

**Janusz Musiał**

**TRANSGRESJE FOTOGRAFII  
W PRZESTRZENIACH  
KULTURY**



UNIWERSYTET ŚLĄSKI  
WYDAWNICTWO

**TRANSGRESJE FOTOGRAFII  
W PRZESTRZENIACH  
KULTURY**

Seria: **Fotografia, Film, Sztuka Mediów**

tom 2

Redaktor serii

**Janusz Musiał** (Uniwersytet Śląski w Katowicach)

Rada naukowa serii

**Janusz Musiał** (Uniwersytet Śląski w Katowicach) – przewodniczący rady naukowej

**Krystyna Doktorowicz** (Uniwersytet Śląski w Katowicach)

**Nigel Grierson** (Lost Press, London)

**Andrzej Gwóźdź** (Uniwersytet Śląski w Katowicach)

**Piotr Komorowski** (Akademia Sztuk Pięknych we Wrocławiu)

**Ľudovít Labík** (Vysoká škola múzických umení v Bratislave)

**Jerzy Łukaszewicz** (Uniwersytet Śląski w Katowicach)

**Jerzy Olek** (SWPS Uniwersytet Humanistycznospołeczny)

**Adam Sikora** (Uniwersytet Śląski w Katowicach)

**Jiří Siostrzonek** (Slezská univerzita v Opavě)

**Zdeněk Stuchlík** (Slezská univerzita v Opavě)

**Neil Andrew Taylor** (Akademie múzických umění v Praze)

**Kazimierz Wolny-Zmorzyński** (Uniwersytet Śląski w Katowicach)

**Piotr Wołyński** (Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu)

**Piotr Zawojski** (Uniwersytet Śląski w Katowicach)

**Janusz Musiał**

**TRANSGRESJE FOTOGRAFII  
W PRZESTRZENIACH  
KULTURY**

**Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego  
Katowice 2023**

Recenzent

**Zbigniew Tomaszczuk**



SZKOŁA FILMOWA  
IM. KRZYSZTOFA KIEŚŁOWSKIEGO  
UNIWERSYTET ŚLĄSKI W KATOWICACH

Patronat



Województwo  
Śląskie

Institucja kultury Samorządu Województwa Śląskiego



Biblioteka Śląska



BIBLIOTEKA  
ŚLĄSKA



SILESIA  
UNIVERSITY  
INSTITUTE OF PHYSICS  
IN OPAVA



Polskie Towarzystwo  
Badań nad Filmem i Mediami



OKRĘG DOLNOŚLĄSKI  
ODDZIAŁ GÓRNOŚLĄSKI

# Spis treści

9	<b>Wstęp</b>
19	<b>Rozdział I. Człowiek pośród obrazów</b>
22	1. Percepcja świata w obrazach
30	2. Obrazy-analogie i obrazy-symulacje
33	2.1. Obrazy cyfrowe i realizm syntetyczny
37	3. Transformacje statusu i funkcji obrazów
38	4. Obrazy-interfejsy, narzędzia nawigacji i eksploracji
41	4.1. Obrazy-interfejsy
46	5. Ekran światlny iluzji i estetyka niematerialności
47	5.1. Estetyka niematerialności
53	<b>Rozdział II. Fotografia w obliczu hybrydyzacji mediów</b>
56	1. Obrazy natury – ślady rzeczywistości i światła
67	2. Komputer – metamedium cyfrowych widzialności
69	2.1. Fotografia cyfrowa jako źródło nowych przestrzeni obrazowych
75	3. Hybrydyzacja mediów – przemiany kultury wizualnej początku XXI wieku
78	3.1. Unikatowe cechy i twórcze techniki mediów cyfrowych – hybrydyzacja mediów
84	4. Fotografia między mediami
89	4.1. Fotografia w sieci interaktywnych relacji i mediów cyfrowych
93	4.2. Fotografie z wirtualnych światów – od obrazu rzeczy do obrazu pozoru rzeczy
97	4.3. Postfotografia – fotografia po fotografii
103	<b>Rozdział III. Autor między mediami</b>
106	1. Człowiek z aparatem
108	1.1. Fotografia jako komunikat
111	2. Przemiany sposobu percepcji obrazów w kontekście mediów cyfrowych

<b>115</b>	<b>3. Autorstwo przez wybór – strategie artystyczne czasów mediów cyfrowych</b>
<b>118</b>	<b>3.1. Widz-użytkownik – autor modyfikacji i wariantów</b>
<b>124</b>	<b>4. Człowiek z komputerem</b>
<b>133</b>	<b>Rozdział IV. Analogie – symulacje – interakcje</b>
	<b>Projekt wystawy intermedialnej 2008–2009</b>
<b>135</b>	<b>1. Scenariusz wystawy</b>
<b>138</b>	<b>1.1. Specyfikacja poszczególnych elementów wystawy</b>
<b>141</b>	<b>2. Wizualizacja poszczególnych części ekspozycji</b>
<b>153</b>	<b>Podsumowanie</b>
<b>169</b>	<b>Bibliografia</b>
<b>179</b>	<b>Spis ilustracji</b>
<b>185</b>	<b>Indeks nazw osobowych</b>
<b>191</b>	<b>Summary</b>
<b>195</b>	<b>Biogram autora</b>

|





---

**Wstęp**

---

1

---

Każda epoka charakteryzuje się formami obrazowania wynikającymi z aktualnych poszukiwań twórczych, rozwoju i pojawiania się nowych technologii tworzenia oraz przekazu obrazów. W konsekwencji rozwoju mediów poszczególne technologie obrazowania kształtują nowy typ zachowań odbiorczych społeczeństw oraz wpływają na nowy porządek widzenia. W przeszłości obrazy wzbudzały respekt, kontrolowały religijną i społeczną rzeczywistość, jako autorytety wpływały na zbiorową świadomość, stanowiły analogie i odniesienia do świata realnego lub ilustrowały sferę wyobraźni autora. W ostatniej dekadzie nastąpił dynamiczny rozwój technik i technologii kreowania, przetwarzania oraz transmisji obrazów. Oprócz obrazów symbolicznych (malarstwo, rzeźba) i obrazów mimetycznych (fotografia, kino, telewizja) coraz częściej mamy do czynienia z obrazami generowanymi komputerowo, które pozwalają mówić o istnieniu syntetycznych przestrzeni wizualnych.

Aktualnie nasza egzystencja jest rozpięta pomiędzy przestrzeniami świata realnego oraz iluzjonistycznymi, wirtualnymi środowiskami tworzonymi przez media. Funkcjonujemy w pejzażu, który można określić stanem medialnych widzialności. Stan ów tworzy się na styku dwóch światów: pomiędzy *universum* obrazów analogii i symulacji, iluzorycznymi odwzorowaniami świata realnego i syntetycznym realizmem symulacji kreacji maszyny. Obecnie paradygmat wizualności określa nasz sposób myślenia o rzeczywistości, a zmysł wzroku jest podstawowym źródłem informacji, z kolei obrazy to jedno z najstarszych form świadomości ludzkiej, jako dwuwymiarowe, wizualne symbole od wieków stanowiące mediacje pomiędzy światem a człowiekiem. Na równi z osiągnięciami nauki i techniki zaświadcza o dziedzictwie kulturowym człowieka, są źródłem

wiedzy o przeszłości, a komunikacja wizualna to naczelną kategorią poznawczą współczesności.

W drugiej połowie XX wieku dynamiczny rozwój mediów obrazowania technicznego spowodował, że era komunikatów materialnych, opartych na obrazach symbolicznych oraz piśmie, ustąpiła miejsca komunikatom i przekazom w głównej mierze opartym na obrazach mechaniczno-optycznych, a w dalszej perspektywie na obrazach – niematerialnych sygnałach, projekcjach światła. Obrazy techniczne, określane mianem „posthistorycznych”, z założenia mają charakter obiektywny, podczas gdy tradycyjne obrazy „prehistoryczne” (rysunek, grafika, malarstwo) ze swej natury mają charakter symboliczny. Obrazy techniczne w postaci fotografii, filmu, przekazów telewizyjnych czy projektów multimedialnych ułożonych w Internecie (dostępnych on-line) lub na płytach CD/DVD (dostępnych off-line) obecnie coraz częściej przyjmują format zapisu cyfrowego i odgrywają decydującą rolę w kształtowaniu światopoglądu człowieka XXI wieku. Na skutek ewolucji form komunikowania mamy współcześnie do czynienia z nowym, bardzo ważnym aspektem tego rodzaju przekazów, jakim jest ich interaktywność, tzn. czynny (aktywny) udział odbiorcy w procesie komunikacji, który wymaga ukształtowania na nowo wrażliwości, wyobraźni obrazowej oraz nowego rodzaju zachowań odbiorcy. W kontekście dynamicznej transformacji mediów oraz stanu, który można określić mianem cyfrowych widzialności, forma, status oraz funkcje pełnione przez komunikaty wizualne ulegają istotnym przeobrażeniom.

Celem pracy jest przybliżenie problematyki dotyczącej ewolucji formy i treści obrazu technicznego, z założeniem, iż technologie cyfrowe wywołują rewolucyjne transformacje w przestrzeni mediów obrazowania optyczno-mechanicznego, w sposobie percepcji świata oraz w sposobie uczestnictwa we współczesnej kulturze wizualnej. W pracy starano się udzielić odpowiedzi na pytania dotyczące przemian pejzażu współczesnej kultury wizualnej – tego, jak techniki i technologie informatyczne oraz nowe media cyfrowe wpływają na formę i funkcje obrazów technicznych – a w szczególności na medium fotografii, status autora i stosowane strategie artystyczne.

Na przykładzie medium fotografii w rozprawie podjęto próbę:

- analizy kondycji uniwersum obrazów technicznych oraz współczesnych przestrzeni ikonosfery początku XXI wieku, która jest kształtowana przez obrazy-analogie oraz obrazy-symulakra;
- charakterystyki przemian zachodzących w kulturze wizualnej oraz opisu konsekwencji wzajemnych relacji pomiędzy mediami analogowymi i mediami cyfrowymi, które kształtują ulegający dynamicznym przemianom pejzaż kultury współczesnej;
- opisu transformacji będących konsekwencją rewolucji cyfrowej, które przenikają do każdej niemalże sfery kultury i sztuki, dotyczą statusu onto-

logicznego mediów, funkcji, formy, roli i znaczenia obrazów, praktyk artystycznych, modelu komunikacyjnego, statusu widza i procesu percepcji komunikatów audiowizualnych;

- charakterystyki pejzażu współczesnej kultury, przybliżenia problemów dotyczących licznych przemian będących konsekwencją cyfrowej transformacji i procesów integracji mediów, typowych pojęć i cech w rodzaju multimedialności i niematerialności tekstów kultury oraz problematyki interaktywności; opisano w niej transformacje, które z niezwykłą mocą oddziałują na zestaw pojęć i zjawisk wpisujących się w kształt współczesnej kultury oraz wizualne środowiska będące konsekwencją stanów dominacji cyfrowych widzialności.

W rozdziale I pracy starano się odpowiedzieć na pytanie: Jakim przemianom podlegają aktualnie przestrzeń otaczającej nas ikonosfery, status i funkcje obrazów? Ma on charakter wprowadzenia – zarysu obecnej sytuacji kultury wizualnej, zawiera próbę odpowiedzi na wiele pytań dotyczących specyfiki i przekształceń pejzażu współczesnej kultury wizualnej w kontekście mediów cyfrowych i procesów digitalizacji. Opisano w nim proces widzenia i jego uwarunkowania. Scharakteryzowano pojęcia oraz cechy obrazów analogowych i obrazów cyfrowych, zjawiska wizualnego iluzjonizmu oraz realizmu syntetycznego. Prześledzono ewolucję formy obrazu: od materialnych i trwałych obrazów symbolicznych (artefakty wyrażające określone idee i intencje autorów), przez materialne obrazy mechaniczno-optycznej rejestracji (obiektywne dokumenty fragmentów otaczającego świata), do immaterialnych, efemerycznych pulsacji światła na ekranach monitorów i wyświetlaczy. Dokonano analizy ewolucji funkcji pełnionych przez obrazy od symbolicznych śladów świata myśli i wyobraźni, przez mechaniczne i realistyczne odbicia świata realnego, do obrazów interfejsów – narzędzi. Nakreślono ewolucję formy i pełnionych przez obrazy funkcji: od mentalnej wędrówki do miejsc prezentowanych, do interfejsu człowiek – maszyna – dane, który umożliwia nawigację, eksplorację i wpływanie na inne obiekty medialne, a pośrednio na rzeczywistość.

Rozdział II pracy stanowi próbę odpowiedzi na pytanie: Jakim przemianom ulega medium fotografii w kontekście mediów cyfrowych? Wprowadza do problematyki dotyczącej medium fotografii, zagadnień dotyczących obrazowania analogowego. W rozdziale opisano genezę i cechy charakterystyczne medium fotografii oraz mediów obrazowania mechanicznego, które od wielu dekad w niezwykle sugestywny sposób kształtują pejzaż kultury wizualnej. Ponadto przybliżono w nim wpływ transformacji cyfrowej na medium fotografii, konsekwencje komputeryzacji kultury współczesnej, reprezentacji numerycznej wszelkich tekstów kultury. Przedstawiono fenomen multimedialnych systemów komputerowych, które umożliwiają generowanie i transformowanie obrazów oraz nadawanie

różnych cech i funkcji w rodzaju wirtualności, intermedialności, interaktywności, nawigacji i immersji. Opisano intermedialne relacje fotografii z innymi mediami oraz przybliżono koncepcję fotografii autonomicznej – postmedialnej. Zaktualizowano przedmiot odniesienia fotografii oraz strategie artystyczne w kontekście cyfrowych mediów i procesów digitalizacji kultury.

Rozdział III pracy zawiera naświetlenie kwestii: Jakim przemianom ulegają status autora i strategia artystyczna na przykładzie fotografii i mediów cyfrowych? Opisano w nim przemiany percepcji komunikatów wizualnych w kontekście mediów cyfrowych oraz transformacje, jakim ulegają status autora-fotografa między mediami i strategie artystycznej ekspresji. Przybliżono modele powstałe w konsekwencji postępujących procesów integracji mediów, charakteryzujące się nieskończonymi możliwościami interakcji i nawigacji. Zaprojektowane w ten sposób intermedialne syntetyczne przestrzenie stają się coraz bardziej sugestywnym alternatywnym rozwiązaniem w naszym realnym życiu, a uwikłany w system wzajemnych relacji i powiązań pomiędzy elementami medialnymi widz staje się odbiorcą, użytkownikiem, a w efekcie współtwórcą dzieła. W ramach strategii artystycznej mamy do czynienia z tworzeniem nowych obrazów oraz operowaniem na materiałach istniejących. Stosowane są strategie odwołujące się do uprzednio istniejących tekstów, techniki w rodzaju miksazu, kolażu, brikolażu i remiksu. W efekcie obcujemy z mnogością cytatów, modyfikacji i wariantów istniejących wcześniej kulturowych tekstów.

Aneks stanowi część praktyczną pracy i jest przykładem audiowizualnego opracowania wybranych zagadnień. Zawiera scenariusz oraz wizualizacje poszczególnych części intermedialnej wystawy ilustrującej przemiany współczesnej kultury widzenia – statusu i funkcji obrazu, autora oraz praktyk twórczych na przykładzie medium fotografii. Na podstawie strategii artystycznej ekspresji polegających na: tworzeniu obrazów – reprezentacji świata realnego oraz przestrzeni wirtualnych, wyborze istniejących utworów i stosowaniu cytatów, dokonywaniu zabiegów polegających na modyfikacjach i wariantach w odniesieniu do materiałów własnych oraz cytowanych, prac wykonanych w ramach strategii fotografii postmedialnej oraz stosowaniu symultanicznej transmisji obrazu-sygnалу na odległość została ukształtowana wielomedialna przestrzeń umożliwiająca zanurzenie się i wejście w interaktywną relację z multimedialnym środowiskiem, które ilustruje ewolucję obrazowania technicznego na przykładzie medium fotografii oraz mediów pochodnych. Widz wystawy zostaje wprzęgnięty w system integrujący obrazy materialne i wirtualne, analogowe i cyfrowe, statyczne i dynamiczne, obrazy-interfejsy i narzędzia interakcji, stopniowo wchodzi w dialog z systemem poszczególnych elementów tworzących wielość kontekstów, relacji i odniesień, staje się aktywnym uczestnikiem, ulega zjawisku nawigacji oraz immersji w układzie zaprojektowanym przez autora.

Nasze życie jest wpisane w szeroki kontekst przemian zachodzących w sferze środowisk medialnych, powstających jako konsekwencje dialogu pomiędzy technologiami analogowymi i cyfrowymi, energiami czasu przeszłego i terażniejszego, strategią twórczą i postawą odbiorczą, estetyką i percepcją; dialogu, którego aktualny kształt wynika z procesów zachodzących w przeszłości i terażniejszości.

W ostatniej dekadzie kultura współczesna oraz media ulegały daleko idącym transformacjom, które kształtują nowe paradygmaty obrazowania oraz uczestniczenia w kulturze. Obyczajowość, style architektoniczne, *design*, język i człowiek – wszystko ulega przemianom w następstwie rewolucji technologicznej, politycznej, gospodarczej, społecznej i artystycznej. Procesy konwergencji mediów, hybrydyzacji przestrzeni środowisk medialnych w obszarze kultury audiowizualnej na nowo definiują pojęcia: obrazu, medium, autora, dzieła, procesów percepcji, narracji czy modelu komunikacji. Jednocześnie zachodzą przemiany w obrębie języka, jakim posługuje się społeczeństwo. Stanowi on odbicie rytmu współczesnego życia, staje się wypadkową wielu przemian zachodzących w technologiach informatycznych, komunikacyjnych i w przestrzeniach mediów. Język przyjmuje formę hybrydy wielu języków, ukształtowanej na przecięciu licznych środowisk medialnych i technologii. Jego nowa forma i treść są konstruowane z reguł, praw, kanonów i gramatyk, które przenikają z rozmaitych dziedzin życia i technosfery.

Cyfrowy świat, który z określonej perspektywy poznawczej i z odpowiedniego dystansu wydaje się jednorodny i homogeniczny, w istocie takim nie jest. Okazuje się nieciągły, zbudowany z niejednorodnych stanów opozycji binarnych, bitów i pikseli. Na bazie najmniejszych części składowych tworzony jest obraz współczesnego medialnego świata, który składa się z mozaiki tekstów, obrazów i dźwięków. Stanowi konglomerat przenikających się języków, stylów, form, programowych algorytmów, struktur kodu binarnego tworzącego wirtualne przestrzenie cyfrowe. To informacyjny chaos, w którym odbywa się bezustanna transmisja danych z zawrotną prędkością – obcujemy z różnymi informacjami, różnymi tekstami kultury, bezustannie przemieszczamy się w przestrzeni i w czasie, pomiędzy danymi. W następstwie funkcjonowania i przełączania się pomiędzy różnymi światami wirtualnymi i światem realnym, projekcjami świadomości i podświadomości, informacjami czerpanymi ze świata jawy i snu doświadczamy mnogości doznań napływających z wielu różnych źródeł.

Takie też są forma i treść niniejszej pracy, której zadaniem jest zilustrowanie i nakreślenie obrazu oraz zdiagnozowanie kondycji współczesnej kultury wizualnej, medium fotografii i statusu autora-fotografa między mediami. W codziennym życiu posługujemy się kodem językowym nierzadko pełnym opozycji i nieciągłości oraz niejednorodnych stylistyk. Ten stan znajduje odbicie w sposobie prowadzenia niniejszej narracji przez przestrzenie obrazów analogowych i cyfrowych, uniwer-



sum obrazów technicznych, fotografii. Obrazy wchodzące dziś w relacje z mediami cyfrowymi tworzą w efekcie metamorfozy dawnych mediów i wielomedialne, interaktywne środowiska wirtualne. Styl i forma odwołują się często do logiki i struktury bazy danych, procesów przełączania się pomiędzy różnymi rodzajami danych, pisanych za pomocą różnych mediów, dzięki czemu chronologiczna i linearna narracja bywa niejednorodna i zaburzana, co może nasuwać skojarzenia z efektem *staccato* w muzyce.

