany energii z otoczeniem. Przybiera ona postać procesu transdukcji opisanego przez Gilberta Simondona na przykładzie procesu krystalizacji, w którym „rozmaite rzeczywistości zostają poddane transdukcji lub mediacji”⁵, a zatem połączeniu ulegają realia z heterogenicznych domen, niekoherentnych i wzajemnie do siebie nieprzystających (umożliwiając wyłanianie podmiotów hybrydowych, materialno-dyskursywnych). Jak pisze Adrian Mackenzie, „To, co zwykle jest postrzegane jako pojedynczy akt formowania materii, jest tylko ostatnim epizodem w serii łączących się ze sobą transformacji”⁶. W takim ujęciu obraz będzie bardziej zdarzeniem i procesem włączonym w cały szereg operacji, dzięki którym wyłania się ze środowiska niż obiektem o jasno określonym granicach wyznaczanych przez

³ Mark B. Hansen, *Ubiquitous Sensation: Toward an Atmospheric, Collective, and Microtemporal Model of Media*, [w:] *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, ed. Ulrich Ekman, Cambridge 2013.

⁴ Więcej o mapowaniu partycypacyjnym pisałam w innych miejscach: por. Anna Nacher, *Rubieże kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów*, Poznań 2012; eadem, *Geomedia jako miejsce budowy. Poza logikę spektaklu*, „Kultura Popularna” 2010, nr 3–4 (29–30); eadem, *Ku kognitywnej przestrzeni publicznej – strategię otwierania*, [w:] *Mindware. Technologie dialogu*, red. Piotr Celiński, Lublin 2012; eadem, *Geomedia – między mediami a lokalizacją*, [w:] *Kulturowe kody technologii cyfrowych*, red. Piotr Celiński, Lublin 2011.

⁵ Adrian Mackenzie, *Transductions. Bodies and Machines at Speed*, New York–London 2002, s. 46.

⁶ *Ibidem*, s. 47.

logikę reprezentacjonizmu. Simondonowskie metafory transdukcji w świecie fizycznym i ludzkim (w pierwszym przypadku jest to krystalizacja, w drugim – procedura formowania cegły) pozwalają uchwycić towarzyszące nam obrazy technologiczne w całej ich procesualności; jako zdarzenia i miejsca wplecione w złożony proces, który tyleż formują, co są przezeń formowane. Pozwala to z kolei wyjść poza niewystarczającą już logikę reprezentacjonizmu i dostrzec, że obraz nie jest rzeczą, jest z rzeczą (połączony w ich wzajemnym wyłanianiu).

1. Transdukcja, czyli sztuka wyłaniania

Kluczowe są dla mnie pojęcia zaczerpnięte od francuskiego filozofa technologii, Gilberta Simondona. Poświęcę nieco uwagi zwłaszcza koncepcji transdukcji i teorii transduktywności. Na grunt badań nad mediami przeszczepił je w całościowy sposób Adrian Mackenzie⁷, ale wykorzystywali je w swoich analizach mediów audiowizualnych i cyfrowych Brian Massumi⁸ (budując bardzo ciekawą transduktywną teorię obrazu audiowizualnego) oraz Mark B. N. Hansen⁹ (badając kategorię ucieleśnienia oraz problematykę procesu afektywnego w sztuce nowych mediów), posługują się nimi także – analizując związki przestrzeni z kodem w warunkach miejskiej rzeczywistości hybrydowej – Martin Dodge i Rob Kitchin¹⁰. Zważywszy na fakt, że w 2013 roku ukazało się nakładem MIT Press anglojęzyczne tłumaczenie ważnej książki Muriel Combes poświęconej francuskiemu filozofowi¹¹ (obok wcześniej wydanego opracowania Alberto Toscano, z jednym rozdziałem omawiającym myśl Simondona¹²), a jednocześnie przygotowywane jest tłumaczenie zasadniczych książek samego Simondona, można właściwie odnotować swoisty renesans i festiwal Simondonowski: mowa przy tym o myślicielu, który został szerzej „odkryty”, kiedy jego sylwetkę przybliżył w swoim zbiorze esejów Gilles Deleuze¹³. Do tego trzeba dodać poświęcone mu numery monograficzne co najmniej trzech europejskich czasopism¹⁴ oraz ukazujące się od 2009 roku „Cahiere Simondon”, żeby fenomen Simondonowski nabrał wyrazistości. W polskich badaniach nad mediami

⁷ *Ibidem*.

⁸ Brian Massumi, *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Durham–London 2002.

⁹ Mark B. N. Hansen, *Bodies In Code. Interfaces with Digital Media*, London–New York 2006; idem, *Ubiquitous...*

¹⁰ Martin Dodge, Rob Kitchin, *Code/Space. Software and Everyday Life*, Cambridge 2011.

¹¹ Muriel Combes, *Gilbert Simondon and the Philosophy of the Transindividual*, trans. T. LaMarre, Cambridge 2013.

¹² Alberto Toscano, *The Theatre of Production. Philosophy and Individuation Between Kant and Deleuze*, London 2006.

¹³ Gilles Deleuze, *On Gilbert Simondon*, [w:] idem, *Desert Islands and Other Texts 1953–1974*, New York–Los Angeles 2004.

¹⁴ Por. „Multitudes” 2004, Vol. 4, No. 18 (z artykułami m.in. P. Virno, I. Stengers, M. Combes, A. Toscano, A. Negri, M. Hardta), <http://www.cairn.info/revue-multitudes-2004-4.htm> [dostęp: 30.03.2013]; „Parrhesia” 2009, No. 7 (m.in. B. Stiegler, P. Virno, B. Massumi, J.-H. Barthélémy,

koncepcję relacji transduktywnej jako stanowiącej o dynamicznym układzie łączącym człowieka z przestrzenią przywołała Barbara Kita¹⁵. Pewna trudność kryje się w tym, że myśl Simondona stanowi specyficzną całość i – podobnie jak w przypadku teorii ANT zarysowanej przez Bruno Latoura – wyjęcie koncepcyjnej „cegiełki” z bardzo spójnej budowli może nieco zaburzyć recepcję głównych idei autora. Paralela wobec propozycji Latoura nie jest przypadkowa – istnieją bowiem silne związki między zrębami teorii ANT a myślą Simondona (zwłaszcza w kwestii rozumienia „zbiorowości” i „aktora-sieci” przypominającego Simondonowskie złożenie techniczne [*l'ensemble technique*], podobieństw między niektórymi aspektami teorii transdukcji a Latourowską translacją, rozumieniem „maszyn” u Simondona z czynnikami pozaludzkimi u Latoura oraz naciskiem na relacyjność i decentralizację podmiotu oraz sprawczość nie ograniczającą się do czynników ludzkich).

Przed wszystkim jednak mowa o filozofie zainteresowanym bytem w jego procesualności i wyłanianiu się, myślanym poza gorsetem hylemorfizmu, budującym radykalnie antysubstancjalny i antyesencjalistyczny projekt ontologiczny, w którym należałoby właściwie mówić nie tyle o ontologii, ile o ontogenezie: jednym z zasadniczych tematów organizujących właściwie całą myśl Simondonowską jest problematyka indywiduacji. Drugim ważnym tematem będzie dla Simondona – nazywanego najczęściej filozofem technologii¹⁶ – technika: rozumiana oczywiście w kontekście transduktywnym i ontogenetycznym, zwłaszcza z punktu widzenia problematyki inwencji i innowacji¹⁷. Warto przy tym od razu dodać, że Simondon rozważa proces indywiduacji nie tyle od strony już uformowanego obiektu-całości, ile raczej w perspektywie ruchu, dzięki któremu obiekt wyłania się z pre-indywidualnego *continuum* (kryjącego jednak w sobie pewien potencjał różnicujący). Simondon i jego komentatorzy przywołują w tym kontekście *apeiron* Anaksymandra na określenie żywiołu jeszcze nieustrukturuwanego, ale niepozbawionego skądinąd potencjałów energetycznych. Gilles Deleuze pisze przy tej okazji, że obiekt „nie jest po prostu wynikiem, ale *środowiskiem* indywiduacji”¹⁸ (zwłaszcza, że związki z pre-indywidualnym – w odniesieniu do procesów mentalnych i psychicznych – pozostają w jednostce ludzkiej zachowane na poziomie życia afektywnego i emocjonalnego). Trzeba

tłumaczenia wybranych tekstów Simondona) <http://www.parrhesiajournal.org/past.html> [dostęp: 5.04.2013]; „Inflexions” 2012, No. 5, <http://www.inflexions.org/issues.html#i5> [dostęp: 5.04.2013].

¹⁵ Barbara Kita, *Między przestrzeniami. O kulturze nowych mediów*, Kraków 2003.

¹⁶ Jako filozof technologii Simondon zdobywa ostatnimi laty coraz większe uznanie także w teorii anglojęzycznej – dziwić może, że jego nazwisko nie pojawia się na kartach podręcznika wydanego stosunkowo niedawno przez Blackwell w słynnej serii, por. *A Companion to the Philosophy of Technology*, eds. Jan Kyrre Berg Olsen et al., Oxford 2009. Filozofia technologii nie była jedyną dziedziną zainteresowań Simondona i łączyła się z jego szczególną wersją ontologii, choć – zdaniem niektórych autorów – zasady tego połączenia wciąż wymagają pogłębionych badań; por. Xavier Guchet, *Simondon, la technologie et les sciences sociales*, « Cahiers Simondon » 2009, no. 1.

¹⁷ Świadectwem tego zainteresowania jest zwłaszcza tom będący zapisem konferencji i kolekcji poświęconych tej problematyce; por. Gilbert Simondon, *L'invention dans les techniques. Cours et conférences*, Paris 2005.

¹⁸ G. Deleuze, *Desert Island...*, s. 86.

także zastrzec, że proces indywiduacji dotyczy obiektów zarówno świata ludzkiego, jak i pozaludzkiego (jeśli trzymać się lepiej przyswojonych rodzimej humanistyce pojęć Latourowskich), w tym – obiektów technicznych.

Interesuje mnie tutaj pewien szczególny rys i moment indywiduacji, sygnalizowany u Simondona za pomocą przywołanego już tutaj kilkakrotnie pojęcia transdukcji (funkcjonującego w latach pięćdziesiątych XX wieku w obrębie genetyki i biologii molekularnej na określenie momentu przeniesienia informacji genetycznej między organizmami). Andrew Mackenzie przytacza znaną w kręgu Simondonistów definicję pochodzącą z książki *L'Individu et sa genèse physico-biologique* (wydaną jako część tomu *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*), w której francuski filozof pisze o transdukcji jako „postępującej indywiduacji”¹⁹ (choć może właściwiej byłoby napisać o „transdukcji w działaniu”):

To pojęcie [transdukcji] oznacza proces – fizyczny, biologiczny, umysłowy lub społeczny – którego aktywność stopniowo się rozwija postępując w danej domenie przy jednoczesnym jego ugruntowaniu w strukturyzacji zachodzącej w innych strefach domeny; każdy region utworzonej struktury służy jako zasada konstytuująca dla następnych, w taki sposób, że modyfikacja postępuje równocześnie z tym, jak działa strukturyzacja²⁰.

Simondon ilustruje swoją koncepcję przywołując proces krystalizacji – jego fazy stanowią dla filozofa bardzo ważny punkt odniesienia. Przytoczona powyżej definicja staje się zresztą w pełni klarowna dopiero, kiedy zilustrujemy ją za pomocą kolejnych etapów tego procesu: nukleacji, propagacji krystalizacji, powstawania mikrostruktury krystalicznej oraz łączenia się kryształów w większe struktury.

2. Transdukcja, czyli sztuka artykulacji

Istnieje jeszcze jeden sugestywny obraz wyjaśniający to zasadnicze dla Simondona pojęcie, tym razem obraz uwzględniający proces z udziałem człowieka (krystalizacja jest faktem świata fizycznego). Ta ilustracja naświetla inny aspekt transdukcji i ma związek z Simondonowskim rozumieniem informacji, które wychodzi poza hylemorfizm obecny w postrzeganiu informacji jako odcieleśnionego, aktywnego aspektu kształtującego pasywną materię. Simondon (podąża tym tropem Adrian Mackenzie w przywołanej już książce) odwołuje się do procesu formowania cegły za pomocą odpowiedniej matrycy: bardzo dokładnie opisana procedura (poczynając od przygotowania substancji przeznaczonej do wiania w geometryczną formę, podlegającej następnie formowaniu, a wreszcie suszeniu) ujawnia rozmaite mikrotemporalności, gesty i operacje rozgrywające się w odmiennych porządkach (od odpowiednich proporcji

¹⁹ Gilbert Simondon, *L'Individu et sa genèse physico-biologique*, Grenoble 1995, s. 30, cyt. za: A. Mackenzie, *op. cit.*, s. 16.

²⁰ *Ibidem*.

materiałów, uzyskania stosownej gęstości i konsystencji masy, po pomiary geometryczne matrycy i wiedzę o tym, w jaki sposób przekłada się to na wytrzymałość gotowego obiektu). W efekcie, „rozmaite rzeczywistości zostają poddane transdukcji lub mediacji”²¹ – to bardzo istotne sformułowanie, bo zasadnicze dla tego procesu jest właśnie to, że łączy zdarzenia, obiekty i formy z rozmaitych obszarów rzeczywistości, często do siebie nieprzystających (np. elementy dyskursywne z fizycznością materiału). Jak pisze Mackenzie, „To, co zwykle jest postrzegane jako pojedynczy akt formowania materii jest tylko ostatnim epizodem w serii łączących się ze sobą transformacji”²². Owe transformacje dotyczą – w przypadku tego przykładu – złożonych wymian energetycznych między formą, w którą substancja jest wlewana w procesie formowania cegły a samą substancją, obejmują działanie czynników ludzkich i pozaludzkich zespolonych w tym procesie. Nie można ich w tym przypadku rozumieć jak bytów zupełnie odrębnych, ale też nie tracą swoich własności:

[...] zasadą indywiduacji jest operacja, które niesie ze sobą wymianę energii między materią i formą, dopóki jedność nie doprowadzi do stanu równowagi. Można powiedzieć, że taką zasadą jest powszechna operacja allagmatyczna²³ materii i formy za pomocą aktualizacji potencjalnej energii. Ta energia jest energią systemu; może wytworzyć efekty we wszystkich punktach systemu na równi, jest dostępna i wiadoma. Operacja taka polega na specyficzności [*singularity*] lub specyficznościach konkretnego tu i teraz; pochłania je i wzmacnia²⁴.

Trudno zatem mówić w tym przypadku o aktywności formy i pasywności materii; transdukcja zawsze oznacza energetyczną oscylację i wzajemną wymianę w sieci relacji, które dopiero wyłaniają indywidualny obiekt/podmiot. To właśnie w tym kontekście informacja (i narzuca się wręcz w tym przypadku dość oczywista gra słów, którą dostrzega także Adrian Mackenzie²⁵: in-formacja) jest dla Simondona raczej zdarzeniem, szeregiem iterowalnych wymian energetycznych, w których istotne miejsce zajmuje także „wewnętrzny rezonans” wyłaniającej się formy, kształtowany w relacjach ze środowiskiem.

Transdukcja może mieć różne oblicza – w zależności od tego, czy dotyczy istot żywych czy fizycznych (to zasadnicze rozróżnienie nie ma jednak charakteru ontologicznego, nie jest różnicą gatunku czy rodzaju, a jedynie tempa i trybu procesu indywiduacji) – ale jest dla Simondona pojęciem generalnym, opisującym procesy charakterystyczne dla domen cechujących się metastabilnością. To kolejny bardzo ważny termin Simondonowski, podejmowany

²¹ *Ibidem*, s. 46.

²² *Ibidem*, s. 47.

²³ Pojęcie allagmatyczności (ang. *allagmatic*) i operacji allagmatycznych (od gr. *allagma* ‘zmiana, wymiana’) najczęściej jest wyjaśniane jako „teoria działania” („L’allagmatic est la théorie des opérations”; Gilbert Simondon, *L’individuation à la lumière des notions de forme et d’information*, Grenoble 2005, s. 560). Komentatorzy podkreślają jednak, że chodzi o znaczenie bardziej zniuansowane: zdaniem Combes, pod tym terminem kryje się także transdukcja, analogia, konstruktoryzm i chodzi o możliwość przekształcenia działania w strukturę i *vice versa*, a także o performatywność teorii i refleksywność działania; M. Combes, *Gilbert Simondon...*

²⁴ G. Simondon, *L’Individu et sa genèse...*, s. 44.

²⁵ A. Mackenzie, *Transductions...*

w kontekście jego filozofii technologii – istotny również dlatego, że Simondon ukuł go polemizując z matematyczną koncepcją informacji oraz z pojęciem homeostazy, na którym oparta jest Wienerowska cybernetyka (najpełniejszy wyraz polemika ta przybiera na gruncie mechanologii, rozwijanej w kręgu teorii francuskojęzycznej – we Francji i w Kanadzie, a eksplorowanej przez francuskiego filozofa zwłaszcza w drugiej części jego pracy doktorskiej, *Du mode d'existence des objets techniques*)²⁶. Dla Simondona ryzyko redukcjonizmu nieodmiennie wpisanego w teorię cybernetyczną kryło się w postrzeganiu stałej równowagi cechującej homeostazę jako punktu dojścia i metody rozwiązywania problemów (w tym wszelkich kryzysów, zwłaszcza społecznych), która tym samym sprowadzała się do regulacji – mówiąc krótko, cybernetyka wpisywała się w model podejścia funkcjonalistycznego, które w dodatku oznacza redukcję społeczeństwa do maszyny określonego rodzaju²⁷. Metastabilność [*métastabilité*] opisuje zaś swoisty stan systemu „na krawędzi”, w sytuacji, kiedy „najmniejsza modyfikacja jego parametrów (ciśnienia, temperatury itp.) wystarcza, żeby naruszyć ten stan równowagi”²⁸. Różnice w potencjałach energetycznych stanowią o indywidualacji – taka zależkowa energia zmiany tyleż tkwi w systemie (jako pewien potencjał, wirtualność w Deleuzjańskim rozumieniu – jeśli ponownie przywołać krystalizację, to mówilibyśmy o fazie zarodkowej, w której powstają początkowe miejsca krystalizacji), co wymaga także jego strukturalizacji, aktualizacji według już zarysowanych zrębów struktury (jak w przypadku kolejnych faz, które powodują rozrastanie się kryształu). System, który znajduje się w stanie metastabilności, obejmuje „potencjały, które nie są ze sobą kompatybilne, ponieważ należą do zróżnicowanych wymiarów istnienia”²⁹. Na tym również polega funkcja procesu transdukcji – m.in. na artykulacji potencjałów należących do różnych porządków bytu. Anne Galloway, powołując się na Adriana Mackenzie, pisze przy tej okazji, że koncepcja transdukcji umożliwia sposób „rozumienia technologii w kategoriach przepływu i oscylacji między abstrakcją a konkretnością lub wirtualnością i realnością”³⁰, co w przypadku typu obrazów, o których tutaj mowa, ma znaczenie zasadnicze.

3. Transduktywność cyfrowych obrazów

Choć piszę o „cyfrowych obrazach”, to wcale nie cyfrowość jest ich najważniejszą cechą – jest nią raczej to, że są obrazami generowanymi w mediach zsieciovanych i za ich sprawą. Z pewnością tak się dzieje w przypadku

²⁶ *Ibidem*; M. Combes, *op. cit.*; John Hart, *Preface*, [w:] G. Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris 1989; Ronan Le Roux, *De Wiener a Simondon: penser l'innvention avec et sans Bergson*, « Cahiers Simondon », no. 1.

²⁷ M. Combes, *op. cit.*

²⁸ *Ibidem*, s. 3.

²⁹ *Ibidem*, s. 4.

³⁰ Anne Galloway, *Sytuowanie przyszłości mediów w teraźniejszości albo jak mapować emergentne związki i oczekiwania*, przeł. J. Agasiński, „Kultura Popularna” 2010, nr 3–4 (29–30), s. 11.

większości projektów mapowania partycypacyjnego, będących często otwartym, wspólnotowym laboratorium społecznym, zdolnym do społecznościowego i jednocześnie refleksyjnego wytwarzania wiedzy. Tak jest choćby w przypadku projektu *Bio Mapping* Christiana Nolda (tworzenie afektywnych map przestrzeni miejskiej, które są generowane z danych biometrycznych uczestników, bezpośrednio z zapisu urządzeń pobierających dane z ich ciał, ale poddanych później przez nich weryfikacji i interpretacji)³¹ oraz innych artystycznych projektów mappingowych inspirowanych neogeografią, sztuki mediów lokacyjnych³² czy wielu implementacji platformy mapowania kryzysowego *Crowdmap*, która narodziła się jako element kenijskiego projektu *Ushahidi*, powstałego w 2008 roku na fali oporu wobec nieprawidłowości wyborczych w tym kraju³³. Są wśród nich tak różne zastosowania, jak społeczne projekty miejskie (np. *Prague Watch* – projekt obywatelskiego monitorowania rewitalizacji i rozwoju Pragi zmierzający do uzyskania wpływu na projektowanie przestrzeni publicznej³⁴, *Alerte.md* – oddolna kampania mapowania problemów społecznych w Kiszyniowie w Mołdawii oraz sugestii co do najbardziej optymalnych możliwości ich rozwiązania³⁵, *React/Reagiraj!* – kampania na rzecz zapobiegania przemocy wobec kobiet i dziewcząt w Skopje w Macedonii³⁶, *DemocraCity* – kolejna oddolna inicjatywa dla poprawy jakości przestrzeni publicznej w Toronto³⁷), są także spektakularne przykłady mapowania kryzysowego (na przykład Nowego Jorku po huraganach Irene i Sandy, podczas tzw. Arabskiej Wiosny, po fatalnym w skutkach tsunami w Japonii i awarii w elektrowni atomowej Fukushima), są wreszcie projekty artystyczne, jak *Boskoi.org*³⁸ (mapa pokazująca rozmieszczenie terenów z miejskim ogrodnictwem oddolnym w Europie, będąca częścią większego projektu, *The Resilients*³⁹, polegającego na podejmowaniu eksperymentów z nowatorskimi i nieszablonyymi rozwiązaniami co do środowiska pracy i życia, będącym formą pracy wyobraźni zorientowanej na wypracowanie alternatywnej przyszłości – swoista futurologia stosowana). Tym, co łączy te zróżnicowane projekty, jest fakt aktywności społecznej i obywatelskiej, przybierającej postać gromadzenia i przetwarzania informacji, rekonfigurowanego następnie w zautomatyzowany sposób przez cały szereg operacji

³¹ Więcej uwagi projektowi *Bio Mapping* poświęciłam w: Anna Nacher, *Bio Mapping Christiana Nolda – transmedialna retoryka wędrówna*, [w:] *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. Tomasz Załuski, Łódź 2010.

³² Por. m.in. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010; Anna Nacher, *Postpanoptyzm w przestrzeni gęstej informacyjnie: locative media jako media taktyczne*, „Kultura Współczesna” 2009, 2(60); Rachel Green, *Internet Art*, London–New York 2004.

³³ Więcej o *Ushahidi* pisałam m.in. w: A. Nacher, *Rubieże...*; eadem, *Ku kognitywnej przestrzeni...*

³⁴ <http://praguewatch.czo> [dostęp: 4.06.2013].

³⁵ <http://www.alerte.md> [dostęp: 4.06.2013].

³⁶ <http://www.reagiraj-bidibezbedna.mk/> [dostęp: 4.06.2013].

³⁷ <http://www.thedemocracityproject.org/> [dostęp: 4.06.2013].

³⁸ <http://boskoi.org/> [dostęp: 4.06.2013].

³⁹ <http://libarynth.org/resilients/start> [dostęp: 4.06.2013].

(włącznie z opracowanym dla tych potrzeb interfejsem graficznym), który leży u podłoża obrazów postrzeganych jako jedna z map zamieszczonych na platformie *Crowdmap*. Bardzo często informacje pobierane są bezpośrednio z otoczenia (jak w przypadku wersji na aplikacje mobilne, gdzie lokalizowane są odpowiednie urządzenia) lub wręcz z przemieszczających się w czasie realnym podmiotów (jak w przypadku projektu Nolda, który skonstruował urządzenie lokalizujące za pomocą GPS bodźce wywołujące fizyczne reakcje organizmu i nanoszące je na mapę).

W przypadku tego typu obrazów podporządkowanie ich postrzegania i analizy logice reprezentacjonizmu oznacza istotne zubożenie, a może wręcz prowadzić do fundamentalnych nieporozumień – będzie bowiem najczęściej oznaczało koncentrację wyłącznie na przedstawieniach i formach obrazowych przy jednoczesnym pominięciu złożonego środowiska technospołecznego, w którym te obrazy powstają. Mniej radykalną formą takiego pomijania jest relegowanie tych kwestii do domeny określanej najczęściej jako „kontekst”, uznawanej wprawdzie za istotną, ale wyłącznie na poziomie czysto deklaratywnym. Dzięki temu podziałowi obie sfery rzeczywistości postrzegane są jako oddzielne. Transduktywna koncepcja obrazu pozwala rozpatrywać te sfery rzeczywistości łącznie, we wzajemnych związkach, w sposób, który nie oznacza dominacji jednej kosztem drugiej. Staje się to o tyle istotne, że przywołane tutaj mapowanie partycypacyjne jest bardzo specyficznym i szczególnym typem obrazu cyfrowego. Z innymi formami wizualizacji informacji – a przypomnijmy, że jest to rodzaj obrazu, który zaczyna dominować we współczesnej kulturze wizualnej (czy raczej postwizualnej) – dzieli bodaj najważniejszą cechę: jest swoistym „interfejsem wizualnym zaprojektowanym w celu dostępu do informacji”⁴⁰. Pozwala użytkownikom na nawigację w skomplikowanym środowisku informacyjnym – jak się rzekło, w całości opartym na bardzo różnorodnych strategiach zautomatyzowanego gromadzenia i przetwarzania informacji. To oznacza zaś, że technologie komunikacyjne nie są „zewnętrzną” warstwą ani tylko narzędziem, ale równoprawnym partnerem wspólnoty wytwarzania wiedzy. Jednocześnie proces wizualizacji geograficznej jest nieustanną oscylacją i przepływem między abstrakcyjną wiedzą opartą na procedurach statystycznych i namacalnością konkretnej przestrzeni – tak dzieje się w przypadku form wizualnych opartych na systemach informacji geograficznej, gdzie różnego typu dane są lokalizowane w konkretnych przestrzeniach. W efekcie często mamy do czynienia z typem strategii, który wpisuje się w kultury wizualne nowoczesności, a jednocześnie poza nie wykracza. To, co wspólne, dotyczy zdolności do pokazywania niewidocznego – zdolność do pokazania złożonych wzorców i relacji za pomocą obrazów często pozwala uchwycić procesy i zjawiska uprzednio niedostrzegalne⁴¹. Wykracza przede wszystkim za sprawą

⁴⁰ Martin Dodge, Mary McDerby et al., *The Power of Geographical Visualizations*, [w:] idem (red.), *Geographic Visualization. Concepts, Tools and Applications*, ed. Martin Dodge, West Sussex 2008, s. 3.

⁴¹ Kryje się tutaj jednak pewna pułapka i wątpliwość. Jednym z częściej przywoływanych przykładów i dowodów na taką funkcję wizualizacji informacji jest słynny przypadek mapy Johna

przemiany środowiska technologicznego stanowiącego podłoże gromadzenia i przetwarzania danych, które jest w znacznym stopniu zautomatyzowane i opiera się na aktorach nie-ludzkich (takich jak sieci sensorów zdolnych do wymiany danych bez pośrednictwa człowieka) – bywa, że mapy generowane w takich układach również operują obrazami generowanymi bez udziału człowieka. Takim przykładem mogą być interfejsy do zarządzania sieciami sensorów, w rodzaju opracowanej przez Usmana Haque platformy, funkcjonującej w latach 2007–2011 pod nazwą *Patchube* (jako projekt artystyczny), w 2011 (po zakupie przez inwestującą w rozwój internetu rzeczy firmę LogMeIn) pod nazwą *Cosm*, a w 2013 przekształconej w serwis *Xively*⁴².

W transduktynym rozumieniu obrazu będzie więc istotne także środowisko technokulturowe (bądź technospołeczne)⁴³, w którym rodzą się cyfrowe obrazy – zarówno warunki i możliwości generowane przez systemy komunikacji (oraz ich specyficzne konfiguracje) – na przykład fakt, że w przypadku wielu form wizualizacji geograficznej nieuchronnie mamy do czynienia z technologiami monitoringu i nadzoru – jak i decyzje co do projektowania interfejsu graficznego (oparcie na przykład na standardzie OpenStreetMap w miejsce własnościowego modelu Google Map). Będą one jednak stanowić nie tyle „zawartość” obrazu cyfrowego, zmuszając do uwzględnienia nowych warstw interpretacyjnych, ile raczej spowodują całościową zmianę postrzegania – obraz w tej perspektywie jawi się nie jak rzecz, przedmiot czy obiekt wizualny, ale jak faza procesu krystalizacji stanowiącego szereg wymian energetycznych (od energii społecznej powodującej, że użytkownicy chcą zaangażować się w gromadzenie i przetwarzanie informacji, przez intensywną energię przepływu danych (w zróżnicowanych sieciach łączności: GPS, RFID, WiFi, sieciach telefonii komórkowej), aż po zwiększone przepływy energetyczne w najbardziej namacalnym znaczeniu: energii elektrycznej potrzebnej do zasilania rozmaitych urządzeń komunikacyjnych. One wszystkie stanowią, powtórzmy, „potencjały, które nie są ze sobą kompatybilne, ponieważ należą do zróżnicowanych

Snowa z 1854 roku, który nanosząc na mapę jednej z londyńskich dzielnic ogniska cholery, doszedł do wniosku, że źródło zachorowań kryje się w studni z wodą, z której mieszkańcy okolicy zaopatrywali się w wodę. Zazwyczaj prezentowano to jako dowód na odkrywczość metod geowizualizacji. Nie brakuje jednak głosów przemawiających za tym, że John Snow doszedł do tego wniosku już wcześniej, a zmapowanie źródeł zachorowań w stosunku do miejsca poboru wody pełniło tylko funkcję sprawdzającą (co byłoby zresztą zgodne z funkcją modelowania, jako praktyki symulacyjnej, której znaczenie polega na testowaniu pewnych wcześniej przyjętych założeń). Por. Tom Koch, *Cartographies of Disease: Maps, Meaning and Medicine*, Redlands 2004; Steven Berlin Johnson, *The Ghost Map*, Riverhead, New York 2006; David J. Unwin, *Encounters with (Geo)Visualization*, [w:] M. Dodge, M. McDermby et. al., *op. cit.*

⁴² Por. „Cosm Beta is Now Xively”, <http://blog.xively.com/2013/05/14/cosm-is-now-xively/> [dostęp: 4.06.2013]; *Xively and ARM announce strategic collaboration, release jumpstart kit*, <http://blog.xively.com/2013/05/14/xively-and-arm-announce-strategic-partnership-release-jumpstart-kit/> [dostęp: 4.06.2013].

⁴³ Posługuję się określeniem „technospołeczne” dla podkreślenia, że technologia nie jest nigdy wydzielona ze sfery tego, co społeczne i kulturowe, a decyzje i działania o charakterze inżynierskim i technicznym mają podłoże w sferze przekonań, wartości i operacji porządku władzy.

wymiarów istnienia”⁴⁴. Obraz cyfrowy można byłoby zatem postrzegać w tej perspektywie jako metastabilność złożonego i rozgałęzionego systemu, obejmującego zarówno czynniki ludzkie, jak i techniczne (sieci komunikacyjne, łączność, rozproszona technologia komputerowa, również ta włączona w przestrzeń miejską) czy dyskursywne (interfejsy graficzne), a także wszystko to, co pomiędzy nimi (konkretne przypadki działania w świecie).

Transduktywna teoria obrazu – postrzegająca obrazy cyfrowe jako proces krystalizacji uwzględniający pełnię procesów technospołecznych, w których są one generowane – zbiega się zatem z teoriami nie-reprezentacjonistycznymi (odwołującymi się często do kategorii „życia”, o proveniencji Bergsonowskiej oraz kategorii energii mającej genealogię Deleuzjańską), których zasadniczą cechą będzie nie to, że zupełnie zrywają z pojęciami i kategoriami wypracowanymi w obszarze teorii reprezentacji, ale to, że – zainteresowane przede wszystkim żyjącymi, odczuwającymi, działającymi w świecie i ucieleśnionymi podmiotami – dokonują istotnego ich przeformułowania. W myśl tego przeobrażenia „tworzenie znaczenia i proces sygnifikacji lokuje się raczej w «wielowarstwowości działań i interakcji» niż w uzupełniających wymiarach dyskursu, ideologii lub porządku symbolicznego”⁴⁵. Jednocześnie jest to projekt teoretyczny zarówno stanowiący próbę naruszenia topologii ostrego cięcia oddzielającego formę reprezentacji od rzeczywistości, do której ona się odnosi, jak i mający szerszy aspekt, sięgający filozoficznego znaczenia pojęcia reprezentacji i związanej z nim metafizyki. Teoria transduktywna pozwala jednak uzupełnić to źródło inspiracji o jeden nadzwyczaj istotny element: posthumanistyczne zainteresowanie aktorami nie-ludzkimi oraz weryfikacją granicy między tym, co ludzkie (organiczne, przyrodnicze) i techniczne.

Bibliografia

- A Companion to the Philosophy of Technology*, eds. J. K. B. Olsen, S. A. Pedersen, V. F. Hendricks, Wiley–Blackwell, Oxford 2009.
- Anderson B., Harrison P., *The Promise of Non-Representational Theories*, [w:] idem, *Taking Place. Non-Representational Theories and Geography*, Ashgate, Surrey–Burlington 2010.
- Bird L., *Hybrid Cities: Interviewing Roger Malina, Mariateresa Sartori and Bryan Connel*, „Furtherfield”, <http://www.furtherfield.org/features/interviews/hybrid-cities-interviewing-roger-malina-mariateresa-sartori-and-bryan-connell> [dostęp: 10.09.2013].
- Combes M., *Gilbert Simondon and the Philosophy of the Transindividual*, trans. T. LaMarre, MIT Press, Cambridge 2013.
- Cosm Beta is Now Xively*, <http://blog.xively.com/2013/05/14/cosm-is-now-xively/> [dostęp: 12.06.2013].
- Deleuze G., *On Gilbert Simondon*, [w:] idem, *Desert Islands and Other Texts 1953–1974*, Semiotext(e), New York–Los Angeles 2004.

⁴⁴ M. Combes, *op. cit.*, s. 4

⁴⁵ Ben Anderson, Paul Harrison, *The Promise of Non-Representational Theories*, [w:] idem, *Taking Place. Non-Representational Theories and Geography*, Surrey–Burlington 2010, s. 2. Por. także: Nigel Thrift, *Non-Representational Theory. Space, Politics, Affect*, New York 2008.

- Dodge M., McDerby M., Turner M., *The Power of Geographical Visualizations*, [w:] *Geographic Visualization. Concepts, Tools and Applications*, eds. M. Dodge, M. McDerby, M. Turner, Wiley & Sons, West Sussex 2008.
- Dodge M., Kitchin R., *Code/Space. Software and Everyday Life*, MIT Press, Cambridge 2011.
- Galloway A., *Sytuowanie przyszłości mediów w teraźniejszości albo jak mapować emergentne związki i oczekiwania*, przeł. J. Agasiński, „Kultura Popularna” 2010, nr 3–4 (29–30).
- Green R., *Internet Art*, Thames & Hudson, London–New York 2004.
- Gucher X., *Simondon, la technologie et les sciences sociales*, « Cahiers Simondon » 2009, no. 1.
- Hansen M. B. N., *Bodies In Code. Interfaces with Digital Media*, Routledge, London–New York 2006.
- Hansen M. B. N., *Ubiquitous Sensation: Toward an Atmospheric, Collective, and Microtemporal Model of Media*, [w:] *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, ed. U. Ekman, MIT Press, Cambridge 2013.
- Hart J., *Preface*, [w:] G. Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1989.
- “Inflexions” 2012, No. 5.
- Johnson S., *The Ghost Map*, Riverhead, New York 2006.
- Kita B., *Miedzy przestrzeniami. O kulturze nowych mediów*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2003.
- Kluszczyński R. W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Koch T., *Cartographies of Disease: Maps, Meaning and Medicine*, ESRI Press, Redlands 2004.
- Lapenta F., *Geomedia: on location-based media, the changing status of collective image production and the emergence of social navigation systems*, “Visual Studies” 2011, Vol. 26, No. 1 (March).
- Le Roux R., *De Wiener a Simondon: penser l'innvention avec et sans Bergson*, « Cahiers Simondon » 2009, no. 1.
- Mackenzie A., *Transductions. Bodies and Machines at Speed*, Continuum, New York–London 2002.
- Massumi B., *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, Durham–London 2002.
- “Multitudes” 2004, Vol. 4, No. 18.
- Nacher A., *Bio Mapping Christiana Nolda – transmedialna retoryka wędrówna*, [w:] *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2010.
- Nacher A., *Postpanoptyzm w przestrzeni gęstej informacyjnie: locative media jako media taktyczne*, „Kultura Współczesna” 2009, nr 2 (60).
- Nacher A., *Rubieże kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów*, Galeria Miejska „Arsenał”, Poznań 2012.
- “Parrhesia” 2009, No. 7.
- Simondon G., *L'Individu et sa genèse physico-biologique*, Editions Jérôme Millon, Grenoble 1995.
- Simondon G., *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Editions Jérôme Millon, Grenoble 2005.
- Simondon G., *L'invention dans les techniques. Cours et conférences*, Seuil, Paris 2005.
- Thrift N., *Non-Representational Theory. Space, Politics, Affect*, Routledge, New York 2008.
- Toscano A., *The Theatre of Production. Philosophy and Individuation Between Kant and Deleuze*, Palgrave Macmillan, London 2006.
- Unwin D. J., *Encounters with (Geo)Visualization*, [w:] *Geographic Visualization. Concepts, Tools and Applications*, eds. M. Dodge, M. McDerby, M. Turner, Wiley & Sons, West Sussex 2008.
- Xively and ARM announce strategic collaboration, release jumpstart kit, <http://blog.xively.com/2013/05/14/xively-and-arm-announce-strategic-partnership-release-jumpstart-kit> [dostęp: 12.07.2013].

Ryszard W. Kluszczyński

Uniwersytet Łódzki

Obrazy nomadyczne i postobrazy

Transformacja, transgresja i hybrydyczność w sztuce nowych mediów

1. Zwrot cyberkulturowy

Rozwój i coraz szersze upowszechnienie nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych we wszystkich dziedzinach praktyk społecznych powoduje od kilku już dekad głębokie i postępujące transformacje współczesnej kultury, przeobrażenia budujące w rezultacie jej format cyberkulturowy. Wszystkie znaczące zwroty w badaniach humanistycznych i społecznych ogłaszane w ostatnich latach, związane z problematyką wizualności, doświadczenia, pamięci, performatywności czy wreszcie digitalności, należy postrzegać – choć nie mówi się o tym zbyt często – jako powiązane w bardzo dużym stopniu z rozwojem nowych mediów i kształtowaniem się kontekstu cyberkulturowego. Wirtualizacja, będąca efektem dynamicznego rozwijania się i rozpowszechniania elektronicznej obrazowości oraz powstawania środowisk cyfrowych, zarówno w postaci wirtualnych światów (na przykład Second Life czy też wcześniej DDS: De Digitale Stad)¹, jak i internetowych portali; telematyczność i mediatyzacja doświadczeń; rola odgrywana przez cyfrowe (a wśród nich, w szczególności, internetowe) bazy danych w procesie eksternalizacji pamięci; performatywizacja zachowań społecznych wyrastająca z rozwoju i narastającej dominacji komunikacyjnych praktyk interaktywnych, czy też partycypacyjność i wspólnotowość (wyłaniające się z ekspansji mediów społecznych i kultury Web 2.0 oraz 3.0) – to tendencje, które stanowią główne czynniki przemian kulturowych i jako takie muszą być poddawane wnikliwej analizie w refleksji kulturoznawczej. Wszystkie razem tworzą złożony, rozciągnięty w czasie proces przeobrażeń, który z dzisiejszej perspektywy możemy określić jako zwrot cyberkulturowy, wobec którego wcześniejsze zwroty wydają się odgrywać rolę czynników przygotowujących bądź elementów składowych. Ponieważ procesy społeczne generowane przez nowe media postępują nieprzerwanie dalej,

¹ Zob. Marc J. Van Lieshout, *Configuring the digital city of Amsterdam*, "New Media & Society" 2001, Vol. 3 (1), s. 27–55.

budując nowe struktury cyberkultury, to na nich właśnie skupiać się powinna refleksja kulturoznawcza. Badacze z kręgu brytyjskich *cultural studies* już wiele lat temu stwierdzili, że badania kulturowe muszą się skupiać w pierwszej kolejności na mediach i konsekwencjach ich funkcjonowania. Współcześnie – w obliczu ukształtowania się nowych mediów, które znacznie głębiej wnikają w tkankę społeczną i nieporównywalnie silniej niż kiedykolwiek wcześniej angażują uczestników praktyk komunikacyjnych – teza ta nabiera jeszcze większej mocy. Biorąc pod uwagę wszystkie procesy, które wypełniają przestrzeń cyberkultury, w rozważaniach tu podjętych kieruję się jedynie ku sferze wizualności, podejmuję problemy produkcji i funkcjonowania obrazów, ich medialnej historii i przeobrażeń. Szczególnym zainteresowaniem obdarzam przy tym wizualne dyskursy artystyczne.

2. Sztuka cyberkulturowa

Sztuka wykorzystująca technologie cyfrowe w roli narzędzi, środowisk pracy twórczej oraz mediów wypowiedzi dostarcza szczególnie wyrazistych przykładów procesów budujących świat cyberkultury. Rozwijające się na fundamencie nowych mediów struktury artystyczne, wzorce kreacji oraz strategię organizowania doświadczeń wyznaczają dziś perspektywy rozwoju sztuki, przyczyniają się też do ukształtowania nowych paradygmatów kulturowych. Postmodernistyczne gesty twórcze, takie jak powtórzenie, przetworzenie czy remiks, są obecnie ponawiane w niespotykanych dotąd kontekstach pojęciowych, wśród których transgresja i hybrydyczność wydają się odgrywać role szczególnie doniosłe. Określany przez nie nowy porządek sztuki dotyka, rzecz jasna, w pierwszej kolejności sfery wizualnej oraz audiowizualnej, wyznaczając obrazom nowe formaty, perspektywy i funkcje, aczkolwiek wyłaniają się w tej sferze również liczne i niezwykle ważne dla przyszłych porządków artystycznych i kulturowych dzieła multi- i hipermedialne, odwołujące się do doświadczeń multisensorycznych. Kształtowane są również nowe, hybrydyczne formy obrazowości, transmedialne konstrukcje, takie jak dźwięk obrazu czy obraz słowa. Rozwijane są też nowe funkcje obrazu, który staje się mapą miejsca, aby następnie, stapiając się z nim, przekształcić się w element trójwymiarowego otoczenia, a dalej – w poszerzoną rzeczywistość. Procesy te prowadzą także do zmiany formy obcowania z obrazami, do zastąpienia usytuowania wobec obrazu przez bycie-z-obrazem albo bycie-w-obrazie. Obraz więc przestaje ostatecznie pełnić funkcje przedstawiające, stając się w zamian bądź przedmiotem, bądź środowiskiem, bądź wreszcie interfejsem interaktywnego doświadczenia. Postępuje także narratywizacja obrazu odpowiadającego na indywidualne potrzeby kształtowania historii, narratywizacja prowadząca ku nowym formom wizualnej dyskursywności. Wszystkie te procesy ustanawiają wyzwania metodologiczne i nowe dziedziny badawcze, na przykład etnografia wirtualności, prowadząc nas ostatecznie nie tylko ku rozważaniom o nowych porządkach

sztuki, ale także ponownie w stronę refleksji dotyczącej kulturowych konsekwencji postępującego rozwoju nowych mediów. Rozważania nad nowymi mediami, cyberkulturą i stanowiącymi ich artykulację – a zarazem i eksplanację – praktykami artystycznymi tworzą jedną hybrydyczną, procesualną całość.

3. Rewolucje obrazowe

Proces kształtowania się współczesnej kondycji obrazów rozpoczął się niemal dwieście lat temu. Kolejne wynalazki technologiczne oraz ich zastosowanie w dziedzinie tworzenia obrazów i w wizualnych praktykach artystycznych sukcesywnie je przeobrażały, kierując w stronę ich dzisiejszego stanu, prawdopodobnie ciągle tymczasowego. Analiza tych zjawisk skłania do wyodrębnienia w ich toku pięciu przełomowych wydarzeń, pięciu obrazowych rewolucji, których konsekwencje tworzą obecny paradygmat obrazowości: rewolucji technicznej, elektronicznej, cyfrowej, interaktywnej i sieciowej. W ich dalszej analizie, odnosząc się do problematyki obrazów, będę naprzemiennie posługiwał się wyrażeniem *'quasi-obraz'* lub *'obraz'* + określenie danego przewrotu, na przykład *'quasi-obraz elektroniczny'* bądź *'obraz cyfrowy'* niezależnie od tego, czy prowadzone tam badania będą zmierzać do zakwestionowania obrazowego statusu analizowanego zjawiska czy też nie.

3.1. Rewolucja techniczna

Wszystkie przywołane wyżej procesy powodujące głębokie przeobrażenia kultury wizualnej oraz równie zasadniczą zmianę statusu obrazu rozpoczęły się w pierwszej połowie XIX wieku, wraz z wynalezieniem przez Louisa Daguerre'a i Nicéphore'a Niépce'a prototypu kamery fotograficznej. Wynalazek ten i wyłaniające się z niego medium, które odnalazło następnie kontynuację także w postaci kolejnego medium – filmu – zapoczątkowały pierwszą z serii rewolucyjnych transformacji, które dotknęły sferę obrazowości, a wraz z nią oczywiście – choć w dalszej kolejności – także i dziedzinę sztuk wizualnych. Wraz z fotografią bowiem, w krąg kulturowych praktyk tworzenia obrazów wprowadzone zostały techniczne procedury automatyczne. Aparatura techniczna przejęła od człowieka i zautomatyzowała część składników procesu twórczego w dziedzinie obrazowania. I nie były to techniki, które – jak w wypadku grafiki – wspierały jedynie proces przekształcania artystycznej wizji w artefakt, a następnie operacje jego powielania i zwielokrotniania, lecz takie, które scalały tworzenie wizji i tworzenie materialnego obrazu-artefaktu w jeden proces poddany kontroli maszynierii technicznej. Twórczy człowiek, sięgając po medium fotograficzne czy filmowe, kontrolował maszynę, a maszyna, której nie ośmielano się jeszcze wówczas, to znaczy w pierwszych okresach istnienia obu tych technologii, określać mianem twórczej – kontrolowała proces tworzenia obrazów.

Mechanizacja procesu twórczego, automatyzacja czynności wykonywania obrazu były przyczyną początkowego odrzucenia przez instytucję sztuki aspiracji artystycznych fotografii i filmu. Historia obu tych mediów jest z tego właśnie powodu dłuższa niż historia ich artystycznego użycia, dłuższa niż historia sztuki fotograficznej i sztuki filmowej. W początkowych okresach dziejów obu mediów dopatrywano się w nich zupełnie innych możliwości i funkcji, widząc w nich na przykład narzędzia rozrywki czy instrumenty naukowe. Dołączenie do tych możliwości także i potencjałów artystycznych wymagało nie tyle dalszego postępu technicznego w dziedzinie medialnej, ile raczej przeobrażeń świata sztuki, zmian w obrębie jego instytucjonalnie kształtowanych definicji, koncepcji, pojęć i paradygmatów².

Kolejne, następujące po technicznej, rewolucje w dziedzinie technologii i praktyk obrazowania nie porzucą technicznych uwarunkowań wprowadzonych przez pierwszą rewolucję. Ich wytwory będą nadbudowywać się na fundamencie mediów technicznych, łącząc ze sobą w wielowymiarowych, inter-, multi- i hipermedialnych konstrukcjach, rozwijając w ten sposób zarazem procesy hybrydyzacji, które dotyczą zarówno samych mediów, jak i sztuk medialnych.

3.2. Rewolucja elektroniczna

Druga rewolucja osiągnęła punkt krytyczny sto lat po pierwszej, choć była przygotowywana znacznie wcześniej, przez kilkadziesiąt lat, od ostatniej kwarty XIX wieku, kiedy pojawiła się idea skanowania jako podstawy transmisji obrazów technicznych, a Paul Nipkov opatentował (w 1884 roku) pierwszy elektromechaniczny system telewizyjny. Jednak dopiero w roku 1927 Philo Farnsworth stworzył elektroniczny mechanizm skanowania obrazów. Natomiast cztery lata później została przedstawiona, za sprawą Manfreda von Ardenne, lampa katodowa w roli podstawowego instrumentu służącego zarówno do celów telewizyjnej transmisji, jak i projekcji/prezentacji telewizyjnych obrazów. Wówczas właśnie telewizja i obraz telewizyjny osiągnęły ostatecznie format, do którego odnoszą się niniejsze rozważania (choć uległy później głębszej transformacji i licznym udoskonaleniom, to zachowały jednak podstawowe, określone wtedy właśnie zasady i logikę działania). W kolejnych latach tej samej dekady telewizja elektroniczna wkroczyła w przestrzeń publiczną, dzięki coraz bardziej regularnym transmisjom (Niemcy, Wielka Brytania, USA).

W czasie tego długiego okresu inkubacji telewizji, media techniczne – fotografia i film – zostały wreszcie zaakceptowane w świecie sztuki, choć bardzo długo jeszcze przypisywano im w tym kontekście miejsce raczej pośrednie³.

² Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Film jako sztuka, sztuka jako film. Uwagi na temat dziejów myśli filmowej*, [w:] *Z dziejów myśli filmowej. Rewizje i rewindykacje*, red. Edward Zajicek, Katowice 1989, s. 9–19.

³ Status dyskryminowanego medium odziedziczyła po nich następnie także sztuka wideo, nobilitowana w świecie sztuki dopiero w końcu XX wieku; por. Ulrike Lehmann, *Notes on the „Museumization” of Video Art*, [w:] *Videonale 6*, ed. Rosanne Altstatt, Bonn 1994.

Ostatecznie telewizja również uzyskała status medium sztuki – stając się fundamentem *video art* – a nastąpiło to po kolejnych trzydziestu latach, kiedy Nam June Paik w marcu 1963 roku (a nieco później, w tym samym roku, Wolf Vostell) przedstawili swoje pierwsze wystawy, w których obaj, choć w odmienny sposób, posłużyli się odbiornikami telewizyjnymi⁴. Kilka lat później, co zostało odnotowane także w tytule słynnej wystawy otwartej w maju 1969 roku w Howard Wise Gallery w Nowym Jorku (*TV as a Creative Medium*), w której uczestniczyło kilkunastu artystów, sztuka wideo została ostatecznie i jednoznacznie rozpoznana oraz przedstawiona jako twórcze użycie elektronicznego medium telewizyjnego.

Telewizja, to przede wszystkim medium telematyczne, które wydaje się transmitować w czasie rzeczywistym na odległość obrazy i dźwięki (opinię tę zmodyfikuję w dalszej części podjętej tu interpretacji statusu obrazów elektronicznych) oraz ustanawia, w doświadczeniu odbiorczym, związki koegzystencji między powiązаныmi transmisją miejscami. Mnie jednak w niniejszych rozważaniach mniej interesuje sama transmisja i ufundowane w niej właściwości telewizji, skądinąd dla tej ostatniej podstawowe, a bardziej – pojawiające się na ekranie telewizora elektroniczne obrazy. Ich podstawową właściwością, jak również najważniejszym problemem wprowadzanym przez nie do refleksji nad wizualnością, okazuje się zagadnienie ich istnienia czy raczej nieistnienia.

Materialność łączy obrazy fotograficzne i filmowe ze wszystkimi wcześniejszymi rodzajami obrazów. Niezależnie bowiem od sposobu ich udostępniania w doświadczeniu odbiorczym (przedmiot-artefakt bądź projekcja), zawsze mamy w ich wypadku do czynienia z obecnością materialnej formy (film strukturalny i strukturalno-materialistyczny pokazał ponadto, w jaki sposób materialność taśmy filmowej uwidacznia się również w projekcji, stając się aspektem efektu ekranowego). Oznacza to również, że obrazy fotograficzne i filmowe charakteryzuje trwałość i niezmienność w czasie (pojawiające się zmiany traktowane są nie jako nowe właściwości obrazu, lecz jako usterki czy uszkodzenie). Inaczej wygląda to natomiast w wypadku obrazów elektronicznych. W pierwszym okresie rozwoju technologii telewizyjnej pojawiają się one na ekranie w efekcie zderzenia emitowanych przez katodę elektronów z pokrytą luminoforem powierzchnią lampy kineskopowej. Odchylana w kierunku pionowym i poziomym wiązka elektronów tworzy na ekranie lampy świecące obrazy. W istocie jednak nie są one obrazami, lecz posiadają status wydarzeń, świetlnych performansów. Nie tworzą trwałego artefaktu, lecz przemijają wraz z chwilą ich prezentacji, zwalniając miejsce dla kolejnych obrazowych performansów⁵. W tej sytuacji trudno zgodzić się z tezą Jean-Paula Fargiera,

⁴ Wydarzenie to ogłoszono później początkiem historii *video art*, jednak warto przy tym pamiętać również o Luminoscope – wynalazku Nicolasa Schöffera, którym artysta ten posłużył się w roku 1961, tworząc i prezentując pierwszą telewizyjną formę artystyczną *Variations Luminodynamiques I*. Historia sztuki wideo zaczyna się więc wtedy właśnie – w 1961 roku – a nie dopiero w 1963.

⁵ Dzisiejsza technologia telewizyjna w inny sposób powołuje do istnienia obrazy elektroniczne, jednak wydarzeniowość pozostaje w dalszym ciągu ich podstawowym atrybutem.

który przypisuje obrazom elektronicznym związek „z całą realistyczną ideologią Bazina”⁶, z którą, jego zdaniem, zrywają dopiero obrazy cyfrowe. Efekt bezpośredniości (czyli telematyczność), którym Fargier tłumaczy swoją opinię, nie jest jednak właściwością samych elektronicznych obrazów, lecz telewizyjnej transmisji. Podobny błąd pomieszania obrazów elektronicznych z cyfrowymi popełnia Alain Renaud, kiedy przypisuje cechę wydarzeniowości wyłącznie obrazom cyfrowym, występującym w jego koncepcji jako „ulotne złudzenie”⁷. Obrazami-wydarzeniami, ulotnymi złudzeniami są w istocie obrazy elektroniczne, a nie cyfrowe. To te pierwsze powstają w wyniku kolizji, zderzeń elektronów z powierzchnią ekranu, więc to im właśnie należy się miano technologicznej katastrofy obrazów. Obrazom cyfrowym natomiast przypisałbym raczej status obrazów-wykonań. Powiedziałbym też, że przysługuje im swego rodzaju trwałość, a nie efemeryczność. Będę o tym pisał więcej w kolejnej części tych rozważań, gdyż opisana sytuacja wymaga głębszej analizy.

Drugi rewolucyjny przewrót w dziedzinie obrazowania pozbawia więc obrazy istnienia. Przestają one występować jako materialne artefakty, stając się w zamian wydarzeniami, świetlnymi performansami. Elektroniczne *quasi*-obrazy wraz z istnieniem zatracają też zdolność reprezentowania rzeczywistości; ewentualnie pojawiające się w tym kontekście przedstawienie – legitymizowane tym razem przez telematyczność – staje się w tej sytuacji funkcją telewizyjnej transmisji. Telematyczna reprezentacja realizowana przez transmisję w czasie rzeczywistym nabiera jednak również właściwości prezentacji, zaciera się przy tym bowiem granica między ikonicznością a indeksowością. Zamiast przedstawienia obrazowego nieobecnej rzeczywistości mamy do czynienia z teleobecnością transmitowanych światów, sytuujących się pomiędzy przedstawieniem a prezentacją. Telewizja transmituje bowiem miejsca, a nie obrazy; te ostatnie powstają w czasie rzeczywistym na ekranie telewizyjnym.

Nieco inaczej rysuje się w tym kontekście pozycja technologii wideo (oraz sztuki wideo), rozumianej jako medium tworzące elektroniczne zapisy. Pozornie bowiem, operuje ona elektronicznymi obrazami, które wytwarza i utrwała na wykorzystywanym nośniku – taśmie wideo. W istocie jednak mamy tu jedynie do czynienia z sygnałem elektrycznym i polem magnetycznym o wzajemnie skorelowanych parametrach, a tworzenie/zapisywanie obrazów okazuje się w rzeczywistości magnesowaniem podłoża ferromagnetycznego taśmy. Sam obraz zostaje więc zastąpiony przez elektryczny sygnał oraz pole magnetyczne. *Quasi*-obrazy elektroniczne, także i w tym wypadku, wydarzają się dopiero na ekranie monitora wideo, tyle że tym razem ich źródłem nie jest telewizyjna transmisja sygnału, lecz urządzenie zdolne do translacji zapisu magnetycznego na sygnał elektryczny, będący w dalszej kolejności źródłem emisji elektronów. Jednak w przeciwieństwie do elektronicznych obrazów telewizyjnych, obrazy

⁶ Jean-Paul Fargier, *Anioł obrazu cyfrowego. Czy Mallarmé wymyślił wideo?*, przeł. Iwona Ostaszewska, [w:] *Pejzaże audiowizualne. Telewizja – wideo – komputer*, red. Andrzej Gwóźdź, Kraków 1997, s. 329.

⁷ Alain Renaud, *Obraz cyfrowy albo technologiczna katastrofa obrazów*, przeł. Barbara Kita, Edyta Stawowczyk, [w:] *Pejzaże audiowizualne...*, s. 337.

wideo posiadają – dzięki zakorzenieniu w elektromagnetycznych procedurach i bytowym osadzeniu na taśmie – swego rodzaju trwałość. Mogą być wielokrotnie prezentowane w oparciu o ten sam zapis, uzyskując w ten sposób poniekąd możliwość przekroczenia i przewyciężenia swego nieistnienia. Trwałość ta jednak ma w istocie charakter wtórny. Jest bowiem przede wszystkim trwałością zapisu elektromagnetycznego, a dopiero później jego wizualizacji. Tak więc trwałość, o której jest tu mowa, sprecyzujmy, nie jest w istocie trwałością obrazu, lecz możliwości jego prezentacji. Sam obraz wideo w kontekście rozważań nad trwałością jest więc jedynie gotowością swego pojawienia się.

3.3. Rewolucja cyfrowa

Pierwszy obraz cyfrowy, pochodzący ze skanowania, powstał w 1957 roku za sprawą Russella Kirscha⁸. Wtedy właśnie rozpoczęła się trzecia rewolucja w dziedzinie obrazów. Oczywiście miała ona także okres wstępny, poprzedzający wyłonienie się cyfrowych obrazów, przede wszystkim związany z rozwojem technologii komputerowych, co skłania do poszukiwania istotnych źródeł cyfrowej obrazowości także w badaniach takich, między innymi, badaczy, jak Alan Turing, Tommy Flowers, John Vincent Atanasoff, Konrad Zuse, George Stibitz oraz John Mauchly i John Presper Eckert. W kolejnych latach postęp w dziedzinie informatycznej spowodował niezwykle dynamiczną proliferację obrazowości cyfrowej, rozprzestrzeniającej się na liczne sfery praktyk społecznych i oferującej bardzo liczne odmiany obrazów.

Niektóre właściwości odnalezione podczas wcześniejszej analizy obrazów elektronicznych i powiązane z nimi problemy powracają w interpretacji obrazów cyfrowych. Przede wszystkim ich nieistnienie. Także obrazy cyfrowe bowiem są charakteryzowane przez swego rodzaju wydarzeniowość oraz wycofanie się ze sfery materialnych artefaktów. W tym wypadku jednak, jak już wspominałem, wydarzeniowość quasi-obrazów nie wiąże się z ulotnym statusem. Niezależnie bowiem od zastosowanej technologii wizualizacji, fundament dla cyfrowej obrazowości ma charakter trwały. O ile więc obrazy elektroniczne w pełni zasługują na określenie ‘wydarzenie’, o tyle dla obrazów cyfrowych wolalibyśmy zachować termin ‘wykonanie’. Bliskość znaczeniowa obu tych kategorii wskazuje jednak także na podobieństwo obu dyskutowanych tu form quasi-obrazowości, zachęcając zarazem do precyzyjnego określenia ich odmienności. Tak więc w odniesieniu do obrazów telewizyjnych różnica między elektronicznym wydarzeniem a cyfrowym wykonaniem zasadza się na jednorazowości wydarzenia wobec możliwości wielu identycznych wykonań. Natomiast w wypadku obrazów wideo zapisanych na taśmie mamy do czynienia z opozycją możliwości wielokrotnego powtórzenia zawsze tego samego wydarzenia elektronicznego wobec możliwości wielu zróżnicowanych wykonań cyfrowego obrazu. Odmiennosc w tym wypadku bierze się więc z możliwości wykonawczej modyfikacji cyfrowego obrazu przy jednoczesnym zachowaniu jego tożsamości

⁸ Zob. www.sciencecodex.com/fiftieth_anniversary_of_first_digital_image [dostęp: 23.12.2013].

(jako wielości możliwych postaci – powrócę jeszcze do tej kwestii przy analizie rewolucji sieciowej), podczas gdy powtarzalność odtworzenia zapisu magnetycznego prowadzi zawsze do tego samego wydarzenia wizualnego, a zmiana jest traktowana jako defekt. Różnica ta zaciera się w kontekście syntezatorów wideo, które nawet w wersji analogowej stwarzają możliwość wykonawczej różnorodności, co skłania do powtórzenia raz jeszcze wypowiedzianej już tezy o bliskości obrazów elektronicznych i cyfrowych.

Możliwość zróżnicowanych wykonań tego samego obrazu cyfrowego wyłania się z charakterystyki mediów cyfrowych. Lev Manovich, na przykład, proponuje wyróżnić ich pięć podstawowych właściwości: reprezentację numeryczną, modularność, automatyzację, wariacyjność oraz transkodowanie kulturowe⁹. Już pierwsza z tych właściwości, skądinąd podstawowa dla wyłonienia się cyfrowej obrazowości, ujawnia rozpiętość spektrum możliwych wykonań wskazując, że każdy obiekt nowych mediów jest liczbą poddawaną obróbce algorytmicznej, co dalej prowadzi do twierdzenia, że nowe media są programowalne (w odniesieniu do obrazów oznacza to, na przykład, możliwość modyfikacji kontrastu, nasycenia bądź temperatury barw czy też wielkości i proporcji). Kolejne cechy, modularność i wariacyjność, dopełniają rozważaną perspektywę, z której obraz cyfrowy należy rozpatrywać nie jako pojedynczy byt, lecz jako wielość jego możliwych wykonań – sieć potencjalnych obrazów.

Problemy z przedstawieniem, które odnotowałem wcześniej w odniesieniu do obrazu elektronicznego, pojawiają się także i tutaj, jednak tym razem mają one zupełnie inne źródło. Media cyfrowe, pośród swoich licznych atrybutów, posiadają bowiem także cechę generatywności. W wypadku, kiedy ujawni się ona jako właściwość w danej sytuacji dominująca, wykonany cyfrowy obraz przestaje odwoływać się do rzeczywistości wobec niego zewnętrznej, oferując w zamian wyłącznie siebie, co oznacza zastąpienie przedstawienia przez prezentację. Obraz przybiera wówczas postać określaną przez Jeana Baudrillarda mianem symulakrum¹⁰, czy też – jak nazywał to z kolei Woody Vasulka – staje się cyfrowym przedmiotem¹¹.

Rewolucja cyfrowa kontynuuje więc rozpoczęty przez jej poprzedniczkę proces dematerializacji obrazu. Jego nieistnienie jest tu formatowane algorytmicznie; obraz, trwając w postaci numerycznej, pozostaje w stanie nieskończonej gotowości do zróżnicowanych wykonań na wielu różnych urządzeniach zbudowanych na metamedialnym fundamencie komputerowym. Różnorodności urządzeń odpowiada wielopostaciowość cyfrowych obrazów: 2D, 3D, warstwowe obrazy tomograficzne (CAT), środowiska wirtualnej rzeczywistości – to jedynie kilka z wielu możliwych przykładów.

⁹ Lev Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, Warszawa 2006, s. 91–118; zob. też: Ryszard W. Kluszczyński, *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy”, wiosna 2014, nr 85.

¹⁰ Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. Sławomir Królak, Warszawa 2005.

¹¹ Marita Sturken, *Exploring the Phenomenology of the Electronic Image*, [w:] Steina e Woody Vasulka, *Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, red. Marco Maria Gazzano, Roma 1995, s. 33–34.

