

SIC ET NON

Kilka uwag dotyczących wpływu elektronicznych obrazów na sztukę

W powodzi technologicznie kreowanych przekazów, w szumie mass mediów i migotliwości ulotnych wydarzeń, sztuka nie istnieje tylko przez fakt powszechnej dostępności, lecz jawi się raczej jako estetyczna awangarda czy może lepiej – awangarda estetycznego, zmysłowego doświadczenia. Doświadczenia, które powinno prowadzić do głębszego poznania, a nie wyczerpywać się li tylko w estetycznym zadowoleniu widza. Sztuka prawdziwa zawsze stara się rzeczywistość rozjaśnić.

Z niezwykłą precyzją spełniła się w wieku audiowizualnych transmisji profetyczna myśl Paula Valéry'ego, który przed siedemdziesięciu laty zanotował, że „tak jak woda, gaz i prąd elektryczny na ledwo dostrzegalny ruch ręki z daleka docierają do naszych mieszkań, aby nas obsłużyć, tak będziemy zaopatrzeni w obrazy lub dźwięki, które na najdrobniejszy gest dłoni, niemal na nasze skinienie pojawiają się – i przenikliwie dodał – aby nas w identyczny sposób opuścić”¹. W taki właśnie niewidzialny sposób krążą wokół nas wizualne informacje, a wywołujący elektryczny impuls delikatny dotyk potrafi sprawić, żeby w mgnieniu oka stały się one widoczne. Nie tylko zmitologizowana już dzisiaj cyberprzestrzeń, lecz otaczające nas budynki, miejskie ulice, publiczne przestrzenie i prywatne wnętrza wypełnione są obrazowymi komunikatami. Transparentne powierzchnie pozwalają naszym spojrzeniom wnikać do wnętrza, podczas gdy lustrzane płaszczyzny, niemal w tym samym czasie, zatrzymują nasze odbicia. Poruszamy się w świecie ekranów i monitorów, a współczesne ikony mamy nieustannie pod ręką; wystarczy tylko kliknąć...

W perspektywie historii sztuki pewne zakłopotanie budzi diagnoza przywoływana niezmiernie często przez kulturoznawców, jak też badaczy i teoretyków mediów, rozpoznających w rzeczywistości, w której żyjemy, świat zdominowany przez obrazy. Wydaje się, że w odniesieniu do naszych czasów należałoby mówić nie tyle o kulturze, ile raczej o cywilizacji obrazkowej, coraz rzadziej bowiem staramy się rozumieć obrazy – przynajmniej te pretendujące do miana dzieł sztuki – lub po prostu brakuje nam czasu, by się nad nimi

¹ Cyt. za: W. Benjamin, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, tłum. H. Orłowski, J. Sikorski, w: tenże, *Twórca jako wytwórca*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1975, s. 69. Por. P. Valéry, *Pièces sur l'art*, Paris 1934, s. 105.

zastanawiać; coraz częściej pytanie o ich sens i znaczenie ma charakter ekskluzywny. Zastosowana wyżej *deminutiva* (obrazkowa) trafnie, jak się zdaje, wyraża charakter naszej – jakkolwiek paradoksalnie by to brzmiało – obrazoburczej współczesności. *Iconic turn* – zjawisko i postawa charakteryzujące nasze czasy – określany najogólniej jako metodologiczny, interdyscyplinarny powrót do namysłu nad swoistym fenomenem obrazu, jest symptomatycznym sygnałem i konieczną reakcją na bezkresny zalew i jednoczesną inflację... obrazów właśnie. Do myślenia daje wyrażone ostatnio przez Willibalda Sauerländera otrzeźwiające wezwanie skierowane do wszystkich, którzy mają na uwadze dobro autentycznej sztuki, podparte frazą z psalmu: „Confunduntur omnes qui colunt sculptitia” („Niech się zawstydzą wszyscy, którzy czczą posągi” – Ps 97, 7)². Jest to poważna, niczym niezakamuflowana prośba wybitnego historyka sztuki o ikonoklazm i, jak się zdaje, szczery, niepozbawiony desperacji apel o szacunek dla obrazu w dobie elektronicznych mediów. Kaskada napierających zewsząd wizualnych „propozycji nie-do-odrzućcenia” nie oznacza bowiem, że przybywa dzieł sztuki, ale bez wątpienia utrudnia zarówno orientację wśród artystycznych manifestacji, jak i właściwe rozpoznanie strategii tworzenia. Współczesny świat sztuki staje się coraz bardziej skomplikowany i coraz mniej przejrzysty.

Problematykę nowych mediów, a szczególnie zagadnienia związane z ich swoistą estetyką, trudno jest jeszcze uporządkować i ująć w ramy racjonalnego namysłu³. Jednak ewidentne zmiany, jakich doświadczamy wraz z rozwojem technologii, prowokują pytania o charakter artystycznych poszukiwań. Celem tego szkicu jest zasygnalizowanie niektórych aspektów obecności elektronicznych czy cyfrowych obrazów w sztuce, próba dostrzeżenia swoistych interakcji, poprzez które uruchamiane zostają mechanizmy pozwalające także sztuce tradycyjnej (czy też posługującej się tylko tradycyjnymi mediami) wzbogacić lub rozszerzyć swoje możliwości. Dociekania te muszą zatem pozostać fragmentaryczne.

Przełom dwudziestego i dwudziestego pierwszego wieku zdaje się opanowany przez wirtualną rzeczywistość, a także przez rzeczywistość medialną, w których informacja, komunikat, wiedza, a przede wszystkim coraz efektow-

² W. Sauerländer, *Iconic turn? Eine Bitte um Ikonoklasmus*, w: *Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder*, red. Ch. Maar, H. Burda, DuMont, Köln 2004, s. 425. Uwaga tym bardziej warta zastanowienia, że w sposób symboliczny niemal, aczkolwiek nieco nieoczekiwany, podsumowuje cykl monachijskich wykładów autora (zdanie to w artykule umieszczonym przez redaktorów na końcu zamyka książkę).

