

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 stawalo 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 nieprzeźroczywego 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 – zamiast 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