3.4. Rewolucja interaktywna

Interaktywność w sztuce ma różne oblicza. Może być interaktywnością medium bądź interaktywnością dzieła. Wśród interaktywnych mediów pozycję dominującą zajmują obecnie media cyfrowe, jednak nie należy również zapominać o mediach cybernetycznych i robotycznych, które niegdyś je wyprzedzały bądź towarzyszyły im w rozwoju, ani też o biotechnologii czy neuroinżynierii, które już dziś poddają media cyfrowe głębokim zmianom, a zarazem hybrydyzują je. Wśród dzieł interaktywnych odnajdujemy jeszcze większą różnorodność przejawów interaktywności, a tacy artyści, jak Bernie Lubell czy Theo Jansen dowodzą ponadto swymi pracami, że interaktywne dzieła można tworzyć przy użyciu minimalnej technologii.

Wspomniana w poprzedniej części tych rozważań różnorodność form (cyfrowej obrazowości) jest również powtórzona w kontekście obrazów interaktywnych. Przyjmują one bowiem wiele różnych kształtów. Mogą, na przykład, pojawiać się na płaskim ekranie komputerowym, ale mogą też ujawnić się w postaci wirtualnego środowiska zarządzanego interaktywnie za pomocą instrumentarium *Virtual Reality*.

Podając kwestie obrazów ekranowych, warto także przypomnieć klasyfikację ekranów zaproponowaną przez Lva Manovicha¹². Wyodrębnił on cztery ich typy: ekran klasyczny, dynamiczny, czasu rzeczywistego oraz interaktywny. Ekran klasyczny możemy w kontekście naszych rozważań skojarzyć z fotografią. Ekran dynamiczny natomiast Manovich wiąże z filmem, telewizją i wideo (s. 169), ekran czasu rzeczywistego z radarem (s. 173), a ekran interaktywny z komputerem (s. 176). Analiza obrazu elektronicznego, którą przeprowadziłem tu wcześniej, skłania mnie jednak do modyfikacji typologii zaproponowanej przez autora *Języka nowych mediów* i do wykluczenia z kręgu ekranu dynamicznego zarówno telewizji, jak i w pewnym stopniu także wideo. Obrazy tworzone przez oba te media powstają bowiem na ekranie monitorowym w czasie rzeczywistym. Telewizję przypisałbym więc do ekranu czasu rzeczywistego. Natomiast ambiwalentny status obrazu wideo, jego gotowość do wielokrotnego pojawienia się na ekranie dzięki zapisowi elektromagnetycznemu, powoduje postrzeganie w nim formy hybrydycznej, łączącej odniesienia do ekranu dynamicznego i ekranu czasu rzeczywistego¹³.

Wirtualne interaktywne środowiska porzucają tradycyjną obrazowość w jeszcze inny sposób. Przestają sytuować się i udostępniać jedynie na ekranie ulokowanym przed odbiorcą-użytkownikiem, poza granicami jego materialnej rzeczywistości, lecz otaczają go czy ją ze wszystkich stron,

¹² Zob. Lev Manovich, *Ku archeologii ekranu komputerowego*, przeł. Artur Piskorz, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. Andrzej Gwóźdź, Kraków 2001.

¹³ Manovich wydaje się nie do końca zdecydowany, gdzie w ramach swojej typologii ulokować telewizję. Najpierw bowiem jednoznacznie przydziela ją do ekranu dynamicznego: „Jest to ekran kina, telewizji i wideo” (s. 169), aby następnie, w innym miejscu tego samego tekstu, pisząc o radarze, stwierdzić, że „telewizja opiera się na tej samej zasadzie” (s. 172), przyporządkowując ją w ten sposób ekranowi czasu rzeczywistego.

zanurzając ich w symulowanym świecie i pozwalając im odśrodkowo, a więc także cieleśnie, doświadczyć sprawczej, telematycznej obecności w wirtualnej rzeczywistości.

Obrazy interaktywne we wszystkich swych postaciach pogłębiają rozziw pomiędzy dziedziną klasycznych obrazów a współczesnymi formami wizualizacji, rozziw, jaki wyłonił się i ukształtował wraz z pojawieniem się obrazów elektronicznych. Współczesne obrazy czy *quasi*-obrazy nie tylko bowiem pojawiają się w czasie rzeczywistym jako wydarzenia lub wykonania, kwestionując własne istnienie w formie bytów niezmiennie trwających w czasie, nie tylko wymykają się obowiązkom reprezentacji, nie przedstawiając niczego poza sobą, ale do tego jeszcze poddają się manipulacji ze strony odbiorców-użytkowników, stając się składnikami tej samej rzeczywistości, w której tamci bytują. Obrazy te przeobrażają się w narzędzia działań, interfejsy stwarzające możliwość wielorakiej komunikacji oraz interakcji z hardware'em i software'em. Percypowana przedmiotowość obrazów cyfrowych przeobraża się tu w instrumentalność obrazów interaktywnych.

W świecie współczesnych obrazów mamy też często do czynienia ze złożonymi, hybrydycznymi układami wizualnymi, w ramach których przywoływane wyżej rozmaite przejawy obrazowości przeplatają się ze sobą. Niektóre grupy obrazów sprawują tam wówczas funkcję generatorów powołujących do istnienia rozmaite wizualne formy i procesy, inne spełniają rolę meta-obrazów zarządzających doбором i pojawianiem się obrazów z innych poziomów wizualności, a jeszcze inne odgrywają rolę instrumentów-interfejsów, służących do manipulacji tymi obrazami. Obiekty wirtualne, budujące autonomiczne środowiska wirtualne (*Virtual Reality*), w ramach podobnych procesów hybrydyzacji, wiążą się z obiektami materialnymi, przybierając postać rzeczywistości poszerzonej czy wzbogaconej (*Augmented Reality*). Obrazy interaktywne we wszystkich tych kontekstach niezależnie od posiadanej formy i bezpośrednio spełnianej funkcji, transformują sferę wizualnej wydarzeniowości ukształtowanej przez obrazy elektroniczne i cyfrowe. Zamiast bowiem kontemplowanych obrazów-wydarzeń pojawiają się interaktywne obrazy-zadania, zamiast estetycznego dystansu – partycypacyjna odpowiedzialność.

Interaktywne artystyczne formy obrazowe, zakorzenione wówczas w technologiach cybernetycznych i elektronicznych, pojawiły się w latach pięćdziesiątych XX wieku w twórczości Nicolasa Schöffera. Rozwijane następnie w kolejnych dekadach przez wielu twórców sięgających po technologie cyfrowe: Myrona W. Kruegera, Jeffrey'a Shawa, Lynn Hershman, Luca Courchesne'a, Grahame'a Weinbrena, Char Davies, Jill Scott – żeby wymienić choć kilka postaci z kręgu pionierów (audio)wizualnej sztuki interaktywnej – bardzo szybko zdominowały sferę praktyk artystycznych i to tak dalece, że wielu badaczy sztuki nowych mediów zaczęło ją utożsamiać ze sztuką interaktywną.

3.5. Rewolucja sieciowa

Poszczególne charakteryzowane tu rewolucje wizualne można postrzegać nie tylko jako odrębne zjawiska, lecz także jako następujące po sobie¹⁴ etapy złożonego procesu wielostronnych przeobrażeń świata obrazów. Obrazy techniczne przekształcały się w elektroniczne, te w cyfrowe, a te z kolei przybierały atrybuty interaktywności, aby wreszcie ostatecznie ulec usieciowieniu¹⁵. Kolejne formy obrazowości zawierały w sobie właściwości poprzednich, wynikające z wcześniejszych przewrotów. Automatyzacja obrazów przeradzająca się w ich autonomizację, charakterystyczna dla rewolucji technicznej, była uzupełniana o wydarzeniowość nieistniejących obrazów elektronicznych, a następnie także o tryb wykonawczy obrazów cyfrowych. Interaktywność, zachowując numeryczną trwałość obrazów cyfrowych, wpisała je wszystkie w proces niekończących się transformacji podejmowanych przez ich użytkowników. Wszystkie te właściwości razem utworzyły ponadto paradygmat nowej ikonosfery, do którego odwołujemy się obecnie w procesach tworzenia, interpretowania i używania obrazów. Co dodano do tego paradygmatu w wyniku rewolucji sieciowej?

Obrazy zostały powiązane w sieci, ale także stały się sieciami. Pisząc tu o sieciach, nie ograniczam bynajmniej zastosowania tej kategorii do sieci internetowej, jak zdarza się najczęściej badaczom podejmującym problematykę usieciowienia obrazów¹⁶. Współczesne sieci są bardzo zróżnicowane i coraz częściej konwergentne, obejmują sieci internetowe, ethernetowe, telefoniczne i geolokacyjne, posługują się infrastrukturą przewodową i bezprzewodową. W ich obrębie tworzone są kolejne sieci innego poziomu, jak na przykład Twitter czy Facebook. Ponieważ same obrazy stały się sieciami, obrazy cyfrowe, zgodnie z ich charakterystyką medialną, przyjęły status sieci modularnych. Z tego samego medialnego powodu każdy obraz cyfrowy jest siecią jego potencjalnych wariacji. Ponadto, obrazy interaktywne są sieciami wirtualnych bądź realnych wariantów ukształtowanych w interakcjach użytkowników. Każda z tych odmian sieci wprowadza w świat obrazów charakterystyczne dla siebie właściwości, czyniąc z nich rozwinięte struktury multi- i hipermedialne. Transgresyjny charakter współczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych nadaje podobny, transgresyjny charakter tworzonemu obrazom. Transmedialna nomadyczność staje się ich podstawową właściwością.

Także i w samym Internecie obrazy nie tylko łączą się w sieci, budując w ten sposób swoiste złożone zestawy – klastry (audio)wizualne. Pojedyncze obrazy oraz sekwencje tworzące jednostkowy ruchomy obraz mogą tam stawać się

¹⁴ To następowanie po sobie wolalbym jednak rozumieć jako następstwo w sensie logicznym, a nie chronologicznym. Porządku czasowe omawianych rewolucji są bowiem złożone i nie poddają się linearnemu przedstawieniu.

¹⁵ Oczywiście, obok hybrydujących się w ten sposób obrazów, w ikonosferze pozostają również prostsze obrazy reprezentujące poszczególne etapy przeobrażeń i poszczególne rewolucyjne przewroty.

¹⁶ Zob. np. *Obrazy w sieci. Socjologia i antropologia ikonosfery Internetu*, red. Tomasz Ferenc, Krzysztof Olechnicki, Toruń 2008.

złożonymi jednostkami – sieciami – i to nie tylko z powodu przypomnianych wyżej właściwości mediów cyfrowych, lecz także ze względu na zorganizowane współdziałanie sieci składającej się z wielu stron internetowych. Za znakomity przykład takiego rozwiązania może posłużyć dzieło Olii Lialiny *Summer* (2013). Na ekranie przeglądarki oglądamy animowany, zapętlony obraz artystki kołyszącej się na huśtawce. Jednak każdy z 25 obrazów (tworzących wspólnie GIF) składających się na tę animację jest odtwarzany na innej stronie internetowej; przeglądarka jest przekierowywana od jednego serwera do następnego, a szybkość i płynność animacji jest uzależniona od funkcjonowania infrastruktury sieci internetowej, z której korzysta odbiorca. Praca jest w pełni zakorzeniona w sieci internetowej, jest wręcz jej emanacją, a zarazem analizą. Jak podkreśla artystka, nie da się obejrzeć *Summer* poza Internetem¹⁷.

Usieciowienie obrazów wprowadza fragmentaryczność, a jednocześnie nowy rodzaj całościowego porządku – sieć właśnie – jako horyzont wyznaczający doświadczenie obrazów. Każdy obraz jest zarazem fragmentem i siecią-wą całością. Nie ma już w świecie obrazów niczego poza fragmentem i siecią. Fragmentem, który też jest siecią.

4. Pejzaż porewolucyjny: w świecie postobrazów

Wszystkie odmiany obrazów, poddane analizie w niniejszych rozważaniach, które pojawiły się w naszym otoczeniu po obrazach fotograficznych i filmowych, a więc po rewolucji technicznej, a które określałem wcześniej naprzemiennie jako obrazy bądź *quasi*-obrazy, nazywam teraz, z finalnej perspektywy, postobrazami. Proponuję taką właśnie dla nich nazwę, gdyż, z jednej strony, posiadają one z obrazami wspólną historię, a do tego, z perspektywy odbiorców i użytkowników – tych, którzy nie poddają ich statusu teoretycznej interpretacji – są ciągle doświadczane w większym lub mniejszym stopniu jako obrazy właśnie. Z drugiej strony jednak, mają one, w porównaniu z obrazami klasycznymi, zupełnie inną charakterystykę, inny też sposób istnienia czy przejawiania się. Manovich, w kontekście refleksji nad ekranami czasu rzeczywistego, zakwestionował wręcz możliwość występowania tam obrazów w tradycyjnym rozumieniu. Pisał, że „tylko z przyzwyczajenia określamy mianem «obrazów» to, co widzimy na ekranie czasu rzeczywistego”¹⁸. Ekran interaktywne i ich zawartość oraz obrazy sieciowe pogłębiły ten proces, pozbawiając nas reszty powodów do określania ich mianem obrazów. Rozwinęły one w ten sposób i poszerzyły horyzont postobrazowości.

Mobilność i nomadyczność postobrazów przeniosła je w kontekst licznych dyspozytywów towarzyszących nam w życiu codziennym, wiążąc przy tym globalną perspektywę nowych mediów z lokalnym zakorzeniem jednostek i zbiorowości. Przeniosła je przy tym nie tylko na tradycyjne ekrany

¹⁷ <http://art.teleportacia.org/olia/summer/> [dostęp: 27.12.2013].

¹⁸ L. Manovich, *Ku archeologii ekranu...*, s. 173.

przenośnych urządzeń: smartfonów i tabletów. Wpisała je również w kontekst postbiologiczny. Postobrazy, wyświetlane bezpośrednio na siatkówkę oka, jak to się dzieje w wypadku Google Glass, integrują się i hybrydują z ludzką cielesnością. Jako czynnik cyborgizacji stają się zarazem aspektem kondycji transhumanistycznej.

Estetyka zrewolucjonizowanych obrazów, przeobrażających się w post-obrazy, także ulegała głębokim zmianom. Postobrazy są dogłębnie hybrydyczne. Problematyzują kwestie obrazowości w epoce sieciowych, interaktywnych mediów cyfrowych: istnienie, wzajemne relacje, sposoby przejawiania się i doświadczania obrazów w świecie postobrazów. Problematyzują też metody ich interpretacji oraz wartościowania. Sytuują nas w miejscu, z którego raz jeszcze powinniśmy przemyśleć właściwości i sensy ikonosfery czy raczej nomadycznej ikonosfery. Proponując zarazem w tym celu nowy repertuar pojęć, skłaniają do refleksji nad ludzką kondycją. Nad życiem wśród postobrazów.

Bibliografia

- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2005.
- Fargier J.-P., *Anioł obrazu cyfrowego. Czy Mallarmé wymyślił wideo?*, przeł. I. Ostaszewska, [w:] *Pejzaże audiowizualne. Telewizja–wideo–komputer*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1997.
- Kluszczyński R. W., *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999.
- Kluszczyński R. W., *Film jako sztuka, sztuka jako film. Uwagi na temat dziejów myśli filmowej*, [w:] *Z dziejów myśli filmowej. Rewizje i rewindykacje*, red. E. Zajceek, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 1989, s. 9–19.
- Lehmann U., *Notes on the „Museumization” of Video Art*, [w:] *Videonale 6*, red. R. Altstadt, Bonn 1994.
- Lieshout M. J. van, *Configuring the digital city of Amsterdam*, „New Media & Society” 2001, Vol. 3 (1), s. 27–55.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, WAIp, Warszawa 2006.
- Manovich L., *Ku archeologii ekranu komputerowego*, przeł. A. Piskorz, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001.
- Obrazy w sieci. Socjologia i antropologia ikonosfery Internetu*, red. T. Ferenc, K. Olechnicki, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2008.
- Renaud A., *Obraz cyfrowy albo technologiczna katastrofa obrazów*, przeł. B. Kita, E. Stawowczyk, [w:] *Pejzaże audiowizualne. Telewizja – wideo – komputer*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1997.
- Steina e Woody Vasulka. *Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, red. M. M. Gazzano, Fahrenheit 451, Roma 1995.
- Sturken M., *Exploring the Phenomenology of the Electronic Image*, [w:] *Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, red. M.M. Gazzano, Fahrenheit 451, Roma 1995.
- www.sciencecodex.com/fiftieth_anniversary_of_first_digital_image.

Agnieszka Przybyszewska

Uniwersytet Łódzki

Czytające dzieci Stefana Themersona Ku nowym (słowo-dźwięko-)obrazom literackim

*Nadejdzie nowa awangarda. Wiem, czego
chciałbym od niej. Chciałbym od niej, żeby
zrobiła to, co chciałbym zobaczyć¹.*

1. Spadkobiercy Themersonów i Higginsa...

Stefan Themerson (rzecz jasna – wraz z żoną Franciszką) rozsądzał chyba każde medium, po jakie sięgnął. Nie istniały dla niego granice kodów czy tworzyw, medialne podziały sztuk i wynikające z nich ograniczenia, a od konwencji ważniejsza była dlań artystyczna potrzeba. I chyba nawet nie warto za Urszulą Czartoryską mówić tu o „eksperymentcie totalnym”², sensowniej uwypuklić przemyślany, transmedialny autorski koncept artystycznej komunikacji, w której medium nie tyle ogranicza artystę, co otwiera przed nim nowe możliwości. Koncept, w którym przekraczanie medium nie jest żadną rewolucją, gdyż – z założenia to nie „jak” (zastosowany środek przekazu) dyktuje „co” (możliwą do wyrażenia w nim treść), lecz właśnie owa treść doprasza się konkretnej (niekoniecznie jedno-)medialnej realizacji. Jeśli zaś literatura rozumiana bywa jako zwierciadło obnoszone po dziedzińcu rzeczywistości, to warto pamiętać, że owa rzeczywistość oddziałuje na wiele zmysłów i polisensorycznie jest też odbierana, trudno zatem oddać ją zamykając (czy wiążąc) w linearnym przekazie jednokodowym. Dla Themersona było to raczej oczywistością.

Jednak to nie jemu mają być poświęcone te rozważania, ale przeobrażeniom, jakim uleg(ł)a współcześnie literacka komunikacja, zjawisku, które dałoby się określić mianem „nowej” – jak ją nazwał artysta – awangardy, przemianom, którym właśnie on (jako pisarz jedynie sporadycznie ograniczający się w swojej literackiej twórczości do tego, co wyłącznie werbalne) spokojnie

¹ Stefan Themerson, *O potrzebie tworzenia widzeń*, Warszawa 2008, s. 68.

² Urszula Czartoryska, *Doświadczenia wizualne, teoria i praktyka*, [w:] *Katalog – Stefan i Franciszka Themerson. Poszukiwania wizualne*, Łódź 1981, [b.n.s.].

mógłby patronować. Dziś, po zwrocie wizualnym i performatywnym, znów silnie wybrzmiewa znane z czasów awangard XX wieku uwypuklenie w komunikacji literackiej roli materialnego *signifiantu*³, zwłaszcza, że w mariażu sztuki słowa z nowymi mediami coraz łatwiej o przekazy transmedialne, eksponujące swą materialność. Technologia przesuwa to, co dla artystów początku XX wieku było domeną eksperymentu w obszar klasycznych form komunikacji (jak pisał Lev Manovich: „nowe softwarowe techniki pracy z mediami stanowią reprezentację nowej awangardy społeczeństwa metamedialnego”⁴).

Wielu badaczy nowomedialnej sztuki słowa wskazuje na jej awangardowe korzenie, traktując ją też jako **kolejną** praktykę bazującą na *materialności* medium⁵. W tym zaś kontekście, jak zaznaczał Loss Pequeño Glazier, „literatura» nie jest boskim napojem pitym z kryształowego kielicha. Jest walką z owym kielichem unaoczniającą kwestie problematyczne – jego gładkość, temperaturę, sposób w jaki samo pojęcie płynu zmienia się w skutek umieszczenia go w kielichu”⁶. Jednak, z punktu widzenia praktyk mniej innowacyjnych – sztuka słowa widziana bywała zupełnie inaczej. Zdaniem Beatrice Warde (a opinia to bliższa chyba dominującej) należałoby ją podawać w kielichu idealnie przezroczystym, takim, na który odbiorca zupełnie nie będzie zważał, gdyż prawdziwy koneser wina (literatury) nie potrzebuje wrażeń innych niż te dostarczane przez sam trunek⁷. I, rzeczywiście, przez tysiąclecia z takich głównie naczyń sączo literaturę.

Dziś sytuacja wygląda zgoła inaczej. Jednak – jak przeczuwał Dick Higgins – nie oznacza to końca literatury: słowa nie umierają, a „jedynie zmieniają swoją skórę”⁸. Tym samym: literatura nie zanika, a jedynie się przeobraża, uwypuklając swą cielesność, pokazując „skórę słów”. Włącza

³ Najszerzej rozumianego jako *signifiant* całego komunikatu – jego ucieleśnienie, a więc: książka, literacki interfejs.

⁴ Lev Manovich, *Awangarda jako software*, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35/36, s. 335. Z całej Manovichowskiej koncepcji software jako awangardy dla moich rozważań najistotniejsze są te kwestie, które słusznie uwypukla Ewa Wójtowicz, zwracając uwagę na to, że – zdaniem badacza – współcześnie język komputera, software, interioryzuje po prostu techniki komunikacyjne wypracowane przez artystów czasów awangardy XX wieku (a jako takie rozumiem i konwencje typograficzne). Zob. Ewa Wójtowicz, *Od info-estetyki do teorii software. Koncepcje Lwa Manovicha wobec projektów net artu*, „Zeszyty Artystyczne” 2008, nr 17.

⁵ Katherine Hayles, *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*, Notre Dame 2008, s. 18.

⁶ Loss Pequeño Glazier, *Digital Poetics. The Making of E-Poetries*, Tuscaloosa 2002, s. 171. Warto dodać, że Themerson z owego kielicha czynił nieraz element równie istotny, co sam wlny weń napój, uzmysławiając czytelnikom, że literacki akt konsumpcji jest spożywaniem z kielicha, nie pomimo niego, że bez owego naczynia nie da się słów (i ich sensów) „wypić do dna”. Wczesne publikacje autora, takie jak choćby *Pocztą czy Pan Tom buduje dom*, wyraźnie pokazują, że sam kielich może być w równym stopniu autorsko zaprojektowany, co jego zawartość: że w obmyślanym literackim akcie komunikacji słowo może być traktowane jako obiekt do równoległego czytania i oglądania, a nawet zostać sprawnie połączone z innymi – niewerbalnymi – elementami przekazu.

⁷ Beatrice Warde, *Kryształowy kielich*, [w:] *Widzieć / Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, red. Przemek Dębowski, Jacek Mrowczyk, Kraków 2011, s. 39 i nast.

⁸ Dick Higgins, *Aphorisms for a Rainy Day*, cyt. za: Dan Visel, *Multimedia vs intermedia*, <http://futureofthebook.org/blog/category/higgins> [dostęp: 22.10.2014].

w obręb komunikatu to, co dotąd było neutralne, przezroczyste, nieistotne, nieme. Przestaje być sztuką wyłącznie słowa, otwiera się na inne kody. I, co ważne, obserwacje te dotyczą literatury w ogóle, nie zaś wyłącznie jej elektronicznej odmiany, w której słowa *ex definitione* niemalże eksponują swoje wirtualne cielesne powłoki, gdyż tym razem konwencja – inaczej niż w przypadku literatury drukowanej – wskazuje raczej na konieczność semantycznego uwypuklenia interfejsu słów. Słowem – dzisiejsze książki dla dorosłych nie boją się już wyglądać jak Themersonowskie publikacje adresowane do dzieci⁹.

Jednocześnie współczesność, w której obok jawnie wielotworzywowej, transmedialnej literatury elektronicznej¹⁰ powstaje (i – co chyba istotniejsze – wchodzi do głównego nurtu, zyskując z dnia na dzień szersze grono odbiorców) coraz więcej tekstów wyłamujących się z dominującej dotychczas konwencji drukowania (i projektowania) książek¹¹ – to również czas teoretycznego namysłu nad opisywanym tu zjawiskiem. Równolegle niemal wyłoniły się przecież wchodzące ze sobą (w nie zawsze uświadamiany) dialog koncepcje: *cybertekstu* (Espena Aarsetha), *techartekstu* (Katherine Hayles), *estetyki książkowości* (Jessiki Pressman) czy – naszej rodzimej – *liberatury* (Zenona Fajfera). Wszystkie one – nieważne, czy wychodząc od utworów nowo- czy staromedialnych – podkreślają jedno: ani interfejsy literatury nie muszą być neutralne, ani nie musi się ona ograniczać wyłącznie do przekazu werbalnego¹². W każdej też akcentuje się aktywność odbiorcy oraz (nie zawsze wprost) redefiniuje kategorię lektury.

Jakie są owe „ucieleśnione” opowieści naszych czasów? Czy rzeczywiście zapraszają do delektowania się i winem, i kielichem? Czy pozwalają nam znów stać się czytającymi dziećmi Themersonów i uwolnić od wszelkich konwencji, uczyć czytania od nowa? Co realnie znaczy dla literatury, że jej interfejs nie musi być neutralny oraz że każda z opowieści może potrzebować dla siebie tego jedyne i niepowtarzalnego kształtu, tak jakby naprawdę w innej formie nie mogła się spełnić, jakby miała w niej inaczej znaczyć?

⁹ Historia druku, jak dowodzi Johanna Drucker, od początku prowadziła dwoma ścieżkami, pokazując, że powstawać mogą zarówno teksty o skórach przezroczystych, książki rozumiane jako idealnie, wygodne, przezroczyste pojemniki na treść (określone przez nią jako *teksty niecharakterystyczne*) oraz takie, które od owej neutralności odchodzą, nie tylko uwypuklając ową zewnętrzną (cielesność) komunikatu, ale i czyniąc ją istotną semantycznie (te nazwała *tekstami charakterystycznymi*). Konwencja w ostatnich stuleciach wybrała jako dominujący ten pierwszy nurt i rozwój drukarstwa prowadził ku wypracowaniu form możliwie przezroczystych i wygodnych. Druk (i książka) miały nie utrudniać kontaktu z tekstem, być niewidzialne. Zob. Johanna Drucker, *The visible word. Experimental Typography and Modern Art, 1909–1923*, Chicago 1996.

¹⁰ Oraz nowomiedialnych remediacji dających się podobnie scharakteryzować.

¹¹ Mam na myśli choćby publikacje: S. Halla, M. Haddona, J. S. Foera, N. Bantocka, J. M. Coetzego i wielu innych (przecież książkowy interfejs bywa istotny nawet u C. Palahniuka).

¹² Z pewnością kolejną wartą przywołania w tym kontekście pozycją jest świeżo wydana książka Lori Emerson *Reading Writing Interfaces. From the Digital to the Bookbound* (Minneapolis-London 2014), doskonale analizująca interfejsy najnowszej literatury.

2. Księga – maszyna do opowiadania. Przypadek Briana Selznicka

Szukając odpowiedzi na te pytania, warto sięgnąć do twórczości Briana Selznicka, autora *Wynalazku Hugona Cabreta* oraz (nie tłumaczonego na język polski) *Wonderstruck*. Pierwsza z przywołanych powieści to niezbyt skomplikowana, acz sprawnie trzymająca w napięciu młodego czytelnika, historia chłopca, którego losy splatają się z życiem Isabelle i jej dziadka – zgorzkniałego sprzedawcy zabawek, który (jak z czasem odkrywa bohater) w istocie jest Georgesem Mélièsem. Jednak nie fabuła tej książki wydaje się kluczowa, lecz to, jak została ona przez Selznicka opowiedziana. Interesująca jest bowiem nie tylko nowatorska forma (przez autora określona jako „powieść w słowach i obrazach”), ale i jej powiązanie z przesłaniem i tematyką dzieła. Dzieje Hugo ściśle wiążą się bowiem z historią kina, zaś werbalna narracja z wizualną, czy wręcz – co w kontekście literatury może brzmieć paradoksalnie – filmową.

Obrazy, wypełniające ponad połowę tomu, zdecydowanie nie pełnią w nim roli „zwykłych” książkowych ilustracji – niczym w *Pocście* Themersona współopowiadają historię i nie dają się pominąć¹³, gdyż przekazują treści nieujęte inaczej (część kluczowych dla zrozumienia fabuły momentów, zwrotów akcji przedstawiona jest wyłącznie wizualnie). Nieraz w ich funkcji występują również fotosy z filmów czy reprodukcje realnych ilustracji¹⁴, co jednak zawsze uwarunkowane jest fabularnie: takie obrazy pełnią rolę istotnych „cytatów z rzeczywistości” – np. zamiast opisywać (czy odmalowywać) rysunki Mélièsa, które wypadają z szafy, Selznick po prostu je reprodukuje, oddając w literackiej opowieści głos innemu medium.

Co więcej, przerzucając w odpowiednim tempie snującą wizualną opowieść strony, zobaczymy coś w rodzaju scen z niemego kina¹⁵. Koniecznie trzeba tu też dodać, że przejścia między poszczególnymi „ujęciami” (bo trudno użyć tu innego słowa) zmontowane są naprawdę filmowo: z uwzględnieniem przejść między planami oraz zbliżeń¹⁶ (i logiki ich następowania po sobie) oraz czytelną i dobrze sfunkcjonalizowaną zmianą perspektywy¹⁷. Przy czym trzeba

¹³ Choć, jednocześnie, zamiast (jak tam) wywierać linearność opowieści – raczej ją silnie współkreują.

¹⁴ Kadry pochodzą m.in. z filmów: *Przyjazd pociągu na stację La Ciotat* (s. 358–359), *Wypadek pociągu na stacji Montparnasse* (s. 392–393), *Jeszcze wyżej* (s. 184–185), zaś ilustracje to m.in. *Człowiek z gumową głową* (s. 296–297), *Zdobycie bieguna* (s. 298–299) czy *Królestwo wrózek* (s. 300–301) Mélièsa.

¹⁵ Jak potwierdza pisarz w wywiadach, jedną z formalnych inspiracji do stworzenia *Wynalazku...* był kineograf. Tworzenie makiet książki, na których Selznick testował, czy owa „filmowa narracja” działa było ważnym etapem prac nad publikacją.

¹⁶ Majstersztykiem pod tym względem wydaje się sekwencja rozpoczynająca książkę.

¹⁷ Doskonały przykład dają s. 42–55, na których najpierw w planie ogólnym widzimy George’a w sklepie z zabawkami, potem przez kolejne zbliżenia dochodzimy aż do ujęcia jego oka, sugerującego, że mężczyzna w coś uważnie się wpatruje. Kolejna seria zbliżeń dotyczy punktu, na który spoglądał staruszek, zaś następne pozwalają nam dostrzec, że za cyferblatem zegara, w który się

też zauważyć, że owe przejścia w wymiarze wizualnym równolegle znajdują odbicie także w narracji werbalnej (m.in. dzięki stosowaniu techniki punktu widzenia). Lektura jest tu zatem czytanie-oglądaniem, a książka zamyka w swej strukturze nawet obraz filmowy. Historia Hugo jest więc opowiedziana po części jak w kinie, po części – jak w literaturze i, skupiając się tylko na jednym z tych wymiarów, nie poznamy całej – przypomnę autorskie określenie gatunku – powieści. Co kluczowe – powieści w formie książki¹⁸, która umożliwia niejednokodową komunikację i syntezę mediów.

Selznick kreuje przekaz artystyczny, w którym – niczym u Themersonów – obraz pełni rolę „niestandardową”¹⁹, nie tylko stając się „przyczyną, pretekstem dla formułowania komunikatu słownego”²⁰, lecz także dopełniając go²¹. A że – paradoksalnie, dzięki materialności książki – jest również obrazem filmowym: ożywionym, ruchomym, trudno byłoby nawet zamknąć *Wynalazek...* w formule „więcej niż słowo – więcej niż obraz”. W istocie chodzi tu bowiem nie tyle o włączenie obrazów do książki czy opowiedzenie nimi części historii, ile o odtworzenie mechaniki medium filmowego w papierowym kodeksie – „maszynie” służącej zwykle do prezentacji klasycznych (werbalnych) literackich narracji – i zaproponowanie tym samym nowej strategii snucia literackich opowieści.

Istota tej publikacji tkwi zatem w jej materialnym, liberackim wymiarze: w spojrzeniu na kodeks nie jak na praktyczny (aczkolwiek sam w sobie nieistotny) pojemnik na narrację, ale jak na jej interfejs, skórę opowieści. Skórę, z której czytelnicy nie chcieliby przecież okrutnie dzieł odzierać. Tak, jak dla Themersona druk (jak każde inne medium) nie był czymś, co mogłoby go ograniczać²² – tak i Selznicka materialna forma książki zainspirowała do potraktowania kodeksu jako maszyny do opowiedzenia historii i poprowadziła ku zrewolucjonizowaniu samego aktu lektury. O tym, że *Wynalazek...* rozumieć należy wręcz jako urządzenie do projekcji fabuły przeczytać możemy i w samej powieści – już na jej wstępie, w *Krótkim wprowadzeniu* Profesor H. Alcofrisbas (jak dowiemy się po lekturze całości – dorosłe wcielenie Hugo) wprost zapowiada, że czytanie tej książki powinno przypominać seans kinowy:

wpatrywał ukrywa się Hugo, obserwujący z kolei Georgesa. Te ujęcia tłumaczą przejście (również w narracji werbalnej) do opisu prowadzonego z punktu widzenia chłopca.

¹⁸ Ale książki zrodzonej w duchu „drukarni totalnej” (jak ujęła to Beata Śniecikowska w kontekście twórczości Themersona). Zob. Beata Śniecikowska, *Słowo – obraz – dźwięk. Literatura i sztuki wizualne w koncepcjach polskiej awangardy 1918–1939*, Kraków 2005, s. 407. Warto tu zarazem podkreślić (istotną dla mojego wywodu) analogię terminów *drukarnia totalna* i *literatura totalna* (jako synonim *liberatury*).

¹⁹ B. Śniecikowska, *op. cit.*, s. 398.

²⁰ *Ibidem*.

²¹ Na niesamodzielną oddzielnie rozpatrywanych elementów werbalnych i wizualnych w adresowanych do dzieci publikacjach Themersona trudno nie zwrócić uwagi.

²² Dość przypomnieć tu projekty takie, jak *Poezja semantyczna* (i stosowany w niej tzw. „Wewnętrzny Pionowy Justunek, WPJ”; zob. Stefan Themerson, *Bayamus*, [w:] idem, *Generał Piesć i inne opowiadania*, Warszawa 1980, s. 75) czy *St. Francis and the Wolf Gubbio or Brother Francis' Lamb Chops*, nad wyraz „naturalnie” łączące w obrębie drukowanych tekstów wymiar werbalny z wizualnym i audialnym.

Zanim jednak przewrócisz stronę, chcę, abyś sobie wyobraził, że siedzisz w ciemnościach, tak jak w kinie przed rozpoczęciem seansu. Na ekranie wkrótce wszędzie słońce i kamera zrobi najazd na dworzec kolejowy w centrum miasta. Po chwili zauważysz w tłumie chłopca, a on ruszy przed siebie. Idź za nim, to bowiem jest właśnie Hugo Cabret. Z głową pełną sekretów czeka, aż rozpocznie się jego historia²³.

Zaś kończąc swą opowieść, Hugo – już jako Profesor Alcofrisbas, a zarazem auktorialny narrator – mówi o automacie, który właśnie zbudował, o książce, którą kończymy czytać:

Gdy się go nakręci, umie zrobić coś – czego – jestem pewien – nie potrafi żaden inny automat na świecie. Może Wam opowiedzieć niewiarygodną historię Georges'a Méliès, jego żony, ich chrestnej córki oraz zegarmistrza, którego syn wyrósł na iluzjonistę.

Skomplikowana maszyna wewnątrz mojego automatu potrafi stworzyć sto pięćdziesiąt osiem różnych rysunków oraz napisać, litera za literą, całą książkę; dwadzieścia tysięcy trzysta sześćdziesiąt pięć słów.

Tych słów²⁴.

I tak – Selznickowi rzeczywiście udało się stworzyć książkę, która stała się wyjątkowa, jedyną w swoim rodzaju maszyną do opowiadania (cybertekstem?), do wysłownienia i wyobrazowania jednej, konkretnej historii (z nią bowiem jest zrośnięta i dla niej została zaprojektowana). A że jest to maszyna iście filmowa – tym ciekawiej wypada drukowana publikacja w konfrontacji z nagrodzonym pięcioma Oskarami *Hugonem i jego wynalazkiem* Martina Scorsese (2011). Choć autor literackiego pierwowzoru z 2007 roku (zafascynowany twórczością filmowca w równym stopniu, co córka reżysera powieścią Selznika) po obejrzeniu przygotowanej do filmu scenografii był zachwycony i przyznawał, że czuł się tak, jakby naprawdę „wszedł do swojej książki”²⁵ (i trudno się dziwić), trzeba dodać, że film – aczkolwiek wizualnie przepiękny – jest... mniej filmowy niż dzieło pisarza.

Montażowe cięcia, zmiany planów i perspektyw zastosowane w druku – paradoksalnie – lepiej, sprawniej oddają dynamikę, ruch, prawdziwe działanie się. Zapewne ma to związek z tym, że tak jak Selznick igra głównie z konwencją medium (naśladując w papierowej publikacji obraz filmowy), Scorsese podejmuje dialog nie tylko z medialną wariacją (opowiadając o niemym kinie w technologii 3D), ale i z różnymi konwencjami kina w ogóle (i tak np. dynamiczne sceny pościgu z początku opowieści spowalnia w filmowej realizacji granie z konwencją slapstickową)²⁶. Zważywszy na inspiracje Truffautowskie

²³ Brian Selznick, *Wynalazek Hugona Cabreta*, Warszawa 2008, s. 9.

²⁴ *Ibidem*, s. 520–521.

²⁵ Barbara Chai, *How Brian Selznick Got the Inspiration for „Wonderstruck”*, <http://blogs.wsj.com/speakeasy/2011/09/13/how-brian-selznick-got-the-inspiration-for-wonderstruck> [dostęp: 4.08.2013].

²⁶ Nie bez znaczenia pozostaje pewnie również fakt, że klasyczne chwyt filmowe, jakie Selznick przenosi na papier na ekranie już się przecież – przez dziesięciolecia – opatrzyły (dość przypomnieć, jak różny jest montaż sceny otwierającej *Quantum of Solace* i ujęć – nawet również z Bondowskich pościgów – sprzed dwudziestu czy trzydziestu lat), stąd kiedy Scorsese wiernie

bądź Chaplinowskie u pisarza lub jego odwołania do Jeana Renoira czy René Claira, można by traktować to jako dowód wierności adaptacji w stosunku do literackiego pierwowzoru. Niemniej, w przypadku tej publikacji – książki, dla której papierowy kodeks jest sprawnie wykorzystanym interfejsem opowieści – każde wyjęcie jej z tych ram będzie odarciem ze skóry. Dlatego opowieść Scorsese, choć wizualnie piękna, to jednak zupełnie inna historia. Choćby dlatego, że – jak przekonywał w jednym z wywiadów Selznick – opowieść ta „została zaprojektowana, aby być książką”²⁷.

3. Opowieść ludzi oka

Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że Selznick spoczywa na laurach i, idąc po linii najmniejszego oporu, w *Wonderstruck* po prostu powtarza konwencję opowiadania wypracowaną w – docenionym i przynoszącym zyski – *Wynalazku Hugona*.... Potwierdzać by to mogło powtarzające się i w tej powieści autorskie „gatunkowe” dookreślenie „powieść w słowach i obrazach”. Jednak, po przeczytaniu (aczkolwiek trzeba pamiętać, że to już owo „inne”, „nowe” czytanie) tych książek jasne się staje, że w każdym z przypadków istnieje inne uzasadnienie dla sięgnięcia po taką właśnie, a nie inną formę.

Co ciekawe, o ile przy *Wynalazku Hugona*... to poszukiwanie idealnego kształtu dla wymyślonej opowieści poprowadziło Selznicka ku słowno-obrazowym narracjom, o tyle w przypadku *Wonderstruck* to pomysł na strukturę książki zaowocował poszukiwaniem historii, która by ją uprawomocniła²⁸. Pisarz był zafascynowany (przygotowanym przez znajomego) przedstawieniem teatru lalek, w którym dwie pozornie nie splecione ze sobą historie, opowiedziane na dwa medialnie różne sposoby (jako klasyczna mówiona narracja oraz w konwencji teatru Bunraku: japońskiego gatunku teatru lalek będącego kontynuacją widowisk w formie opowieści uzupełnionych pokazywaniem ilustracji) niespodziewanie łączą się w finale. Wyzwaniem wydało się Selznickowi znalezienie historii pozwalającej analogiczny eksperyment zrealizować w wersji książkowej²⁹ i tak powstało *Wonderstruck*.

Tym razem uprawomocnieniem dla wprowadzenia do opowieści obrazów stali się jej bohaterowie: osoby głuche, „ludzie oka”, jak określił ich jeden z ekspertów w będącym inspiracją dla pisarza programie telewizyjnym. Ich nieme historie oddane są poprzez bezgłosne narracje (werbalną i wizualną), które z czasem niespodziewanie zespalają się w jedną i – miejscami wprowadzając

je naśladuje (przywracając pierwotnemu medium) – mogą wybrzmiewać nieco anachronicznie i, co za tym idzie: nudnawo.

²⁷ Jules Danielson, *My Conversation With Brian Selznick: On “Wonderstruck”, “Hugo”, and the Terror and Joy of Creating Books*, <http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=2228> [dostęp: 4.08.2013].

²⁸ B. Chai, *op. cit.*; J. Danielson, *op. cit.*

²⁹ B. Chai, *op. cit.*

jeszcze jeden rodzaj snucia opowieści – tworzą coś w rodzaju nowego systemu komunikacyjnego, idealnie związanego z fabułą. Jak wyjaśniał sam autor: „Wydawało się całkiem ekscytujące spróbować opowiedzieć historię osoby głuchej w sposób, który w jakimś stopniu mógłby odzwierciedlić jej doświadczenie, czy sposób poruszania się w świecie”³⁰.

W punkcie wyjścia *Wonderstruck* to – zgodnie z przyjętym modelem – dwie pozornie nie związane ze sobą historie. Pierwsza, klasycznie zapisana, dotyczy Bena, chłopca, który słyszał tylko na jedno ucho do momentu, gdy na samym początku opowieści – rażony piorunem – traci słuch zupełnie. Poznajemy go trzy miesiące po śmierci matki, kiedy to, znalazłszy wśród rzeczy po niej m.in. książkę (wyglądającą niczym ta, którą trzymamy w rękach³¹), medalion ze zdjęciem mężczyzny oraz listy od niego, zły na rodzinę, która się nim opiekowała, postanawia wyruszyć do Nowego Jorku, by odnaleźć domniemanego ojca: Daniela (mężczyznę ze zdjęć, autora listów miłosnych). Druga – prowadzona w obrazach – to rozpoczynająca się dokładnie pięćdziesiąt lat wcześniej opowieść o Rose, głuchej dziewczynce, która – wiedzioną tęsknotą za pracującą w Nowym Jorku matką-aktorką – również się tam udaje (słynna Lillian Mayhew³² nie pozwala jednak córce zostać u siebie i w efekcie bohaterka zamieszka ze swoim dużo starszym bratem Walterem).

W przypadku historii Bena to przede wszystkim silnie spersonalizowana narracja (co chyba dość istotne – raczej nie eksponująca audialnych jakości języka) oddaje zagubienie bohatera spowodowane całkowitym odcięciem od dźwięku, doskwierającą mu konieczność nauczenia się odbierania świata (i komunikowania z nim) na nowo. Niemy świat Rose ujęty jest z kolei w czarno-białe rysunki, w których język (ślad dźwięków świata) funkcjonuje wyłącznie w formie bezgłosnych (acz wizualnych) napisów. Jednocześnie, tak jak dla Bena świat staje się nie do końca komunikatywny, kiedy chłopiec nie może go usłyszeć, podobnie poznawana przez nas (oglądana? czytana?) historia Rose nie nabierze sensu, dopóki nie uwzględnimy w procesie interpretacji istotnych informacji przekazywanych przez zmaterializowane, unaocznione elementy werbalne stanowiące nad wyraz istotny składnik opowiadających historię obrazów. Dopowiadają one bowiem niektóre sytuacje lub je wyjaśniają (zapisane kartki, za pomocą których Rose komunikuje się ze światem³³, nagłówki gazet czy fragmenty czytanych przez nią artykułów³⁴) oraz dookreślają

³⁰ J. Danielson, *op. cit.*

³¹ Tom o tytule *Wonderstruck* jako wskazówka do rozwiązywania tajemnicy powróci w opowieści jeszcze kilkakrotnie (fragmenty książki w książce zawsze wyodrębnione są dzięki graficznemu rozróżnieniu czcionek), pogłębiając czytelnice doświadczenie powtarzania działań Bena – tym razem czytania *Wonderstruck*.

³² Postać zmyślona, acz silnie inspirowana Lillian Gish.

³³ Wyjaśniają one czytelnikom np. to, że mężczyzna, który jej nie zastał w domu to nauczyciel języka migowego czy fakt, że Rose mieszka z ojcem.

³⁴ Dzięki nim poznajemy historię matki dziewczynki. Warto tu zaznaczyć, że identyfikacja tej bohaterki na dalszych stronach powieści możliwa jest również dzięki temu, że unaocznione wycinki gazet łączą w sobie obraz i słowo.

miejsca akcji czy bohaterów (etykiety z imionami poszczególnych postaci³⁵, adresy na pocztówkach funkcjonujące właściwie niczym rodzaj zapowiedzi kolejnych ilustracji³⁶).

W ten sposób, w opowieści o osobach percypujących świat głównie wzrokiem również sam język staje się obiektem wizualnym. Bo czytanie o Rose, nawet wtedy, gdy istotnie jest bardziej czytaniem niż oglądaniem (gdy całość ilustracji stanowi tekst) to w gruncie rzeczy zawsze **widzenie** jej historii. Co ciekawe, również w opowieści o Benie pismo bywa unaocznione, zyskuje wymiar swoiście materialny. Początkowo wszelkie odczytywane przez bohatera teksty (odnalezione listy, fragmenty jego *Wonderstruck*) wyróżniane są inną czcionką, później – kiedy Ben nauczy się komunikować z ludźmi, pisząc – w podobny sposób zaznaczane są właśnie owe dialogi-korespondencje³⁷. Warto też – uprzedzając wyjaśnienie – dodać, że pod koniec opowieści, gdy historie w końcu się splatają, ich finał ujęty jest niemal wyłącznie w obrazy i zapiski wyróżnione inną czcionką. Czytelnicy stają się świadkami narodzin prawdziwej historii dla „ludzi oka”. Samo zaś połączenie się narracji, zespolenie perspektyw dotychczas oddzielonych czasem (początkowo również i miejscem), bohaterami i przypisanymi ich opowieściom mediami, również zyskuje swój materialny wymiar: wtedy Rose zaczyna opowiadać pismem, zaś to, co silnie akcentuje perspektywę Bena – ujęte jest w obrazy.

Jak jednak dochodzi do splecenia się historii i spotkania bohaterów? Że coś ich łączy, a konkretniej, że ich historie są dość podobne – przekonani jesteśmy od początku książki, gdyż Selznick nad wyraz precyzyjnie zaplanował każde przejście między narracjami. Przede wszystkim – niemal w tym samym momencie o obojgu dowiadujemy się, że są głusi. Po drugie – przenosimy się między historiami zawsze wtedy, gdy w świecie bohaterów dzieje się coś podobnego (burza³⁸) albo gdy znajdują się w tym samym miejscu (Nowy Jork, muzeum) lub stanie emocjonalnym (bezradność, przerażenie, nadzieja). W konsekwencji, nierzadko jedna historia staje się – paradoksalnie – komentarzem drugiej, choć więc są oddzielne, nie do końca (nie tylko w finale) mogłyby funkcjonować niezależnie. Zaś z ich wzajemnego oświeclania się równolegle rodzi się meta-tekstowy komentarz dotyczący medialnego uwikłania snucia opowieści.

Opisane zależności widać już od pierwszych stron opowieści, od chwili, gdy Rose wymyka się do kina, by obejrzeć niemą *Córkę burzy* (*Daughter of the Storm*). W tej kluczowej dla rozwoju akcji sekwencji historii wymieniają się dość często (zawsze dzięki pewnym analogiom³⁹), bywa, że dwie strony opo-

³⁵ Tak dowiadujemy się np., że mężczyzna, którego spotkała to jej brat, którego imię znamy z kolei z „reprodukowanych” na wcześniejszych stronach listów.

³⁶ Tak udaje nam się zidentyfikować np. Muzeum Historii Naturalnej (o ile nie jest nam znany sam budynek).

³⁷ Stają się zatem w niematerialnej czy materialnie przezroczystej – jak powiedziała by Hayles – narracji zmaterializowane dzięki sygnaturze czcionki.

³⁸ Błysk pioruna w dynamicznej sekwencji obrazów (s. 124–125) jest pretekstem do chwilowej „przebitki” do narracji Bena, w którego świecie analogiczny piorun się pojawił (s. 126–127).

³⁹ Zdarza się, że chodzi też o analogie między tym, co dotyczy Bena a motywami z filmu oglądanego przez Rose (zwłaszcza, że tytułowa burza ma miejsce w każdym z przywołanych światów).

wieści o Benie stanowią rodzaj migawki-przerywnika w opowiadaniu o Rose. Jednak zapisana historia urywa się niespodziewanie w momencie, kiedy chłopiec trzyma przy uchu słuchawkę telefonu, chcąc zadzwonić do Nowego Jorku: przerywa ją powrót do narracji filmowej i napis „the end” na ekranie. Czy i w świecie Bena coś się skończyło? – trzeba by zapytać, biorąc pod uwagę wspomniane przeze mnie konsekwentne wzajemne komentowanie się opowieści.

Początkowo wydaje się, że mamy tu do czynienia z rozłączeniem się opowieści i złamaniem zasady odnoszenia się historii do siebie. Kiedy widzimy, jak Rose wychodzi z kina i wraca do domu, burza w jej (tym razem realnym, nie filmowo zapośredniczonym) świecie trwa nadal, a ilustracje nad wyraz sugestywnie oddają jej przebieg: zawieruchę i szum wiatru, chłód, wilgoć⁴⁰. Gdy – osiagając stronę 156 – powracamy do historii Bena, ten (nie wiadomo czemu) odzyskuje świadomość na podłodze, czując swąd spalenizny, ale u niego „na szczęście deszcz się skończył i wszystko było ciche i spokojne”⁴¹. Jednak, kiedy chłopiec próbuje ustalić, co się stało⁴²,

[...] dostrzega przez okno coś, co wydawało się niemożliwe. Dostrzega *deszcz* ciągle jeszcze lejący się z nieba, deszcz, którego strugi twardo uderzały o szyby. **Widzi błyskawicę bez grzmotu.**

Jakże dziwne, pomyślał. Burza *nie* ustała. Jakże cichy ten deszcz. Wcześniej było tak głośno. Gdzie podziały się wszystkie dźwięki?⁴³

W tym miejscu powracamy do historii Rose. I u niej burza trwa nadal. Obrazy pokazują, jak w strugach deszczu, wśród błyskawic dziewczynka biegnie do domu. Niemych błyskawic wybrzmiewających z czarnych kart, błyskawic bez grzmotów – dodajmy.

Kilka stron dalej Ben odkrywa, że nie jest już w pokoju matki, lecz w szpitalu. Tam przekonuje się, że ogłuchł na drugie ucho i dowiaduje się, że to wskutek rażenia piorunem (zatem wyjaśnia się, co skończyło się w historii chłopca, logika powiązań historii znów staje się jasna). To wtedy Ben uczy się komunikować z innymi za pomocą karteczek i w ten właśnie sposób w narracji werbalnej pojawia się stopniowo coraz więcej zmaterializowanego pisma, o którym wspominałam wcześniej. dopełnieniem tej sekwencji fragmentów obu historii jest scena wyjaśniająca, że i Rose jest głucha: po powrocie do domu dziewczynka zastaje książkę o nauce języka migowego zostawioną przez jej nauczyciela

⁴⁰ Wręcz słyszymy huk piorunu wybrzmiewającego wizualnie na stronach 154–155. Obrazy te – podobnie jak wcześniej prze-rysowane kadry filmowe – stawiają pod znakiem zapytania to, czy rzeczywiście wichury można doświadczyć w pełni tylko słysząc ją i widząc, kwestionują to, czy – istotnie – burza bezgłówna nie oddziaływałaby na nas równie silnie.

⁴¹ Brian Selznick, *Wonderstruck*, New York 2011, s. 156. Wszystkie cytaty z tej pozycji podaje w tłumaczeniu własnym.

⁴² Odkrywa m.in. nadpaloną, luźno wiszącą na kablu słuchawkę telefonu, którą wcześniej trzymał przy uchu.

⁴³ B. Selznick, *Wonderstruck*, s. 157. Wyróżnienia kursywą pochodzą od autora, pogrubienia – A.P.

wraz z listem od – rozszlószonego nieobecnością córki – ojca. Tym samym, ujawnia się (również wspomniana już przeze mnie) rola wizualizowanego pisma w narracji obrazowej.

Trudno więc nie zauważyć, że historie – choć fabularnie odległe – w niezwykły sposób się splatają (czego konsekwentnie będzie Selznick przestrzegał do końca opowieści). Dzięki temu utwór zyskuje też poziom metatekstowy, komentujący możliwość niemego oddawania dźwięków. Jako czytelnicy staliśmy się bowiem świadkami wizualnego opowiedzenia grzmiącej burzy, która rozbrzmiewała nam w uszach, mimo że w świecie bohaterki (o czym jeszcze nie wiedzieliśmy) była zupełnie niema. Tak samo, jak burza, która zaskoczyła swą bezdźwięcznością Bena. Tak samo, jak burza w filmie, który oglądaliśmy (!) wraz z Rose. A warto też pamiętać, że na pierwszych stronach książki dziewczynka jest (z niewiadomych jeszcze dla czytelnika powodów) zasmucona informacją, że kino będzie zamknięte ze względu na instalację systemu dźwiękowego, który miał ponoć pozwolić odbiorcom na „pełnię doświadczenia”, ujętą w formule „zobaczyć i usłyszeć” („see + hear”)⁴⁴, formule – jak widać – z punktu widzenia Selznicka raczej niesłusznej. Bo przecież zarówno wizualne przedstawienie silnie przeżywającej ekranową burzę Rose, jak i uwidoczniona na stronie-ekranie-kadrze⁴⁵ reakcja bohaterki filmu zdają się dowodzić, że dynamikę i grozę tego zjawiska można oddać zupełnie bez dźwięków.

Zatem i w tej książce Selznicka obrazy nie są „zwykłe”. Nie tylko nie ilustrują jednej z opowieści – nie da się też powiedzieć, że to w nich wyrażona jest jedna historia. Owszem, to one opowiadają o Rose, jednak *Wonderstruck* to już od pierwszych stron coś więcej niż ta jedna narracja. Zapewne dlatego i w przypadku tej książki sam autor zaznacza, że to „powieść w słowach i obrazach”. Zaś sedno tkwi właśnie w owym „i”. Koniunkcja ta podkreśla, że i druga z publikacji Selznicka to nie dwie historie opowiedziane w różnych mediach, a jedna opowieść wybrzmiewająca właśnie na ich styku. Więcej niż obraz i więcej niż słowo. Cyber/technotekst, utwór-księga, opowieść materialna, literatura? Na pewno powieść pomyślana jako kodeks, ujęta w ramy papierowego tomu spajającego w swej materialności dwa co najmniej kody komunikacji. Znow: powieść-książka – maszyna do snucia historii. Jednym z wymiarów owego tkania opowieści (pozornie tylko podwójnej i niespójnej) są właśnie opisane wzajemne odniesienia między początkowo odległymi historiami Bena i Rose, ich wzajemne dopełnianie się.

Pierwsza z trzech części książki (której fragmenty przywołałam tu w analizach) wyraźnie uzmysławia nie tylko podobieństwo sytuacji bohaterów, ale też to, że Selznick równolegle toczy i trzecią narrację: historię, która rzeczywiście zspala losy tych dwojga, co – wcześniej niż finał, w którym dojdzie do rzeczywistego ich spotkania – wyjaśnia zestawienie obu opowieści w ramach jednego artystycznego komunikatu. Zatem podjęte przez pisarza wyzwanie (znalezienie uzasadnienia dla wybranej pod wpływem inspiracji struktury)

⁴⁴ *Ibidem*, s. 145, 147.

⁴⁵ Kadry filmowe są w książce przedstawione w charakterystycznych ramach.

zostaje zrealizowane, gdy wizualna opowieść dopowiada tę ujętą w słowa i na odwrót, gdy obie niemo przekazują pełen dźwięków świat, którego nie mogą usłyszeć ich bohaterowie, a także, gdy składają się one na metaartystyczny komunikat o możliwościach transmedialnych opowieści. Powyższe tezy najsilniej wybrzmiewają w kontekście finału powieści.

O ile bowiem druga część książki (rozpoczynająca się przybyciem obydwójga bohaterów do Nowego Jorku) korzysta z techniki przechodzenia między opowieściami i ich wzajemnego przenikania się, z którymi czytelnik zdążył się już zapoznać i do których już się przyzwyczaił⁴⁶, o tyle trzecia zdaje się wywracać je do góry nogami. Choć rozpoczyna ją opowieść o Benie, szybko przechodzimy do narracji wizualnej, jednak nie spotykamy w niej Rose – w zamian w centrum obrazów jest jakaś starsza kobieta. Pojawiają się za to miejsca, o których czytaliśmy w opowieści skupionej na Benie. Kiedy wizualną sekwencję kończy zbliżenie twarzy kobiety (na poprzedniej stronie, kiedy wchodziła do księgarni, do której wybrał się tego ranka Ben⁴⁷, widzieliśmy jej plecy), zdanie przywracające nas do historii o chłopcu brzmi: „Ben rozpoznał starą kobietę jak tylko przeszła przez drzwi”⁴⁸. Kojarzył ją z muzeum, gdzie widywał ją przed obrazem – ważnym dla interpretacji całości książki i wskazania kolejnych niuansów przenikania się narracji⁴⁹ – przypominającym ten, który kojarzył z odnalezionych pamiątek po ojcu. Kiedy po chwili kobieta dostrzega na szyi chłopca wisiora ze zdjęciem domniemanego rodziciela Bena, przebitka do narracji wizualnej umacnia czytelnika w przekonaniu, że – istotnie – tym razem koncentruje się ona na historii starszej kobiety.

Po chwili jednak w centrum obrazu znajduje się już i ona, i Ben (i tak już zostanie). Jednak wcale nie rozbija to wypracowanej w dwóch pierwszych częściach książki strategii. To historie bohaterów się splótły – okazuje się bowiem, że starsza kobieta to Rose. Co więcej – dowiadujemy się, że jest ona

⁴⁶ Wyraźniej widać tu nawet, jak historie wzajemnie się uzupełniają, dopowiadają, komentują. Jednocześnie zdają się zapowiadać, że losy bohaterów jakoś się łączą, budując suspens i igrając z emocjami czytelnika-oglądacza. I tak – jeśli jesteśmy prawie pewni, że Ben dojechał do Nowego Jorku – utwierdza nas w tym przekonaniu obraz przenoszący nas do historii Rose, na którym widzimy wielki napis „Welcome to New York”. Wizualne atrybuty dziewczynki (np. walizka), powtarzają się jako elementy towarzyszące Benowi. A kiedy Rose widzi w muzeum meteor i czyta, że był kiedyś spadająca gwiazda, w historię wcina się fragment opowieści o Benie, który – uzyskawszy w analogiczny sposób (i w tym samym miejscu) – tę samą informację, zastanawia się, czy w takim razie nie byłoby sensownie i w takiej sytuacji pomyśleć życzenia (s. 345). Kiedy w tej chwili powracamy do historii Rose, dziewczynka zapisuje swoje życzenie i umieszcza owa notkę na meteorycie, zaś kilka stron dalej Ben (bo szybko wracamy do jego historii) w tym samym miejscu odkrywa tajemniczą kartkę. Dopiero po chwili czytelnik dowie się, że to zupełnie inny skrawek papieru.

⁴⁷ B. Selznick, *Wonderstruck*, s. 500–503.

⁴⁸ *Ibidem*, s. 504.

⁴⁹ Powieści Selznicka zdecydowanie warte są szerszego omówienia niż prezentowane tutaj. Z racji oczywistych ograniczeń – w artykule (z żalem) poruszam tylko kluczowe i najbardziej wyrazne kwestie, nie mogąc sobie pozwolić na prezentację bardziej szczegółowych analiz i poprzestając z konieczności na przywołaniu jedynie co ważniejszych (istotnych dla całego wywodu) wyciągniętych z nich wniosków.

babcią chłopca, zaś właściciel księgarni (komunikujący się z nią językiem migowym) to Walter, jej starszy brat. Kobieta pomaga Benowi poskładać w całość historię rodziny, o czym czytelnik dowiaduje się na przemian z obrazów i narracji werbalnej, w której coraz silniej dominuje zwizualizowany zapis słów (kiedy Rose i Ben „rozmawiają”, piszą do siebie, co – jak we wszystkich wcześniejszych fragmentach – zaznaczone jest poprzez wyróżnienie tych wypowiedzi kursywą). W konsekwencji, kiedy historia przedstawia (niemą przecież) rozmowę dwójki bohaterów, ludzi którzy własne opowieści rozumieją dopiero patrząc, nie słuchając i czytelnik – w każdej formie narracji – bombardowany jest wizualnością. I on musi poczuć, że czytając opowieść – widzi ją. Bo przecież to historia nie tylko Bena i Rose (jedna, acz rozpoczęta w dwóch różnych miejscach i punktach czasowych, stąd początkowo mogąca sprawiać wrażenie dwóch oddzielnych opowieści), ale i tego, jak opowiadać.

Na dodatek, w finale książki Selznicka pojawia się jeszcze jedna forma narracji, silnie związana z owym metatekstowym przesłaniem utworu. Kiedy Jamie (chłopiec, który wcześniej pomagał Benowi) zaczyna posługiwać się językiem migowym, jego gesty oddane są w formie obrazów. Ten rodzaj komunikacji – językowy i wizualny zarazem – byłby trudny do przedstawienia w formie klasycznej werbalnej narracji. To przecież język, który trzeba zobaczyć. Stąd na chwilę, by czytać – musimy oglądać obrazy. Co więcej – jeśli nie znamy konkretnego kodu (gestów migania), są one dla nas zupełnie niekomunikatywne, nieme. Oczywiście, istotne jest i to, że doświadczamy w ten sposób tego, co kilkakrotnie boleśnie odczuli w powieści jej bohaterowie: nie „słyszymy”, nie rozumiemy, jesteśmy oddzieleni od komunikatu. Dodam, że „wymigane” zdanie jest ważne dla finału opowieści.

Zatem Selznick uzmysławia odbiorcom, że język literatury jest (bądź może być) bardzo wizualny i materialny, że wybrzmiewa (choć jest niemy) właśnie dzięki tym aspektom. Książka zaś – maszyna do opowiadania historii – jako byt materialny idealnie pozwala wydobyć te właśnie jakości komunikacji: ucieleśnić język, zwerbalizować obraz. Pisarzom, którzy – niczym Themerson – potrafią wyważyć dominujące konwencje, pójść śladem ksiąg pełnych słów o niewidocznych skórach, tomów pełnych *tekstów charakterystycznych* staje się narzędziem do snucia rozmaitych narracji, do opowiadania słowem, obrazem, gestem, wszystkim, czym można sobie wymarzyć (przypomnę, że Themerson silnie eksponował również warstwę audialną swoich tekstów). Co więcej – rozumiana po Themersonowsku książka jest również dużo silniej otwarta na interakcję z czytelnikiem, który – nie mogąc wspomóc się wypracowanymi przez stulecia tradycji strategiami wyciągania z przezroczystych pojemników kolorowych opowieści – musi wymyśleć, jak rozgryźć, po swojemu ułożyć (niezwykle nieliniarną i niejednomediálną) historię. Zapewne m.in. dlatego Czarторыska – charakteryzując strategię Themersonowskiego traktowania druku – podkreślała, że „swoim układem typograficznym nadawał «napięcie» sprawiające, że widz i czytelnik zmuszony jest do żywej reakcji”⁵⁰. Selznick przy-

⁵⁰ Urszula Czarторыska, *O słowach i obrazach*, „Projekt” 1983, nr 1, s. 54.

znaje w wywiadach, że tworząc *Wonderstruck* czuł się, jakby pisał równolegle 3 książki: historię werbalną, wizualną i tę, która powstaje na ich przecięciu się. Jak dodaje – to właśnie czytelnik „składa ową nową książkę”⁵¹ w trakcie swojej lektury.