³ „Współczesna, w znacznej mierze pseudonaukowa, refleksja nad światem mediów nieustannie goni za modą i nowinkami, unikając próby całości i nie dostrzegając systemowego charakteru zjawiska, którym się zajmuje, przez co zatraciła właściwą miarę rzeczy i niezbędny krytycyzm spojrzenia”. M. Hendrykowski, *Ekran i kadr*, w: *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, red. A. Gwóźdź, P. Zawojski, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002, s. 227.

niejsze sposoby ich zdobywania, konstruowania i przekazywania, biorą czynny udział w estetyzacji codzienności. W powodzi technologicznie kreowanych przekazów, w szumie mass mediów i migotliwości ulotnych wydarzeń, sztuka nie istnieje tylko przez fakt powszechnej dostępności, lecz jawi się raczej jako estetyczna awangarda czy może lepiej – awangarda estetycznego, zmysłowego doświadczenia⁴. Doświadczenia, które powinno prowadzić do głębszego poznania, a nie wyczerpywać się li tylko w estetycznym zadowoleniu widza.

„Przyspieszenie”, „mobilność”, „eklektyzm”, „hybrydyzacja”, „indywidualizacja”, „globalizacja”, „wirtualizacja” – za pomocą tych kilku pojęć z arsenału wytrychów określających kondycję postindustrialnego (lub wciąż jeszcze industrialnego) społeczeństwa informacyjnego opisywana jest często także sytuacja sztuki współczesnej. Na przekór rygorowi digitalnego świata, który nie toleruje żadnej ambiwalencji, a tylko „tak” lub „nie”, metaforyka taka wydaje się tak trafna, jak i niewystarczająca. Nie pozwala bowiem na uchwycenie pełnego fenomenu zjawisk artystycznych, a umożliwia tylko penetrację instytucji, przestrzeni czy miejsc najszybciej dostosowujących się do zmian lub w sposób wyrachowany wykorzystujących koniunkturę na powszechnie modną nowość. Nie istnieje jednak jedna rzeczywistość sztuki; wśród różnych jej przejawów, jedne kroczą wraz z przemianami cywilizacji i błyskawicznie stosują nowe technologie, a inne trwają przy sprawdzonych, tradycyjnych technikach tworzenia. Nie znaczy to oczywiście, że te czy tamte są mniej wartościowe lub bardziej refleksyjne, czy też bardziej kreatywne lub mniej poważne. Wszystko zależy raczej od przenikliwości i precyzji spojrzenia, zarówno artysty, jak i współtwórcy – widza. Wszelako o tym, czy coś jest sztuką, czy nie, decyduje nie tylko sama technika, ale jej odpowiednie zastosowanie. Tradycyjny warsztat i nowe sposoby artystycznej kreacji wzajemnie na siebie wpływają, a wartość poszukiwań tkwi nie tyle w wyborze środków czy mediów, ile w adekwatnej reakcji artysty na otaczającą go rzeczywistość. Ta jednak staje się dla wielu dzisiejszych twórców coraz bardziej problematyczna.

Przeciwstawienie się rzeczywistości, lub czasami częściowe jej kwestionowanie, wpisuje się w charakter artystycznych działań nie od dziś. Przy jasno określonych granicach między światem sztuki a sferą codzienności gra między nimi jest jednak czymś całkowicie zrozumiałym. Obecnie natomiast coraz powszechniejsze stają się dążenia do swego stopienia realności i fikcji. W dzisiejszej sztuce więzy ze sferą pozaartystyczną często zastępują odniesienie nie tyle do otaczającego świata, co do aparatury generującej obrazy. Taki porządek implikuje swoiste znikanie rzeczywistości i zastępowanie jej multisensoryczną hiperrealnością stawiającą pod znakiem zapytania wszelkie systemy odniesienia. Granice zacierają się bądź też zdają się całkowicie zanikać w alogicznej „rzeczywistej wirtualności”. W miejsce znaczeń pojawia się pustka i nicość. Zapewne jest to

⁴ Por. M. Seel, *Die Kunst der Entzweiung. Zum Begriff der ästhetischen Rationalität*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1997, s. 217.

reakcja na sytuację, w jakiej znajduje się cywilizacja, której podstawowy potencjał stanowi wymiana informacji, możliwość uzyskiwania olbrzymiej liczby danych i dysponowania nimi w tak zwanym czasie rzeczywistym.

Ten niematerialny strumień danych, który opasując całą ziemię, nie tylko nas informuje, ale i w pewien sposób formuje nasz sposób życia, wydaje się być bardziej fantomem niż rzeczywistością. Bezcielesny i niewidzialny, uchwytny się staje dopiero przez zdolność do generowania wiadomości. Jednak w wyniku ich lawinowego natłoku, przez ich nieustanne mnożenie i powielanie, informacja, na przekór oczekiwaniom, staje się niestabilna, a komunikat często traci wiarygodność. Na szczęście uświadamiamy sobie niebezpieczeństwa wynikające z niezwyklej łatwości manipulacji – ingerencji porównywalnej do prób modyfikacji genetycznego kodu.