Prezentowana publikacja stanowi rozbudowaną i uzupełnioną – w kontekście rozwoju technologii medialnych, zwłaszcza wprowadzenia i wykorzystywania zaawansowanych technik obrazowych – wersję niepublikowanej rozprawy doktorskiej pt. „Fotografia jako przestrzeń kulturowa. Obraz – media – autor” napisanej pod kierunkiem profesora Andrzeja Gwoźdźcia i obronionej w 2009 roku na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach. Rozprawa jest dostępna w Repozytorium Uniwersytetu Śląskiego.

|



---

# **Rozdział I**

## **Człowiek pośród obrazów**

---

1

---

Obrazy – wizualne komunikaty będące przykładem mediacji pomiędzy człowiekiem i światem, dawne materialne i trwałe ślady inspirowane naturą i technokulturą oraz wyobraźnią człowieka aktualnie stają się efemerycznymi pulsacjami światła. Miejsce dawnego procesu naśladowania (*mimesis*) coraz częściej zajmują procesy kreowania sztucznych przestrzeni wizualnych (*simulacrum*). Mamy do czynienia ze zjawiskami wizualnego iluzjonizmu otrzymywanymi na drodze mechaniczno-optycznej rejestracji lub generowania przez komputer syntetycznych środowisk wizualnych. Dawne formy materialnych i trwałych obrazów symbolicznych (artefakty wyrażające określone idee i intencje autorów) oraz materialne obrazy technicznej rejestracji (obiektywne dokumenty fragmentów otaczającego świata) są zastępowane immaterialnymi i efemerycznymi pulsacjami światła na ekranach monitorów i wyświetlaczy (obiektywnych wizualizacji świata realnego lub przestrzeni kreacji wyobraźni człowieka i maszyny).

Współcześnie obrazy coraz częściej przyjmują postać wirtualnych powierzchni cyfrowych danych, charakteryzują się zmienną estetyką, niematerialnością, efemerycznością i taktylnością. Jako interfejsy oczekują na naszą aktywność i działanie, w których wyniku jest możliwa wędrówka w obrębie struktury ukształtowanej jako interaktywna sieć wzajemnych relacji i powiązań pomiędzy poszczególnymi elementami. Obrazy – symboliczne ślady świata myśli i wyobraźni oraz mechaniczne i realistyczne odbicia świata realnego – coraz częściej pełnią funkcje obrazów-interfejsów – narzędzi nawigacji, eksploracji i oddziaływania na inne elementy świata wirtualnego lub realnego.

## 1. Percepcja świata w obrazach

Świat zewnętrzny, który spostrzega człowiek, można scharakteryzować w dwóch kategoriach: obrazów i słów. Obrazy i słowa są jednymi z podstawowych kodów używanych w reprezentacjach poznawczych oraz w komunikacji międzyludzkiej. Jako obrazy odbieramy wszystko to, co działa bezpośrednio na narządy zmysłów, z kolei słowa są symbolami podniet, które zastępują je w percepcji. Nasz świat wewnętrzny, przejawiający się w postaci wspomnień, myśli, marzeń, zawiera składniki werbalne oraz wzrokowe. W procesach myślenia operujemy informacjami, które mają formę słowną, oraz elementami wizualnymi.

Związek pomiędzy obrazem i przedmiotem odniesienia ma charakter naturalny, znaki obrazowe są bowiem zwykle podobne do rzeczy oznaczanej. Według Marii Jagodzińskiej (1991) można rozróżnić następujące kategorie znaków:

- znaki konwencjonalne – symbole – sposób oznaczania jest ustalony na drodze umowy pomiędzy użytkownikami, forma nie ma nic wspólnego z treścią,
- znaki ikoniczne – istnieje podobieństwo pomiędzy znakiem a oznaczoną treścią,
- oznaki – symptomy – są powiązane z przedmiotami odniesienia relacją przyczynową.

**Obrazy stanowią przejaw aktywności ludzkiej i zmierzają do wizualnych reprezentacji przedmiotów rzeczywistych lub określonych idei (Frutiger, 2003).** Mogą przybierać formy rysunków, obrazów malarskich, grafik, ilustracji, fotografii, obrazów kinematograficznych, telewizyjnych czy komputerowych. Przywołane przykłady obrazów zalicza się do znaków ikonicznych, z kolei słowa – do znaków konwencjonalnych. Obrazy i słowa należą do podstawowych kodów wytwarzanych przez człowieka w celu reprezentowania i przetwarzania informacji oraz przekazywania ich innym ludziom. Są używane w wewnętrznych procesach poznawczych oraz w procesach komunikacji z pozostałymi osobami. Informacje wizualne pełnią niezwykle ważne funkcje w interakcji człowieka ze środowiskiem fizycznym oraz społecznym. Efektywność kodu obrazowego w rejestrowaniu i przekazywaniu wizualnej informacji jest pod wieloma względami wyższa w porównaniu z efektywnością kodu słownego (Jagodzińska, 1991).

Procesy wymiany informacji – komunikacji – przybierają różne formy. Jedną z najbardziej sugestywnych jest komunikowanie się za pomocą obrazów. O ich znaczeniu w procesach komunikowania zaświadcza fakt, że towarzyszyły one człowiekowi od zarania ludzkości. Bardzo często jest tak, że obrazy jako jedyne są w stanie wyrazić pewne stany, znaczenia czy pojęcia. Fakty świadczące o tym, że obrazy można znaleźć w każdej rozwiniętej cywilizacji, bez względu na czas oraz miejsce jej powstania, utwierdzają w tym, jak wielką rolę odegrały one w procesach komunikowania się ludzi, przekazywania treści kulturowych (Jachnis,

Terelak, 1998). Ilustracja 1 przedstawia rozwój poszczególnych form obrazowania w funkcji czasu.

W sztukach plastycznych symbolom obrazowym przypisuje się zdolność zastępowania zwykle złożonych semantycznie treści. W sposób alegoryczny przedstawiane są treści obyczajowe, moralne czy polityczne. Dzięki wprowadzeniu określonego rodzaju tła, postaci, atrybutów, barw, pozy czy gestu możliwe jest wyrażenie w syntetycznej formie niezwykle złożonych treści, których interpretacja będzie uzależniona od kontekstu kulturowego. Obrazy-symboly odsłaniają te aspekty rzeczywistości, które wymykają się wszelkim innym aspektom poznania. Odpowiadają one pewnej potrzebie i spełniają określoną funkcję, która polega na obnażaniu najszybszych form istnienia. Należą do substancji życia duchowego człowieka, mając doniosłe znaczenie dla sposobu myślenia oraz odgrywając fundamentalną rolę w życiu każdej społeczności (Eliade, 1998).

Percepcja wzrokowa odgrywa w ludzkim postrzeganiu świata wiodącą rolę. Jednym z najistotniejszych składników ludzkiego doświadczenia są obrazy, będące podstawowymi sposobami reprezentacji świata. Komunikaty wizualne wyprzedzają reprezentację werbalną i mogą przybierać postać obrazów zewnętrznych oraz wewnętrznych. Obrazy zewnętrzne są przejawem aktywności ludzkiej i mogą przyjmować różne formy wizualne, z kolei obrazy wewnętrzne to wyobrażenia.

Obrazy pod postacią rozmaitych form materii stanowią uniwersalne sposoby poznania. Komunikacja obrazowa to rytuały przemieniające materię w medium, plastyczne artefakty, wszelkie procesy polegające na tworzeniu i transmisji obrazów pod różnymi postaciami. Symboliczne idee autorów stają się widzialne dzięki użyciu określonych mediów, które umożliwiają procesy percepcji określonych komunikatów, i dzięki temu następuje akt ożywiania informacji zawartej pod powierzchnią ikoniczną.

Niemalże wszystkie kultury na przestrzeni dziejów wykształciły w sobie umiejętność wytwarzania komunikatów wizualnych, które funkcjonowały w szczególnych okolicznościach i służyły spełnianiu określonych celów (Nowicka, 2000). Przedstawienia obrazowe formowane jako materialne dzieła plastyczne były wykorzystywane w rytuałach odbywających się w przestrzeniach społecznych. Wspólnotowe rytuały stanowiły zatem połączenie sfery obecności (cielesności) oraz sfery widzialności, które przenikały się w przestrzeni publicznej. Już wtedy media stanowiły rodzaj przedłużania organów cielesnych, protezy ciała, które umożliwiały dostęp do magicznej sfery innego czasu i innej przestrzeni.

W kontekście historycznym obrazy były przeznaczone do reprezentowania świata oraz symbolizowania jego doświadczenia. Poprzez obrazy uwalniamy i dystansujemy się od naszych ciał, realizujemy wiele utopijnych celów. W przeszłości obrazy zostały wynalezione po to, aby odprawiać określone rytuały – były darzone czcią i wiarą. Obecnie utraciły swe dawne uprzywilejowane miejsce. W ujęciu

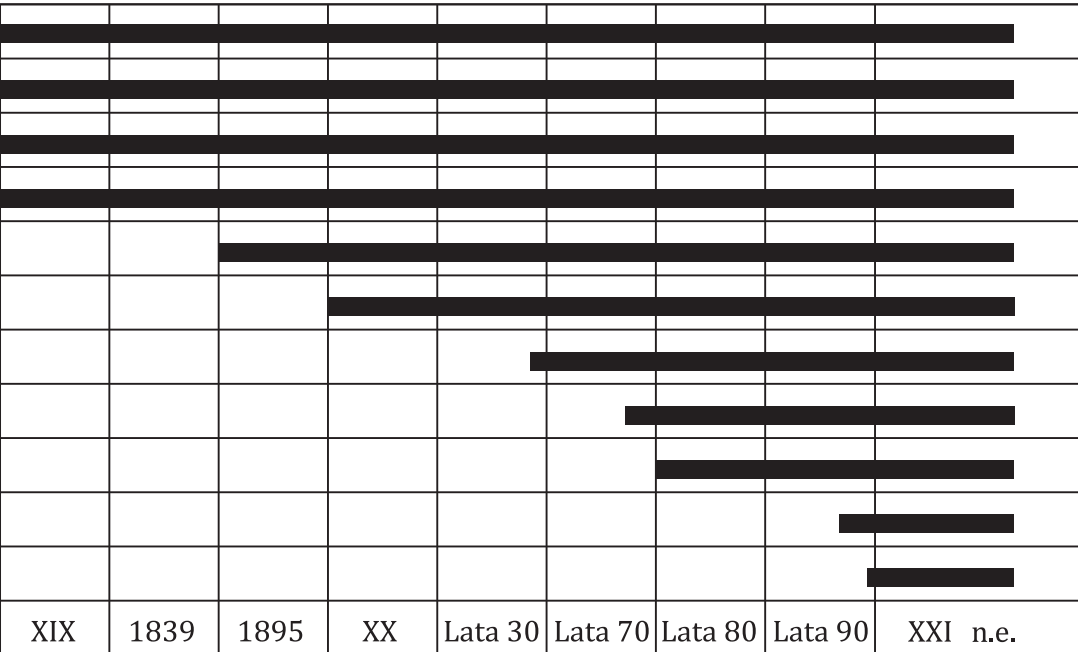


1	Malarstwo							
2	Rzeźba							
3	Grafika							
4	Ilustracja							
5	Fotografia							
6	Kino							
7	Telewizja							
8	Wideo							
9	Komputer							
10	Internet							
11	Rzeczywistość wirtualna							
		p.n.e.	25000	10000	2000	0	X	XV

historycznym obserwujemy przejście od magicznego i symbolicznego obrazu świata w ramach archaicznych praktyk religijnych do obrazu o charakterze racjonalnym (Belting, 2007). Ilustracja 2 przedstawia przykład obrazu symbolicznego.

Poszukiwania oraz próby utrwalania ekwiwalentów obrazowych otaczającej rzeczywistości towarzyszyły człowiekowi niemalże od zarania dziejów, a jednymi z najstarszych podstawowych form świadomości ludzkiej są ślady wizualnej wypowiedzi człowieka – obrazy symboliczne. W ujęciu historycznym ewolucja symbolicznej przestrzeni obrazowej przebiegała od rytów wykonanych w glinianych tablicach, przez zapisy pigmentowe na płaskich powierzchniach, arkuszach papieru, w dalszej kolejności mechaniczno-optyczne odwzorowania na rozmaitych materialnych nośnikach informacji, po znaki alfanumeryczne – świetlne prezentacje na ekranie komputera, od materialnych, bardzo trwałych śladów myśli ludzkiej, do chwilowych, płynnych, efemerycznych projekcji na ekranie czy jedynie potencjalnych danych komputerowych.

Obrazy to powierzchnie znaczeniowe, które wskazują na coś znajdującego się poza nimi (Flusser, 2005). Poprzez zredukowanie przestrzeni do dwuwymiarowej powierzchni starają się one uczynić wyobraźnym świat idei i materii, abstrahując powierzchnie z czasoprzestrzeni, dokonują zaszyfrowania zjawisk w dwuwymiarowe symbole, stanowiące mediacje pomiędzy światem a człowiekiem.



Ilustracja 1. Rozwój poszczególnych form obrazowania w funkcji czasu – opracowanie własne na podstawie: Gombrich (1997), Petrozolin-Skowrońska (1997)

Obrazy służą człowiekowi do utrwalania i podtrzymywania pamięci o przeszłości, o ważnych i istotnych wydarzeniach, prawach i odkryciach naukowych. Na równi z osiągnięciami nauki i techniki stanowią o dziedzictwie kulturowym człowieka, są źródłem wiedzy dla przyszłych pokoleń o przeszłości, historii i obyczajach. Sztuki wizualne zawsze istniały i funkcjonowały w określonej sferze kulturowej. Początkowo był to obszar magii albo *sacrum*. Sfera ta istniała zarazem materialnie: jako miejsce, jaskinia lub budowla, gdzie dzieło powstało lub dla którego było przeznaczone. Doświadczenie sztuki, będące pierwotnie doświadczeniem rytuału, wyodrębnione było z reszty życia, aby można było nad nim zapanować. W późniejszym okresie owa sfera funkcjonowania sztuki stała się sferą społeczną.

**Paradygmat wizualności kieruje naszym sposobem myślenia o rzeczywistości, a wzrok jest jednym z podstawowych zmysłów człowieka, który dostarcza ogromnej ilości informacji o otaczającym nas świecie.** Jego właściwości w dużej mierze organizują nasze myślenie i rozumienie środowiska fizycznego. Wzrok – jak i inne zmysły – ułatwia nam kontakt ze światem zewnętrznym, pozwalając na tworzenie obrazów przedmiotów, osób, zjawisk, czyli na odzwierciedlenie w umyśle świata zewnętrznego. Narząd wzroku i jego właściwości w dużej mierze organizują nasze myślenie i rozumienie środowiska fizycznego. Widzenie stanowi najistotniejszą formę odbierania wrażeń oraz wyrażania emocji i idei. Obrazy

mają zdolność przekazywania prawdy, zawierają w sobie jej załączek, dają prawo do odtworzenia określonego rodzaju powiązań między nimi i rzeczywistością minioną (Behlert, red., 1993).

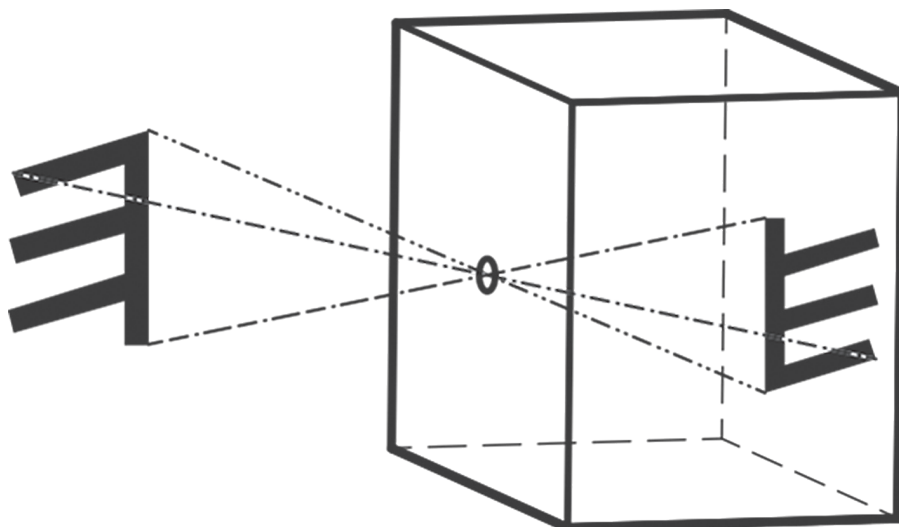


**Ilustracja 2.** Janusz Musiał, *Faktury czasu*, fotografia, 1999–2018 (ze zbiorów autora)

Podstawową funkcją wzroku, prócz wrażenia ostrości oraz widzenia przestrzennego, jest widzenie barwne. Przeżywanie wrażeń barw to zjawisko wyłącznie subiektywne i niewystępujące poza świadomością obserwatora. Obiektywnym czynnikiem sprawczym, od którego zależą wrażenia barw pod względem jakościowym i ilościowym, jest docierające do siatkówki oka promieniowanie elektromagnetyczne emitowane lub rozpraszane przez obserwowany obiekt. Proces widzenia składa się z dwóch faz: optycznej oraz elektrochemicznej i jest uwarunkowany przez światło oraz przedmiot. Światło (falowanie elektromagnetyczne) może pochodzić ze źródła światła pierwszego – tworzącego i wysyłającego energię świetlną, oraz – wtórnego odbijającego tę energię. Pierwsze, to po prostu źródło światła, drugie to materia odbijająca w wielu kierunkach jaśniejsze lub ciemniejsze promienie. Część z nich pada na powierzchnię naszego oka, dostaje się do naszej źrenicy. Oko jest pomocniczym narzędziem optycznym i przypomina aparat fotograficzny, z tym że pod pewnymi względami jest od niego mniej doskonałe, a pod innymi niespodziewanie bardziej wydolne (Młodkowski, 1998).

Jedną z charakterystycznych właściwości, która decyduje o skuteczności przekazów opartych na obrazie, jest realizm. Dzięki niemu informacja zawarta w obrazie

zostaje obdarzona wiarygodnością istnienia pożądaných cech i zarazem budzi przekonanie o możliwości jego osiągnięcia. Wynalazki fotografii oraz kina służyły wzmocnieniu znaczenia zmysłu wzroku. Budowa zarówno aparatu fotograficznego, jak i kamery filmowej pod wieloma względami przypomina budowę ludzkiego oka, a światło jest warunkiem koniecznym uzyskania obrazu w kontekście mediów obrazowania technicznego – fotograficznego, filmowego czy telewizyjnego. Sposób doświadczania obrazu analogowego polega na kontakcie z referencyjnymi środkami przekazu, znajdującymi odpowiednik w optycznych zakresach fal, ruchomym lub statycznym punkcie widzenia, umiejscowionym w przestrzeni rzeczywistej. Ilustracja 3 przedstawia schemat tworzenia się obrazu optycznego.



**Ilustracja 3.** Uproszczony schemat tworzenia się obrazu optycznego  
(opracowanie własne)

Układ wzrokowy stanowi narząd kopiający – przekształcający trójwymiarowy obraz rzeczywistości w obraz dwuwymiarowy, zogniskowany na siatkówce, by w efekcie otrzymać obraz widzenia świata powstały w wyniku interpretacji mózgu. Obraz pierwotny najpierw zostaje rozszyfrowany, a następnie ukształtowany na nowo. Widzenie wiązano w przeszłości z funkcją oczu, jednakże obecnie z całą pewnością można stwierdzić, że widzeniem trzeba nazwać to, co mózg robi z informacjami, które docierają do niego za pośrednictwem nerwów wzrokowych (Smith, 1989).

Widzenie (świadomość wzrokowa) nie jest tylko biernym, biologicznym aktem odbioru doznań wzrokowych, nie jest czysto mechanicznym odbiciem świata raz

na zawsze jednakowego i niezmiennego jak odbicie w lustrze. Poznajemy świat nie przez to, że go tylko widzimy, lecz przez to, że myślimy i poznajemy, co mówi nam każde z doznań wzrokowych.

