

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 porzucają 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 wykonania. 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 wykonania 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*.

Podjęmując 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 rozróżnienie pomiędzy dziedziną klasycznych obrazów a współczesnymi formami wizualizacji, rozróżnienie, jakie 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 wołałbym 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, zapętłony 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 zakorzenieniem 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 hybrydyzują 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. Zajceck, 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.