„Nowość dotyczy zarówno skutków ontologicznych, jak i psychicznych, społecznych oraz kulturowych wynikających z faktu, że zbiory danych mogą się w jednej chwili rozrastać, rozrywać, łączyć ze sobą i krzyżować”⁵ – pisze Marian Golka w artykule *Ekrany w dorzeczach komunikowania*. A dalej, opierając się na charakterystyce Wolfganga Welscha, konkluduje: „Skutki ontologiczne istnienia nowych mediów to brak rzeczowej różnicy pomiędzy bytem a zjawiskiem oraz zjawiskiem a istotą. [...] zamiast stabilności mamy zmienność; zamiast głębi – powierzchowność; zamiast rzeczywistości – możliwość. I może zakwestionowanie dotychczasowego pojmowania rzeczywistości jest tym najbardziej istotnym skutkiem istnienia nowych mediów [...]. Ta nowa sytuacja komunikacyjna odpowiada złożoności współczesnego świata [...]. I tylko nie wiadomo, co jest tutaj przyczyną, a co skutkiem – inna rzecz, czy warto to wiedzieć”⁶. Wątpliwość taka pojawia się w momencie, gdy w namyśle dotyczącym sztuki skupiamy się jedynie na rozważaniach nad medium czy na zagadnieniach dotyczących komunikacji, a zapominamy o ikonicznym charakterze sztuki. Wytworzony zazwyczaj na płaskiej powierzchni autentyczny obraz, który – dodajmy – nigdy nie ogranicza się do przekazu informacji, lecz zakłada interpretację i wysiłek rozumienia, pozwala pozytywnie rozwiązać ten dylemat. Sztuka prawdziwa bowiem zawsze stara się rzeczywistość rozjaśnić.

Wyjaśnienia domagają się także cyfrowe obrazy. Trudności napotykamy już w momencie przybliżonej ich definicji i, by tak rzec, genetycznych poszukiwań. Dwoistość jest stałą cechą dyskusji toczącej się wokół digitalnych obrazów. Z jednej strony można z niezwyklej dokładnością reprodukować zastane już obrazy czy stany rzeczy, także muzykę, zamieniając formę analogową na cyfrową (poddawać coś digitalizacji za sprawą binarnych rozstrzygnięć przy użyciu odpowiedniej aparatury i oprogramowania). Z drugiej zaś, można generować cyfrowe obrazy bezpośrednio w komputerze, w formie wizualizacji naukowych

⁵ M. Golka, *Ekrany w dorzeczach komunikowania*, w: *Wiek ekranów*, s. 39.

⁶ Tamże.

eksperymentów lub też „oryginalnych” dzieł sztuki (za pomocą odpowiednich poleceń tworzyć dane, przekształcać je, zachowywać i w końcu udostępniać). W zależności od nastawienia badaczy, próbujących ustalić referencje elektronicznych obrazów bądź też brak takowych, nacisk kładzie się na ich swoistą suwerenność albo przesuwają w kierunku zdolności do symulacji. Warto podkreślić, że możliwość i zdolność symulacji zawsze jednak zakłada jakiś punkt odniesienia. Nawet gdy twierdzimy, iż cyfrowy obraz jest w stanie fingować wszystko, to właśnie zakładamy, że ma on wyglądać jak coś innego. W gruncie rzeczy cyfrowe obrazy są w stanie przyjmować każdą postać, oczywiście jeśli wcześniej określimy to w odpowiednim programie komputerowym, którego użyjemy do ich generowania. Mogą zatem przypominać odręczne rysunki, wyglądać jak niezwykle dokładne i ostre zdjęcia fotograficzne bądź też jak stare archiwalne fotografie. Mogą też być podobne do abstrakcyjnych obrazów, co więcej, takie konstrukcje mogą być ukazywane naszym oczom niejako w procesie tworzenia, w czasie nakładania kolejnych warstw nieistniejących pigmentów. W końcu mogą być czystymi wizualizacjami działania aplikacji czy też modelami, tak projektowanych domów, jak i – równie często – utopii. Cyfrowe obrazy to re-produkcje, gdyż są „obrazami obrazów”, a zatem „nie są w ogóle obrazami, lecz symulacjami – zwraca uwagę Gottfried Bohem – których referencję stanowi komputerowy kod”⁷. Istota digitalnych obrazów ujawnia się w obszarze między widzialnością a niewidzialnością. Elektroniczne obrazy są wynikiem rachowania i zasadniczo nie ma znaczenia, czy chodzi tylko o obróbkę materiału pozyskanego z zewnątrz za pomocą cyfrowej kamery lub skanera, czy też o czystą symulację. Tylko to, co wcześniej zostało zaprogramowane jako możliwość danego programu, pozwala się zaprezentować na monitorze komputera czy też za pomocą projektora na ekranie. To, co postrzegamy jako obraz, to niejako „objawienie” ukrytego binarnego kodu, który jest swego rodzaju szyfrem określającym zakres i strukturę możliwości działań przy pomocy komputera. Każda konkretna operacja musi występować wcześniej jako opcja programu. Generowane w taki sposób obrazy powinny zatem posiadać walor obiektywności.

Cyfrowe obrazy wszakże, zamiast upewniać, opisywać czy nazywać, budzą wahania spowodowane przede wszystkim strachem przed manipulacją, a w końcu prowadzą do utraty orientacji w świecie rzeczy. Elektroniczne dzieła nazywane dosyć osobliwie artefaktami⁸ podobnie jak rzeczywistość wirtualna z trudem poddają się reifikacji. Wydruki na trwałym nośniku, na przykład na papierze, a więc próby przeniesienia w odmienne środowisko, demistyfikują ich

⁷ G. Bohem, *Vom Medium zum Bild*, w: *Bild – Medium – Kunst*, red. Y. Spielmann, G. Winter, W. Fink, München 1999, s. 176 (tłum. fragm. – M. P.).