(Strzeмиński, 2006, s. 147)

**Udziałem ludzkiego ciała jest bezustanne doświadczenie czasu i przestrzeni świata realnego oraz środowisk medialnych.** Na co dzień mamy do czynienia z percepcją obrazów rzeczywistości, obrazów-artefaktów przyjmujących postać określonych mediów. Nasza egzystencja trwa w *universum* obrazów zewnętrznych – wytwarzanych przez media, oraz wśród obrazów wewnętrznych – wytwarzanych w naszych własnych ciałach (obrazach wspomnień, wizjach sennych, fantazjach). Obrazy fizyczne, które ukazują się naszemu aparatowi percepcyjnemu, to przestrzenie świata realnego ukształtowane przez naturę i człowieka oraz komunikaty zawarte w różnych mediach. Obrazy mentalne to obrazy, które należą do sfery ciała i mają naturę indywidualną. To obrazy pamięci, snów, świata wyobraźni, obrazy wspomnień, sennych wizji, procesów imaginacji. Wszystkie historie, miejsca, zdarzenia, w których uczestniczyliśmy lub które widzieliśmy w ciągu naszego życia, pozostają w naszej pamięci pod postacią obrazów powracających wraz ze wspomnieniami. Pamięć dokonuje przemieszania obrazów miejsc i zdarzeń tak, że w efekcie z perspektywy czasu kolektywna sfera wyobraźni miesza się z indywidualną, obrazy zewnętrzne – z naszymi wewnętrznymi obrazami mentalnymi. W ten sposób mamy do czynienia z *universum* wizualnych komunikatów zgromadzonych w indywidualnej wyobraźni, obrazów przyczyniających się do kształtowania osobistych zasobów pamięciowych, do których odwołujemy się przez całe życie (Belting, 2007).

**Ludzka pamięć jest neuronalnym systemem składającym się ze wspomnień, których tworzywem są obrazy.** To swego rodzaju mentalna topografia ukształtowana przez wyuczoną technikę zapamiętywania, połączenie obrazów wspomnień z miejscami wspomnień. Ludzkie ciało za sprawą zdolności do imaginacji i pamięci jest miejscem przechowywania obrazów oraz ich nośnikiem. Medium komunikacji wizualnej cechuje wymiar materialny, natomiast treści obrazowe, które przenosi, charakteryzują się wymiarem mentalnym, którego nabierają w trakcie procesów percepcji. Poprzez zjawisko syntezy percypujemy obraz, poprzez zjawisko analizy uświadamiamy sobie technologię i medium komunikacji (Młodkowski, 1998).

Nasze ciała posiadają naturalną kompetencję przemieniania w obrazy i utrwalania w obrazach wymykających nam się w czasie miejsc i rzeczy; obrazy te magazynujemy w pamięci i aktywizujemy poprzez wspomnienie. Za pomocą obrazów bronimy się przeciw ucieczce czasu i utracie przestrzeni, których doznajemy w naszych

ciałach. Utracone miejsca okupują jako obrazy naszą cielesną pamięć – jako miejsce w przenośnym sensie.

(Belting, 2007, s. 85)

Otoczające nas komunikaty wizualne przyjmują formę obrazów wewnętrznych, stają się obrazami w naszej pamięci i uczestniczą w każdym nowym procesie percepcji świata – wrażenia zmysłowe są konfrontowane i nakładają się na wspomnienia, które posiadamy w naszej pamięci. Następuje proces wymiany doświadczenia i wspomnień, obrazów fizycznych otaczającego świata, kolektywnych tekstów kulturowych powstających jako trwałe artefakty materialne bądź efemeryczne impulsy światła oraz mentalnych obrazów widza. W trakcie aktu animowania obrazu w naszej wyobraźni zostaje on oddzielony od medium jako nośnika informacji. Na drodze kojarzenia oraz wspomnienia widz tworzy mentalne obrazy inspirowane przez różnego rodzaju bodźce. Nasza pamięć cielesna nadaje pewnym obrazom znaczenie istotne, symboliczne, natomiast inne obrazy szybko zapominamy. Bezustannie uczymy się sposobu lektury nowych mediów, nowych technik percepcji. Świat medialny, któremu coraz częściej przyznajemy większy autorytet, przesłania świat realny i ludzką percepcję. Ogniwem, które spaja technologie i świadomość, medium i obraz, jest ludzkie ciało. Stanowi ono rodzaj środka, który umożliwia odbieranie i doświadczanie obrazów zewnętrznych oraz wytwarzanie obrazów wewnętrznych (Belting, 2007).

Wraz z rozwojem cywilizacji, z mechanizacją i industrializacją życia na czele, ukształtowały się pewne wzorce psychiczne oraz charakter doznań zmysłowych. Wizualny spektakl, którego jesteśmy świadkami niemalże w każdym momencie życia, nie jest tylko grą obrazów, lecz relacją społeczną między ludźmi, zapośredniczoną przez obrazy. Świadczą o tym instytucjonalne oraz technologiczne początki fotografii, kina, telewizji, a także próby wykorzystania i zastosowania obrazu do różnych celów (Krzemień-Ojak, 1997).

Za sprawą nowoczesnych technologii tworzone oraz reprodukowane obrazy stają się niematerialne, efemeryczne, wszechobecne. Otaczają nas tak samo, jak otacza nas język. Wkraczają w główny nurt życia, nad którym same w sobie już nie panują. Niewielu uświadamia sobie jednak, że środki reprodukcji wykorzystywane są głównie do rozpowszechniania iluzji, że masy mogą obecnie – dzięki reprodukcjom – rozpocząć przyswajanie sztuki według danego wzorca kulturowego. Sztuka dawna utraciła swój autorytet i nie istnieje już w taki sposób, jak niegdyś. Jej miejsce zajął język wizualny. Istotne jest, kto, w jaki sposób i w jakim celu używa tego języka (Berger, 1997).

Żyjemy w przestrzeni fizycznej świata realnego oraz w przestrzeniach wirtualnych obrazów iluzjonistycznych. Obecnie w krajobrazie sztuki coraz więcej miejsca zajmują dzieła powstałe z wykorzystaniem technologii elektronicznych.

Proces postępującej digitalizacji ogarnia istniejące od wieków dziedziny wypowiedzi artystycznej, takie jak malarstwo, grafika oraz nowsze – fotografia, kino. Nowe technologie wprowadzają zakłócenie panującego porządku estetycznego, zmuszają do przemyślenia podstawowych pojęć, definicji i ról społecznych. Obrazy cyfrowe (fotografia, grafika, animacja) przenoszą wizję w sferę niedostępną ludzkiej obserwacji, odnoszą się do *universum* kreacji maszyny. Dynamiczny rozwój nowych technik i technologii w ostatnich latach umożliwia tworzenie i przesyłanie obrazów na skalę nigdy wcześniej niespotykaną. Zdumiewająca łatwość kreacji obrazu powoduje, że twórcą może być praktycznie każdy. W efekcie tego żyjemy w świecie coraz bardziej zatłoczonym różnymi komunikatami obrazowymi i obserwujemy znaczące przeobrażenia oblicza kultury obrazowej.

## 2. Obrazy-analogie i obrazy-symulacje

Pragnienie i zdolność osiągania realizmu była przyjmowana jako cel sam w sobie, bez względu na czas i miejsce oraz poziom zaawansowania technologicznego w różnych kulturach. Koncepcja realizmu wywodząca się z mitologicznej utopii sytuuje go w przestrzeni, która znajduje się pomiędzy transcendentnym widzem i rzeczywistością. W historycznym ujęciu mimetyczny kunszt symulowania świata realnego zawsze objawiał się w stosunku do takich tematów i motywów, jak: ludzkie ciało, wiatr, fale morskie, krople wody, falujące trawy, dym, mgła. W początkowym okresie czyniło to przede wszystkim symboliczne ze swej natury malarstwo, a od XIX wieku medium mechanicznej rejestracji – fotografia. Obrazy techniczne, które zewsząd nas otaczają, są konstruowane przez maszyny widzenia, stanowią reprezentacje – iluzjonistyczne okna na świat (Manovich, 2006). Antyczne pojęcie *mimesis*, rozumiane jako odbicie lustrzane, duplikacja świata realnego, wizualna iluzja, zostało zrealizowane na skalę masową przez media rejestracji technicznej. To właśnie fotografia i film, media rejestracji optycznej i mechanicznej, umożliwiły pełną i całkowitą reprezentację świata realnego (Bazin, 1963).

Zobaczyć to uwierzyć. Tak było zawsze od samego początku, na długo przedtem, zanim panowie Niepce i Daguerre zmienili technikę widzenia, dokonując wynalazku fotografii. Ale fotografia nadała widzeniu nowy wymiar i znacznie zmieniła relacje istniejące pomiędzy tym, co się widzi, a tym, w co się wierzy. Fotografia będąca mechanicznym odtworzeniem rzeczywistości [...] zdobyła swoją własną aurę – wiarygodność.

(Levi Strauss, za: Treppa, 2004, s. 29)

Za pośrednictwem mediów rejestracji mechanicznej podejmuje się próby zrekonstruowania obiektywnie istniejącego świata zewnętrznego, kreując w ten sposób środowiska zbudowane z fotorealistycznych obrazów. Wynalezienie kina na przełomie XIX i XX wieku umożliwiło rejestrowanie i odtwarzanie iluzji dynamicznej natury świata, który otaczał człowieka – zjawiska naturalnego ruchu, doświadczenia prędkości. Ze swej natury kino jest sztuką ruchu, stanowiąc iluzję dynamicznej rzeczywistości. Obrazy optyczne (fotografia, film) wywodzą się z naturalnej percepcji ludzkiej otaczającego świata i przez to są łatwo przyswajalne przez ludzki umysł. Spełniając wymagania komunikacji międzyludzkiej, pozwalają wyzwać u widzów określone emocje. Ilustracja 4 przedstawia przykład fotografii portretowej.



**Ilustracja 4.** Myszkowice – Waleria i Wincenty Małota, lata 20. XX wieku, cyjanotypia tonowana, 2015 (*modern print* – opracowanie własne)

W sztukach wizualnych osiągnięcie zdolności symulowania wybranego obiektu w takim stopniu, aby uzyskać jego wierne, niemalże fotograficzne odbicie (iluzjonistyczny obraz), było wyznacznikiem prawdziwego kunsztu, celem samym w sobie. Czyniły to poszczególne media w ujęciu historycznym: malarstwo oraz fotografia, która umożliwiała tworzenie wielu kopii obrazu. Kultura wizualna wraz z narodzinami obrazowania technicznego w XIX wieku rozpoczęła epokę wizualnego iluzjonizmu tworzonego na skalę masową. Fotografia i kino są sztuką



indeksów, stanowiących bezpośrednie odniesienie do istniejącej realnie rzeczywistości. Realizm osiągnąony metodą klasycznej rejestracji analogowej w warstwie budulca charakteryzuje się jednolitością i ciągłą formą.

**Obraz analogowy jest lustrzanym odbiciem (ślądem świetlnym) przedmiotu odniesienia.** Zamraża czas, w którym zdjęcie zostało wykonane. Obrazy analogowe wychodzą od przedmiotu, w każdym wypadku wymagają oryginału i są zorientowane od obiektywności ku subiektywności. Cechą charakterystyczną obrazów fotograficznych jest wrażenie rzeczywistości, które sprawia, że obraz wskazuje zawsze na „bycie tam”. Istota takiej obrazowości polega na tym, że oferuje ona reprezentację rzeczywistości, odtwarzając wykadrowane fragmenty świata realnego zarejestrowane na materiale światłoczułym (Barthes, 1996). Ilustracja 5 przedstawia zasadę działania archaicznej konstrukcji ciemni optycznej.



**Ilustracja 5.** Zasada powstawania obrazu optycznego w przestrzeni zaadaptowanej na urządzenie *camera obscura*. Galeria Extravagance – Zamek Sielecki, fotografia, 2017 (opracowanie własne)

Wpadające przez obiektyw światło, którego ilość jest regulowana dzięki przymknięciu przysłony (w oku funkcja ta przypada tęczęwce), tworzy odwrócony obraz na materiale światłoczułym (siatkówce oka, która jest zbudowana z komórek czułych na światło). Powstawanie obrazów analogowych oraz zjawisko widzenia (obraz na siatkówce oka) są uwarunkowane zjawiskiem promieniowania świetlnego.

Pod wpływem naświetlania materiału światłoczułego powstaje na powierzchni obraz, który jest ilustracją rozkładu sygnałów świetlnych wybranego fragmentu trójwymiarowej rzeczywistości na dwuwymiarowej powierzchni materiału (Młodkowski, 1998).

Media klasyczne charakteryzują się trwałym zapisem uwiecznionym w określonym materiale. Ze względu na swój status ontologiczny obrazy analogowe nie pozwalają się kopiować ani transmitować bez znacznej utraty jakości. Można je porównać do malarstwa fresków lub tempery, które charakteryzowały się ograniczonymi możliwościami modyfikacji. Media klasyczne – stare media – to dane przechowywane w sposób sekwencyjny; możemy o nich powiedzieć, że są ciągłe. Postać analogowa medium zawiera skończoną liczbę informacji, a sposób prezentacji takiego medium jest ustalony przez autora.

### 2.1. Obrazy cyfrowe i realizm syntetyczny

Epoka mediów cyfrowych tworzy nową panoramę kultury widzenia, w której obrazowanie analogowe jest zastępowane obrazowaniem cyfrowym, kamera filmowa – programem komputerowym, taśma filmowa – danymi binarnymi, projektor filmowy – projektorem cyfrowym, a grafika komputerowa zastępuje technologie realizacji zdjęć filmowych. Technologie cyfrowe umożliwiają tworzenie realizmu syntetycznego, coraz trudniej jest nam odróżnić obrazy komputerowe od konwencjonalnych fotografii. W zależności od zastosowanej rozdzielczości liczba pikseli konstruujących obraz cyfrowy może zawierać i odtwarzać więcej szczegółów aniżeli fotografia tradycyjna. W rezultacie takie obrazy sprawiają wrażenie niezwykle realnych, wręcz nadrealnych.

Komputer umożliwia generowanie obrazów charakteryzujących się zupełnie nową tożsamością, nowymi właściwościami, które wynikają z ich statusu ontologicznego, cyfrowej postaci (Manovich, 2006). Obraz tego rodzaju ma określony kod – może to być liczbowa wartość pikseli czy funkcja matematyczna. Istnieje w tej samej płaszczyźnie, co inne obiekty danych cyfrowych, i może wchodzić w relacje z nimi. Składa się z wielu warstw, jest modularny. Najistotniejszą cechą natury mediów cyfrowych jest ich postać liczbowa zmieniająca media w dane komputerowe, które są programowalne. Postać liczbową, fakt posiadania wspólnego kodu, decyduje o możliwości łączenia różnych danych w jeden wspólny obiekt, pozwala na ich kopiowanie bez utraty jakości, a kolejne kopie różnią się od oryginału jedynie datą utworzenia. Elementy tworzące status ontologiczny wirtualnej przestrzeni komputerowej są wykonane z tych samych materiałów: w wypadku płaszczyzn dwuwymiarowych są to piksele, natomiast w wypadku płaszczyzn trójwymiarowych – woksele. Podobna konstrukcja nasuwa skojarzenia z budową

obrazu malarskiego i umożliwia niezwykle łatwe i szybkie dokonywanie zmian na elementarnych cząstkach tworzących obraz. Ilustracja 6 przedstawia przykład obrazu analogowego oraz jego cyfrową postać w znacznym zbliżeniu.



Ilustracja 6. Janusz Musiał, *Digital memory #2*, fotografia, –/2007 (ze zbiorów autora)

Istotną cechą informacji cyfrowej jest to że można nią łatwo i szybko manipulować za pomocą komputera. To po prostu kwestia zastąpienia jednych liczb innymi. [...] Komputerowe narzędzia służące do przekształcania, łączenia, poprawiania i analizowania obrazów są tak samo potrzebne cyfrowemu artyście, jak pędzle i pigmenty malarzowi.

(Mitchell, za: Manovich, 2006, s. 439)

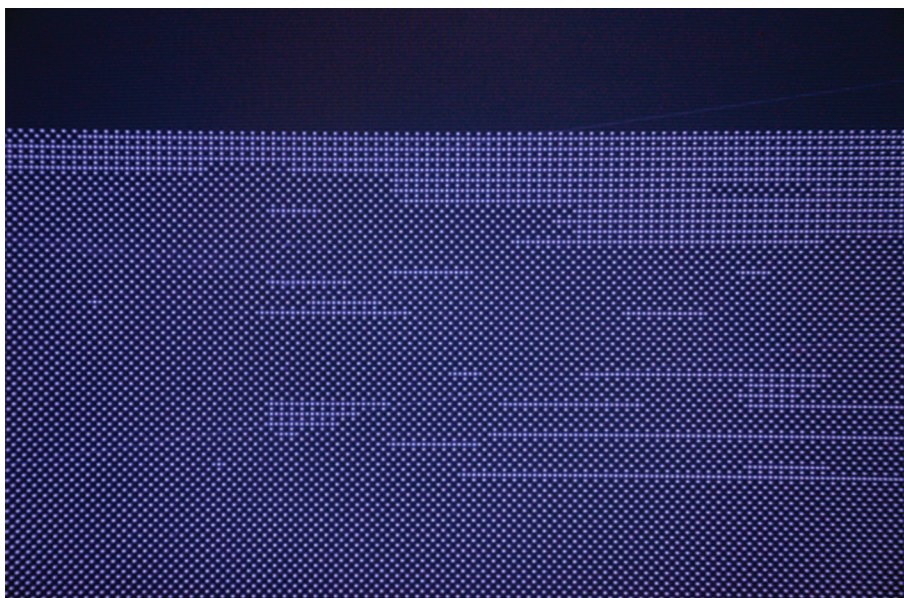
Cyfrowe przestrzenie wizualne przypominają procesy psychicznego przetwarzania obrazów (wyobrażenia, halucynacje). W tego rodzaju wypadkach przedmiotem przetwarzania jest obiekt, który stanowi treść psychicznego odzwierciedlenia, nie zaś obraz znajdujący się w polu widzenia. Taką możliwość materializacji wizji daje komputer, który pozwala na zapis wszelkich danych w postaci binarnej, bez konieczności odnoszenia ich do rzeczywistości. Obrazy cyfrowe bardzo często nie mają odniesienia do konkretnej rzeczywistości, zrywają więzi łączące je z rzeczą, którą przedstawiają. Ich porządek jest porządkiem abstrakcji, która umożliwia pełną kontrolę nad obrazami. Obrazy tego rodzaju wychodzą od ukształtowanego obrazu, wizji, a dalsze procesy homogenizacji różnych obrazów powodują zmniejszenie stopnia ich materialności (Kluszczyński, 2001).

**Cyfrowe komunikaty wizualne, które nie są obrazami w znaczeniu obrazu – modelu określonej rzeczywistości, to produkty operacji komputerowych, wyliczone przedmioty logiczne.** W takiej sytuacji obrazy cyfrowe, które nie mają zakotwiczenia w świecie realnym, są jedynie symulacjami komputerowymi. Mamy do czynienia z obrazami syntetycznymi, które nie są reprodukcjami mającymi „lustrzaną” naturę przedmiotu swego odniesienia. Są przykładami przedmiotów cyfrowych, stanowiąc symptomy procesów o charakterze elektronicznym (Baudrillard, 2005).

W wypadku mediów cyfrowych chodzi nie tyle o imitowanie rzeczywistości istniejącej obiektywnie, a przez to widzialnej, ile o możliwość generowania określonego rodzaju obrazów sztucznej rzeczywistości (Manovich, 2006) – obrazów charakteryzujących się wysokim stopniem fotorealizmu, zgodnie z nabytym i wyuczonym sposobem percepcji świata realnego, zapośredniczonego przez system optyczno-mechanicznej rejestracji obrazów metodami fotofilmowymi. Nie chodzi w tym wypadku o realizm, lecz o fotorealizm, nie o imitowanie doświadczenia percepcyjnego, cielesnego rzeczywistości, lecz o imitowanie obrazu rzeczywistości, obrazu zapośredniczonego i przefiltrowanego przez medium (por. il. 7 jako przykład detalu obrazu cyfrowego). Media mechanicznej rejestracji spowodowały, że obraz fotograficzny (a w konsekwencji także filmowy) traktujemy dziś jak rzeczywistość.

Grafika komputerowa to zaledwie fotorealizm – zdolność do imitowania nie percepcyjnego i cielesnego doświadczenia rzeczywistości, lecz zaledwie jej fotograficznego obrazu. [...] A nasze przekonanie, że grafika skutecznie imituje rzeczywistość bierze się stąd, że w ciągu ostatnich stu pięćdziesięciu lat nauczyliśmy się traktować obraz fotograficzny i filmowy jak rzeczywistość.