4. Literatura – interaktywny ekran na podwórku czytelników kultury uczestnictwa

Od Themersona można było uczyć się projektować książki – interfejsy literackie. Nie tylko te analogowe, również i te nowomiedialne. Jak pisała Czar-toryska:

W manifestie *Typographical Topography* [pisarz – AP] sugerował [...] pewną „nawigacyj-na” jakby koncepcję drukarstwa: kierowanie uwagi widza za pomocą punktów odniesienia, graficznych „znaków ostrzegawczych”, sugestywnych „kierunkowskazów”⁵².

Nie sposób nie zauważyć, że w gruncie rzeczy taką właśnie „nawigacyj-na” lekturę proponuje swoim czytelnikom większość tekstów nowomiedialnych, prac które – dzięki technologii – w naturalny sposób sięgają po to, co w dru-ku (zwłaszcza w czasach Themersona) nie było ani tak proste do osiągnięcia, ani (co ważniejsze) tak łatwe do przełknięcia dla czytelników. Bo dziś od elek-tronicznych opowieści oczekuje się raczej nieneutralnych skór, zaś od książek w czasach Themersona (najczęściej) żądało się nienagannej przezroczystości interfejsu.

Nowomiedialne opowieści, w punkcie wyjścia projektowane jako komuni-kacja wielokodowa, silnie eksponują właśnie to, że czytelnik-użytkownik dzieł literackich musi nie tylko sprawnie łączyć i interpretować informacje zawarte w różnych mediach, ale i – składając je w jeden komunikat – działać, nierzadko dosłownie. Podążanie za „drogowskazami” często ma tu silnie performatywny charakter. Chcąc poznać historię w *The Winter House* Naomi Alderman, mu-simy ją niejako rozegrać, przeprowadzić śledztwo, którego podjęła się główna bohaterka. Czytając cykl *Strings* Dana Wabera odkrywamy historię, inter-pretuując ruch (czy wręcz zachowanie się) liter. A zagłębiając się w *21 Steps* C. Cumminga sytuujemy wydarzenia w czasie i przestrzeni, śledząc tor i tem-po ruchu na Googlemaps.

Bezsprzecznie, w świetle tekstów zrodzonych po zwrocie piktoralnym i performatywnym zmienia się kategoria lektury. Czytanie nie jest już tym, za co zwykło się je uważać w świetle dotychczasowych ujęć kategorii książki czy literackości – by zrozumieć historię, równolegle oglądamy teksty i czytamy obrazy (nieraz nie mogąc ich odróżnić), aktywnie kierujemy narracją, która – dosłownie – rozgrywa się na naszych oczach. Lektura staje się wydarzeniem,

⁵¹ J. Danielson, *op. cit.*

⁵² U. Czartoryska, *O słowach i obrazach*, s. 54.

tekst zmierza ku byciu obiektem wizualnym, sama zaś historia nie jest już wyłącznie opowieścią słowa. Literatura elektroniczna zaprasza do zupełnie nowego sposobu czytania: dotykamy tekstów, wkraczamy w nie czy też gramy. Trudno mówić wtedy również o (klasycznie definiowanej) konkretyzacji, statycznym, apollińskim czytelniku czy „odpoczywających”⁵³ w książce słowach.

Obok (m.in.) instalacji interaktywnych wykorzystujących tekst oraz e-poezji, nierzadko korzystającej z możliwości kinetycznej typografii (rewolucjonizujących pojęcie aktu lektury), tekstów generatywnych czy hipertekstowych (zmuszających do redefinicji kategorii autora i autorstwa), interesującym obiektem analiz wydają się (nieco rzadziej od wcześniej wymienionych form opisywane) transmedialne opowieści sytuujące się na pograniczu tego, co klasycznie pojmowaliśmy jako literaturę, film czy grę. Zdecydowanie warto patrzeć na nie w kontekście dzieł wykorzystujących w „starych” mediach analogiczne strategie (jak książki Themersona czy Selznicka).

Warde w przywołanym tu *Kryształowym kielichu* dopowiada, że ten, kto opracowuje kształt książki, „ma za zadanie wstawić okno pomiędzy czytelnikiem siedzącym w pokoju a krajobrazem na zewnątrz, czyli światem słów autora”⁵⁴. Może, oczywiście – zdaniem autorki – skonstruować tam przepiękne witraże, jednak te nie spełnią swego zadania, gdyż – skupiając uwagę na sobie – nie pozwolą patrzeć (niejako „przez siebie”) na treść. Idealem dla autorki jest szyba bez skaz i smug, okno w pełni przezroczyste, niezauważalne: Ingardeńska „czysta literatura” wydana w sposób nieprzykuwający uwagi⁵⁵. I zapewne o takiej szklanej, przezroczystej księdze myśli się zwykle, gdy powraca metafora literatury jako zwierciadła obnoszonego po dziedzińcu. Problem polega na tym, że obecnie sztuka słowa (nawet ta drukowana) nierzadko bardziej przypomina wystawiony na podwórko interaktywny ekran, nie tylko nie: nie-zwracający na siebie uwagi, lecz także zapraszający do interakcji (odbijający w sobie czytelników *społeczeństwa spektaklu*, członków *kultury uczestnictwa*). To szyba, która nie chce być przezroczysta i niewidoczna, lecz pragnie być zauważana i dotykana.

Literatura (analogowa i elektroniczna) coraz silniej otwiera się też i na realnie zmysłowe doświadczanie wirtualnych (teoretycznie i/lub praktycznie) literackich światów. Z jednej strony świat obiega informacja⁵⁶ o tym, że naukowcy z Massachusetts Institute of Technology stworzyli *sensory fiction*, książkę, do której czytelnik może się podłączyć (dzięki specjalnej „uprząży”), by mocniej zanurzyć się w świat bohaterów opowieści, współodczuwając z nimi (co – jak zapewniają autorzy projektu – Felix Heibeck, Alexis Hope i Julie

⁵³ Derrick de Kerckhove, *Inteligencja otwarta*, przeł. A. Hildebrant, Warszawa 2001, s. 125.

⁵⁴ B. Warde, *op. cit.*, s. 43.

⁵⁵ Tak o niej pisze: „Mam w domu książkę, której typografii w ogóle nie pamiętam; gdy o niej myślę, widzę tylko trzech muszkieterów i ich kamratów podczas najróżniejszych potyczek na ulicach Paryża” (*ibidem*).

⁵⁶ W Polsce o fakcie tym donosiły nie tylko portale związane z e-literaturą, ale i magazyn „Książki” [2014, nr 1 (12), s. 6].

Legault – nie ograniczy czytelniczej wyobraźni⁵⁷). Z drugiej – trzeba pamiętać i o starszych pracach angażujących w poetykę tekstu biofeedback, gdyż ta dziedzina sztuki interaktywnej ma również egzemplifikacje o charakterze (mniej lub bardziej) literackim. Najlepszymi przykładami *The Breathing Wall* Kate Pullinger i Stefana Schemata⁵⁸ (z roku 2003) czy wybrane projekty Serge’a Bouchardona (np. *Toucher*). Z trzeciej – powstało już wiele dzieł, których czytanie to zmysłowe doświadczanie tekstu, prac które wręcz proszą się o wykonywanie konkretnych czytelniczych gestów, o lekturę wszystkimi zmysłami⁵⁹. To już coś więcej, niż proponował swego czasu Themerson. Niemniej i w tych wypadkach, odrzucając „skórę” słów – nie damy rady ich przeczytać, czytając tylko słowa – nie zrozumiemy ich, a myśląc o samej lekturze jak zwykliśmy dotąd – nie poradzimy sobie z tekstem w ogóle.

Czy zatem taka współczesna literatura jest ową „nową awangardą”, która marzyła się Themersonowi? Niektóre z dzieł zapewne przypadłyby mu do gustu, urzekłyby swoją transmedialnością, reprodukowaniem strategii jednego medium w innym, podporządkowaniem formy temu, co chce się przekazać. Współczesność ma bowiem dużo z niesforne go Themersona łamiącego wszelkie medialne konwenanse. Ale ma też remediacje Themersonowskich utworów (wydane przez Fundację Festina Lente), które na tle innych e-literackich i analogowych publikacji okazują się... strasznie zachowawcze. A chyba niekoniecznie musiały takie być.

Bibliografia

- Chai B., *How Brian Selznick Got the Inspiration for „Wonderstruck”*, <http://blogs.wsj.com/speak-easy/2011/09/13/how-brian-selznick-got-the-inspiration-for-wonderstruck>.
- Czartoryska U., *Doświadczenia wizualne, teoria i praktyka*, [w:] *Katalog – Stefan i Franciszka Themerson. Poszukiwania wizualne*, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 1981.
- Czartoryska U., *O słowach i obrazach*, „Projekt” 1983, nr 1.
- Danielson J., *My Conversation With Brian Selznick: On „Wonderstruck”, „Hugo”, and the Terror and Joy of Creating Books*, <http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=2228>.
- Drucker J., *The visible word. Experimental Typography and Modern Art, 1909–1923*, The University of Chicago Press, Chicago 1996.
- Emerson L., *Reading Writing Interfaces. From the Digital to the Bookbound*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2014.
- Glazier Loss Pequeño, *Digital Poetics. The Making of E-Poetries*, The University of Alabama Press, Tuscaloosa 2002.

⁵⁷ <http://scifi2scifab.media.mit.edu/2013/12/19/sensory-fiction> [dostęp: 9.05.2014].

⁵⁸ Zob. Monika Górską-Olesińska, *Playable poetry i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. Andrzej Pitrus, Kraków 2012, s. 150.

⁵⁹ Więcej pisałam o tym w szkicach: *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym* [tekst złożony do tomu *E-polonistyka 3*] oraz *O niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomedialnej (rekonesans)* [artykuł przyjęty do druku w tomie *Teksty kultury uczestnictwa*].

- Górska-Olesińska M., *Playable poetry i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Hayles K., *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*, Notre Dame 2008.
- Kerckhove de D., *Inteligencja otwarta*, przeł. A. Hildebrant, Warszawa 2001.
- Manovich L., *Awangarda jako software*, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35/36.
- Selznick B., *Wonderstruck*, Scholastic Press, New York 2011.
- Selznick B., *Wynalazek Hugona Cabreta*, Nasza Księgarnia, Warszawa 2008.
- Śniecikowska B., *Słowo – obraz – dźwięk. Literatura i sztuki wizualne w koncepcjach polskiej awangardy 1918–1939*, Universitas, Kraków 2005.
- Themerson S., *Bayamus*, [w:] idem, *Generał Piesc i inne opowiadania*, Warszawa 1980.
- Themerson S., *O potrzebie tworzenia widzeń*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa 2008.
- Visel D., *Multimedia vs intermedia*, <http://futureofthebook.org/blog/category/higgins>.
- Warde B., *Kryształowy kielich*, [w:] *Widzieć / Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, red. P. Dębowski, J. Mrowczyk, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011.
- Wójtowicz E., *Od info-estetyki do teorii software. Koncepcje Lwa Manovicha wobec projektów net artu*, „Zeszyty Artystyczne” 2008, nr 17.

Marcin Składanek

Uniwersytet Łódzki

Sztuka generatywna – obrazy kodu

Kilka przybliżeń

Sztuka generatywna stanowi ważny obszar na mapie współczesnych praktyk kreatywnych, a ten szczególny status uzyskuje zarówno za sprawą coraz powszechniejszej obecności, jak i skali wyzwań ku którym prowadzi. W interesujący też sposób kondensuje – tak charakterystyczne dla cyfrowej kreatywności i przejawiające się równolegle na wielu poziomach – zróżnicowanie oraz wewnętrzną niejednorodność.

Przyglądając się wielu generatywnym projektom, nietrudno dostrzec napięcie (wciąż określające tożsamość szeregu praktyk nowomediálních) pomiędzy, z jednej strony, ciągłością artystycznych intencji oraz rozstrzygnięć, a z drugiej – zainicjowaną przez technologie komputerowe radykalną zmianą. Mimo że sztuka generatywna stała się niemal egzemplarycznym przykładem wykorzystania zaawansowanych narzędzi cyfrowych, a użycie komputera w funkcji systemu generatywnego ustanawia zasadniczo nową przestrzeń możliwości i kierunków rozwoju, to jednocześnie – jak podkreśla większość badaczy – wybór ten nie jest konieczny i nie definiuje jej charakteru. Cyfrowa sztuka generatywna ufundowana jest bowiem na długiej i ugruntowanej tradycji, która nadal pozostaje istotnym punktem odniesienia, tak w wymiarze formalno-kompozycyjnym, jak i konceptualnym. Perspektywa generatywna niejednokrotnie także wymusza powrót do zagadnień, które dla sztuki bywały niemal fundamentalne – jak choćby pytanie o estetyczność wytworów natury czy stale powracająca kwestia formalizacji procesu tworzenia artefaktów w oparciu o określoną regułę matematyczną lub geometryczny wzorec.

Silne osadzenie praktyk generatywnych w polu sztuki nie oznacza jednak, że jest to domyślny i jedyny kontekst ich funkcjonowania oraz definiowania, co ponownie należy postrzegać jako przejaw ogólnych tendencji właściwych współczesnym kreatywnym eksploracjom, a przede wszystkim – jako wymiar ich zróżnicowania. Jon McCormack, uznany artysta i badacz sztuki generatywnej, zauważa, że „większość innowacji powstaje obecnie poza kunsztowną bańką sztuk pięknych (*precious bubble of fine arts*) i jest dziełem tych, którzy pracują w przemysłach kultury – grafice komputerowej, filmie,

wideo, robotyce oraz Internecie”¹. Konstatacji tej nie należy odczytywać jako przytyku pod adresem sztuki, ale raczej jako sugestią, że, po pierwsze, daleko idącej hybrydyzacji podlega sama sztuka i nie może być postrzegana jako zamknięta domena szczególnie cennych i elitarnych poszukiwań oraz, po drugie, obszar owej cennej, kreatywnej wymiany jest dzisiaj dalece rozleglejszy, gdyż obejmuje także – niezwykle ekspansywną po przełomie cyfrowym – dziedzinę designu. Szybko należy tu dodać kolejne podmioty tej progresywnej dyskusji, jakimi są nauka i inżynieria oprogramowania. Dla cyfrowej sztuki generatywnej – począwszy od pionierskich prac Harolda Cohena powstałych we współpracy z Artificial Intelligence Laboratory na Stanford University – ta relacja stała się niemal warunkiem rozwoju strategii i narzędzi tworzenia. Idąc dalej tym tropem, nie sposób pominąć demoscenę, w ramach której tysiące prosumerów intensywnie partycypuje w tworzeniu coraz to nowych rozwiązań, kodów, bibliotek obiektów, stanowiąc w dużym stopniu o obecnej dynamice praktyk generatywnych.

Dlatego też pojęcie sztuki generatywnej musi być dzisiaj rozumiane inkluzywnie (i tak też dalej będę je pojmował), jako w równym stopniu odnoszące się do funkcjonujących w przestrzeniach muzealnych instalacji Pascala Dombisa, komercyjnych projektów graficznych Joshui Davisa, obrazów i animacji Mariusa Watza, wirtualnych stworzeń Karla Simsa, sieciowych aplikacji ewolucyjnych Scotta Dravesa, organicznych form architektonicznych Zahy Hadid, wizualizacji informacji Martina Wattenberga, muzyki danych Luke’a Duboisa, i wielu innych prac sukcesywnie przełamujących granice pomiędzy mediami oraz strategiami ich kreatywnego wykorzystania.

Przytoczona przypadkowa kompilacja, będąca jedynie ilustracją skali zróżnicowania i głębokiej remiksowości praktyk generatywnych, skłania do zastanawiania się nad przyczyną tak powszechnie rozpoznawanej ich atrakcyjności, a w konsekwencji – pytań o uniwersalne znaczenie i ogólną tożsamość generatywizmu. Podejmowane próby odpowiedzi nieuchronnie jednak sprowadzają się do ujęć cząstkowych i ukierunkowanych na określony aspekt lub funkcję. Dopiero w zestawieniu oraz wzajemnym splećaniu odsłaniają pewien zintegrowany, choć wciąż nieostry, obraz. Alan Dorin i in.² porównują kilkanaście tego typu opisów kategoryzacji wychodzących z odmiennych kontekstów badawczych i zmierzających w różnych kierunkach. Ich własny schemat pojęciowy – powstały w dyskusji z owym rekonstruowanym rejestrem perspektyw ujęcia sztuki generatywnej – także nie wydaje się rościć pretensji do całościowego oglądu, gdyż wyraźnie zorientowany jest na analizę samych artefaktów (postulat sprowadza się do wskazania i badania różnic na poziomie wyboru obiektów, procesów i przekształceń, jakim są one poddawane, kształtu i funkcjonalności środowiska interakcji oraz typów reprezentacji, jakie stają się przedmiotem doświadczenia odbiorcy).

¹ Jon McCormack, *Art and the Mirror of Nature*, “Digital Creativity” 2003, Vol. 14, No. 1, s. 5.

² Alan Dorin et al., *A framework for understanding generative art*, “Digital Creativity” 2012, Vol. 23, No. 3–4, s. 239–259.

Dalej staram się zebrać i krótko omówić kilka wyjściowych obszarów problemowych, na których budowane jest owo rozproszone zrozumienie fenomenu sztuki generatywnej. Status tych kluczowych pojęć – a raczej wiązek pojęciowych – jest różny. Jedne wskazują na istotne właściwości artefaktów, inne na bazowe mechanizmy i narzędzia ich tworzenia, jeszcze inne na uwarunkowania, okoliczności i intencje ich użycia, a jeszcze inne – na wyzwania, ku którym prowadzą. Innymi słowy, idzie tutaj o możliwie szerokie zakreślenie pola, zarówno praktycznych (*resp.* artystycznych, kreatywnych), jak dyskursywnych eksploracji, które odsłaniałoby ich wzajemne zrelacjonowanie, współzależność i potencjał swobodnych konwergencji, a tym samym ukazywałoby wielość i różnorodność poszczególnych kontekstualizacji i ukierunkowań.

1. Automatyzm, system reguł, sztuka kodu

Kwestia automatyzacji procesu tworzenia artefaktów niewątpliwie ma charakter węzłowy i ogniskujący próby określenia zasadniczej specyfiki praktyk generatywnych. Wskazanie na bazowy mechanizm, który w oparciu o rozpoznany, odpowiednio zaprojektowany i uruchomiony system reguł generuje finalny obiekt, to bodaj jedyna możliwość ustanowienia wspólnej płaszczyzny porównania tak odmiennych realizacji. Stąd właśnie do tego wymiaru odwołuje się obiegowa definicja zaproponowana przez Petera Galanterę, w której uznaje się, że „pojęcie sztuki generatywnej odnosi się do każdego przedsięwzięcia artystycznego, w którym artysta wykorzystuje określony system, jak zbiór reguł języka naturalnego, program komputerowy, jakąś maszynę lub inny proceduralny wynalazek, który wprawiony w ruch i z pewnym zakresem autonomii współtworzy lub prowadzi do powstania kompletnego dzieła sztuki”³.

Należy podkreślić, że w tym definicyjnym, abstrahującym od zróżnicowania poszczególnych rozwiązań ujęciu, kategoria generatywizmu znaczy aż i za ledwie metodę tworzenia. Status tego pojęcia jest więc odmienny od szeregu innych określeń, jakie dotychczas pełniły funkcję desygnatów poszczególnych praktyk artystycznych. Ich celem było z reguły wskazywanie różnic na wielu poziomach, jak: tworzywo, nośnik, środki wyrazu, medium dystrybucji, rozwiązania formalne, preferencje stylistyczne, estetyczno-filozoficzne odniesienia lub podejmowanie problemów.

Z jednej strony, generatywna metodologia wymusza istotną reorientację. Nie stanowi ona jedynie pakietu luźno powiązanych, lokalnych technik kreatywnych. Podejście generatywne sięga głębiej, gdyż w dużej mierze odwraca dominujący paradygmat projektowania (także w kulturze cyfrowej za sprawą

³ Philip Galanter, *What is generative art? Complexity theory as a context for art theory* [w:] *Proceedings of the Sixth International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design*, ed. Celestino Soddu, Milan 2003, s. 3, http://philipgalanter.com/downloads/ga2003_what_is_genart.pdf [dostęp: 20.05.2013].

szeregu powszechnie używanych narzędzi tworzenia grafiki, animacji i środowisk interakcji bazujących na logice compositingu i gotowym zestawie funkcji), gdzie punktem wyjścia jest ogólna, ale jednocześnie kompleksowa idea artefaktu, która następnie podlega sukcesywnemu i manualnemu dookreśleniu poprzez szereg wyborów i rozstrzygnięć obejmujących częściowe, obserwowalne reprezentacje, składające się na całość kompozycji. Generatywizm ufundowany jest na przeciwnej, oddolnej dynamice (*bottom-top*) bliskiej meta-designowi, zasiewaniu załączkowej koncepcji (*seeding*). Rozpoczyna się od stworzenia prostych, wyjściowych obiektów (np. geometrycznych figur pierwotnych, klatek animacji, fraz tekstu, danych liczbowych lub układów dźwięków), a następnie zapisu procedury ich powielania, modyfikacji czy transformacji. Jego celem jest więc poszukiwanie możliwości automatycznego skonstruowania finalnej reprezentacji, obiektu, środowiska. Przedmiotem kreatywnej eksploracji są reguły i parametry owego procesu, a jego efektem – seria kolejno uzyskiwanych alternatywnych reprezentacji, która stanowi faktyczną przestrzeń wyboru finalnej postaci artefaktu. W tym sensie istotnie sztuka generatywna jest sztuką kodu, ponieważ to na nim wymuszona jest koncentracja artysty, projektanta, programisty. I to właśnie dlatego komputer – jako maszyna Turinga, *resp.* uniwersalna maszyna realizacji dowolnego algorytmu, jako system generatywny *per se*, oferując niezwykle precyzyjne języki i elastyczne narzędzia programowania – ustanawia szeroki horyzont możliwości i wyzwań.

Z drugiej jednak strony to, co jest największą siłą sztuki generatywnej często okazuje się jej największą słabością. Nawet jeśli automatyczny system reguł jest kluczowym jej wymiarem, to wcale nie oznacza, że jest jedyny, a tym samym – że powinien być nadmiernie absolutyzowany. Zastosowanie takiego czy innego mechanizmu nie przekłada się bezpośrednio na wielowymiarową wartość i znaczenie projektu. Pozbawiony istotnej innowacji, artystycznej motywacji, funkcji użytkowej, świadomości kontekstów i celów, do których prowadzi, nawet najbardziej zaawansowany system reguł będzie zaledwie świadectwem jego obecności i wprawienia w ruch. Sztuka generatywna niejednokrotnie spotyka się z zarzutem – w wielu przypadkach uzasadnionym – ograniczenia do wyłącznie powierzchownej, zautomatyzowanej stylizacji. Przywołuje się tutaj często spirograf – popularną w latach 60. Zabawkę, za pomocą której można w łatwy sposób wykreślić skomplikowane oraz wizualnie efektowne układy geometryczne. Zbiór cyfrowych, zaawansowanych algorytmów automatycznego generowania atrakcyjnych wizualnie form, kompozycji, animacji nie jest trudny do zidentyfikowania, wykorzystania i rozpoznania w poszczególnych pracach. Należą do niego z pewnością: funkcje rekurencyjne (w tym fraktale), L-systemy, atraktory, automaty komórkowe (np. znana „gra w życie” – *The Game of Life*), diagramy Voronoi i Delaunay, systemy reakcji-dyfuzji, błoby (*iso-surfaces*) czy algorytmy stada (*boids/flocking*).

Na szczęście, coraz większa powszechność praktyk generatywnych sprawia, że wraz z liczbą prac schematycznych, opartych na gotowych narzędziach

i strategiach, wpisujących się w swego rodzaju konwencje formalno-estetyczne, rośnie liczba projektów istotnie oryginalnych. Towarzyszy temu coraz większa świadomość potrzeby kreatywności na poziomie samego mechanizmu, ale także intencji, które za jego pomocą mają być realizowane. To właśnie dlatego dzisiejsza, coraz bardziej dojrzała sztuka generatywna nie może być sprowadzona do roli spirografu XXI wieku. Stąd ważne jest, aby postrzegać ją szerzej, nie tylko jako zbiór algorytmów, lecz także jako żywą, niejednorodną oraz społecznie i kulturowo kształtowaną praktykę, która domaga się krytycznego namysłu oraz pogłębionych konceptualizacji.

2. Uporządkowanie i losowość

Jedno z takich istotnych ujęć praktyk generatywnych sugeruje cytowany wcześniej Peter Galanter, zauważając, że ich zasadnicza dynamika rozpięta jest pomiędzy dwiema ogólnymi tendencjami o przeciwnych wektorach⁴. Pierwsza z nich zmierza w stronę tworzenia form uporządkowanych (*highly-ordered generative art*), opartych na określonej regule matematycznej lub po prostu powtarzalnych wzorcach. Na drugim biegunie mamy do czynienia ze strategiami losowymi, których uruchomienie skutkuje powstaniem wysoce nieuporządkowanych struktur (*highly-disordered generative art*) o przypadkowej, niemożliwej do usystematyzowania kompozycji.

Jedną z wartości tego ujęcia jest możliwość – tak istotnej, o czym wspominałem na wstępie – historycznej kontekstualizacji współczesnych praktyk generatywnych, jako że obydwie tendencje są mocno osadzone w tradycji sztuki i projektowania. Poszukiwanie w procesie tworzenia matematycznego uporządkowania czy uniwersalnej, powtarzalnej reguły formalnej jest niemal tak stare, jak sama sztuka. Przejaw tego dążenia stanowią skrupulatnie rekonstruowane – w różnych praktykach kreatywnych – zasady symetrii, proporcji, modularnej skali (od klasycznego złotego podziału po modulatory Le Corbusiera i Pieta Mondriana), geometryczne ornamenty (od sztuki islamu po dzisiejsze wzornictwo użytkowe), czy wreszcie modernistyczny i ponowoczesny abstrakcjonizm geometryczny (od konstruktywizmu Kazimierza Malewicza i Aleksandra Rodczenki po minimalizm Donalda Judda i Sol LeWitta). Losowość, choć nie jest tak reprezentatywna dla tak wielu kierunków artystycznych jak systemowa formalizacja, a jej historia nie jest tak długa, również odegrała znaczącą rolę w rozwoju sztuki. Co ciekawe, pierwsze próby wykorzystania losowej generatywności odnajdywane są w muzyce klasycznej. Idzie tu o tzw. „muzyczną grę w kości” (*Musikalische Würfelspiel*), gdzie kompozycja powstaje poprzez przypadkowy wybór (liczba wyrzuconych oczek kostki) określonej frazy muzycznej z wcześniej przygotowanej tablicy numerycznej. Choć trudno jest wskazać autora tej eksperymentalnej techniki komponowania, to

⁴ *Ibidem*, s. 5–15.

najprawdopodobniej niejednokrotnie odwoływali się do niej Wolfgang Amadeusz Mozart, Johann Philipp Kirnberger i Joseph Haydn. W sztuce XX wieku randomizacja stała się istotnym gestem artystycznej awangardy zarówno w muzyce (John Cage), jak i literaturze (techniki wycinankowe dadaistów, a później grupy OuLiPo) oraz sztukach wizualnych (Jackson Pollock, Ellsworth Kelly).

Spojrzenie na sztukę generatywną z perspektywy uporządkowania i losowości oferuje zatem możliwość rozpoznania faktycznego kształtu procedur automatyzacji – mogą one bowiem zostać zrealizowane na właśnie te dwa alternatywne sposoby. Przegląd historycznych aktualizacji obydwu strategii, jednoznacznie wskazuje, że zarówno w przypadku wyboru określonego systemu formalnego, jak i takiej czy innej techniki randomizacji, zasadniczym dążeniem było poszukiwanie generatywnego mechanizmu, który – choćby w pewnym zakresie – wyłączałby samego artystę z procesu tworzenia.

Jednak najbardziej interesująca jest komplementarność tych dwóch przeciwstawnych strategii automatyzacji, która w domenie sztuki w pełni została ujawniona dopiero przez komputerowe narzędzia generatywne. Co więcej, nakładanie się wektorów uporządkowania i chaotycznej losowości jest niemal powszechną procedurą tworzenia współczesnej, cyfrowej sztuki generatywnej. Za przykład może służyć znany cykl prac Caseya Reasa *Process*, obejmujący szereg kompozycji wizualnych, których wewnętrzna złożoność – powstała w wielokrotnych cyklach transformacji, jakim poddawane są proste figury geometryczne (okręgi lub linie) – przywołuje organiczne, amorficzne formy naturalne. Zbiór reguł przekształceń jest bardzo prosty i ogranicza się do kilku podstawowych procedur zachowania się wyjściowych elementów, na przykład: obiekt porusza się po linii prostej; kolizja obiektów zmienia ich kierunek lub rotację; obiekt wychodząc poza krawędź projektu powraca z przeciwnej strony; każde zetknięcie obiektu z innym powoduje wyrenderowanie określonej reprezentacji wizualnej, etc. Oczywiście, w poszczególnych wersjach projektu ten zestaw reguł może podlegać zmianie poprzez swobodne kombinacje procedur dostępnych, wprowadzenie nowych lub modyfikację istniejących – na przykład: kolizja powoduje, że obiekty łączą się ze sobą, tworząc wiązki, a następnie podążają za najbliższą grupą. Następnie do tego układu zostaje wprowadzona losowość, za sprawą której, kolejne aktualizacje systemu reguł podążają w odmiennych i trudnych do przewidzenia kierunkach. W cyklu Reasa randomizacja ograniczona jest do samego punktu wyjścia – to znaczy losowego wyboru liczby obiektów, ich wielkości, barwy oraz pozycji na scenie. Łatwo jednak wyznaczyć jej także inne zadania, jak choćby stworzenie nowej kombinacji dostępnych reguł, zmiana ich parametrów czy przypadkowy wybór obiektów, które pozostawiają swój ślad w finalnej kompozycji.

Oferowane przez technologie cyfrowe możliwości precyzyjnego zaprogramowania siły wektorów uporządkowania i losowości sprawiają, że przestają one pełnić role przede wszystkim artystycznego gestu na rzecz automatyzacji procesu kreatywnego. Regularność nie prowadzi wprost do geometrycznej modularności, powtarzalności czy matematycznej precyzji, a randomizacja nie

przekłada się bezpośrednio na chaotyczne nieuporządkowanie. Z ich subtelnej konwergencji wyłania się nowa wartość, która otwiera przed sztuką i projektowaniem generatywnym niezwykle interesujące perspektywy rozwoju.

3. Złożoność, emergencja, adaptacja

Tak wyraźnie dostrzegalna i eksplorowana w praktykach generatywnych dialektyka uporządkowania i losowości skłania do ujęć zorientowanych na analizę samego fenomenu złożoności. Perspektywy tego typu wchodzą w – nie-rzadko fascynujący – dialog z zintegrowanym paradygmatem badań systemów złożonych (*complexity science*), który sam jest doskonałym przykładem interdyscyplinarnego dyskursu rozpiętego pomiędzy matematyką, informatyką, fizyką, chemią, biologią oraz naukami społecznymi. Za jego sprawą na grunt analiz sztuki generatywnej przeniknęło pojęcie efektywnej złożoności, wprowadzone przez noblistę Murraya Gell-Manna⁵ (zarazem jednego z inicjatorów paradygmatu jej badań). Zauważył on, że źródłem złożoności, cechującej organizmy żywe, ekosystemy czy systemy społeczne nie jest prosta multiplikacja, czy stopień skomplikowania nałożonej struktury. Efektywna, organiczna złożoność powstaje w wyniku procesualnego i wielopoziomowego nakładania się strukturalnego uporządkowania oraz nieprzewidywalnej losowości. Gell-Mann podkreśla dalej, że tym, co konstytuuje dynamikę systemów efektywnie złożonych jest stałe napięcie pomiędzy poszukiwaniem możliwości generalizacji, będącym warunkiem dostosowania do zmiennych uwarunkowań, a niemożnością systematycznego ujęcia czynników losowych. Konstatacja ta prowadzi do kolejnych dwóch ważnych wymiarów, to znaczy zjawiska emergencji systemów oraz stopnia adaptacji obiektów.

Wprowadzenie nieprzewidywalności do wieloobektowych, zróżnicowanych systemów ufundowanych na określonych relacjach oraz ustrukturuowanych regułach interakcji sprawia, że na wyższym poziomie działania systemu stają się nieoczekiwane, nielinearne, złożone – *resp.* emergentne. Całość okazuje się czymś więcej niż sumą właściwości i działań poszczególnych elementów. Niewielka zmiana może spowodować globalną rekonfigurację systemu (efekt motyla). Kreatywny potencjał emergencji – jak podkreśla Mitchell Whitelaw⁶ – stał się jednym z istotniejszych impulsów rozwoju sztuki sztucznego życia (*A-Life Art / Artificial Life Art*). W obecnym, szerszym układzie praktyk artystycznych wyznaczanym przez praktyki generatywne, emergencja nadal pozostaje węzłową kategorią, jeśli nie nawet zasadniczym celem i wartością prac. W powszechnej opinii sztuka generatywna jest przecież postrzegana jako praktyka zorientowana na poszukiwanie sposobów przejścia od prostego, zalgorytmizowanego zbioru reguł mikro-poziomu, do złożonych,

⁵ Murray Gell-Mann, *What is Complexity?*, "Complexity" 1995, Vol. 1, No. 1, s. 16–19.

⁶ Mitchell Whitelaw, *Metacreation: Art and Artificial Life*, Cambridge, MA 2004, s. 213.

niespodziewanych, zmiennych form i procesów. Jon McCormack⁷ przywołuje nawet w tym kontekście estetyczną kategorię wzniosłości (*computational sublime*) uznając, że właśnie cyfrowa sztuka generatywna jest w stanie zaoferować owo szczególne doświadczenie złożoności, ograniczone jak dotąd do kontemplacji naturalnych systemów.

Należy tutaj nadmienić, pozostawiając kwestię otwartą na bardziej szczegółowe opracowania, iż samo pojęcie emergencji nie jest łatwo zdefiniować, a tym bardziej trudno jest wskazać strategię jej uzyskiwania. Wciąż żywy jest spór o to, czy jest ona enigmatyczna, wymykającą się prostej analizie siłą prowadzącą do powstania istotnie nowych (pozbawionych bezpośredniej przyczynowości) właściwości, czy też jest kategorią epistemologiczną ujawniającą zaledwie nieadekwatność lub niemożność skonstruowania modelu systemu. W próbach zrozumienia emergencji z pewnością kluczową rolę odgrywa kategoria adaptacji, choć ona również skazana jest na wieloznaczność. Na przykład Peter Cariani⁸, wyróżnia trzy stopnie adaptacyjności systemów emergentnych: najprostszą formą jest „adaptacyjność synaktyczna”, która polega na zaprojektowaniu mechanizmu zmiany reguł działania w reakcji na nowe, nieprzewidziane zdarzenia; „adaptacyjność semantyczna” związana jest z możliwością zinterpretowania zmiany otoczenia, tzn. zbudowania nowej funkcji jego odwzorowania na wewnętrzny system reprezentacji, a ujmując rzecz za pomocą metafory biologicznej – zbudowania nowego narządu recepcji; „adaptacyjność ewolucyjna” integruje obydwa niższe poziomy; najwyższy poziom emergencji mają systemy „autonomiczne motywacyjne”, kierują się one bowiem własnymi, niezależnymi, nie-reaktywnymi intencjami i ocenami. O tym, jak ambitnym zadaniem jest próba zaprojektowania emergentnego i adaptacyjnego systemu, niech świadczy fakt, że jak dotąd jedynie pierwszy poziom jest w zasięgu techniki programowania komputerowego.

4. Ewolucja

Zagadnienie ewolucji ustanawia przynajmniej trzy istotne dla sztuki generatywnej perspektywy. Po pierwsze, wiąże ono praktyki generatywne z sztuką ewolucyjną rozumianą jaką sztuką sztucznego życia. Jest to cenne, ponieważ na przestrzeni ostatnich trzech dekad, to ona właśnie integrowała ważny dla sztuki nowych mediów obszar pytań oraz projektów artystycznych, by wspomnieć chociażby prace Stevena Rookie czy duetu Christa Sommerer i Laurent Mignonneau. Tym bardziej, że wykorzystywane w tych projektach narzędzia i metodologie zaprogramowanej ewolucji, bez wątpienia pozwalają

⁷ Jon McCormack, Alan Dorin, *Art, emergence and the computational sublime*, [w:] *Second Iteration: conference on Generative Systems in the Electronic Arts*, ed. Alan Dorin, Melbourne 2001, s. 67–81.

⁸ Peter Cariani, *Emergence and Artificial Life*, [w:] *Artificial Life II*, ed. Christopher Langton et al., “Santa Fe Institute Studies in the Sciences of Complexity Series” 1992, Vol. 10, s. 775–789.

spojrzeć na nie, jako na projekty generatywne. Należy to jednak uczynić pewne zastrzeżenie: artyści sztuki sztucznego życia nie tylko rozpoznawali kreatywne możliwości tkwiące w cyfrowej symulacji procesów ewolucji, ale także aktywnie współokreślali na poziomie conceptualnym charakter relacji pomiędzy technologią i biologią, czego dowodem jest ich zaangażowanie w debatę nad statusem paradygmatu *A-Life*. Innymi słowy, kategoria sztuki generatywnej – jako odnosząca się przede wszystkim do mechanizmu tworzenia artefaktów, a w tym kontekście do mechanizmu ewolucyjnego – obejmuje sztukę sztucznego życia, ale włącza w swój obszar także te projekty, dla których analogia biologiczna nie jest głównym celem, a jedynie środkiem realizacji innych zamierzeń.

Druga pod względem kolejności omówienia perspektywa spojrzenia na sztukę generatywną jako sztukę ewolucyjną, która jest skoncentrowana na metodologii programowania ewolucyjnego oraz statusie tzw. funkcji dopasowania (*fitness function*) – odgrywa w istocie pierwszoplanową rolę. Jeszcze w odwołaniu do poprzedniego zagadnienia warto nadmienić, że nawet jeśli dla Johna Hollanda, który w latach 70. opracował idee algorytmów genetycznych, ewolucja naturalna była głównym punktem odniesienia, a zbiór pojęć jakie definiowały procedury programowania zapożyczony został z języka biologii molekularnej, to podstawowym celem nie było odtwarzanie systemów organicznych, ale zaledwie wyszukiwanie optymalnych rozwiązań spośród ogromnego i poddawanego kolejnym przekształceniom zbioru. Nie zmienia to jednak faktu, że to właśnie algorytmy genetyczne – algorytmy na których ufundowane są projekty sztuki ewolucyjnej – są jednymi z najbardziej złożonych i trudnych w aplikacji strategii programowania nieliniowego i już przez to samo stanowią potężny mechanizm generatywny. W zarysie przedstawia on się w następujący sposób. W pierwszym kroku musi zostać stworzona załączkowa populacja osobników, którym zostają przypisane wyjściowe, ale zarazem określone i wewnętrznie ustrukturyzowane, właściwości i informacje (choć ich dobór dla danego osobnika najczęściej już na początku jest losowy). Składają się na ich genotyp, który z kolei bezpośrednio odpowiada za fenotyp, czyli zbiór obserwowalnych i będących przedmiotem oceny cech osobniczych. Owa początkowa populacja jest następnie poddawana cyklicznym modyfikacjom za pomocą dwóch operatorów: krzyżowania i mutacji. Stanowią one narzędzie eksploracji przestrzeni możliwości, ale także dynamicznego zróżnicowania. Często również tutaj wprowadza się funkcje losowe, dzięki czemu system nabiera dynamiki właściwej układom efektywnie złożonym. Jednocześnie, aby tak powstały układ nie zmierzał w stronę niczym niekontrolowanego chaosu, aby nie stawał się prostym systemem randomizacji, każdy cykl reprodukcji musi zostać poprzedzony wyselekcjonowaniem tych osobników, które będą brały w nim udział. Należy więc dokonać oceny poszczególnych cech fenotypów, wskazując te właściwości, które dalej będą promowane oraz w największym stopniu odpowiadają pożądanemu kierunkowi adaptacji i rozwoju systemu. Właśnie w tym miejscu ujawnia się owo szczególne znaczenie funkcji dopasowania – okazuje się, że algorytmy ewolucyjne

nie tylko wymagają określenia kryteriów dopasowania, lecz także sprawdzają się tym lepiej, im bardziej precyzyjnie i obiektywnie owo kryterium sukcesu daje się zdefiniować. W przypadku systemów zorientowanych na estetyczny, kreatywny rezultat jest niezwykle trudne i prowadzi w stronę kolejnej istotnej debaty, jaka toczy się na gruncie badań sztuki generatywnej i poprzez pytanie o możliwość formalizacji kryteriów estetycznych dochodzi do pytania o możliwość zbudowania automatycznego i autonomicznego systemu kreatywnego.

Zanim przejdę do omówienia dwóch odmiennych stanowisk wskazanej wcześniej polemiki, chciałbym jeszcze uwzględnić trzecią perspektywę ujęcia sztuki generatywnej, powstałą wokół zagadnienia ewolucji. Idzie tu o zasadnicze znaczenia, jakie w praktykach generatywnych przypada samemu procesowi generowania artefaktu. Zaakcentowanie owej temporalnej dynamiki jest istotne, ponieważ rozszerza wyjściowe spojrzenie, które zorientowane jest na sam mechanizm i pomija ewolucyjny proces dostosowania do zmieniających warunków otoczenia. Dzięki niej możliwe jest pełniejsze dookreślenie – opisanie wcześniej i będącej zasadniczym wymiarem sztuki generatywnej – procedury odwrócenia tradycyjnego porządku tworzenia (od *top-bottom* do *bottom-top*) i odchodzenia od poszukiwania rozwiązań dla z góry założonego celu (finalna forma artefaktu). Zasiewanie, meta-designowanie, poszukiwanie strategii stopniowego nadbudowywania kolejnych modyfikacji reguł systemu w relacji do zmiennych losowych, zdanie się na wewnętrzną i w dużej mierze nieprzewidywalną dynamikę procesu jest zarazem właściwym trybem postępowania ewolucji naturalnej, która nie działa przecież według z góry założonego planu.

5. Autonomia systemu kreatywnego

Jak wspominałem, w dyskusjach o sztuce i projektowaniu ewolucyjnym zarysowują się obecnie dwie strategie zmierzania się z wyzwaniem zdefiniowania funkcji dopasowania, a dosłownie rzecz ujmując – określenia estetycznych kryteriów selekcji i odpowiedniości. W ramach pierwszej z nich (jak dotąd dominującej, jeśli idzie o praktyczne realizacje), ocena i wybór form, atrybutów, procesów czy obiektów, które pozostawione zostają w populacji podlegającej kolejnym modyfikacjom, dokonywany jest przez twórców lub odbiorców. Metoda ta prowadzi zatem do rozwoju technik i narzędzi projektowania interaktywnych systemów ewolucyjnych (IEC – Interactive Evolutionary Computing)⁹. Druga strategia – pozostająca dotychczas jedynie w sferze niezrealizowanego, aczkolwiek intensywnie dyskutowanego projektu – oparta jest na ambitnym założeniu, że możliwe jest sformalizowanie kryteriów estetycznego dostosowania,

⁹ Hideyuki Takagi, *Interactive evolutionary computation: Fusion of the capabilities of EC optimization and human evaluation*, "Proceedings of the IEEE" 2001, Vol. 89, No. 9, 2001, s. 1275–1296.

a tym samym – daleko idące zalgorytmizowanie procesu ewolucyjnej kreatywności. Efektem tych wysiłków ma być więc powstanie w pełni zautonomizowanych, cyfrowych systemów kreatywnych, co – jeśli założyć, że sztuka generatywna rozpoczyna się wraz z eksperymentalnym systemem AARON Harolda Cohena – jest celem przyświecającym jej od samych początków.

Obydwie strategie niekoniecznie muszą być postrzegane jako przeciwstawne i można sobie wyobrazić ich spotkanie w połowie drogi. Jednocześnie ważnym wymiarem ich tożsamości jest wzajemna kontrargumentacja i, co ważniejsze, trudno odmówić pewnych racji każdej ze stron.

Głównym problemem rozwiązań interaktywnych jest niemożność uzyskania efektu skali. Bez wątpienia unikalną wartością projektowania ewolucyjnego jest sekwencyjny, wielopoziomowy proces rozwoju, obejmujący bardzo liczne populacje. Ten szczególny efekt, osiągany przy liczonych w setkach czy nawet tysiącach serii modyfikacjach podobnie licznego zbioru osobników, jest z przy czyn oczywistych trudny do osiągnięcia za pomocą interaktywnych, „maualnych” działań. Problem „wąskiego gardła”, jaki powstaje ze względu na wymóg cyklicznej oceny i selekcji populacji przez człowieka, staje się tym samym głównym argumentem na rzecz przynajmniej częściowego zautomatyzowania tego procesu, a tym samym – podążenia w kierunku obliczeniowej kreatywności. Zarazem jednak systemy IEC oferują szereg strategii ufundowanych na synergicznym współdziałaniu pomiędzy artystą/odbiorcami a cyfrowym narzędziem/środowiskiem, które nie tylko kompensują brak autonomii systemu, lecz także stwarzają nowe, ciekawe perspektywy. Emergencja nie musi bowiem być wyłącznie pochodną właściwości cyfrowego systemu, ale może rodzić się także na skutek odpowiednio szeroko zaprojektowanych z nim interakcji czy nawet aktów samej recepcji. Wykorzystanie społecznej partycypacji w procedurach definiowania kryteriów selekcji cyfrowych populacji ma długą tradycję na gruncie sztuki ewolucyjnej. Na przykład w pracy Karla Simsa *Galapagos* czas, jaki odbiorcy spędzają przed kolejnymi monitorami, na których eksponowane są poszczególne osobniki cyfrowej populacji, jest decydującym kryterium ich odpowiedniości do kolejnych modyfikacji. Z kolei *Electric Sheep*, popularna aplikacja generatywna (*screen saver*) zainicjowana przez Scotta Dravesa, bazuje na ocenach blisko półmilionowej społeczności użytkowników, którzy mają okazję także dalej idącego zaangażowania – mogą tworzyć własne „elektroniczne owce” poddawane dalej ewolucyjnemu rozwojowi. Hybrydyczne, interaktywne systemy ewolucyjne nie dość, że stanowią alternatywę wobec konieczności jednoznacznego i zobiektywizowanego określenia estetycznych kryteriów dopasowania, to jeszcze zdają się odtwarzać „naturalny” proces społecznej weryfikacji i współdefiniowania wartości estetycznej poszczególnych dzieł sztuki.

Zarzuty wobec drugiej strategii, której celem jest stworzenie autonomicznych „cyfrowych artystów”, ogniskują się wokół przekonania, że nieobliczalna dynamika praktyk kreatywnych z definicji nie poddaje się algorytmizacji. Innymi słowy, nie jest możliwe, aby skonstruować formalny zapis artystycznej odpowiedniości, ponieważ to w wymiarze społeczno-kulturowym kształtowane

są określone wartości estetyczne, które dodatkowo nigdy nie przybierają postaci stabilnej i dającej się zamknąć w spójny wzorec. Widać zatem, jak na gruncie współczesnej *Computational Aesthetics* po raz kolejny i z nową intensywnością odradza się fundamentalne pytanie: Czy komputer może być kreatywny? – pytanie, które jest tak stare jak technologie obliczeniowe (słynny spór pomiędzy stanowiskiem Ady Lovelace i odpowiedzią na nie Alana Turinga). Dlatego też, niezależnie od ostrożnego sceptycyzmu jaki wydaje się oczywiście reakcją na niezwykle radykalny i trudny do zrealizowania projekt obliczeniowej estetyki i kreatywności, nie należy pomijać jego istotnego meta-dyskursywnego potencjału. W poszukiwaniu automatycznych funkcji estetycznej odpowiedniości przywoływane są często zapomniane teorie i modele, jak choćby estetyki George’a Davida Birkhoffa, Maxa Bensa czy Abrahama Molesa. Powraca także tradycyjne pytanie o nie-ludzką estetyczność, w tym oczywiście estetyczność form naturalnych oraz kreatywność biologicznej ewolucji, co – jak sądzę – sprzyja szerszemu spojrzeniu na ten prymarny obszar analiz, jakim są społeczno-kulturowe praktyki artystyczne. Dodatkowo *Computational Aesthetics* funduje zasadniczo nowy układ zbliżenia sztuki i nauki. Inaczej niż w dominującym dotychczas modelu *art and science*, zaangażowanie artystów nie ma przede wszystkim na celu problematyzacji dorobku nauk ścisłych i przyrodniczych za pomocą krytycznych narzędzi sztuki, nie owocuje jedynie „oswajaniem” wyzwań i zagrożeń, z jakimi się one mierzą i jakie ewoluują. Po raz pierwszy w tak szerokim zakresie mamy do czynienia z obszarem badań naukowych (w znaczeniu *science*), którego przedmiotem jest sama sztuka. Innowacja w tej nowej dyscyplinie nie sprowadza się wyłącznie do wymiaru refleksyjnego, dyskursywnego czy historyczno-analitycznego. Ma także aspekt technologiczny, o czym łatwo się przekonać, czytając prace badaczy zaangażowanych w ten projekt (wiele tam ujęć formalnych i propozycji rozwiązań programistycznych) i co przekłada się na żywe zainteresowanie badaczy z innych obszarów nauki.

6. Mapowanie, konwersja

Ostatnia z proponowanych tu perspektyw spojrzenia na sztukę generatywną jest jednocześnie najszerzej zakreślona, jako że uwypukla te aspekty, które urastają do rangi konstytutywnych dla cyfrowej kultury w ogóle, jak transgresyjność czy remiksowalność. Ich analiza w kontekście praktyk generatywnych wymusza więc optykę uwzględniającą społeczno-kulturowy wymiar oraz jego implikacje. Interesująca jest jednak także odwrotna orientacja, która – koncentrując się na generatywnym mechanizmie mapowania i konwersji – zmierza w stronę głębszego zrozumienia dynamiki cyberkultury. Żadne bowiem inne ujęcie nie pokazuje tak wyraźnie, jak swobodne i poddane kombinatorycznej logice są praktyki odwzorowania jednego zbioru reprezentacji w inny układ odznaczający się już bardzo odmiennymi właściwościami

i formami. Zamiana reprezentacji w proces czyni ją podatną na dowolny transfer. Generatywna kreatywność przybiera postać niczym nie ograniczonego poszukiwania nowych modyfikacji, testowania alternatywnych strategii lub też konstruowania od nowa obrazu, przestrzeni czy też sekwencji dźwięków. Mało tego, jest z tym skorelowane dążenie do sparametryzowania wszelkich możliwych zmiennych projektów, tak, aby za pomocą specjalne na ten użytek zbudowanego interfejsu można było szybko i efektywnie zobaczyć oraz zweryfikować jak największą liczbę rozwiązań.

Tak rozumiana generatywność doskonale wpisuje się w praktykę projektowania i niejako poprzez design staje się ważną matrycą spojrzenia na współczesną kulturę. Bez wątpienia generatywność designu stanowi wartość, która przekłada się na jego zróżnicowanie i hybrydyczność. Jednak ponownie należy upomnieć się jej o zbilansowanie – na poziomie poszczególnych projektów – odpowiednio określonymi zadaniami oraz świadomością kontekstu użycia. To napięcie pomiędzy celowością i dowolnością rozwiązań ujawnia się ze szczególną wyrazistością w praktykach wizualizacji informacji. Ich gwałtowny rozwój w ostatnich latach jest w dużej mierze oparty na strategiach i narzędziach generatywnych (Processing, openFrameworks, Cinder, vvvv). Wizualizacja informacji nie spełnia już wyłącznie funkcji narzędzia wzmacniającego poznanie¹⁰, dzięki któremu ujawnione zostają – skrywające się za wielością danych – prawidłowości, relacje, współzależności, tendencje, etc. Obok wizualizacji oferujących wgląd i rozpoznanie wzorca mamy szereg przykładów takich odwzorowań, dla których celem jest także sam obraz – jego forma, wewnętrzna złożoność czy społeczno-kulturowa kontekstualizacja. Projektowanie informacji, sztuka informacji, sztuka danych nie muszą być zobowiązane ich prawdziwością i obiektywnością, ale wydaje się, że ze względu na te cechy (a przynajmniej powszechne przekonanie o nich) powinny czynić widocznym mechanizm mapowania i konwersji.

Bibliografia

- Art and complexity*, eds. J. Casti, A. Karlqvist, Elsevier, Amsterdam 2003.
- Cariani P., *Emergence and Artificial Life*, [w:] *Artificial Life II*, ed. Ch. Langton et al., "Santa Fe Institute Studies in the Sciences of Complexity Series" 1992, Vol. 10, s. 775–789.
- Dorin A., McCabe J., McCormack J., Monro G., Whitelaw M., *A framework for understanding generative art*, "Digital Creativity" 2012, Vol. 23, No. 3–4, s. 239–259.
- Draves S., *The electric sheep screen-saver: A case study in aesthetic evolution*, [w:] *EvoWorkshops 2005*. LNCS, Vol. 3449, Springer, Heidelberg 2005, s. 458–467.
- Galanter P., *What is generative art? Complexity theory as a context for art theory*, [w:] *Proceedings of the Sixth International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design*, ed. C. Soddu, Milan 2003, http://philipgalanter.com/downloads/ga2003_what_is_genart.pdf.
- Gell-Mann M., *What is Complexity?*, "Complexity" 1995, Vol. 1, No. 1, s. 16–19.

¹⁰ *Readings in Information Visualization. Using Vision to Think*, eds. Stuart K. Card, Jock D. Mackinlay, Ben Shneiderman, Morgan Kaufmann, San Francisco, CA 1999, s. 7.

- McCormack J., *Art and the Mirror of Nature*, "Digital Creativity" 2003, Vol. 14, No. 1, s. 5, s. 3–22.
- McCormack J., Dorin A., *Art, emergence and the computational sublime*, [w:] *Second Iteration: conference on Generative Systems in the Electronic Arts*, ed. A. Dorin, CEMA, Melbourne, Australia 2001, s. 67–81.
- Readings in Information Visualization. Using Vision to Think*, eds. S. K. Card, J. D. Mackinlay, B. Shneiderman, Morgan Kaufmann, San Francisco, CA 1999.
- Takagi H., *Interactive evolutionary computation: Fusion of the capabilities of EC optimization and human evaluation*, "Proceedings of the IEEE" 2001, Vol. 89, No. 9, s. 1275–1296.
- Whitelaw M., *Metacreation: Art and Artificial Life*, MIT Press, Cambridge, MA 2004.

Maria B. Garda

Uniwersytet Łódzki

Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*

1. Wprowadzenie

O gatunkach w sztuce mówi się od antyku, ale o gatunkowości w ludycznej sferze kultury dopiero od niedawna. Wydaje się, że temat ten jest podejmowany coraz częściej między innymi za sprawą popularności gier cyfrowych, które jako medium interaktywne oferują odmienne doświadczenia niż liczne zabawy znane wcześniej. Nie przeczę, że gatunki elektronicznej rozrywki wyrastają często z praktyk kulturowych osadzonych w rzeczywistości fizycznej, tak jak FPS (ang. *First person shooter*, czyli strzelanina pierwszoosobowa) pochodzi od strzelnic znanych jeszcze z jarmarków¹. Podkreślam jedynie, że gry cyfrowe tworzą zupełnie nowe formy i konfiguracje gatunkowe. Dostrzegam również, że ich znajomość nie jest powszechną kompetencją kulturową, co jest o tyle zastanawiające, że odbiór gry wymaga często znacznego obeznania w konwencjach pozagrowych.

Gry cyfrowe funkcjonują w przestrzeni transmedialnej, w której wzorce gatunkowe nie są przypisane do jednej – historycznie im najbliższej – praktyki medialnej, ale mogą podlegać remediacji także w innych kontekstach. Złożone procesy hybrydyzacji możemy wyraźnie zaobserwować w obrębie konkretnych tekstów kultury, gdzie prowadzą do przenikania się wielu repertuarów gatunkowych, pochodzących z różnych mediów. W niniejszym opracowaniu nie zajmują mnie jednak postmodernistyczne hybrydy międzygatunkowe powstające na jednym poziomie rozumienia gatunkowości, a więc dajmy na to połączenie gatunków tematycznych science-fiction, fantasy i westernu, które

* Opracowanie powstało w ramach projektu „Redefinicje gatunku fantasy w grach cyfrowych” sfinansowanego ze środków Narodowego Centrum Nauki przyznanych na podstawie decyzji numer DEC-2011/01/N/HS2/03030.

¹ Choć FPS nie jest definiowany tylko przez mechanikę związaną ze strzelaniem, lecz także swobodę poruszania się w nawigowalnej przestrzeni trójwymiarowej, to jednak ewoluował z *shooterów* 2D, które z początku były zdecydowanie bliższe doświadczeniu strzelnicy (tzw. celowniczi). Jakkolwiek strzelnica nie jest oczywiście jedynym źródłem inspiracji dla FPS, to z pewnością jednym z historycznie istotniejszych. Por. Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique* [praca doktorska], Université de Montréal, s. 197–203 (cytaty z obcojęzycznych źródeł, jeśli nie zaznaczono inaczej, podaję we własnym przekładzie).

zaowocowało nową formułą gatunkową – *space opera* (np. *Gwiezdne wojny* George’a Lucasa)². Interesują mnie raczej zestawienia różnych paradygmatów gatunkowych, z których tematyczny jest tylko jednym z wielu, a pozostałe są związane ze specyfiką medium. Dla ich odróżnienia od scharakteryzowanej wyżej hybrydyzacji poziomej wprowadzam pojęcie modelu fuzji (ang. *merger model*) gatunkowej³.

Mówiąc o gatunkowości gier cyfrowych, interesuję się nie tylko wymiarem reguł i mechaniką związaną z charakterystyczną dla tego medium interaktywnością, ale także ramą semantyczną świata gry oraz – łączącym dwa poprzednie aspekty – doświadczeniem rozgrywki. Zanim jednak przejdę do omówienia teoretycznego, przedstawię w krótkim zarysie historycznym, jak dotychczas konstituowały się oddolnie etykiety gatunkowe w grach cyfrowych.

2. Rys historyczny

Jeszcze kilkanaście lat temu wszelkie klasyfikacje pochodziły „przede wszystkim od amatorów gier komputerowych, przeznaczonej dla nich prasy i książek oraz z poczynań marketingowych przedsiębiorstw zajmujących się produkcją i dystrybucją gier”⁴. Typologie te rozróżniały gry cyfrowe pod względem wariacji w zakresie oferowanych typów interaktywnej rozgrywki. Początkowo sygnalizowane odrębności dotyczyły głównie sposobów sterowania lub ogólnego charakteru działań podejmowanych w grze. Dla przykładu znany twórca gier Chris Crawford w swojej pionierskiej książce *The Art of Computer Game Design* wyróżnił dwa podstawowe typy elektronicznej rozrywki: gry zręcznościowe i akcji (ang. *skill-and-action*) oraz gry strategiczne (ang. *strategy*)⁵. Pierwsze z nich były związane z grami znanymi z automatów arkadowych, gdzie często istotne znaczenie miała maestria obsługi kontrolera – zgodnie z zasadą „łatwo grać, trudno wygrać” (ang. *easy to play, hard to master*). Natomiast drugie – z tytułami na mikrokomputery, gdzie średni czas rozgrywki był znacznie dłuższy niż na automatach, więc obowiązywały inne strategie grania. Warto zauważyć, że klasyfikacja Crawforda odzwierciedlała specyfikę technologiczną ówczesnego rynku gier cyfrowych.

Z kolei autorzy pierwszego polskiego kompendium poświęconego temu zjawisku, *Biblii komputerowego gracza*, wymienili następujące rodzaje gier: strzelaniny, gry platformowe, gry labiryntowe, bijatyki, gry sportowe, wyścigi samochodowe, symulatory, gry przygodowe, gry role-playing, gry wojenne, gry

² Por. Dominka Oramus, *O pomieszaniu gatunków. Science-fiction a postmodernizm*, Warszawa 2010, s. 228.

³ Maria B. Garda, ‘Limits of Genre, Limits of Fantasy’: Rethinking Computer Role-Playing Games, [w:] *Cultural Perspectives of Video Games*, ed. Adam L. Brackin, Natacha Guyot, Oxford 2012, s. 92.

⁴ Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 26.

⁵ Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Berkeley 1982, s. 25.

ekonomiczne i trójwymiarowe strzelaniny⁶. Przywołuję całą tę listę, ponieważ ponownie stanowi ona niezwykle cenny zapis pewnego etapu rozwoju medium. Przykładowo podział na strzelaniny i trójwymiarowe strzelaniny ukazuje moment przejściowy, kiedy przyszłe gry FPS stopniowo wypierały gry dwuwymiarowe. Obydwie przywołane klasyfikacje powstały we wczesnym etapie rozwoju gier, kiedy dopiero wykształcał się język oraz poetyka tego medium. Obecnie można powiedzieć, że system gatunkowy okrzepł, na co dowodem są aktualne trendy w projektowaniu gier niezależnych, których nie wyznaczają jedynie nowe propozycje gatunkowe lub najpopularniejsze gatunki głównego nurtu, ale również odświeżone wersje dawnych formuł, takich jak – swego czasu prawie zapomniane – dwuwymiarowe gry platformowe lub *roguelike*.

Dobrym odzwierciedleniem współczesnych typologii są podziały stosowane przez platformy dystrybucji cyfrowej gier, których funkcjonowanie jest w dużej mierze oparte na efektywnej komunikacji etykiety gatunkowej. Największy tego typu serwis, czyli założony przez amerykańską firmę Valve portal Steam, grupuje swoje produkty jedynie w ramach dziesięciu głównych gatunków: gier akcji, przygodowych, strategii, RPG, niezależnych, MMO, prostych gier, symulacji, wyścigów i sportowych⁷. Warto zauważyć, że kategorie używane przez Steam nie korzystają z jednego wspólnego kryterium, ale są pod tym względem dość arbitralne i zdają się mieszać pojęcia z różnych poziomów rozumienia gatunkowości. Uznane gatunki, takie jak RPG lub przygodowe, pojawiają się obok gier MMO, gier prostych i gier niezależnych. O ile dwa pierwsze charakteryzują się określonym typem mechaniki, związanym głównie z „motywowanym narracyjnie postępowaniem w grze”⁸, o tyle pozostałe są powiązane z wykorzystaną technologią (MMO), stylem rozgrywki (proste gry) czy kontekstem instytucjonalnym (niezależne). Poza tym zarówno gra RPG, jak i przygodowa, może zaliczać się do jednej, a nawet wszystkich pozostałych kategorii jednocześnie. Mogłaby przecież istnieć niezależna prosta fabularna gra sieciowa. Ten przykład uzmysławia, że „każda gra przynależy do wielu gatunków na raz”⁹.

Gatunki, którymi posługuje się branża gier, najczęściej wywodzą się z kontekstów historycznie ukształtowanych przez kulturę gier, ale nie ograniczają się tylko do nich, ostatecznie gry typu *survival horror* są także horrorami, transmedialnym gatunkiem tematycznym spotykanym w kinie, telewizji czy powieści. Wraz z wyłonieniem się dyscypliny groznawstwa zaczął się rozwijać dyskurs teoretyczny wokół gatunkowości w grach, skupiony z początku na wskazaniu dominującej pozycji interaktywności nad ikonografią. Chciałabym jednak pójść o krok dalej, gdyż jakkolwiek gry cyfrowe różnią się oferowanymi rodzajami interaktywności, to podczas rozgrywki doświadczamy także innych znaczników gatunkowych, nie związanych z mechaniką gry.

⁶ Piotr Gawrysiak i in., *Biblia komputerowego gracza*, Warszawa 1998, s. 350.

⁷ Źródło: <http://store.steampowered.com/?l=polish> [dostęp: 05.05.2014].

⁸ Ernest Adams, Joris Dormans, *Game Mechanics: Advanced Game Design*, Berkeley, CA 2012, s. 8.

⁹ Thomas H. Apperley, *Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres*, „Simulation & Gaming” 2006, Vol. 37, No. 1, s. 19.

3. Warstwy gatunkowości

Przyjmuję warstwową koncepcję postrzegania gatunkowości w grach cyfrowych, wyróżniając trzy rodzaje gatunków: tematyczne, ludyczne i funkcjonalne. Opieram się na groźniejszej propozycji typologii genologicznej autorstwa Geralda A. Voorheesa, Joshuy Calla i Katie Whitlock¹⁰, którą rozbudowuję, szczególnie w obszarze warstwy funkcjonalnej oraz wzajemnych relacji poszczególnych warstw gatunkowych¹¹. Inspiracją było dla mnie także odczytanie ludologicznej definicji gry, przeprowadzone przez Katarzynę Prajzner, która wymienia trzy aspekty obecne w tej – reprezentowanej chociażby przez Espena Aarsetha – koncepcji. Są nimi: reguły, semiotyczny system świata gry oraz rozgrywka¹². Ten ostatni element można interpretować jako „wydarzenia powstałe w wyniku zastosowania reguł gry wobec świata gry”¹³, ale należy także pamiętać, że jest on bardzo silnie związany z recepcją. Wszystkie te aspekty gry korespondują z poszczególnymi warstwami gatunkowości.