⁸ Nazwy tej często używają kulturoznawcy i teoretycy mediów także w stosunku do dzieł tradycyjnych. Pewnym paradoksem jest fakt, że w świecie praktyków zajmujących się cyfrowym obrazem w taki sposób określa się przypadkowo wygenerowane zakłócenia lub błędy, najczęściej pojawiające się na wydruku.

możliwości w obszarze czysto artystycznych działań, gdyż nader często ujawniają, że to samo można było stworzyć, posługując się tradycyjnymi metodami (wyjątek stanowią prace symulujące fotomontaż). Wydaje się zatem, że zanik materialnej podstawy organizacji dzieł elektronicznych, zastępowanej w cyfrowym świecie bezcielesnym czynnikiem, sprzyja procesowi dekonstrukcji objawiającej się ostatecznie rozpadem tak kulturowej, jak i indywidualnej tożsamości człowieka. Chyba najwyraźniej widoczne staje się to w obszarach dotyczących pamięci i przypomnienia. Jako przykład może posłużyć nam casus fotografii, która dzięki możliwościom komputerowej obróbki wytwarza, przy zachowaniu pozorów autentycznego zdjęcia, perfekcyjne złudzenie rzeczywistego świata. Coraz większe możliwości falsyfikacji podważają wiarę w jej indeksalny charakter, a silnie akcentowany walor ikoniczny zbliża studyjną, inscenizowaną fotografię bardziej do malarstwa niż do medium służącego dokumentacji. W dużo większym stopniu oczekuje się od jej twórców realizowania wartości czysto piktoralnych niż rekonstrukcji pozaobrazowych referencji. Sztandarowym przykładem mogą być fotografie – nazywane tak chyba tylko na mocy przyzwyczajenia – Keitha Cottinghama z cyklu *Fictitious Portraits* [Fikcyjne portrety] z 1992 roku. Fikcyjne portrety, powstałe w wyniku manipulacji różnymi zdjęciami, to próby wykreowania ponadindywidualnych „wizerunków” sugerujących możliwość nieustannych przemian i ciągłych korekt.

Zauważmy jednak, że nie tylko fotografie obecne w nowych mediach, ale również billboardy i tabloidy, okładki książek i gazety, a nawet najprostsze ogłoszenia, ulotki czy krótkie informacje generowane są przy użyciu cyfrowych technologii. Dzisiaj niemal wszystko, co teoretycy starych, jak i nowych mediów kojarzą jeszcze z galaktyką Gutenberga, zanim pojawi się w drukowanej formie, podlega obróbce przy pomocy komputera. Dominująca część naszej współczesnej ikonosfery jest zapośredniczona przez cyfrowy obraz na monitorach. Przekaz wizualny najpierw zostaje zakodowany w szereg zer i jedynek odpowiadających obecności elektrycznego impulsu lub potwierdzających jego brak, a później rozkodowany po to, by stał się nie tylko widzialny, ale przede wszystkim bardziej widoczny niż inne tego rodzaju przekazy. I często zostaje zapomniany – tym szybciej, im bardziej został wcześniej „nagłośniony”. W tworzonej obecnie sztuce używa się często języka czy też estetyki tejże popularnej sfery wizualnej odbijającej współczesną zbiorową wyobraźnię. O ambiwalencjach wynikających z takiej strategii pisała ostatnio Izabela Kowalczyk. Analizując działania polskich artystów, między innymi grupy Ładnie, wskazuje ona, że pozornie nieistotne i banalne elementy ikonosfery (reklama, ilustrowane magazyny) kształtują naszą rzeczywistość i sposoby jej postrzegania⁹.

⁹ Zob. I. Kowalczyk, *Sztuka w czasach popkultury – krytyka czy aprobata?*, w: *Sztuka dzisiaj. Materiały Sesji Stowarzyszenia Historyków Sztuki*, Warszawa, listopad 2001, red. M. Poprzęcka, Stowarzyszenie Historyków Sztuki, Warszawa 2002, s. 105-114.

Warto wreszcie w tym miejscu przywołać prace, które – ze względu na tempo rozwoju komputerowych technologii – mogą już sprawiać wrażenie dezaktualizacji, by w ten sposób ukazać niewielki wycinek „archeologii” zajmujących nas zagadnień. Instalacja Andreasa M. Kaufmanna *Grosse Kunstgeschichtsmaschinerie* [Wielka maszyna historii sztuki] zrealizowana na przełomie 1992 i 1993 roku znakomicie ilustruje zarysowaną wyżej sytuację¹⁰.

Kaufmann głównym tematem swojej instalacji, podobnie jak innych prac (*27 Blind Men Walking*, *Machina Encyclopaedica*, *Placeless* czy *Videopainting*), czyni refleksję nad miejscem obrazów. Pyta o miejsce widza i o samo widzenie, poddając je swoistej inscenizacji, a właściwie auto- lub metainscenizacji, ostatecznie bowiem to właśnie przestrzeń, w której odbywa się projekcja *Grosse Kunstgeschichtsmaschinerie*, sama staje się miejscem zniekształconym, niestabilnym, przejściowym, nieustalonym, niepewnym, ruchomym. Siedem projektorów umożliwia nieustanny pokaz slajdów w prostokątnym pomieszczeniu ograniczonym ścianami. Dwa rzutniki stoją nieruchomo, a pozostałe obracają się z różnymi prędkościami, wyświetlając identycznie przygotowane pakiety przezroczy. Czterdzieści chronologicznie uporządkowanych „klasycznych” dzieł kultury wysokiej, od fresków Giotto po malarstwo Anselma Kiefera, na slajdach umieszczonych w magazynach staje się swoistym kodem dla e-sztuki.