(Manovich, 2006, s. 310)



Ilustracja 7. Janusz Musiał, *Błąd w sztuce – error HD*, fotografia cyfrowa, 2012  
(ze zbiorów autora)

Obcując z obrazami komputerowymi, mamy wrażenie nadmiernej czystości, ostrości, idealnej geometryczności. Syntetyczne obrazy wygenerowane przez komputery w porównaniu z fotografią analogową są zbyt realne, zbyt prawdziwe. Obrazy takie mogą charakteryzować się wręcz nieograniczoną rozdzielczością i szczegółowością. Odwzorowane barwy w ich wypadku są bardziej nasycone, mają większy kontrast. Nie występuje w nich efekt głębi ostrości czy struktura ziarna. Linie proste charakteryzują się większą ostrością, nie wykazują zniekształceń geometrycznych. Nie są obciążone ograniczeniami wynikającymi z konstrukcji aparatu, rodzaju materiału czy ograniczeń naszego zmysłu wzroku, co sprawia że są nadrealne, hiperrealne.

Obrazy cyfrowe wydają się wysłannikami z mającej nadejść w przyszłości nowej kultury widzenia (Baudrillard, 2005). W warstwie wizualnej odbijają one otaczającą nas rzeczywistość lub generują syntetyczne obrazoswiaty, które nie mają odniesienia w świecie realnym, a przez to stanowią realistyczne przedstawienia innej rzeczywistości, która zwiastuje przyszłość i odnosi się do niej. To obrazy zapowiadające doskonałą przyszłość w kontekście teraźniejszości obciążonej przeszłością obrazowania mechanicznego. Ukazują przyszłość widzenia, opartego na doskonałym wzroku maszyny – komputera, cyborga, androida; widzenia najmniejszego detalu, wolnego od wszelkich zniekształceń.

Paradoks fotorealistycznej grafiki komputerowej polega na tym, że obrazy są pierwotnie czyste, pozbawione ziarna. Charakteryzują się wysokim stopniem fotorealizmu, są ostre, niezniekształcone. Aby uzyskać efekt zbliżony do jakości i estetyki dobrze znanych człowiekowi obrazów – tradycyjnej fotografii analogowej – obrazy cyfrowe poddawane są zabiegom degradacji czy dopasowania. W wielu wypadkach obrazy takie podlegają procesom mającym na celu częściowe degradowanie jakości, zmniejszenie rozdzielczości, wprowadzenie głębi ostrości, efektu ziarnistości czy zmiękczenia ostrości krawędzi. Wszystko po to, aby w efekcie zatrzeć zbyt widoczne różnice pomiędzy obrazami analogowymi oraz syntetycznymi obrazami cyfrowymi, które zwiastują nadejście ery obrazowania syntetycznego.

Właściwości naturalnej percepcji świata zostały ukształtowane przez media mechanicznej rejestracji – opisu świata oraz zjawisk. Rozwój technologiczny systemów komputerowych oraz oprogramowania zmierza do generowania fotorealistycznych wyglądków obiektów oraz symulowania naturalnych zjawisk fizycznych. Komputerowo symulowana rzeczywistość nie jest w sposób indeksowy związana ze światem istniejącym fizycznie, umożliwia generowanie trójwymiarowych reprezentacji wizualnych – obrazów. Komputer tworzy środowiska statycznych i ruchomych syntetycznych obrazów, które charakteryzują się interaktywnością. Na podstawie trójwymiarowej grafiki oraz animacji komputerowej widz-uczestnik doświadcza bycia i przemieszczania się w trójwymiarowym środowisku wirtualnym.

Media cyfrowe umożliwiają konstruowanie wirtualnych środowisk, określają w nowy sposób pojęcie funkcjonowania realizmu. Realizm syntetyczny, który jest tworzony przez systemy komputerowe, umożliwia symulowanie kodów tradycyjnego kina w postaci wirtualnej kamery, zmiennej ogniskowej, głębi ostrości, efektu światła i cienia. Ponadto pozwala na generowanie cech fizycznych obiektów i środowisk naturalnych – kształtu, faktury, efektów świetlnych na powierzchni, mechanizmu ruchu. Realizm syntetyczny, uzyskany jako efekt symulacji komputerowej, w warstwie ontologicznej pozostaje fragmentaryczny, nieciągły, nierówny i niepełny. Wiele rozwiązań wizualnych odwołuje się do bibliotek gotowych modeli i efektów, dzięki czemu mamy do czynienia z ograniczoną wolnością wyboru, stanem określonej standaryzacji i unifikacji (Manovich, 2006).

### 3. Transformacje statusu i funkcji obrazów

Niezwykle istotnym czynnikiem towarzyszącym człowiekowi bez względu na poziom rozwoju nauki i technologii było zainteresowanie iluzjonizmem przedstawianych światów oraz problem *mimesis* świata realnego. Kształt kultury wizualnej XX wieku został zmajoryzowany przez obrazowanie oparte na mechanicznej rejestracji wybranych fragmentów otoczenia (fotografia, kino). Współczesna kultura wizualna to konsekwencja dominacji estetycznego i formalnego języka mediów rejestracji mechaniczno-optycznej, to obrazowy język, który od wieku dekad jest wszechobecny i przeważający w pejzażu, w którym rozgrywa się nasza egzystencja.

W sztuce Zachodu wiek XIX i wynalazki obrazowania optycznego w rodzaju fotografii i kina stały się na wiele dekad wiodącymi technikami tworzenia iluzji rzeczywistości. W dobie mediów cyfrowych obraz filmowy, który w XX wieku pełnił funkcję iluzji rzeczywistości, staje się oknem na świat, by po chwili stać się interaktywnym panelem kontrolnym – powierzchnią nawigacji i eksploracji strumieni cyfrowych danych zgromadzonych w pamięci komputera. Kolejne wynalazki otwierają nowe możliwości symulacji rzeczywistości, teleobecności i teleakcji. Czas i jego konsekwencje w postaci narracji stają się płaskim obrazem, który umożliwia proces nawigacji, dryfowania w przestrzeniach wirtualnych.

Analizując kontekst historyczny ewolucji obrazowania komputerowego, należy wskazać, że w latach sześćdziesiątych oraz siedemdziesiątych ubiegłego wieku w pejzażu sztuki pojawiły się takie kierunki, jak konceptualizm i minimalizm – tendencje oraz nurty nieprzedstawiające. W początkowym okresie w obrazach komputerowych tendencją dominującą także była abstrakcja, która wynikała z ograniczonych możliwości wprowadzania fotografii do systemu i algorytmowego sterowania. Szeregiem wizualnych konsekwencji wynikających z możliwości

medium były: odwzorowanie perspektywiczne, głębia ostrości, rozpiętość tonalna i barwna, zjawisko rozmycia ruchu. Na początku lat osiemdziesiątych XX wieku obserwowany był zwrot w syntetycznym obrazowaniu komputerowym w kierunku fotorealistycznych form wizualnych, które imitowałyby obrazy uzyskiwane do tej pory metodami rejestracji optycznej (fotografia, kino). Pod koniec lat dziewięćdziesiątych XX wieku komputery stały się generatorami cyfrowych obrazów – iluzji rzeczywistości, a w wielu wypadkach generowane cyfrowe obrazy przewyższały jakość i możliwości technologii analogowych. Nastąpił dynamiczny rozwój algorytmów umożliwiających syntezowanie trójwymiarowych obrazów charakteryzujących się fotorealizmem (Manovich, 2006).

Współcześnie obrazy optyczne (realizowane za pomocą mediów klasycznych) oraz obrazy syntetyczne (media cyfrowe) są tworzone w celu uzyskania wrażenia realistycznej iluzji, co staje się domeną kultury masowej i zostaje przypisane poszczególnym mediom – technologiom mechanicznym, optycznym, elektronicznym, komputerowym. Najnowsze osiągnięcia kultury oparte na systemach komputerowych umożliwiają generowanie w czasie rzeczywistym obrazów – trójwymiarowych grafik, które odznaczają się niezwykle silną fotorealizmem. Tak skonstruowane środowiska umożliwiają szeroki zakres interakcji widza-uczestnika – przemieszczanie się, dotykane obiektów, podnoszenie ich – a w efekcie potęgują wrażenie realności.

#### **4. Obrazy-interfejsy, narzędzia nawigacji i eksploracji**

Technologie komunikacyjne determinują wiele dziedzin życia, powodują, że kultura, religia, polityka i sztuka są od nich zależne. W przestrzeni sieci wzajemnych zależności mających charakter społeczny, ekonomiczny, technologiczny i estetyczny mamy do czynienia z mnogością praktyk o charakterze komunikacyjnym, polegających na mediacjach ze światem i z drugim człowiekiem. W procesie komunikacji posługujemy się kanonem określonych zachowań ukształtowanych przez współczesne media, które mają charakter globalny, natomiast strategie artystyczne w sposób płynny przenikają do popularnego obiegu (Tajber, 2008).

**W wypadku mediów cyfrowych mamy do czynienia z artefaktami, które są przystosowane do potrzeb użytkownika i wymagają jego aktywności poznawczej, licznych transformacji ze strony odbiorcy – w ramach procesu recepcji dzieła** (Porczak, 2008). Stanowi to rewolucyjną przemianę i opozycję w stosunku do jednostkowych i skończonych utworów – oryginałów oraz zdystansowanego oglądu i pasywnej lektury klasycznych komunikatów medialnych. Działalność o charakterze twórczym, która w przeszłości była zarezerwowana jedynie dla jednostek, dziś staje się powszechna.

Przyglądając się ewolucji mediów, możemy wyróżnić następujące modele percepcji (Porczak, 2008):

- bezpośrednia (bezdotykowy kontakt o charakterze konceptualno-kontemplacyjnym);
- zapośredniczona (odbiorca w sposób aktywny, taktylny, wpływa na treść komunikatu, dokonuje określonych wyborów ścieżek narracji; odzwierciedla skutki dokonywanych wyborów);
- operacyjna (odbiorca dokonuje zmian w strukturze dzieła, które jest niestałe i otwarte na transformacje formy i treści).

Wielość przemian technologicznych zachodzących w pejzażu mediów wpływa na charakter przestrzeni wizualnych, które nas otaczają. Pojęcia i właściwości w rodzaju multimedialności oraz interaktywności wynikające z elektronicznych oraz komputerowych technologii powodują, że na przecięciu technik informatycznych i elektronicznych mamy do czynienia z pojęciem interfejsu, które odnosi się do utworów medialnych – przykładów reprodukcji syntezy myśli i emocji autorów – powstających dzięki użyciu określonych narzędzi i stanowiących wyraz ekspresji artystycznej ich twórców.

**Obrazy jako interpretacje przestrzeni przestają być jedynie tożsame z reprezentowaną powierzchnią znaczeniową, umożliwiają szereg interaktywnych relacji.** Przyjmując postać komputerowych danych, stają się interaktywnymi interfejsami, co powoduje, iż coraz częściej są źródłem i przyczyną zmian o charakterze funkcjonalnym i znaczeniowym, dzięki czemu jesteśmy świadkami przemian pierwotnego sensu pojęcia obrazu oraz pełnionych funkcji.

Obrazy – wizualne znaki, które odnoszą się do określonych fragmentów rzeczywistości w ujęciu historycznym – umożliwiły jej wizualne przedstawienie, tworząc stan iluzji. Wynalezienie w XIX wieku mediów mechanicznej rejestracji widzialnej rzeczywistości w postaci fotografii oraz kina wywarło ogromny wpływ na kształtowane przez dekady wzorce i modele estetyczne. W dalszej perspektywie technologie medialne rozwijały się w sposób dwutorowy: z jednej strony mieliśmy do czynienia z technologiami reprezentacji, które tworzyły określone formy obrazowe (fotografia, film, telewizja, wideo), z drugiej natomiast strony występowały technologie służące dystrybucji i transmisji sygnałów, pozwalając na komunikację w czasie rzeczywistym (telegraf, telefon, telewizja, teleobecność). W przeszłości niektóre obrazy od dawna były używane w celu oddziaływania na otaczający świat i wpływania na rzeczywistość przez manipulowanie znakami – reprezentacjami przedstawiającymi i odnoszącymi się do określonej rzeczywistości (wykresy, tabele, mapy, obrazy rentgenowskie, zdjęcia w podczerwieni, obrazy na ekranie radaru).

Na skutek przecięcia i połączenia technologii reprezentacji oraz komunikacji (telewizja) umożliwiono odbiorcom doświadczanie transmisji reprezentacji



w czasie rzeczywistym (teleobecność). W wypadku elektronicznej transmisji sygnałów (używając kamery wideo lub radaru) otrzymujemy na ekranie monitora w czasie rzeczywistym obraz-narzędzie – pozwala to na zdalne manipulowanie rzeczywistością fizyczną. Komputerowe media cyfrowe oraz potencjał elektronicznej transmisji danych implikują powstanie zjawiska teleobecności i teleakcji w czasie rzeczywistym. Tworzą nowe relacje pomiędzy światem rzeczywistym, znakami wizualnymi, które do niego się odnoszą, a aktywnym widzem-uczestnikiem oddziałującym za pomocą tychże znaków (obrazów-narzędzi) na rzeczywistość. Nowe technologie oraz przestrzenie kultury komputerowej umożliwiają rejestrowanie i przetwarzanie fragmentów otaczającej rzeczywistości, dzięki czemu przyczyniają się do powstawania nowych form ekspresji artystycznej, widzenie oraz działanie na odległość (Manovich, 2006).

**Media cyfrowe otwierają nowy sposób zastosowania obrazów do wywołania określonego działania.** Obrazy-narzędzia pozwalają na symultaniczne obserwowanie oraz działanie i operowanie na rzeczywistości, do której się odnoszą, z określonej perspektywy przestrzeni. Brenda Laurel (teoretyk i praktyk cyfrowych mediów) zdefiniowała przedstawione pojęcie w następujący sposób:

Medium, które pozwala przenieść się wraz ze swym ciałem w jakieś inne miejsce, przenieść wraz ze sobą część swych zmysłów w jakieś inne miejsce. To miejsce może być stworzone przez komputer, może powstać za pomocą kamery, może też być sumą tych dwu możliwości.

(Laurel, 1993, za: Manovich, 2006, s. 265)

Wirtualna rzeczywistość oferuje uczestnikowi doświadczenie złudzenia obecności w wygenerowanych światach (Sitarski, 2002). Użytkownik ma możliwość kontroli oraz aktywnej zmiany świata imitowanej rzeczywistości przez modyfikacje danych znajdujących się w pamięci komputera. Teleobecność pozwala na kontrolowanie i wpływanie na świat symulowany oraz na samą rzeczywistość dzięki danym bezpośrednio z nią sprzężonym. Tak rozumiana teleobecność – obecność na odległość – uruchamia teleakcję, czyli działanie na odległość w czasie rzeczywistym. W efekcie tych działań możemy wpływać na rzeczywistość, nie będąc obecnymi fizycznie w określonym miejscu, dzięki syntezie technologii reprezentacji oraz komunikacji.

### 4.1. Obrazy-interfejsy

Cyfrowa postać różnych mediów powoduje, iż w efekcie coraz częściej mamy do czynienia z utworami o hybrydalnej morfologii, z wielością intermedialnych relacji, synkretyzmem rodzajowym oraz nawarstwianiem znaczeń. Aktualnie strategie artystycznej ekspresji w wielu wypadkach polegają na syntezie, kompilowaniu, powtarzaniu oraz adaptowaniu uprzednio powstałych scenariuszy, form i środków, wskutek czego jesteśmy świadkami licznych wypadków mutacji czystości gatunkowej poszczególnych mediów, wchodzeniu w wiele wzajemnych relacji, przemian i fenomenów.

**Ukształtowane przez dekady modele widzialności ulegają hybrydyzacji, w warstwie ikonicznej mamy do czynienia ze strategiami subwersji, a wizualny język otwiera się na mnogość procesów w rodzaju strategii kolażu** (Lewandowski, 2008). Przestrzenie wizualne mają naturę różnorodnych klisz, w których estetyka symbolicznego malarstwa przenika się z mechanicznymi obrazami oraz realizmem syntetycznym. Ma miejsce koncentracja na płaszczyźnie formalnej i funkcjonalnej, natomiast w mniejszym stopniu – na warstwie znaczeniowej. W ten sposób realizowana jest poetyka kontrastów i nieciągłości, wielowymiarowości, otwartej struktury dzieł podatnych na transformacje.

W mediach cyfrowych spotykamy się z połączeniem różnych estetyk oraz kodów kulturowych w rodzaju malarstwa, druku, fotografii, kina, telewizji i technologii komputerowych. Media cyfrowe stanowią hybrydę na przecięciu zróżnicowanych – pod względem struktur narracyjnych, sposobu organizowania danych, mechanizmów wymiany informacji, zapisu i kodowania pamięci oraz doświadczeń – mediów. Treści przenoszone przez poszczególne media klasyczne uwalniają się od trwałego materialnego podłoża w rodzaju kamienia, papieru, kliszy, taśmy magnetycznej, i stają się danymi komputerowymi. W ten sposób można wykonywać na nich dowolne operacje, ograniczone jedynie przez wyobraźnię twórcy oraz dostępne w danej chwili oprogramowanie. Teksty kultury zostały w ten sposób odmaterializowane – pozbawione określonego budulca i swego pierwotnego znaczenia, wskutek czego mogą pełnić dziś nowe funkcje jako interfejsy w stosunku do innych danych, co wynika z kontekstu kultury komputerowej (Manovich, 2006).

W wypadku mediów cyfrowych bardzo ważną rolę odgrywają takie elementy, jak: baza danych oraz interfejs, dzięki któremu użytkownik wchodzi w relacje ze zgromadzonymi elementami. Interfejsy nadają zgromadzonym obiektom medialnym określone jakości i postać (Pisarek, 2006). Użytkownik może przemierzać przestrzenie obrazów-interfejsów, aktywując poszczególne obiekty medialne przyporządkowane określonym obszarom i zachowaniom. Zasada wariacyjności umożliwia tworzenie rozmaitych interfejsów, które odwołują się do tych samych

zbiorów danych, stanowią o sposobie komunikowania i przemieszczania się w obrębie obiektów znajdujących się w strukturze bazy danych. Interfejsy pozwalają na interaktywną narrację narzucającą wiele możliwych sposobów i dróg zapoznawania się z obiektami medialnymi wchodzącymi w skład bazy danych, do której interfejsy się odnoszą, umożliwiając tworzenie wielu różnych i unikatowych modeli narracyjnych oraz ich interpretacji.

Interfejsy mediów cyfrowych integrują w sobie doświadczenia mediów klasycznych – druku, fotografii, kina, telewizji. Z jednej strony, przez przeniesienie widza do wymagowanej przestrzeni wizualnej fikcji, umożliwiają tradycyjny kontakt z klasycznymi mediami, natomiast z drugiej strony pozwalają na wykonywanie operacji na komputerowych danych. Stanowią uniwersalne narzędzia służące manipulowaniu zgromadzonymi w bazie danych elementami, ich dowolne organizowanie, prezentowanie oraz zarządzanie nimi.

Interfejs jest środowiskiem określanym jako przestrzeń, urządzenie, program, umożliwiającym kontakt odbiorcy-użytkownika z utworem-dziełem, a przez to z ideą autora-twórcy (Front, 2008). Przyjmując określoną estetykę, interfejs pełni funkcję mediatora pomiędzy przestrzenią medialną a człowiekiem, umożliwia dostęp i komunikację, jest sposobem wchodzenia w relacje z utworem. Może nim być okno, program, ekran, pilot zdalnego sterowania, klawiatura lub detektor ruchu. To przestrzeń i sposób dynamicznego oddziaływania na zmysły odbiorcy w celu zanurzenia ich w sieci interaktywnych relacji poszczególnych elementów stanowiących utwór. Pozwala na komunikację z tekstami kulturowymi, które są zgromadzone w bazach danych, na obserwację i nawigowanie pomiędzy składnikami oraz na wpływanie na przebieg akcji i kształt formy poszczególnych elementów utworu.

Interfejs to płaszczyzna styku, proces współwystępowania elementów organicznych i technicznych; przykład szczególnie zaaranżowanej przestrzeni, która oddziałuje na poszczególne zmysły odbiorców lub system urządzeń i oprogramowania umożliwiający aktywny dialog z utworem dzięki operacjom wykonywanym na cyfrowych danych. Interfejs łączy przestrzeń biologiczną należącą do świata realnego z medialnymi przestrzeniami i światem wirtualnym. Stanowi przykład uniwersalnego narzędzia – translatora kodującego i dekodującego komunikaty naturalne i maszynowe.