Gatunki tematyczne odnoszą się do kategorii systemu semantycznego i są definiowane przede wszystkim w oparciu o warstwę reprezentacyjną. Mowa zatem o wszelkiego rodzaju wyznacznikach, takich jak czas i miejsce akcji (ang. *setting*), rodzaje narracji, ale także style wizualne lub konstrukcja przestrzeni. Prawdopodobnie najczęściej występującymi gatunkami tematycznymi w grach cyfrowych są fantasy i science-fiction, ale spotykamy się także z wieloma innymi, jak na przykład horrorem, kryminałem czy westernem. Warto zauważyć, że wymienione konwencje mają charakter transmedialny, będąc popularnymi zarówno w literaturze, jak i w komiksie czy filmie. Sytuacja ta wpływa na bogatą sieć odniesień intertekstualnych łączących gry z tekstami w innych mediach. Nic zatem dziwnego, że do analizy gatunków tematycznych w grach wykorzystuje się między innymi narzędzia wypracowane przez literaturoznawstwo lub filmoznawstwo.

Gatunki ludyczne odnoszą się do systemu reguł i są definiowane z punktu widzenia wewnętrznej organizacji formuły gry, zdeterminowanej przez takie jej elementy, jak chociażby mechanika (gry typu *match tile*), ekonomia (gry strategiczne), perspektywa wirtualnej kamery (TPP

¹⁰ *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*, eds. G. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, New York 2012, s. 7–8.

¹¹ O poziomach gatunkowych (fr. *niveaux génériques*), ale w innym medium – literaturze, pisał Jean-Marie Schaeffer. Przedstawił owe poziomy jako konteksty klasyfikowania dzieła literackiego jako aktu komunikacyjnego, wymieniając ich pięć rodzajów: wypowiedzi (*énonciation*), przeznaczenia (*destination*), funkcji (*fonction*), semantyczny (*sémantique*) i syntaktyczny (*syntaxique*). Cyt. za: D. Arsenault, *op. cit.*, s. 41–44. Model ten jest nietransferowalny na inne media, ponieważ zawiera wiele elementów specyficznych dla literatury, jak między innymi warstwa syntaktyczna związana z gramatyką języka.

¹² Katarzyna Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009, s. 66.

¹³ *Ibidem*.

lub FPP) czy sposób rozwoju postaci (cRPG). Nie ma jednego ustalonego kryterium określania tego gatunku, zawsze mamy do czynienia z korelacją wielu elementów, z których niektóre mogą być bardziej kluczowe niż inne. Także ta warstwa jest transmedialna, gdyż dotyczy wszystkich gier, niezależnie od kontekstu medialnego. Istnieją jednak pewne techniczne ograniczenia związane z wirtualnością i niektórymi rodzajami mechaniki, jak na przykład brak możliwości przeniesienia fizyki gry cyfrowej do formuły planszowej.

Gatunki funkcjonalne odnoszą się do doświadczenia rozgrywki (ang. *gameplay*) i są definiowane pod kątem praktyk odbioru oraz kontekstu recepcji gry. Wyróżniam dwa niezależne podziały w ramach tej warstwy gatunkowej. Pierwszy odnosi się do kategorii podstawowego celu, jakiemu dana produkcja ma służyć; jeśli dostarczanie rozrywki nie jest głównym przeznaczeniem gry, to nazwiemy ją poważną (ang. *serious games*)¹⁴, a w przeciwnym wypadku rozrywkową (*entertainment games*). Wśród gier poważnych spotykamy między innymi gry edukacyjne (*edugames*), gry reklamowe (*advergates*) czy też gry perswazyjne (*persuasive games*). Druga klasyfikacja dotyczy zaangażowania poznawczego i jest głęboko osadzona w historii medium, rozróżniając gry angażujące (*hardcore*) i nieangażujące (*casual*)¹⁵. W moim przekonaniu istota tej ostatniej typologii dotyczy strategii użycia i jest bardzo silnie powiązana z wypełnieniem tak zwanej luki symulacyjnej (*simulation gap*), zjawiska, do określenia którego termin zaproponował Ian Bogost. Odnosi się ono do niekompletności modelu symulacyjnego w grze, dopóki użytkownik nie zaakceptuje zaprojektowanych reguł i nie wypełni symulacji działaniem¹⁶. Podobnie jak warstwa ludyczna, również ta jest na stałe związana z grami, także w wymiarze kultury uczestnictwa i społecznych interakcji między graczami.

4. Modele fuzji gatunkowej

O tym, że rodzaje gier są współzależne z innymi praktykami kulturowymi i społecznymi, pisał już Roger Caillois¹⁷. Natomiast w kontekście gier cyfrowych, to Jesper Juul dostrzegł, że niektóre typy gier przyciągają konkretne odmiany fikcji. Wśród możliwych połączeń wymieniał między innymi gry strategiczne i fabuły wojenne oraz gry logiczne oparte na dopasowywaniu elementów

¹⁴ David Michael, Sande Chen, *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform*, Boston 2006, s. 21.

¹⁵ Polską terminologię *hardcore* i *casual* podają za: Paweł Grabarczyk, *O opozycji hardcore / casual* [w druku].

¹⁶ Marcin Petrowicz, *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Iana Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay” 2014, nr 1 (1) [w druku].

¹⁷ Roger Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Warszawa 1997 (oryg. 1958), s. 75.

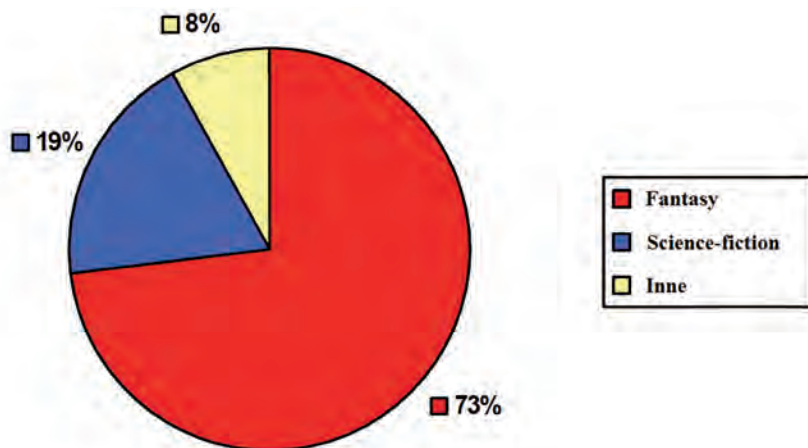
(*match tile*) i „pogodne historie” (ang. *pleasant fictions*)¹⁸. Niemniej autor ten nie rozpatrywał owych zestawień jako relacji warstw gatunkowych, ale jedynie jako pewne korelacje fikcji i reguł.

Voorhees, Call i Whitlock traktują każdą z warstw rozumienia gatunku w sposób niezależny, jako osobną perspektywę analityczną. Jednak w moim przekonaniu warstwy te nie powinny być traktowane rozłącznie, ponieważ są, używając określenia Caillois, współzależne. Co więcej, mają predyspozycje do tworzenia pewnych ustalonych konfiguracji, które nazywam modelami fuzji gatunkowej. Jest to szczególnie dobrze widoczne w przypadku współwystępowania określonych gatunków w warstwie tematycznej i ludycznej. Bardzo popularnym przykładem takiego modelu jest korelacja gatunku cRPG i fantasy. Jednak nie jest to jedyny tego rodzaju przypadek, gdyż – poza wskazanymi powyżej przez Juula – można wymienić inne układy: FPS i science-fiction, gry typu ukryty obiekt (ang. *hidden object*) i zagadki kryminalne czy japońskie powieści wizualne (*visual novel*) i romans. Wszystkie te zestawienia mogą również współwystępować z określonymi strategiami odbioru, odnoszącymi się do warstwy funkcjonalnej. Przykładowo w przypadku FPS i science-fiction będą to strategie preferowane przez graczy zaangażowanych, a z kolei *hidden object* i kryminał przyciągają raczej graczy niezaangażowanych. Oczywiście relacje te zmieniają się historycznie, gdyż dzisiaj wiele gatunków kojarzonych wcześniej jako angażujące, otwiera się na praktyki nieangażujące. Poza tym mowa jedynie o pewnych presupozycjach, które nie wykluczają użyć niemodelowych.

5. Studium przypadku: cRPG – fantasy – zaangażowanie

Jednym z modeli fuzji gatunkowej najbardziej zakorzenionym w historii gier komputerowych, przez co także jednym z najlepiej rozpoznawalnych, jest korelacja cRPG, fantasy i zaangażowania. Poniższy wykres (Rys. 1) przedstawia charakterystyczną dla medium tendencję do łączenia się gatunku ludycznego cRPG z tematycznym fantasy, którą udokumentowałam na korpusie 162 gier opisanych w serwisie Metacritic.com za pomocą trzech etykiet: cRPG (ang. *role-playing genre*), gra komputerowa (*PC game*) oraz gra w trybie dla jednego gracza (*single-player*). Wybrałam takie zestawienie, ponieważ odzwierciedla ono tradycję, w której rozwinęło się klasyczne cRPG w latach osiemdziesiątych XX wieku, ustanawiając kanon poetyki tego gatunku. Wszystkie wzięte pod uwagę tytuły zostały wydane w Stanach Zjednoczonych, gdyż tylko takie gry recenzuje wybrany portal, w przedziale czasowym 1996–2012.

¹⁸ Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, MA 2012, s. 68.



Rys. 1. Współzależność gatunków tematycznych i cRPG

Źródło: M. B. Garda, *'Limits of Genre, Limits of Fantasy': Rethinking Computer Role-Playing Games*, [w:] *Cultural Perspectives of Video Games*, ed. Adam L. Brackin, Natacha Guyot, Oxford 2012, s. 94.

Badanie ilościowe pokazało, że 109 gier, a więc prawie trzy czwarte wszystkich tytułów, opierało się na konwencji fantasy. Drugim najbardziej popularnym gatunkiem tematycznym było science-fiction, które wpłynęło na niecałą jedną piątą gier. Nie jest to zaskakujące, ponieważ te dwie konwencje fantastyczne są ze sobą ściśle powiązane, często tworząc formy hybrydyczne (ang. *crossover*). Fakt, że w sumie 92% gier zostało stworzonych jako tematycznie pochodzące z obszaru fantastyki, dowodzi jak kluczowe jest to połączenie dla gier cRPG.

W moim przekonaniu bliska relacja cRPG i fantastyki wynika z historycznych uwarunkowań powstania tego gatunku ludycznego. Ukształtował się on w określonym i bardzo charakterystycznym momencie rozwoju amerykańskiej kultury popularnej, kiedy nastąpił wzrost tak zwanego fandomu, wielką popularnością cieszyło się kino nowej przygody oraz wszelkiego rodzaju literatura fantastyczna i gry fabularne. Wiele pierwszych serii cRPG stanowiło wierną remediację systemów RPG inspirowanych posttolkienowskimi światami fantasy, jak chociażby *Advanced Dungeons & Dragons* (1977–1979). Dzięki rozmachowi, jakim cechują się uniwersa tego gatunku, doskonale nadają się one do rozwijania strategii tworzenia światów (ang. *world-building*). Zabieg ten polega na kreowaniu wrażenia autentyczności – fantastycznej czy też historycznej – za pomocą niebywale drobiazgowo wykreowanego świata fikcyjnego¹⁹. Posunięciem w tym kontekście niezwykle pragmatycznym, ale jak się okazuje także satysfakcjonującym twórczo, jest użycie istniejących już konstrukcji ontologicznych, które oferuje gatunek fantasy. Projektanci gry mogą wykorzystać

¹⁹ Kristin Thompson, *The Frodo Franchise. 'The Lord of the Rings' and Modern Hollywood*, Berkeley, CA 2007, s. 84.

bogatą mitologię, stworzyć wiele różnorodnych lokacji, postaci i przedmiotów w oparciu o pozorną historyczność tych krain możliwych. Tak semantycznie uwarunkowany świat gry, w połączeniu z systemem reguł skupionym na rozwoju postaci i eksploracji mapy, projektuje specyficzny rodzaj doświadczenia rozgrywki powiązanego z gatunkiem funkcjonalnym preferowanym przez graczy zaangażowanych, określanym w terminologii angielskiej jako *hardcore*.

Współcześnie produkcje cRPG, podążając za trendami obecnymi w branży od drugiej połowy pierwszej dekady XXI wieku, starają się opracować takie środowisko gry, które będzie umożliwiało podjęcie różnych strategii grania, zarówno tych atrakcyjnych dla gracza zaangażowanego, jak i niezaangażowanego. Nie zmienia to jednak faktu, że pewien typ doświadczenia ukształtowany w tradycji gatunku, szczególnie za sprawą klasycznych gier cRPG lat osiemdziesiątych (np. seria *Ultima*) oraz niezwykle czasochłonnych tytułów z lat dziewięćdziesiątych (np. *Baldur's Gate*), dominuje w jego recepcji do dzisiaj. W moim przekonaniu można zaryzykować stwierdzenie, że nawet w tej chwili modelowym graczem cRPG jest gracz zaangażowany. Definiują go te same oczekiwania, które były istotne dla miłośników tego gatunku w ostatnich dwóch dekadach XX wieku, a więc między innymi potrzeba kontaktu z rozbudowanym światem i konfrontacji z wysokim poziomem trudności. Budowanie awatara w takich grach wymagało świadomego dobierania wewnątrzgrowych strategii, ponieważ podjęte na początku rozgrywki decyzje nie dawały natychmiastowych efektów, ale raczej ujawniały się po bardzo wielu godzinach grania. Przykładem może być wybranie klasy postaci, która stawiała się konkurencyjna wobec przeciwników dopiero, gdy osiągnęła bardzo wysoki poziom rozwoju, zdobywany poprzez żmudne gromadzenie punktów doświadczenia. Istotną cechą jest także zgoda na bardzo rozbudowaną strukturę przyjmowanych zadań, co kiedyś wymagało zaangażowania pamięci i nawet tworzenia map lub notatek na zewnątrz gry, a dzisiaj odbywa się za pomocą narzędzi inteligencji zbiorowej, a więc głównie forów internetowych i projektów typu wikia. Nie bez znaczenia dla omawianego modelu fuzji gatunkowej jest to, że gracz zaangażowany, skupiony na rozwijaniu swoich kompetencji związanych z przebywaniem w świecie gry, wykazuje się zachowaniem bliskim członkom fandomu fantasy i science-fiction, charakterystycznym dla kultury uczestnictwa.

6. Podsumowanie

Gry cyfrowe mają wielowarstwową budowę gatunkową, będącą efektem łączenia się wzorców gatunkowych pochodzących z różnych mediów, nie tylko tych o charakterze ludycznym czy interaktywnym. W trakcie swego historycznego rozwoju wykształciły pewne schematy korelacji warstw gatunkowych pochodzących z różnych źródeł. Jednym z wyrazistszych przykładów funkcjonowania takich połączeń jest relacja cRPG-fantasy-zaangażowanie, która na stałe wpisała się już do poetyki tego medium. Tego rodzaju modele fuzji

gatunkowej są przykładem unikatowych dla gier cyfrowych współzależności różnych aspektów transmedialnego spektrum gatunkowości. Badanie ich pozwala w moim przekonaniu lepiej zrozumieć procesy dyskursywne, zarówno synchroniczne, jak i diachroniczne, zachodzące w historii gier komputerowych. Przypuszczam, że w przyszłości będziemy obserwować łamanie ustalonych konwencji fuzji gatunkowej, których przekraczanie będzie wiele mówić o okresie, w którym dana gra powstała i motywacjach twórczych jej autorów. Dostrzegam już tego rodzaju tendencje w przypadku trwającego obecnie renesansu gier *roguelike*²⁰.

Fuzja gatunkowa gier cyfrowych ma także znaczące implikacje ogólnokulturowe. Rozpoznanie znaczników gatunkowych w grach nie jest tylko kompetencją ludyczną (ang. *game literacy*), ale dotyczy także znajomości konwencji gatunkowych funkcjonujących w literaturze, kinie, komiksie, malarstwie, teatrze czy telewizji. Warto także pamiętać, że ta relacyjna zależność charakteryzuje się sprzężeniem zwrotnym. Znajomość gatunków gier cyfrowych jest cenną kompetencją kulturową, potrzebną również do zrozumienia tekstów tworzonych w innych mediach, a być może nawet niezbędną do zrozumienia kultury współczesnej w ogóle.

Bibliografia

- Adams E., Dormans J., *Game Mechanics: Advanced Game Design*, Berkeley, CA 2012.
- Apperley T. H., *Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres*, "Simulation & Gaming" 2006, No. 1 (37).
- Arsenault D., *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo esthétiques* [praca doktorska], Université de Montréal 2011.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz i M. Żurowska, Warszawa 1997.
- Crawford C., *The Art of Computer Game Design*, Berkeley, CA 1982.
- Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*, eds. G. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, New York 2012.
- Garda M. B., "Limits of Genre, Limits of Fantasy": *Rethinking Computer Role-Playing Games*, [w:] *Cultural Perspectives of Video Games*, eds. A. L. Brackin, N. Guyot, Oxford 2012.
- Garda M. B., *Neorogue and the essence of roguelikeness*, "Homo Ludens" 2013, No. 1 (5).
- Gawrysiak P., Mańkowski P., Uchański A., *Biblia komputerowego gracza*, Warszawa 1998.
- Grabarczyk P., *O opozycji hardcore/casual*.
- Juul J., *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, MA 2012.
- Michael D., Chen S., *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform*, Boston 2006.
- Oramus D., *O pomieszaniu gatunków. Science-fiction a postmodernizm*, Warszawa 2010.
- Petrowicz M., *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Iana Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay” 2014, nr 1 (1).
- Prajzner K., *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009.
- Sitariski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.
- Thompson K., *The Frodo Franchise. 'The Lord of the Rings' and Modern Hollywood*, Berkeley, CA 2007.

²⁰ Por. Maria B. Garda, *Neorogue and the essence of roguelikeness*, "Homo Ludens" 2013, No. 1 (5).

Maciej Wójcicki

Uniwersytet Łódzki

W stronę autonomii obrazu elektronicznego Twórczość wideo Woody'ego i Steiny Vasulków w latach 1974–1980

Przeprowadzka Steiny i Woody'ego Vasulków u schyłku 1973 roku z Nowego Jorku do Buffalo pociągnęła za sobą konsekwencje idące daleko dalej, niż zmiana miejsca zamieszkania i kontekstu aktywności. W kilkuletniej perspektywie doprowadziła do znacznego rozwoju ich działalności dydaktycznej, znaczących zmian wśród grona ich najbliższych współpracowników, wynaleźnienia i wprowadzenia nowych technologii obróbki materiałów wideo, zwiększenia natężenia pracy artystycznej, a w konsekwencji – również znaczącego wzrostu liczby projektów realizowanych przez Steinę i Woody'ego. Wszystkie te formy aktywności nakładały się na siebie, były ściśle powiązane, pozytywnie wpływając jedna na drugą i budując sprzyjające ramy dla ich twórczości. W rezultacie, w okresie 1974–1980 powstało wiele najbardziej znaczących i doniosłych prac w dorobku Vasulków.

Choć z perspektywy historycznej okres działalności Steiny i Woody'ego w Buffalo zapisał się na stałe jako symbol przejścia, zmiany stosowanej przez nich technologii opracowania materiału wideo z analogowej na cyfrową, to należy pamiętać, że owa transformacja nie miała charakteru skokowego, natychmiastowego. Przed zmianą miejsca zamieszkania wiedza Vasulków dotycząca cyfrowego rozszczepiania sygnału była jedynie fragmentaryczna, oboje korzystali bowiem wówczas z jednego tylko narzędzia, któremu pozornie można przypisać wskazane właściwości – Programmera. W tym kontekście, kluczową rolę odegrała przeprowadzka oraz posady wykładowców w State University of New York, gdzie Vasulkowie nawiązali szereg znajomości definitywnie pogłębiających ich świadomość funkcjonowania systemów cyfrowych. Równolegle, w dużej mierze za sprawą bardziej sprzyjających warunków mieszkaniowych, Woody zaczął stopniowo kształtować swoją autonomiczną, wynalazczo-innowacyjną ścieżkę twórczą (rozwarstwiając tym samym wspólny dotychczas model pracy ze Steiną). Koncentracja na narzędziach służących do cyfrowego przetwarzania sygnału wideo jest więc niejako wypadkową, pojawia się na styku wszystkich wskazanych procesów.

Wyrazisty przełom, metamorfozę w wyglądzie i sposobach konstruowania warstwy estetycznej projektów artystycznych Vasulków, w porównaniu do wcześniejszych, stworzonych w Nowym Jorku prac, przyniosły eksperymenty z analogowym procesorem skonstruowanym przez Steve'a Rutta oraz Billa Etrę. Urządzenie to, wynalezione w 1973 roku i dopuszczone do powszechnej sprzedaży dwa lata później (poprzez znajomość z jego twórcami Vasulkowie mieli do niego dostęp wcześniej), na poziomie mechaniki działania bazowało na bliźniaczych projektach Lee Harrisona (Scan-Mate) oraz Nam June Paika i Shuya Abe (Paik/Abe Scan Modulator)¹. Zastosowane w Rutt/Etra Scan Processor innowacje zdołały jednak zmarginalizować problem niekontrolowanych zniekształceń sygnału wejściowego trapiący poprzedników, które prowadziły do zaburzeń obrazu, a w rezultacie – do ograniczenia możliwości efektywnego wykorzystania obu urządzeń w polu twórczym.

Zasada działania przyrządu oparta była na modyfikacji rozpowszechnionego w telewizorach schematu tworzenia obrazu². Produkowane wówczas masowo odbiorniki niejako kreowały właściwy kształt sygnału poprzez sztywno, stale i nieredukowalnie wkomponowane w nie magnesy. Oddziaływały one na lampę kineskopową analogicznie we wszystkich egzemplarzach, schematycznie modelując wszystkie 525 poziomych linii składających się na sygnał tak, aby skomponowały one siatkę (raster) przypominającą w odbiorze zarejestrowany na nośniku magnetycznym materiał. Rutt i Etra w swoim przyrządzie przełamują tę powszechną konfigurację: poprzez zastosowanie szeregu pokręteł umożliwiają stymulację napięcia kontrolującego kineskop, a co za tym idzie – modulację wertykalną i horyzontalną wyświetlanego rastra, kontrolę jego wysokości oraz szerokości i transformację owej siatki w charakterystyczne fale³.

Bardzo interesującym, radykalnym, a zarazem wczesnym przykładem wykorzystania przez Vasulków potencjału Rutt/Etra Scan Processora jest *C-trend* (1974). Podstawę dla jego wykonania stanowił materiał (zarejestrowany w technologii U-matic) ukazujący samochodowy ruch uliczny z perspektywy kamery umieszczonej w oknie kilkupiętrowego budynku. Poddano go przeobrażeniom za pomocą procesora Rutt/Etra – przy czym nie został automatycznie wprzęgnięty w standardowy model przekazu sygnału wideo i włączony w klasyczne ramy ekranu odbiornika telewizyjnego. Sygnał wideo w *C-trend* zrywa ograniczające więzy podporządkowania wobec zastandaryzowanego, globalnego modelu transmisji treści na potrzeby ekranu. Przestrzenny, iluzorycznie trójwymiarowy obraz ulicy formuje się tutaj w wyrazista, plastyczna, niemal namacalna bryła. Wizualny sygnał wideo uzyskuje tym samym niezależność, podmiotowość, suwerenność, ukazując nieskrepowany rozmach urasta i zmienia status z narzędzia obrazującego na obiekt zasługujący na obrazowanie. W wymiarze metaforycznym, interpretacyjnym,

¹ Yvonne Spielmann *Video: the Reflexive Medium*, Cambridge–London 2008, s. 101–102.

² *Vasulka: Steina – Machine Vision / Woody – Descriptions*, katalog wystawy w The Albright-Knox Art Gallery, ed. Linda Cathcart, Buffalo 1978, s. 41.

³ www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=456 [dostęp: 11.05.2014].

zabieg ten odnosi się bezpośrednio do postulatów Vasulków głoszących potrzebę odejścia od schematycznego, upraszczającego rozumienia medium wideo, zachęcania do eksplorowania jego granic, do prób odnalezienia właściwej mu swoistości. O ile jednak we wcześniejszych ich pracach kontestacja stereotypowego podejścia przybierała bardziej wysublimowaną formę, mniej podatną na próby uchwycenia pierwotnego zamysłu (choćby poprzez prezentację wyzwolonego z kadru przekazu), o tyle w przypadku *C-trend* wyrazista, jaskrawa bryła staje się wymownym, namacalnym symbolem autonomizacji sygnału wideo.

Na poziomie technicznym owo wyraźne uwypuklenie osiągnięte zostało dzięki maksymalnemu zniwelowaniu napięcia wobec czarnego tła obrazu. Skorzystano dodatkowo z typowych funkcjonalności Rutt/Etra Scan Processora: stymulacji wysokości i szerokości siatki sygnału (wyraziście uwypuklonej na początku pracy, kiedy raster zdaje się przybliżać) oraz możliwości jej przesuwania (w kadr lub poza kadr – szczególnie widoczne w końcowej fazie wideo – zgodnie z zasadą *frame-unbound image*⁴).

Niecodziennie kształtuje się również rola dźwięku w omawianym projekcie. Oprawa audialna jest czysta, naturalna i nie poddana ingerencjom (prezentuje, znane każdemu odbiorcy, tło uliczne). W aspekcie parabolicznym natomiast jej wydźwięk jest zgoła inny. Poprzez swoją normalność, prostotę, bliskość, dźwięk w *C-trend* staje się chropowaty, nieprzystający do zawieszanej w abstrakcyjnym uniwersum formy bryły sygnału wideo. Zarysowane napięcie pomiędzy pierwiastkiem wizualnym i audialnym staje się jednocześnie kolejną wypowiedzią artystyczną Vasulków na temat specyfiki odgłosów towarzyszących projekcom wideo. Do tej pory ideę eksponowania dźwięków powstających podczas rejestrowania sygnału magnetycznego wyrażali oni poprzez uwypuklanie koherentności, estetycznego pokrewieństwa i jednakowej proveniencji warstwy wizualnej i brzmieniowej. W omawianej pracy natomiast zastosowali mechanizm odwrotny: pokazali, jak bardzo niedopasowane, sztuczne i dysfunkcyjne jest zestawienie dźwięku naturalnego z nieprzystającym do niego obrazem wideo.

W powstałym blisko 2 lata później *No. 25* (1976) Woody porzuca niemal całkowicie odniesienia względem rzeczywistości: oczom odbiorców ukazuje się abstrakcyjny kształt przypominający walec. Formuła umiejscowienia, migotania i falowania wizerunku figury wywołuje złudzenie, że nie jest ona kształtowana za pomocą aparatury optycznej, lecz poprzez pustą ramę, kadr telewizyjny. Artysta raz jeszcze, tym samym wprost, wizualizuje opresyjny, ograniczający charakter zunifikowanych systemów telewizyjnych – szczególnie widoczny w korespondencji z nieskrepowanymi sygnałami w innych pracach. Powraca jednocześnie do syntetycznych dźwięków, związanych z technologią powstawania obrazu wideo jako immanentnego, nieredukowalnego elementu dyspozytywu (dzięki skorelowanym fluktuacjom pierwiastków audialnych i wizualnych możemy zarówno zobaczyć, jak i iluzorycznie usłyszeć obiekt).

⁴ www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=478 [dostęp: 12.05.2014].

Estetyka oparta na swoistym uwypukleniu sygnału wideo za pomocą czarno-białych konturów jest najbardziej rozpoznawalną i charakterystyczną – choć nie jedyną – metodą wykorzystania procesora Rutt/Etra przez Vasulków. Woody w stworzonej również w 1974 roku pracy *The Matter* korzysta na poziomie kompozycyjnym z zabiegu zbliżonego do zastosowanego w realizacjach wcześniejszych. Na wyodrębnionym tle umieszcza za pomocą generatora fal (Waveform Generator) zróżnicowane figury geometryczne i poddaje je wielorakim zniekształceniom (rozszczepianiu, falowaniu, nawarstwianiu). Podstawową odmiennością względem wcześniej omówionych prac jest tu swego rodzaju wypukłość, brak mimetycznego charakteru oraz zróżnicowana kolorystyka. Dzięki przeprowadzanym modulacjom artysta ukazuje elastyczność oraz plastyczność typowego rastra wideo. Ponadto poprzez umiejętną synchronizację dźwiękową sprawia, że fala, kojarzona zwykle przede wszystkim ze środkiem przekazu dźwięku, nabiera wizualnej reprezentacji. Mało tego, można odnieść wrażenie, że to właśnie ona dyryguje zauważalnymi przekształceniami obrazu⁵. Faktury i wzory obecne na wygenerowanych kształtach (np. kropki) należą do symboli wizualnych właściwych dla urządzeń typu Broadcast Signal Generator. W latach siedemdziesiątych ubiegłego wieku (choć nie tylko) przyrządy te używane były do standaryzacji obrazu na potrzeby formatu NTSC – czyli dominującego w Stanach Zjednoczonych systemu unifikacji sygnału telewizyjnego⁶.

Innym rozpoznawalnym wyróżnikiem Broadcast Signal Generator jest kształt przypominający siatkę, wyglądem zbliżony do zwielokrotnionego i połączanego znaku # (ang. *hash tag*). Woody Vasulka w wideo *Explanation* (1974) wprowadza ten symbol w układzie zbliżonym do zastosowanego przy okazji innych projektów (obiekt wyraźnie oddzielający się od tła). Następnie prezentuje go w formie nietypowej – rozszerzając, obracając, naciągając poszczególne elementy jego bryły.

Charakterystyczna siatka kropek, inny atrybut nierozzerwalnie związany z systemem NTSC, poddany zostaje przeobrażeniom przy okazji tworzenia wideo *Soundsize* (1974). Ów źródłowo statyczny, stabilny symbol przybiera tu wyraźnie bardziej dynamiczną formę. Z wysoką częstotliwością, energicznie, migotliwie dochodzi bowiem do zmiany jego skali, rozmiaru. Całość, na poziomie percepcyjnym, przybiera formę zbliżoną do ekspozycji bliźniaczych obiektów, ale o odmiennej wielkości, w świetle stroboskopowej lampy. Fluktuacjom, przeobrażeniom na płaszczyźnie wizualnej towarzyszą skorelowane, zsynchronizowane z nimi sygnały dźwiękowe. Odbiorca odnosi w związku z tym wrażenie, jakby konkretnemu brzmieniu odpowiadał kolejny wariant wielkości prezentowanego emblematu. Dźwięk, z gruntu nieuchwytny przy użyciu naturalnej aparatury optycznej człowieka (za wyjątkiem nielicznych przypadków synestezji), wkracza w omawianej pracy na nowe pole oddziaływania zmysłowego, dając się rozpoznać oraz opisać za pomocą mierzalnych, dostrzegalnych

⁵ www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=477 [dostęp: 19.05.2014].

⁶ Marek Uhma, *Elementy technologii telewizyjnej*, Katowice 2007, s. 17–18.

wzrokowo zmiennych. Ma zatem właściwości typowe dla dwuwymiarowych obiektów: rozpiętość, wysokość, szerokość, a co za tym idzie – również i powierzchnię oraz wielkość (tytułowe: *Soundsize*)⁷. Dekonstruując elementy, symbole zespolone z unifikacyjnymi formatami telewizyjnymi, artyści po raz kolejny podejmują więc temat systemów krępujących rozległe możliwości sygnału wideo. O ile jednak wcześniejsze realizacje Vasulków owe unifikacyjne systemy ostentacyjnie ignorowały i pomijały, próbując jednocześnie stworzyć inną, niezależną jakość transmisji sygnału wideo, o tyle *Soundsize* umyślnie, z rozmysłem korzysta z narzędzi oraz oznaczeń właściwych dla formatów telewizyjnych. Wplatając wskazane elementy w subwersywne ramy, obraca je przeciwko systemom, dla których zostały zaprojektowane, wymownie i dobitnie obnaża ich ułomności.

W okresie, kiedy Woody zogniskował swoją aktywność przede wszystkim na eksplorowaniu funkcjonalności Rutt/Etra Scan Processora, Steina, uczestnicząc w tych badaniach ze znacznie mniejszym natężeniem, stopniowo kształtowała własną, odrębną, niezależną ścieżkę twórczą. W *Land of Timeteus* (1974) przeobraża obraz prezentujący zapis naturalnych widoków: gór, chmur czy oceanu. Rezultatem jej zabiegów jest odejście od naśladowczego wymiaru sygnału w stronę uwypuklenia wyrazistych, niemal malarskich plam barwnych. Eksploruje ona w ten sposób możliwości modulacji estetycznych przekazu wideo.

Zdecydowanie bardziej wyrazistym przykładem samodzielnej działalności Steiny, wyróżniającym się przede wszystkim pod względem koncepcji oraz charakteru projektowanych wyzwań odbiorczych, jest cykl prac ujętych pod zbiorczym tytułem *Orbital Obsessions* (1977). Autorka tworzy w nich swoiste studium potencjału percepcyjnego ludzkiego oka, podnosząc jednocześnie problematykę jego rozszerzenia i pogłębienia. Osią projektu jest umiejętne przetworzenie i dialog z sygnałem rejestrowanym za pomocą dwóch przyrządów. W pierwszym z nich umieszczona na specjalnej platformie kamera wideo rejestruje obraz będący efektem stałego przemieszczania się owej płaszczyzny o 360 stopni w pozycji horyzontalnej (tworząc tym samym swoistą panoramę studia, w którym narzędzie to jest umieszczone). Drugi z kolei wykonuje bliźniaczy ruch w pozycji wertykalnej (ukazując sufit, ściany i podłogę pomieszczenia)⁸. Oba elementy zdają się symbolizować możliwości przetwarzania bodźców wizualnych przez soczewkę ludzkiego oka, mogącą zmieniać punkt widzenia poprzez zmianę swojej pozycji oraz poruszanie ciała człowieka (w którym jest umieszczona), ale która zarazem ograniczona jest swoją konstrukcją do rozpiętości widzenia bliskiej 90 stopniom w pozycji poziomej i 50 stopniom w orientacji pionowej. Steina wchodzi w otwartą polemikę z zarysowanymi ograniczeniami. W pierwszych minutach podąża przed obiektywem kamery umieszczonej na pierwszej z opisanych platform z telewizorem ukazującym bezpośrednio sygnał z tejże kamery. Zabieg ten

⁷ www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=465 [dostęp: 19.05.2014].

⁸ Y. Spielmann, *op. cit.*, s. 199–200.

rejestruje trzeci aparat optyczny, dzięki czemu mamy możliwość obserwowania obszarów znajdujących się niejako poza polem widzenia soczewki technologicznej (a w domyśle: również i oka) – co wywołuje często wykorzystywany w sztuce efekt multiplikowania tej samej treści w głębi (*mise-en-abyme*)⁹. Opisany mechanizm zostaje w dalszej części rozszerzony, kiedy w kadr ukazujący całość obracającej się platformy zostaje wpleciona ramka z obrazem przedstawiającym warstwę wizualną z umieszczonej na niej kamery lub gdy możemy wychwycić różne punkty widzenia na swoistej ścianie złożonej z odbiorników telewizyjnych. Zabiegów poszerzających kąt widzenia ludzkiego oka Steina stosuje w opisaney pracy znacznie więcej. Wspomnieć w tym miejscu można chociażby intensywne, naprzemienne migotanie (za pomocą Video Sequencera) obrazów pochodzących z dwóch kamer umieszczonych naprzeciwko siebie, dzięki czemu można odnieść wrażenie, że sylwetka znajdująca się pomiędzy nimi oglądana jest jednocześnie z dwóch stron i różnych perspektyw. Odmiennym stylistycznie zabiegiem jest swoisty morfing sygnałów z urządzenia poruszającego się wertykalnie z przekazem rejestrowanym przez kamerę umieszczoną na wprost niego.

Innym obostrzeniem ludzkiego aparatu zmysłowego, z którym wchodzi w dialog artystka, jest brak zdolności do wyostrenia, skupienia pewnych elementów, detali, obiektów znajdujących się blisko soczewki, przy jednoczesnym utrzymaniu tej samej ostrości w tle. Choć oczywiście taką zdolność przejawiają szerokokątne obiektywy filmowe o wysokiej głębi ostrości, to w *Orbital Obsessions* różne detale poszczególnych obiektów, jednakowo wyeksponowane, eksplicytnie zestawiane są w ramach. Kolejną cechą dystynktywną percepcji człowieka, której analizą zajmuje się Steina Vasulka, jest przetwarzanie obrazu jedynie aktualnego, w czasie rzeczywistym, danym konkretnym momencie, bez możliwości jego zwalniania, magazynowania, przechowywania (oczywiście z wyłączeniem funkcji pamięci lub koncepcji powidoków). Stąd też niejednokrotnie w pracy, podczas obrotu narzędzi o 360 stopni, dochodzi do przetrzymania, wydłużenia ekspozycji, zatrzymania sylwetek w kolejnych stadiach ruchu, czy ponownego ukazywania wcześniej zapisanych obrazów.

W omawianym projekcie wątków poruszających ograniczenia ludzkiej percepcji jest znacznie więcej. Wspomnieć można jeszcze o multiplikacji percypowanego obrazu, czy też o używaniu transfokacji – jednak zabiegi te nie są tak dogłębnie analizowane. Szczególnie istotne w kontekście tych rozważań jest silne autotematyczne zabarwienie *Orbital Obsessions*, które rozpatrywać można na kilku płaszczyznach. W pierwszym rzędzie znaczące jest ekspozowanie elementów technicznych właściwych dla tworzenia sygnału wideo – możemy w związku z tym oglądać kable, rekordery, kamery czy syntezatory. Steina zwraca tym samym uwagę na materialność procesu powstawania sygnału, częściowo wyjaśniając nawet jego mechanikę (idzie w tym o krok dalej niżli Wiertow w *Człowieku z kamerą*). Ponadto, poziom metarefleksji

⁹ www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=486 [dostęp: 19.05.2014].

zawiera się również w całości konceptu pracy, która eksploruje i pokazuje wprost zwrotny, performatywny i interaktywny potencjał medium. Wreszcie, wiąże się on z samą pozycją artystki, silnie akcentującej nie tylko swoją wewnątrzkadrową obecność w obrazie, lecz także swój immanentny, nieredukowalny wpływ na kształt i przeobrażanie mechanizmu, za pomocą którego ta warstwa wizualna powstała. Warto zauważyć, że perspektywa autotematyczna, do tej pory w pracach Vasulków łącząca się przede wszystkim z rozszczepianiem, analizą, dekonstrukcją wiązki sygnału wideo, w *Orbital Obsessions* przybiera zgoła inną formę: jest oparta w głównej mierze na poziomie konceptualnym przy niemal klasycznym, typowym wykorzystaniu narzędzi technicznych.

Analizy podjęte w *Orbital Obsessions* Steina kontynuowała w instalacjach *Allvision I* i *Machine Vision*¹⁰.

Bezpośrednią konsekwencją osiągnięcia dojrzałości w pracy z Rutt/Etra Scan Processorem w latach 1974–1976 było rozszerzenie zainteresowań badawczych Woody'ego na urządzenia cyfrowe. W okolicach 1976 roku Vasulowie nabyli pierwszy komputer DEC LSI-11, który początkowo miał im służyć do kontroli transmisji materiału magnetycznego, jednak ostatecznie przyczynił się do zaszczepienia estetyki cyfrowej w analogową tkankę sygnału wideo¹¹. Woody relatywnie szybko dostrzegł potencjał drzemiący w nowym narzędziu i zogniskował swoją aktywność niemal wyłącznie na eksploracji jego możliwości (podobnie jak wcześniej przy okazji studiów nad Rutt/Etra Scan Processorem). Rozmach i skuteczność tych działań bez wątpienia wzmocnione zostały dzięki grantowi New York State Council on the Arts. Dzięki niemu Woody zatopił się w studiach nad syntezą obrazu analogowego i cyfrowego na okres przeszło 3 lat (1976–1978)¹² – zawierając przy tej okazji ścisłą współpracę z fizykiem Donem MacArthur'em, Walterem Wrigthem (znanym wówczas filmowcem, który przystąpił do zespołu nieco później) oraz Jeffrey Schier'em, swoim studentem, o którym Vasulka później pisał: „Jeffrey Schier powiedział nam wszystko o kodzie binarnym: jak operować maszynami cyfrowymi i jak pisać programy. Zdobyliśmy przepiękne edukacyjne doświadczenie [...] Budowaliśmy również wspólnie maszyny”¹³. Pierwszy ze wzmiankowanych odpowiadał przede wszystkim za strukturę konwerterów cyfrowo-analogowych, drugi zajmował się schematami programistycznymi, ostatni natomiast (jako posiadający przynajmniej elementarną wiedzę z obszaru aktywności każdego z pozostałych) spoglądał na eksperymenty z szerszej perspektywy, holistycznie, spajając całość prac i uczestnicząc niemal w każdej ich części. To właśnie razem z Schier'em Woody wpłatał osiągnięcia reszty zespołu w kontekst większego konstruktu, nazwanego później Digital Image Articulator (lub alternatywnie:

¹⁰ Steina Vasulka *My Love Affair in Art: Video and Installation Work*, [w:] *Buffalo Heads: Media Study, Media Practice, Media Pioneers 1973–1990*, ed. Peter Weibel, Cambridge, MA 2008, s. 472.

¹¹ www.fondation-langlois.org/e/collection/vasulka/archives/chrono.html [dostęp: 20.05.2014].

¹² *Ibidem*.

¹³ *Buffalo Heads: Media Study, Media Practice...*, s. 504.

Imager, Vasulka Imaging System albo Emulsifier)¹⁴. Najbardziej istotnym, ale też w moim przekonaniu najbardziej doniosłym i wyrazistym jego elementem, był opracowany przez MacArthura z Schier'em Digital Image Processor. Narzędzie to umożliwiała „rozdzielenie obrazu wideo piksel po pikselu i zmianę kształtu jego komponentów w środowisko rządzone przez prawa matematyczne”¹⁵. Wytwarzało tym samym „efekt pikselizacji, manipulowało granicami obrazu, rozciągało obraz horyzontalnie i wertykalnie oraz duplikowało go na ekranie”¹⁶. Vasulka Imaging System jest, zdaniem Yvonne Spielmann, przyrządem doskonalącym sprzęgnięcie elementów software'u i hardware'u Image Procesora¹⁷. Jawi się tym samym jako narzędzie cyzelujące, usprawniające użyteczność i ułatwiające wykorzystanie pierwotnie surowego, nieprzystępnego i trudnego w wykorzystaniu (ale zarazem posiadającego wyrazisty potencjał) wcześniejszego wynalazku.

Imager najpierw przetwarzał obraz na oś współrzędnych x i y – źródło sygnału połączone było z konwerterami przetwarzającymi go na kod binarny na podstawie stopnia luminescencji poszczególnych obszarów warstwy wizualnej (podobna zmienna wpływała na uzyskanie efektu trójwymiarowości przy użyciu procesora Rutt/Etra). W konsekwencji tych zabiegów powstawał materiał o zróżnicowanej rozdzielczości skorelowanej z liczbą bitów (przy zwyczajowo używanych czterech, matryca miała 128 pikseli w osi poziomej i pionowej). Następnie sygnał ponownie transferowano do poziomu analogowego, przez co elementy cyfrowe ingerowały w materialność sygnału analogowego. Przetworzenie było podstawowym i najwcześniejszym modelem wykorzystania systemu Vasulki i Schiera (praca nad Digital Image Articulator miała charakter stopniowy, procesualny, była rozciągnięta w czasie). Podstawowy zamysł techniczny, związany z odseparowaniem wiązki sygnału od analogowego nośnika, jej cyfrowej modyfikacji i ponownej ekspozycji na taśmie magnetycznej jest niemal identyczny ze stosowanym współcześnie w filmie procesem Digital Intermediate (umożliwiającym umieszczenie np. efektów komputerowych na błonie światłoczułej).

Drugi schemat zastosowania systemu zasadzał się na wykorzystaniu dwóch odrębnych źródeł sygnału i powiązaniu pochodzących z nich strumieni obrazów. Pierwszy przetwarzano za pomocą wspomnianego już konwertera w porządek cyfrowy, a geneza jego warstwy przedstawieniowej była zewnętrzna względem Digital Image Articulator (eksponował elementy zarejestrowane za pomocą np. kamery). Pochodzenie drugiego natomiast było czysto abstrakcyjne i nabierało specyfiki endogennej w stosunku do systemu. Obraz mógł być tutaj generowany (a nie rejestrowany) poprzez immanentne składniki systemu: specjalne oprogramowanie wysyłało komendy dla klawiatury wspomnianego komputera LS1-11, która zawiadowała działalnością mikroprocesora. Komputer ten miał trzy kluczowe funkcjonalności: możliwość tworzenia

¹⁴ www.fondation-langlois.org/e/collection/vasulka/archives/chrono.html [dostęp: 20.05.2014].

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ Y. Spielmann, *op. cit.*, s. 206.

prostokątnych ram dla sygnału wideo, generowania skomplikowanych wzorów (deseni) oraz programowania bazującego na systemie ALU i algebrze Boole'a¹⁸. To właśnie dzięki tej ostatniej przepływający sygnał nabierał logicznego, binarnego wymiaru, łączył hardware'owe i software'owe elementy Digital Image Articulatora, a wszystkie zaprogramowane elementy znajdowały swoje natychmiastowe odbicie w obrazie. W rezultacie, po połączeniu obu wspomnianych sygnałów, można obserwować nie tylko zróżnicowane wzory czy podział ekranu na cztery różne prostokątne obszary (oraz symultaniczne nakładanie na każdy z nich zróżnicowanych efektów), ale również przypadki retroaktywności: zapętlenia i losowego wyświetlania się sygnału (co można uznać za załączki sztuki o charakterze generatywnym). Dodatkowo cały system umożliwiał zapisywanie, przechowywanie i skomplikowane planowanie dyspozycji (komend) obróbki obrazu (choć nie zapewniał pełnego przewidywania efektów) – co znacząco zmienia również sam akt twórczy (wcześniej w dużej mierze przeobrażeń dokonywano w czasie rzeczywistym)¹⁹.

Przełom technologiczny w twórczości Vasulków dokonał się więc w ogromnym stopniu za sprawą Digital Image Articulator: system ten nie tylko dostarczył im bowiem nowych form modulacji sygnału wideo, nie tylko wprowadził możliwości używania instrumentarium o charakterze cyfrowym przy okazji przekształcania zapisu magnetycznego, lecz także umożliwił stworzenie zupełnie nowej jakości w ich działalności artystycznej. Jakość ta opierała się nie na przetwarzaniu sygnału wideo, lecz na generowaniu zupełnie abstrakcyjnych elementów i wplataniu ich w warstwę wizualną syntetyzowanych obrazów.

Paradoksalnie, choć Woody pochłonięty był przez wiele lat konstruowaniem Digital Image Articulator, to Steina pierwsza zaczęła go wykorzystywać, wprowadzać jego rozległe możliwości do własnej twórczości. Jej praca *Bad* (1979) jest swoistym studium i pokazem potencjału tego nowego instrumentarium. Niemal natychmiast, intuicyjnie, bez pogłębionego przygotowania kompetencyjnego można wychwycić jakościową różnicę między manipulacją rastrem właściwą dla wcześniejszych realizacji, a wykorzystaną tutaj obróbką cyfrową. W warstwie wizualnej nie odnajdziemy charakterystycznych fal, ale w zamian uchwycimy sfragmentaryzowany, podzielony na strefy, przyspieszany i zwalniany, rozciągany i kompresowany, odwracany o 180 stopni, a do tego intencjonalnie rozpikselowany obraz²⁰. Również na poziomie audialnym rysuje się wyrazista różnica (zsynchronizowane do zmian w obrazie ostre, sztuczne dźwięki zamiast bardziej wydłużonych, rozplywających się odgłosów analogowych). Ich wykorzystanie wiąże się pośrednio z transgresją technologiczną (w systemie cyfrowym brzmienie wyjściowe wiąże się z odsianiem najbardziej aktywnych dźwięków w sygnale wejściowym i przepuszczeniem

¹⁸ Woody Vasulka, *A Syntax of Binary Images*, [w:] *Buffalo Heads: Media Study, Media Practice...*, s. 421.

¹⁹ www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=457 [dostęp: 20.05.2014].

²⁰ Y. Spielmann, *op. cit.*, s. 208–209.

przez konwerter cyfrowo-analogowy²¹), lecz w moim przekonaniu bezpośredni powód użycia jakościowo odmiennej fonii jest zupełnie inny. Wykorzystując odgłosy o charakterze digitalnym, Steina symbolicznie manifestuje (podobnie jak przekształceniami na poziomie wizualnym) cyfrowy charakter, cyfrową obróbkę i esencję swojej pracy. Wyrazista odmienność *Bad* wobec wcześniejszych realizacji przeniosła się również poza warstwę przedstawieniową – przekształcając sam proces twórczy: wszystkie efekty, jakich możemy być świadkami podczas jej doświadczenia zostały wcześniej zaprogramowane w postaci dyspozycji dla procesora i w rezultacie nie są wprost przewidywalne ani w pełni kontrolowane.

O ile omawiana wcześniej praca była przede wszystkim swoistą deklaracją transgresji, dychotomicznym zarysowaniem możliwości nowego systemu, o tyle w stworzonym rok później *Cantaloup* Steina idzie o krok dalej, nadaje swojemu projektowi wszystkie atrybuty poprzednika, ale również pewien koncept, artystyczną wartość naddaną. Pozornie zamierzenie wydaje się niezmiernie proste: video początkowo przedstawia rękę, która obraca, przekłada, podnosi i turla tytułowego melona. Z czasem jednak w tym klasycznym modelu prezentowania treści wizualnych pojawiają wszystkie właściwe dla Digital Image Articulator modulacje. Kadr dzielony jest na cztery części, a w każdej z nich przedstawiony obraz poddawany jest innym przekształceniom. Nie mają one jednak charakteru losowego, przypadkowego, wręcz przeciwnie: składają się na spójnie przemyślany efekt. Kiedy jedna strefa ulega rozpikselowaniu, w drugiej obraz jest kompresowany. W momencie, gdy owoc leży nieruchomo w trzech obserwowanych obszarach, w czwartym widzimy jak się obraca. Artystka przełamuje tym samym tradycyjne formy prezentacji sygnału wizualnego, projektując wspomniane kontrapunkty i kontrasty polemizując z utartymi recepcyjnymi przyzwyczajeniami widzów. Prowadząc tę swoistą grę z odbiorcą sprawia, że warstwa wizualna ulega przeobrażeniu, stając się jednocześnie mocno nieprzewidywalna, podległa przypadkowi. Podobnie, jak poniekąd nieobliczalny jest wynik procesu „projektowania dyspozycji” za pomocą Digital Image Articulator.

Spektrum zrealizowanych w Buffalo projektów artystycznych wykorzystujących potencjał omawianego systemu kończy się na dwóch wymienionych pracach. W perspektywie ilościowej trudno jest uznać ten wynik za imponujący, jednak w przypadku narzędzi tak rozbudowanych i skomplikowanych jak Digital Image Articulator, szczególnie doniosłym wydarzeniem jest już sam proces ich tworzenia, konstruowania. Ten z kolei wiązał się z wielowymiarowymi, multidyscyplinarnymi eksperymentami rozciągniętymi w długim okresie – co samo w sobie urasta do rangi autonomicznego projektu o charakterze twórczym. W pracach tego rodzaju, które były udziałem nie tylko Vasulków i ich zespołu, lecz także wielu innych artystów tej epoki, ukształtował się nowy model twórczości artystycznej, mieszczący w sobie fazę tworzenia narzędzi jako pełnoprawną postać aktywności artystycznej.

²¹ www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=457 [dostęp: 20.05.2014].

Twórczość cyfrowa i wytwarzanie autonomicznych obrazów elektronicznych stało się niezwykle istotnym wymiarem działalności artystycznej Vasulków, zarówno w okresie Buffalo, jak i w całym ich dotychczasowym dorobku artystycznym, naznaczając ich postawę twórczą. Obecne w niej już wcześniej właściwości, powołane do życia w pierwszych eksperymentach artystycznych w Nowym Jorku, dobrze odnalazły się w tym nowym kontekście. Dlatego też w niemal wszystkich pracach tworzonych od 1974 do 1980 roku, reprezentujących nową, digitalną perspektywę, możemy je również odnaleźć, ale już w powiązaniu z perspektywą cyfrową. Obecne jest więc w nich dążenie do przekraczania utartych przekonań dotyczących możliwości medium wideo (postawa taka jest jaskrawo widoczna w studiach zmierzających do uzyskania trójwymiarowości elektronicznych obiektów z wykorzystaniem narzędzia Rutt/Etra lub w zaszczepianiu pierwiastków cyfrowych w materię analogową przy użyciu Digital Image Articulator). Te przywołane narzędzia są z kolei niepodważalnym przykładem obecności drugiej cechy (ważnej z mojej perspektywy), związanej z konstrukcją lub twórczym wykorzystaniem przyrządów jako elementów obrazujących przekraczanie owych ograniczeń. Szczególnie silnie obecna, doniosła i wyraziście akcentowana jest niezmiennie warstwa dźwiękowa: czy to znamionująca digitalny charakter realizacji, czy podkreślająca uzyskaną trójwymiarowość obrazu o cechach mimetycznych, czy też, po raz kolejny podkreślająca swoją podmiotowość, immanentność względem przekazu wizualnego. Po przeprowadzce do Buffalo Vasulkowie stali się – zapewne z uwagi na poszerzenie umiejętności technologicznych – znacznie bardziej radykalni w wyrażaniu swych przekonań artystycznych (choćby odejście od odtwórczego używania narzędzi na rzecz ich tworzenia) i zdolni do wieloletniego zaangażowania w celu osiągnięcia satysfakcjonującego efektu (vide: prace nad *Machine Vision* lub Digital Image Articulator). W moim przekonaniu, to właśnie owa szczególna dbałość o postęp w każdym ze wskazanych czynników doprowadziła do tego, że dzieła powstałe w okresie Buffalo nabrały tak szczególnego, wyjątkowego znaczenia i rozpoczęły najbardziej płodny okres w historii działalności artystycznej Woody’ego i Steiny Vasulków.

Bibliografia

- Buffalo Heads: Media Study, Media Practice, Media Pioneers 1973–1990*, ed. P. Weibel, MIT Press, Cambridge–London 2008.
- Flusser V., *Gest wideo*, [w:] *Pejzaże audiowizualne*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1997.
- Franchiewicz I., *Kolor, dźwięk i rytm: relacja obrazu do dźwięku w sztukach medialnych*, Neriton, Warszawa 2010.
- Hill Ch., *Wywiad z Woody’em Vasulka*, [http://www.vasulka.org/archive/Contributors/ChrisHill/Interview Woody Vasulka.pdf](http://www.vasulka.org/archive/Contributors/ChrisHill/Interview%20Woody%20Vasulka.pdf).
- Kluszczyński R. W., *Film, wideo, multimedia: sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999.
- Kranz S., *Wywiad z Woody’em Vasulka*, http://eai.org/user_files/supporting_documents/interview.pdf.

- Preikschat W., *Wideo jako metafora*, [w:] *Po kinie? Audiowizualność w dobie przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1994.
- Spielmann Y., *Video: the Reflexive Medium*, MIT Press, Cambridge–London 2008.
- Steina. 1970–2000, ed. K. Zavistowski, SITE, Santa Fe 2008.
- Uhma M., *Elementy technologii telewizyjnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2007.
- Vasulka: Steina – *Machine Vision* / Woody – *Descriptions*, katalog wystawy w The Albright–Knox Art Gallery, ed. L. Cathcart, The Buffalo Fine Arts Academy, Buffalo 1978.
- www.fondation-langlois.org/html/e/
- www.vasulka.org/archive/

Martyna Michalska

Uniwersytet Łódzki

Uzbroić, przetworzyć, ukazać i zmodyfikować O dominujących tendencjach w sztuce nowomediального body-artu

1.

Naturalnym i pierwszym interfejsem człowieka jest jego ciało. Dzięki niemu postrzega i tworzy. Tym samym ciało jest zarówno pierwszym twórczym narzędziem artysty, medium dzieła, jak i narzędziem pozwalającym odbiorcy percypować daną pracę. Równie naturalna jest dla człowieka potrzeba tworzenia. Pierwsze ślady aktywności artystycznej miały charakter rytualny, apotropaiczny i upamiętniający. Już trzynaście tysięcy lat temu rdzenna ludność Argentyny zaznaczała swoją obecność, tworząc malowidła naskalne¹. Ślady dłoni, utrwalone przy użyciu farb składających się z naturalnych pigmentów i tłuszczów, do dziś budzą wiele emocji, będąc namacalnym śladem bytności naszych przodków.

Porównując naskalne malowidła z jaskini Cueva de las Manos z dominującą w sztuce lat sześćdziesiątych XX wieku tendencją do zwracania się ku ciału jako medium, można wyraźnie dostrzec liczne podobieństwa. Lata sześćdziesiąte obfitują w działania twórcze, mające na celu zasygnalizowanie potrzeby powrotu do stanu naturalnego, kontaktu z cielesnością. Za przykład mogą posłużyć m.in. działania: Yvesa Kleina, odbijającego na płótnie ciała nagich modelek, pokryte farbą w kolorze ultramaryny modelek, Jerzego Beresia malującego na swoim nagim ciele czy tworzone przez Shigeko Kubota *Vaginal Paintings*.

Powrót do niezapoeśredniczonego kontaktu z materią sztuki, narodziny *action painting*, performansu, body-artu, happeningu; to wszystko sprawiło, że dzieło sztuki straciło swój materialny, autonomiczny charakter. Współczesna sztuka zaczęła wykorzystywać przeżycie i doświadczenie, jej charakter stał się procesualny. Dzieło sztuki stało się bardziej ideą niż artefaktem, wydarzeniem, a nie obiektem. Te przemiany zainicjowała awangarda, szukająca kontaktu z odbiorcą, znosząca istniejący wcześniej sztywny podział na artystów

¹ Jerzy Gąssowski, *Prahistoria sztuki*, Warszawa 2008, s. 39.

i widzów. Wpływ na wyłonienie się tego typu tendencji miały zapewne wydarzenia na świecie, doświadczenia związane z wojnami światowymi, przemianami politycznymi i zmianami kulturowymi. Wielu badaczy za moment przełomowy uznaje akcję zorganizowaną 8 lipca 1910 roku przez futurystów, którzy – zgodnie z przyjętym kanonem historii sztuki – tego dnia zapoczątkowali działania performatywne, zrzucając z ratuszowej wieży druk manifestu wprost na spacerujących po placu Świętego Marka w Wenecji przechodniów². Podobną taktykę obrali dadaści, szokujący i wciągający publiczność do swych działań. Te zachowania miały na celu zniesienie dystansu między odbiorcą a twórcą, między widzem a dziełem, były preludium dla nadchodzących w świecie sztuki zmian, m.in. także dla mającego narodzić się body-artu. Zgodnie z wymienianymi przez Roya Ascotta cechami nowej sztuki, podstawą działań twórczych stało się odrzucenie pasywnej roli odbiorców i ich aktywizacja, mająca na celu doprowadzenie do współtworzenia przez nich dzieła sztuki. Nastąpił przewrót zmierzający do zniesienia istniejącej dotąd hierarchii stawiającej artystę w pozycji demiurga-autora, przypisującej mu rolę „reżysera” tworzącego sytuację i kontekst procesualnego wydarzenia, jakim stał się odbiór dzieła sztuki³. Mniej oczywistym, ale równie ważnym nurtem, w nie mniejszym stopniu odpowiedzialnym za obraz dzisiejszej sztuki, był minimal-art, który zapowiadał narodziny konceptualizmu. Nurt ten pozwolił na zapośredniczenie aktu tworzenia dzieła i ograniczenie roli artysty do pomysłodawcy projektu⁴. Konceptualizm dobitnie udowodnił światu sztuki, że czas utożsamiania dzieła z przedmiotem dobiegł końca. Ów koniec był więc zauważalny zarówno dzięki sztuce mającej charakter stricte konceptualny, jak i „wydarzeniowemu” obliczu happeningu czy performansu.

Inną ważną zmianą w świecie sztuki, powiazaną z opisanymi wyżej procesami, jest tymczasowe bądź mniej lub bardziej trwałe połączenie artysty lub odbiorcy z dziełem. Rozwój nauki i technologii pozwala na tworzenie połączeń permanentnych albo rozciągniętych i rozwijających się w czasie, wpływających na ciało twórcy lub odbiorcy. Tym samym pogłębia się wskazywany już wcześniej proces zanikania autonomii dzieła sztuki – dzieło, by zaistnieć i trwać, musi mieć bezpośredni kontakt z żywym „partnerem”, którym jest interaktor (niezależnie od tego, czy rolę tę pełni artysta czy odbiorca).

Dematerializacja dzieła sztuki jako obiektu jest więc w znacznym stopniu związana z pojawieniem się tendencji powracania do ciała jako narzędzia kreacji, jako pola sztuki. Narodziny takich odmian jak performans, body-art czy happening były w pewnym sensie zapowiedzią bio-artu. Podobnie bowiem jak sztuka biologiczna, mają one charakter kontestacyjny. Polega on na wykorzystywaniu ciała jako silnego medium, pozwalającego na manifestowanie aktualnych problemów społecznych, etycznych, moralnych.

² Jacek Wachowski, *Performans*, Gdańsk 2011, s. 58.

³ Anna Płazowska, *Sztuka i komunikacja*, [w:] *Sztuka dzisiaj*, red. Maria Poprzeczka, Warszawa 2002, s. 216–217.

⁴ Piotr Krakowski, *O sztuce nowej i najnowszej*, Warszawa 1981, s. 32.

Do najważniejszych aspektów, które ukonstytuowały obraz dzisiejszej sztuki ciała, należą: rozwój medialnych technologii komunikacyjnych, odkrycia dokonane na polu genetyki, transplantologii i robotyki, wyraźna tendencja do łączenia dyscyplin wiedzy i technologii, budująca bardziej interdyscyplinarny charakter nauki oraz rozpowszechnienie technologii komputerowych⁵. Ponowny zwrot cywilizacyjny w stronę nauki i technologii, który miał miejsce na początku lat siedemdziesiątych XX wieku wraz z narodzinami protoplasty internetu – sieci ARPANET, stał się zauważalny również w świecie sztuki. Twórcy należący do awangardy zaczęli czerpać z dostępnych wynalazków, technik i mediów. Narodziła się tendencja, która – według niektórych badaczy, np. Piotra Krakowskiego – powinna skłaniać do rozpatrywania sztuki jako paratechnologii⁶. Ten rodzaj jej postrzegania pozostaje w zgodzie z rodzącą się ideą Trzeciej Kultury, czyli zniesienia istniejącego podziału na świat sztuki i nauki, zjednoczenia mającego na celu wzbogacenie obu tych dziedzin praktyk społecznych, mogących w ten sposób skorzystać z wzajemnej wymiany doświadczeń. Prowadzi to do stworzenia opisywanego przez Johna Brockmana „nowego renesansu”⁷.

Analizując aktualne tendencje w tzw. sztuce nowomediowej skupiającej swoje zainteresowania wokół ciała, wyszczególniłam pewne cechy wspólne prac, pozwalające na wyodrębnienie kilku związanych z nimi rodzajów praktyk artystycznych:

- Przekształcanie, rozszerzanie, uzbrajanie bądź sterowanie reakcjami ciała.
- Używanie ciała jako interfejsu, badanie i utrwalanie zmian zachodzących w organizmie, aby wykorzystać je następnie do tworzenia sztuki.
- Wykorzystywanie materii ciała, jego tkanek, jako medium.

2.

Dla pierwszej grupy prac artystycznych przekształcających, rozszerzających, uzbrajających, sterujących procesami biologicznymi, charakterystyczne jest poszukiwanie nowych taktyk modyfikowania ciała. Artyści projektują dzieła, nadając im formę urządzeń wchodzących w reakcję z fizyczną stroną człowieka.

Źródeł tych praktyk upatruje się w pracach powstających na początku lat sześćdziesiątych XX wieku. Fundament pod dzisiejszy świat dotykowych, intuicyjnych interfejsów położył Ivan Sutherland, opracowując w roku 1963 program komputerowy Sketchpad, będący wczesną formą technologii Human Computer Interaction, w skrócie HCI. Równie ważnym dokonaniem

⁵ Ryszard W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Kraków 2001, s. 188.

⁶ P. Krakowski, *op. cit.*, s. 26.

⁷ Piotr Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki nauki i technologii*, Warszawa 2010, s. 22–25.