Wszystkie aparaty uruchamiają się jednocześnie, prezentując na początku ten sam obraz, lecz po chwili następuje zakłócenie synchronizacji, które z biegiem czasu nieustannie się potęguje. Obracające się projektory generują strumień światła dzielące przestrzeń. Rzutowane obrazy ukazują się na ścianach, na podłodze i suficie w zniekształconych proporcjach, wykrzywione i skrzywione. Tylko na moment odzyskują postać nadaną im przez „pierwszego” autora, gdy obraz na swej drodze napotka płaszczyznę równoległą do źródła światła. Projekcja znanych motywów staje się swoistą wizualizacją migracji obrazów z wewnętrznego „muzeum wyobraźni” do realnego świata. Na drodze przenikania się statycznych „reprodukcji” oryginałów z nieustannie zmieniającymi się ich anamorficznymi przekształceniami powstaje świetlny kolaż. Statyka przestrzeni staje się problematyczna w zawirowaniu poruszających się obrazów, które zmuszają do aktywnej percepcji. Widz nieustannie próbuje się odnaleźć w sytuacji, która nie pozwala rozgrywającego się przed nim zdarzenia ani na chwilę uchwycić za pomocą jednego spojrzenia. Nie jesteśmy w stanie skoncentrować się na oryginalnej formie obrazu, ale stajemy się uczestnikami gry polegającej na wielości jednoczesnych poruszeń i przemieszczeń. Jednym z wyzwań staje się ponowne rozpoznanie obrazów wyświetlanych za pomocą aparatury zmieniającej charakter i jakość znanych dzieł.

¹⁰ W opisie tej instalacji korzystam z książki Hansa Ulricha Recka *Kunst als Medientheorie. Vom Zeichen zur Handlung* (Wilhelm Fink Verlag, München 2003).

Warto podkreślić tu niepowtarzalność sytuacji. Zawsze ta sama konstelacja obrazów, zaprogramowana i niezmienna, przez każdego uczestnika tego spektaklu odbierana jest w inny sposób. Nikt bowiem nie widzi tak samo. Każdy widz – już w pewnym sensie interaktywny – zajmuje inne miejsce. W odmiennej, właściwej tylko sobie optyce, częściowo jednak wymuszonej również przez sterującą pokazem aparaturę, odnajduje się w tym świetlnym palimpseście, przywołującym pierwotne spotkanie z obrazami na ścianach jaskini. Obrazy tego mechanicznego witrażu nakładają się, multiplikują, tworzą nieprzewidywalne, przenikające się wzajemnie układy konstruowane w zależności od miejsca, jakie zajmie wśród nich oglądający. Zdarza się, że ciało człowieka wchodzącego w przestrzeń przeciętą snopami projekcji samo staje się ekranem.

Grosse Kunstgeschichtsmaschinerie pozwala nam – w anachronicznym eksperymencie – znaleźć się niejako na progu nowej technologii i przewidzieć możliwości cyfrowej techniki (dziś już powszechnej)¹¹. Instalacja ta wprowadza nas nie tylko w orbitę działań swoistych dla twórców posługujących się elektronicznie przetworzonym materiałem obrazowym, ale określa także stałe momenty charakterystyczne dla sztuki nowych mediów. W instalacji Kaufmanna mamy do czynienia z intermedialnością i modelowym niemal przypadkiem immersji, podstawowej sytuacji dla odwiedzających wirtualną rzeczywistość. Jednak wnikanie w inny, wykreowany, sztuczny świat odbywa się bez akcesoriów koniecznych do podróży po cyberprzestrzeni, która w swej ortodoksyjnej formie jest niedostępna bez kasku i rękawic.

Przykładem takiej właśnie realizacji może być wczesna praca Ulrike Gabriel *Perceptual Arena* [Percepcyjna arena] – pierwsza realizacja miała miejsce również w roku 1993. Aktywny widz, a nie pasywny obserwator, wyposażony w odpowiedni ekwipunek, może doświadczać wirtualnej rzeczywistości, a także nawigować w niej, wykorzystując nie tylko zmysł wzroku, lecz także ruchy dłoni, za pomocą których współtworzy swoje nowe środowisko. Interesujący jest jednak fakt, że uczestnik, wytwarzając sekundarny świat, pozwala oglądać się innym na tle własnych projekcji (rzutowanych na zewnętrzne, otaczające jego stanowisko ekrany). Widz-wykonawca, doświadczając wizualizacji zmieniających się pod wpływem jego reakcji, staje się autorem i jednocześnie aktorem w kształtowanym przez siebie widowisku. Osoba współtworząca wizualizacje wydaje się niejako przedstawiona w obrazie. Partycypując w wirtualnej rzeczywistości, potrafi wszak percypować także akt swojej własnej percepcji, a zatem w tym przypadku wciąż możliwe jest rozróżnienie obrazu i odbicia.