**Interfejsy są podstawowymi instrumentami poznania i dostępu do wszelkich kulturowych danych oraz narzędziami komunikacji cywilizacji początku XXI wieku, charakteryzującymi się określonym wymiarem estetycznym oraz funkcjonalnym.** Stanowią nieodzowny element komunikacji zapośredniczonej przez media. To biologiczno-techniczne systemy, które są przedłużeniem naszych organów i umożliwiają dokonywanie określonych wyborów na drodze zaspokajania ludzkich pragnień. Pozwalają na transformację atomów w bity, dzie-

ki czemu zmysłowość staje się syntetyczna, bardziej rozumowa niż intuicyjna (Porczak, 2008).

Interfejsy integrują w sobie wiele warstw o charakterze estetycznym i funkcjonalnym, doświadczenia sztuki, nauki i technologii, łączą w sobie różne rodzaje kontaktu, wskutek czego można im przypisać hybrydyczną naturę. Dzięki warstwie estetycznej wynikającej z powierzchni oraz zaprogramowanej funkcjonalności są źródłem prawdziwych doświadczeń. Towarzyszą nam w wielu dziedzinach życia, umożliwiają odczytanie zasobów, wpływają na sposób pamiętania, odkodowywania i interpretowania informacji oraz danych, do których się odnoszą. Jesteśmy otoczeni przez interfejsy, a dopiero za ich pośrednictwem mamy dostęp do określonych artefaktów – zbiorów kulturowych danych.

Interfejsy spełniają funkcje realizowane w duchu postmodernistycznej koegzystencji wielości i różnorodności. Umożliwiają zwielokrotniony ogląd świata i dostęp do danych, dokonywanie wyborów, magazynowanie, przesyłanie, powielanie, przekształcanie, usprawnienie procesu publikowania i upowszechniania. Pozwalają na transformowanie jednego kodu w inny, rzeczywistości realnej w rzeczywistość medialną. Szeroka gama interfejsów stanowi rodzaj „drzwi” łączących odmienne ontologicznie światy wirtualne (hiperrzeczywistość, rzeczywistość medialną) ze światem realnym. Interfejsy umożliwiają też przekraczanie granic pomiędzy światami, łączą je z sobą i pozwalają na przechodzenie do elektronicznych światów i wchodzenie w szereg uprzednio zaprogramowanych relacji i powiązań pomiędzy poszczególnymi elementami.

Interfejs to przestrzeń, obraz, fotografia, grafika komputerowa, która może być figuratywna lub abstrakcyjna – może to być montaż lub kolaż różnych elementów, obraz dynamiczny lub tekst (Pisarek, red., 2006). Taki obiekt-interfejs za pomocą przyporządkowanych mu aktywnych hiperłączy pozwala użytkownikowi na przemieszczanie się pomiędzy innymi elementami medialnymi znajdującymi się w bazie danych. W takim wypadku mamy do czynienia z obrazami-ekranami, które pełnią funkcje wizualnych okien lub funkcjonalnych interfejsów. Jako okno na świat umożliwiają obserwację iluzjonistycznego, wirtualnego świata, natomiast jako graficzny interfejs stanowią panel kontroli i sterowania oraz wykonywania operacji na danych.

Obraz na ekranie monitora to powierzchnia nieustannych opozycji w rodzaju percepcji iluzji i narzędzia pracy, głębi i powierzchni, przezroczystości i nieprzezroczystości, okna na przestrzeń iluzji i płaskiej przestrzeni kontrolnej. Próbuje stać się konwencją uniwersalną, komputerowym interfejsem pomiędzy różnymi mediami, spełnia jednocześnie funkcje obrazu i mapy, okna obserwacji i narzędzia pracy. Wybrane obiekty mediów cyfrowych przyjmują postać interfejsów, które funkcjonują jako reprezentacje mediów klasycznych. Mogą pełnić funkcje symulacji, sterowania, działania czy komunikacji w kontekście pozostałych

elementów znajdujących się w bazie danych, pozwalając użytkownikowi na (Manovich, 2006):

**reprezentację-symulację**

- technologie wykorzystujące ekran, których celem jest zanurzenie widza w wirtualnym świecie (panoramy, kino, telewizja);
- ekran pełni funkcję okna na przestrzeń iluzyjną;

**reprezentację-sterowanie**

- obraz pełni funkcję interfejsu, a symulując panel kontrolny, umożliwia sterowanie komputerem;

**reprezentację-działanie**

- obraz-narzędzie, który oferuje użytkownikowi możliwość wpływania na rzeczywistość, manipulowania nią (mapy, plany, rysunki);

**reprezentację-komunikację**

- opozycja między technikami reprezentacji w postaci tradycyjnego przedmiotu estetycznego – magazynowania, utrwalania treści (film, taśma, płyta) a technologiami odnoszącymi się do czasu rzeczywistego, bez wytwarzania obiektu materialnego (telefon, telewizja, teleobecność).

Interfejsy w rodzaju człowiek – komputer stają się kodami, za których pomocą mamy dostęp do wszelkich dóbr kultury. Pozwalają one na obsługę systemu komputerowego za pośrednictwem operacji wykonywanych na informacjach wyświetlanych na ekranie w czasie rzeczywistym (Durka, 2000). Interfejsy umożliwiają użytkownikowi wejście w interakcję z komputerem, przybliżają mu sposób zorganizowania danych. Stają się wizualno-taktylną przestrzenią, charakteryzującą społeczeństwo informacyjne, dzięki której możemy oddziaływać na rozmaite obiekty i przestrzenie kulturowe. W wielu wypadkach klasycznie ukształtowany poziom treści i formy utworu zostaje przemianowany na poziom treści – interfejs. Interfejs w relacji z użytkownikiem stwarza możliwość unikatowego przeżycia estetycznego, unikatowej materializacji dzieła. W wypadku utworów cyfrowych, które powstają w sposób dynamiczny, w czasie rzeczywistym działania programu, pojęcia treści i interfejsu ulegają zespoleniu. Treść dzieła sztuki jest kształtowana jako efekt relacji twórcy-programisty, programu komputerowego oraz użytkownika.

Interfejs nie jest jedynie transparentnym oknem obserwacji danych komputerowych, lecz umożliwia narzucanie im zupełnie nowych zasad (Manovich, 2006). Używając szeregu poleceń wynikających z oprogramowania, otrzymujemy możliwość nieograniczonej ingerencji w dane, a dzięki temu także w formę obiektu cyfrowego. Głównym elementem współczesnego interfejsu jest ekran, który stanowi konsekwencję technologicznej ewolucji mediów obrazowania. Jest on następstwem nieruchomych obrazów malarskich, fotograficznych, ruchomych

obrazów kinematograficznych, podlegającym przemianom w czasie rzeczywistym obrazom radaru i telewizji. Forma, jaką przybierają interfejsy, i sposób, w jaki są zbudowane, wynikają z wcześniejszych doświadczeń przynależnych poszczególnym mediom (druk, kino, telewizja).

Interfejs to otwarta na interakcje przestrzeń – styk człowieka i technologii, która charakteryzuje się bezustannym procesem przemian. To wielowymiarowa i funkcjonalna struktura, w której zachodzą procesy remiksowania estetycznych ikon i kulturowych klisz, procesy negocjowania, nawigowania, wyborów oraz transformacji. Dawna obserwacja zostaje zastąpiona stymulacją i wpływaniem na reprezentację przedmiotu odniesienia. W odróżnieniu od medium, które spełnia funkcje pośredniczące i komunikuje określone treści, interfejs tworzy konteksty, łączy je i pozwala na przechodzenie do poszczególnych elementów medialnych. Jest systemem powiązań pomiędzy światami i proponuje określone sposoby poznania.

**Współcześnie interfejsy stanowią przykład uniwersalnego języka, kodu, narzędzia komunikacji, który umożliwia dostęp do przestrzeni medialnych przez intencjonalne (zgodne z systemem hipertekstualnych relacji i powiązań) odwołanie się do określonych zasobów** (Ostrowicki, 2008). Za każdym razem zaprasza nas do odbycia medialnej podróży, której ostateczny cel nie jest znany. W konsekwencji interfejsy stają się szczególnym rodzajem strategii gry, wyboru i dostępu do kulturowych danych, dzięki której zaspokajane są potrzeby na drodze interakcji, nawigacji, modyfikacji, a w efekcie – osiągnięcie stanu immersji.

Interfejsy są przykładem kolejnego kroku na drodze zapośredniczania świata przez medialne komunikaty, są źródłem nowych aktywności poznawczych człowieka, wychodzą poza bierne oglądanie i słuchanie, ku dotykaniu i przekształcaniu (Gwóźdź, 2004). Umożliwiają realizowanie pragnień, poszukiwań i podróży – dzięki nim odnajdujemy drogę do świata wirtualnych przestrzeni medialnych. Aktualnie interfejsy stają się dominującymi przestrzeniami kultury widzenia, która dzięki interaktywności przekształca się w kulturę działania, stają się aktywnymi kurtykami, za którymi zdeponowane są wszelkie kulturowe teksty.

Technologie informatyczne, cyfrowa postać kulturowych tekstów, pojęcia w rodzaju interaktywności, nawigacji, hipertekstualności wpływają na kształt współczesnej kultury i aparat zmysłowy człowieka (Lewandowski, 2008). Współczesne przestrzenie widzialności reprezentowane przez media cyfrowe uzyskują wymiar hiperrealny, co dokonuje licznych przemian w paradygmacie widzenia, działania oraz myślenia. Technologia z coraz większym impetem osacza człowieka i wypełnia przestrzeń realności, postępuje miniaturyzacja urządzeń, niewidzialna tkanka oprogramowania tworzy sieć wzajemnych relacji i powiązań. Wizualne przestrzenie stają się inteligentne, obserwują i rejestrują nasze zachowania i reakcje, osobiste preferencje oraz dokonywane wybory, które wynikają z naszej wrażliwości i sposobu myślenia. Gromadząc te dane, umożliwiają projektantom

przestrzeni medialnych realizowanie dowolnych scenariuszy i strategii. Interfejsy, podtrzymując i pobudzając interakcje, stają się autonomicznymi artefaktami, zatarciu ulega granica pomiędzy pojęciami w rodzaju odbiorcy – interfejsu – dzieła – autora. Przestrzeń i forma określana mianem interfejsu staje się coraz bardziej transparentna, poddaje się ciągłym modyfikacjom, staje się coraz bardziej intuicyjna i niedostrzegalna, w efekcie z coraz większą łatwością ludzkie zmysły podlegają zanurzeniu w sieci relacji zaprogramowanych pod powierzchnią interfejsów.

## 5. Ekran świetlnych iluzji i estetyka niematerialności

W ujęciu historycznym obserwowaliśmy ewolucję powierzchni ekranu od materialnych przestrzeni obrazów (malarstwa, grafiki, fotografii), ekranu filmowej projekcji, emisji telewizyjnej do ekranu monitora komputera. Od ekranu statycznej projekcji do ekranu dynamicznego (kino, telewizja, wideo), który umożliwił wyświetlanie obrazu zmieniającego się w czasie. Taki rodzaj projekcji wynikał z dążenia do wytworzenia u widza pełnego doświadczenia iluzji oraz identyfikacji z obserwowaną rzeczywistością ekranową.

Analizując praktyki, które poprzedzały wynalezienie kina i zastosowanie projekcyjnego ekranu, można wskazać na formy tworzenia wizualnych spektakli takie, jak XVIII- i XIX-wieczne latarnie magiczne, fantasmagorie, panoramy, dioramy. Kino, aby umożliwić proces identyfikacji widza z obrazem, stosuje zaciemnienie wnętrza sali projekcyjnej oraz duży format ekranu. Widz wtapia się w przestrzeń fikcji filmowej, doznając iluzji bycia TAM. Ekran telewizora czy radaru umożliwia ukazywanie przemian zachodzących w czasie rzeczywistym (np. zmiana pozycji w przestrzeni). Powstawanie obrazów następuje dzięki sekwencyjnemu skanowaniu kołowemu lub horyzontalnemu analizowanego środowiska. Ekran monitora komputera umożliwia oglądanie wielu okien – interfejsów graficznych, które są nałożone na siebie w tym samym czasie. Jest to praktyka powszechna, umożliwiającą śledzenie kilku działań jednocześnie. To przestrzeń, na której zestawione są rozmaite elementy graficzne, teksty, obrazy statyczne i dynamiczne. Ekran monitora komputera oprócz pełnienia funkcji okna, które przedstawia obraz rzeczywistości, staje się narzędziem, za którego pomocą możemy oddziaływać na rzeczywistość. Jest interaktywnym ekranem czasu rzeczywistego (Manovich, 2006).

Rzeczywistość wirtualna oraz grafika komputerowa umożliwiają widzowi wykonywanie wielu ułatwiających nawigowanie czynności, w rodzaju skalowania, obracania, przybliżania, oddalania lub zmiany punktu widzenia danej sceny. W rzeczywistości wirtualnej nie mamy do czynienia z płaską prostokątną po-

wierzchnią ekranu, gdyż wyświetlane w goglach lub hełmie obrazy bez reszty wypełniają pole widzenia użytkownika. Jest on całkowicie zanurzony w syntetyzowanej przez komputer przestrzeni wirtualnej, która pokrywa i zastępuje rzeczywistą przestrzeń fizyczną. W takim wypadku klasycznie definiowany ekran przestaje istnieć, a obrazy totalnie wypełniają pole widzenia.

Nowoczesna kultura wizualna ukształtowała fenomen ekranu, który stanowi wirtualną przestrzeń spektaklu i symulacji. Technologie reprezentacji ekranowej wspierane przez technologie informatyczne spowodowały, że media cyfrowe tworzą dziś nowe możliwości w zakresie sztuki i procesów komunikacji. Powszechne stają się takie terminy, jak interaktywność, teleobecność, rzeczywistość wirtualna. Wszechobecny rekwizytami współczesnych przestrzeni kulturowych są systemy tworzone przez ekrany oraz komputery, które umożliwiają dostęp do informacji i działanie na cyfrowych danych – procesy nawigowania i doświadczania złudnej obecności w określonych miejscach.

**Ekran stanowi nieodzowny element wszelkich aparatów reprezentacji w postaci malarstwa, fotografii, filmu, telewizji, systemów komputerowych.** W przeszłości umożliwiał prezentowanie obrazów statycznych odnoszących się do czasu przeszłego (malarstwo, fotografia). Współcześnie ekran dynamiczny umożliwia projekcję ruchomych obrazów zarejestrowanych w przeszłości lub ukazuje dziejące się w teraźniejszości przemiany czasu rzeczywistego. Ekran w przeszłości stanowił okno ukazujące świat wizualnych iluzji, natomiast współcześnie coraz częściej umożliwia obserwację przemian zachodzących symultanicznie. W przyszłości całkowicie wypełni on pole ludzkiego postrzegania, wytwarzając iluzyjne światy wirtualne ulegające przemianom na skutek naszych interakcji (Kluszczyński, 2001).

Płaska powierzchnia wydaje się dziś wszechobecna, znajduje się niemal w każdej z otaczających nas przestrzeni. Pełni funkcję okna na świat rzeczywisty oraz interfejsu do danych kulturowych. Z jednej strony stanowi koncepcję powierzchni-okna, na którą patrzy się z dystansu i w którą się nie ingeruje (malarstwo, fotografia, kino), natomiast z drugiej strony stanowi koncepcję powierzchni-interfejsu, która pełni funkcję interaktywnego panelu, umożliwiając proces nawigacji w *universum* cyfrowych danych.

### 5.1. Estetyka niematerialności

Charakterystycznymi praktykami twórczymi epoki postmodernizmu końca XX wieku, opartymi na systemach komputerowych, stały się działania polegające na tworzeniu obiektów medialnych z elementów znajdujących się w bazach kulturowych danych. Stylami dominującymi były: pastisz, odniesienia historyczne oraz



cytaty. W latach osiemdziesiątych XX wieku, zgodnie z postmodernistyczną logiką wypowiedzi artystycznej, podkreślano granice pomiędzy poszczególnymi elementami składowymi utworów medialnych. Urządzenia umożliwiały dokonywanie licznych operacji edycji danych w ograniczonym zakresie, a w efekcie powstawały realizacje o ograniczonych paletach barw czy ostrych krawędziach obiektów.

**W pierwszej dekadzie XXI wieku za sprawą mediów cyfrowych wprowadzono estetykę płynności w miejsce technik montażu w rodzaju cięć montażowych bądź kontrastowych ujęć stosowanych w mediach klasycznych od lat dwudziestych XX wieku.** Obserwujemy wiele tendencji do rezygnacji z technik montażu, które są zastępowane ciągłymi wirtualnymi przestrzeniami łączącymi w sposób płynny różne elementy medialne. Estetyka płynności objawia się w stosowaniu efektów morfizacji, w płynnych obrazach kompozytowych, ciągłej nawigacji w przestrzeniach rzeczywistości wirtualnej. Poszczególne elementy są łączone z sobą za pomocą gładkich przejść, tak aby uzyskać efekt jednego ujęcia i zatrzeć granice. W przeszłości celem montażu było stworzenie kontrastu pomiędzy następującymi po sobie ujęciami, natomiast w wypadku cyfrowego kompozytowania istota tkwi w tworzeniu jednorodności, w płynnych przejściach pomiędzy materiałami. Znajdująca się w opozycji do montażu estetyka płynności zatacza coraz szersze kręgi i znajduje zastosowanie w kulturze współczesnej (Manovich, 2006). Dąży się do symulowania ciągłości ludzkiego doświadczania otaczającego świata i zjawisk w nim występujących.

Horyzont współczesnej kultury definiują stany w rodzaju niestabilności, płynności i zmienności. Jakości te powstają jako następstwo aktywności mediów elektronicznych. Dzięki mediom cyfrowym otaczające nas teksty kultury stają się niematerialne, przezroczyste i płynne. W ten sposób ulegają zatarciu granice pomiędzy realnością a obrazem wirtualnym, możliwościami cyfrowych przekształceń iluzjonistycznych a mimetycznymi wizerunkami analogowymi – odbiciami, zaprojektowanym i wygenerowanym sztucznym środowiskiem a środowiskiem naturalnym.

Jesteśmy świadkami niekończącej się płynności definicji i form wszelkiego istnienia (Kępińska, 2003). Niezwykle szybki przyrost danych w otaczającej nas przestrzeni tworzy nieograniczony wręcz potencjał wirtualnych możliwości w rodzaju dekonstrukcji i montażu. Wszystko staje się aktywnością impulsów elektronicznych, które można w dowolny sposób zaprojektować i zaprogramować. Ilustracja 8 przedstawia strukturę obrazu elektronicznego obserwowanego na ekranie kineskopowym.

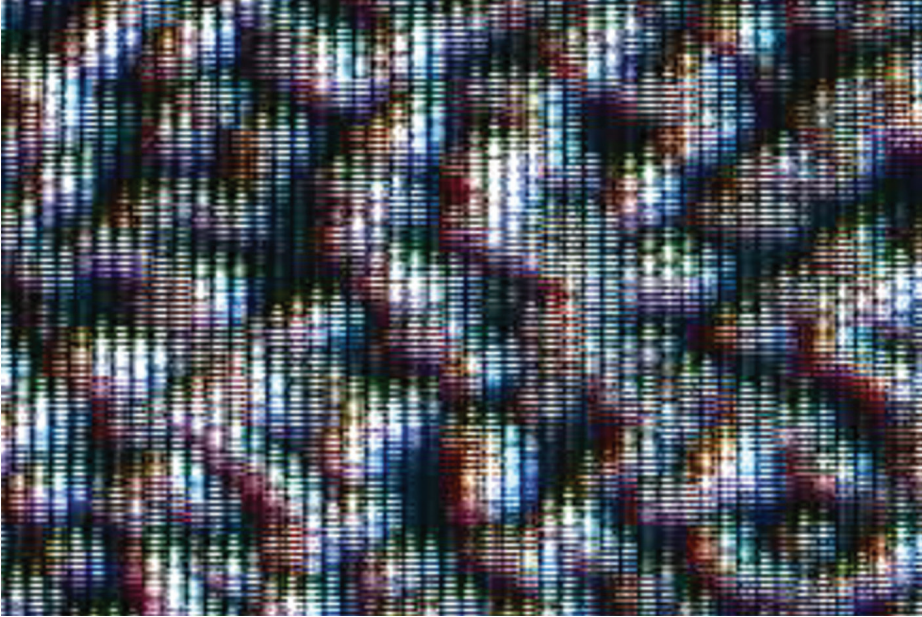
Prześledziliśmy ewolucję formy mediów od obiektów materialnych, poprzez media opierające się na sygnałach elektronicznych, do współczesnych mediów komputerowych. Rozwój technologiczny umożliwił przejście od materialne-

go obiektu do elektronicznego sygnału, od materialności do immaterialności i płynności.