Sutherlanda jest zaprojektowany w roku 1965 system Head-Mounted Display (HMD). W tym samym czasie Douglas C. Engelbart tworzy pierwszą mysz komputerową⁸. Kontaktowanie się człowieka ze światem zaczyna nabierać wymiaru zapośredniczonego przez powstające nowe technologie. Wizja przyszłej rzeczywistości zaczyna przybierać postać techno-świata, zapełnionego myślącymi maszynami, sterowanego przez szybko rozwijające się systemy komputerowe. Rozwój technologii kojarzący się z groźną dehumanizacją stał się jedną z przyczyn rosnącego zaniepokojenia świata artystycznego. Przejawia się to wzmożoną działalnością twórców z kręgu body-artu. Grupa dzieł, których twórcy sięgają po nowe technologie i media, by łącząc je z cielesnością tworzyć rodzaj kolażu, stanowi formę artystycznej cyborgizacji. Wykorzystywanie skomplikowanych wyglądających instalacji elektronicznych, częstokroć wpływających w sposób nieprzewidywalny na ciało performerów, ma skłaniać odbiorcę do przemyślenia swojej pozycji w świecie, w którym technologia coraz mocniej zapośrednicza jego obecność.

Pytań, ku którym prowadzą swoją publiczność artyści jest oczywiście więcej, jak choćby etyczne wątpliwości rodzące się w związku z możliwym ulepszeniem ludzkiego ciała poprzez robotyzację, protetykę, implementację etc. Jak wskazują najnowsze odkrycia naukowe oraz zwrot ku biologii syntetycznej, jesteśmy świadkami odwrócenia się od androidyzacji ku biobotyzacji. Tym samym przyszłości nauki o życiu (i człowieku) należy upatrywać w tendencji do biologicznego przekształcania ciała, które następnie zostaje wyposażone w technologiczne wynalazki. Zarówno *Laska tułacza*, jak i *Rzecznik obcego* Krzysztofa Wodiczki stanowią rodzaj uzbrojenia pozwalającego na czasowe rozszerzenie zdolności i możliwości korzystających z nich osób. Podobną funkcję uzbrajania widać w realizacji Wafaa Billal'a *3rdi*, która jest również formą pośrednią ze względu na swój względnie trwały charakter, lokując ją pomiędzy pracami Wodiczki a realizacją *Ear on arm* Stelarc'a. *Ear on arm* to już forma stałej implementacji, której charakter wskazuje na rodzaj rozszerzenia, nie uzbrojenia. Podobnie rzecz się ma z realizacją *Time Capsule* Eduardo Kaca czy *May the Horse Live in me* Art Orienté Objet.

Stelarc jest twórcą niezwykle ważnym dla omawianej tu tendencji, reprezentantem nurtu uzbrajania oraz rozszerzania cielesności. Artysta łączy swoją twórczość z koncepcją *obsolete body*, ciała przestarzałego. Wykorzystuje nowe możliwości, jakie daje technologia, by poprzez swoiste upgrade'owanie ciała sprostać coraz liczniejszym wymaganiom stawianym człowiekowi przez współczesny świat⁹. Owa aktualizacja cielesności jest, według Stelarc'a, formą autowolucji, jaką przeprowadza na sobie człowiek, technologicznym uwspółcześnieniem i unowocześnieniem narzędzia, jakim jest nasze ciało. Jego realizacje artystyczne są formą przedstawienia technologiczno-biologicznego mariażu,

⁸ Ryszard W. Kluszczyński, *Teoretyczno-kulturowe i filozoficzne konteksty sztuki interaktywnej*, [w:] *Interaktywne media sztuki*, red. Antoni Porczak, Kraków 2009, s. 11.

⁹ Jesse Hicks, *Meat, metal, and code: Stelarc's alternate anatomical architectures*, 14.09.2012, <http://www.theverge.com/2012/9/14/3261078/meat-metal-and-code-stelarc-s-alternate-anatomical-architectures> [dostęp: 28.03.2013].

poddawanego aktualizacji, jakiej wymaga ciało, będące zarówno platformą hardware'ową, jak i software'ową człowieka¹⁰. Jednakowoż we wszystkich realizacjach Stelarca przewija się również kwestia uciążliwości istnienia owych rozszerzeń, przeciążania i konfliktu, między oczekiwaniami a rzeczywistością, ryzykiem niekompatybilności ciała z technologią. Aspekt ten ujawnia się nie tylko jako zaplanowany element takich realizacji, jak *Ping Body*, *Fractal Flesh* czy *Third Hand*, lecz także w sytuacjach niezaplanowanych, jak wtedy, gdy artysta musi zmagać się z odrzucaniem przeszczepu przez jego ciało (*Extra Ear*) czy też przeciążeniami i wysypkami spowodowanymi korzystaniem z technologicznej protezy *Third Hand*. Inne realizacje poruszające kwestie wywierania wpływu na ciało to *Muscle Machine* i *Deca-Dance* Stelarca; *Epizoo* Marcelia Antuneza Roci; *Melatonin Room* duetu Decosterd & Rahm; czy też *Face Shift* Arthura Elsenara, proponujące wykorzystanie ludzkiej twarzy jako medium sztuki kinetycznej, szukające sposobu uwolnienia ekspresji od „tyranii mózgu”¹¹. Na osiągnięciach medycyny opiera się również Orlan, poddając się licznym operacjom trwale przekształcającym jej ciało. Wykorzystując symulacje tworzone przy użyciu programów komputerowych, artystka tworzy „szkic” swojego przyszłego oblicza, by następnie wraz z zespołem lekarzy chirurgów wprowadzić swoje plany w życie. Operacje Orlan mają charakter teatralny, towarzyszy im wymyślna oprawa i stroje. Całość przybiera formę spektaklu transmitowanego na żywo do galerii. Artystka nie skupia się wyłącznie na przemianach zewnętrznych, za element swoich ponownych narodzin uznaje także rozwój emocjonalny, decydując się tym samym na wykorzystanie psychoterapii jako narzędzia umożliwiającego jej dopełnienie artystycznej cielesno-duchowej transformacji, traktując siebie całościowo, jako projekt, dzieło i materię sztuki zarazem. Ostatnim, zamykającym cały cykl działaniem, pozostającym w planach, ma być wystawienie po śmierci jej ciała jako dzieła sztuki¹².

3.

Realizacje artystyczne, które łączy używanie ciała jako interfejsu, traktowanie procesów biologicznych jako dzieł, badanie, inicjowanie i utrwalanie zmian zachodzących w organizmie w celu wykorzystania ich do tworzenia sztuki, zawierają w sobie cechy sztuki abstrakcyjnej, konceptualnej i interaktywnej. Już w roku 1965 muzyk Alvin Lucier stworzył performans zatytułowany *Music for Solo Performer*, w którym dźwięki muzyki zależne były od fal alpha, emitowanych przez mózg artysty. Tym samym twórca zrzekł się możliwości świadomego decydowania o formie tworzonego utworu¹³. Lucier

¹⁰ Kara Q. Smith, <http://www.artpractical.com/profile/stelarc/> [dostęp: 28.03.2013].

¹¹ <http://artifaicial.org/> [dostęp: 20.02.2013].

¹² Paweł Moźdzynski, *Inicjacje i transgresje. Antystrukturalność sztuki XX i XXI wieku w oczach socjologa*, Warszawa 2011, s. 155.

¹³ <http://alucier.web.wesleyan.edu/bio.html> [dostęp: 2.03.2013].

jest prekursorem nurtu biofeedback art, sztuki opartej na wykorzystywaniu jako źródła kreacji niezależnych i nieintencjonalnych procesów ciała, pozostających poza wolą kreatora czy interaktora. Tym, co różni realizację Luciera od prac prezentowanych w ramach poprzedniej kategorii jest ukierunkowanie nie na wpływanie lecz na wyprowadzanie reakcji, będącej gestem twórczym. Podobnymi realizacjami są: interaktywny audiowizualny performans *Braindrops* Wermera Cee i Horsta Prehna¹⁴ czy *Amplified Body* Stelarca, będący formą „biotechnologicznego environmentu”, wykorzystującego próbę wyprowadzenia ukrytych procesów tak, by stały się słyszalne i widzialne jako forma sztuki¹⁵. Biofeedback to metoda zaadaptowana przez artystów; często wymiar artystyczny jest efektem ubocznym, jak w przypadku projektu *Brain Paint* autorstwa neurologa Billa Scotta, technologii mającej wspomóc leczenie ADHD, depresji, fibromialgii, autyzmu, migren, bezsenności oraz wielu innych schorzeń o podłożu neurologicznym¹⁶. Realizacja Niny Sobel *The Interactive Drawing Game* z 1974 roku może zostać potraktowana jako technologia pozwalająca badać procesy zachodzące w mózgu i jako narzędzie umożliwiające tworzenie sztuki¹⁷. Adaptowanie urządzeń przeznaczonych do badań medycznych na potrzeby tworzenia realizacji artystycznych staje się coraz częstsze. Przykładem tego typu działania, obok wielu prac Stelarca, jest także *Tractography Neural Tracts Noise* Gerarda Lebika czy bliskie tradycji Alvina Luciera dokonania artystyczne Macieja Ożoga (np. *Transient Body / Liminal Space*), Marco Donnarumy (m.in. *Hypo Chrysos, Xth Sense, Ominous, Nigredo*) czy realizacja Sofii Paraskevej *Aural Aura*. Z używaniem procesów biologicznych jako formy naturalnego interfejsu sterującego spotykamy się w realizacjach *Terrain 01* Ulrike Gabriel, pracach Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau (m.in. *Mobile Feelings, Interactive Plant Growing*) czy Laury Colmenares-Guerry *Lungs – The Breather*. Do stworzenia bardziej abstrakcyjnej wizualnie realizacji, będącej formą audiowizualnego performansu wykorzystała technologię Sonia Cillari „malująca” oddechem w pracy *As an artist I need to rest*, jak również George Khut w *The Heart Library*, projekcie pozwalającym, podobnie jak w przypadku *Puls Park* Rafaela Lozano-Hemmera, przełożyć sygnał pracy serca na generowane efekty audiowizualne. Aktywność cielesna interaktorów jest również inspiracją dla Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa (*Murmuring Fields, Electro Field Sesing, Energy Passages, Media Flow, Digital Sparks Matrix, Performing Archive*), którzy elektryczną energię ciała traktują jako interfejs i czynnik aktywujący zaistnienie interaktywnego wydarzenia¹⁸.

¹⁴ *Interactive Art*, http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=10799 [dostęp: 3.04.2013].

¹⁵ R. W. Kluszczyński, *Spółeczeństwo informacyjne...*, s. 196.

¹⁶ *BrainPaint's Neurofeedback Clinic*, http://therapists.psychologytoday.com/rms/name/BrainPaint%27s+Neurofeedback+Clinic+Pacific+Palisades+California_102049 [dostęp: 4.04.2013].

¹⁷ *The Interactive Drawing Game*, <http://www.cat.nyu.edu/parkbench/brainwaveDrawing.html> [dostęp: 28.02.2013].

¹⁸ Ryszard W. Kluszczyński, *Żyjąc pomiędzy realnością airtualnością. Uwagi na temat twórczości Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa*, [w:] katalog wystawy *Performing Data*, Warszawa 2011, s. 18.

Twórczość artystyczna, skupiająca się na przetwarzaniu w dźwięk i obraz procesów biologicznych zachodzących w ciele jest formą powtórnego nadawania duchowego wymiaru procesom biologicznym, które – oderwane od osoby człowieka – straciły wymiar indywidualny i humanistyczny. Jest formą poszukiwania człowieczeństwa i wykorzystywania ukrytych możliwości twórczych ciała, a prace tworzone w ten sposób zyskują niemal rytualny i mistyczny wymiar. Artyści decydują się na sięganie do technologii, która odseparowała duchowość od cielesności, by na powrót je połączyć.

4.

Ostatnią grupą prac są realizacje traktujące ciało jako źródło materii dzieła, bazujące na tkankach, wydzielinach, wszystkim, co wyprodukowane przez ciało bądź będącym częścią organizmu. Praktyka sięgania do tego, co organiczne, ma długą tradycję, a działania twórcze opierające się na tego typu założeniu zawsze budziły kontrowersje. Jedną z najbardziej znanych, a zarazem najbardziej skandalizujących realizacji jest *Merda d'Artista* Piero Manzoni, który w roku 1961 zdecydował się na zapuszkowanie własnych fekalii. Wiele kontrowersji wzbudziła również Valie Export swoją pracą *Tapp und Tastfilm*, będącą rozwinięciem koncepcji kina rozszerzonego, uznając własne ciało za rodzaj projekcji, której odbiór polegał na dotyku, zmyśle nieobecnym w tradycyjnym kinie¹⁹. Marcel Duchamp stworzył *Paysage fautif*, malując spermą, Andy Warhol w swoim dorobku posiada prace *Piss Paintings*, do stworzenia których wykorzystał moc. Wielu artystów, w tym Marina Abramovic i Carolee Schneeman, wykorzystywało krew jako medium swoich prac. Również Orlan ma w swoim dorobku artystycznym serię prac *Dessins Au Sang*, do stworzenia których wykorzystała krew, wydzieliny, strzępki skóry. Realizacją opartą na koncepcji wykorzystywania materiału biologicznego jest także *Harlequin's coat*, projekt płaszcza będącego patchworkiem stworzonym z wyhodowanych in vitro tkanek. *Harlequin's coat* został zrealizowany przy współpracy z Symbiotica, będąc przykładem współpracy naukowców i artystów²⁰.

Kolejną pracą wykorzystującą materiał biologiczny artystów jest *Blender*, efekt współpracy Stelarc'a i Niny Sellars, maszyna mająca za zadanie przechowywać ponad 4 litry tłuszczu, krwi i mieszaniny innych substancji organicznych pobranych od artystów²¹. Jako medium artystyczne wykorzystywane bywa również DNA (przykładami takich praktyk są prace *Genomic Portrait: Sir John Sulton* autorstwa Marca Quinna oraz *Clandestine Portrait* Inigo Manglano-Ovalle). Kod DNA jest także podstawą realizacji *The Relative Velocity Inscription Device* Paula Vanouse'a. Na modyfikowaniu kodu genetycznego skupia się Eduardo Kac w takich pracach, jak *GFP Bunny* czy *Natural*

¹⁹ P. Krakowski, *op. cit.*, s. 86.

²⁰ <http://www.stilliving.symbiotica.uwa.edu.au/pages/artists/orlan.htm> [dostęp: 22.02.2014].

²¹ <http://www.artpractical.com/profile/stelarc/> [dostęp: 22.02.2014].

History of Enigma. Dla artysty DNA nie jest formą reprezentacji, lecz materia, którą przetwarza, by wyhodować dzieło sztuki, mające formę żyjącego istnienia: rośliny, jak w przypadku Edunii, czy królika Alby. Również związani z SymbioticA Oron Catts i Ionat Zurr tworząc swoje dzieła, pracują z wykorzystaniem tkanek, ich projekt *The Tissue Culture & Art* stał się przyczynkiem do wprowadzenia nowego określenia – sztuki tkankowej bądź biotechnologicznej. Realizacje Catts i Zurr opierają się na wykorzystaniu hodowanych w warunkach laboratoryjnych tkanek, które stają się materia dzieł, takich, jak: *Victimless Leather*, *NoArk*, *Disembodied Cuisine*, a także *The Pigs Wings*. Szeroką kategorią praktyk artystycznych są również działania wykorzystujące bakterie i grzyby, w tym zwłaszcza bakterie *E. Coli*, do tworzenia prac artystycznych (m.in. Hunter Cole *Living Drawings*, Simon Park *Ghost*, Heather Barnett *Cultured Colonies*)²².

Tym, co odróżnia dzieła wykorzystujące ciało jako źródło swej materii od innych realizacji, opisywanych w kontekście pozostałych dwóch kategorii, jest ich autonomiczność, pozostawanie oddzielnymi, samodzielnymi bytami, wprowadzonymi z pobranych wcześniej składników.

Nowomiedialny body-art, bio-art, sztuka mająca charakter biotechnokreacyjny, wszystkie te praktyki stosowane przez artystów zmieniają się wraz z rozwojem nauki i technologii. Wyznaczenie wyraźnych granic między poszczególnymi rodzajami realizacji jest trudne i grozi stworzeniem sztucznego podziału. Jednak dostrzegając pewne cechy charakterystyczne, wspólne dla grup dzieł, a zarazem różnicujące te grupy, zdecydowałam się zaproponować prezentowaną w niniejszym tekście systematykę, starając się nadać jej elastyczną formę, pozwalającą na przyporządkowanie poszczególnych prac według ich sposobu korzystania z organizmu jako źródła i obszaru praktyk artystycznych.

Bibliografia

- BrainPaint's Neurofeedback Clinic*, http://therapists.psychologytoday.com/rms/name/Brain-Paint%27s+Neuro-feedback+Clinic_Pacific+Palisades_California_102049.
- Gąsowski J., *Prahistoria sztuki*, Warszawa 2008.
- Hicks J., *Meat, metal, and code: Stelarc's alternate anatomical architectures*, 14.09.2012, <http://www.theverge.com/2012/9/14/3261078/meat-metal-and-codestelarc-s-alternate-anatomical-architectures> [dostęp: 28.03.2013].
- Interactive Art*, http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=10799.
- Kluszczyński R. W., *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków 2001.
- Kluszczyński R. W., *Teoretyczno-kulturowe i filozoficzne konteksty sztuki interaktywnej*, [w:] *Interaktywne media sztuki*, red. A. Porczak, Kraków 2009.
- Kluszczyński R. W., *Żyjąc pomiędzy realnością a wirtualnością. Uwagi na temat twórczości Moniki Fleischmann i Wolfganga Straussa*, [w:] katalog wystawy *Performing Data*, Warszawa 2011.

²² <http://www.microbialart.com/> [dostęp: 22.02.2014].

Krakowski P., *O sztuce nowej i najnowszej*, Warszawa 1981.

Możdżyński P., *Inicjacje i transgresje. Antystrukturalność sztuki XX i XXI wieku w oczach socjologa*, Warszawa 2011.

Płazowska A., *Sztuka i komunikacja*, [w:] *Sztuka dzisiaj*, red. M. Poprzeczka, Warszawa 2002.

Smith K. Q., <http://www.artpractical.com/profile/stelarc/> [dostęp: 28.03.2013].

Wachowski J., *Performans*, Gdańsk 2011.

Zawojski P., *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010.

Monika Górską-Olesińska

Uniwersytet Opolski

Bioobrazy w funkcji terapeutycznej w projektach Diane Gromali i George'a Khuta

Diane Gromala i George Khut należą do grona artystów splatających proces twórczy z badaniami naukowymi¹. Tworzone przez nich instalacje stanowią rodzaj poligonów doświadczalnych, służących zarówno empirycznemu sprawdzaniu teorii naukowych, jak i testowaniu systemów technicznych, które po odpowiednich modyfikacjach trafiają do placówek medycznych, znajdując tam praktyczne zastosowanie.

Diane Gromala kieruje pracami interdyscyplinarnego zespołu badawczego Transforming Pain Research Group² (TPRG), działającego w ramach School of Interactive Arts and Technology na Uniwersytecie Simona Frazera w Kanadzie. Wraz z należącymi do zespołu neurologami, psychologami, informatykami, inżynierami i artystami reprezentującymi dziedzinę sztuk wizualnych, Gromala opracowuje nowatorskie i niefarmakologiczne metody leczenia bólu, wykorzystując w charakterze analgetyku technologie rzeczywi-

¹ Diane Gromala podkreśla: „Teoria i praktyka istnieć muszą obok siebie. [...]. Tworzenie prac artystycznych jest bardzo ważnym, wręcz kluczowym aspektem moich badań, pozwalającym mi wykraczać poza sztywne ramy teorii. Mogę wskazać na trojaki funkcje praktyki artystycznej w działaniach, które podejmuje: 1. artystyczne metody służą testowaniu teorii poza praktykami tekstualnymi (*artistic method of testing theory beyond textual practices*); 2. tworzone przeze mnie obiekty i instalacje są narzędziami, przy pomocy których myślę (*tools to think with*) – narzędziami konceptualnymi i technicznymi jednocześnie, jako że dla każdej pracy opracowuję nowatorskie rozwiązania systemowe; 3. instalacje projektowane przeze mnie oraz realizowane przy ich użyciu performansy wcielają teoretyczne percepty, które badam na ich własnych zasadach (*an embodiment and performance of theoretical percepts*). Moim celem jest stworzenie podstaw pod systemową i spójną teorię zmysłu wisceralnego (*visceral sense*) i testowanie jej w ramach praktyk artystycznych. Kreacja dzieła sztuki daje początek rozważaniom natury teoretycznej. Splatanie się procesu twórczego, w wyniku którego powstaje dzieło sztuki, z badaniami jest cechą charakterystyczną moich działań”. Diane J. Gromala, *Towards a Phenomenological Theory of the Visceral in the Interactive Arts*, A thesis submitted to the University of Plymouth in partial fulfillment for the degree of Doctor of Philosophy, Plymouth 2007, s. 70, <http://pearl.plymouth.ac.uk/handle/10026.1/653> [dostęp: 10.04.2014]. Charakter relacji występujących pomiędzy sztuką a nauką szczegółowo omawia R. W. Kluszczyński. Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Art@science. O związkach między sztuką i nauką*, [w:] *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, red. R. W. Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej „Łaźnia”, Gdańsk 2011, s. 32–42.

² <http://www.confrontingpain.com/> [dostęp: 10.04.2014].

stości wirtualnej i biofeedback. Idea wykorzystania technologii rzeczywistości wirtualnej w leczeniu bólu nie jest oczywiście *novum*. Interaktywne, immersyjne wizualizacje RW, takie jak *Snow World* czy *Ringo's Underwater Adventure*, skutecznie odwracają uwagę pacjentów od obszaru odczuwania bólu ostrego i jako takie stosowane są w klinikach leczenia oparzeń i na oddziałach onkologicznych³. Zespół kierowany przez Gromalę koncentruje się jednakże nie na bólu ostrym, lecz przewlekłym, będącym jednostką chorobową, zaś źródło inspiracji dla rozwijanej przez członków zespołu metody terapeutycznej stanowią techniki medytacyjne kultur Wschodu (głównie buddyzmu). Zamiast odwracać uwagę pacjenta od bólu i obszaru jego występowania, proponuje mu się trening, podczas którego kieruje się jego uwagę ku somatycznemu wnętrzu i uczy się go przejmować kontrolę nad odczuciami płynącymi z cielesnego interioru. W treningu tym wykorzystywane są zaprojektowane przez zespół TPRG immersyjne środowiska *Virtual Meditation Chamber* i *Virtual Meditative Walk*, użytkowane już w ponad dwudziestu ośrodkach leczniczych na całym świecie⁴. Zastosowany w nich biofeedback ułatwia naukę świadomej medytacji: immersant, otrzymując wizualną informację zwrotną i dostrzegając zależność pomiędzy zmianami w obrazie a procesami wewnętrznymi, nad którymi stara się zyskać świadomą kontrolę, łatwiej przyswaja techniki medytacyjne. Przy regularnie powtarzanych sesjach, dzięki neuroplastyczności mózgu, treningi takie skutkować mogą przeorganizowaniem schematu ciała (w tym sensie, w jakim terminem tym posługuje się Shaun Gallagher⁵) i ograniczeniem dolegliwości bólowych⁶. Leczenie to stanowi alternatywę dla preferowanego współcześnie w medycynie zachodniej leczenia farmakologicznego, opartego na opioidach⁷.

George Khut również przekracza granice dyscyplin, podejmując swe działania w obszarze, w którym krzyżują się dyskursy sztuki elektronicznej, nauki o projektowaniu interakcji oraz nauki o zdrowiu. Prezentowane w galeriach i podczas festiwali sztuki nowych mediów interfejsy artystyczne wykorzystujące biofeedback, takie jak *Drawing Breath*, *Cardimorphologies v. 1*, *Cardimorphologies v. 2* czy *The Heart Library Project*, oferują odbiorcy intymne (jakkolwiek przebiegające w obecności innych) doświadczenie własnej somatyczności, którego podstawą jest relacja z afektywną wizualizacją, mająca charakter sprzężenia

³ Zob. Francis J. Keefe, Dane A. Huling et al., *Virtual Reality for Persistent Pain. A New Direction for Behavioral Pain Management*, "Pain" 2012, No. 153, s. 2163–2166.

⁴ Chris Shaw, Diane J. Gromala et al., *The Meditation Chamber. Towards Self-Modulation*, <http://www.sfu.ca/~shaw/papers/Shaw-Meditation-Metaplasticity.pdf> [dostęp: 10.04.2014].

⁵ Zob. Shaun Gallagher, *Fenomenologiczne i eksperymentalne badania ucieleśnionego doświadczenia*, przeł. Magdalena Bombor, <http://philpapers.org/rec/GALG> [dostęp: 10.04.2014].

⁶ Diane J. Gromala, *Metaplasticity and Inner Body Schemas. VR for Chronic Pain*, ISEA Papers, 2011, <http://isea2011.sabanciuniv.edu/paper/metaplasticity-inner-body-schemas-vr-chronic-pain> [dostęp: 10.04.2014].

⁷ Diane J. Gromala, Meehae Song et al., *Better Than Opiates*, ISEA Papers, 2010, http://www.isea2010ruhr.org/files/redaktion/pdf/isea2010_proceedings_p35_song.pdf [dostęp: 10.04.2014].

zwrotnego⁸. Od 2009 roku Khut współpracuje także z St. Vincent's Public Hospital oraz z oddziałem rehabilitacyjnym The Children's Hospital w Westmead, koordynując projekt *BrightHearts Research*⁹. Jego celem jest stworzenie i rozwijanie wykorzystującej mechanizm biofeedbacku aplikacji na tablety, niosącej pomoc małym pacjentom walczącym z bólem i stresem, jaki powodują zastrzyki botulinowe, zmiany pomp podających Buclofen i inne nieprzyjemne, acz konieczne procedury medyczne. Interakcja z projektowaną przez Khuta aplikacją pomaga utrzymywać na tym samym poziomie tętno i napięcie mięśniowe – jeśli naukę użytkowania aplikacji połączy się z treningiem oddechowym, można ukształtować u małych pacjentów umiejętność świadomego obniżania poziomu wspomnianych parametrów¹⁰. Od kwietnia 2014 roku aplikacja *BrightHearts* jest powszechnie dostępna – za niewielką opłatą można ją zakupić w serwisie AppStore, jakkolwiek pełną funkcjonalność zyskuje ona dopiero wtedy, gdy iPad lub iPhone, na którym ją zainstalowano, połączony zostanie z jednym z dostępnych na rynku i współpracujących z produktami Apple pulsometrów¹¹.

Zaprezentuję wybrane prace Diane Gromali (*Dancing with the Virtual Dervish* i *BioMorphic Typography*) oraz George'a Khuta (*The Heart Library Project*), zaklasyfikowane przez ich autorów jako projekty artystyczne. Podejmę przy tym próbę zrekonstruowania kontekstu teoretycznego, w jakim one funkcjonują, w czym pomocne będzie przywołanie wyimków dysertacji doktorskich obojga badaczy-artystów. Pragnę też zaznaczyć, że użyty w tytule artykułu termin „bioobrazy” ma charakter jedynie roboczy, zaś formy obrazowości, do których będę się odnosić, zdecydowanie wymykają się tradycyjnemu pojęciu obrazu¹². Pisząc o „bioobrazach” będę więc miała na myśli zarówno wykorzystywane w instalacjach obrazy anatomiczne, uzyskane w procesach diagnostyki obrazowej, jak i afektywne wizualizacje¹³, sprzężone zwrotnie z emitującym biosygnali żywym ciałem. W obu przypadkach istotniejsza niż ich status ontologiczny będzie raczej ich funkcjonalność. Na marginesie prezentacji działań Diane Gromali wspomnę też o projekcie Justine Cooper *Rapt*.

⁸ Zob. George P. Khut, *Development and Evaluation of Participant-Centred Biofeedback Artworks*, An exegesis submitted to the School of Communication Arts, University of Western Sydney in partial fulfilment of the requirements for the Doctorate of Creative Arts, 2006. <http://georgekhut.com/research/exegesis/> [dostęp: 10.04.2014].

⁹ George P. Khut, Angie Morrow et al., *The BrightHearts Project. A New Approach to the Management of Procedure Related Paediatric Anxiety*, <http://khut2011.anat.org.au/files/2011/10/Body-in-Design-Position-Paper-OZCHI-KHUT-20110926.pdf> [dostęp: 10.04.2010].

¹⁰ Zob. <http://georgekhut.com/brighthearts/#1> [dostęp: 10.04.2014].

¹¹ <https://itunes.apple.com/us/app/brighthearts/id843014240?mt=8> [dostęp: 24.06.2014].

¹² Zob. Hans Belting, *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, przeł. Mariusz Bryl, Kraków 2007, s. 112.

¹³ Termin „afektywna wizualizacja” stosuję za Georgem Khutem. Zob. Lizzie Muller, Greg Turner et al., *Creating Affective Visualisations for a Physiologically Interactive Artwork*, 10th International Conference Information Visualisation. London (UK), IEEE Computer Society 2006, http://www.academia.edu/1506301/Creating_Affective_Visualisations_for_a_Physiologically_Interactive_Artwork [dostęp: 10.04.2014].

1. Obrazy medyczne i zmysł wisceralny w projektach Diane Gromali

*Wszelkie badania ciała prezentowane są w obrazach*¹⁴.

Hans Belting

*Każde widzenie jest zasadniczo narcystyczne*¹⁵.

Maurice Merleau-Ponty

Analizując kulturowe aspekty zwrotu obrazowego, dokonującego się w obrębie praktyk medycznych Anita Skwara zauważyła:

Od koncepcji atlasu Vesaliusa, rysunków Leonarda, barokowego teatru anatomicznego, malarstwach „lekcji anatomii”, wojskowej *living anatomy*, poprzez fotografię rentgenowską, filmy chirurgiczne początku XX wieku, po antropometrię i [...] filmowe sekwencje z wnętrza (mojego) ciała, których staję się posiadaczem, aktualizuje się istotna jakość: *intymizacja doświadczenia medycznego*. Widz-pacjent [...] postawiony jest [obecnie] przed możliwością zawłaszczania anatomii własnego ciała w jej obrazach. Obrazach co najmniej dwojakich: tych, które są wynikiem procedur *diagnostic imaging* (diagnostyki obrazowej, która zgodnie z kierunkiem rozwoju coraz bardziej zawiesza walor mimetycznej reprezentacji), i tych, które powstają przy okazji medycznych ingerencji w jego (ciała) żywą tkankę¹⁶.

W cytowanej wypowiedzi, obok intensywnie dziś dyskutowanej kwestii kryzysu referencyjności, wkradającego się pomiędzy osobę widza-pacjenta a coraz bardziej abstrakcyjne obrazy jego somatycznego interioru¹⁷ generowane w ramach zaawansowanych i uprzedmiotawiających procedur diagnostycznych („mechaniczno-kliniczne spojrzenie, spojrzenie zapośredniczone przez technologię obrazowania medycznego, oddziela ciało od osoby”¹⁸ – pisze w *Transparent Body. A Cultural Analysis of Medical Imaging* Jose van Dijck), pojawiło się także wskazanie możliwości re-apropriacji i alternatywnego użycia anatomicznych „portretów”. W polu sztuki odnajdziemy wiele takich zawłaszczeń – za ich przykład niech posłuży projekt *Rapt* autorstwa Justin Cooper, przywoływany tu głównie w celu skontrastowania z nim interaktywnych (w przeciwieństwie do niego) prac Diane Gromali.

¹⁴ H. Belting, *op. cit.*, s. 112.

¹⁵ Maurice Merleau-Ponty, *Widzialne i niewidzialne*, przeł. Małgorzata Kowalska, Jacek Mi-gasiński i in., Warszawa 1996, s. 143.

¹⁶ Anita Skwara, *Medyczne rejestracje filmowe. Między dokumentem a intymnością*, [w:] *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, red. Andrzej Gwóźdź, Warszawa 2010, s. 137–138. Por. Anita Skwara, *Tożsamość widza – tożsamość pacjenta. Pomiedzy medycznymi a filmowymi obrazami ciała*, [w:] *Media, ciało, pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, red. Andrzej Gwóźdź, Agnieszka Nieracka-Ćwikiel, Warszawa 2006, s. 124.

¹⁷ Hans Belting pisze: „Obrazotwórcze metody nauk przyrodniczych, które wytwarzają techniczne obrazy ciała, uchylają się [...] dzisiaj od reprezentacji człowieka. Sporządzają kartografię ciała, które utraciło już zaimek własny (w sensie: «moje ciało»), ponieważ, jak to ujął Danto, «nie ma już żadnego Ja, które zostawilibyśmy w ciele»”. H. Belting, *op. cit.*, s. 111 (por. s. 134–138).

¹⁸ Jose van Dijck, *Transparent Body. A Cultural Analysis of Medical Imaging*, Seattle 2005, s. 12.

Justin Cooper to artystka, która – poczynawszy od projektu *Cell* (1998), a skończywszy na przedsięwzięciu *Tulp* (2004) – konsekwentnie eksploruje w swych działaniach problematykę napięć pomiędzy ciałem prywatnym i wytwarzanym w praktykach medycznych ciałem publicznym. Gdy w 1994 roku Narodowa Biblioteka Medyczna Stanów Zjednoczonych udostępniła online zasoby słynnego programu badawczego *The Visible Human Project*¹⁹, wzbudził on kontrowersje, między innymi ze względu na sposób, w jaki pozyskano na potrzeby projektu męskie zwłoki²⁰, które dały podstawę do opracowania kompletnego anatomicznego modelu „widzialnego mężczyzny” (*The Visible Man*). Śledząca dyskusje wokół projektu *VHP* Justine Cooper postanowiła stworzyć artystyczny suplement – tak w 1998 roku powstała instalacja *Rapt*. Składał się na nią obiekt przestrzenny *Rapt II*, skonstruowany z 76 transparentnych płyt pleksi, zawieszonych pośrodku pomieszczenia wystawowego, jedna za drugą, zadrukowanych uzyskanymi metodą rezonansu magnetycznego obrazami, ukazującymi przekroje poprzeczne wnętrza ciała artystki. Obiektowi *Rapt II* towarzyszyła zapętlona projekcja pięciominutowego czarno-białego filmu wideo – *Rapt I* – zawierającego animowane sekwencje zmontowane z sześciuset obrazów MRI, zarejestrowanych podczas sześciogodzinnego badania, któremu poddała się Cooper. Przedstawiały one trójwymiarowe efemeryczne ciało, nieustannie rozpadające się jedynie po to tylko, by ponownie się ukonstytuować – ciało poruszające się płynnie, jakkolwiek w sposób przeczący prawom fizyki, wyglądające tak, jakby od wewnątrz wypełniały je białe kłębiaste obłoki (Cooper wspomina, że podczas wystawy, na której prezentowano *Rapt*, dziecko zwróciło się do rodzica z pytaniem: „Czy i ja mam w sobie chmury?”²¹). Tak pomyślana instalacja miała – zgodnie z ideą przyświecającą artystce – złagodzić *horrendum* trzewi, zrównoważyć „makabryczną cielesność” (*morbid corporeality*) anatomicznych modeli, prezentowanych w *The Visible Human Project* „w najdrobniejszych szczegółach, w Technikolorze i w wysokiej rozdzielczości”, „zamglonymi, zredukowanymi do odcieni szarości, obrazami nie z tego świata (*Netherworld*)”²². Ciało, które wyłaniało się ze strumienia danych (*databody*)²³ w *Rapt I*, w przeciwieństwie do modeli *The Visible Human Project*, jakkolwiek sprawiało wrażenie ożywionego, to – na co zwraca uwagę Anna Munster – w sposób zdecydowany oddalało się od rzeczywistości²⁴. Jeśli przyciągało uwagę widza,

¹⁹ Zob. Eugene Thacker, *Database/Body. Digital Anatomy and the Precession of Medical Simulation*, [w:] *Images of the Corpse. From the Renaissance to Cyberspace*, ed. Elizabeth Claver, Madison 2004, s. 169–188. Por. D. J. Gromala, *Towards a Phenomenological Theory...*, s. 67–68.

²⁰ Zob. Kirsten Osther, *Medical Visions. Producing the Patient Through Film, Television, and Imaging Technologies*, Oxford 2013, s. 78–79.

²¹ Anna Munster, *Materializing New Media. Embodiment in Information Aesthetics*, New Hampshire 2006, s. 143–145. Por. Justine Cooper, *Selected Works 1998–2008*, ed. Heather Sparks, New York–Melbourne 2006, s. 14.

²² Justine Cooper, *Selected Works...*, s. 15.

²³ A. Munster, *op. cit.*, s. 144.

²⁴ *Ibidem*.

to czyniło to swą widmowością, niczym fantomy na fotografiach, stanowiących przedmiot fascynacji dziewiętnastowiecznych spirytystów. Colin Hood słusznie wskazuje na ambiwalentną naturę dzieła, oscylującego pomiędzy cyfrowym optymizmem a foto-nostalgia²⁵, w podobnym tonie wypowiada się Anna Munster, wspominając o ludzkich widmach (*shadowy bodies*), nawiedzających (*haunting*) naukowe wizualizacje, które w polu sztuki poddawane są estetyzacji²⁶. A zatem, nawet jeśli spróbujemy się zgodzić z twierdzeniem Colin Hood: „projektem *Rapt* Justin Cooper sprawiła, że obrazy medyczne powróciły do pacjenta”²⁷, to powinniśmy dodać też, że powróciły one w formie konceptów, w jeszcze większym stopniu niż pierwotnie abstrakcyjnych i uwolnionych od jakichkolwiek już – posługując się sformułowaniem Philippe Comara, użytym w książce *The Human Body. Image and Emotion* – „przykrych bądź niesmacznych skojarzeń z ciałem”²⁸. I czy rzeczywiście powróciły, skoro człowiek nie może ich mieć do dyspozycji? „*Rapt* to miejsce”²⁹ – czytamy w opisie dzieła – odbiorcy nie oferuje się jednak możliwości eksploracji owej „wygenerowanej z ciała”³⁰ przestrzeni.

Tworząc swą pracę, Cooper starała się odsunąć jakiekolwiek skojarzenia z „mięsną” naturą ciała. Dla Diane Gromali tymczasem owa „mięśność”, której obrazy prowokują szerokie spektrum reakcji, począwszy od repulsji, poprzez empatię i troskę, a skończywszy na fascynacji uniemożliwiającej odebranie wzroku od powierzchni ich pojawiania się (a zatem, na co koniecznie należy zwrócić uwagę, reakcji nieograniczających się jedynie do opisywanej przez Julię Kristevę sfery abiektu³¹), jest jednym z elementów problematyzowanych w ramach rozwijanej przez nią teorii zmysłu wisceralnego (*visceral sense*)³², u podłoża której legło zresztą osobiste doświadczenie. Gromala uświadomiła sobie performatywny potencjał i moc oddziaływania skrywających się pod ludzką skórą somatycznych pejzaży, znalazłszy się w owej „szczególnej pod kątem dystrybucji ról sytuacji”³³, w której jest się jednocześnie aktorem i widzem medycznego spektaklu. Miało to miejsce, gdy jako nastolatka śledziła na monitorze umieszczonym w sali operacyjnej przebieg wykonywanego na niej zabiegu chirurgicznego, pozostając pod wpływem silnych środków znieczulających³⁴. Istnienie sensacji odczuwanych w „upchanych” w jamie otrzewnej wnętrznościach, sensacji trudnych do nazywania i kontrolowania, stanowi według Gromali kluczowy argument w kwestionowaniu

²⁵ Colin Hood, *From Corpse to Clockwork – Justine Cooper's 'Rapt'*, [w:] Justine Cooper. *Selected Works...*, s. 16.

²⁶ A. Munster, *op. cit.*, s. 144.

²⁷ C. Hood, *op. cit.*, s. 16.

²⁸ Cyt. za: A. Skwara, *Tożsamość widza...*, s. 124.

²⁹ Justine Cooper. *Selected Works...*, s. 14.

³⁰ *Ibidem*.

³¹ Zob. D. J. Gromala, *Towards a Phenomenological Theory...*, s. 50–52.

³² *Ibidem*, s. 44–71.

³³ A. Skwara, *Medyczne rejestracje filmowe...*, s. 125, 126.

³⁴ Zob. D. J. Gromala, *Towards a Phenomenological Theory...*, s. 44.

kartezyjańskiego paradygmatu, który każe ujmować ciało dychotomicznie i oddzielać *psyche* od *somy*, choćby dlatego, że to w trzewiach właśnie produkowanych jest wiele hormonów i substancji chemicznych, odgrywających ważną rolę w kształtowaniu ludzkich emocji³⁵. Odnosząc się negatywnie do kartezyjańskiego dualizmu, Gromala zwraca się ku pismom fenomenologicznym, szczególnie zaś ku zawartej w *Widzialnym i niewidzialnym* Maurice'a Merleau-Ponty'ego koncepcji ciała jako „wehikułu bycia” w świecie – ze swym mięsem (*chair*), otwartego na ten świat i chiazmatycznie z nim spletanego, starając się równocześnie uaktualnić teorie francuskiego fenomenologa.

Podstawowa hipoteza, którą stawia Gromala w swej rozprawie i którą następnie eksploruje przy okazji prac nad instalacjami artystycznymi (*works of art*) *MeatBook* i *BioMorphic Typography* oraz interfejsami użytkowymi (*works of design*) *Meditation Chamber* i *Virtual Meditative Walk* brzmi następująco:

Doznania trzewiowe (*visceral*), które niegdyś uznawano za pozostające poza świadomą kontrolą, są słabym ogniwem koncepcji mówiącej o dualizmie ciała i umysłu. Właśnie dlatego powinny być one prowokowane przez specyficzne formy sztuki interaktywnej. [...] Rozwinięty zmysł wisceralny (*visceral sense*), dzięki któremu jednostka będzie mogła zyskać świadomość własnych trzewi i dzięki któremu będzie mogła nauczyć się sprawowania świadomej kontroli nad nimi, może stać się podstawą dla doświadczeń transformujących (*transformative experiences*). [...] Właściwości sztuki interaktywnej, charakterystyka technologii wykorzystywanych przez artystów oraz kontekst kulturowy, umożliwiają dziś powrót do zainteresowań doświadczeniem umysłu-ciała (*mind/body experience*) i jego rewaluację w przestrzeni projektowanych instalacji³⁶.

W szeroko zakrojonych działaniach artystyczno-badawczych Diane Gromala konsekwentnie i od samego początku przyjmuje perspektywę pierwszoosobową. Jej zainteresowania naukowe mają genezę w sferze prywatności. Znajdujący się w centrum badań prowadzonych przez zespół Transforming Pain Research Group ból przewlekły – ból będący doświadczeniem granicznym, niewyrażalnym w języku, zmieniającym percepcję ciała, a także zaburzającym relację jednostki nim dotkniętej ze światem społecznym (a zatem ból problematyzowany jako zjawisko bio-psycho-społeczne) – absorbuje jej uwagę nie bez powodu. W 1984 roku zdiagnozowano u artystki-badaczki CPS (*Chronic Pain Syndrome*) i od tamtej pory nieustannie poszukuje ona skutecznego analgetyku.

W 1992 roku Gromala znalazła się w grupie artystów zaproszonych do uczestnictwa w realizowanym w kanadyjskim Banff Center grantowym projekcie Art and Virtual Environments Project³⁷. Sprzyjał on pionierskim eksperymentom artystycznym z rzeczywistością wirtualną – technologią,

³⁵ *Ibidem*, s. 47.

³⁶ *Ibidem*, s. 50–52.

³⁷ Douglas MacLeod, *Preface*, [w:] *Immersed in Technology. Art and Virtual Environment*, eds. Mary Anne, Douglas MacLeod, Massachusetts 2006, s. xii.

której znaczenia kulturowe wówczas dopiero projektowano i poddawano licznym negocjacjom, wiążąc z nią szereg oczekiwań, dotyczących zarówno życia indywidualnego, jak i społecznego³⁸. Gromala – na przekór popularnemu wtedy dyskursowi, wskazującemu na odcieleśniającą moc technologii RW – postanowiła eksplorować jej ucieleśniający potencjał i stworzyć interfejs pozwalający na interaktywne doświadczenie własnej somatyczności. Wraz z choreografem Yacovem Sharirem, kompozytorem Russellem Pinkstonem i pionierem architektury wirtualnej Marcosem Novakiem zrealizowała immersyjną instalację *Dancing with the Virtual Dervish*, zanzurającą interaktora/performera w przeskalowanym anatomicznym modelu ludzkiego ciała (w istocie tułowia), po którego wnętrzu nawigował on swobodnie i z którym wchodził w interakcję, dzięki urządzeniom *head mounted display* i *data glove*³⁹. Opracowując modele szkieletowe (*wire frame representations*) fragmentów kośćca (żeber, kręgosłupa i miednicy) oraz organów wewnętrznych (serca, nerek i wątroby), tworzących anatomiczny krajobraz, poddawany eksploracji (i mogący stawać się „sceną” tanecznego performansu Yacova Sharira), twórcy chcieli im nadać organiczny wygląd. Pokryli je więc teksturami, dla stworzenia których podstawę stanowiły zdjęcia MRI i RTG, pochodzące z archiwum Gromali, układające się w osobistą historię jej badań medycznych⁴⁰. Prywatna dokumentacja została włączona w obszar działań artystycznych i przetworzona w znaczącym geście odzyskiwania przez artystkę łączności z własnym ciałem – łączności utraconej w efekcie oddziaływania wykluczających procedur diagnostycznych. *Dancing with the Virtual Dervish* – jak wyjaśnia Gromala – wieńczy wysiłki, podejmowane w celu re-apropriacji fragmentarycznych reprezentacji jej ciała i ponownego ukonstytuowania go, tym razem w formie środowiska wirtualnego – gotowej do zamieszkania (*inhabit*) przestrzeni⁴¹. Relacjonując doznania, które stały się jej udziałem podczas testowania systemu, Diane Gromla napisała:

³⁸ Zob. Jacquelyn F. Morie, *Female Artists and VR Crucible. Expanding the Aesthetic Vocabulary*, [w:] *The Engineering Reality of Virtual Reality 2012*, ed. Ian E. McDowall, Margaret Dolinsky, Proceedings of the SPIE 2012, Vol. 8289, article id. 828908, http://projects.ict.usc.edu/force/cominghome/public/pdf/ProcSPIE_MoriePaperFinalDraft.pdf [dostęp: 10.04.2014].

³⁹ Informacje o instalacji czerpię z następujących źródeł: *Dancing with the Virtual Dervish. Virtual Bodies*, [w:] *Immersed in Technology...*, s. 281–285; Marcus Novak, *Dancing with the Virtual Dervish. Worlds in Progress*, [w:] *ibidem*, s. 303–307; Steve Dixon, *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Massachusetts 2003, s. 376–379; Mark B. Hansen, *New Philosophy for New Media*, Massachusetts 2004, s. 178–182. Najbardziej bodaj kompleksowy opis instalacji znajduje się w artykule Gromali i Sharira umieszczonym w tomie *Virtual Reality Software & Technology*; zob. Diane J. Gromala, Yacov Sharir, *Dancing with the Virtual Dervish. Virtual Bodies*, [w:] *Virtual Reality Software & Technology*, eds. Gurminder Singh, Steven K. Feiner, Daniel Thalmann, Singapore 1994, s. 321–328.

⁴⁰ Zob. D. J. Gromala, Y. Sharir, *op. cit.*, s. 282.

⁴¹ *Ibidem*.

W klinikach leczenia bólu w USA najczęściej prosi się pacjenta, by wyobraził sobie, że opuściwszy swe ciało, przenosi się „w inne, szczęśliwe miejsce”. W ten sposób cielesna egzystencja oddzielona zostaje od świadomości. Medytacja jest czymś zgoła odmiennym – polega na zogniskowaniu uwagi na własnym wnętrzu. [...] Zanurzając się w przestrzenny model własnego ciała i wchodząc z nim w interakcje odczuwałam sensacje podobne do tych, które wywołują w mym ciele buddyjskie techniki medytacyjne (spośród wielu metod, które testowałam w ciągu ostatnich 20 lat, jest to jedyna jak dotąd, poza akupunkturą, metoda, przynosząca mi chwilową ulgę i pozwalająca na przejmowanie kontroli nad bólem)⁴².

Instalacja *Dancing with the Virtual Dervish* pokazywana była w latach 1994–2004 w różnych wersjach (przybierając także formę prosceniczno-immersyjnej hybrydy) i została wyczerpująco opisana w wielu artykułach⁴³. Warto zwrócić uwagę na zjawisko podwójnego (chiasmaticznego) przenikania się („splatania się ze sobą”, „przechodzenia w siebie”) ciała, które doświadcza oraz ciała, które jest doświadczone. Należy podkreślić, że w późniejszych pracach Gromala wzmocniła ów efekt „samoodczuwania”, „zageszczenia kontaktu z samym sobą”⁴⁴, sięgając po aparaturę do biofeedbacku i zastępując *quasi*-realistyczny cielesny pejzaż abstrakcyjnymi wizualizacjami, reagującymi zmianami na ludzką fizjologię. Do obrazowej figury *splotu-chiazmy*, z której czyni użytek Merleau-Ponty w późnym okresie swej twórczości⁴⁵ oraz do innych idei zapisanych na kartach *Widzialnego i niewidzialnego*, Gromala

⁴² D. J. Gromala, *Towards a Phenomenological Theory...*, s. 10.

⁴³ Zob. źródła bibliograficzne wymienione w przyp. 30 niniejszego tekstu.

⁴⁴ Maurice Merleau-Ponty, *Czas i chiazma*, [w:] idem, *Widzialne i niewidzialne...*, s. 265.

⁴⁵ Merleau-Ponty pisze: „Między moim badaniem, a tym czego się dowiem, między moimi ruchami, a tym czego dotykam, musi istnieć jakiś zasadniczy stosunek, jakieś pokrewieństwo, dzięki któremu nie są one po prostu, jak niby-nózki ameby, niewyraźnymi i efemerycznymi deformacjami cielesnej przestrzeni, lecz inicjacją i otwarciem na świat dotyku. Jest to możliwe tylko wtedy, gdy moja ręka odczuwana od wewnątrz, jest zarazem dostępna od zewnątrz, sama w sobie dotykana, na przykład dla mojej drugiej ręki, gdy zajmuje miejsce wśród rzeczy, których ta dotyka, gdy w pewnym sensie jest jedną z nich, gdy wreszcie odsyła do dotykального bytu, którego część także stanowi. Dzięki temu zespoleniu się w niej dotykającego i dotykającego jej własne ruchy wcielają się w świat, który badają, dają się nanieść na tę samą mapę co on; [...]. Ale ten podział zmysłów jest zbyt gruby. Już w «dotyku» odkryliśmy trzy różne doświadczenia, które zakładają się nawzajem, trzy wymiary, które się krzyżują, ale są odrębne: dotykanie tego, co gładkie i tego, co chropowate, dotykanie rzeczy, – bierne odczuwanie ciała i jego przestrzeni, – a wreszcie prawdziwe dotykanie dotyku, kiedy moja prawa ręka dotyka lewej w trakcie obmacywania rzeczy, dotyk, za sprawą którego «podmiot dotykający» spada do rangi tego, co dotykane, schodzi do poziomu rzeczy, tak, że sam dotyk zaczyna należeć do świata, i jakby być w rzeczach [...] Musimy przyzwyczaić się do myślenia, że każde widzialne jest wykrywane w dotykającym, że każdy byt dotykany jest w pewien sposób przyobiecany widzialności i że nie tylko dotykający przenika i przekształca się w dotykane, ale też dotykane, w widzialne, które go oplata, podobnie jak on, odwrotnie, samo dotykane nie jest nigdy niebytem widzialności i nie istnieje bez widzialnego istnienia [...] Istnieje podwójne i krzyżujące się przechodzenie widzialnego w dotykane i dotykającego w widzialne [podkr. M. G.-O.], obie mapy są kompletne, a przecież nie zlewają się ze sobą”. M. Merleau-Ponty, *Splot-chiazma...*, s. 138–139. Zob. *ibidem*, s. 135–158, 261–262.

odnosi się wielokrotnie w dysertacji doktorskiej. Przede wszystkim zaś problematyzuje je i odtwarza na różne sposoby w kolejnych projektach artystyczno-badawczych.

Jedną z takich realizacji, służących, z jednej strony, performatywnemu odtworzeniu figury *splotu-chiaźmy*, z drugiej zaś – praktycznemu przetestowaniu możliwości technicznych systemu do biofeedbacku zaprojektowanego przez Gromalę i stosowanego także w *Meditation Chamber* i *Virtual Meditative Walk*, jest *BioMorphic Typography*⁴⁶. Projekt ten, obejmujący zestaw reaktywnych fontów komputerowych, zmieniających swój kształt w zależności od biosygnalów generowanych przez organizm osoby wystukującej słowa na klawiaturze komputera, uznać można jednocześnie za jeden z bardziej radykalnych eksperymentów podjętych dotąd w dziedzinie cyfrowej typografii. Prezentowany podczas konferencji SIGGRAPH w 2000 roku oraz na festiwalu TechnoPoetry zorganizowanym w Georgia Tech Institute w 2002 roku system *BioMorphic Typography* wyposażony był w aparaturę, która czytywała biosygnaly z ciała piszącego i przesyłała do komputera informacje o jego pulsie, częstotliwości oddechu oraz reakcjach skórno-galwanicznych. Odpowiedni algorytm, w oparciu o analizę tych informacji, określał przebieg widocznych na ekranie wizualnych transformacji, którym podlegały zaprojektowane przez artystkę glify. Litery o organicznych kształtach, pulsowały w rytm skurczów serca piszącego, rozszerzały się, gdy powietrze wypełniało jego płuca i kurczyły podczas wydechów – animowane były także szeryfy, które wydłużały się i wyginały, adekwatnie do zmian oporu elektromagnetycznego skóry interaktora, uświadamiając mu poziom jego stresu (w jednej z wersji instalacji posłużono się także neurofeedbackiem)⁴⁷. Użytkownik *BioMorphic Typography* pisząc uzewnętrzniał własne myśli w wizualnej przestrzeni ekranu, a równocześnie śledząc graficzną organizację animowanego na ekranie pisma „odczytywał” z niego na bieżąco swe uwikłane w fizyczność ciało. Ponieważ istotą *BioMorphic Typography* był mechanizm sprzężenia zwrotnego wspomagany przez biofeedback, piszący „dokonując serii przełączeń pomiędzy skierowaną na zewnątrz intencjonalnością (*outward intention*) i zogniskowaną na wewnątrz atencją (*inward attention*) [...] i zyskując przy tym świadomość własnej fizjologii [uobecniającej się w zachowaniach poszczególnych glifów – dop. M.G.-O.], orientował się w pewnym momencie, iż może nią manipulować [...]”⁴⁸.

Tak pomyślane reaktywne czcionki, odwzorowujące w czasie rzeczywistym zmiany zachodzące w kondycji psychofizycznej użytkownika, są znakami

⁴⁶ Szczegółowy opis projektu znajduje się w cytowanej już wielokrotnie dysertacji doktorskiej Gromali, a także w książce napisanej wspólnie z D. J. Bolterem (zob. Diane J. Gromala, Jay David Bolter, *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency*, Cambridge, MA 2003, s. 162–169). O projekcie wspominałam w tekście *Animacje słowa. Poematy kinetyczne*. Zob. Monika Górską-Olesińska, *Animacje słowa. Poematy kinetyczne*, „Este” 2010, nr 1, s. 116–130.

⁴⁷ Zob. D. J. Gromala, *Towards a Phenomenological Theory...*, s. 108–114.

⁴⁸ *Ibidem*, s. 117.

indeksującymi cielesność w sposób wyrazistszy, niż znaki pisma odręcznego⁴⁹. Zaproponowana przez Rastko Ćirića i odnoszona do pióra wyposażonego w stalówkę metafora sejsmografu, którego igła kreśli wzór „nieustannie informujący o delikatnych drżeniach, bądź też poważnych wstrząsach, które stają się udziałem wewnętrznego Ja”⁵⁰, zdaje się zdecydowanie lepiej przystawać do systemu zaprojektowanego przez Gromalę, niż do tradycyjnego narzędzia piśmienniczego. By w pełni uchwycić istotę pisma biomorficznego, należałoby spojrzeć na nie także z tej perspektywy, jaką wyznaczają rozważania o języku Merelau-Ponty’ego, zawarte w eseju *Słowo i ciało jako ekspresja*, pochodzącym z tomu *Proza świata*, a dotyczące uprzednich wobec „słów wysławianych” „słów wysławiających”, zakorzenionych w spontaniczności ciała i w jego emocjonalnych gestach, tworzących „pierwsze zarysy mowy”⁵¹. Z kolei w kontekście książki Elaine Scarry *The Body in Pain. The Making and Unmaking of the World*, której fragmenty poświęcone niemożności wyrażenia bólu w języku cytuje w swych tekstach Gromala⁵², system *BioMorphic Typography* jawi się jako eksperyment będący próbą stworzenia medium pozwalającego na komunikowanie świata tych doznań płynących z wnętrza odczuwającego ciała, których nie da się zawrzeć w tradycyjnych słowach i uchwycić w stojących za nimi pojęciach.

⁴⁹ W powszechnej świadomości ślady pozostawiane przez piszącą dłoń są zawsze czymś więcej, niż tylko układającymi się w całości znaczeniowe ciągami arbitralnych znaków języka. Dostrzega się w nich indeksy ciała (por. Richard Grusin, *Signature, Identity, Content. Handwriting in an Age of Digital Remediation*, [w:] *Sign Here! Handwriting in the Age of New Media*, eds. Sonja Neef, Jose van Dijck, Erica Ketelaar, Amsterdam 2006, s. 95–113). Bada się ich graficzną organizację, by uzyskać informacje o psychofizycznej kondycji piszącego, a nawet – jak to próbują czynić niektórzy – by odsłonić osobowość, znajdującą swe uzewnętrznienie w „ciągłym strumieniu liter” (zob. Friedrich A. Kittler, *Gramofon, film, maszyna do pisania. Wprowadzenie*, przeł. Ewa Klekot, „Kultura Współczesna” 2010, nr 3–4 (29–30), s. 159).

⁵⁰ „Wiele osób porównuje pismo odręczne do odcisków palców, jak gdyby w jakiś cudowny sposób mogły spływać one z korpusu pióra na stalówkę. Kiedy piszemy, niczym igła sejsmografu kreśli ona [stalówka] niekończący się wzór, zmieniający się w toku naszego życia – wzór nieustannie informujący o delikatnych drżeniach, bądź też poważnych wstrząsach, które stają się udziałem naszego wewnętrznego Ja”. Zob. Rastko Ćirić, *To Write in Nicola Tesla Handwriting or Computer Writes by Hand*, <http://www.tipometar.org/kolumne/PersonalFont/indexEng.html> [dostęp: 10.04.2014].

⁵¹ Maurice Merleau-Ponty, *Słowo i ciało jako ekspresja*, [w:] idem, *Proza świata. Eseje o mowie*, przeł. Ewa Bieńkowska, Stanisław Cichowicz, Joanna Skoczylas, Warszawa 1999, s. 101.

⁵² D. J. Gromala, *Metaplasticity...*

2. Afektywne wizualizacje i współ-doświadczenie (co-experience)⁵³ w projektach George'a Khuta

Today, we are in the situation of looking for a new paradigm for the mind-body relationship. In this regard, it is appropriate that we acknowledge the new movements in holistic and psychosomatic medicine, which undertake the research in depth-psychology (particularly biofeedback). These empirical scientific movements have a tendency to lean towards a new dualism presupposing the correlativity of mind and body, in place of the Cartesian dualism which separates them. It is encouraging for those of us who have been nurtured within the Eastern cultural tradition that Eastern medicine and traditional meditational methods have now come to be re-evaluated alongside these aforementioned movements. Here we can sense a potential movement which will demand a thorough reflection upon Western attitudes, unchanged in philosophy and empirical science since Descartes⁵⁴.

Yuasa Yasuo

Subiektywne i podmiotowe „doświadczenie ciała *którym się jest*, kontrastujące z powszechnym przekonaniem, że ciało jest czymś, *co się posiada*”⁵⁵, stanowi istotę interaktywnych instalacji tworzonych przez George'a Khuta. Źródłem inspiracji artystycznych (a jednocześnie przedmiotem krytycznego odczytania) są dlań prace artystów projektujących środowiska wyczulone na fizjologię użytkownika (*physiologically responsive artworks*). Pośród nich znaleźli się między innymi Char Davis (*Osmose* i *Ephemere*), Thecla Schriphorst (*Whisper*), także Christa Sommerer i Laurent Mignonneau (*Mobile Feelings II*)⁵⁶. Rozprawy, w których podnoszone są kwestie ucieleśnionej percepcji (Shaun Gallagher) oraz pisma z zakresu somaestetyki (Richard Shusterman), a także rozważania Davida Rokeby'ego, dotyczące transformującego potencjału sztuki interaktywnej, wytyczają z kolei obszar teoretycznych odniesień Khuta.

W wypowiedziach i pismach australijskiego badacza w sposób szczególnie rezonują idee, które Rokeby wyraził w artykułach *Transforming Mirrors. Subjectivity and Control in Interactive Media* oraz *The Construction of Experience. Interface as Content*. Khut cytuje między innymi te fragmenty tekstów twórcy *Very Nervous System*, w których krytycznie odnosi się on do „sztucznych, jakkolwiek określanych mianem naturalnych, interfejsów technologicznych”⁵⁷,

⁵³ Zob. George Khut, *Interactive art as embodied inquiry: working with audience experience*, [w:] *Engage: Interaction, Arts & Audience Experience*, eds. Edmonds Ernest, Muller Lizzie, Turnbull Deborah, Creativity and Cognition Studios Press, Sydney 2006, s. 156–169.

⁵⁴ Cyt. za: G. Khut, *Development...*, s. 1.

⁵⁵ *Ibidem*, s. 3.

⁵⁶ *Ibidem*.

⁵⁷ Maciej Ożóg, *Patrząc przez (na) technologię. Monitoring jako narzędzie analizy technologicznych uwarunkowań percepcji w pracach Davida Rokeby'ego*, „Zeszyty Artystyczne” 2008, nr 17, s. 18.

twierdząc, że przyczyniają się one do utrwalania „schematycznego i radykalnie uproszczonego”⁵⁸ obrazu człowieka – obrazu, w którym nie ma miejsca na ambiwalencję i indywidualną charakterystykę. Jak pisze Maciej Ożóg, przybliżający myśl Rokeby’ego:

Rokeby uznaje, że interfejs jest nie tyle lustrem, co krzywym zwierciadłem. Ze względu na fakt, że informacja o transformującym działaniu interfejsu nie jest jawna, ów zniekształcony obraz może z kolei wpływać na wyobrażenie odbiorców o sobie⁵⁹.

Rola artysty – wyjaśnia dalej Ożóg – powinna, według Rokeby’ego, polegać na intencjonalnym i prowokacyjnym posłużeniu się interfejsem w celu „stworzenia warunków umożliwiających widzowi dostrzeżenie siebie w relacji do świata i technologii z innego, niż standardowy, często niecodziennego lub przeczącego przyzwyczajeniom punktu widzenia”⁶⁰. Biofeedback fizjologiczny, ukazujący ciało z pierwszoosobowej perspektywy somatycznej (*first-person somatic perspective*)⁶¹, oferuje zupełnie nowe możliwości w zakresie korygowania zniekształconego obrazu siebie – twierdzi George Khut⁶².

Pomimo posiadania wielu elementów wspólnych – najważniejszym z nich jest strategiczne wykorzystanie ciała jako „instrumentu/interfejsu samodoskonalenia (*self-cultivation*) i wglądu we własne wnętrze (*insight*)”⁶³ – koncepcje George’a Khuta i Diane Gromali różnią się w tym ich aspekcie, który dotyczy roli przypisywanej publiczności. Khut stara się tak projektować kontekst doświadczenia odbiorczego, by obecność publiczności była konstytutywna dla jego przebiegu i je dookreślała. Przykładem jest *The Library Heart Project*, rozwijany przez Khuta od 2007 roku we współpracy z Davidem Morrisem-Oliverosem i Caitlin Newton-Broad. Tę „interaktywną wystawę, która może być prezentowana w szpitalach i ośrodkach zdrowia, muzeach i galeriach sztuki”⁶⁴ pokazywano w 2009 roku w St. Vincent’s Public Hospital w Sydney oraz w 2012 roku w Museum of Contemporary Art (MoCA) w Taipei.

Użytkownik instalacji *The Library Heart Project*, kładąc się na podeście umieszczonym w zaciemnionym pomieszczeniu, chwycił w dłonie sensor służący do monitorowania pracy serca. Leżąc, obserwował zamontowany pod sufitem prostokątny ekran, na którym pojawiała się projekcja wideo. Ukazywała ona jego własne odbicie, przechwycone przez ukrytą kamerę. Ponieważ ekran usytuowany był dokładnie nad interaktorem, projekcja wideo prowokowała doświadczenie będące odwróconą formą eksterioryzacji (*reversed out-of-body experience*)⁶⁵. Na powierzchni obrazu migotały – częściowo przesłaniając

⁵⁸ *Ibidem*.