Takie zetknięcie się człowieka ze sferą medialną, aczkolwiek dla wielu niecodzienne, ma charakter bezinwazyjny. Można jednak przywołać ekspery-

¹¹ Na marginesie można dodać, że właśnie w roku 1993 udostępniono pierwszą komercyjną przeglądarkę internetową Mosaic.

menty, w których aktorem czy też podmiotem działań jest nie tyle człowiek, ile jego ciało, i to ono staje się „materiałem” podlegającym technologicznej wiwi-sekcji i drastycznej ingerencji. Jako przykład mogą posłużyć prace Orlan¹². Celem autorki jest osiągnięcie optymalnego piękna. Jak Rafael – według zna-nej legendy – bezskutecznie poszukiwał idealnej kobiety, aby jej twarz odwzo-rować w sztuce, tak Orlan stara się wyabstrahować perfekcyjny wizerunek ze świata sztuki. Związek przyczynowo-skutkowy zostaje przez francuską artystkę diametralnie odwrócony. Próbkę pobrane z archiwum kulturowego dziedzictwa składają się na wirtualne piękno, stanowiąc podstawę idealnego obrazu wyge-nerowanego za pomocą komputera, który to obraz później zostaje zrealizowa-ny w rzeczywistości za pomocą chirurgii kosmetycznej. Zdjęcia z zabiegów stanowią składnik artystycznego oeuvre, dokumentację procesu makabrycznej re-kreacji. Ostatnie prace kreowane są tylko za pomocą komputera (i pomoc-ników obsługujących odpowiednie aplikacje), a swoją stylistyką przypominają fotomontaże, roszczące sobie pretensje do hiperrealizmu. W niezwykle realis-tyczny sposób pozorują bowiem skutki wirtualnej wymiany genów.

W nieco inny sposób działa i umożliwia działania Stelarc¹³. Dosłownie udostępnia swoje ciało wszystkim chętnym do aktywnego uczestnictwa w ma-nipulacjach i stymulacjach – czy na miejscu podczas publicznych wystąpień, czy też za pośrednictwem sieci komputerowej. Za pomocą urządzeń komunikują-cych się z sensorami umieszczonymi na skórze można się wsłuchiwać we wzmocniony dźwięk płynów ustrojowych, odbierać zwizualizowany rytm pracy serca, śledzić amplitudę naprężeń mięśni, obserwować na ekranie pracę mózgu, a także sterować niektórymi odruchami. Stelarc bowiem potrafi oddać połowę swojego ciała do dyspozycji zewnętrznych współuczestników akcji, gdy głowa i druga część pozostają pod jego kontrolą. Czasami za pomocą sondy trans-mitowany jest także obraz wewnętrznych organów. To, co przez naturę ukryte, a przez kulturę uznane za najbardziej intymne, staje się powszechnie dostęp-nym widowiskiem, w którym każdy może odegrać rolę nie tyle biernego widza, ile animatora.

Dwa przywołane wyżej przykłady śmiałego przekraczania ograniczeń ciała i barier ekspresji związanych z konwencjonalnymi formami jego zewnętrznego postrzegania wywołują pytania dotyczące nie tylko identyczności obrazu, ale i tożsamości osoby. Z jednej strony mamy do czynienia z całkowitym obnaże-niem i obdarciem z tajemnicy; totalny obraz ciała wyposażonego w rozmaite protezy staje się medycznym diagramem, a ono samo laboratoryjnym prepa-ratem na stole operacyjnym. Z drugiej zaś – z rozpaczliwym protestem przeciw propagowanej przez media sztuczności, ale na drodze przesadnego upodabnia-nia się do tego, co stanowi przedmiot krytyki.

¹² Zob. www.orlan.net.

¹³ Zob. www.stelarc.va.com.au.

Tego rodzaju upodabnianie zdaje się jednym z głównych wątków obecnych zarówno w sztuce współczesnej, jak też w teorii i namyśle nad sztuką w ostatnim czasie. Hans Belting w takiej właśnie postawie dostrzega wysiłek sztuki chcącej wciąż zachować sens kulturowy. Jest to droga, na której sztuka „przetwarza sygnały kultury masowej w motywy protestu czy poetyckiej metafory”¹⁴. Techniczny język wydaje się w tym kontekście nieprzypadkowy. Innym sposobem zachowania ważności i rangi w obszarze publicznym jest „dystans wobec opartego przez ulotną teraźniejszość otoczenia”¹⁵, prowadzący jednak do wycofania się w świat historii i mitów sztuki. Jeden z nich, przywołany przez Annę Płazowską, trafnie oddaje sytuację sztuki nowych mediów, która – jak zauważa autorka – traci powoli rewolucyjny impet i optymizm niedawnych jeszcze, heroiczych czasów: „Podobnie jak kiedyś córka Butadesa obrysowała cień kochanka, pragnąc w ten sposób uchronić go przed fatum, zatrzymując jego ciało i duszę, tak dzisiaj sztuka obrysowuje technologiczny cień medium, usiłując zapanować nad siłą, którą postrzega jako fascynującą i groźną, a której nie jest w stanie objąć językiem racjonalnej refleksji”¹⁶.

Cyfrowe obrazy zdają się wyjątkowo kruche, delikatne i nieustannie narażone na zniszczenie. Wyróżnikiem mediów elektronicznych jest bowiem nie tyle obecność, ile raczej nieobecność. Obrazy te niepokoją i wymykają się dyskursom naukowym przez ciągłe znikanie i – paradoksalnie – przez wytwarzanie niewidzialności. Wzmacniają tym samym refleksję nad społeczną funkcją pamięci w epoce przemysłowej kultury masowej, zdominowanej przez elektroniczne techniki cyrkulacji i zapisu informacji. Ukazują wielki potencjał tkwiący w możliwościach zarówno ochrony, jak i nagłego samozniszczenia kulturowego – ale przecież nie tylko kulturowego – dziedzictwa nowoczesnego społeczeństwa. Pamięć, jako narastająca proporcjonalnie do możliwości gromadzenia świadomość utraty, swoją kulturową formę znajduje w sztuce.