Ilustracja 8. Janusz Musiał, *Ekrany światła – punkty, linie, impulsy*, fotografia, 2004 (ze zbiorów autora)

Charakterystyczną cechą współczesnej kultury jest dematerializacja tekstów-obrazów, która polega na minimalizowaniu udziału materialnego budulca podczas ich tworzenia. Obrazy techniczne (telewizja, wideo, komputer) nie dysponują obiektywnym podłożem, są rzutowane w pustkę. Tradycyjne obrazy materialne zastępowane są przez niematerialne pola postrzegania, które są znaczone od koloru do światła, od pigmentu do piksela, od ekranu-zwierciadła, poprzez ekrany-monitory, aż po ekrany-hologramy (Gwóźdź, red., 1997). Obecnie techniki komunikowania przestają służyć przenoszeniu znaczeń, tworzą nowe stany świadomości, stanowiąc o procesie konstruowania sensów ofert medialnych. Obrazy elektroniczne – wideogramy, charakteryzują się niematerialnością – brakiem obrazu jako nośnika, a dzięki świecącej lampie kineskopowej lub wyświetlaczom umożliwiają bezcielesny kontakt oka widza z obrazem wygenerowanym na ekranie. Obrazy cyfrowe są jedynie danymi obrazowymi, obrazem potencjalnym, ponieważ odczytanie ich wymaga ekranu, a najpowszechniejszą formą czynienia ich widzialnym obrazem jest ekranowa prezentacja światłoo obrazów. Ilustracja 9 przedstawia przykład obrazu oglądanego na ekranie monitora.



Ilustracja 9. Janusz Musiał, *No signal 06*, technika mieszana, 2005 (ze zbiorów autora)

Dzisiaj coraz częściej pozór wypiera przejawy rzeczywistości, której materialne modele zastępuje pulsowanie energii świetlnej na powierzchni ekranu, bez udziału jakiegokolwiek materii obrazowej. Skalne światłocienie zostały zastąpione przez obrazy syntetyczne najnowszej generacji. Przekaz wizualny charakterystyczny dla mediów elektronicznych (televizji, wideo, komputera) zastąpił materialne komunikaty obrazowe (fotografię, film). Dzięki projekcji obrazów światła przekaz wizualny może odbijać rzeczywistość, ale także może ją w dowolny sposób kształtować, zmieniać czy oświetlać. Obecnie obserwuje się zerwanie z tradycją obrazów-odbić, obrazów-odzworowań, co oznacza koniec estetyki rejestracji oraz filozofii reprodukcji, kres obrazu opartego na prawdzie i rzeczywistości odwzorowanej rzeczywistości, obrazu charakteryzującego się materialnością i trwałością. Faktem staje się zanikanie sensu i referencji, unicestwianie tego, co realne, i samej zasady rzeczywistości. To początek procesu nieskończonej możliwości ingerencji i transformacji obrazu oraz jego najmniejszej cząstki. Niematerialność obrazów uwolnionych od trwałego nośnika (błony fotograficznej, papieru, płótna) oraz brak odniesienia do rzeczywistości pozwalają mówić o współczesnej epoce jako wieku dryfujących obrazów i niematerialnej komunikacji. Wraz z rozwojem cywilizacji obrazy stają się ekranami, które nas powszechnie otaczają (Flusser, 2005). Świat przestaje być światem realnym i staje się spektaklem komunikatów obrazowych reprezentujących rzeczywistość. Z czasem zapominamy, że to my je kiedyś stworzyliśmy, nie

potrafimy ich odszyfrowywać i żyjemy jako funkcja obrazów – halucynacja zajmuje miejsce imaginacji.

Jeśli w naszej cywilizacji jest coś, co przypomina katedry średniowieczne, to są to efekty specjalne w filmach hollywoodzkich. Są one rzeczywiście imponujące zarówno w swej skali, jak i trosce o szczegóły. Tworzone przez tysiące wykwalifikowanych rzemieślników pracujących nad nimi przez wiele lat, filmy te są szczytowym osiągnięciem zespołowego kunsztu. Mistrzowie średniowieczni zostawili nam za-inspirowane wiarą materialne cuda zaklęte w kamień i szkło. Dzisiejsi mistrzowie zostawią po sobie tylko zbiory pikseli przeznaczone do wyświetlania na ekranie kinowym lub monitorze. To właśnie są niematerialne katedry światła, mające religijne odniesienia, majestatyczność i transcendencję wirtualnych realizacji.

(Manovich, 2006, s. 311–312)



---

**Rozdział II**  
**Fotografia w obliczu**  
**hybrydyzacji mediów**

---

1

---

Fotografia, będąc rezultatem mechaniczno-optycznej rejestracji wybranych fragmentów otaczającego świata, łączy w sobie naturalne procesy automatycznego odwzorowywania świata rzeczy oraz nadawania im trwałej formy na podstawie aktualnego poziomu techniki i technologii. Stanowi przykład medium, które było prekursorem i inspiratorem mediów obrazowania technicznego (kina i telewizji), co na trwałe ukształtowało modele kreacji i recepcji przekazów wizualnych, w zdecydowany sposób stanowiąc o obliczu kultury wizualnej XX wieku.

Dynamiczny rozwój technologii cyfrowej przyczynia się do licznych przemian w odniesieniu do medium fotografii obserwowanych w pierwszej dekadzie XXI wieku. Fotografia analogowa, medium obiektywnej rejestracji i odwzorowywania świata, jest zastępowana przez fotografię cyfrową, która daje możliwości wizualizacji wyobraźni człowieka, wymyślonych koncepcji i scenariuszy. Miejsce aparatu fotograficznego coraz częściej zajmuje komputer wraz z cyfrowym instrumentarium, scalając oddzielne/odrębne do tej pory etapy/procesy powstawania fotografii i umożliwiając dowolne kształtowanie wizualnych przestrzeni. Postępuje proces hybrydyzacji mediów, który przejawia się w integracji ukształtowanych przez dekady konwencji formalnych, technicznych i estetycznych różnych mediów (malarstwa, grafiki, fotografii, kina, telewizji, interaktywnych mediów cyfrowych).

Fotografia jest przykładem niezwykle elastycznego, podatnego na dialog z innymi medium. Od wielu dziesięcioleci wchodzi w sieć intermedialnych powiązań z mediami klasycznymi, czego konsekwencją jest nadmierna estetyzacja obrazu. W kontekście mediów cyfrowych przyjmuje postać immaterialną, staje się wirtualną powierzchnią obrazową, której możemy przyporządkować wiele nowych funkcji i zadań. Jako obraz-interfejs jest narzędziem nawigacji i eksploracji,



umożliwia oddziaływanie na inne obiekty medialne oraz na obiektywnie istniejącą rzeczywistość.

Reakcją na intermedialne relacje medium jest koncepcja fotografii autonomicznej, której jednym z przykładów jest fotografia postmedialna. Konwencja przekracza granice swej medialności (funkcji mediacji pomiędzy światem i człowiekiem), koncentruje się na własnych (potocznie traktowanych jako marginalne) autonomicznych cechach, które wykorzystuje do tworzenia wizualnych fenomenów.

Aktualnie fotografia lokuje się na przecięciu różnych mediów, stylów i technologii. Jej przedmiot odniesienia stanowią świat realny lub wirtualne przestrzenie komputerowych danych oraz *universa* wyobraźni autora. Będąc techniką artystycznej ekspresji, umożliwia uwzględnienie stosunku autora do przedmiotu przedstawienia i może uosabiać obiektywną rejestrację i dokumentację oraz subiektywną kreację i transformowanie wybranych motywów (Olechnicki, 2007).

## 1. Obrazy natury – ślady realności i światła

Szukamy potwierdzenia obserwowanej rzeczywistości w obrazie fotograficznym nie tylko dlatego, żeby gromadzić przekonujący materiał dowodowy, ale również po to, by dostarczyć podniety wyobraźni, by zatrzymać utrwalone te widoki, które mogły nam umknąć i które nabierają nowego, świeżego znaczenia wtedy, kiedy możemy je zestawić, wracać do nich i po wielokroć porównywać z wytworzonym w naszym umyśle obrazem.

(Dłubak, za: Wojnecki, 2007, s. 27)

Fotografia należy do świata naturalnych procesów i umożliwia utrwalanie obrazu rzeczy czy zjawiska, które stanowią jej przedmiot odniesienia. W swojej historii pełniła wiele funkcji i wywiązywała się z różnorodnych zadań. Oto główne zadania oraz funkcje medium fotografii (Barthes, 1996; Lewczyński, 2005; Wojnecki, 2007).

**Fotografia pozostaje w silnych związkach z praszką, z praktykami magicznych obiektów, ponieważ odwołuje się do obrazów znalezionych w świecie, jedynie zanotowanych i utrwalonych (Wojnecki, 2007).** Jest przykładem realizacji marzeń o prawdziwych obrazach, powstałych niezależnie od świata kultury, obrazach, za których pomocą natura jest w stanie sama siebie odzwierciedlać. Stanowi niejako medium pierwotne, które umożliwia mechaniczne tworzenie obrazów bez udziału intelektu i ręki ludzkiej, plastycznego gestu człowieka. Wykorzystując archaiczne medium – światło oraz archetypowe zasady działania konstrukcji *camera obscura* – jest dowodem na to, że natura może tworzyć swoje reprezentacje. Notuje obrazy otaczającego świata w sposób bezpośredni, niemalże automatyczny i niezapośredniczony. Światło przedmiotu odniesienia stanowi siłą sprawczą po-

wstającego obrazu, decyduje o samoujawnianiu się świata na fotografii, jest istotą objawienia się przedmiotu. Pierwotne promienie światła odbijane od powierzchni przedmiotu odniesienia dotykają powierzchni materii światłoczułej, powołują do życia swój obraz, pod którego powierzchnią zostaje utrwalony jedyny w swoim rodzaju stan energetyczny – fotografia przenosi magiczne siły przedmiotu swego odniesienia i jego aurę. Wywodzi się z autonomicznych zjawisk natury, powstała jako inspiracja prostymi zjawiskami fizycznymi, wrażeniami optycznymi, które istnieją samoistnie (odbicia na powierzchni lustra wody, cienie na powierzchni skały), aby spełniać funkcję śladu rzeczywistości. Stanowiła przykład zjawiska naturalnego, a jej pierwotną intencją było chwywanie obrazów otoczenia. W początkowym okresie w centrum jej zainteresowania znajdował się zapis i dokumentowanie otaczającego świata zjawisk i rzeczy. Obrazy powstawały jako wierne odbicia otaczającej rzeczywistości, co było podstawową właściwością i wynikało z elementarnej logiki medium.

Fotografia jest również przykładem naturalnego procesu zachodzącego w przyrodzie, który opiera się na paradygmacie odzwierciedlania obiektywnie istniejącej rzeczywistości, świata rzeczy i zjawisk (Wojnecki, 2007). Jest rodzajem odbicia fizycznej obecności, śladu, który powstaje na materiale światłoczułym pod wpływem promieniowania fal świetlnych odbitych od przedmiotu odniesienia. Informacje na temat kierunku, natężenia i częstotliwości światła zostają zakodowane w postać zapisu na warstwie światłoczułej, charakteryzującego się określoną jasnością, barwą oraz perspektywą (trzy cechy metryczne rzeczywistości). Następnie umysł widza dokonuje rozpoznania i interpretacji znaczeniowej obrazu. Opierając się na zmyśle wzroku oraz śladach pamięciowych, tworzy model rzeczywistości, którego ostateczny kształt jest uwarunkowany przez indywidualne cechy odbiorcy mające charakter psychofizjologiczny, kulturowy i społeczny. Za sprawą ludzkiego umysłu zanotowane w postaci określonych kształtów i barw ślady natury stają się mentalnymi obrazami, powstają jako interakcja umysłu widza i jego wiedzy z wizualnym śladem natury (Młodkowski, 1998).

**Obcując z obrazem fotograficznym, doświadczamy wiary w świat istniejący na obrazie, umożliwia on naszym oczom uchwycenie sposobu istnienia rzeczy i otoczenia, sprawia, że wspomnienia ukryte w ludzkiej pamięci powracają, ewokują to, co minęło bezpowrotnie** (Pontremoli, 2006). Fotografia ofiaruje nam szczególnie dar widzenia, który przekracza przyzwyczajenia naszej codziennej percepcji, przyczynia się do lepszego zrozumienia otaczającego nas świata. Stanowi świadectwo czasu przeszłego, jest świadkiem określonego rodzaju aury, impulsem, uchwyceniem danej chwili; stwarza załączek prawdy, jest odporna na przemijanie ludzkiego życia. Fotografie, z których emanuje minione życie, miejsce, zdarzenie, stają się źródłem wielu doznań i odkryć. Pozwalają poszerzać oddziaływanie obrazu i tworzyć instrument badania przeszłości.

Ukazują losy ludzi zatrzymanych w obrazach, są sposobem na przywołanie pamięci (Lewczyński, 2005).

**W przeciwieństwie do każdego innego obrazu fotografia nigdy nie odróżnia się od przedmiotu swego odniesienia, stanowi rodzaj tautologii** (Barthes, 1996). Każda fotografia jest w sposób naturalny złączona ze swoim odniesieniem i stanowi jego referent: obraz nosi znamiona prawdy w stosunku do przedmiotu odwzorowania. Fotografia, wierny obraz, daje odczucie równie pewne, jak wspomnienie, gromadząc cechy składające się na istotę rzeczy. Stanowi próbę oddania istoty, spełnienia utopijnego marzenia o prawdzie.

W przypadku fotografii nigdy nie mogą zanegować faktu, że ta rzecz tam była. Jest podwójna wspólna płaszczyzna: rzeczywistości i przeszłości. I ponieważ tylko wobec zdjęcia istnieje ten przymus, należy go uznać, prawem redukcji, za samą istotę fotografii: to, co określane jest jako noemat (przedmiot myślenia). To więc, o co chodzi mi w zdjęciu nie jest ani Sztuką, ani Przekazem – jest to Odniesienie stanowiące założenie Fotografii,

(Barthes, 1996, s. 130)

**Fotografia to synteza procesów patrzenia, wyboru określonego momentu, sposobu kadrowania, określania perspektywy oraz procesów z zakresu fizyki i chemii** (Barthes, 1996). Jest efektem zjawisk tworzenia się obrazu przechodzącego przez system urządzeń optycznych, działania światła na określone substancje oraz wielu zagadnień z zakresu estetyki, historii, socjologii oraz zespołu praktyk o charakterze kreacyjno-percepcyjnym. Jako medium koncentruje się przede wszystkim na realistycznym odtwarzaniu rzeczywistości, utrwalaniu obiektywnej kopii oryginału, rejestrowaniu obrazu rzeczy i przenoszeniu wrażenia rzeczywistości przedmiotu na jego mechaniczną reprodukcję. Jest związana ze zjawiskami obiektywizmu i realizmu. Poprzez ukazanie nieobecności rzeczywistości umożliwiła unaocznienie świata realnych rzeczy i zjawisk za pośrednictwem ich obrazów.

Za sprawą fotografii możliwe jest uzyskanie wiernego, niemalże „lustrzanego” odwzorowania wybranych fragmentów rzeczywistości na materiale światłoczułym, którego struktura budująca obraz – ziarnistość – sprawia wrażenie naturalności. Na obraz o wysokim stopniu realizmu składają się:

- odzwierciedlenie szczegółów z rozdzielczością dorównującą w praktyce wzrokowi człowieka,
- zachowanie proporcji przestrzennych analogicznych do obrazu wizualnego (dzięki starannie dobranej optyce),
- naturalność kolorystyki,

- statyczność reprodukowanej sceny (fotogram jest aktem statycznym z reguły dynamicznych zjawisk) (Młodkowski, 1998).

Walentyzm realizmu przyczynia się do wyeksponowania funkcji dokumentalnej fotogramu polegającej na prawdziwości zaistniałej sytuacji, której aspekt przestrzenny został odwzorowany w obraz fotograficzny. Jest to konsekwencja naturalnej wiary ludzi w świadectwo naoczności, a powszechność tego zjawiska wywodzi się z wiedzy potocznej. Fotografia jest mową obrazów, natomiast aparat fotograficzny gra rolę „pamięci oka”, a pamięć ta utrwała widziane zdarzenia, fragmenty rzeczywistości. Obiektywizm oraz dbałość o wierne odwzorowanie fotografowanego obiektu to cechy znamienne dla fotografii dokumentalnej, reportażowej czy reprodukcyjnej.

**Fotografia analogowa, sztuka fotogenicznego rysunku, mająca charakter dokumentalny, pozwala na realistyczne utrwalanie wizerunków świata. Cechuje ją indeksowa natura zależności pomiędzy obrazem i przedmiotem odniesienia, znakiem i jego desygnatem.** Gwarantuje prawdę i obiektywność, odnosi się do czasu minionego, do przeszłości. Odwołuje się do natury reprodukcji, reprezentacji świata rzeczy poprzez obrazy realistyczne. Stanowi kontynuację włoskiego renesansowego malarstwa oraz przedstawiającego i realistycznego malarstwa XIX wieku (Manovich, 2006). Za jej pośrednictwem obrazy ze świata realnego zostają uniesmiertelnione, przyjmują postać dwuwymiarowych pomników, obrazów zbudowanych ze szlachetnego metalu – srebra (Barthes, 1996). Jako efekt emanacji przedmiotu odniesienia, odbitych promieni światła, zasady kadrowania i perspektywy, optycznego odwzorowania przedmiotu oraz zjawiska światłoczułości halogenków srebra zostaje utrwalony obraz fotografowanego przedmiotu.

Zdaje się, że po łacinie fotografia nazywa się „imago lucis opera expressa”, to znaczy obraz wywołany, wyjęty, wyrażony, wyciśnięty (jak sok z cytryny) przez działanie światła.

(Barthes, 1996, s. 130)

Fotografia zaświadcza o obecności rzeczy, potwierdza, że przedmiot czy zdarzenie było realne. Niezwykle istotną cechą fotografii jest fakt, że odniesienie utrwalone na obrazie istniało i było widziane przez autora. Fotografia ma zdolność poświadczania, że to, co widzimy, naprawdę w przeszłości zaistniało. Upewnia, że to, co widzimy, to rzeczywistość, która kiedyś miała miejsce, to przeszłość i rzeczywistość. To nie gra wyobraźni, wspomnienie, iluzja. Będąc emanacją tego, co było, wskazuje i odnosi się do czasu przeszłego, stanowi dowód i potwierdzenie tego, co przedstawia, jest konfirmacją autentyczności, zaświadczeniem obecności, certyfikuje istnienie w czasie (Barthes, 1996).

To, co Fotografia powiela w nieskończoność, miało miejsce tylko jeden raz; powtarza więc mechanicznie to, co już nigdy nie będzie się mogło egzystencjalnie powtórzyć.

(Barthes, 1996, s. 9)

Fotografia jest trwałym obrazem, zarejestrowanym w określonym czasie, a następnie utrwalonym w formie materialnego artefaktu. Stanowi indeks wydarzenia, które zaistniało przed obiektywem aparatu, a cała powierzchnia obrazu została nasświetlona jednocześnie. W wypadku obrazu fotochemicznego cały plan fragmentu rzeczywistości rzutowany na materiał światłoczuły jest rejestrowany w tym samym czasie. W wypadku obrazu światłoczułego naturą tworzywa medium, strukturą budującą obraz, są ziarna emulsji światłoczułej (halogenki srebra). Ziarno budujące strukturę obrazu fotograficznego czy filmowego jest ziarnem na tyle drobnym, że w bezpośredniej koegzystencji ze światem różnych substancji i bytów odnosi się wrażenie realności.