⁵⁹ *Ibidem*.

⁶⁰ *Ibidem*, s. 19.

⁶¹ G. Khut, *Development...*, s. 179.

⁶² *Ibidem*.

⁶³ *Ibidem*, s. 2–3.

⁶⁴ Zob. <http://georgekhut.com/heartlibrary/> [dostęp: 10.04.2014].

⁶⁵ *Ibidem*.

odbicie interaktora – półprzezroczyste plamy barwne, przywodzące na myśl refleksy powstające w efekcie załamывania się światła na tafli wody. Plamy te zmieniały swój kolor adekwatnie do zmian zachodzących w akcji serca użytkownika instalacji – gdy jego tętno uspokajało się, kolorystyka świetlistych refleksów przesuwiała się w widmie barwnym w stronę koloru niebieskiego, gdy wzrastało, oscylowała wokół czerwieni. Osoby chcące podjąć interakcję informowano o możliwości wpływania na czynność serca poprzez wzbudzenie w sobie różnych emocji – na przykład poprzez ewokowanie wspomnień o rzeczach przyjemnych bądź poprzez odtwarzanie w pamięci traumatycznych i przykrych wydarzeń. Stosując się do sugestii twórców, użytkownicy instalacji odkrywali w toku interakcji istnienie bezpośredniej korelacji pomiędzy przebiegiem własnych myśli a określonymi stanami fizjologicznymi. W jednym ze swych artykułów Khut wyraził nawet nadzieję, że wiedza i umiejętności zdobyte podczas kontaktu z afektywnymi wizualizacjami będą następnie wykorzystywane w rzeczywistych sytuacjach życiowych⁶⁶. Kontekst doświadczenia odbiorczego dopełniały dobiegające z głośników wzmocnione elektronicznie dźwięki i szумы towarzyszące pracy serca interaktora. W pewnym oddaleniu od instalacji znajdowały się ławki, na których mogła zasiadać publiczność – wśród niej potencjalni interaktorzy, oczekujący na swą kolej. „Samoodczuwanie” (*self-sensing*), „samowzruszanie” (*self-moving*) i „samopoznanie” (*self-knowing*)⁶⁷ odbywało się więc w obecności innych osób uczestniczących w wystawie, przybierając formę audiowizualnego spektaklu, rozgrywającego się w sytuacji określonej przez Khuta mianem „intymnej i społecznej zarazem”⁶⁸. Atmosfera wystawy i towarzysząca jej uczestnikom świadomość tego, że współtworzą w procesie interakcji dzieło sztuki, ośmielała i zachęcała do poznawania i eksplorowania przy świadkach nieznanymi wcześniej sposobów „doświadczenia siebie”⁶⁹, przyczyniając się do wyłonienia – jak wyjaśnia Khut – zupełnie nowej formy obecności w przestrzeni społecznej. Po zakończeniu interakcji osoby, które zdecydowały się przetestować system, były zapraszane do kolejnego pomieszczenia, gdzie proszono je o to, by zechciały podzielić się z innymi wrażeniami i doznaniem, towarzyszącymi użytkownikowi instalacji *The Library Heart Project*. W tym celu wykonywały one kolorowe rysunki, będące swoistymi mapami indywidualnego doświadczenia sprowokowanego i umożliwionego dzięki zaprojektowanemu przez Khuta systemowi. Następnie przeprowadzano z nimi krótkie wywiady dotyczące przebiegu i istoty spotkania z „samym sobą” w przestrzeni dzieła. Zarejestrowany materiał audio wraz ze sporządzonymi rysunkami prezentowany był szerszej publiczności w kolejnym pomieszczeniu – w poszerzającej obszar współ-doświadczenia (*co-experience*) bibliotece *The Library Heart Project*.

W interaktywnej instalacji *The Library Heart Project* nakładają się na siebie – na co warto zwrócić uwagę – dwie formy obrazowania: reprezentacja

⁶⁶ L. Muller, G. Turner et al., *op. cit.*

⁶⁷ *Ibidem*, s. 2.

⁶⁸ *Ibidem*.

⁶⁹ *Ibidem*.

ludzkiego ciała, tj. przechwycony przez kamerę obraz sylwetki użytkownika dzieła oraz afektywna i abstrakcyjna wizualizacja, stanowiąca jego (użytkownika) „somatyczną ekstensję”⁷⁰. Z podobnie uwarstwioną strukturą skonfrontowany zostaje odbiorca *Machina Carnis*⁷¹ – pracy stworzonej przez Patricię Adams. Podstawą tego zrealizowanego w 2005 roku projektu – wyróżniającego się na tle innych prac z obszaru bioartu⁷² – był eksperyment artystyczno-naukowy, przeprowadzony wraz z biotechnologiem Victorem Newcombem, zainspirowany odkryciami naukowymi, wskazującymi na plastyczność komórek macierzystych, zdolnych do przekształcania się w odpowiednich warunkach i pod wpływem odpowiednich czynników w dowolny rodzaj tkanki. Eksperyment Adams i Newcomba miał prowokować pytania o postrzeganie życia i ciała w kontekście rozwoju biotechnologii, na tym etapie, na którym możliwe stało się modyfikowanie ich już na poziomie organizacji komórkowej. Podczas eksperymentu pobrano od artystki nieembrionalne komórki macierzyste i przekształcono je chemicznie w kardiomiocyty – „bijące” komórki mięśnia sercowego. Całość procesu udokumentowano, wykorzystując między innymi technologię mikrofotografii. W opisach przebiegu eksperymentu Patricia Adams, przyjmując perspektywę pierwszoosobową, wyeksponowała silne emocje, które wzbudziły w niej mikroskopowe obrazy jej własnych komórek, oderwanych gwałtownie od macierzystego organizmu, hodowanych *in vitro* i reagujących na procedury badawcze (np. na podawany im czynnik chemiczny) w sposób pozwalający przypuszczać, że nawet najmniejsze strukturalne jednostki organizmu są zdolne do samodzielnego odczuwania, zasługując tym samym na empatię. Intencją artystki było przeniesienie tego osobistego i nacechowanego afektem doświadczenia na użytkownika instalacji. Zaprojektowała więc przestrzeń, w której odbiorca dzieła *Machina Carnis*, kładąc się na przeznaczoną do tego leżance, dostrzegał zawieszony przed nim ekran projekcyjny, na którym pojawiał się film wykonany w technice animacji poklatkowej, ukazujący poruszające się hodowlane kardiomiocyty. Przykładając do swej piersi zawieszony tuż obok stetoskop, odbiorca odkrywał, że bicie jego serca warunkuje za-

⁷⁰ *Ibidem*.

⁷¹ Patricia Adams, *Mediating corporeality: re-interpretations at the art / science interface*, “Somatechnics” 2012, Vol. 2, No. 2, s. 284–304; Patricia Adams, *Re-mediations in the bio-digital*, [w:] *Proceedings of the 2nd International Conference on Transdisciplinary Imaging at the Intersections Between Art, Science and Culture*, eds. Su Baker, Paul Thomas, Andrew Varano, Sydney, Australia, 22–23 June 2012, s. 36–46, <http://blogs.unsw.edu.au/tiic/files/2013/03/2012ticproceedings.pdf> [dostęp: 10.05.2014]; Patricia Adams, *Corporeal Expressions. Tracing Both Biomedical and Emotional Links From An Artistic Perspective*, ISEA 2011 Conference Papers, <http://isea2011.sabanciuniv.edu/paper/corporealexpressions-tracing-both-biomedical-and-emotional-links-artistic-perspective> [dostęp: 10.05.2014]; Patricia Adams, *Shivering Domains. Technologically Mediated Embodiment and Ecologies*, ISEA 2013 Conference Papers <http://ses.library.usyd.edu.au/bitstream/2123/9646/1/shiveringdomains.pdf> [dostęp: 10.05.2014].

⁷² Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Estetyka rozumnej troski*, [w:] *Crude life. The Tissue Culture & Art. Project*. Oron Catts + Ionat Zurr, red. Ryszard W. Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej „Łaźnia”, Gdańsk 2012, s. 73–91.

chowanie komórek w ramach audiowizualnej projekcji. Interaktywną technologię celowo ukryto w kojarzącym się z „analogową” medycyną instrumentencie, by nic nie odwracało uwagi odbiorcy od istoty proponowanego mu doświadczenia. Intensywne doznania towarzyszące obserwacji obrazów wyhodowanych kardiomiocytów, kurczących się w rytm uderzeń serca interaktora „tak mocno włączały go w system instalacji, iż miał on wrażenie, że oto obnażone zostało przed nim żywe mikroskopowe *simulacrum* jego własnego organu”⁷³ – wyjaśnia artystka. Owo włączenie realizowało się także na płaszczyźnie reprezentacji – na obraz kurczących się i rozszerzających komórek mięśnia sercowego nakładał się inny, rozmyty, niewyraźny, a jednak silnie oddziałujący obraz, pochodzący z kamery nakierowanej na twarz użytkownika.

* * *

Jak wspomniano we wstępie do niniejszego artykułu, projektowana przez Khuta i jego zespół aplikacja *BrightHearts*, stosowana pierwotnie w terapii prowadzonej na oddziale rehabilitacyjnym The Children’s Hospital w Westmead, trafiła w kwietniu 2014 do serwisu AppStore, gdzie zaprezentowana została jako aplikacja artystyczna (*Appart*) i przyporządkowana jednocześnie do kategorii „zdrowie i fitness”. W opisie aplikacji figurującym w AppStore możemy przeczytać:

BrightHearts to dzieło sztuki biofeedbacku sprzężone zwrotnie z twym oddechem i pulsem. [...] piękne wizualizacje i dźwięki pozwolą ci się zrelaksować. [Użytkując aplikację] poznasz schematy działania swego organizmu i zyskasz nad nimi świadomą kontrolę. [...] Dzięki *BrightHearts* nauczysz się wpływać poprzez czynności oddechowe na zmienność rytmu zatokowego (ang. HRV – *heart rate variability*). Pomoże ci w tym obserwacja informacji zwrotnych, odzwierciedlających wzorec pracy serca [wzorec ten w nomenklaturze medycznej odnoszącej się do aktywności sercowo-naczyniowej określany jest terminem *respiratory sinus arrhythmia* – dop. M.G.-O.]⁷⁴.

We wnioskach końcowych dysertacji doktorskiej obronionej w 2006 roku Khut pisał:

Wobec zwiększającej się ilości elektronicznych urządzeń monitorujących fizjologiczne parametry organizmu, dziwi fakt, że powstaje wciąż stosunkowo niewiele prac wykorzystujących biofeedback. Szczególna luka istnieje w tym względzie w obszarze praktyk realizowanych na styku sztuki i medycyny (*arts-and-health practice*). Domaga się ona wypełnienia. Niezbędne jest powoływanie programów rezydencji artystycznych, tworzenie zespołów badawczych oraz organizowanie wystaw dzieł powstających w związku z tymi inicjatywami.

⁷³ P. Adams, *Corporeal Expressions...*

⁷⁴ <https://itunes.apple.com/us/app/brighthearts/id843014240?mt=8>. Więcej szczegółów dotyczących działania aplikacji znajduje się na stronie producenta, tj. Sensorium Health, <http://www.sensoriumhealth.com/>.

[Opisane w niniejszej dysertacji] projekty artystyczne⁷⁵, prezentowane w ramach przedsięwzięć służących promocji zdrowia, przedstawiane podczas akcji przeprowadzanych w szpitalach, w muzeach i w placówkach edukacyjnych, mają rzeczywisty potencjał, dzięki któremu można uświadomić szerszej publiczności, jak ważna jest świadoma troska o dobre samopoczucie (*wellbeing*), które nie jest jedynie równoznaczne ze stanem charakteryzującym się brakiem cierpienia i chorób, ale powinno być traktowane jako źródło przyjemności, a także wykorzystywane w sposób świadomy w procesie rozwoju osobistego⁷⁶.

Omówione w niniejszym artykule przedsięwzięcia Diane Gromali i George'a Khuta wypełniają z powodzeniem lukę, której istnienie sygnalizował w 2006 roku twórca aplikacji *BrightHearts*, stanowiąc równocześnie interesujący przykład sztuki interaktywnej działającej na rzecz zdrowia.

Bibliografia

- Adams P., *Corporeal Expressions. Tracing Both Biomedical and Emotional Links From An Artistic Perspective*, ISEA 2011 Conference Papers, <http://isea2011.sabanciuniv.edu/paper/corporeal-expressions-tracing-both-biomedical-and-emotional-links-artistic-perspective>.
- Adams P., *Mediating corporeality: re-interpretations at the art/science interface*, "Somatechnics" 2012, Vol. 2, No. 2, s. 284–304.
- Adams P., *Re-mediations in the bio_digital*, [w:] *Proceedings of the 2nd International Conference on Transdisciplinary Imaging at the Intersections Between Art, Science and Culture*, eds. S. Baker, P. Thomas, A. Varano, Sydney, Australia, 22–23 June 2012, http://blogs.unsw.edu.au/tiic/files/2013/03/2012_ticproceedings.pdf.
- Adams P., *Shivering Domains. Technologically Mediated Embodiment and Ecologies*, ISEA 2013 Conference Papers, <http://ses.library.usyd.edu.au/bitstream/2123/9646/1/shiveringdomains.pdf>.
- Belting H., *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, przeł. M. Bryl, Universitas, Kraków 2007.
- Ćirić R., *To Write in Nicola Tesla Handwriting or Computer Writes by Hand*, <http://www.tipometar.org/kolumne/PersonalFont/IndexEng.html>.
- Crude life. The Tissue Culture & Art. Project*. Oron Catts + Ionat Zurr, red. R. W. Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej „Łaźnia”, Gdańsk 2012.
- Dancing with the Virtual Dervish. Virtual Bodies*, [w:] *Immersed in Technology. Art and Virtual Environment*, eds. M. Anne, D. MacLeod, MIT Press: Cambridge, MA 2006.
- Dixon S., *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, Cambridge, MA 2003.
- Gallagher S., *Fenomenologiczne i eksperymentalne badania ucieleśnionego doświadczenia*, przeł. M. Bombor, <http://philpapers.org/rec/GALG>.
- Górska-Olesińska M., *Animacje słowa. Poematy kinetyczne*, „Este” 2010, nr 1, s. 116–130.
- Gromala D. J., *Metaplasticity and Inner Body Schemas. VR for Chronic Pain*, ISEA Papers 2011, <http://isea2011.sabanciuniv.edu/paper/metaplasticity-inner-body-schemas-vr-chronic-pain>.
- Gromala D. J., *Towards a Phenomenological Theory of the Visceral in the Interactive Arts*, A thesis submitted to the University of Plymouth in partial fulfillment for the degree of Doctor of Philosophy, Plymouth 2007, <http://pearl.plymouth.ac.uk/handle/10026.1/653>.
- Gromala D. J., Bolter J. D., *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency*, Cambridge, MA – London 2003.

⁷⁵ Mowa przede wszystkim o pracach *Drawing Breath* i *Cardiomorphologies*.

⁷⁶ G. P. Khut, *Development...*, s. 192.

- Gromala D. J., Sharir Y., *Dancing with the Virtual Dervish. Virtual Bodies*, [w:] *Virtual Reality Software & Technology*, eds. G. Singh, S. K. Feiner, D. Thalmann, Proceedings of the VRST '94 Conference, Singapore 1994.
- Gromala D. J., Song M., Barnes S. J., *Better Than Opiates*, ISEA 2010, Conference Papers, http://www.isea2010ruhr.org/files/redaktion/pdf/isea2010_proceedings_p35_song.pdf.
- Grusin R., *Signature, Identity, Content. Handwriting in an Age of Digital Remediation*, [w:] *Sign Here! Handwriting in the Age of New Media*, eds. S. Neef, J. van Dijck, E. Ketelaar, University of Amsterdam Press, Amsterdam 2006.
- Hansen M. B., *New Philosophy for New Media*, MIT Press, Cambridge, MA 2004.
- Hood C., *From Corpse to Clockwork – Justine Cooper's 'Rapt'*, [w:] *Justine Cooper. Selected Works 1998–2008*, ed. H. Sparks, New York–Melbourne 2006.
- Images of the Corpse. From the Renaissance to Cyberspace*, ed. E. Claver, The University of Wisconsin Press, Madison 2004.
- Immersed in Technology. Art and Virtual Environment*, eds. M. Anne, D. MacLeod, MIT Press, Cambridge, MA 2006.
- Justine Cooper. Selected Works 1998–2008*, ed. H. Sparks, New York–Melbourne 2006.
- Keefe F. J., Huling D. A. et al., *Virtual Reality for Persistent Pain. A New Direction for Behavioral Pain Management*, "Pain" 2012, Vol. 153, s. 2163–2166.
- Khut G. P., *Development and Evaluation of Participant-Centred Biofeedback Artworks*, An exegesis submitted to the School of Communication Arts, University of Western Sydney in partial fulfilment of the requirements for the Doctorate of Creative Arts, 2006, <http://georgekhut.com/research/exegesis/>.
- Khut G. P., *Interactive art as embodied inquiry: working with audience experience*, [w:] *Engage: Interaction, Arts & Audience Experience*, eds. E. Edmonds, L. Muller, D. Turnbull, Creativity and Cognition Studios Press, Sydney 2006, s. 156–169.
- Khut G. P., Morrow A., Watanabe M. Y., *The BrightHearts Project. A New Approach to the Management of Procedure Related Paediatric Anxiety*, <http://khut2011.anat.org.au/files/2011/10/Body-in-Design-Position-Paper-OZCHI-KHUT-20110926.pdf>.
- Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2010.
- Kittler F. A., *Gramofon, film, maszyna do pisania. Wprowadzenie*, przeł. E. Klekot, „Kultura Współczesna” 2010, nr 3–4 (29–30).
- Kluszczyński R. W., *Art@science. O związkach między sztuką i nauką*, [w:] *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, red. R. W. Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej „Łaźnia”, Gdańsk 2011.
- Kluszczyński R. W., *Estetyka rozumnej troski*, [w:] *Crude life. The Tissue Culture & Art Project. Oron Catts + Ionat Zurr*, red. R. W. Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej „Łaźnia”, Gdańsk 2012.
- MacLeod D., *Preface*, [w:] *Immersed in Technology. Art and Virtual Environment*, eds. M. Anne, D. MacLeod, MIT Press, Cambridge, MA 2006.
- Media, ciało, pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, red. A. Gwóźdź, A. Nieracka-Ćwikiel, Warszawa 2006.
- Merleau-Ponty M., *Proza świata. Eseje o mowie*, przeł. E. Bienkowska, S. Cichowicz, J. Skoczylas, Czytelnik, Warszawa 1999.
- Merleau-Ponty M., *Słowo i ciało jako ekspresja*, [w:] idem, *Proza świata. Eseje o mowie*, przeł. E. Bienkowska, S. Cichowicz, J. Skoczylas, Czytelnik, Warszawa 1999.
- Merleau-Ponty M., *Widzialne i niewidzialne*, przeł. M. Kowalska, J. Migasiński i in., Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 1996.
- Morie J. F., *Female Artists and VR Crucible. Expanding the Aesthetic Vocabulary*, [w:] *The Engineering Reality of Virtual Reality 2012*, eds. I. E. McDowall, M. Dolinsky, Proceedings of the SPIE 2012, Vol. 8289, article id. 828908, http://projects.ict.usc.edu/force/cominghome/public/pdf/ProcSPIE_MoriePaperFinalDraft.pdf.
- Muller L., Turner G. et al., *Creating Affective Visualisations for a Physiologically Interactive Artwork*, 10th International Conference Information Visualisation. London (UK),

- IEEE Computer Society 2006, http://www.academia.edu/1506301/Creating_Affective_Visualisations_for_a_Physiologically_Interactive_Artwork.
- Munster A., *Materializing New Media. Embodiment in Information Aesthetics*, University Press of New England, Hanover, New Hampshire 2006.
- Novak M., *Dancing with the Virtual Dervish. Worlds in Progress*, [w:] *Immersed in Technology. Art and Virtual Environment*, eds. M. Anne, D. MacLeod, MIT Press, Cambridge, MA 2006.
- Ostherr K., *Medical Visions. Producing the Patient Through Film, Television, and Imaging Technologies*, Oxford University Press, Oxford 2013.
- Ożóg M., *Patrzac przez (na) technologie. Monitoring jako narzędzie analizy technologicznych uwarunkowań percepcji w pracach Davida Rokeby'ego*, „Zeszyty Artystyczne” 2008, nr 17, s. 18.
- Shaw Ch., Gromala D. J., Song M., *The Meditation Chamber. Towards Self-Modulation.*, <http://www.sfu.ca/~shaw/papers/Shaw-Meditation-Metaplasticity.pdf>.
- Sign Here! Handwriting in the Age of New Media*, eds. S. Neef, J. van Dijck, E. Ketelaar, University of Amsterdam Press, Amsterdam 2006.
- Skwara A., *Medyczne rejestracje filmowe. Między dokumentem a intymnością*, [w:] *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2010.
- Skwara A., *Tożsamość widza – tożsamość pacjenta. Pomiedzy medycznymi a filmowymi obrazami ciała*. [w:] *Media, ciało, pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, red. A. Gwóźdź, A. Nieracka-Ćwikiel, Warszawa 2006.
- Thacker E., *Database/Body. Digital Anatomy and the Precession of Medical Simulation*, [w:] *Images of the Corpse. From the Renaissance to Cyberspace*, ed. E. Claver, The University of Wisconsin Press, Madison 2004.
- The Engineering Reality of Virtual Reality 2012*, ed. I. E. McDowall, M. Dolinsky, “Proceedings of the SPIE” 2012, Vol. 8289, art. id. 828908, http://projects.ict.usc.edu/force/cominghome/public/pdf/ProcSPIE_MoriePaperFinalDraft.pdf.
- Van Dijck J., *Transparent Body. A Cultural Analysis of Medical Imaging*, University of Washington Press, Washington 2005.
- Virtual Reality Software & Technology*, eds. G. Singh, S. K. Feiner, D. Thalmann, “Proceedings of the VRST '94 Conference”, Singapore 1994.
- W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, red. R. W. Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej „Łaźnia”, Gdańsk 2011.

Dagmara Rode

Uniwersytet Łódzki

Obraz ciała, obraz taśmy – o *Fuses* Carolee Schneemann

Dziś *Fuses* (1964–1967) jawić się mogą bardzo niepozornie, jeśli weźmiemy pod uwagę, ile skandali wywołały: nieco ponad dwudziestominutowa ekspozycja ekstatycznej, ekshibicjonistycznej cielesności przysłonięta jest przecież zasłoną transformacji, jakim poddana została taśma filmowa, dodatkowo sfragmentaryzowana – niczym ciała na ekranie – przypadkowością sposobu rejestracji i charakterystycznym, nieciągłym montażem. Obrazy, nawet te pokazujące części ciała (*te części ciała*) w dużym zbliżeniu, znikają tak szybko, jak się pojawiają; bywają niewyraźne, nieostre, niekiedy zbyt duże i przez to trudno rozpoznawalne.

Carolee Schneemann przez kilka lat filmuje swoją intymność; rejestruje akty seksualne, ale także nadmorskie spacer, samochodowe wycieczki i bezwstydną spójrznię kota. Nie dba o kompozycję, nie dba o ostrość ani o światło; namietność nie poddaje się przecież dyktatowi starannie przygotowanego planu, rzeczywistość nie chce zastygnąć w dokładnie zaprojektowanej formie. Artystka filmuje na strzępkach taśm, kamerą niechętnie pożyczoną przez mężczyzn-artistów, pozwalającą na trzydzieści sekund nagrania. Następnie pieczołowicie opracowuje taśmę – barwi ją, drapie, wystawia na działania zgoła nielaboratoryjnych czynników, wywiesza za oknem podczas burzy i piecze w piekarniku, nakłada kadry na siebie. Równie precyzyjnie montuje *collage* krótkich, spontanicznych, fragmentarycznych ujęć, w tempie z rzadka zostawiającym odbiorczyni czas na uważne przyjrzenie się temu, co akurat przeemyka przez ekran. Powstaje niezwykle osobisty, ale i niezwykle malarski film; ulotny i materialny zarazem obraz intymności, wywracający na nice zarówno dominującą wizję kobiecej seksualności, jak ówczesnie obowiązujące w awangardowym kinie myślenie.

* * *

Jak wskazuje Ara Osterweil, „Skonfrontowane z filmami, w których mężczyźni-reżyserzy próbowali przedstawić kobiecą przyjemność seksualną

za pomocą fallocentrycznych konwencji i iluzji wspólnego autorstwa, awangardowe filmowczynie, jak [Barbara] Rubin, Schneemann i Yoko Ono, zdecydowały się robić swoje własne kinematograficzne dokumenty ciała¹. Ważnym kontekstem dla odczytania *Fuses* będą zatem prace Stana Brakhage'a, przyjaciela Jamesa Tenneya – ówczesnego partnera Schneemann i drugiego z „aktorów” w interesującym mnie tu dziele. Brakhage pokazał artystce możliwości filmu²; sportretował także parę w dwóch swoich pracach (*Loving*, 1956, *Cat's Craddle*, 1959). Schneemann nie była do końca zadowolona z efektu, bowiem zajmującemu pozycję obserwatora-podglądacza filmowcowi nie udało się oddać erotyzmu ich relacji³.

Istotny dla twórczyni był także *Window Water Baby Moving* (1963), film, w którym Brakhage zarejestruje narodziny swojego pierwszego dziecka. Żona Brakhage jest autorką części ujęć, jednak, co oburzyło Schneemann, jej współautorstwo nie zostało w żaden sposób zaznaczone; film pointuje przecież typowy dla artysty (a w tym wypadku cokolwiek dwuznaczny) napis *By Brakhage*. M. M. Serra i Kathryn Ramey zaznaczają: „Mimo odwagi i wspaniałej fizykalności filmu, Schneemann była zaniepokojona tym, że Jane, która często trzymała kamerę, nie została uznana za współtwórczynię. Jak Schneemann mówi, Jane Brakhage «była muzą, zaś on [Stan] miał wizjonerską, strukturalną kontrolę nad pracą»”⁴. Możemy podążyć tropem tej uwagi, wskazując, że *Window Water Baby Moving* to opowieść o absolutnie kobiecym doświadczeniu, jednak snuta z męskiego punktu widzenia. Fragmentaryczność skojarzeniowo montowanych obrazów ciała w tym wypadku uprzedmiotawia rodzącą kobietę, której ciało – istotne jako brzuch czy wagina – bezpardonowo penetrowane jest dłonią w rękawiczce w kilkakrotnie powtórzonym ujęciu. Szczególnie rzuca się to w oczy w części filmu następującej po narodzinach – autor koncentruje się na dziecku, celebrytuje jego portrety zmontowane z ujęciami ciążowego brzucha i krwistymi detalami akcji porodowej; z równym zainteresowaniem zresztą przygląda się łożysku. Twarz Jane schodzi na dalszy plan; jeśli jest pokazywana, to jako dodatek do dziecka położonego na piersi, przypadkiem mieszczący się w kadrze. Stan wręcza jej kamerę, by mogła sfilmować jego

¹ Ara Osterweil, „Absently Enchanted”: *The Apocryphal Ecstatic Cinema of Barbara Rubin*, [w:] *Women's Experimental Cinema. Critical Frameworks*, ed. Robin Blaetz, Durham–London 2007, s. 139.

² Jak wyjaśnia Schneemann, rozmowy o sztuce ich trojga miały charakter wzajemnej wymiany. Ona „przedstawiła zagadnienia malarstwa i czasu rzeczywistego Brakhage'owi, który robił surrealistyczne, narracyjne dramy, kiedy się spotkali”, Tenney natomiast zajmował się dźwiękiem i przestrzenią. *Carolee Schneemann* (wywiad z artystką), [w:] *Women of Vision. Histories of Feminist Film and Video*, ed. Alexandra Juhasz, Minneapolis–London 2001, s. 70. Zob. też M. M. Serra, Kathryn Ramey, *Eye/Body. The Cinematic Paintings of Carolee Schneemann*, [w:] *Women's Experimental Cinema...*, s. 109; o przyjaźni z Brakhagem zob. też *Oral history interview with Carolee Schneemann, 2009 March 1, Archives of American Art, Smithsonian Institution*, <http://www.aaa.si.edu/collections/interviews/oral-history-interview-carolee-schneemann-15672>.

³ M. M. Serra, K. Ramey, *op. cit.*, s. 109.

⁴ *Ibidem*.

radość – jej radości, zmęczenia, satysfakcji w wielkim planie nie będzie nam dane zobaczyć.

Schneemann odpowiada filmem, który sięga równie intymnie. Próbuje „zrównoważyć pean do macierzyństwa filmem, w którym seksualność/erotyzm nie byłyby bez wątplenia środkiem do końcowego owocowania/multiplikacji”⁵. Filmuje seks, uprawiany w różnych pozycjach, filmuje przeżywane orgazmy i nagie ciała w różnych momentach bliskości. Nie ucieka ani od fragmentaryzacji, ani od dużych zbliżeń. W pewnym sensie sprowadza ciała swoje i swojego partnera, muzyka Jamesa Tenneya, do roli tworzywa przed kamerą; nie są to jednak anonimowe ciała, pozostawione bez wzmianki w napisach⁶. Wystawia na pokaz ich wspólną intymność, tym razem jednak, by przełamać tabu dotyczące kobiecej seksualności, postrzeganej jako bierna, niewypowiadalnej. Teraz dostaje ona swój obraz, sporządzony ręką kobiety.

Rozedrgana, efemeryczna, taktylna forma *Fuses* ma też wiele wspólnego z charakterystyczną obrazowością filmów Brakhage’a⁷. Podobnie potraktowana została taśma filmowa: zadrapania, barwienie, wielokrotne ekspozycje czy brak dbałości o jakość obrazu niewątpliwie mogą się kojarzyć z realizacjami amerykańskiego awangardzisty. W *Fuses* znajdziemy więcej nawiązań – fragmentaryczność, skojarzeniowość montażu, ale i szczególne, niemal abstrakcyjne obrazy światła zostawiającego ślad na taśmie filmowej. Nie należy jednak dać się zwieść. Tak samo, jak artystka swoim filmem kwestionuje postawę Brakhage’a wobec rejestrowanej sytuacji, tak samo mocne eksploatowanie materialności taśmy przez Schneemann, wpisane jest w kontest zgola odmieniny od tego, co praktykowało kino awangardowe końca lat sześćdziesiątych⁸. Twórczość filmowa Schneemann pozostawała na marginesie awangardowych eksperymentów, nie mieściła się w sztywnym, intelektualnym paradygmacie konceptualnym. Być może była zbyt emocjonalna, zbyt intymna, zbyt osobista – zbyt kobieca? – by mogła zyskać aprobatę. Ale też, jak sugerowała w roku 1974 B. Ruby Rich, na owo niedocenienie *Fuses*, który „traktowany był jako ciekawostka, a nie jako klasyk”⁹, wpływa naruszenie przez film co najmniej kilku obszarów tabu.

Warto w tym miejscu przywołać fundamentalną pracę P. Adamsa Sitneya. W trzecim wydaniu *Visionary Film. The American Avant-Garde 1943–2000*

⁵ Scott MacDonald, *Avant-Gardens*, [w:] *Women & Experimental Filmmaking*, ed. Jean Petrolle, Virginia Wright Wexman, Urbana–Chicago 2005, s. 18.

⁶ W starannie opracowanych, w sposób zapowiadający wizualne eksperymenty filmu, kilkakrotnie w różnej formie powtórzonych napisach wymieniona jest sama Schneemann, James Tenney i kot Kitsch.

⁷ Zob. A. Osterweil, *op. cit.*, s. 139.

⁸ Piszac o materialności taśmy, mam także na myśli podejście twórców z kregu filmu strukturalnego, dla których ważnym tematem rozważań był dualizm ontyczny medium filmowego; wyrastające z tradycji personalnej eksperymenty z taśmą Brakhage’a byłyby w pewnym sensie antycypacją ich poszukiwań, zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Film. Wideo. Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999, s. 46.

⁹ B. Ruby Rich, *Chick Flicks. Theories and Memories of the Feminist Film Movement*, Durham–London 1998, s. 27.

nazwisko Schneemann występuje dokładnie pięć razy (nie licząc indeksu). Dwukrotnie pada ono w kontekście filmów Stana Brakhage'a – Schneemann i Tenney są przyjaciółmi Brakhage'a, z opisu *Cat's Cradle* dowiadujemy się, że kobieta pokazana w filmie maluje i zmywa naczynia. Trzeci raz artystka wymieniona zostaje w cytacie dotyczącym twórczości Abigail Child, czwarty – w omówieniu przywołanej wypowiedzi Marjorie Keller. *Fuses* poświęcone zostały dwa zdania. Brzmiały one: „Ta wymiana [uwag o twórczości Child] odwołuje się do *Fuses* Carolee Schneemann (1964–1968), erotycznego liryku w stylu Brakhage'a – kamera z ręki, superimpozycje, odegranego przez filmowczynię i jej kochanka, Jamesa Tenneya. Feministyczne filmowczynie z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych zwracały uwagę na ich niezwykłą szczerość i energię, a zwłaszcza na celebrowanie kobiecego pożądania”¹⁰. Z przypisu do tego fragmentu ponownie dowiadujemy się, że Schneemann i Tenney wystąpili w filmach Brakhage'a. Schneemann nie pojawia się w książce Sitneya jako samodzielna artystka, jako autorka. Niejako za Brakhagem, Sitney podkreśla jej uwikłanie w stereotypową, kobiecą rolę¹¹; nie mówi jednak niczego o wzajemnych inspiracjach, jakie były udziałem trojga przyjaciół. W tej narracji to Schneemann pasożytowała na ideach Brakhage'a, realizując jeden film, ważny jedynie dla (zapewne marginalnie istotnych i dlatego anonimowych) feministycznych filmowczyń. Cała reszta jej twórczości jest po prostu nieobecna. Jako feministyczną uszczypliwość można by zatem zapewne potraktować wskazanie, że Sitney mylnie podaje daty powstania filmu – data ukończenia podana jest przecież w otwierających go napisach.

W ten sposób Schneemann powtarza zresztą los wielu kobiet-artystek, tropienie śladów których jest jednym z jej celów. Pracuje „na marginesach kultury”¹², próbując odzyskać utracone, zapomniane ślady kobiecej twórczości. Sama artystka mówi o „podwójnej wiedzy”: „podwójnej wiedzy [wynikającej z] bycia przestępczą podżegaczką w swojej własnej kulturze, ryjącą w niej, by odkryć to, co zostało ukryte i czemu się zaprzecza”¹³, o stałym poszukiwaniu poprzedniczek, które zapewniłoby rodzaj ciągłości doświadczeń. Musiała stoczyć batalię o możliwość studiowania; urodzona w pensylwańskim mieście (które określa jako „robotnicze, wiejskie, niemieckie, luterańskie, mennonickie, amiszowskie i nazistowskie”¹⁴), może według ojca-lekarza co najwyżej udać się do szkoły dla sekretarek. Zainteresowana sztuką, wybiera studia malarskie. Szybko zauważa jednak, że „student” i „artysta” to byty rodzaju męskiego. „To, czego nauczyłam się w Bard i co będzie prześladowało mnie

¹⁰ P. Adams Sitney, *Visionary Film. The American Avant-Garde 1943–2000*, Oxford–New York 2002, s. 424.

¹¹ Schneemann, opowiadając o relacji, jaka nawiązała się między nią, Tenneyem a Brakhagem, wielokrotnie podkreśla, że pojawiała się w niej oczekiwanie, że będzie „gotować”; jej artystyczne zainteresowania schodziły niejako na dalszy plan wobec przypisywanych jej obowiązków jako kobiety.

¹² *Carolee Schneemann*, s. 65.

¹³ *Ibidem*, s. 66.

¹⁴ *Ibidem*, s. 65.

do czasu pracy na malarstwie – zawsze malarstwie – w University of Illinois, to to, że nie istniały żeński zaimek i żeńskie genitalia. Negocjowałam świat, który odmawiał mi władzy jako uprawomocniającemu głosowi oraz odmawiał mi integralności mojej własnej fizyczności. Ta pochyłość – żadnego zaimka, żadnych genitaliów – stała się statywem, na którym będzie balansować moja własna wizja”¹⁵.

Określa się przede wszystkim mianem malarki, nawet kiedy usilnie próbuje wprowadzić swoje malarstwo w ruch, kiedy rozrywa je, nierzadko w sensie dosłownym¹⁶: „Ciagle jestem malarką, zawsze będę zasadniczo malarką... Malarstwo nie musi oznaczać trzymania pędzla w dłoni. [...] To może być twoje własne ciało, kiedy wchodzisz w kadr, kiedy ustawiasz ostrość i widzisz, że materialność tego, z czym pracujesz, może zawierać ciebie w polu siłowym”¹⁷. Ciało dla Schneeman staje się tworzywem, rodzajem malarskiego narzędzia. Zanim sięgnie po ruchomy obraz, artystka współzakłada Judson Dance Theater, prowadzi działania w obszarze teatru kinetycznego, eksperymentuje z improwizacją kontaktową „jako erotyzującym rozszerzeniem kontaktu z materiałami rzeźbiarskimi”¹⁸. W pracę z roku 1963, serię fotograficznych zapisów działań *Eye Body: 36 Transformative Actions for Camera*, włącza „swoje ciało jako kołazowe rozszerzenie obrazu – materiałów konstrukcyjnych”¹⁹. Serra i Ramey tytułowy koncept: *eye/body*, traktują wręcz jako punkt wyjścia do swoich rozważań o twórczości Scheemanna, wskazując na kluczową rolę momentu, w którym twórczyni „obraca tradycyjnie «pasywny, estetyzowany» obiekt sztuki – kobiecą formę – w aktywną artystkę, sprawczynię swojego stania się, łamiąc oczekiwania [względem relacji] artysta/podmiot i widownia/przedmiot”²⁰. W ten sposób kwestionuje ona barierę między twórcą a dziełem czy między wnętrzem a zewnątrz, „łączy wewnętrzne oko artysty/podmiotu, widzące oko artysty/sprawcy i oko widza”²¹.

Ciało gra centralną rolę w performansach (jak choćby *Meat Joy*, 1964), ale także staje się swoistym pędzlem, kiedy Schneemann maluje niejako całym swoim ciałem, wisząc na uprzężach, huśtając się tak, by sięgnąć jak najdalej. Ten rodzaj użycia ciała budzi kontrowersje; naga malarka, realizująca swoje obrazy za pomocą ciała, wykracza poza narzędziowe użycie ciała modelek Yvesa Kleina. Artystka opowiada: „Uważali, że jestem popieprzoną ekshibicjonistką, która nie ma nic do powiedzenia. [...] A to była moja odpowiedź na popart, tę sterylną sztukę, która taśmowo produkuje bezcielesne i wyjałowione z emocji obrazy. Nie zdawałam sobie sprawy, jak bardzo mężczyźni tamtego czasu byli przyzwyczajeni do oglądania ciała kobiety wyłącznie jako wyestetyzowanego

¹⁵ *Ibidem*, s. 66–67.

¹⁶ *Ibidem*, s. 69.

¹⁷ Cytat za: M. M. Serra, K. Ramey, *op. cit.*, s. 103.

¹⁸ *Oral history interview...*

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ M. M. Serra, K. Ramey, *op. cit.*, s. 104.

²¹ *Ibidem*, s. 105.

aktu albo jako pornografii. Nikt nie patrzył na moją pracę. Wszyscy się tylko zastanawiali, czy można mnie przelecieć, czy nie”²².

Z uwagi na obecność dosłownie obrazów ciała, skandalem stał się również film Schneemann, *Fuses*. Z braku innych możliwości, wywoływany w laboratorium, w którym wywoływano filmy porno, do którego kolejne fragmenty wysyłane były ze stosownym zaświadczeniem od lekarza psychiatry²³ (!), spotkał się z burzliwym przyjęciem nie tylko w gronie widzów przyzwyczajonych do pornograficznej wizji kobiecej seksualności. Kontrowersje, jak wspomina B. Ruby Rich, budził również w łonie ruchu kobiecego. W obu przypadkach, co ciekawe, jeden z punktów zapalnych był niejako wspólny – stawał się nim seks oralny. Pracownik laboratorium skomentował „fragment, w którym Jim pieści ją oralnie: «A co tu się dzieje? Gdybym tak zrobił swojej żonie, na pewno dałaby mi po głowie»”²⁴. Z kolei feministki lat siedemdziesiątych odczytywały obrazy *fellatio* jedynie w kontekście kobiecego podporządkowania i męskiej dominacji. Jak wspomina Rich, już sama heteroseksualność pokazanej relacji budziła pewne kontrowersje, zaś „penetracja [...] była przedmiotem debaty jako politycznie poprawna praktyka seksualna”²⁵. Artystka niejednokrotnie opuszczała salę przed końcem projekcji, by uniknąć bezpośrednich ataków. Ta dość paradoksalna sytuacja pokazuje, że dzieło Schneemann wyrywa się prostym kategoryzacjom, swoście równościowe podejście do opracowywania materiału wizualnego, tak samo traktujące obraz kobiety i obraz mężczyzny sprawia, że „w sensie polityki seksualności, w tej interakcji nie ma «góry» i «dołu»”²⁶. Nie będąc programową wypowiedzią, a wyrastając z sytuacji życiowej i ciągłych poszukiwań artystycznych, nie daje się także wygodnie zaklasyfikować do określonej wizji seksualności.

Oczywistością będzie przypomnienie, że seksualność kobiet w kulturze patriarchalnej podlega szczególnej kontroli, obłożona jest szeregiem zakazów i nakazów; kontrola nad seksualnością jest jednym ze sposobów sprawowania kontroli społecznej. Kiedy Schneemann, w przededniu rewolucji seksualnej (i przed wyłonieniem się czegoś, co mogłybyśmy określić mianem ruchu kobiecego – dlatego mówi o swojej pracy jako o pracy protofeministycznej), realizowała *Fuses*, dzisiejsza oczywistość mogła wydać się przełomowa. Sama artystka wielokrotnie wspomina trening, który otrzymała – w zakresie właściwego prowadzenia się, w zakresie macierzyństwa, aborcji i antykoncepcji, w zakresie roli, którą będąc w związku, winna zająć. Jej film to akt sprzeciwu, akt odzyskania ciała i seksualności – Schneemann, pokazująca siebie, uprawiającą miłość w różnych pozycjach i na różne sposoby, doświadczającą i dającą orgazmy, wykonuje fundamentalnie feministyczny gest, jakim jest skierowanie

²² Karolina Sulej, *Carolee Schneemann: Sztuka kobiet jest wartościowa*, http://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,96856,15538705,Carolee_Schneemann__Sztuka_kobiet_jest_wartosciowa.html.

²³ M. M. Serra, K. Ramey, *op. cit.*, s. 110.

²⁴ K. Sulej, *op. cit.*

²⁵ B. R. Rich, *op. cit.*, s. 22.

²⁶ S. MacDonald, *op. cit.*, s. 217.

uwagi na, dotychczas niema, kobiecą seksualność. Feministyczne przedstawienia kobiecej seksualności, przypomina Alexandra Juhasz, zawsze też sytuują ją w szerszym kontekście politycznych czy społecznych praktyk²⁷. Jak po latach artystka komentuje swoją motywację do realizacji filmu: „kobieca seksualność w latach sześćdziesiątych była pokazywana jedynie w pornografii i literaturze medycznej. Zatem o tym, co kobiety naprawdę doświadczają, szeptałyśmy sobie nawzajem, być może mówiłyśmy o tym naszym kochankom. Nie znajdowała jednak dosłownego wyrażenia w kulturze”²⁸. Nieco wcześniej zaznacza, że tym, co wyznaczało akceptację dla kobiecej fizyczności, było „dostarczanie przyjemności i podniety mężczyźnie”²⁹. *Fuses* radykalnie podważa tego rodzaju uprzedmiotowienie, upodrzednienie kobiecej seksualności.

Jakkolwiek często tak epitetowana, twórczość Schneemann nie ma zatem nic wspólnego z pornografią. *Fuses*, oglądane z intencją zażycia typowej dla odbioru filmów pornograficznych przyjemności, zawodzą. „Pornografia”, przypomina Rich, „jest anty-emocjonalnym medium, w swej zawartości i intencji, a ów brak emocji sprawia, że nie oddziałuje na kobiety. [...] Film Schneemann [...] jest niesamowicie erotyczny, przekracza powierzchnię seksu, by zakomunikować jego prawdziwego ducha, jego znaczenie jako aktywności dla niej, i [...] dla kobiet w ogólności”³⁰.

Są też *Fuses* zbyt skomplikowane wizualnie, zbyt efemeryczne; rozmaite, „autorskie” ingerencje w taśmę (w literaturze przedmiotu wymieniane są najbardziej wymyślne i niepowtarzalne zabiegi, którym artystka poddawała taśmę; ciało taśmy w rezultacie okazało się zresztą tak niezwykle materialne, że pojawiły się problemy z wykonaniem kopii³¹), tak samo jak przemyślane zabiegi montażowe, uniemożliwiają pornograficzne użycie. Stanowią paradoksalną (a często niemal dosłowną) zasłonę, pozwalają na zachowanie jakiegoś rodzaju tajemnicy. Sprawiają, że film przestaje być prostym – pornograficznym – zapisem rzeczywistości; przedstawia także wewnętrzną rzeczywistość artystki. Twórczyni szybko dostrzegła, że sam zapis nie oddaje jej doświadczenia³²; Juhasz uznaje, że Schneemann „Używa medium, by odtworzyć rytm, tempo, teksturę i przepływ – odcucie – kobiecej seksualności”³³, odciskając w obrazie rozmaite kształty, odciska jednocześnie swoje osobiste piętno na taśmie, uniemożliwiając jednocześnie przyszpilenie swojej intymności, sprowadzenie przedstawienia seksualności do pornograficznego podglądactwa. Wszelkie zabiegi na taśmie są sposobem równoczesnego zaznaczenia i ukrycia przez

²⁷ Alexandra Juhasz, *It's About Autonomy, Stupid: Sexuality in Feminist Video*, „Sexualities” 1999, No. 2(3), s. 334.

²⁸ *Oral history interview...*

²⁹ *Ibidem*. Schneemann zaznacza, że podobnemu wartościowaniu podlegały działania artystek, które oceniane były także z uwagi na ich atrakcyjność, która, paradoksalnie, mogła również być traktowana jako powód do odrzucenia dzieła.

³⁰ B. R. Rich, *op. cit.*, s. 27.

³¹ M. M. Serra, K. Ramey, *op. cit.*, s. 110.

³² S. MacDonald, *op. cit.*, s. 216.

³³ A. Juhasz, *op. cit.*, s. 335.

autorkę swojej obecności, swoich emocji i doświadczeń; stają się materialnym znakiem jej płci. Jak opisuje film Torsten Alisch:

Carolee Schneemann perforowała taśmę filmową, drapała jej powierzchnię lub wystawiała na działanie wody gotującej się w garnku, której temperatura jest odpowiednia do przygotowania jajek na miękko. Ale ta energetyczna i pełna przemocy procedura nie rani jednak ciał uchwyconych na taśmie, zamiast tego przykrywa zasłoną spojrzenie na nią skierowane. Wświatlone maski, trójkąty i otwierające się kręgi uwalniają drogę spojrzeniu. Kurz, zadrapania i plamy farby przykrywają jednocześnie nagie ciała: zaatakowane obrazy, które rozdzierają serce, ponieważ materiał filmowy pieści ciała. Trzeba szybko patrzeć, aby rozpoznać detale. Są to niepowstrzymane momenty w życiu dwojga ludzi; aby je dłużej oglądać trzeba zatrzymać projektor, ale wtedy spaliłby się film. Sprzeciwiłby się odkryciu ostatnich tajemnic, które powodują przepalenie się bezpieczników... To, o czym wie Kochający³⁴.

Wróćmy jeszcze na moment do wątku miejsca Schneemann w pejzażu ówczesnej awangardy. Tak silne zaznaczanie materialności taśmy, tak wyraźne wydobywanie dualizmu ontologicznego medium, którym się posługuje, kojarzyć się może z praktykami filmu strukturalnego. Nic jednak bardziej mylnego – to powierzchowne podobieństwo, unieważnione już bagażem emocji, których film jest zapisem, niezbywalną, autorską obecnością, zaciera się, gdy pomyślimy o precyzyjnym montażu, kierującym uwagę odbiorczyni. Ujęcia, które ze sobą Schneemann zestawia, realizowane były w jakimś sensie przypadkowo; spontaniczne zapisy chwil intymności, zrobione bez dbałości o formalne jakości. Ich montaż, co podkreślają Serra i Ramey, jest już znacznie bardziej przemyślany³⁵; odnajdziemy w nim zaskakujące zderzenia obrazów, ciągłość skojarzeń i wiele archetypicznych symboli. Scott MacDonald przypomina też, że odkrywanie owych niespodziewanych skojarzeń było także udziałem artystki³⁶.

Niczym *leitmotiv* powracają obrazy okna czy spaceru brzegiem oceanu. Schneemann na plaży, wchodząca do wody – te ujęcia, odwołujące się do głęboko kobiecej symboliki, mogą kojarzyć się z twórczością Mayi Deren, wielkiej poprzedniczki autorki *Fuses*, która, jak Schneemann odnotowuje, przez innych awangardowych filmowców była traktowana jako autorytet, ale i sprowadzana do roli matki³⁷. Jak uszczypliwie zauważa twórczyni, Deren musiała gotować. Schneemann także borykała się z godzeniem roli artystki i roli kobiety; z brakiem uznania dla swojej twórczości i z rozpadającymi się kolejno związkami. O pobłażliwej, może wręcz pogardliwej reakcji na swoją twórczość, mówi w tekście do *Kitsch's Last Meal* (1973–1978), ostatnim z autobiograficznej trylogii³⁸,

³⁴ Cytat za: *Sila taśmy/The Power of Tape. Katalog WRO/99 VII Międzynarodowego Biennale Sztuki Mediów*, red. Piotr Krajewski, Violetta Kutlubasis-Krajewska, Wrocław 1999, s. 161–162.

³⁵ M. M. Serra, K. Ramey, *op. cit.*

³⁶ S. MacDonald, *op. cit.* s. 217.

³⁷ Zob. Carolee Schneemann, s. 70.

³⁸ Do autobiograficznej trylogii – określenie Scotta MacDonalda (zob. *Oral history interview...*) – prócz *Fuses* i *Kitsch's Last Meal* zaliczany jest jeszcze *Plumb Line* (1968–1971).

tekście użytym również w performansie *Interioll Scrolls 2*³⁹. Traktuje on o spotkaniu ze „szczęśliwym mężczyzną/filmowcem strukturalnym”. Po latach okazało się, że adresatką była Annette Michelson, a inspiracją – jej argumenty, dlaczego nie ogląda prac Schneemann⁴⁰. Przytoczmy je w tym miejscu:

jesteś urocza
ale nie proś nas
abyśmy patrzyli na twoje filmy
nie możemy
są pewne filmy
na które nie możemy patrzeć
personalna graciarnia
trwanie uczuć
wrażliwość dotyku ręki
dziennikowa słabostka
malarski bałagan
gęsty gestalt
prymitywne techniki.

Zakończenie monologu kwituje sprawę zwięźłym: „myślimy o tobie jako o tancerce”. Nie jako filmowczyni, artystce wizualnej, performerce, lecz jako tancerce – tak jakby cała twórczość Schneemann dała się zamknąć w obrazie jej ciała.

* * *

Ulotne kadry z filmu Schneemann na długo pozostają w pamięci; ich namacalna niemal gęstość, emocjonalne nasycenie, materialny przepych nie przesłaniają radykalności działania, jakie artystka wykonała, ofiarowując swoje ciało innym kobietom⁴¹, jak sama to ujęła. Niepokojące wrażenie, które *Fuses* zostawiają w odbiorczyniach, nie bierze się jedynie ze specyficznego potraktowania ciał przed kamerą i taśmą filmowej.

Jest w filmie Schneemann jeszcze jeden aktor, obecności którego nie można pominąć. Doskonale obojętny na to, co się wokół dzieje, beczelnie spoglądający na kochanków i na kamerę kot Kitsch. Jest jednym z domowników (koty towarzyszą Schneemann przez całe życie, odgrywając także istotną rolę w jej twórczości), ale także szczególnym upostaciowieniem spojrzenia. Widzimy, jak Kitsch patrzy na kochanków, patrzy na nas, jakby dyktując zasady, niejako rządząc spojrzeniem, które przestaje być spojrzeniem podglądacza – bo przecież Kitsch nikogo nie podgląda – przestaje się stosować do reguł, jakie

³⁹ W pierwszym performansie *Interioll Scroll* (1975) Schneemann użyła fragmentów ze swojej książki *Cezanne, She Was a Great Painter*. Podczas akcji naga odczytywała tekst ze zwoju, który wydobywała ze swojej waginy.

⁴⁰ Zob. M. M. Serra, K. Ramey, *op. cit.*, s. 120. Tam także cały tekst monologu.

⁴¹ „W pewnym sensie, czynię z mojego ciała dar dla innych kobiet”, cytat za: M. M. Serra, K. Ramey, *op. cit.*, s. 107.

narzuca patriarchalna logika. Zaskakujące rozwiązanie feministycznych dyematów z władzą spojrzenia, uprzedmiotawiającego ciało kobiety jako obiekt seksualny.

Bibliografia

- Carolee Schneemann (wywiad z artystką), [w:] *Women of Vision. Histories of Feminist Film and Video*, ed. A. Juhasz, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2001.
- Juhasz A., *It's About Autonomy, Stupid: Sexuality in Feminist Video*, "Sexualities" 1999, No. 2 (3).
- Kluszczyński R. W., *Film. Wideo. Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999.
- MacDonald S., *Avant-Gardens*, [w:] *Women & Experimental Filmmaking*, eds. J. Petrolle, V. Wright Wexman, University of Illinois Press, Urbana–Chicago 2005.
- Oral history interview with Carolee Schneemann, 2009 March 1*, Archives of American Art, Smithsonian Institution, <http://www.aaa.si.edu/collections/interviews/oral-history-interview-carolee-schneemann-15672>.
- Osterweil A., „Absently Enchanted”: *The Apocrypha*, *Ecstatic Cinema of Barbara Rubin*, [w:] *Women's Experimental Cinema. Critical Frameworks*, ed. R. Blaetz, Duke University Press, Durham–London 2007.
- Rich B. R., *Chick Flicks. Theories and Memories of the Feminist Film Movement*, Duke University Press, Durham–London 1998.
- Serra M. M., Ramey K., *Eye/Body. The Cinematic Paintings of Carolee Schneemann*, [w:] *Women's Experimental Cinema. Critical Frameworks*, ed. R. Blaetz, Duke University Press, Durham–London 2007.
- Sila taśmy / The Power of Tape. Katalog WRO / 99 VII Międzynarodowego Biennale Sztuki Mediów*, red. P. Krajewski, V. Kutlubasis-Krajewska, Open Studio/Fundacja WRO, Wrocław 1999.
- Sitney P. A., *Visionary Film. The American Avant-Garde 1943–2000*, Oxford University Press, Oxford–New York 2002.
- Sulej K., *Carolee Schneemann: Sztuka kobiet jest wartościowa*, http://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,96856,15538705,Carolee_Schneemann_Sztuka_kobiet_jest_wartosciowa.html.

Małgorzata Jakubowska

Uniwersytet Łódzki

Obrazy hybrydowe w *Ogrodzie rozkoszy ziemskich* Lecha Majewskiego

1. Obraz hybrydowy

Pierwsze skojarzenie z terminem „obraz hybrydowy” przywodzi na myśl cyfrową technikę fotograficzną, w której nakładane są na siebie dwa różne wizerunki. Celem jest połączenie dwóch fotografii w jedną tak, aby zmieniały się one zależnie od kąta widzenia i odległości, z której patrzymy. Najczęściej fotograf jako warstwę nadrzędną wybiera obraz bogatszy w kolor i bardziej wyraziste kontury. Warstwę górną traktuje filtrem (na przykład wybierając rozmycie gaussowskie) albo ustawia procentowo krycie czy też dokonuje wyboru trybu mieszania obu warstw. W efekcie zaciera się różnica między jednym a drugim obrazem, a granice wizerunków stają się nieostre. Z nałożenia warstw fotograficznych tworzy się nowa jakość. Od artysty zależy, w jakim stopniu rodowód każdego z obrazów będzie czytelny. Wskazywanie na warstwową organizację wizualności i uzyskana w ten sposób transformacja nie tylko pozwala osiągnąć ciekawe efekty estetyczne, lecz także wydaje się zaproszeniem do swoistej semantycznej gry. Podobnie termin „hybrydyzacja”. W biologii definiuje naturalne bądź sztuczne skrzyżowanie dwóch gatunków lub odmian tego samego gatunku; stąd nazwa przeniknęła do heraldyki, w której hybryda jest złożeniem wizerunków różnych zwierząt: realnych bądź fantastycznych. W sztuce hybrydyzacja pozwala na łączenie elementów z odrębnych gatunków czy dziedzin artystycznych. Powszechnie kojarzona jest ze sztuką „nowych mediów” – tworzone przez artystów CD-ROM-y są mniej lub bardziej wyszukаныmi krzyżówkami obrazów (ruchomych i nieruchomych), dźwięków (szumu, głosu, muzyki) oraz tekstu (poezji, prozy). Hybrydyzacja dotyczy w tym ujęciu przede wszystkim struktury formalnej, ale przecież za sprawą Wolfganga Welscha pojęcie uruchamia także odwołania transkulturowe – przenikanie zarówno w układzie synchronicznym, jak i diachronicznym różnych kontekstów i treści kulturowych.

Hybrydyzacja, tak chętnie łączona ze sztuką mediów wykorzystujących najnowsze technologie, wydaje się istotną cechą także tradycyjnych sztuk. Czy słusznie zatem uważa się ją za najważniejszą cechę wyróżniającą sztukę

współczesną? Z pewnością podkreślanie hybrydyzacji – krzyżowanie różnych dziedzin, gatunków, warstw rzeczywistości czy czasowości – może być ważną strategią artystyczną, przejawiającą się w dziełach filmowych. Czy film jako taki nie jest hybrydą złożoną ze ścieżki wizualnej i audialnej? Czy reżyser podejmując się adaptacji literatury nie krzyżuje kodów słownych i obrazowych?

W filmie Lecha Majewskiego możemy odnaleźć dosłownie rozumianą technikę nakładania na siebie filmowych obrazów, ale oprócz filmowania obrazu na obrazie także szereg innych: obraz w obrazie, obraz o obrazie. Wydaje się, że w przypadku tego reżysera hybrydyzacja obrazu, celowe wskazywanie na jego niejednorodność i ontologiczną złożoność, może być rozumiana o wiele szerzej – jest sposobem poszukiwania metafizyki obrazu.

2. Między życiem a sztuką, między życiem a śmiercią

Zrealizowany w 2003 roku film *Ogród rozkoszy ziemskich* jest adaptacją powieści *Metafizyka*, napisanej przez Majewskiego w formie intymnej rozmowy-listu z ukochaną czy do ukochanej kobiety.

Co to znaczy, że ktoś istnieje? Czy to, że mogę widzieć go żywego, poruszającego się, rozmawiać z nim, dotknąć? Ciebie nie mogę dotknąć, chociaż dotykam tych kilku przedmiotów osobistych, w których odcisnęłaś ślad swojego ciała; pantofel z wyszlizganą piętą, czarny stanik [...]. Twoja ulubiona sukienka, którą miałaś na ostatnim spacerze po Ilia de Pietro, nie obejmuje już ciała; leży przewieszona przez poręcz łóżka i prowokuje mnie. Kilkakrotnie ładowała w śmieciach, raz niosłem ją do Armii Zbawienia...⁴²

– rozpoczyna narrator swoje zwierzenia. Początkowo artysta nie planował ekranizacji tej powieści, jej napisanie wynikało z potrzeby osobistego przepracowania traumy śmierci bliskiej osoby. Imię powieściowej bohaterki, Bea, odсылa do tragicznie zmarłej narzeczonej artysty Beaty, która zginęła w wypadku samochodowym. Jednak nie tylko odniesienie autobiograficzne jest tutaj istotne, artysta podsuwa czytelnikowi także postać Beatrycze, która w *Boskiej Komedii* Dantego jest przewodniczką oprowadzającą bohatera po Raju.

Czas żałoby odcisnął piętno nie tylko na tym utworze. W sposób najbardziej bezpośredni nawiązywał do tragicznych wydarzeń z życia artysty *Wypadek* – instalacja i trwający osiemnaście dni happening w katowickim BWA oraz trzydziestominutowy filmowy zapis tego projektu. W monograficznej pracy Magdaleny Lebeckiej czytamy:

Przestrzeń galerii [...] zamieniono w mauzoleum. Znalazły się tam zmumifikowane, zabandażowane osobiste przedmioty zmarłej. Drugi wątek wystawy wiązał się z próbą odtworzenia chemicznego składu ludzkiego ciała. Woda wypełniająca akwariów, demonstrowane w szklanych gablotach precyzyjnie we właściwych proporcjach wyliczone ilości węgla, potasu, cynku, żelaza. Dalej – ogromny, przezroczysty prostopadłościan z powietrzem potrzebnym

⁴² Lech Majewski, *Metafizyka*, Kraków 2002, s. 5.

do oddychania przez siedem dni i kolejna cysterna o pojemności równej ilości krwi przepompowywanej przez serce w ciągu jednego dnia⁴³.

Co ciekawe, w *Metafizyce*, a później także w *Ogrodzie rozkoszy ziemskich* artysta powraca do koncepcji chemicznego składu ludzkiego ciała – bohater pod wpływem prośb kochanki kompletuje jej portret złożony z materiałów reprezentujących poszczególne pierwiastki. Po śmierci kobiety Chris miesza wcześniej zebrane składniki ludzkiego ciała w akwariu i wylewa je z okna do wody w weneckim kanale, dokonując tym samym symbolicznego pochówku.

Metafizyka opowiada o zatrzymywaniu na taśmie filmowej obecności ukochanej osoby, celebrowaniu pożegnania ze świadomością postępującej choroby i zbliżającej się śmierci. Nade wszystko jednak pokazuje, jak umieranie może stać się afirmacją życia. Z powieści Majewski przeniósł do filmu parę bohaterów oraz fabularną strukturę, eliminując jedynie poboczne wątki. Imiona głównych postaci (Bea i Luis) zostały zmienione. Reżyser zdecydował, by para kochanków nosiła imiona aktorów grających głównych role: Claudia i Chris (Claudine Spiteri i Chris Nightingale). Zabieg włączenia w opowieść bohaterów-aktorów z ich realnymi imionami służy zatarciu granicy między życiem i sztuką. I w tym sensie wyraża i potwierdza to, że te dziedziny najpełniej realizują się we wspólnym, hybrydycznym świecie. W filmie Majewskiego życie przegląda się w sztuce, a sztuka przegląda się w realnych, konkretnych doświadczeniach. Obraz hybrydyczny łączy idee, które przedstawiane są jako wykluczające się opozycje – właśnie ich zniesienie, zatrzymanie w jednym obrazie bądź filmie wydaje się najbardziej interesować reżysera.

2.1. Między filmowym a malarskim obrazem – hybrydyzacja medium

Lech Majewski, podobnie jak Peter Greenaway, podkreśla głęboki związek z malarstwem w wielu swoich realizacjach. Wystarczy wspomnieć *Angelusa* inspirowanego twórczością śląskich prymitywistów, janowskich malarzy – Erwina Sówki i Teofila Ociepki czy później zrealizowany *Młyn i krzyż* – fascynującą wędrowkę po Bruegłowskiej *Drodze na Kalwarię*. Za każdym razem relacja między medium filmowym a malarskim poddawana była odmiennej analizie, tak jakby artysta z premedytacją, konsekwentnie sprawdzał możliwości hybrydyzacji, która połączy obie artystyczne dziedziny w sposób harmonijny, zachowując ich specyfikę oraz rozwijając walory estetyczne i poznawcze we wzajemnych odniesieniach.

W *Ogrodzie rozkoszy ziemskich* najważniejszą rolę pełni obraz Hieronima Boscha o tym samym tytule⁴⁴. Inspiracje nie tylko dotyczą koncepcji wizualnej,

⁴³ Magdalena Lebecka, *Lech Majewski*, Warszawa 2010, s. 122.