Zainteresowanie najnowszymi technologiami oraz ich destabilizującym wpływem na tradycyjną przestrzeń społeczną i kulturową stanowi kontekst dla najważniejszych pytań dotyczących człowieka. Obrazy wystawiane przez Chohreh Feyzdjou widzimy jako zrolowane i pokryte smołą bele płótna, co sprawia, że żaden z nich nie może być oglądany w sposób, do jakiego przywykliśmy, obcując z tradycyjnym malarstwem eksponowanym na ścianach sal muzealnych. Umieszczone na stojakach, niczym dywany ukrywające swój wzór, pozostają dla widzów przedmiotami domysłów, domniemania, przypuszczeń. Tradycyjnie pojmowane obrazy zniknęły z płaszczyzny malowidła, uniemożli-

¹⁴ Cyt. za: M. Bryl, *Historia sztuki na przejściu od kontekstowej Funktionsgeschichte ku antropologicznej Bildwissenschaft (Casus Hans Belting)*, „Artium Quaestiones” t. 11 (2000), s. 256. Por. H. Belting, *Das Ende der Kunstgeschichte: eine Revision nach zehn Jahren*, Beck Verlag, München 1995, s. 84.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ A. Płazowska, *Sztuka i komunikacja*, w: *Sztuka dzisiaj*, s. 223.

wiając bezpośredni z nimi kontakt. Artystka wykorzystuje tu twórcze napięcie między technologią obecności a estetyką nieobecności. Feyzdjou wzmacnia dodatkowo absencję malowideł za pośrednictwem nowoczesnych sposobów wizualizacji, ponieważ na monitorze w pobliżu stojaków ze zrolowanymi płótnami odbywa się projekcja wideo. Jednak jedynie autorka wie, czy prezentowane w taki sposób obrazy są równoznaczne ze skrywanymi przed naszymi oczami wizerunkami pokrywającymi zwoje, czy jeszcze z czymś całkiem innym. Identyfikacja przedstawień możliwa jest tylko na drodze projekcji, nigdy jednak nie możemy być pewni jej zgodności ze stanem faktycznym. Zauważalna jest tu ogólna tendencja: sztuka poddaje się przemianom, podobnie jak w obecnej cywilizacji zmianie ulega charakter naszej tożsamości – jednostka może utracić swą wyjątkową pozycję, wyrzekając się podmiotowości na rzecz wirtualnego bycia w formie atawarów, czyli „cyfrowych konstruktów powołanych do życia w celu reprezentacji «ja» w cyberprzestrzeni”¹⁷.

Inną perspektywę zarysowuje wspomniany już autor *Bild-Antropologie* H. Belting. Stara się on przeformułować sposób definiowania relacji między obrazem a nowymi mediami. „Zadanie, jakie stoi obecnie przed antropologią mediów obrazowych, to ponowne odniesienie do siebie technicznych i symbolicznych procedur prezentacji obrazów w ramach ich kulturowego bądź religijnego użycia. [...] interakcja między widzem i obrazem, między ciałem obrazu i ciałem naturalnym, tworzy wieczne prawo w dziejach mediów obrazowych. [...] Antropologia zdolna jest do analizowania dialogu między obrazem a mediami obrazowymi w jego niewyczerpanych wariantach. (W pytaniu o obrazy) kryje się pytanie o nas samych. Dlatego jest ono dzisiaj o wiele pilniejsze aniżeli pytanie o sztukę. Z nowymi mediami da się żyć lepiej, gdy skończymy z ich mitologizacją. Perspektywa antropologiczna oferuje realizm w kwestii mediów, odkrywa bowiem analogie w obchodzeniu się mediami – analogie, które tkwią nie w mediach, ale w obrazach, z którymi żyjemy. Pytanie o obraz to pytanie antropologiczne”¹⁸. W nieco podobnym tonie wypowiada się także Marek Hendrykowski, twierdząc, że „podstawowym ekranem ludzkiego oglądu świata nadal pozostaje ekran naszej świadomości. [...] człowiek okazuje się wciąż nieporównanie ważniejszy od wszystkich ultranowoczesnych, choćby nawet technicznie najdoskonalszych, ekranów i monitorów, które wyprodukowała ludzkość”¹⁹. Jak widzimy, kluczowym i jedynym kontekstem dla rozpoznania kondycji i identyczności obrazu w erze medialnej staje się nie technologia, a ludzka osoba. To ona jest właściwym „miejscem obrazów”, ale – zauważmy

¹⁷ P. Zawojski, *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, w: *Wiek ekranów*, s. 423.

¹⁸ H. Belting, *Unscharfe Bilder. Das Bild und seine Medien aus anthropologischer Sicht* (referat na konferencji *Was ist ein Bild?*, Einstein-Forum, Poczdam, listopad 1997), cyt. za: B r y l, *Historia sztuki...*, s. 288.

¹⁹ H e n d r y k o w s k i, dz. cyt., s. 228.

– wcale nie centralnym. Człowiek staje się pośrednikiem i sam występuje w roli medium.

Artyści od zawsze w sposób szczególny predestynowani są do wylawiania niewidzialnych energii obrazów i mają zdolność ich wzmacniania w postaci sztuki – zdolność czynienia widzialnym, jak głosi znana sentencja Paula Klee. Doświadczenia takie są twórczym impulsem na przykład dla Billa Violi, autora niezwykle udanych instalacji wideo łączących dziedzictwo tradycyjnych przedstawień obrazowych z możliwościami najnowszych mediów (*Nantes Triptych* z roku 1992, *Silent Mountain* z 2001 roku i z tego samego czasu *Five Angels for the Millennium* – to tylko kilka z jego realizacji). Digitalna technologia dostarcza mu – paradoksalnie – analogii pozwalających opisać i nazwać artystyczny proces przekładu ukrytego kodu na obraz, który „na monitorze komputera jest tylko najwyższym poziomem sieci połączeń i ukrytą symboliczną formą, która przedstawia własną rzeczywistość tego, co przed sobą widzimy. Oba światy, ten wewnętrzny komputera i wewnętrzny świat, w którym żyjemy, są niewidzialne”²⁰, a mimo to mają szczególną zdolność przechowywania obrazów „bardziej żywych” niż te wiszące w muzeach. Nie o naśladowczą mimesis tu chodzi, lecz o siłę oddziaływania (gr. *energeia*).