Fotografia konwencjonalna jest pojmowana jako model rzeczywistości materialnej, której odniesienie stanowi. W przeszłości definiowano ją jako obiektywny ślad, odbicie wybranego fragmentu rzeczywistości. Była obdarzana wartością prawdy, z której wynikał etos tego medium. Zgodnie z modernistyczną ideą stanowiła o sposobie porządkowania świata – dokładne przyjrzenie się wybranym fragmentom utrwalonym na obrazie pozwala snuć refleksje, dokonywać analiz i syntez, kontemplować wedle własnego uznania i czasu wyznaczonego wewnętrzną potrzebą. Ten statyczny i niemy obraz pozwala lepiej zrozumieć i zapamiętać. Stanowi łącznik z minionym światem, a także jest sposobem rejestracji o głębokiej wymowie, który skłania do filozoficznej zadumy.

**Fotografia jest przykładem obrazu technicznego umożliwiającego automatyczny rysunek, zgodnie z rozkładem energii świetlnej w przestrzeni, z zastosowaniem optyczno-mechanicznych zasad oraz właściwości światłoczułości materiału.** Powstały w ten sposób obraz charakteryzuje się znacznym naturalizmem oraz podobieństwem do przedmiotu swego odniesienia, daje poczucie realności istnienia wycinka rzeczywistości, dzięki czemu nadrzędną funkcją medium jest dokumentalność. W wypadku fotografii mamy do czynienia z rodzajem śladu, cytatem wybranego fragmentu natury, który jako jej wierne odbicie umożliwia doświadczanie wrażenia iluzji rzeczywistości. Pozwala na rejestrowanie dynamicznych i zmiennych zjawisk i jako nieruchomy obraz umożliwia szczegółowy i dokładny ogląd zachodzących procesów. Fotografia stanowi przykład medium dającego możliwość wielokrotnego kopiowania, jako trwałe i mobilny środek komunikacji spełnia funkcję zewnętrznej pamięci, która umożliwia mediację pomiędzy światem a człowiekiem (Wojnecki, 2007).

Prawdziwe medialne szaleństwo zaczęło się latem 1839 roku, kiedy to tłumy amatorów zainspirowane wynalazkiem fotografii zapragnęły utrwalić widok

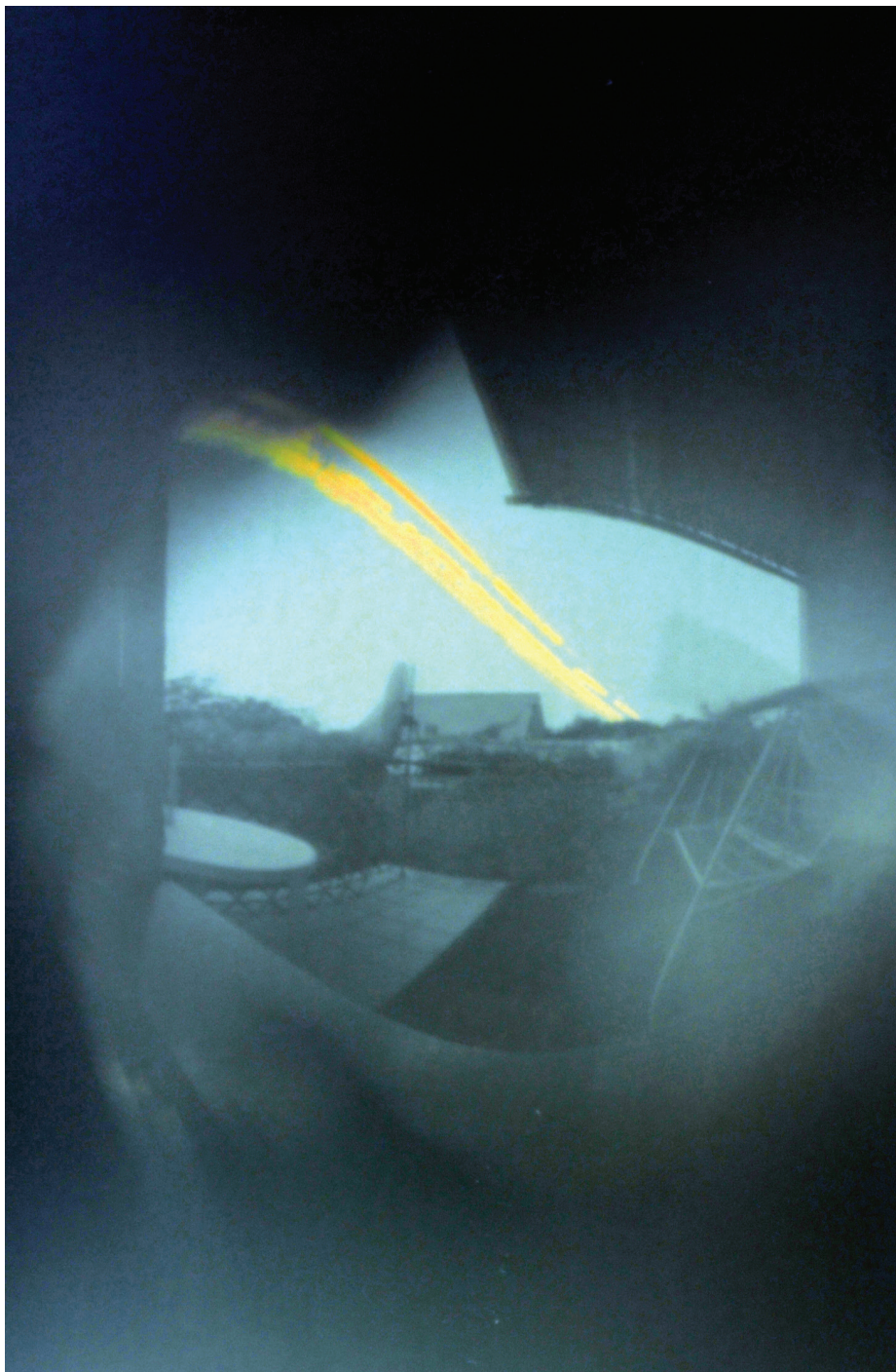
z własnego okna. W pierwszym okresie rozwoju fotografii wykonywano głównie dagerotypy architektury, pejzaże oraz portrety. Za datę narodzin fotografii przyjmuje się dzień 7 stycznia 1839 roku, kiedy to na posiedzeniu Akademii Francuskiej Louis Jacques Mandé Daguerre ogłosił zasady dagerotypii – pierwszej techniki fotograficznej, która została nieodpłatnie ofiarowana w użytkowanie ludzkości. Ilustracja 10 przedstawia wizualizację tematu widoku z okna.

**Świat tradycyjnych obrazów odzwierciedla pewne okoliczności, stawi próbę utrwalania znaczenia.** Obrazy o charakterze materialnym (typowe dla grafiki czy malarstwa) mają określony rodzaj podłoża (powierzchnię skalną, płótno, kartkę papieru), przenoszą znaczenia na powierzchnię, stanowią próbę ich wyjaśnienia (Barthes, 1996). Fotografia wywołuje bezpośrednią obecność w świecie, pozwala zastanawiać się nad wieloma aspektami naszej egzystencji. Może nam powiedzieć o wiele więcej niż inne dziedziny sztuki, pozwala dotrzeć do nowych pokładów wiedzy na temat otaczającego świata; jest w stanie ukazać rzeczy, których potocznie nie dostrzegamy, i zwrócić na nie uwagę. Waloryzuje obecność czegoś minionego, zarejestrowanego w przeszłości, i zyskuje w ten sposób piętno historyczności. W istocie fotografii tkwi wspomnienie jednej wybranej chwili. Fotografia zatrzymuje i utrwala obraz – ułamek sekundy, który rozgrywa się w przeszłości.

Wśród wielu aspektów fotografii, jeden wydaje się najważniejszy i ciągle niedoceniany. Jest nim zdolność przekazywania pamięci o przeszłości. [...] Pamięć, którą fotografia może przenieść przez czas [...] ma szczególne znaczenie! [...] Nie ma więc niepotrzebnych, nieznaczących fotografii. Wszystkie one budują pomost – continuum pomiędzy przeszłością i przyszłością ludzkiej egzystencji!

(Lewczyński, 2005, s. 11–12)

Charakterystyczną cechą fotografii analogowej, konwencjonalnej, srebrowej jest fakt, że rejestracja obrazu odbywa się na materiałach światłoczułych. Obrazy analogowe przeważnie pełnią funkcje dokumentalne i charakteryzują się szczególnie walorami estetycznymi. Przyjmują najczęściej postać materialną jako naświetlenia lub wydruki. Fotografia analogowa jest związana z wykonywaniem i magazynowaniem materialnych, papierowych odbitek i udostępnianiem ich widzom. Do ich charakterystycznych cech można zaliczyć dużą pojemność informacyjną i znaczny realizm w odniesieniu do rzeczywistości (dzięki strukturze budującej obraz – ziarnistości). Do wad zaś – skomplikowany i długotrwały proces powstawania obrazu, nieprzewidywalność efektu końcowego. Fotografia jest świadectwem przeszłości niemalże zupełnie pewnym, prawdziwym, obdarzonym wiarygodnością. Jednakże w porównaniu z obrazami symbolicznymi w rodzaju malarstwa, rzeźby, jest medium stosunkowo nietrwałym i ulotnym.



Ilustracja 10. Janusz Musiał, *MW9 – Widok z okna (camera obscura)*,  
fotografia otworkowa, 2010–2014

Dawne społeczeństwa dbały o to, aby wspomnienie, substytut życia, było nieśmiertelne; a przynajmniej aby sama rzecz wyrażająca śmierć, była nieśmiertelna – to był Pomnik. Czyniąc jednak ze śmiertelnej Fotografii generalnego i jakby naturalnego świadka „tego, co było”, nowoczesne społeczeństwo wyrzekło się pomnika. [...] Tak więc dzisiaj wszystko przygotowuje nasz rodzaj ludzki do tej niemożności: że już wkrótce nie będziemy mogli, uczuciowo lub symbolicznie, pojąć trwania.

(Barthes, 1996, s. 158–159)

Fotografia jako obraz techniczny łączy mechaniczność z magicznością. Bez względu na to, w jaki sposób była wartościowana czy rozumiana, jest medium najobiektywniej odtwarzającym rzeczywistość. W początkowym okresie pojawienia się w fotografii tendencji piktorialnych, polegających na relacjach intermedialnych z klasycznymi technikami plastycznymi (rysunkiem, malarstwem, grafiką), fotografia była uznawana jedynie za „wehikuł” wartości artystycznych przynależnych innym sztukom plastycznym, natomiast nie jako ośrodek odniesień pomiędzy mediami. Dalsze losy fotografii, bezpośrednio związane z rozwojem sztuki ruchomych obrazów – kinematografii – dostarczyły fotografii nowych perspektyw kreacji artystycznej, mających swe źródło w naturze medium, umożliwiając tym samym zaakcentowanie nieprzedstawiających związków z rzeczywistością fotografowaną.

W pierwszym okresie, żeby zadziwić, Fotografia pokazuje to, co godne uwagi, ale wkrótce, przez wiadome odwrócenie, dekretuje, że godne uwagi jest to, co zostało sfotografowane. I „byle co” staje się wtedy wyrafinowanym szczytem wartości.

(Barthes, 1996, s. 59)

W przeszłości fotografia miała wyłącznie charakter referencyjny, stanowiła bezpośrednie odniesienie do obiektywnie istniejącej rzeczywistości, a powstający obraz był zapisem świetlnym energii pola elektromagnetycznego fotografowanego motywu. Była uważana za wierne odbicie, odtworzenie fragmentu rzeczywistości. Przymiotnik „fotograficzny” oznaczał: całkowicie zgodny z oryginałem, odtworzony dokładnie, z dbałością o szczegóły, a zatem fotografia ze swej natury wydaje się idealnym narzędziem, które jest w stanie dokumentować moment, wydarzenie czy stan świadomości. Poprzez rejestrację stanów i procesów zachodzących w czasie, a niewidocznych gołym okiem, może służyć wnikliwej obserwacji i analizie przemian, których istnienia sobie nie uświadamiamy, pochłonięci dynamizmem oraz kakofonią codziennych zdarzeń i uwikłani w nie.

Tym, co nas w fotografii uderza, zniewala i porywa, nie są igraszki formalne, ale również nie fizyczne sprawozdania ani mechaniczne reprodukcje. Są to duchowe fakty, to, co nazywamy wymową i co zawsze sięga poza materię i fasadę rzeczy,



otwierając przed nami nową totalną rzeczywistość. [...] Fotografia powinna zwrócić uwagę na rzeczy, które w rzeczywistości stale pomijamy. Ma ujawnić wartości, których w rzeczywistym przedmiocie nie dostrzegamy. Jej zadaniem jest otworzyć oczy odbiorcy na niezwykle wartość, na istotę życia, zmuszać do widzenia i poznawania.

(Pawek, 1985)

**Fotografia jako medium umożliwia najbardziej wiarygodny zapis wybranego fragmentu rzeczywistości** (Barthes, 1996). Poprzez referencyjny charakter odgrywa rolę „lustra i okna”, odnosi się bezpośrednio do rzeczywistości obiektywnej istniejącej, zastanej. Ta cecha sprawiła, że przejęła ona funkcje przynależne w przeszłości rysunkowi, litografii oraz malarstwu. Fotografia pozwala na realizowanie rozmaitych funkcji i celów dokumentalnych, reprodukcyjnych, edukacyjnych, propagandowych, reklamowych. Jako środek artystycznej wypowiedzi autorskiej pozwala na materializowanie wizji i wyobrażeń. Jest medium, które umożliwia poszukiwanie i podkreślanie transcendentalnych atrybutów magiczności, auratyczności sztuki. Jako medium wizualne zajmuje pozycję dominującą we współczesnej kulturze. Z racji relatywnie długiej historii, możliwości dalszego rozwoju technologicznego, stopnia dostępności i rozpowszechnienia, lokuje się na przecięciu świata nauki, sztuki oraz życia codziennego.

Nadmiar rzeczy potencjalnie widzialnych w otaczającym nas świecie powoduje nadmiar obrazów (Pontremoli, 2006). Fotografia podsyca i ciągle wzmacna nasze pragnienie widzialności. Za sprawą tego medium zostaje przełamana niedostępność tego, co niewidzialne – doświadczamy przekroczenia granicy czasu i przestrzeni. Dwuwymiarowe obrazy – powierzchnie znaczeń – w sposób umiarkowany zaspokajają naszą percepcję wizualną, stanowią o sposobie współczesnej widzialności świata. Fotografia jest manifestacją świata przeszłego, jednej wybranej i utrwalonej chwili. Jako technika artystyczna stanowi dokument tożsamości, potrafi zachować optyczną magię świata, a jej istota jest związana ze światłem i złudzeniem. Ma szczególną moc wizualną w kontekście mediów elektronicznych, generujących oceany obrazów zapomnienia. Fotografia umożliwia ciągłość wizualnego kontaktu z przeszłością poprzez zatrzymanie życia w czasie i w formie. Światło, które w negatywie wyrzeźbiło „namacalny” obraz, jest autentycznym śladem minionej obecności i zdarzeń (Lewczyński, 2005).

Ze swej natury fotografia stanowi całkowicie odmienną formę od obrazowania symbolicznego – malarstwa. W swej elementarnej formie zatrzymuje bieg świata, ujawnia procesy stopniowych przemian i zanikania. Fotografia ma zdolność utrwalania w obrazie określonej sfery magicznej – jest zapisem emanacji energii przedmiotu odniesienia lub wizualnym śladem emocjonalnego piętna autora, bogata w wiele pozawizualnych odniesień oraz emocjonalnych interakcji.

Fotografia stanowi jeden z ważniejszych wynalazków w pejzażu mediów wizualnych i w znacznej mierze kształtuje oblicze współczesnej cywilizacji, kultury i sztuki. Na przestrzeni wielu dekad stworzyła paradygmat wizualnych narracji opisujących otaczający nas świat i stała się protoplastą mediów obrazowania mechaniczno-optycznego (kina, telewizji, wideo), które stanowią o istocie kultury postindustrialnej i cywilizacji opartej na informacji.

Była świadkiem procesu zanikania świata rzeczy na rzecz świata obrazów rzeczy, kształtowania się „świato-obrazu”. Spowodowała, że rzeczywistość stopniowo zaczynała zanikać, a jej miejsce zaczęły zajmować medialne obrazy rzeczywistości. Fotografia zadaje śmierć pamięci, ponieważ obraz przedmiotu odniesienia, stając się jej ekwiwalentem, pozostawia silniejsze piętno w naszej pamięci aniżeli autentyczne wydarzenie (Heidegger, 1977).

**Fotografia pełni funkcję zewnętrznej pamięci, która umożliwia przekazywanie obrazów świata w czasie i w przestrzeni.** Jako statyczny obraz wzbogaca ludzką pamięć o doświadczenia świata, pomaga w odtwarzaniu biegu rzeczy i zdarzeń. Fotografia oraz media obrazowania mechanicznego przyczyniają się do zmiany pojmowania czasu, do zachwiania poczucia jego linearności i ciągłości (Olechnicki, 2007). Umożliwiają zderzanie fragmentów różnych czasów i miejsc, ujrzenie obrazów nieosiągalnych dla zmysłu wzroku w procesie konwencjonalnej percepcji. Dokonują rozmycia granic pomiędzy przeszłością, teraźniejszością a przyszłością; przenoszą przeszłość do czasu teraźniejszego, powodują jej ożywienie. Fotografia stanowi przykład nieruchomego obrazu, który odgrywa rolę przekąźnika, przynosi określone treści, znaczenia dotyczące wyglądu przedmiotów i zdarzeń. W dalszej perspektywie czasu staje się medium komunikacji, które umożliwia świadome przekazywanie określonego rodzaju informacji i znaczeń zawartych na powierzchni obrazu. Pełniąc funkcję medium, służy do przenoszenia wizualnej informacji na temat przedmiotu odniesienia zgodnie z intencją autora.

Z uwagi na swoją wszechstronność fotografia miała wielkie znaczenie w większości dziedzin życia (komunikacji, edukacji, sztuce). Pod koniec XX wieku w epoce postmodernizmu dokonano nobilitacji strategii cytatu oraz statusu kopii, dzięki czemu fotografia stała się równoprawną dziedziną sztuki (Wojnecki, 2007). Jako medium mechanicznej rejestracji ukształtowała nowy rodzaj wizualnego kodu, dokonała licznych przemian w sposobie percepcji otaczającego świata oraz innych mediów. W zakresie komunikacji wizualnej stworzyła i wyodrębniła wiele nowych zjawisk, tendencji i prawidłowości. Wyposażona w zestaw autonomicznych cech, od wielu dekad stanowi rewolucję w sposobie reprezentowania rzeczywistości i jest przykładem fenomenu kulturowego, który wpłynął na ukształtowanie wzorców postrzegania i opisywania otaczającego świata.

Początkowo fotografię uważano za medium należące do świata naturalnych procesów zachodzących w przyrodzie. W drugiej połowie XIX wieku twórcy

zaczęli przenosić malarskie środki wyrazu w obszar fotografii. Dopiero w pierwszej połowie XX wieku został wyodrębniony szereg środków i możliwości wpływania na sposób odwzorowywania obrazu oraz na parametry ekspozycji wynikające z istoty medium.

Fotografia jako dojrzałe medium komunikacji wizualnej ukształtowała na przestrzeni dekad wiele autonomicznych środków wyrazu artystycznego, związanych ze specyfiką tworzywa i zachodzących procesów. Można do nich zaliczyć:

- stosowanie materiałów o różnej czułości – ziarnista struktura obrazu, wielkie powiększenie,
- wartość przysłony – operowanie małym i dużym polem głębi ostrości,
- stosowanie obiektywów o różnej ogniskowej – perspektywa otrzymana za pomocą teleobiektywu lub obiektywu szerokokątnego,
- czas rejestracji – szybka lub wolna migawka,
- multiplikacje, tworzenie obrazów z wielu warstw,
- perspektywę żabią lub ptasią, przekrzywiony kadr,
- fotografię otworkową,
- techniki specjalne – pseudosolaryzacja, izohelia,
- stylistykę błędu – nieostrość, prześwietlenie, niedoświetlenie, duży kontrast, zadrapania,
- ślady analogowych procesów i cech – widoczna perforacja, skazy i usterki o charakterze mechanicznym, termicznym,
- zdjęcie podświetlane,
- rejestracja obrazów zjawisk niewidocznych dla ludzkiego oka (Brauchitsch, 2004; Frizot, 1998; Rosenblum, 2005; Wojnecki, 2007).