⁴⁴ Tekst zawiera wiele wątków i spostrzeżeń wypracowanych wspólnie ze studentami podczas zajęć fakultatywnych dotyczących filmowej twórczości Lecha Majewskiego. Szczególne podziękowania kieruję do Anny Ćwiklik, Aleksandry Dulęby i Izabeli Szczygalskiej – ich analiza neoformalna stała się punktem wyjścia i najważniejszą inspiracją dla prezentowanego artykułu.

lecz także pełnią niezwykle ważną rolę fabularną, budują interpretację zarówno poczyną parę bohaterów, jak i malarskiego dzieła rozpisanego analitycznie w filmowe kadry. W tradycyjnych odczytaniach tryptyk niderlandzkiego malarza traktuje się jako przedstawienie stworzenia świata i późniejszego wpływu grzechu na ludzkość⁴⁵. Centralna część obrazu w tej powierzchownej interpretacji ukazuje upadek człowieka i tryumf jego grzesznej natury. W tym odczytaniu ludzkość od razu po przejściu z Raju pierwotnego zanurza się w świecie grzechu i zła. Nadzy ludzie poświęcają czas uciechom cielesnym, co traktowano jako szerzącą się rozpustę i zło.

Lech Majewski poświęcił studiowaniu twórczości Boscha wiele lat, na jego wizji odcisnęły piętno późniejsze interpretacje, między innymi Anny Boczkowskiej, która w swych analizach dowodziła tezy całkowicie odmiennej: „W dziele tym wyrażona została idea doskonałości człowieka i otaczającej go przyrody, obdarzonych powtórnie łaską i wyzwolonych z ciężącego na nich grzechu”⁴⁶. W tym religijnym, ale jakże odmiennym ujęciu badaczka dowodzi, że malarz wykorzystując skodyfikowany system odniesień alegorycznych, astralnych i alchemicznych nie ukazuje grzeszników, ale tych „którzy są poświęceni w niepokalanym łonie świętej fontanny, rodzą się na nowo jako lud Boga”⁴⁷. Autorka podkreśla: „Gest mężczyzny, dotykającego łona kobiety stojącej w wodnistym wnętrzu Fontanny Życia-Eklezji-Luny jest gestem podkreślającym sakralną funkcję [...] odrodzenia i regeneracji. Zespolenie kobiety i mężczyzny w sferze ziemskiego raju odwzorowuje metafizyczną koniunkcję Adama-Chrystusa-Słońca z Ewą-Eklezją-Luną, przedstawioną na lewym skrzydle tryptyku.”⁴⁸. Warto zauważyć na marginesie, że symboliczna koniunkcja pełniła niezwykle istotną rolę w spekulacjach alchemicznych. Obraz połączenia się przeciwieństw w harmonijną, doskonałą, nie ulegającą dezintegracji całość to wizja uzyskania kamienia filozoficznego. Współcześnie wizualne łączenie skonstruowanych elementów traktujemy jako hybrydyzacje.

Zatem obraz Boscha – w kontekście całkowicie przeciwstawnych interpretacji – jawi się jako tekst kultury będący probierzem dla światopoglądu i odczytań jego odbiorców. Sam obraz można potraktować jako tekst hybrydyczny, nie chodzi tu jednak jedynie o przekorną retorykę. Dyskurs hybrydyczny zawiera przeciwstawne ideologie. W ten sposób możemy również spojrzeć na *Ogród rozkoszy ziemskich* Boscha: obraz złożony z powierzchni wpisanej w uproszczoną katechetyczną wymowę przestrzegającą przed upadkiem w grzech, ale także tekst zapraszający do odczytania symbolicznej głębi, w której cielesność jest drogą do zjednoczenia i szczęścia ludzi uwolnionych dzięki odkupieniu od poczucia winy i grzechu.

Po raz pierwszy Claudia zostaje przedstawiona widzowi podczas swojej prezentacji na temat obrazu Boscha. W trakcie swojego wykładu podkreśla,

⁴⁵ *Ogród rozkoszy ziemskich* – Hieronim Bosch, <http://www.magazynsztuki.pl/ogrod-rozkosz-ziemskich-hieronim-bosch/> [dostęp: 1.12.2013].

⁴⁶ Anna Boczkowska, *Hieronim Bosch. Astrologiczna symbolika jego dzieł*, Wrocław 1977, s. 12.

⁴⁷ *Ibidem*, s. 122.

⁴⁸ *Ibidem*, s. 145.

że między rajem a piekłem malarz nie namalował czyścica. W przeciwieństwie do Dantego zrezygnował z tej idei.

Nie zajął się pokutą, lecz wyzwoleniem. Nie kara, a nagrodą dla tych, którzy zamiast tkwić w mękach oczekiwania odkryli, że wstąpienie do raju jest możliwe i dane już tu na ziemi. Cierpiących w piekle własnej duszy wyzwolił w ziemskim ogrodzie rozkoszy i ustanowił ową utopię centralnym motywem tryptyku, zapelniając ją wszelkimi stworzeniami w erotyczno-tanecznym rozleniwieniu i rozmarzeniu i harmonii obcej zarówno walce, jak i samotności

– przekonuje jako znawczyny jego malarstwa.



Fot. 1. Screen (obraz_z_godziny_00_02_46_00010)

Bohaterka jest żywiołową i pełną pasji kobietą. Kompozycja kadru (fot. 1) uwypukla rolę sztuki w jej życiu. Na jej twarzy dzięki użyciu projektora wyświetlają się figury z malarskiego przedstawienia. Niczym żywy tatuaż na skórze poruszają się wraz z nią, gdy gestykułuje wskazując na poszczególne motywy. Hybrydyczny obraz łączy odmienne przestrzenie i inne czasy. Milenijny dyskurs zawarty w malarskim traktacie *Tysiącletniego królestwa* – taki podtytuł nosi arcydzieło Boscha – reżyser zestawia z filmową opowieścią, której akcja rozgrywa się w 2000 roku. Znaczącym elementem jest cień rzucany przez kobietę. Claudia zakrywa część obrazu, odsłania, wskazuje, powiększa te fragmenty, które dla niej są najważniejsze. Podobnie przebiega jej interpretacja – bohaterka decyduje, które figury i w jakiej kolejności analizuje, przez co staje się współautorką dzieła, jego integralną częścią. Cień rzucany przez ciało kobiety jest w filmie podkreślana wielokrotnie oznaką materialności, zapowiedzią śmierci, ale równie ważnym znakiem życia, które się broni, stawia opór, nie dając się całkowicie „przeświecić”.

Claudia stara się rozszyfrować ukryte w obrazie *Ogród rozkoszy ziemskich* wskazówki, w jej interpretacji Bosch głosi, że ludzie są wolni od zakazów

i nakazów, nie mają powodów, aby sobie czegoś odmawiać. Mogą czerpać radość z życia i oddawać się swobodzie seksualnej. Rozkosz nie jest bowiem skażona złem – staje się kwintesencją dostępnej ludziom duchowości, która jednoczy ich w miłosnych przeżyciach. Z perspektywy męskiego protagonisty Claudia staje się przewodniczką po świecie sztuki, jak i częścią ziemskiego raju, którego będzie mógł wspólnie z nią doświadczyć. Malarstwo niderlandzkiego mistrza motywuje Claudię do poszukiwania pełni życia. Marzy, aby zrealizować film o Boschach tak, aby stał się świadectwem jej dokonań i zapisem interpretacji, którą w nim stopniowo odkrywa. Ma być śladem, który chce po sobie zostawić. Kobieta zwraca się do Chrisa z prośbą o pomoc przy realizacji filmu. Chris zgadza się i bohaterowie jadą do Wenecji, gdzie rozpoczynają wspólne życie i realizację filmowego projektu.

Claudia jest humanistką o dużej wrażliwości i otwartości na świat. Żywiołowa, pełna emocji poszukuje duchowych pierwiastków w życiu. Chris zdaje się być jej przeciwieństwem. Introwertyczny, oszczędny w słowach reprezentuje racjonalizm, umysł ścisły skoncentrowany na tym, co materialne i konkretne. Ich związek jawi się jako koniunkcja przeciwieństw. Mężczyzna przeważnie trzyma kamerę i decyduje, co zostanie nagrane, ale pomysły i wszystkie inspiracje pochodzą od kobiety. Kamera służy do rejestracji z jednej strony zdarzeń, z drugiej – „żywych obrazów”, które komponują ze swoich ciał na wzór malarzskiego wyobrażenia Boscha. Claudia postanawia bowiem przenieść idee analizowanego obrazu do swojego życia, aby doświadczyć utopijnej wizji ziemskiego raju. Aranżowane sceny obrazu Majewski zestawia z fragmentami jej wykładu – niczym refren powraca on w całej kompozycji – w ten sposób wprowadzając analityczne komentarze dotyczące symboliki i ikonografii.



Fot. 2. Screen (obraz_z_godziny_00_19_14_00010)

Claudia pokazuje detal tryptyku – kochankowie zamknięci w muszli (fot. 2). Wyjaśnia ideę intymności – to, co dzieje się w środku zostaje między nimi, dla patrzącego z zewnątrz pozostanie tajemnicą. Dłoń przytrzymująca skorupę chroni ich prywatność przed ciekawskim okiem. Symbol muszli odsyła do Wenus, ukryci kochankowie to jej dzieci. Następnie widzimy Claudię i Chrisa, którzy próbują oddać tę sytuację chowając się w wielkiej walizce, zaraz po tym, jak przybywają do Wenecji (fot. 3).



Fot. 3. Screen (obraz_z_godziny_00_18_54_00009)

Motyw powraca, niczym refleks tamtej sceny, kiedy Chris próbuje sfilmować Claudię w czasie rozmowy telefonicznej z zaniepokojoną o jej zdrowie matką. Kobieta wchodzi wtedy do szafy i zasłania się trzymając ręką drzwi.

Prowadzeni wskazówkami Boscha bohaterowie stopniowo oswiają się z własną nagością, a erotyczne zabawy, dramaturgia i choreografia aktów miłosnych swobodnie splata się z wiedzą o symbolach i ich możliwych odczytaniach. Ich działania podporządkowane są rekonstruowanej wizji zarówno wtedy, gdy kąpią się w jednej z weneckich fontann traktując ją jak rajskie źródło młodości – sadzawkę Wenus czy też budując i wspólnie zamykając się w przezroczystej foliowej kuli naśladującej gigantycznego dmuchawca z Boschowskiego ogrodu. Filmowe aranżacje nie sprawiają wrażenia perwersyjności, ale budują intymną bliskość i swobodę ich kontaktów. Nie o transgresję bowiem chodzi, ale o radosną spontaniczność, którą inspiruje malarskie przedstawienie.

W innym momencie wchodzimy z kamerą do łazienki i obserwujemy Chrisa, który próbuje utrzymać jajko na głowie. Komentarzem do tego jest ujęcie, w którym Claudia mówi o znaczeniu balansowania jajkiem w symbolicznym uniwersum. Utrzymanie jajka na wygiętym łuku pleców u Boscha oznacza,

że człowiek zasłużył na zbawienie. Im lepiej więc wychodzi Chrisowi balansowanie jajkiem, tym bliżej jest raju. W *Metafizyce* znajdziemy opis tej sceny:

Kamera drży potrząsana wybuchami śmiechu. Filmujesz mnie w łazience, jak nagi, skulony, usiłuję przetoczyć kolejne jajo [...] Nakazałaś mi przejść przez próbę wyzwolenia z piekła, więc kupiłem w supermarkecie dwa tuziny jaj i właśnie ostatnie z nich ładuje w zimnej jajecznicy na białych kafelkach posadzki. [...] Podchodzisz i zaczynasz mnie pieścić. [...] Odstawiam kamerę, wciąż włączoną, na krawędź wanny. Kładziemy się na śliskiej posadzce i nacieramy żółtkami i białkiem. Nasze ruchy są tak harmonijne, jakbyśmy płynęli powłoczeni przezroczystą emulsją w brzuchu wieloryba. Kamera pokazuje fragmenty naszych ciał, błyszczące uda i pośladki. Ocierają się miarowo jak lśniące ryby nagle wyciągnięte z wody. Przy dolnej krawędzi Ogrodu, na pierwszym planie, ręka głaszcze rybę odpoczywającą na łące. A ryby to myśli wydobyte z nieświadomości. Ujawnione pragnienia⁴⁹.

Jeśli zwrócimy uwagę na film jako adaptację powieści, to także ten aspekt hybrydyzacji – wzajemnego łączenia i przenikania wyobraźni wizualnej i werbalnej – zostanie ujawniony.

Hieronim Bosch wnikliwie analizuje „fizykarność świata”, podobnie czynią bohaterowie filmu Majewskiego. Claudia opowiada o człowieku głaszczącym rybę, zadaje pytanie o jej znaczenie, ale nie wyjawia go nam. Zamiast tego widzimy ją na targu, gdzie dotykając różnego rodzaju ryb i owoców morza wydaje się szukać odpowiedzi na swoje pytanie. Wizualne formy stały się w dziełach niderlandzkiego malarza przedmiotem bezpośredniej, biologicznej i fizjologicznej, interpretacji. „Bosch ukazuje żywą tkankę materii – pisze w swoim studium Boczkowska – jej podatność na proces rozkwitu i rozkładu, reakcji na światło i temperaturę, wilgoć i suszę; akcentuje organiczny związek pomiędzy procesami zachodzącymi w kosmosie”⁵⁰. Podobnie jak na obrazie malarzkim, także w filmie pojawiają się zestawienia różnych materii, kształtów i faktur: trawa, woda, ludzka skóra czy rybia łuska. Reżyser ukazuje dotyk różnego rodzaju materiałów, buduje wrażenie odmiennych doznań zmysłowych z nimi związanych. Bohaterowie przytulają i pieszczą swoje ciała, dotykają wzorzystych i połyskujących tkanin o różnej fakturze, zawijają w przezroczystej folii. Claudia mówi, że przez dotyk potrafi odczytać historię przedmiotu i jego właściciela – snuje fantazje na temat poprzednich właścicieli mieszkania. Po śmierci Claudii Chris dotyka jej rzeczy, zanurza twarz w sukni, gładzi pantofle, przywołując wspomnienie jej cielesności.

Film krytycznie odnosi się do władzy rozumu, szczególnie wtedy, gdy uzurpuje on sobie prawo do najważniejszego źródła poznania. Kobiecość ujawnia wagę zmysłowego, bezpośredniego doświadczenia. Film Majewskiego nie sprawia wrażenia akademickiego wykładu, *stricte* teoretyczna wiedza na temat obrazu Boscha pozostałaby naukowym, racjonalnym komentarzem, być może ciekawym, ale jedynie powierzchownym. Podjęta przez kobietę próba włączenia sztuki we wspólne przeżycie uzyskuje szczególną wartość. W podobny sposób postępuje narrator filmu. Gdy pokazuje *Małżeństwo Arnolfinich* Jana van Eycka

⁴⁹ L. Majewski, *op. cit.*, s. 64–65.

⁵⁰ A. Boczkowska, *op. cit.*, s. 12.

w londyńskiej galerii (*nota bene* bodaj najsłynniejsze malarskie przedstawienie zawierające obraz w obrazie) i jedynie koncentruje się na wizerunku i wyjaśnieniu symboliki, medium filmowe zdaje się zawłaszczać malarskie reprezentacje. Gdy jednak narrator przenosi uniwersum *Ogrodu rozkoszy ziemskich* do mieszkania w Wenecji, koniunkcja między ruchomymi i nieruchomymi obrazami przyjmuje formułę dialogu, wspólnego łączy między malarskim a filmowym medium.

2.2. Struktura fabularna i wizualna filmu

Historia opowiadana przez Majewskiego dzieje się w dwóch miastach – Wenecji i Londynie. Kompozycja całego utworu ujęta jest w klamrę. Film rozpoczynają ujęcia mężczyzny skaczącego z mostów do wody, a następnie widzimy go oglądającego nagrania wideo w swoim mieszkaniu. W miarę upływu czasu poznajemy Chrisa, Claudię i ich historię. Będąc świadkami rozwoju ich znajomości, słyszymy jak Chris deklaruje, że jeśli Bóg zmniejszy liczbę ludzi na ziemi, to on skoczy z 27 mostów. Następnie tłumaczy Claudii znaczenie wypowiedzianych słów. Kiedy Claudia umiera, widz oglądając zakończenie, które powtarza motyw otwarcia kompozycji, rozumie już, kim jest skaczący mężczyzna i co oznacza jego zachowanie. Wydarzenia nie są jednak prezentowane widzowi w układzie chronologicznym. Chris w swoim londyńskim mieszkaniu odtwarza materiały filmowe zarejestrowane w Wenecji. Poszczególne sceny są dosyć krótkie, gwałtownie po sobie następują sprawiając pozorne wrażenie przypadkowego układu. Analiza sjużetu pozwala jednak dostrzec, że poszczególne sekwencje oscylują wokół konkretnego problemu, najczęściej puentowanego przez analizę motywów z obrazu Boscha. Brak chronologii, zmiany czasu i miejsca odsyłają do dwóch problemów: funkcjonowania ludzkiego mechanizmu pamięci i kwestii roli obrazu, jego fragmentarycznego i hybrydycznego charakteru wobec samego życia.

Zdjęcia przeważnie są kręcone kamerą z ręki. Ta metoda zapisu podkreśla spontaniczność filmowych postaci i jednocześnie potęguje wrażenie intymności. Chris i Claudia najczęściej są tylko we dwoje, nagrywają sami siebie. Reżyser oddał kamerę w ręce aktorów⁵¹. Dominująca jest perspektywa spojrzenia Chrisa, który od początku prezentowany jest jako ktoś, kto nie rozstaje się z kamerą. Film przybiera formę jego pamiętnika, w którym utrwalone zostały chwile spędzone z Claudią. Kamera z ręki niejednokrotnie demaskuje medium: widzimy ją w odbiciach w szybach, wystawowych oknach, w lustrach. Bohaterowie nakierowują kamerę na siebie, używają pilota, aby zastosować zoom w obiektywie. W chwilach intymnych zbliżeń jest zakrywana bądź odkładana na bok. Zabiegi te wzmagają wrażenie ich bardzo osobistego charakteru. Kamera z ręki, spontaniczne kadrowanie, zaskakujące kąty widzenia – wizualna forma przywodzi na myśl filmy z gatunku *home video*. Na filmie odciska się autotematyzm. Bohaterowie często ujawniają obecność kamery przez bezpośrednie spojrzenie w obiektyw, rozmowę o tym, że nagrywają swoją aktywność. Rejestrowanie filmu

⁵¹ Majewski podkreślał, że część zdjęć zrealizowali sami aktorzy, obecność ekipy filmowej starał się ograniczyć do minimum.

jest tematem łączącym wszystkie wątki i pretekstem do opowiedzenia i przedstawienia historii zawartej w fabule. Równie istotnym wątkiem jest hybrydyzacja obrazów – ich nakładanie, łączenie, wpisywanie w inny wizualny kontekst: historyczny, kulturowy, estetyczny; chociaż geneza nakładania na siebie warstw wizualnych zachowuje wrażenie naturalności, jest precyzyjnie zaplanowana.

2.3. Hybrydyczne obrazy – analiza neoformalna

Na zdjęciu (fot. 4) widzimy parę nagich bohaterów w czułych objęciach. Claudia jest wyprostowana, Chris stoi za nią. Kobieta jako pierwsza pojawia się nago, jej wizerunek i gest zasłaniania łona przywodzi na myśl *Narodziny Wenus* Botticellego. W pomieszczeniu, w którym się znajdują dominuje biel, która została przełamana brązem podłogi, krzesła, ram dwóch lustek zawieszonych na ścianie i elementów odbijających się w lustrze. Sterylna biel pomieszczenia wprowadza poczucie klarowności, porządku. Uczucie harmonii podkreślone zostało kierunkami pionowymi. Czarna rama telewizyjnego ekranu ginie w przestrzeni ciemnego tła. Obraz wygląda niczym zamknięty w szklanej kuli lub w muszli. Fragment emitowany na ekranie ukazuje inną rzeczywistość, czas przeszły, do którego bohater ma dostęp jedynie dzięki zarejestrowanym taśmom. Umieszczenie kadru w kadrze podkreśla heterogeniczność zestawionych perspektyw czasowych, wpisuje w obraz obecność osoby, która ogląda to, co dzieje się na ekranie. Tą osobą jest Chris. Mężczyzna manipuluje zarejestrowanym materiałem filmowym. Bohater decyduje o tym, które ujęcia będą oglądane, sam je zatrzymuje, zmienia poszczególne kasety, cały czas przy tym zapisując swoje działania na taśmie filmowej.



Fot. 4. Screen (obraz_z_godziny_00_14_56_00002)

Na uwagę zasługuje także zmieniająca się ostrość obrazu, podkreślanie tekstury wizualnej płaszczyzny wynikającej z zastosowanego medium. Rejestrowanie już zarejestrowanego obrazu wydaje się oddalać bohatera od źródłowej obecności. Obraz w telewizorze jest zdecydowanie mniej ostry. Jeśli zmienia się kąt patrzenia narratora albo warunki oświetleniowe podczas zapisu były nieprawidłowe – obraz traci swoją czytelność.



Fot. 5. Screen (obraz_z_godziny_00_14_47_00001)

Zmiany ostrości, rozdzielczość fotograficzna, pikselizacja ujawniona na monitorze pojawiają się w filmie często i są sygnałem dla widza, że ogląda to samo, co Chris odtwarzający kasety na domowym wideo. Wizualna struktura obrazu demaskuje hybrydyczny charakter kadru (fot. 5). Chris z pasją rejestrujący świat wokół niego, miał wrażenie całkowitego panowania nad obrazem. „Mogę zatrzymać każdą klatkę, studiować ją, kontemplować i jest bardziej prawdziwa niż rzeczywistość” – mówił Claudii. Na naszych oczach materialny charakter obrazu ujawnia się, gdy dekomponowany strukturalnie obraz nie przypomina już Claudii. Jej wizerunek rozpada się na piksele, rozmywa w chaosie wizualnych, migających punktów bądź ginie w czerni źle doświetlonego materiału.

W kolejnym kadrze (fot. 6) widać podarte, czarno-białe zdjęcie Claudii, jego kawałki rozproszone są na szarym dywanie, który swoją strukturą także przypomina wyeksponowane ziarno w fotografii. Zdjęcie nie zostało podarte przez bohatera ze złością, ten akt nie był wynikiem frustracji. Palec Chrisa przesuwając poszczególne kawałki by połączyć je z powrotem. Gest odnosi się do roli detalu i części jako niezbędnego elementu studiowania całości. Claudia badała obraz Boscha kawałek po kawałku, skrupulatnie analizując poszczególne fragmenty, które trudno byłoby dostrzec, oglądając obraz w całości. Wymógł

to na niej charakter obrazu Boscha, który w malarskim przedstawieniu zawarł oszałamiającą liczbę i różnorodność zaskakujących, drobnych elementów i figur, czyniąc z tryptyku uniwersum, które wydaje się nie mieć końca.



Fot. 6. Screen (obraz_z_godziny_00_37_45_00003)



Fot. 7. Screen (obraz_z_godziny_00_42_32_00008)

Ozdobione tkaninami mieszkanie zmienia swój dotychczasowy sterylny charakter. Zwraca uwagę kolorystyka materiałów, która przypomina tę z obrazów Boscha, jednak reżyser nie ogranicza się jedynie do cytatów z twórczości

niderlandzkiego malarza. Równie chętnie nawiązuje do tradycji malarstwa renesansowego. Eksponuje różnorodność faktur, sposób ich układania się i to, jak wspaniale światło uwypukla ich walory, stając się kolejnym bohaterem wizualnym. Naga postać Claudii (fot. 7) nasuwa skojarzenia z malarskimi wizerunkami Wenus. Układ ciała wydaje się upozowany, a zarazem swobodny, spojrzenie łagodne i rozmarzone, a jednocześnie kusicielskie (Tycjan, *Wenus z Urbino*; Giorgione, *Śpiąca Wenus*). Nagość kobiety zostaje dodatkowo podkreślona białym bandażem wokół szyi – znakiem jej choroby.



Tycjan,
Wenus z Urbino,
ok. 1538



Giorgione,
Śpiąca Wenus,
ok. 1510

Kolejnym charakterystycznym elementem wprowadzającym hybrydyzację obrazu jest wykorzystanie luster, szyb, wystawowych okien i innych płaszczyzn odbijających wizerunki.

Kadr (fot. 8) nawiązuje do fragmentu obrazu *Piektło* Boscha. Claudia, analizując ten obraz, wspomina o upadku człowieczeństwa, o degradacji wartości. Pożar pochłania zniszczony świat. Bohaterowie odbijają się w witrynie. Kadr jest podzielony, sprawia wrażenie chaotycznego. Claudia stoi w części, gdzie widoczny jest telewizor, na monitorze prezentowana jest relacja z pożaru. Czerwień obrazu pochłania jej postać, wzbudza poczucie zagrożenia,

katastrofy. Claudia przypomina człowieka stojącego w drzwiach płonącego młyna na obrazie Boscha – obserwuje koniec świata i cywilizacji. Światło zdaje się przechodzić przez nią. Kadry z tego fragmentu nawiązują także do snu kobiety (w którym opowiada ona o świetle przenikającym przez nią). Przez istotę materialną, realną i żywą światło nie może przenikać. Sen staje się zatem zapowiedzią zbliżającej się śmierci bohaterki. Chris znajduje się w części kadru, w którym widzimy obraz z napisem „la fenice”, czyli feniks. Feniks jest symbolem odrodzenia z popiołu. Nasuwa to wniosek, że znajomość z Claudią była dla protagonisty odrodzeniem. Jej umieranie stało się procesem inicjacji w życie pełne afirmacji.



Fot. 8. Screen (obraz_z_godziny_01_20_37_00007)

3. Podsumowanie

Ogród rozkoszy ziemskich Majewskiego ujawnia dążenie reżysera do realizowania i analizowania obrazów heterogenicznych, hybrydyzacja obrazów urasta do rangi strategii, ale przecież obrazy te ujawniają swoją złożoną ontologiczną i estetyczną strukturę, funkcjonując w rzeczywistości, gdzie wciąż są przetwarzane, wielokrotnie wyświetlane i odtwarzane w odmiennych kontekstach. Wizualne znaki o różnej proveniencji współistnieją ze sobą w wielowymiarowej, gęsto utkanej przestrzeni symbolicznej i technicznej. Czasem nakładają się na siebie, przecinają, wzajemnie się oświetlają i dopowiadają, lub przeciwnie – wprowadzają chaos i odraczają rozwiązanie. Przypominają dziwnie splecione figury niczym postaci wymyślone przez Boscha. Majewski

zachęca do odczytywania i interpretowania ich wieloznacznej struktury. Każda interpretacja staje się kreacją, która także sztuczne i wirtualne obrazy zamienia w realne i autentyczne. Obraz w tym ujęciu nie jest ucieczką od świata, kopią, która oddala od rzeczywistości, ale medium, dzięki któremu bohaterowie filmu docierają do centrum własnego świata.

Fizyczna materialność nie oddaje tajemnicy indywidualnego istnienia, po śmierci „dezintegruje się w oczyszczającej chemii. W dolnej części drzewa. Wśród korzeni, które karmią nią liście”⁵². Ocalenie oferuje nie materia, ale obraz, który okazuje się trwalszy od ciała – ślad trwalszy od życia.

Bibliografia

- Boczkowska A., *Hieronim Bosch. Astrologiczna symbolika jego dzieł*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk 1977.
Lebecka M., *Lech Majewski*, Biblioteka „Więzi”, Warszawa 2010.
Majewski L., *Metafizyka*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2002.

⁵² L. Majewski, *op. cit.*, s. 10.

Bartosz Zając

Uniwersytet Łódzki

Oko / Maszyna – nauka o obrazach **Haruna Farockiego**

W twórczości Haruna Farockiego, niemieckiego reżysera, autora wideo-instalacji i teoretyka mediów, obraz zajmował od początku miejsce centralne. Autor *Ognia nie do ugaszenia* zrealizował swoje pierwsze filmy pod wyraźnym wpływem francuskich sytuacionistów, poddających radykalnej krytyce mechanizmy współczesnej formacji kapitalistycznej. W tym nowoczesnym społeczeństwie spektaklu media (kino, telewizja, reklama) zafałszowują obraz rzeczywistości, a wraz z nim – naszych potrzeb i pragnień, rodząc wyobcowane podmioty społeczne podporządkowane naczelnemu prawu konsumpcji. Co istotne, sytuacioniści przeprowadzali swoją krytykę niejako od wewnątrz. Ich krecia robota polegała na przechwytywaniu (*détournement*) obrazów generowanych przez spektakl i grze z jego znaczeniami. Zamiast produkować kolejne obrazy, dokonywali korekty na tych już istniejących, ujawniając ich ideologiczny charakter lub lokując subwersywne znaczenia w banalnych medialnych reprezentacjach. Dzięki takiemu podważeniu spektakularnej władzy teoretycy w rodzaju Deborda czy Vieneta pragnęli uczyć widzów (konsumentów) zajmowania krytycznej perspektywy, poddawania refleksji tych obszarów rzeczywistości kapitalistycznej, w których królować miała bezrefleksyjna konsumpcja.

Subwersywne działania filmowe sytuacionistów nie sprowadzały się do całkowitej negacji współczesnej kultury audiowizualnej, ale stanowiły próbę stworzenia alternatywnej formy komunikacji, swoistego odkupienia kina jako sfery publicznej, w której jest miejsce na ścierające się poglądy, na wymianę myśli. Kino sytuacionistyczne było kinem teoretycznym *par excellence*, porzucającym konwencjonalną realistyczną reprezentację na rzecz samozwrotnego namysłu nad kulturą reprodukowanych technicznie obrazów.

Do tak naszkicowanej idei meta-kina odwołał się w swoich autorskich filmach Harun Farocki. Podobnie jak Debord i Vignet opowiedział się za kinem krytycznym, wykorzystującym montaż filmowy jako narzędzie analizy pozwalające na konstruowanie dyskursu wokół przechwyconych obrazów. Farocki wykraczał jednak poza sytuacionistyczną perspektywę krytyki społeczeństwa spektaklu, zajmując też w swoich filmach pozycję historyka wykorzystującego bardzo zróżnicowany materiał audiowizualny – kino klasyczne,

filmy szkoleniowe, symulacje komputerowe, nagrania z kamer przemysłowych w celu lepszego zrozumienia źródeł i mechanizmów interesujących go zjawisk medialnych. Wpisuje się w ten sposób w rozwijający się od lat osiemdziesiątych nurt archeologii mediów, reprezentowanej przez takich badaczy niemieckich jak Friedrich Kittler czy Siegfried Zielinski. Perspektywa ta zakłada konieczność wyjścia poza orientację na współczesności i zakwestionowanie cezurę między starymi i nowymi mediami. Porzucone, martwe media, urwane ścieżki rozwoju technologicznego, ignorowane przez większość badaczy New media studies, zostają przez archeologów wybudzone ze snu, co pozwala wpisać je na nowo w historię mediów. Nie są to jednak narracje teleologiczne. Przeszłość nie jest tu tylko krokiem na drodze ku teraźniejszości. Ma do opowiedzenia własną historię, której znaczenia nie wyczerpują się w ewolucyjnej narracji prowadzącej do mediów cyfrowych.

Perspektywa archeologiczna w badaniu mediów jest też z gruntu intermedialna. Przekreśla granice nie tylko między tradycyjnym kinem a nowymi technologiami audiowizualnymi, lecz także całym szeregiem fenomenów i zjawisk kulturowych, które mogą nam pozwolić lepiej zrozumieć przeszłość i teraźniejszość mediów. We wstępie do pracy zbiorowej poświęconej archeologii mediów Erkki Huhtamo i Jussi Parikka zaznaczają, że istotny wpływ na jej rozwój¹ miało m.in. dziedzictwo Waltera Benjamina, Siegfrieda Giediona, Aby'ego Warburga czy Marshalla McLuhana, jak również dyskursy, takie jak materializm kulturowy, studia postkolonialne, teoria *gender*, antropologia wizualna, antropologia mediów i filozofia neonomadyzmu². W kontekście uprawianej językiem kina teorii i historii mediów Haruna Farockiego szczególnie interesujące jest przywołanie nazwisk Benjamina i Warburga. Obaj badacze, zresztą równolegle, choć w odmiennym, idiosynkratycznym stylu, uprawiali refleksywną historię mediów i obrazu. Wykorzystywali nieliniarne narracje, pełne nieoczekiwanych porównań przywoływanych na myśl raczej montaż filmowy, niż klarownie prowadzony dyskurs akademicki. Walter Benjamin badał kulturę popularną początku XX wieku posługując się eseistyczną formą literacką (*Denkbilder*), hybrydą na granicy filozofii i sztuki, będącą zarazem próbą przekroczenia możliwości wyrażeniowych języka, formą, w której istotną rolę odgrywały metafory wizualne, fotograficzna fiksacja na detalu i montaż jako zasada organizacji dyskursu³. Istotny wkład do nowoczesnej nauki o obrazie miał też *Atlas Mnemosyne*

¹ W wielu opracowaniach poświęconych archeologii mediów podkreśla się, że nie jest to dyscyplina akademicka. Huhtamo i Parikka wskazują na brak instytucji, pism, konferencji poświęconych temu obszarowi badań, jak również na brak porozumienia między badaczami co do zasad czy choćby terminologii. Ta otwartość, anarchizm jest jednocześnie największą zaletą archeologii mediów, która przeciwstawia się skostnieniu, ograniczeniom wynikającym z bycia „metodą”, starając się dynamicznie dostosowywać własne taktyki do opisywanego przedmiotu.

² Erkki Huhtamo, Jussi Parikka, *Introduction: An Archeology of Media Archeology*, [w:] *Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications*, eds. E. Huhtamo, J. Parikka, Berkeley–Los Angeles 2011, s. 2.

³ Na temat literackiej formy *Denkbilder* zob. Gerhard Richter, *Thought-Images: Frankfurt School Writers' Reflections from Damaged Life*, Stanford–California 2007.

Warburga, stanowiący rodzaj niedyskursywnego opisu, czy raczej zapisu osobistego doświadczenia fenomenów wizualnych, pochodzących z różnych rejestrów kultury, zarówno tej niskiej, jak i wysokiej. Horst Bredekamp rozwój tej niekonwencjonalnej historii sztuki sięgającej po tak zróżnicowane materiały jak reklama, fotografia prasowa, film czy ikonografia polityczna datuje na lata 1900–1933. Obok nazwisk Benjamin i Warburga Bredekamp wspomina eksperymenty z widzeniem porównawczym Heinricha Wölfflina wykorzystującego podczas wykładów równolegle dwa przeźrocza, rodzaj montażu przestrzennego wprowadzającego nowy sposób opisu w polu historii sztuki. W tym samym kontekście Bredekamp wspomina także pisma Panofsky’ego, który dostrzegał nieoczekiwane analogie, np. między metodą pracy Dürera a montażem filmowym, Gretą Garbo a Disneyem, a w rękopiśmie Leonarda Codex Huygens widział prefigurację kinematografu⁴.

Doświadczenia tych wczesnych historyków obrazu i mediów w równym stopniu można odnieść do współczesnej archeologii mediów uprawianej w tradycyjnej literackiej formie. Są one też bliskie eksploracjom Farockiego, który wykorzystuje w swojej refleksji zarówno medium filmowe, jak i wielokanałowe instalacje wideo. Istotą pracy niemieckiego autora jest montaż, myślenie porównawcze, zestawianie ze sobą obrazów pochodzących z różnych rejestrów, uwikłanych w różne dyskursy – sztuki, reklamy, rozrywki, inwigilacji, przemysłu zbrojeniowego – i odnajdywanie między nimi nieoczekiwanych i niedostrzeganych wcześniej powiązań.

Od roku 1995, a więc od realizacji *Interface (Schnittstelle / Section)* Farocki stopniowo odchodzi od tradycyjnych realizacji filmowych ku wielokanałowym instalacjom wideo. Co prawda większość z nich jest później przenoszona także na format wideo-esejów, łączących w ramach pojedynczego kadru to, co pierwotnie prezentowane było w formie przestrzennej, ale pełnią one raczej rolę wtórnej platformy służącej dystrybucji tekstu realizowanego z myślą o dyspozytywie muzealno-galeryjnym. W wywiadach i artykułach Farocki podkreśla często rozczarowanie kinem i telewizją jako przestrzeniami dialogu z widzami. Od lat osiemdziesiątych struktura widowni kinowej zaczęła się wyraźnie zmieniać. Jeśli w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych można było mówić o dialogu z publicznością przygotowaną na odbiór kina politycznego, to lata osiemdziesiąte wskazują na postępujący kryzys kina jako instytucji, w której dyskurs krytyczny odnajduje podatny grunt. Stanowiąca alternatywny kanał dystrybucyjny telewizja, z którą Farocki związał się silnie w latach osiemdziesiątych, także przyniosła autorowi szereg rozczarowań.

Pod koniec lat 80. – wspomina Farocki – alternatywny system dystrybucji filmów w Niemczech załamał się. Niezależne kina studenckie i kluby zaczęły pokazywać tylko filmy komercyjne, tzw. filmy arthouse’owe. Te same zmiany zaszły wkrótce w publicznej telewizji, która

⁴ Horst Bredekamp, *A Neglected Tradition? Art. History as Bildwissenschaft*, “Critical Inquiry”, Spring 2003, Vol. 29, No. 3, s. 425. Zob. też polski przekład artykułu Bredekampa, *Media obrazowe*, przeł. Mariusz Bryl, [w:] *Perspektywy współczesnej historii sztuki. Antologia przekładów „Artium Quaestiones”*, red. Mariusz Bryl i in., Poznań 2009, s. 943–959.

zrezygnowała z emisji tego rodzaju filmów, jakie ja robiłem jeszcze przez kolejne dziesięć lat. Drugi powód [mojego „wyjścia” z kina] jest taki, że ludzie odwiedzający muzea i galerie mają mniej zawężony pogląd na temat tego jak obrazy i dźwięki powinny być stosowane. Są bardziej gotowi do tego, by oceniać poszczególne dzieło w jego własnych kategoriach. Z drugiej strony, to właśnie ten względny brak uprzedzeń utrudnia ocenę ich lektury⁵.

Rola kina w twórczości Farockiego jest więc paradoksalna – z jednej strony stanowi ono gorset krępujący autora, widzącego w tradycyjnych obrazach filmowych element szerszego pola produkcji audiowizualnej, lokującego kino pośród działań nie utożsamianych powszechnie ani ze sztuką, ani nawet z rozrywką. Z drugiej strony kino stanowi dla niego swoiste źródło, jako repozytorium technik narracyjnych, jako archiwum analizowanych motywów wizualnych, wreszcie też z uwagi na jego doświadczenia jako twórcy kina politycznego – z właściwymi mu strategiami subwersywnymi i towarzyszącymi im dyskursami.

Podobnie jak archeologia mediów, perspektywa proponowana w pracach Farockiego jest też wyraźnie intermedialna – artysta wykorzystuje filtr jednego medium, aby za jego pośrednictwem, sięgając po właściwe mu narzędzia analityczne, przyjrzeć się medium drugiemu. Jest to praktyka, którą w przeszłości stosowano wielokrotnie – gdy kino służyło jako narzędzie pozwalające na analizę malarstwa (dokumentalne i awangardowe filmy o sztuce) czy fotografii (filmy kompilacyjne, found footage’owe), lub gdy medium wideo konfrontowano z obrazami filmowymi stawiając pytania o naturę obrazów zapośredniczonych przez te technologie (aparaty), o ich wzajemne relacje (w pracach Warhola, Godarda czy Wendersa). Nie jest więc tak, że w swoich nowomediálních pracach Farocki opuszcza kino i wchodzi w całkowicie nową przestrzeń. Raczej ustawia naprzeciw siebie różne maszyny widzenia, różne obrazy, konfrontuje ich historie wsłuchując się w ich dialog.

W trzyczęściowej instalacji wideo *Oko / Maszyna* (*Auge / Machine*, 2000–2003) Farocki przeprowadził kompleksową analizę nowoczesnych maszyn widzenia i generowanych przez nie obrazów. Później ten sam materiał został przez niego wykorzystany w wideo-eseju *Rozpoznanie i nakierowanie*⁶ (*Erkennen und Verfolgen*, 2003). Sam autor wypowiadał się o tym filmie nazywając go dokumentacją, przeniesieniem dwukanałowej instalacji na pojedynczy ekran⁷. Prace te różnią się jednak znacznie. Pomijając odmiennosć dyspozytywów – galleryjno-muzealnego i kinowego – poważne zmiany widać już w sposobie prowadzenia narracji, w strukturze obu tekstów i w tym jak pozycjonują one odbiorcę. Widać to zwłaszcza w pierwszej części instalacji *Oko / Maszyna*⁸.

⁵ Harun Farocki, *Cross Influence / Soft Montage*, [w:] *Harun Farocki: Against What? Against Whom?*, eds. Antje Ehmann, Kodwo Eshun, London 2009, s. 73.

⁶ W angielskiej wersji językowej ten wideo-esej dystrybuowany był jako *War at a Distance*.

⁷ H. Farocki, *Cross Influence*..., s. 70.

⁸ Dziękuję Antje Ehman z Harun Farocki Filmproduktion za zgodę na wykorzystanie zamieszczonych w artykule kadrów z instalacji *Oko / Maszyna* (fot. 1–7). Zestawiane dalej obrazy nie odzwierciedlają porządku, w jakim zostały przedstawione w instalacji Farockiego.

Jedną z podstawowych różnic jest zastąpienie konstytutywnego dla wszelkich form filmowych (linearnych) montażu sekwencyjnego montażem miękkim (*soft montage*) – uprzestrzennionym. Farocki jest jednym z przedstawicieli kina krytycznego, które odpowiadało za renesans sowieckiej szkoły montażu w kinie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. W kinie politycznym kolektywu Dziga Wiertow, w pracach Chrisa Markera czy Aleksandra Kluge, w „Trzecim kinie” Solanasa i Getino wykorzystywane były techniki organizowania materiału audiowizualnego, dzięki którym na ekranie udawało się skonstruować eseistyczny z ducha dyskurs. W odróżnieniu od doświadczeń sowieckiej awangardy lat dwudziestych, publiczność kina politycznego w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych była już lepiej przygotowana na taką formę filmową. Nie bez znaczenia było tu zjawisko kinofilii, dzięki któremu podwyższona została świadomość formy filmowej jako nośnika ideologii, a nie wyłącznie wartości estetycznych, czy zwyczajnie naczynia dla fabularnej treści. Kontr-kino posługujące się narzędziami wypracowanymi przez sowiecką szkołę montażu miało charakter dydaktyczny. Jakkolwiek filmy te różniły się znacznie od klasycznych dokumentów oświatowych czy propagandowych, ich celem było prowadzenie widza przez meandry autorskiego dyskursu. Różnica polegała na przyjęciu bardziej dialogicznej postawy, angażującej widza. Ta swoista majeutyka miała na celu przekształcenie pasywnego widza (przedmiotu ideologicznej interpelacji) w podmiot krytyczny. Podążając za eliptycznym montażem odbiorca miał angażować się we współtworzenie filmowego dyskursu. Autor był tu więc rozproszony, zdiagnozowany, nadal zajmował jednak ważną rolę architekta odpowiadającego za retoryczną strukturę tekstu.

W przypadku wieloe ekranowych instalacji wideo sytuacja odbiorcza i pozycja autora ulegają dość istotnym zmianom. Oczywiście nadal mamy do czynienia z brakiem zwrotności – autor pozostaje architektem sytuacji komunikacyjnej, a odbiorca może tylko pracować na gotowych już obrazach. W przypadku instalacji inaczej przebiega jednak proces odbioru dzieła, w którym podstawową strategią organizacyjną nie jest już klasycznie pojęty montaż intelektualny. Montaż uprzestrzenniony, rozbity na dwa obrazy znajdujące się od siebie w dystansie przestrzennym, a nie czasowym (sekwencyjnym), uruchamia inną lekturę i pozwala na czytanie obrazów nie tylko w ich zależności od obrazów je poprzedzających i tych, które po nich następują, ale także wziętych z osobna. Nie oznacza to oczywiście, że montaż intelektualny całkowicie znika, i że widz ma pełną dowolność w czytaniu zgromadzonych przez autora materiałów audiowizualnych. Wokół obrazu pozostaje jednak zdecydowanie więcej „przestrzeni”, pozwalającej na doświadczenie obrazu w całej jego złożoności, a nie tylko jako przedmiotu krytycznej autorskiej refleksji, do której współtworzenia jesteśmy zachęceni. Perspektywa krytyczna nie musi tu zanikać, ale autor nie narzuca już tak silnie znaczeń korzystając z rygorystycznych technik montażowych czy narracyjnych właściwych kontr-kinu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych.

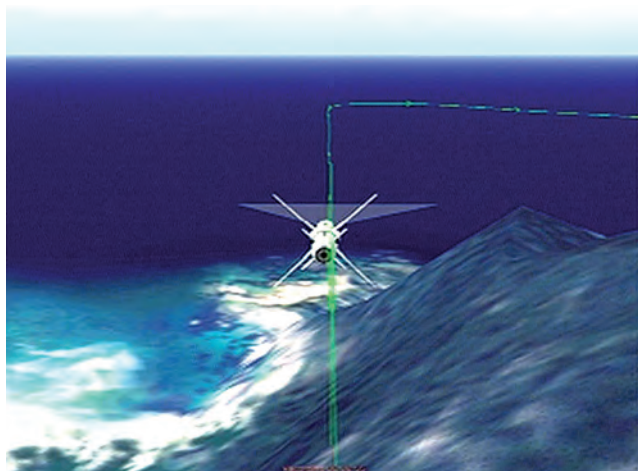
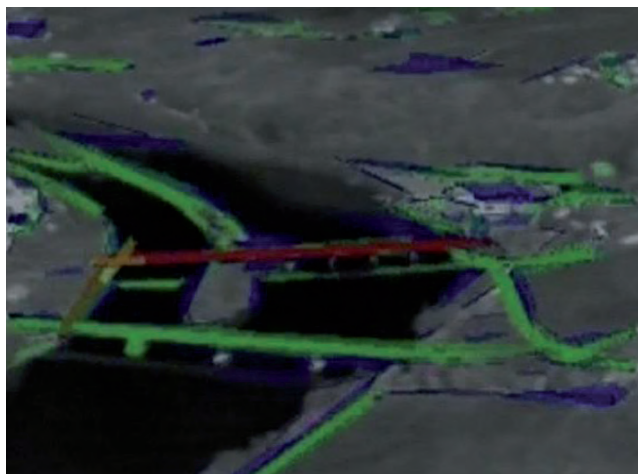


Fot. 1. *Oko / Maszyna I-III* (ZKM, Karlsruhe)

W swoich instalacjach posługujących się miękkim montażem Farocki wydaje się zbliżać do propozycji Warburgiańskiej „bezimiennej nauki”, która zastępowała akademicki dyskurs historii sztuki konstelacjami *Atlasu Mnemosyne*. „*Atlas Mnemosyne* – jak pisze Andrzej Leśniak – umożliwia tworzenie relacji międzyobrazowych w o wiele bardziej swobodny sposób, niż byłoby to możliwe dzięki wykorzystaniu pojedynczych obrazów ułożonych w sekwencję podporządkowaną równoległej narracji. Tym samym Atlas wprowadza w życie wymóg nieskończonego interpretowania obrazów, nakładania ich na siebie i łączenia w konstelacje, niezależnie od porządku narracji, inaczej niż w przypadku sekwencji obrazów, która podporządkowana jest chronologii, układowi tematycznemu, stylistycznemu, bądź po prostu linii argumentacyjnej”⁹. Nieco dalej Leśniak dodaje: „Interpretacja [*Atlasu Mnemosyne*] opierająca się na założeniu o niemożliwości dotarcia do jakiegokolwiek założonego, projektowanego kresu, ma w tej wizji zastąpić poszukiwanie ustalonego raz na zawsze znaczenia obrazu, sensu istniejącego poza nim, możliwego do odkrycia czy odszyfrowania”¹⁰. Projekt ten nabiera szczególnego znaczenia w kontekście pracy *Oko / Maszyna* Farockiego, w której pojawiają się obrazy obojętne na naszą lekturę, obrazy, które zdają się posiadać jedną ściśle określoną funkcję, zamykając tym samym drzwi dalszej lekturze.

⁹ Andrzej Leśniak, *Wstęp do politycznej analizy „Atlasu Mnemosyne” Aby’ego Warburga*, „Konteksty” 2011, nr 2–3 (293–294), s. 157.

¹⁰ *Ibidem*, s. 158–159.

Fot. 2. *Oko / Maszyna II*Fot. 3. *Oko / Maszyna I*

W serii *Oko / Maszyna* Farocki wykorzystuje materiały found footage'owe i zdjęcia autorskie zarejestrowane w placówkach przemysłowych i militarnych na terenie Niemiec i Stanów Zjednoczonych. Zbieranie dokumentacji wizualnej miało miejsce przed wydarzeniami z 11 września 2001, a więc wówczas, gdy nie funkcjonowały jeszcze tak silne restrykcje dotyczące bezpieczeństwa jak w okresie późniejszym. Oprócz Farockiego za poszukiwania dokumentacji wizualnej odpowiedzialny był Mathias Rajmann, jeden z etatowych „researcherów” Farockiego, w metrykach wideo-esejów i instalacji wspominany często jako współautor¹¹. W pierwszej części tryptyku *Oko / Maszyna* pojawiają się m.in. fragmenty filmów instruktażowych przeznaczonych dla techników,

¹¹ Na temat wizualnego archiwum jako organizacyjnego wzorca w twórczości Farockiego zob. Wolfgang Ernst, Harun Farocki, *Towards an Archive of Visual Concepts*, [w:] Harun Farocki, *Working on a Sight Line*, ed. Thomas Elsaesser, Amsterdam 2004, s. 261–286.

materiały reklamujące sprzęt wojskowy, obrazy zarejestrowane przez kamery przemysłowe instalowane w przestrzeni miejskiej i różnego typu placówkach publicznych, grafiki, diagramy i symulacje komputerowe wykorzystywane m.in. w architekturze, ale i w przemyśle zbrojeniowym, wreszcie zdjęcia z kamer kontrolujących produkcję, zdjęcia satelitarne i zapisy z kamer umieszczonych na pociskach. To właśnie fenomen tych nowych obrazów, wykorzystywanych od niedawna w działaniach wojennych otwiera wideo-instalację Farockiego.

Obrazy operacyjne¹², jak określa je Farocki, pojawiły się w mediach wraz z wybuchem I wojny w Zatoce Perskiej w 1991. Farocki stara się je przedstawić, opisać, porównać z obrazami tradycyjnymi, prześledzić ich genealogię, sposoby ich wykorzystywania, zrekonstruować relacje w jakie te obrazy się wikłają. Wykorzystane tu zdjęcia z I wojny w Zatoce Perskiej zostały zarejestrowane z powietrza, z „samobójczych kamer” umieszczonych na nowoczesnych pociskach balistycznych. W zetknięciu z tymi obrazami uderza nowy rodzaj oferowanej przez nie reprezentacji rzeczywistości, która poddana zostaje procesowi radykalnej abstrakcji, uproszczeniu. Ruchomy cel i jego zniszczenie, które są tu przedstawione, dokonują się w sferze symbolicznej, w sferze znaków rozpoznawanych przez umieszczone na pociskach kamery. Właściwie trudno tutaj mówić o realistycznej reprezentacji *sensu stricto*, o obrazie indeksalnym. Jakkolwiek to, co widzimy pozostaje w ścisłym związku z rzeczywistością, to sama rzeczywistość przełożona jest już na system znaków podporządkowanych pracy nowoczesnych maszyn widzenia. Farocki sięga tu również po zdjęcia satelitarne, zdjęcia zarejestrowane z dronów, ale też z kamer nadzorujących pracę robotów na nowoczesnych liniach produkcyjnych. Obrazom tym towarzyszą krótkie komentarze wyświetlane naprzemiennie z jednego z dwóch rzutników. W wersji jednokanałowej – w wideo-eseju *Rozpoznanie i nakierowanie* – Farocki zastąpił napisy narracją ponadkadrową, która w połączeniu z sekwencyjnym montażem buduje silniejsze wrażenie narracyjnej i dyskursywnej ciągłości. W instalacji tymczasem oszczędnie komentowane obrazy przedstawiane są w swojej obcości, która zmusza przez to do podjęcia przez widza bardziej zaangażowanej lektury.

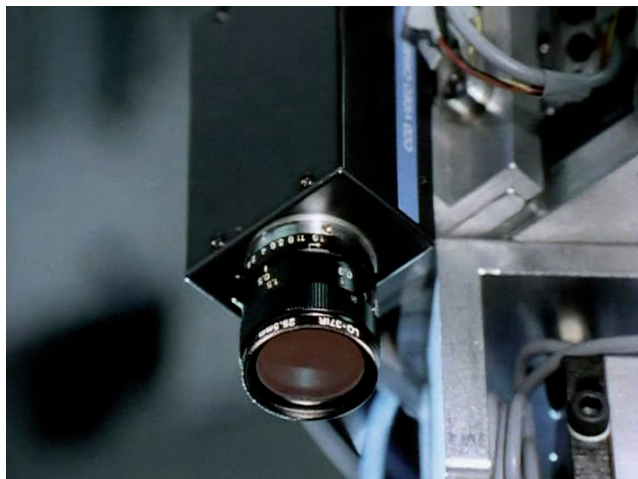
Z obcością tych obrazów, z ich obojętnością na nasze spojrzenie współgra redukcja narracji do krótkich komentarzy i okazjonalnych wypowiedzi operatorów i architektów maszyn generujących obrazy operacyjne. Sposób segmentacji wykorzystanych materiałów przypomina raczej logikę bazodanową niż klasyczną narrację ułatwiającą nam zrozumienie.

W jednym z komentarzy umieszczonych w postaci napisu Farocki konstatuje, że obrazy operacyjne są raczej informacją aniżeli obrazem. Gdzie indziej dodaje, że jeśli te obrazy są piękne, nie jest to zamierzone. Obrazy operacyjne są czysto funkcjonalne, performatywne – są częścią realizacji określonego zadania

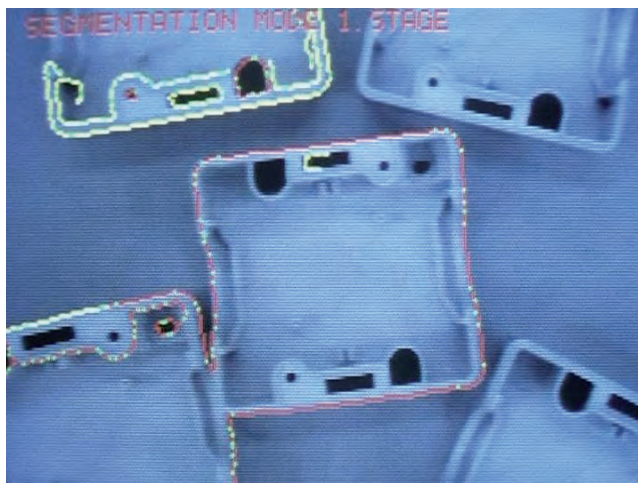
¹² Pojęcie obrazów operacyjnych Farockiego nawiązuje do koncepcji obrazów technicznych Flussera opisanych w esejach *Ku filozofii fotografii* i *Ku uniwersum obrazów technicznych*. Na temat miejsca koncepcji Flussera w twórczości Farockiego piszę szerzej w artykule *Wszystko pod kontrolą? (Post)panoptyczne dystopie Haruna Farockiego*, „Panoptikum” 2010, nr 9.

(np. procesu produkcji) – nie są reprezentacją służącą (naszej) refleksji, moralnemu oddziaływaniu, ale właśnie czystą informacją poddawaną dalej analizie.

Fot. 4. *Oko / Maszyna II*

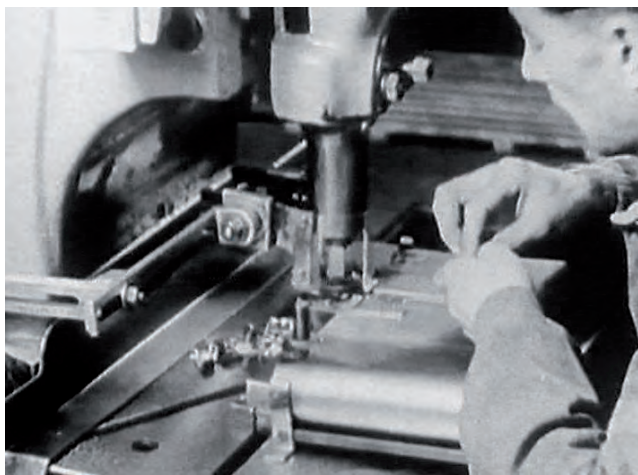


Fot. 5. *Oko / Maszyna II*

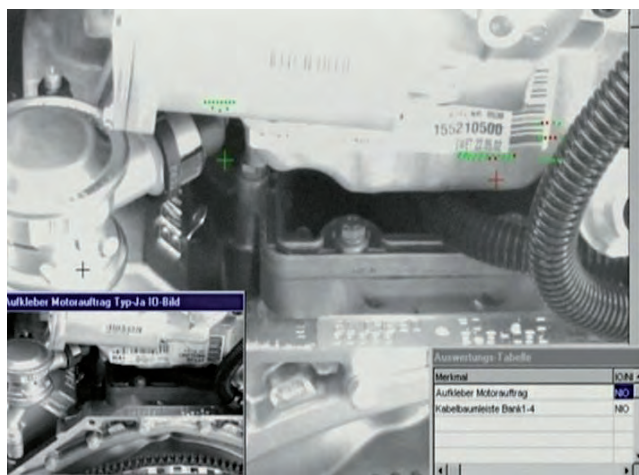


W kontekście obrazów operacyjnych rejestrowanych przez kamery umieszczone na pociskach, biorących udział w „rozpoznaniu i nakierowaniu”, Farocki zwraca uwagę, że chociaż nie mają one charakteru propagandowego, to stanowią rodzaj reklamy inteligentnych maszyn. Doświadczenie odbioru instalacji silniej niż w przypadku wideo-eseju i niejako niedyskursywnie pozwala odczuć obcość tej rosnącej sfery rzeczywistości kontrolowanej przez obrazy i inteligentne maszyny, przestrzeni, w której nie ma ludzi i nie funkcjonują reguły realistycznej reprezentacji, pozwalającej nam zbudować jakiś stabilny punkt odniesienia.

Drugą część tryptyku *Oko / Maszyna* otwiera konstatacja o istnieniu związku między produkcją i wojną. Farocki wyraźniej niż w pierwszej części posługuje się tu rodzajem montażu opartego na zestawieniach, wskazującego na istnienie analogii, relacji tworzących genealogiczną więź między zjawiskami odległymi w czasie i sytuowanymi zwykle w odmiennych kontekstach.



Fot. 6. *Oko / Maszyna I*



Fot. 7. *Oko / Maszyna III*

Na jednym z projektowanych obrazów pojawia się robotnik pracujący przy prasie hydraulicznej. Chwilę później wyświetlony zostaje fragment reklamy nowoczesnych rakiet balistycznych, następnie niemiecki symulator bombowca z 1943, a wreszcie współczesny symulator czołgu.

Farocki rozwija tu wątek związków między zjawiskiem symulacji i nowoczesną technologią wojskową. W obu tych obszarach główną rolę odgrywa obraz, w którym stopniowo zaciera się ontologiczna różnica między tym,

co symulowane a realnym działaniem. Zarówno wojna, jak i symulacja funkcjonują w uniwersum obrazów technicznych, z których człowiek jest wyobcowany, sprowadzany okazjonalnie do marginalnej roli technika. Wojna i jej symulacja w coraz większym stopniu eliminują „czynniki ludzkie”. Farocki wskazuje tu również na analogię z pracą ludzi, pracą wytwórczą, która w społeczeństwie industrialnym została najpierw uproszczona, zautomatyzowana, by wreszcie na wielu obszarach można ją było całkowicie wyeliminować, zastąpić podstawową zdolność robotnika – koordynację oka i ręki – pracą nowoczesnych robotów kontrolowanych przez maszyny widzenia, bezbłędnie analizujące obraz (koordynujące proces produkcji).

Snuta niegdyś przez socjologów utopia społeczeństwa czasu wolnego (braku pracy) ujawnia tu swoje janusowe oblicze. Viriliowskie maszyny widzenia, automatyczne aparaty postrzegania nie pragną syntezy z człowiekiem (odwrócenie kolejnej utopii – tym razem Wiertowa), ale zwracają się same ku sobie.

Obrazy syntetyczne wytwarzane przez maszynę dla maszyn, owe instrumentalne obrazy wirtualne, będące dla nas [...] zagadką. Skoro nie istnieje już wyrażanie graficzne ani wideograficzne, to automatyczny aparat postrzegania będzie funkcjonował jako rodzaj fantazji maszynowej, z której zostaniemy całkowicie wykluczeni¹³.

Virilio zwraca uwagę na rodzącą się tu metafizykę nowoczesnych maszyn widzenia, które dzięki wizualnej kontroli i symulacji posiłkującej się zarchiwizowanym materiałem potrafią nie tylko widzieć, ale i przewidzieć, stając się ekwiwalentem boskiego oka¹⁴. Z takiej perspektywy post-panoptyzm nie oznaczałby już tylko, że nadzór w dzisiejszym społeczeństwie nie jest scentralizowany, czy że wspomagany jest przez nowoczesne technologie, ale że nie opiera się już na widzeniu podmiotowym. Nie ma żadnego ukrytego nadzorczy / nadzorców (personelu inwigilacyjnego). Ich rolę zastępuje widzenie maszyn, algorytmy porównujące dane i reagujące na zmiany, wychwytyjące aberracje obrazu.

Aby opisać zaburzenie hierarchii przedmiot / podmiot, dokonującej się za sprawą technologii widzenia, Virilio sięga po metaforę zaczerpniętą z *Dzienników* Paula Klee – „Teraz przedmioty mnie postrzegają”¹⁵. Zachodziłby tutaj swoisty proces technologicznej interpelacji, polegającej na wpisaniu człowieka w punkt widzenia maszyny. Oznaczałoby to nie tyle przejście do nowej *episteme*, kolejny zwrot w patrzeniu na rzeczywistość kształtowaną przez nowe medium (nowe obrazy i produkujące je maszyny), ile właśnie zaburzenie relacji przedmiot / podmiot, wyłączenie podmiotu – z widzenia i rozumienia.

Opisując zjawisko widzenia przedstawione w tryptyku *Oko / Maszyna* Hal Foster posłużył się pojęciem „optycznej nieświadomości” (*optical nonconscious*), widzenia post-podmiotowego¹⁶. Nie chodzi bowiem o zwyczajne odwró-

¹³ Paul Virilio, *Maszyny widzenia*, przeł. Barbara Kita, [w:] *Widzieć, myśleć, być*, red. Andrzej Gwóźdź, Kraków 2001, s. 40.

¹⁴ *Ibidem*, s. 42.

¹⁵ *Ibidem*, s. 39, 43.

¹⁶ Hal Foster, *The Cinema of Harun Farocki*, „Artforum”, November 2004, s. 160.

cenie, w którym przedmiot zajmuje miejsce podmiotu (i odwrotnie). Zachodzi tu raczej podporządkowanie podmiotu logice przedmiotów (obrazów operacyjnych i maszyn widzenia), działających według rygorystycznych systemów operacyjnych, algorytmów.

Virilio opisuje miejsce człowieka w pejzażu post-panoptycznym w sposób korelujący silnie z refleksją rozwijaną przez Farockiego¹⁷. Autor *Prędkości i polityki* zwraca uwagę na pozorne odwrócenie relacji władzy, jakie miałyby się dokonać z chwilą umieszczenia w celach więźniów odbiorników telewizyjnych: „więźniowie mogą nadzorować aktualność, obserwować wydarzenia transmitowane przez telewizję, a tym samym odwrócić dawną relację; w chwili gdy widzowie włączają swe odbiorniki, znajdują się oni – czy są więźniami, czy też nie – w polu widzenia telewizji, w obszarze, na który nie mają jednak żadnego wpływu”¹⁸. Nie chodzi jednak tutaj tylko o brak zwrotności, ale i o jego konsekwencje – wyobcowanie z rzeczywistością, która ma już miejsce gdzie indziej, która podlega już nowym, niezrozumiałym dla widzów / więźniów regułom.

Przejście zachodzące między pierwszą a drugą częścią tryptyku *Oko / Maszyna*, ukazujące początkowo obrazy w ich obcości, a następnie włączające te obrazy w autorski dyskurs poddający je archeologicznej lekturze, zdaje się wynikać z pragnienia poznania tych niezrozumiałych reguł, jakimi rządzą się obrazy operacyjne, jest próbą usytuowania obrazów poza kontekstem, w którym funkcjonują wyłącznie jako obrazy-działania, poza kontekstem czysto operacyjnym. Farocki przeciwstawia się w ten sposób metafizyce obrazów technicznych, włącza je w pole subwersywnej refleksji, uprawianej ich własnym językiem, analizującej ich dialekt i starającej się osłabić wytwarzane przez nie relacje władzy.