Żyjemy w czasach, kiedy szeroko pojęte obrazy stanowią ważną formę wypowiedzi publicznej. Wiedza dotycząca retoryki obrazów, ich historycznego rozwoju, staje się niezbędną kompetencją w rozumieniu nas samych. Od najstarszych aktów pozwalających sztuce zaistnieć jako coś więcej niż solipsystyczne obrazy mentalne, aż do procedur digitalnych, podlega ona uwarunkowaniom technicznym, pozwalającym niejako ucieleśniać idee. Belgijski artysta Luca Tuymans przenosi na płaszczyznę sztuki doświadczenia współczesnego człowieka związane z utratą cielesności, z poczuciem dyslokacji i pustki, wydobywając medialne własności obrazów, dzięki którym można je w ogóle postrzegać. Tak to widać na obrazach z serii *Slides* [Slajdy] z roku 2002²¹.

W centrum jednego z obrazów widzimy wynurzający się z mroku prostokąt. Światło zatrzymuje się na pustej, szarej ścianie. Staje się ona nośnikiem mglistego motywu, który poza swoją obecnością i obecnością widza nic nie pokazuje, gdyż źródło światła pojawia się wraz z nim. Obrazy te przedstawiają projekcję samego obrazu. Nieobecny, a zarazem widoczny obraz intensyfikuje się i materializuje na płótnie. Proces malowania Tuymansa rozpoczyna się w momencie projekcji, a realizacja obrazu następuje w wyniku swoistej transformacji. W rezultacie owej – by tak rzec – medialnej metamorfozy medium, obraz staje się

²⁰ B. Viola, *Das Bild in mir. Videokunst offenbart die Welt des Verborgenen*, w: *Iconic Turn*, s. 277 (tłum. fragm. – M. P.).

²¹ Zob. teksty w katalogu wystawy odbywającej się w Hanowerze, Monachium i St. Gallen między marcem a listopadem 2003 roku: S. Berg, *Bilderdämmerung*, K. Bitterli, *Im Licht der Malerei. Ein Versuch Luc Tuymans Schaffen zu sehen...*, P. Pirotte, *The Arena*, w: *Luc Tuymans, The Arena*, red. S. Berg, Hatje Cantz Verlag [b.m.w.] 2003.

formą refleksji nad samym sobą. W owej kontemplacyjnej, autorefleksyjnej pracy na metaforycznej płaszczyźnie obrazy Tuymansa przywołują zimne światło technicznego medium, aby przedstawić istotę procesu twórczego. Płótna z serii *Slides* wydają się być zatem próbą zjednoczenia tego, co ukazują, i tego, co się na nich ukazuje, jednak z pewnym odbłyskiem mimetycznego śladu rzeczywistości. Nie są to bowiem modernistyczne *Białe kwadraty na białym tle*, ponieważ szara ściana wyrasta z podłogi, zaznaczonej przez niewielki, fragmentaryczny wycinek w taki sposób, że sugeruje jakąś przestrzeń. Powstaje swoista, ambiwalentna konstelacja, która jednocześnie oświecła i w pewien sposób zaciemnia obraz, wprowadzając nieprzenikliwość charakterystyczną dla malarskich środków. W ten sposób skomplikowaną technologię projekcji pokazuje nieco anachroniczne medium, nie pomylimy się jednak, jeżeli uznamy, że tematem tych dzieł stają się światło i czas, jako nieodzowne czynniki projektowanego obrazu. Jednak *Slide #1*, *Slide #2* czy *Slide #3* [Slajd nr 1, Slajd nr 2, Slajd nr 3] to obrazy naprawdę namalowane. Ten niestabilny, a jednak scalony obraz w symboliczny sposób określa stosunek między nowymi technologiami a sztuką współczesną. Obrazy Tuymansa są udaną próbą opanowania medialnego chaosu za sprawą tradycyjnej, malarskiej materii. Jednak trudno jest je zrozumieć bez świadomości estetyki digitalnej, obecnej w tak wielu obszarach dzisiejszego świata.

Na zakończenie, odwołując się do etymologii słowa digitalny („digitus” to w łacinie palec u ręki), warto w wyobraźni powrócić do sceny ze znanego chyba wszystkim sklepienia Kaplicy Sykstyńskiej, gdzie ledwo dostrzegalny ruch ręki, gest zatrzymany na chwilę przed ostatecznym dotykiem palca, przedstawia akt najwyższej kreacji. Analogia do faktu powstawania sztuki jest dziś aż nadto oczywista. Dla współczesnych artystów stanowić powinna nie tylko zachętę, ale i przestrozę (obecną przecież w namyśle nad sztuką od jej początków), aby w chęci dorównania życiu, w jego coraz bardziej perfekcyjnej symulacji, nie przekroczyć granicy dzielącej tworzenie od stwarzania. O wiele cenniejsza dla sztuki wydaje się być eksploracja obszarów na styku widzialnego i tego, co ukryte, przeczuwane. Takie widzenie w każdej epoce czeka na obraz właściwy swoim czasem²². Warto w tym miejscu szczególnie podkreślić aspekt oczekiwania, ponieważ obrazów prawdziwych i dobrych nigdy nie jest za dużo, bo zawsze jest ich niewiele.

²² Por. Jan Paweł II, *Tryptyk rzymski. Medytacje*, Wydawnictwo św. Stanisława BM, Kraków 2003, s. 17.