W trzeciej części instalacji Farocki rozwija genealogię obrazów operacyjnych wykorzystywanych w sektorze militarnym i przemyśle. Pojawiają się tu obrazy rejestrowane przez radary, sensory skanujące przestrzeń powietrzną, obrazy rejestrowane i analizowane przez roboty eksplorujące przestrzeń miejską, mapujące informacje geograficzne. Autor konfrontuje estetykę wczesnych obrazów technicznych ze współczesnymi obrazami operacyjnymi. W filmie animowanym z roku 1942 widzimy lot pocisku V1. „Film instruktażowy dla techników wojskowych. Nie służący propagandzie. A jednak widzimy tu migoczące w słońcu morze”. Ten realistyczny efekt estetyczny będzie nieobecny w przywoływanych dalej obrazach operacyjnych. Mimo to Farocki zwraca uwagę, że film animowany jako gatunek odznacza się skłonnością do przesady, przerysowania, że jest niezbyt odpowiedni do przedstawiania śmierci. Farocki zestawia następnie te animacje z posługującymi się grafiką komputerową obrazami operacyjnymi sugerując, że kinematografia współczesnych maszyn widzenia (*cinematography by devices*) – sięgając po taką odpodmiotowioną, nie-realistyczną reprezentację – blokuje możliwość pobudzenia widza do refleksji

¹⁷ Zwłaszcza w instalacji *Obrazy więzień* (*Gefängnisbilder*, 2000) i w video-eseju *Wydawało mi się, że widzę skazańców* (*Ich glaubte Gefangene zu sehen*, 2000), będących rodzajem audiowizualnej adaptacji eseju Deleuze’a *Postscriptum do społeczeństwa kontroli*.

¹⁸ P. Virilio, *op. cit.*, s. 46.

(albo empatii). Ma to ściśle określone konsekwencje w przypadku obrazów operacyjnych przedstawiających śmierć – obrazów, które otwierają tryptyk *Oko / Maszyna*.

Trzeciej części instalacji nie zamyka refleksja, która scalałaby wszystkie wątki poruszone przez Farockiego. Raz jeszcze przywołać tu można porównanie między narracją wideo-eseju *Rozpoznanie i nakierowanie* i obecną tu strukturą bazodanową. W ten sposób umacnia się jednak dydaktyczna siła instalacji wideo, która w miejscu rygorystycznego autorskiego dyskursu otwiera przed widzem pole do politycznej lektury obrazów operacyjnych.

Wideo-esej *Rozpoznanie i nakierowanie* rozpoczyna konstatacja istnienia związku między produkcją i destrukcją. Argumentacja zmierza do finałowego przedstawienia kilku wniosków¹⁹. II wojna światowa dała silny impuls do stworzenia komputera, samolotu odrzutowego, radiofonii krótkofalowej, dźwięku stereofonicznego etc. Stała się więc motorem napędowym rozwoju technologicznego. W związku z tym Farocki stawia pytanie o potrzebę prowadzenia wojny w realnej przestrzeni, przeciwko realnym ludziom, w dobie nowoczesnych technologii. Czy może kolejny krok na drodze postępu technologicznego będzie wymagał już tylko wojen symulowanych, generowanych komputerowo?

Ta diagnoza ma jednak ściśle określone geopolityczne granice. Farocki przypomina, że Trzeci Świat nadal jest enklawą realności; że podczas gdy Zachód wciela w życie problematyczną utopię społeczeństwa bez pracy (wytwórczej), to wszystko, co wiąże się z materialnością – w tym wojna i produkcja – realizuje się nadal w krajach Trzeciego Świata.

Bibliografia

- Bredenkamp H., *A Neglected Tradition? Art. History as Bildwissenschaft*, "Critical Inquiry" 2003, Vol. 29, No. 3.
- Farocki H., *Cross Influence / Soft Montage*, [w:] *Harun Farocki: Against What? Against Whom?*, eds. A. Ehmann, K. Eshun, Koenig Books, London 2009.
- Foster H., *Cinema of Harun Farocki*, "Artforum", November 2004.
- Huhtamo E., Parikka J., *Introduction: An Archeology of Media Archeology*, [w:] *Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications*, eds. E. Huhtamo, J. Parikka, University of California Press, Berkeley–Los Angeles 2011.
- Leśniak A., *Wstęp do politycznej analizy „Atlasu Mnemosyne” Aby'ego Warburga*, „Konteksty” 2011, nr 2–3.
- Virilio P., *Maszyny widzenia*, przeł. B. Kita, [w:] *Widzieć, myśleć, być*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001.

¹⁹ Pojawiają się one także w instalacji, ale ze względu na odmienne usytuowanie w strukturze całości nie mogą być traktowane jako konkluzje *sensu stricto*.

Karol Józwiak

Uniwersytet Łódzki

Obraz jako czynnik anachronistyczny

Zagadnienie obrazu stało się ważnym tematem współczesnej humanistyki. W przedmowie do kolejnego wydania *Widzialności obrazu* Lambert Wiesing dostrzegł w krajobrazie naukowym, a przede wszystkim w swojej pracy, zbyt małe nawiązanie do pojęcia obrazu: „Irytuje mnie skąpa obecność tego pojęcia: gdybym pisał tę książkę dzisiaj, sięgnąłbym po nie dziesiątki razy”¹. Dalej pisze:

[...] wyrażenie „teoria obrazu” nie było w użyciu [...]. Jeśli się nim w ogóle posługiwano przed końcem wieku, to, chyba się nie pomyłe, mówiąc że w sposób niespecyficzny, nie jako pojęciem centralnym, nie pojawiała się ani w tytule ani w definicji².

Od tamtego czasu pojęcie obrazu coraz wyraźniej wpisuje się w dyskurs dotyczący sztuki i ogólnie kultury. „W ostatnich latach modne stało się mówienie o obrazach”³. Wzrost zainteresowania tym pojęciem spowodował narastanie wokół niego nieporozumień, wątpliwości, pytań. Obraz jest bowiem bardzo pojemną kategorią, odnoszącą się do twórczości, myśli, wyobraźni, percepcji, przedmiotu sztuki i kultury człowieka, być może kryje się za nim więcej pytań niż odpowiedzi. O ile jeszcze kilkadziesiąt lat temu Panofsky pisał o tonie pewności, wyższości historyka sztuki, który „różni się od «naiwnego widza» tym, że jest świadomy tego, co robi”⁴, o tyle Georges Didi-Huberman pisze o umiejętności zamknięcia oczu, a jednocześnie otwarciu się na niewiedzę i nieświadomość, która współtworzy historię sztuki⁵ – „im więcej patrzę, mniej wiem”⁶. Roland Barthes twierdził, że aby zrozumieć fotografię, czasem „lepiej oderwać od niej wzrok czy zamknąć oczy”⁷. Z jednej strony obraz jest enigmatycznym

¹ Lambert Wiesing, *Widzialność obrazu*, przeł. Krystyna Krzemieniowa, Warszawa 2008, s. IX.

² *Ibidem*, s. X.

³ Hans Belting, *Antropologia obrazu*, przeł. Mariusz Bryl, Kraków 2007, s. 11.

⁴ Erwin Panofsky, *The History of Art as a Humanistic Discipline*, za: Georges Didi-Huberman, *Obraz jako rozdarcie i śmierć wcielonego boga*, przeł. Mirosław Loba, „Artium Quaestiones” 2000, vol. X, s. 230.

⁵ Georges Didi-Huberman, *Ninfa moderna*, Paris 2002 (cyt. z włoskiego wydania *Ninfa Moderna*, przeł. Aurelio Pino, Milano 2004, s. 112). O ile nie podaje inaczej, przytoczone cytaty w moim tłumaczeniu.

⁶ G. Didi-Huberman, *Obraz jako rozdarcie...*, s. 266.

⁷ Roland Barthes, *Światło obrazu*, przeł. Jacek Trznadel, Warszawa 1995, s. 96.

przedmiotem poznania, z drugiej sam stanowi narzędzie poznania świata. Belting pisze o analizowaniu świata „za pomocą obrazów” – przy takim podejściu obraz jest „kluczem do świata”⁸:

Świat staje się w fotografii archiwum obrazów. Gonimy za nim jak za fantomem, mogąc go posiadać wyłącznie w obrazach, którym jednak zawsze zdąży się wymknąć⁹.

Jak więc zachować się wobec tej ambiwalencji, tej podwójnej roli obrazu, od której zacząć? Jak mówić o obrazie, by nie utracić jego potencjału i wieloznaczności? Myślę, że na gruncie współczesnej historii sztuki bardzo ciekawą propozycję wysuwa francuski myśliciel Georges Didi-Huberman. Tworząc swój system, łączy pojęcie obrazu z pojęciem anachronizmu (*l'anachronisme*) i odsyła do dorobku dwóch myślicieli: Aby'ego Warburga i Waltera Benjamina, których nazywa „myślicielami anachronistycznymi”¹⁰. Obraz, w koncepcji Didi-Hubermana, prowadziłby do „nieokreślonego, niekończącego się doświadczania czasu”¹¹. Właśnie ten podkreślany przez niego *potencjał czasowy* obrazu wydaje się czymś, co stanowi o największej sile oddziaływania obrazu, o jego ambiwalencji i nieokreśloności:

Przed obrazem, jak stary by nie był, teraźniejszość nieustannie przedstawia się na nowo, pod warunkiem, że spojrzenie nie będzie zastąpione zaciętą praktyką „specjalisty”. Przed obrazem, jak współczesny by nie był, przeszłość samego czasu nieustannie przedstawia się na nowo, gdyż ów obraz staje się zrozumiały wyłącznie w konstrukcji pamięciowej, jeśli nie obsesyjnej. W końcu, wobec obrazu powinniśmy przyjąć z pokorą fakt, że to on prawdopodobnie przetrwa, a my jesteśmy kruchym, przelotnym elementem, to obraz jest elementem przyszłości, elementem trwania¹².

Obraz, odczytywany czy widziany *po Didi-Hubermanie*, to czynnik wprowadzający niepewność, ale jednocześnie czynnik przewrotowy, niepokorny, rządzący się własnymi, często sprzecznymi i niezrozumiałymi prawami, można powiedzieć, że obraz to czynnik anachronistyczny.

Didi-Huberman rozpoczyna swoją książkę *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images* od bardzo poetyckiego stwierdzenia: „Stojąc przed obrazem, zawsze stajemy przed czasem”¹³. Następnie odsyła czytelnika do analogii z opowiadaniem Kafki *Przed prawem*, używając enigmatycznego symbolu *drzwi prawa* do przedstawienia tego, czym jest obraz: „Jak biedny analfabeta z opowiadania Kafki, stajemy przed obrazem jak *Przed prawem*: jak przed framugą otwartych drzwi”. Metafora opowiadania Kafki jest bardzo sugestywna i interesująca, warto jednak zauważyć, że właściwym punktem odniesienia Didiego-Hubermana jest zupełnie inny tekst. Chociaż nie czyni

⁸ H. Belting, *op. cit.*, s. 260.

⁹ *Ibidem*, s. 261

¹⁰ Georges Didi-Huberman, *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*, Torino 2007, s. 53.

¹¹ Andrzej Leśniak, *Obraz płynny*, Kraków 2010, s. 115.

¹² G. Didi-Huberman, *Storia dell'arte...*, s. 13.

¹³ *Ibidem*, s. 12.

żadnych odwołań do niego, poprzez cykliczne powtarzanie słów *devant l'image* przywołuje myśl filozofa, który wyznaczył nowe tropy rozumienia obrazu. Chodzi, rzecz jasna, o Schopenhauera i jego zdanie:

Przed obrazem każdy powinien stać jak przed władcą, czekając, czy i jak się on do niego odezwie, ale pierwszemu odezwać się do niego nie wolno, tak jak do władcy, bo wtedy usłyszy się tylko samego siebie¹⁴.

Motyw Schopenhauerowski, mimo że niezbyt eksponowany przez francuskiego myśliciela, wydaje się ważnym elementem, prowadzącym do koncepcji *anachronistyczności*. Filozof zarysowuje bardzo wyrafinowaną koncepcję obrazu, otwierając zaskakująco szeroko pole jego interpretacji. Apriorycznie stwierdza istnienie potęgi obrazu, który ma władzę przemawiania. W tym przemawianiu kryje się ambiwalencja kognitywna, jako władca obraz pomaga nam w zdobywaniu świata, w zrozumieniu go, ale również sam, wedle *własnej woli*, daje się poznać. Jeśli ktoś nie staje wobec niego z pokorą, nic od niego nie uzyska. Jest niepewny i nieprzewidywalny, daje bowiem zawsze tylko „jakiś fragment, jakiś przykład, zamiast reguły, zamiast całości”¹⁵. Jest on bowiem, z jednej strony, „obrazem naocznym”¹⁶, czy „malowanym obrazem”¹⁷, z drugiej – „jest myślą, którą [artysta – K.J.] ujrzał, zanim ją pomyślał”¹⁸. Jest więc czymś, „czego nie zdołamy sprowadzić do wyraźnego pojęcia, choćbyśmy długo nad nim myśleli”¹⁹. Stąd jego efemeryczność i ulotność. Schopenhauer jasno różnicuje odpowiedź sztuki, która jest „ulotnym obrazem, a nie trwałym pojęciem”²⁰, dostarczonym przez filozofię. Dlatego obraz jest również przedmiotem poezji: „poezja ukazuje swe obrazy”²¹. W tej koncepcji zarysowuje się dyktomia pomiędzy obrazem zewnętrznym a wewnętrznym, rozwinięta przez Wilhelma Dilthey’a, kolejnego potencjalnego inspiratora pojęcia obrazu w jego wymiarze *anachronistycznym*. Jego myśl podąża podobnym tropem: „interpretujemy lub uzmysławiamy nasze stany za pomocą zewnętrznych obrazów i ożywiamy lub uduchowiamy obrazy zewnętrzne za pomocą stanów wewnętrznych”²². Obraz jest złożonym tworem, „życiem, procesem”²³, „zawiera

¹⁴ Artur Schopenhauer, *Świat jako wola i przedstawienie*, t. 2, przeł. Jan Garewicz, Warszawa 1995, s. 583.

¹⁵ *Ibidem*, s. 582.

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ *Ibidem*, s. 584.

¹⁸ *Ibidem*, s. 586.

¹⁹ *Ibidem*, s. 585.

²⁰ *Ibidem*, s. 582; jest to przeciwstawienie adekwatne do zaproponowanego przez Goethego w *Betrachtung über Morphologie überhaupt*, gdzie zestawia on wyjaśnienie [*Erklärung*] i przedstawienie [*Darstellung*]; za: Walter Bonaventura, *Prolegomeni a uno studio del concetto d'immagine in Benjamin*, wersja PDF, w archiwum autora, s. 19.

²¹ A. Schopenhauer, *op. cit.*, s. 608

²² Wilhelm Dilthey, *Wyobrażenia poetycka i obłęd*, [w:] idem, *Pisma estetyczne*, przeł. Krystyna Krzemieniowa, Warszawa 1982, s. 17.

²³ *Ibidem*, s. 16.

więc energię jakby popędu”²⁴. Jego źródło nie leży w materialnym oglądzie, ale w „prafenomenie wyobraźni”²⁵. Cechuje go zmienność i pewna swoboda: „obrazy zmieniają się w ten sposób, że wypadają lub włączane są ich części składowe”²⁶, tak więc stojąc przed obrazem mamy do czynienia z pewnym zmiennym tworem. Ilekroć na niego patrzymy, zawsze „dołączają się nowe części składowe i połączenia”²⁷.

W tym sensie do wnikliwego oglądu obrazu potrzeba jest pokora podwładnego, o której pisał Schopenhauer, a za nim Didi-Huberman. Tym niemniej francuski myśliciel nie jest wiernym interpretatorem dziewiętnastowiecznej myśli o obrazie. Zdanie „wielkie dzieła sztuki oddychają spokojem, który wyjmuje je z biegu czasu”²⁸ odwraca rzecz zupełnie, dając do zrozumienia, że obraz nie jest tworem *ponadczasowym*, ale bardziej *hiperczasowym*, w którym krzyżuje się wiele czasów. Obrazy nie stoją poza czasem, to czas zawarty jest w obrazach. Do tego czasowego charakteru obrazów odnoszą się koncepcje późniejszych myślicieli: Waltera Benjamina i Aby’ego Warburga. To koncepcje obrazu, wyrażającego się w *krzyżówce czasowej* formuł patosu (*Pathosformeln*), w przenoszeniu czasu przeszłego w teraźniejszość poprzez *Nachleben* (pojęcie trudne do przetłumaczenia, odnosi się do przetrwania, trwania, przeżycia) wyrażone przez Warburga oraz w specyfice obrazu dialektycznego Benjamina.

1. Obraz jako „fantasmagoria czasu”

Pasaże Waltera Benjamina obfitują w słowo *obraz*, używane w wielu różnych – często nieoczywistych – kontekstach. Rolf Tiedemann pisze wręcz, że pojęcie „obrazu dialektycznego” „to niewątpliwie [jedna z – przyp. K.J.] centralnych kategorii *Pasaży*”²⁹. Podejście, jakie twórca reprezentował wobec nowoczesności, zmierzające do osiągnięcia pewnego „obrazu XIX wieku”, obrazu rzeczywistości, obrazu przedziału czasowego, chyba nie byłoby możliwe bez gruntu, jaki dały koncepcje „świata jako przedstawienia” Schopenhauera i dilthey’owska obrazu jako „życia i procesu”³⁰. Niemniej jednak źródłem, na które wprost powołuje się Benjamin jest inny myśliciel – Johann Wolfgang Goethe. W pierwszych zapiskach do *Pasaży* podkreśla istotną rolę

²⁴ *Ibidem*, s. 24.

²⁵ *Ibidem*, s. 17; oto trop, który wskazuje bezpośredni związek z myślą Benjaminowską, która to samo pojęcie zapożycza ze wspólnego źródła, jakim są pisma Goethego. Patrz: Susan Buck-Mors, *The dialectics of seeing*, Cambridge–London 1989, s. 71; Walter Bonaventura, *Prolegomeni a uno studio del concetto d’immagine in Benjamin*, wersja PDF, archiwum autora.

²⁶ W. Dilthey, *Wyobraźnia poetycka...*, s. 16.

²⁷ *Ibidem*, s. 17.

²⁸ *Ibidem*, s. 15.

²⁹ Rolf Tiedemann, *Wprowadzenie*, [w:] Walter Benjamin, *Pasaże*, przeł. Ireneusz Kania, Kraków 2005, s. 24.

³⁰ W. Benjamin, *Pasaże*, s. 16.

Goethego w ukształtowaniu swojej metody: „konstruowanie przy całkowitym wyeliminowaniu teorii. Tylko Goethe próbował tego w swych pismach o morfologii”³¹.

Kluczowym pojęciem tych pism jest *urphänomen*³², prafenomen. Zostało ono ukute przez Goethego do opisu pewnej „nieredukowalnej obserwacji”³³ przyrody, w której zawierałyby się abstrakcyjne prawa natury. Jest to więc „genialna synteza”, łącząca w sobie esencjonalność pojęcia i naoczność wyglądu zewnętrznego³⁴. Georg Simmel, komentator Goethego, na którego powoływał się Benjamin, opisuje *prafenomen* jako „ponadczasowe prawo zawarte w czasowej obserwacji”, „ogół, który objawia się momentalnie w szczególe”³⁵. W tym kontekście Rolf Tiedemann pisze o „subtelnej empirii», która, podobnie jak u Goethego, szukała istoty rzeczy nie poza lub ponad nimi, lecz w nich”³⁶. Goethe widział w drobnych, detalicznych strukturach kwiatów, liści, elementów roślin ogólne prawa rządzące przyrodą, „kryształ”, w którym ogniskowały się prawidłowości natury, „jak z liścia wyłania się stopniowo całe bogactwo empirycznego świata roślin”³⁷, natomiast Benjamin na podstawie struktur pasaży starał się dopatrywać praw i zasad rządzących rodzącą się nowoczesnością XIX-wiecznego Paryża. Posługując się figurą kolekcjonera, przekłada pojęcie *prafenomenu* na pojedynczy przedmiot, będący częścią kolekcji: „w oczach kolekcjonera każdy przedmiot nosi w sobie cały konkretny i uporządkowany świat”³⁸. W *Pasażach* widzi, jak celnie sformułowała to Susan Buck-Mors, „*prafenomen* nowoczesności”³⁹. W *prafenomenie* „może być odnalezione źródło terażniejszości”⁴⁰, dlatego to pojęcie jest tak pomocne Benjaminowi. Tekst *Pasaży* jest przecież poświęcony poszukiwaniu źródeł: „[...] teraz, w tej pracy o pasażach, także muszę zgłębić kwestię źródeł. Analizuję mianowicie źródło kształtowania się i przemian paryskich pasaży od samych ich początków aż do schyłku”⁴¹.

W kontekście teorii obrazu ów *prafenomen* uzyskuje specyficzny odpowiednik. Benjamin pisze, że to obraz „jest prafenomenem dziejów”⁴². Bowiem „obraz jest tym, w czym «byłość» piorunowym błyskiem tworzy konstelację z «teraz». Inaczej mówiąc, obraz to dialektyka znieruchomiła”⁴³. W tym znaczeniu autor *Pasaży* dąży do przedstawienia XIX wieku „jako źródłowej formy prahistorii, a więc w formie ponownie koncentrującej całą prahistorię

³¹ *Ibidem*, s. 913 [O°, 73].

³² Patrz: S. Buck-Mors, *op. cit.*, s. 71.

³³ *Ibidem*.

³⁴ Georg Simmel, *Goethe*, Leipzig 1918, s. 56, za: *ibidem*, s. 72.

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ R. Tiedemann, *op. cit.*, s. 9.

³⁷ W. Benjamin, *Pasaże*, s. 508 [N 2 z, 5].

³⁸ *Ibidem*, s. 906.

³⁹ S. Buck-Mors, *op. cit.*, s. 3.

⁴⁰ *Ibidem*, s. 71.

⁴¹ W. Benjamin, *Pasaże*, s. 508 [N 2 z, 5].

⁴² *Ibidem*, s. 522 [N 9 a, 4].

⁴³ *Ibidem*, s. 508 [N 2 a, 3].

w obrazach przynależących ubiegłemu stuleciu⁴⁴. Te obrazy, jak „przedpotopowe skamieliny”, „zacierają różnice między dialektyką a mitem” – jak podkreślił Adorno – „można je, według określenia Benjamin, nazwać obrazami dialektycznymi”⁴⁵. W tej specyficznej *dialektyce obrazowej* łączą się „w pewną całość sprzeczne ze sobą elementy teraźniejszości i przeszłości”⁴⁶, „to, co absolutnie nowe, jako coś «absolutnie najdawniejszego»”⁴⁷. Według niego, „miarodajne jest zawsze to, co najnowsze, ale tylko wówczas, gdy pojawia się w otoczeniu tego, co najstarsze”⁴⁸. Oto więc załączek dialektyki historycznej Benjamin, która nabiera pełnego wyrazu w *obrazie*.

Formie nowego środka produkcji, zrazu zdominowanego jeszcze przez stary (Marks), odpowiadają w świadomości zbiorowej obrazy, w których nowe przenika się ze starym. Te obrazy to marzenia, w których zbiorowość usiłuje zarówno znieść, jak i przemienić niedoskonałość społecznego wytworu tudzież wady społecznego systemu produkcji⁴⁹.

Kultura, pełna dwuznaczności, wytwarza obrazy adekwatne do swojego rozdzielenia jaźni. W procesie obrazowania, „przenikania się nowego ze starym”, mają swoje źródło *obrazy dialektyczne*. Benjamin stara się je uchwycić, co więcej – stara się pojąć sam proces tworzenia obrazów „produkowanych przez zbiorową nieświadomość”⁵⁰, „obrazów ze snów”⁵¹. W tym kontekście Benjamin pisze o historyku jako o tym, który „bierze na siebie zadanie wykładacza snów”⁵², czyli konfrontuje ze sobą obrazy wewnętrzne i zewnętrzne, „obrazy senne przebijające się do świata jawy”⁵³, tworzące obraz dialektyczny. Zresztą „pojęcie «obrazu dialektycznego» jest przepełnione różnymi znaczeniami w myśli benjaminowskiej”⁵⁴ i nie ogranicza się tylko do relacji świadomości do podświadomości. Chodzi bardziej o percepcję obrazu jako „świata tajemnych pokrewieństw”⁵⁵, w którym pulsuje wielość znaczeń, który „polaryzuje się i przekształca w pole sił, na którym rozgrywa się konflikt między jego pre- i posthistorią”⁵⁶, „rozsadza ciągłość historii”⁵⁷. Benjamin, jak *flâneur*, „karmiący się naocznością”⁵⁸, ogląda ów wielki *świat jako przedstawienie* przepełniony różnymi obrazami, rozsadzającymi sens

⁴⁴ *Ibidem*, s. 510 [N 3 a, 3].

⁴⁵ *Ibidem*, s. 507 [N 2, 7].

⁴⁶ Ryszard Rózanowski, „*Pasaże*” Waltera Benjamin, Wrocław 1997, s. 182.

⁴⁷ W. Benjamin, *Pasaże*, s. 56.

⁴⁸ *Ibidem*, s. 93 [B 1 a, 2].

⁴⁹ *Ibidem*, s. 34.

⁵⁰ *Ibidem*, s. 42.

⁵¹ *Ibidem*.

⁵² *Ibidem*, s. 511 [N 4, 1].

⁵³ *Ibidem*, s. 925 [N 9].

⁵⁴ „the conception of «dialectical image» is overdetermined in Benjamin’s thought”; S. Buck-Morss, *op. cit.*, s. 67.

⁵⁵ W. Benjamin *Pasaże*, s. 925 [a°, 3].

⁵⁶ *Ibidem*, s. 517 [N 7 a, 1].

⁵⁷ *Ibidem*, s. 522 [N 9 a, 6].

⁵⁸ *Ibidem*, s. 933 [e°, 1].

i ciągłość, będącymi „rewolucyjnymi eksplozjami”⁵⁹. Dla niego „obrazem są pasaże”⁶⁰, „obrazem jest sam towar – jako fetysz”⁶¹, „Łuk Triumfalny, Sacré-Coeur, ba, nawet Panteon wydają się z daleka zawieszonymi dość nisko w powietrzu obrazami”⁶², „kasjerka jako żywy obraz”⁶³. Cały świat Benjamin sprowadza się do obrazów, wliczając w to nawet abstrakcyjne pojęcia; jak celnie napisał Tiedemann: „miejsce pojęć zajmują obrazy”⁶⁴. „Wszystko oglądać, niczego nie dotykać”⁶⁵ – ta zasada coraz bardziej determinuje nowoczesność. Jednakże obraz jest jednocześnie uwikłany w specyficzną konstrukcję czasową: „«teraz» jest najwewnętrzniejszym obrazem byłości”⁶⁶, „czas realny wchodzi w obraz dialektyczny”⁶⁷. „O obrazie dialektycznym. Tkwi w nim czas”⁶⁸.

„W rzeczy samej Benjamin zawsze myślał obrazami dialektycznymi”⁶⁹. Jak więc rozumie to pojęcie? Tiedemann pisał, że sens „obrazu dialektycznego” był „płynny, nigdy nie uzyskał terminologicznej spójności”⁷⁰. Jednak na pewnym etapie pracy Benjamin pozostawił dość znaczący ślad swojego rozumienia pojęcia obrazu.

W 1935 roku Benjamin ukończył pierwsze *Exposé* do swojego ogromnego projektu *Pasaży*. Tekst był napisany w języku niemieckim, skierowany do Institut für Sozialforschung, nie przeznaczony jednak do publikacji⁷¹. Jak pisał redaktor jego pism, w owym *exposé* „w ogólnych zarysach naszkicował swój plan, tak jak [...] jawił się jego oczom”⁷². W 1939 roku pisze swoje drugie *Exposé*, tym razem w języku francuskim, dla swojego przyjaciela Maxa Horkheimera, również nie przeznaczone do publikacji. Zasadniczo struktura tekstu jest prawie identyczna, treść również nawiązuje do pierwszego *Exposé* (poza dodaniem kilku wątków, z których najważniejszym jest odkryty przez Benjamina tekst Luisa Auguste’a Blanqui’ego). Jednakże istnieje jedna poważna różnica na poziomie leksykalnym: o ile pierwszy tekst jest przesycony pojęciem obrazu, o tyle w drugim słowa *l’image* użyto tylko trzy razy i w żadnym wypadku nie w owym specyficznym, benjaminowskim kontekście⁷³. Mimo tak

⁵⁹ *Ibidem*, s. 911 [O°, 56].

⁶⁰ *Ibidem*, s. 41.

⁶¹ *Ibidem*, s. 42.

⁶² *Ibidem*, s. 929 [c°, 2].

⁶³ *Ibidem*, s. 976.

⁶⁴ *Ibidem*, s. 12.

⁶⁵ *Ibidem*, s. 228 [G 16, 6].

⁶⁶ *Ibidem*, s. 914 [O°, 81].

⁶⁷ *Ibidem*, s. 917 [Q°, 21].

⁶⁸ *Ibidem*, s. 917 [Q°, 21].

⁶⁹ R. Tiedemann, *op. cit.*, s. 25.

⁷⁰ *Ibidem*, s. 24.

⁷¹ Informacje za: *ibidem*, s. 28.

⁷² *Ibidem*, s. 6.

⁷³ Pierwsze dwa słowa *l’image* w tłumaczeniu polskim nawet nie są przełożone jako obraz, tylko jako „wizerunek”, który „nakreślił później Apollinaire”, s. 52, za drugim razem przetłumaczone jest jako „postać” – s. 55, tylko za trzecim razem chodzi o „obraz postępu”, jaki „Blanqui stara się nakreślić” – s. 60.

ewidentnej różnicy, Tiedemann widzi w obu „zwięzłe przedstawienie projektu”⁷⁴, co wcale nie dziwi, bo w istocie są to dwa zwięzłe teksty, gdzie główna idea pozostaje ta sama, a prawie zupełny brak pojęcia obrazu w drugim tekście jest bardzo dobrze zakamuflowany. W pewnym uproszczeniu można przyjąć, że tam, gdzie w pierwszym tekście pojawia się słowo *das Bild*, w drugim Benjamin używa słowa *la fantasmagorie*. Należy dodać, że bez przerwy używa on pojęcia obrazu w swoich niemieckich pismach, choćby w pisanym w 1939 roku (czyli w czasie pisania drugiego *Exposé*) *Parku centralnym*, nie mówiąc o jego ostatnim zachowanym tekście (*O pojęciu historii*). Pisz tam, że „przeszłość można uchwycić tylko jako obraz”⁷⁵, wobec czego nie można bynajmniej mówić o jakimś odwoście od pojęcia obrazu czy odrzuceniu go. Jak więc rozumieć jego dialektykę *Exposés*?

Benjamin sam dał pewną wskazówkę w tekście zatytułowanym *Zadania tłumacza* z 1930 roku. Owa dialektyka dwóch pojęć rozgrywa się pomiędzy dwoma różnymi językami – pierwowzorem niemieckim i późniejszym tekstem francuskim. Benjamin pisze, że „przekład w rezultacie jest celowy dla wyrażenia najintymniejszej relacji pomiędzy językami”⁷⁶, a dalej stwierdza, że „żaden przekład nie byłby możliwy, gdyby dążył do podobieństwa z ostatecznym kształtem oryginału. Albowiem [...] oryginał się zmienia. Również i słowa już ustalone przechodzą ponowne dojrzwianie”⁷⁷.

W przypadku obu *Exposés* istnieje napięcie dialektyczne, które charakteryzuje relacja między różnymi językami. Ów dwujęzyczny tekst odsyła do tego samego problemu, do wyrażania „intencji czystego języka”. Tak jak „*Brot* i *pain* określają wprawdzie to samo, jednakże w różny sposób”⁷⁸, tak wydaje się, że *Bild* i *fantasmagorie* odsyłają na różny sposób do jednego pojęcia czystego języka. W tej konstrukcji zawarta jest dialektyka centralnego pojęcia systemu Benjamin, które nie jest oczywistym obrazem, wyrażanym po francusku jako *l'image*. *Bild* niesie w sobie pewną nieprzekładalną treść, która uwidacznia się w problemie jego tłumaczenia. Dalsza lektura *Pasaży* potwierdza istnienie pewnego napięcia między pojęciami obrazu i fantasmagorii czy snu: „miasto pasaży to sen”⁷⁹, „konstrukcje przybierają charakter fantasmagorii”⁸⁰. Benjamin w ten sposób „doładowuje” niejako pojęcie obrazu kategorią nieświadomości lub podświadomości, bowiem obrazy – tak jak fantasmagorie – są „produkowane przez zbiorową nieświadomość”⁸¹. Dlatego metoda Benjamin jest oparta na badaniu nieświadomości społecznej, wyrażającej się pośrednio w obrazach: „tym, co ma ona naocznie utrwalić, są obrazy

⁷⁴ R. Tiedemann, *op. cit.*, s. 28.

⁷⁵ W. Benjamin, *O pojęciu historii*, [w:] idem, *Anioł historii*, oprac. Hubert Orłowski, Poznań 1996, s. 415.

⁷⁶ *Ibidem*, s. 92.

⁷⁷ *Ibidem*, s. 93.

⁷⁸ *Ibidem*, s. 94.

⁷⁹ W. Benjamin, *Pasaże*, s. 49.

⁸⁰ *Ibidem*.

⁸¹ *Ibidem*, s. 42.

wywodzące się ze zbiorowej nieświadomości”⁸². Dialektyka postrzegania *Pasaży* u Benjamina opiera się na napięciu obraz-fantasmagoria. Oto więc specyficzne widzenie, które wybiega poza ogląd czysto wizualny, a wkracza w przestrzeń wyobraźni, kreacji, dopowiadania. Pasaże (a w dalszej perspektywie również pojęcie *obrazu*) są jednocześnie „obrazem snów i tęsknot zbiorowości”⁸³ i „fantasmagorią czasu”⁸⁴.

2. Czas wcielony w obraz

Aby Warburg problematyzuje pojęcie obrazu w nieco innym kontekście. Silvia Feretti podkreśla, że mocno wierzył on „w ambiwalentny charakter obrazu, i, zamiast starać się wznieść dla niego fundament teoretyczny z punktu widzenia gnoseologicznego, odkrywał jego niekończące odradzanie się w różnych momentach i miejscach historii”⁸⁵. Dlatego zarys jego koncepcji obrazu można wyczytać jedynie *implicite* zawarty w tekstach naukowych. Ze względu na porządek rozważań, omawianie tej koncepcji osnute będzie wokół trzech emblematycznych kręgów zainteresowań: *Pathosformeln* (formuły patosu), zagadnienia astrologiczne i *Nachleben der Antike* (trwanie, odradzanie się antyku). Hans Belting celnie ujął znaczenie pojęcia *przetrwania*, przeciwstawiając je pojęciu przekazywania:

Przekazywanie i *Nachleben* są niczym dwie strony jednej monety. Przekazywanie jest intencjonalne i świadome; modelami reorientacji może ono czynić oficjalne obrazy przewodnie, jak to miało miejsce w renesansie z obrazami antycznymi. O trwaniu [*nachleben*] obrazów mogą jednak decydować czynniki ukryte, i to wbrew woli danej kultury, preferujące całkiem inne obrazy. Procesy tego rodzaju dotyczą problemu pamięci kulturowej, w ramach której obrazy prowadzą swoje własne życie, nie pozwalając na włączenie za pomocą ustalonych pojęć w historyczny schemat porządkujący⁸⁶.

Współtwórca współczesnego dyskursu o obrazie powiązał zagadnienie trwania z pewną ukrytą sferą danej kultury, niejako podświadomą czy wręcz nieuświadomioną. Wobec tego koncepcja *Nachleben* opiera się na formułach

⁸² *Ibidem*, s. 955.

⁸³ *Ibidem*, s. 949.

⁸⁴ *Ibidem*. Na marginesie, o podobnej dychotomii pisał Ricoeur odnośnie do Platońskiego rozumienia obrazu, które dzieliło się na *fantazma* i *eikon*, a za tym podziałem wyznaczał sztukę eikastyczną i fantazmatyczną; por. Paul Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie*, przeł. Janusz Margański, Kraków 2006, s. 33.

⁸⁵ Silvia Feretti, *Il demone della memoria. Simbolo e tempo storico in Warburg, Cassirer, Panofsky*, Casale Monferato (AL) 1984, s. 4. Podobnie Georges Didi-Huberman pisze, że „Warburg, z przyzwyczajenia, rzucił liczne hipotezy – swoje szkice teoretyczne – nigdy nie tworząc ujednoliconego systemu, ani też prowizorycznego rozwiązania ich przeciwstawieństw”; Georges Didi-Huberman, *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, przeł. Alessandro Serra, Torino 2006, s. 184; Moshe Barasch, *Pathos Formulae*, „Hebrew University Studies in Literature and Art” 1985, No. 2, s. 258.

⁸⁶ H. Belting, *op. cit.*, s. 74.

patosu, *Pathosformeln*, które są wizualnym nośnikiem odradzającego się antyku oraz na trwaniu wątków astrologicznych, poprzez które antyczne bóstwa odżywają w nowożytnej kulturze Europy. Poprzez te odniesienia, pojęcie *Nachleben* determinuje specyficzną czasowość, jak pisze Didi-Huberman, „lektura *Nachleben* oferuje model specyficznego czasu obrazów, model anachronistyczny, który rozbija ciągłość i sens historii”⁸⁷.

Pojęcia *Pathosformeln* Warburg użył po raz pierwszy w swoim tekście z 1906 roku, zatytułowanym *Dürer a antyk w Italii*⁸⁸. Starał się w nim zinterpretować przedstawienie *Śmierci Orfeusza* jako dokument „do dziejów odrodzonej obecności antyku w kulturze nowożytnej”⁸⁹, bowiem motyw ten „na wiele sposobów pozwala unaocznic nurt patosu, obecny w rozbudzonym do nowego życia antyku”⁹⁰. Analizując „wpływ antyku” we florenckim Quattrocento, spostrzegł, że objawia się on poprzez „formy wyrazowe” „pochwytyjące obrazy życia w poruszeniu”⁹¹, czyli dokładnie to, co od 1906 do końca życia będzie nazywał *Pathosformeln*. Owe formuły stały się jednym z głównych motywów badań Warburga. Cassirer w nekrologu dedykowanym Warburgowi, pisał:

Gdzie rozbudzało się jakieś uczucie, tam też odzywał obraz stworzony dla niego przez sztukę. Rodzą się, wedle wyrażenia Warburga, pewne „formuły patosu”, które trwale odciskają się w pamięci ludzkości. Trwanie i zmiany, statyka i dynamika takich „formuł patosu” były śledzone przez Warburga na przestrzeni całej historii sztuk przedstawieniowych⁹².

Autor *Filozofii form symbolicznych* trafnie powiązał formuły patosu z pewną koncepcją obrazu Warburga. Obraz byłby odpowiedzią na uczucie wyrażające się poprzez „formuły patosu”. Silvia Feretti, podkreślając, że ukucie tego pojęcia wiązało się z refleksją sięgającą poza czysto estetyczne spostrzeżenia, pisała:

[...] ruch włosów i ubrań stający się podstawowym elementem stylistycznym w przedstawianiu mitów i legend zarówno greckich jak i chrześcijańskich, jest formułą *pathosu* (*Pathosformeln*) która odsłania sekretne wzburzenie, wysublimowane w sztuce, potrzebę naocznego i zewnętrznego ukazania wewnętrznego konfliktu. Warburg odnajdował u Darwina potwierdzenie swojej tezy, że swobodna ekspresja uczucia poprzez zewnętrzne znaki wzmacnia ją⁹³.

Cóż zatem kryje się pod tym enigmatycznym pojęciem, ową zastanawiającą analizą pobocznych elementów, szat, włosów, wstęg? Didi-Huberman zwraca uwagę na liczne źródła teoretyczne Warburga, które ukierunkowały go na rozważania nad formułami patosu⁹⁴. Jedną z ważniejszych intuicji

⁸⁷ G. Didi-Huberman, *L'immagine insepolta...*, s. 79.

⁸⁸ Patrz: Aby Warburg, *Dürer a antyk w Italii*, [w:] idem, *Narodziny Wenus i inne szkice renesansowe*, przeł. Ryszard Kasperowicz, Gdańsk 2010, s. 154 i nast.

⁸⁹ *Ibidem*, s. 153.

⁹⁰ *Ibidem*.

⁹¹ *Ibidem*, s. 85.

⁹² Za: G. Didi-Huberman, *L'immagine insepolta...*, s. 188.

⁹³ S. Feretti, *op. cit.*, s. 11.

⁹⁴ G. Didi-Huberman, *L'immagine insepolta...*, s. 189.

był tekst Gottholda Ephraima Lessinga o Laokoonie. Można powiedzieć, że Warburg niejako rozwinął spostrzeżenia pisarza dotyczące przedstawiania cierpienia. Według Lessinga, autor *Laokoona* „starał się wypracować najwyższe piękno przyjmując w założeniu okoliczności bólu fizycznego. Ból ten przy swej gwałtowności i szpetocie nie dawał połączyć się z pięknem. Musiał go zatem artysta osłabić, krzyk musiał złagodzić w westchnienie i nie dlatego, że krzyk zdradzałby duszę nieszlachetną, lecz dlatego, iż wykrzywia on twarz w sposób odrażający”⁹⁵. Dalej potwierdza tę myśl uwagą, że „zmniejszenie wyrazu najsilniejszego bólu fizycznego do uczucia łagodniejszego widoczne jest w wielu dziełach sztuki starożytnej”⁹⁶. Otóż Warburg, podążając tym tropem, zadał pytanie, gdzie jest magazynowany ów „wyraz najsilniejszego bólu fizycznego”. Tym magazynem byłyby, wedle Warburga, „zewewnętrzne, bezwiedne akcesoria, stroje i włosy w poruszeniu”⁹⁷. To w nich uwidaczniało się „rozładowanie nagromadzonej energii psychicznej”⁹⁸. Metoda przesunięcia tego „wyrazu bólu fizycznego” ze sztuk przedstawieniowych starożytnej Grecji była na tyle silna, że utrwaliła się na stałe w obrazowaniu cierpienia. Feretti, omawiając stosunek do greckiej sztuki tworzenia obrazów, podkreślała, że w niej „Warburg dostrzegał najbardziej ewidentną próbę dania stabilnej formy wyrazom strachu i oddawania czci, które trwają wyłączone w pamięci ludzkości od czasów prymitywnej egzystencji”⁹⁹.

W tym postrzeganiu sztuki antycznej jako „stabilnej formy wyrazu strachu”, w „patetycznym języku gestów” Warburg odkrył „siłę stylotwórczą”¹⁰⁰. Formuły patosu w oczach niemieckiego myśliciela stały się spotegowanym „sposobem prezentacji życia”¹⁰¹, nośnikiem energetycznym, „pełnym afektacjiżywieniem”¹⁰², animowały obrazy, napełniały je życiem. Nie były więc zagadnieniem czysto formalnym, ale uwidoczniały tajemnicę życia, jego intensyfikacji, czy może nawet ożywiania po śmierci, *odrodzenia*. Zatem w problemie *Pathosformeln* uwidocznia się zagadnienie trwania (przetrwania) motywów antycznych, słynne *Nachleben der Antike*. Poprzez te formuły Warburg unaoczniał, jak wczesny renesans „w obrazach wskrzeszał starożytność”¹⁰³. *Pathosformeln*, jak słusznie zauważył Didi-Huberman, są wprost „cielesnymi formami odradzającego się czasu [*les formes corporelles du temps survivant*]”¹⁰⁴. Moc „wskrzeszonej starożytności” pozwoliła jej nie ograniczać się jedynie do czystych wytworów sztuki oraz udostępniła „wtargnięcie” w świat

⁹⁵ Gotthold Ephraim Lessing, *Laokoon*, [w:] idem, *Dzieła wybrane*, t. 3, przeł. Henryk Zymon-Dębnicki, Warszawa 1959, s. 20.

⁹⁶ *Ibidem*.

⁹⁷ Aby Warburg, „*Narodziny Wenus*” i „*Wiosna*” Sandro Botticellego, [w:] idem, *Narodziny Wenus...*, s. 85.

⁹⁸ Aby Warburg, „*Testament*” Francesca Sassettiego, [w:] *ibidem*, s. 183.

⁹⁹ S. Feretti, *op. cit.*, s. 6–7.

¹⁰⁰ A. Warburg, „*Narodziny Wenus*”..., s. 154.

¹⁰¹ *Ibidem*, s. 155.

¹⁰² *Ibidem*.

¹⁰³ *Ibidem*, s. 178.

¹⁰⁴ G. Didi-Huberman, *L'immagine insepolta...*, s. 178.

religii chrześcijańskiej. Omawiając zagadnienie testamentu Francesca Sassettiego, Warburg zwrócił uwagę, że kaplica grobowa florenckiego kupca wypełniona jest antycznymi centaurami. Zadaje on pytanie, jakże artysta i mecenas mogli pozwolić „owej dzikiej hordzie pogańskich dusz tłoczyć się wokół swego [tj. Sassettiego – przyp. K.J.] chrześcijańskiego miejsca wiecznego spoczynku”¹⁰⁵.

Ten przykład sprawia, że problem obecności pogańskich motywów w sztuce renesansu staje się wyraźniejszy, bowiem jak „pogodzić patos demonicznych istot z sarkofagu z odziedziczonym, średniowiecznym obrazem świata?”¹⁰⁶ Warburg, zarysowując krajobraz artystyczny piętnastowiecznej Florencji, wykazuje, że „w tym właśnie czasie patetyczna ekspresja antycznych przedstawień rzuciła pęta i nie pozwalała się dłużej trzymać na dystans, którego granice wyznaczała pobożna dewocja”¹⁰⁷. *Pathosformeln*, które subtelnie wydobył Alberti w swoim traktacie¹⁰⁸, zostały podchwyczone przez kolejnych malarzy, aby utrwalić się na stałe i zdominować sposób przedstawiania *zintensyfikowanego życia*. Zadomowiły się na tyle w świadomości artystycznej, że ostatecznie wkroczyły w czystej formie do ikonografii kościelnej. Ta zaskakująca moc asocjacji motywów pogańskich, moc wnikania w obszar myśli chrześcijańskiej, wydaje się najbardziej wstrząsającą cechą determinowaną przez *formuły patosu*. Jednakże wczesne badania tych procesów (przypadające na okres pierwszego dziesięciolecia XX wieku) były jedynie preludium do dalszego obserwowania pogańskiego antyku, opętującego nowożytną Europę.

W słynnym referacie na międzynarodowym kongresie historii sztuki w Rzymie Warburg akcentował kolejny ważny obszar zainteresowań, jakim była astrologia. W 1912 roku przedstawił tam rozwiązanie zagadki enigmatycznych fresków z Palazzo Schifanoia w Ferrarze, opierając się na analizie „skrzyżowania łacińskiej tradycji astrologicznej z tradycją arabsko-indyjską”¹⁰⁹.

Wydaje się, że w badaniu obrazu astrologia odgrywała bardzo zbliżoną rolę do tej, którą pełniły *formuły patosu*, tzn. poprzez jej interpretacje obraz stawał się zapisanym palimpsestem, pokrytym wieloma warstwami czasowo-kulturowymi, pochodzącymi z różnych obszarów historycznych i kulturowych (mieszanie się w obrazie wątków greckich, indyjskich, arabskich, hiszpańskich etc.). Za sprawą *trwania* (*longue durée*) astrologii w ikonografii średniowiecznej i nowożytnej ciągle odnawiał się pogański antyk, a więc uwidaczniało się zagadnienie *Nachleben*:

W tym miejscu możemy objaśnić w najdrobniejszych szczegółach zarówno oddziaływanie systematycznej doktryny bogów olimpijskich, przekazanej przez uczonych mitografów z Europy

¹⁰⁵ A. Warburg, „Narodziny Wenus”..., s. 185.

¹⁰⁶ *Ibidem*.

¹⁰⁷ *Ibidem*, s. 187.

¹⁰⁸ *Ibidem*, s. 42–43.

¹⁰⁹ Katia Mazzucco, *Nota edytorska*, [w:] *ibidem*, s. 441.

Zachodniej, jak i wpływy doktryn bóstw astralnych, która bez szwanku przetrwała w słowno-obrazowych elementach praktyk astrologicznych¹¹⁰.

Warburg w tych przedstawieniach obrazowych widzi konkretne „wskrzeszenie wyobrażeń greckiego świata bogów”¹¹¹, a więc również pewien „sposób przywracania pamięci o świecie antycznych bóstw”¹¹². Jednakże ów obrazowy świat bóstw antycznych nie jest ukazany wprost, dojście do niego wymaga „ciągłego usuwania niezliczonych warstw niezrozumiałych naleciałości”¹¹³. Na przykładzie fresków ze Schifanoii Warburg pokazuje morfologię czy może bardziej stratygrafię obrazu¹¹⁴ – wymienia kolejne warstwy czasowe, które składają się na wizualny palimpsest. Obierając sobie Saturna za przewodnika w „wędrowce po labiryncie świata demonów astralnych”¹¹⁵, Warburg pisze: „w obrazowej formie z nową siłą odżyły najistotniejsze cechy groźnego antycznego demona”¹¹⁶. To obraz jest więc miejscem procesu *Nachleben der Antike*, odradzania się, przetrwania i trwałej egzystencji pogańskiego antyku w kulturze średniowiecznej i nowożytnej. W ocenie Feretti „cała warburgiańska interpretacja Renesansu skoncentrowana jest na wyłaniających się obrazach utrwalonych przez przyzwyczajenie i tradycję, które energiczny talent i mocna świadomość ludu greckiego utrwaliły w typach, pozostających stabilnie zakotwiczonych we wrażliwości ludzi”¹¹⁷. Te wyłaniające się obrazy Warburg odkrywał w opisanych formach, w przedstawieniu cierpienia poprzez formuły patosu oraz w wizerunkach bóstw, przechowywanych w nietkniętej przez chrześcijaństwo astrologii, później trwającej w ikonografii Europy Zachodniej, aż do czasów współczesnych Warburgowi, narodzin niemieckiego państwa totalitarnego w przededniu II wojny światowej.

Obaj niemiecko-żydowski myśliciele, Aby Warburg i Walter Benjamin, eksponują polityczny wymiar obrazów. Wynika to z poważnego potraktowania lekcji Nietzschego z *Niewczesnych rozważań*, dotyczącej oddziaływania przeszłości na teraźniejszość: „jaki sens miałyby filologia klasyczna w naszych czasach, jak nie ten, by działać w nich niewcześnie — to znaczy wbrew czasowi i przez to na czas i, mam nadzieję, na korzyść czasu, który przyjdzie”¹¹⁸. Niemiecki filozof wyraził to, o co chodziłoby w swoistej historiozofii Didi-Hubermana, mianowicie nakreślił anachronistyczny aspekt historii. Ten aspekt narzuca się również podczas analizy podstawowych zainteresowań Warburga i Benjamina. Czymże bowiem jest koncepcja *Nachleben*, trwania starożytnych motywów w obrazie nowożytnym, jak nie wyrażeniem myśli, że to te motywy

¹¹⁰ Aby Warburg, *Sztuka Italii i astrologia międzynarodowa w Palazzo Schifanoia w Ferrarze*, [w:] idem, *Narodziny Wenus...*, s. 194.

¹¹¹ *Ibidem*.

¹¹² *Ibidem*, s. 195.

¹¹³ *Ibidem*, s. 199.

¹¹⁴ Por. G. Didi-Huberman, *L'immagine insepolta...*

¹¹⁵ *Ibidem*, s. 239.

¹¹⁶ *Ibidem*, s. 241.

¹¹⁷ S. Feretti, *op. cit.*, s. 7–8.

¹¹⁸ Fryderyk Nietzsche, *Niewczesne rozważania*, przeł. Leopold Staff, Kraków 1912, s. 99.

„działają niewcześnie – to znaczy wbrew czasowi i przez to na czas i, mam nadzieję, na korzyść czasu, który przyjdzie”. Podobnie rzecz się ma z Benjaminowskimi pasażami, które „są dla nas tym, czym są, to dlatego, że ich już samych w sobie nie ma”¹¹⁹. W tej przestrzeni utraconych obrazów nie chodzi oczywiście o odtwarzanie ich, ale o pytanie, jak te obrazy, których już właściwie nie ma, oddziałują na człowieka współczesnego: „istnieje tajemne sprzysiężenie między pokoleniami minionymi i pokoleniem naszym”¹²⁰. Nauka Benjamina i Warburga jest historią *czegoś utraconego*, co uporczywie powraca w obrazach. Benjamin w swoich *Pasażach* unaoczniał to, co przeminęło, ale w jakiś sposób nadal trwa. Dlatego dążył do przedstawienia XIX wieku „jako źródłowej formy prahistorii, a więc w formie ponownie koncentrującej całą prahistorię w obrazach przynależących ubiegłemu stuleci”¹²¹, obrazów, które już nie istniały. Warburg pisał o takim koncentrowaniu w obrazach pewnych treści z przeszłości, posługując się pojęciem engramu:

W obrębie orgiastycznej egzaltacji mas należy poszukiwać matrycy, która tłoczy w pamięci ekspresyjne formy krańcowej egzaltacji wewnętrznej, wyrażonej w języku gestów, z taką intensywnością, że te engramy doświadczenia emocjonalnego, trwają jako bogaty dorobek pamięci, w szczególny sposób determinując zarys stworzony przez rękę artysty w chwili, gdy najwyższe walory języka gestów dążą do wyłonienia się w twórczości poprzez jego rękę¹²².

Obraz – w tej perspektywie – jest medium, przez które unaocniają się te problemy nieustannie wyłaniające się w kulturze. Jest medium historycznej analizy ludzkości, badania, jak te same problemy unaocniają się w zmiennej formie. W obrazie bowiem zderzają się różne treści, zupełnie oczywiste i naczynne oraz nieoczywiste, zamaskowane pod powierzchnią konwencji, wyrazy stanów emocjonalnych, doświadczeń. Te *nieoczywistości*, których nie da się wyrazić słowem, stanowią najbardziej żywotną ich cechę. Jak celnie wyraził to Didi-Huberman odnośnie do fotografii z Auschwitz, które mówiły o tym, o czym nie da się mówić (bo słowa zawsze wyrażają za mało): „obraz wyłania się tam, gdzie myśl – «refleksja» – wydaje się niemożliwa, lub przynajmniej trwająca w zawieszeniu, oszalamiająca i oszołomiona”¹²³.

Bibliografia

- Barasch M., *Pathos Formulae*, „Hebrew University Studies in Literary and Art” 1985, No. 2.
 Barthes R., *Światło obrazu*, przeł. J. Trznadel, Warszawa 1995.
 Belting H., *Antropologia obrazu*, przeł. M. Bryl, Kraków 2007.
 Benjamin W., *Anioł historii*, oprac. H. Orłowski, Poznań 1996.

¹¹⁹ W. Benjamin, *Pasaże*, s. 953.

¹²⁰ W. Benjamin, *Anioł historii*, [w:] idem, *Anioł....*, s. 414.

¹²¹ W. Benjamin, *Pasaże*, s. 510 [N 3 a, 3].

¹²² *Ibidem*, s. 821.

¹²³ Georges Didi-Huberman, *Obrazy mimo wszystko*, przeł. Maja Kubiak Ho-Chi, Kraków 2012, s. 25.

- Benjamin W., *Pasaże*, przeł. I. Kania, Kraków 2005.
- Bonaventura W., *Prolegomeni a uno studio del concetto d'immagine in Walter Benjamin*, wersja PDF, <http://pl.scribd.com/doc/22020544/Prolegomeni-a-uno-studio-del-concetto-d-immagine-in-Walter-Benjamin> [dostęp: 1.07.2014].
- Buck-Mors S., *The Dialectics of Seeing*, Cambridge–London 1989.
- Didi-Huberman G., *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Torino 2006.
- Didi-Huberman G., *Ninfa moderna*, Paris 2002.
- Didi-Huberman G., *Obraz jako rozdarcie i śmierć wcielonego boga*, przeł. M. Loba, „Artium Quaestiones” 2000, vol. X.
- Didi-Huberman G., *Obrazy mimo wszystko*, przeł. M. Kubiak Ho-Chi, Kraków 2012.
- Didi-Huberman G., *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*, Torino 2007.
- Dilthey W., *Pisma estetyczne*, przeł. K. Krzemieniowa, Warszawa 1982.
- Feretti S., *Il demone della memoria. Simbolo e tempo storico in Warburg, Cassirer, Panofsky*, Casale Monferato, AL 1984.
- Lessing G. E., *Dzieła wybrane*, przeł. H. Zymon-Dębnicki, Warszawa 1959.
- Leśniak A., *Obraz płynny*, Kraków 2010.
- Nietzsche F., *Niewczesne rozważania*, przeł. L. Staff, Kraków 1912.
- Panofsky E., *The History of Art as a Humanistic Discipline*, Princeton 1955.
- Ricoeur P., *Pamięć, historia, zapomnienie*, przeł. J. Margasiński, Kraków 2006.
- Schopenhauer A., *Świat jako wola i przedstawienie*, przeł. J. Garewicz, Warszawa 1995.
- Warburg A., *Narodziny Wenus i inne szkice renesansowe*, przeł. R. Kasperowicz, Gdańsk 2010.
- Wiesing L., *Widzialność obrazu*, przeł. K. Krzemieniowa, Warszawa 2008.

Noty o autorach

Maria B. Garda – doktor nauk humanistycznych, groznawczyni, asystentka w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej na Uniwersytecie Łódzkim, gdzie zajmuje się grami komputerowymi, kulturą popularną i historią mediów. Redaktorka naczelna (wraz z Pawłem Grabarczykiem) czasopisma groznawczego „Replay”. Publikowała między innymi w „Homo Ludens” i „Przeglądzie Kulturoznawczym”.

Monika Górska-Olesińska – doktor nauk humanistycznych, medioznawca, adiunkt w Katedrze Teatru, Filmu i Nowych Mediów na Uniwersytecie Opolskim, gdzie prowadzi badania nad cyberkulturą, literaturą elektroniczną i poezją cyfrową. Jest autorką monografii *Słowo w sieci. Elektroniczne dyskursy* (2009) oraz redaktorką tomów zbiorowych: *Od liberatury do e-literatury* (2011) (wraz z prof. dr. hab. Eugeniuszem Wilkiem) i *Od liberatury do e-literatury 2. Remiksy, remediacje, redefinicje* (2012). Publikowała między innymi w „Przeglądzie Kulturoznawczym”, „Kulturze Współczesnej”, „Kulturze Popularnej” i „Ha!arcie”.

Małgorzata Jakubowska – doktor habilitowana nauk humanistycznych, filmoznawczyni, adiunkt w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Wykłada także w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi. W swojej pracy łączy wykształcenie kulturoznawcze i filozoficzne. Jej pasją jest film i jego analiza. Zajmuje się teorią i filozofią kina. Bada narrację i dramaturgię filmową oraz różne metody analizy filmu. Opublikowała książki: *Teoria kina Gillesa Deleuze’a* (Kraków 2003), *Zeglowanie po filmie* (Kraków 2006); *Laboratorium czasu. Sanatorium pod Klepsydrą Wojciecha Jerzego Hasa* (Łódź 2010); *Kryształ czasu. Kino Wojciecha Jerzego Hasa* (Łódź 2013). Współredagowała tom poświęcony problemom analizy i interpretacji *Między słowem a obrazem* (Kraków 2005) oraz *Filmowe ogrody Wojciecha J. Hasa* (Łódź 2011).

Karol Jóźwiak – historyk i krytyk sztuki. Autor książki *Zofia Rydet. Inwentaryzacja wizerunku / Inventorying the Image of Man* oraz wielu tekstów do katalogów wystaw i pism o sztuce. Kurator wystaw w Polsce i zagranicą, prezentowanych m.in. w Muzeum Kinematografii w Łodzi, Miejskiej Galerii w Sofii, Galerii CFCP w Dublinie. Jako historyk sztuki współpracował z Muzeum Sztuki w Łodzi i Fundacją Profile w Warszawie. Aktualnie pracuje nad doktoratem o twórczości Pier Paolo Pasoliniego w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej.

Ryszard W. Kluszczyński – profesor dr hab. nauk humanistycznych. Na Uniwersytecie Łódzkim kieruje Katedrą Mediów i Kultury Audiowizualnej, a w niej także Zakładem Mediów Elektronicznych. Profesor w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. Zajmuje się problematyką sztuki nowych mediów, awangardowym filmem i sztuką wideo, teorią sztuki i jej najnowszymi tendencjami, jak również zagadnieniami cyberkultury oraz społeczeństwa informacyjnego i sieciowego. Uprawia też krytykę artystyczną. W latach 1990–2001 kurator filmu, wideo i sztuk multimedialnych w Centrum Sztuki Współczesnej w Warszawie, autor wielu międzynarodowych wystaw i projektów artystycznych. W roku 2010 kurator Międzynarodowego Biennale Sztuki Współczesnej „Mediations” w Poznaniu. Od 2011 roku dyrektor artystyczny międzynarodowego projektu Art & Science Meeting w Centrum Sztuki Współczesnej – Łaźnia, Gdańsk. Opublikował m.in. książki: *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu* (Warszawa 2010); *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna* (Kraków 2001, wydanie 2 – 2002); *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* (Warszawa 1999, wydanie 2 – Kraków 2002); *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce* (Warszawa 1998); *Awangarda. Rozważania teoretyczne* (Łódź 1997); *Film – sztuka Wielkiej Awangardy* (Łódź–Warszawa 1990).

Martyna Michalska – magister historii sztuki (specjalność krytyka artystyczna) oraz kulturoznawstwa (specjalność nowe media) na Uniwersytecie Łódzkim. Na kierunku kulturoznawstwo przygotowała pracę magisterską *Bio-techno-kreacja. Cieleśność jako przestrzeń współczesnych praktyk artystycznych*. Doktorantka w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Interesuje się tym, jak przy wykorzystaniu nauki i technologii można zmienić ciało, organizm, sposób pojmowania życia i jaką rolę pełnią w tym procesie artyści.

Anna Nacher – doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego. Zajmuje się kulturoznawczą teorią mediów, antropologią audiowizualności, mediami w przestrzeni miejskiej. Autorka książek *Telepleć. Gender w telewizji doby globalizacji* (Kraków 2008) i *Rubieże kultury popularnej* (Poznań 2012). Publikowała w „Kulturze Współczesnej”, „Przeglądzie Kulturoznawczym”, „Kulturze Popularnej” i w pracach zbiorowych. Autorka bloga <http://nytuan.wordpress.com>.

Agnieszka Przybyszewska – doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Katedrze Teorii Literatury w Instytucie Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego. Absolwentka filologii polskiej i kulturoznawstwa UŁ, laureatka pierwszego miejsca w konkursie im. C. Zgorzelskiego na najlepszą literaturoznawczą pracę magisterską w Polsce. Badaczka literatury nowomiedialnej oraz związków literatury i innych sztuk. Kończy książkę o liberackości. Publikowała m.in. w „Zagadnieniach Rodzajów Literackich”, „Tekstach Drugich”, „Ha!arcie”, „Fragile” czy „Arteriach” oraz wielu tomach zbiorowych. Prywatnie – tancerka.

Dagmara Rode – doktor nauk humanistycznych, kulturoznawczyni, adiunktka w Zakładzie Mediów Elektronicznych Katedry Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Zajmuje się filmem eksperymentalnym, sztuką wideo i sztuką feministyczną. Autorka książki *Polityka w pierwszej osobie. Twórczość Dereka Jarmana*, współredaktorka m.in. tomów zbiorowych *O polityce ciała i pożądania w kulturze audiowizualnej* (z Pawłem Sołodkim) i *Metody dokumentalne w filmie* (z Marcinem Pieńkowskim).

Marcin Składanek – doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Zakładzie Mediów Elektronicznych Katedry Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Ukończył studia kulturoznawcze ze specjalizacją filmoznawstwo i wiedza o mediach, filozofię oraz informatykę. Jego zainteresowania naukowe koncentrują się wokół zagadnień projektowania interakcji, grafiki i animacji komputerowej oraz sztuki generatywnej. Publikował teksty w „Kulturze Współczesnej” i „Przeglądzie Kulturoznawczym”; współautor tomu *Sztuka nowych mediów i jej perspektywy kulturowe* (2008), obecnie przygotowuje książkę o sztuce generatywnej.

Maciej Wójcicki – absolwent socjologii (licencjat), magister kulturoznawstwa (specjalność nowe media) na Uniwersytecie Łódzkim, absolwent organizacji produkcji filmowej i telewizyjnej w PWSFTViT. Jego zainteresowania skupiają się na zagadnieniach eksperymentalnej twórczości audiowizualnej oraz formach, w jakich sztuka odpowiada na współczesne odkrycia naukowe i procesy społeczne.

Bartosz Zajac – filmoznawca, asystent w Zakładzie Historii i Teorii Filmu Katedry Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Kurator retrospektyw filmowych – m.in. Chantal Akerman i Haruna Farockiego w Muzeum Sztuki w Łodzi. Od wielu lat współpracuje z gdańskim periodykiem „Panoptikum”. W kręgu jego zainteresowań badawczych znajdują się historia i teoria filmu, kino niefikcyjne, kino polityczne. Obecnie kończy przygotowanie rozprawy doktorskiej poświęconej historii esaju filmowego.