Fotografia – obrazowanie analogowe, którego charakterystyczną cechą jest negatywowo-pozytywowy charakter, optyczno-mechaniczna specyfika jako medium rejestracji – antycypowała na przestrzeni wielu dekad kolejne technologie wizualne i rozwój mediów. Stała się podstawową i dominującą strategią przestrzeni medialnych kształtujących oblicze kultury XX wieku. Fotografia rozumiana jako tradycyjne medium mechanicznej rejestracji i utrwalania wybranego fragmentu otaczającej rzeczywistości oraz sposób wyrażania artystycznej ekspresji w ostatniej dekadzie uległa daleko idącym przeobrażeniom w obrębie ontologii, formy oraz pełnionych funkcji. Era fotografii analogowej wydaje się dobiegać końca w kontekście dominacji fotografii cyfrowej i grafiki komputerowej w zdecydowanej większości dziedzin życia. Jesteśmy świadkami postępującego procesu zastępowania obrazów-analogii obrazami-symulacjami, obserwujemy postępujący proces „przesuwania” medium fotografii do dalszego szeregu technik kształtowania wizualnych przestrzeni kultury. Fotografia analogowa, dominująca w XX wieku, staje się obecnie medium historycznym, jest przykładem jednej z możliwych opcji opowiadania o świecie.

Obraz, mówi fenomenologia, jest nicością przedmiotu. Jednak w Fotografii, jak zakładam, nie chodzi tylko o nieobecność przedmiotu; to także za jednym zamachem, na równi, fakt, że ten przedmiot na prawdę istniał, i że znajdował się tam gdzie go widzę. To w tym tkwi szaleństwo. Gdyż przed Fotografiją żadne przedstawienie nie mogło mnie upewnić o przeszłości rzeczy, jak tylko pośrednio. Ale wobec Fotografii moja pewność jest natychmiastowa: nikt na świecie nie może mnie od tego odwieść. Fotografia staje się więc dla mnie dziwacznym medium, nową formą halucynacji: fałszywą na poziomie postrzegania, prawdziwą na poziomie czasu. Halucynacją umiarkowaną, w pewnym sensie skromną, podzieloną (z jednej strony nie ma tego tutaj, z drugiej ale to na prawdę było): szalony obraz, ocierający się o rzeczywistość. (Barthes, 1996, s. 194–195)

## 2. Komputer – metamedium cyfrowych widzialności

W ostatniej dekadzie XX wieku i na początku wieku XXI nastąpiła zbieżność technik i technologii medialnych oraz komputerowych. Jesteśmy świadkami procesów syntezy mediów, w których chodzi o powielanie i rozpowszechnianie komunikatów audiowizualnych w dużych nakładach oraz systemów komputerowych służących do zbierania, przechowywania i przetwarzania informacji oraz danych. Wszystkie istniejące media klasyczne przyjmują uniwersalną postać danych numerycznych, stają się opozycjami binarnymi zrozumiałymi dla systemów komputerowych. Kod ikoniczny mediów materialnych zostaje zamieniony na kod binarny – media klasyczne stają się mediami cyfrowymi – przemianom ulega istota mediów i systemów komputerowych.

Urządzenia medialne oraz maszyny obliczeniowe to rodzaj komplementarnych technologii, których rozwój stanowi fundament nowoczesnych społeczeństw masowych (Durka, 2000). Komputer staje się maszyną, która umożliwia tworzenie komunikatów multimedialnych oraz dokonywanie na nich dowolnych operacji i manipulacji. Pozwala na tworzenie wizualnych podobieństw do rzeczywistości (analogicznie do fotografii czy kina) oraz modelowanie aspektów rzeczywistości fizycznej (ruchu obiektu, zmiany kształtu). Za pomocą technologii komputerowych, poprzez dostęp do informacji, możliwe staje się symulowanie wizualnego iluzjonizmu i zanurzenie w wymyślonym świecie, analogicznym do fikcji literackiej (Negroponte, 1997).

Systemy komputerowe służą do wytwarzania, zapisywania, przechowywania, dystrybuowania oraz prezentowania obiektów medialnych (Pisarek, red., 2006). Komputer, który znajduje się w centrum trwającej medialnej rewolucji, dokonuje fundamentalnej przemiany kultury, a w konsekwencji wszystkich dziedzin ludzkiego życia. Jest kolejnym ważnym krokiem, po wynalazku druku z XV wieku

i fotografii z XIX wieku, który na zawsze zmienia oblicze kultury. Przekształca wszystkie media klasyczne (teksty, obrazy statyczne, obrazy ruchome, dźwięki, konstrukcje przestrzenne) z ich postaci materialnej w systemy danych numerycznych. Teksty kultury uzyskują nowy niematerialny status, stają się danymi komputerowymi, którymi z łatwością można władać, dowolnie manipulować i które można przetwarzać. Jako wielofunkcyjne urządzenie multimedialne komputer umożliwia odczytywanie wszelkich rodzajów danych, różnych form nowych mediów oraz wykonywanie na nich szeregu operacji. Systemy komputerowe umożliwiają swobodny i stosunkowo szybki dostęp do zgromadzonych danych, porzucają linearnie uporządkowany model reprezentacji czasu, udostępniają go ludzkiej kontroli w postaci dwuwymiarowej przestrzeni, którą można w dowolny sposób analizować i kształtować.

W przeszłości, zgodnie z koncepcją modernistyczną, każde medium miało rozwijać swój niepowtarzalny język. Jako przykłady prekursorów współczesnych multimedialnych systemów komputerowych, integrujących wiele różnych mediów, można wskazać starożytne ilustracje, średniowieczne iluminacje, w których korelowano komunikaty oraz teksty. W dalszej perspektywie wynalezienie kina i rozwój sztuki filmowej spowodowały niemalże od samego początku podejmowanie prób syntezy obrazów nieruchomych, tekstów oraz dźwięków. Kolejne dekady przynosiły próby zmierzające do tworzenia przekazów poszerzających doświadczenia o dalsze zmysły. Początkowo systemy komputerowe istniały jako urządzenia pracy służące do tworzenia określonych dóbr kulturowych, które następnie przyjmowały postać materialną poszczególnych mediów (druk, fotografia, taśma filmowa). W ostatniej dekadzie uległ zmianie status komputera, który stał się uniwersalną maszyną medialną. Służy obecnie do tworzenia, magazynowania, dystrybuowania różnych rodzajów mediów (tekstów, obrazów statycznych, obrazów dynamicznych, przestrzeni trójwymiarowej, wirtualnych środowisk, dźwięków). Gromadzi w swych zasobach wszelkie stworzone teksty kulturowe, które udostępnia użytkownikom za pośrednictwem interfejsów.

O obliczu estetycznym współczesnej kultury w znacznej mierze decyduje logika komputera (Morawski, 1988). Działa on na zasadzie filtra, ma zdolność do generowania lub przetwarzania danych wejściowych zgodnie z matrycą – wizualnym katalogiem efektów specjalnych. Estetyka współczesnej kultury wizualnej jest kształtowana przez wirtualne hybrydy składające się z elementów fotografii, grafiki, filmu, animacji. Komputer to urządzenie elektroniczne służące do automatycznego przetwarzania danych, które są przedstawione w sposób cyfrowy – za pomocą odpowiednio zakodowanych liczb. Istotną cechą komputera jest jego programowalność, tzn. wykonywanie konkretnych zadań, obliczeń, które są możliwe dzięki zapisanym w jego pamięci programom. Stanowi on uniwersalny generator obrazów, który umożliwia tworzenie dowolnych kompozycji obrazowych, zbud-

wanych z elementów i barw poprzez operacje wykonywane na danych w rodzaju: przekształcania form geometrycznych, manipulowania elementarnymi funkcjami matematycznymi, sukcesywnej akumulacji efektów wizualnych, stosowania ciągu efektów specjalnych (Manovich, 2006).

Charakterystyczną cechą obrazów elektronicznych – zdaniem Ryszarda W. Kluszczyńskiego (1999) – jest to, że są one zbudowane z punktów, które leżą na tej samej płaszczyźnie. Dzięki technologiom cyfrowym można poddawać je transformacjom, które umożliwiają manipulowanie rzeczywistością przedstawianą. Przykładami mogą być:

- morfizacja, całkowicie płynna, plastyczna metamorfoza jednego obrazu w inny,
- inkrustowanie jednych obrazów innymi,
- syntezowanie rozmaitych efektów komputerowych,
- pikselizacja, likwidacja przedmiotu przedstawienia w mozaice pikseli,
- *blue box*, symulowanie nieistniejącej poza ekranem składni przestrzennej.

Rola komputera we współczesnej kulturze jest dominująca. Staje się on formą kulturową, która sugestywnie wpływa na wszelkie inne formy kulturowej aktywności. Zatem stwierdzić można, że komputer to urządzenie, które spełnia obecnie funkcję uniwersalnego języka (Manovich, 2006), komunikacja multimedialna odgrywa rolę powszechnie rozumianego języka esperanto, a uniwersalne interfejsy wydają się biologicznym przedłużeniem naszych zmysłów. Wszyscy użytkownicy komputerów znają zasady działania uniwersalnych interfejsów i z łatwością potrafią wchodzić w relacje z dostępnymi danymi, stając się aktywnymi użytkownikami.

### 2.1. Fotografia cyfrowa jako źródło nowych przestrzeni obrazowych

Digitalizację można rozpatrywać jako koniec fotografii, która traci swoją autonomię kultywowaną na etapie analogizacji oraz związane z tym przywileje. [...] O ile na etapie analogizacji była przede wszystkim techniką referencyjną i wsparciem dla wzroku, o tyle teraz staje się techniką preferencyjną i narzędziem myślenia.

(Muller-Pohle, za: Hordziej, 2005, s. 103)

Niezwykle dynamiczne przemiany zachodzące w przestrzeniach technologii w ostatniej dekadzie wpływają na wiele przemian w pejzażu świata mediów. Nowe techniki i technologie czy procesy digitalizacji są wykorzystywane w większości procesów artystycznej ekspresji. Przemiany będące rezultatem ewolucji technologii komputerowych rzutują na kształt przestrzeni współczesnych mediów, na przestrzeń technokultury, która w efekcie przyjmuje postać cyberkultury. Komputer jako metamedium współczesnej kultury oddziałuje na zmianę myślenia o sztuce

i o statusie poszczególnych mediów. Kluczowe formy i cechy charakterystyczne mediów cyfrowych w rodzaju transkodowania, modularności czy zmienności powodują, że wszystkie informacje stają się danymi komputerowymi, mają fraktalną strukturę oraz podlegają możliwości tworzenia nieskończonej liczby ich wariantów (Manovich, 2006).

Fotografia cyfrowa umożliwia tworzenie nowych przestrzeni obrazowych. Dekonstruuje utrwalane przez dekady klasyczne i fundamentalne funkcje i sposoby istnienia medium w rodzaju realizmu, analogii, prawdy, śladu, obiektywności, referencyjności. Nie stanowi obiektywnej reakcji na rzeczywistość. Zaprezentowane uprzednio cechy, odnoszące się do fotografii analogowej w kontekście mediów cyfrowych, stanowią jedną z możliwości wykorzystywania i odczytywania medium fotografii, która często ma charakter symulacyjny. Cyfrowe instrumentarium swobodnie odrywa się od obiektywności przedmiotu odniesienia i przenosi w przestrzeń obrazów wizualnych manipulacji i subiektywnych przekształceń. Realizuje Heideggerowską ideę obrazów-światów – obrazoświatów, które w istocie nie istnieją. Umożliwia kreowanie nowych przestrzeni wizualnych, ograniczonych jedynie wyobraźnią autorów i możliwościami oprogramowania.

Photoshop – cyfrowe oczy stworzone dla szybkiego podróżowania wzdłuż rekombinowanego pola digitalnej rzeczywistości. To nie jest już znikający punkt renesansowej perspektywy. Rzeczywistość wirtualna jest anamorficzną przestrzenią, w której wydarzenia rozwijają się w formie wypaczonych obrazów. Adobe Photoshop wpisuje elektroniczne oczy w proces skanowania wizji: nawarstwionych, posklejanych, pastiszowych.

(Kroker, Weinstein, 1994, za: Zawojcki, 2006, s. 270)

**Fotografia cyfrowa jest fenomenem ukształtowanym w ciągu ostatniej dekady cyfrowej rewolucji mediów i stanowi pomost pomiędzy starymi i nowymi mediami.** Z niezwykłą mocą kształtuje aktualny język komunikacji wizualnej. Ma naturę medium granicznego, które charakteryzuje się hybrydycznością, niejednorodnością form i treści, jakie przedstawia. Jest poddawana praktykom rekompozycji, remiksu, samplowania wybranych fragmentów rzeczywistości lub wykorzystywania materiałów symulowanych. Za sprawą rozwoju technologicznego jesteśmy świadkami wielu procesów przenikania i łączenia się technologii analogowych oraz cyfrowych. W obliczu koegzystencji fotografii analogowej oraz fotografii cyfrowej hybrydyczna natura medium jest bardziej widoczna, może być materialna i niematerialna, realna-nierealna (przyjmować postać *hard-copy* lub *soft-copy*).

Fotografia cyfrowa to obraz-symbol, obraz niepewny, wątpliwy, wieloznaczny. Jej istotą jest zjawisko hybrydyczności, natomiast jej charakterystycznymi cechami są niestałość i zmienność. Jako medium ewoluuje ona od praktyk i doświadczeń

iluzji w kierunku doświadczania zjawiska immersji. Jeżeli fotografię analogową można postrzegać w McLuhanowskim duchu jako przedłużenie zmysłu wzroku i rodzaj mechanicznego oka, to fotografię cyfrową należy interpretować jako przedłużenie zdolności ludzkiego oka oraz wyobraźni.

Fotografia cyfrowa stanowi kontynuację praktyk malarskich, awangardowych technik XX wieku, języka ruchomych obrazów ukształtowanego przez medium kina, telewizji i wideo. Zadanie fotografii cyfrowej może być odczytywane jako zastępowanie malarstwa, jako jego nowa forma. Fotografia cyfrowa jest fenomenem hybrydycznym w swej naturze. Z jednej strony realizuje funkcje fotografii XIX-wiecznej, daje możliwość realistycznego i obiektywnego reprodukowania wybranego fragmentu otaczającego świata, natomiast z drugiej – dekonstruuje wiarę w obiektywność obrazu fotograficznego, dając nieograniczone wręcz możliwości manipulacji obrazem w procesie postprodukcji i montażu.

Obrazy cyfrowe reprezentują rzeczywistość medialną, maszynową i techniczną, ze swej natury są hiperrealistyczne, ich punktem odniesienia jest realizm fotograficzny – fotorealizm. Obrazy syntetyczne anihilują klasyczne pojęcie medium fotografii, jednocześnie utrwalają, gloryfikują i unieśmiertelniają pojęcie fotograficzności (Manovich, 2006).

Próby utrwalania i odtwarzania rzeczywistości, obiektywnego świadectwa, śladu i zaświadczenia zostają zastępowane próbami tworzenia nowych światów, niezwykle sugestywnych i realistycznych. Obrazy cyfrowe rozumiane jako dane binarne poddawane są szeregowi zabiegów i przekształceń programowych. Procesy te umożliwiają przekraczanie granic gatunkowych mediów klasycznych. Obrazy cyfrowe stanowią hybrydy, w których przenikają się cechy i stylistyki różnych mediów w rodzaju grafiki, malarstwa i fotografii. Intermedialne obrazy powstające w wyniku przekształceń programowych, elektronicznego kolażu, stanowią przykład pogranicznych hybryd medialnych. Fotografia cyfrowa jest związana z magazynowaniem zdjęć na nośnikach cyfrowych, udostępnianiem ich widzom poprzez projekcje światła na ekranach monitorów. Przybiera formy prezentacji określane mianem *hard-copy* (postać materialnego wydruku, naświetlenia na papierze światłoczułym) oraz *soft-copy* (postać projekcji światła na powierzchni ekranu, wyświetlacza, monitora). W pierwszej dekadzie XXI wieku fotografia analogowa jest zastępowana przez fotografię cyfrową – obrazy-analogie przez obrazy-symulacje. Obrazy stają się zbiorami komputerowych danych, opozycji binarnych, do których mają zastosowania procedury w rodzaju edycji, transmisji, transkodowania. Miejsce Flusserowskiego *universum* obrazów technicznych zajmuje *universum* cyfrowych obrazów – przestrzeń multimedialnych interaktywnych komunikatów i środowisk wirtualnych.

Obrazy cyfrowe, podobnie jak obrazy analogowe, mogą pozostawać w referencyjnym stosunku do rzeczywistości, w wielu wypadkach takiego odniesienia nie



mają, zrywają więzi łączące obraz z rzeczą, którą przedstawia. Komputer umożliwia tworzenie obrazów konceptualnych, które są zobrazowaniem algorytmów. Obrazy przekształcone w mozaikę pikseli są czystymi, logicznymi przedmiotami wychodzącymi od ukształtowanego mentalnie obrazu, gotowej wizji, są danymi, które można poddawać nieustannym zmianom. Przypominają procesy psychicznego przetwarzania obrazów (wyobrażenia, halucynacje). W tego rodzaju wypadkach przedmiotem przetwarzania jest obiekt, który stanowi treść psychicznego odzwierciedlenia, nie zaś obraz znajdujący się w polu widzenia. Taką możliwość materializacji wizji daje komputer, który pozwala na zapis wszelkich danych w postaci binarnej bez konieczności odnoszenia ich do rzeczywistości (Chyła, 1999).

Obrazy wytworzone za pomocą technik komputerowych są symulacjami, znoszą zasadę odpowiedniości pomiędzy obrazem a tym, co obrazowane (znakiem a jego odniesieniem), wprowadzają nowe figury widzenia. Obraz cyfrowy, inaczej zwany obrazem bitmapowym, to mozaika składająca się z kwadratowych płytek (pikseli). Taki rodzaj struktury budującej obrazu komputerowe umożliwia nieograniczone możliwości ingerencji oraz przetwarzania obrazu cyfrowego. Zostaje skonstruowany model rzeczywistości w celu jej symulowania (a nie odbijania czy zastępowania). Ukształtowany w ten sposób znak nie odsyła już do rzeczywistości, lecz znaczy sam siebie. W ten sposób zostaje zerwana podstawowa przesłanka iluzji, utożsamiająca to, co widzialne, z tym, co realne, a tego rodzaju obraz nie jest już nośnikiem prawdy (Baudrillard, 2005).

W wypadku fotografii cyfrowej obraz jest rzutowany przez układ optyczny na fotoelektryczny element światłoczuły (element CCD) wytwarzający mapę bitową obrazu, która jest zapisywana w pamięci karty lub twardego dysku komputera w postaci pliku cyfrowego z danymi o obrazie (Haynes, Crumpler, 1999). Podstawą budującą strukturę obrazu cyfrowego jest piksel. Powiększony obraz cyfrowy wygląda jak luźna kolekcja kolorowych pikseli, które są dostępne w wielu milionach różnych kolorów. Piksele oglądane z pewnej odległości tracą swą indywidualność, zlewają się i mieszają z sobą, tworząc rozmaite obrazy wyglądające jak standardowa fotografia.

Do cech charakteryzujących obrazy cyfrowe można zaliczyć natychmiastowy proces powstawania – otrzymywania obrazu, nieograniczone wręcz możliwości edycji, obróbki, opracowania obrazu i manipulowania nim, możliwości natychmiastowego zastosowania obrazu w projektach multimedialnych czy transmisji na odległość. Po stronie wad można wskazać na mniejszą pojemność informacyjną, jakość jedynie zbliżoną do obrazów analogowych. Obrazy cyfrowe, przyjmujące postać niematerialnych reprezentacji monitorowych (których źródłem jest plik cyfrowy z danymi), najczęściej w procesie komunikacji pełnią funkcje informacyjne, dokumentalne oraz reklamowe.

Możliwości wręcz nieograniczonej kreacji, jakie umożliwiają systemy komputerowej edycji obrazu fotograficznego, digitalizowanego analogowego lub cyfrowego, ze swej natury powodują, iż fotografia stała się potężnym narzędziem manipulacji wykorzystywanym w reklamie czy szeroko rozumianej propagandzie. Jako doskonałe narzędzie umożliwia dowolną manipulację, służąc wyrażaniu określonych idei czy realizacji partykularnych celów. Niespotykana dotąd łatwość tworzenia i przetwarzania obrazów sprawia, że twórcą komunikatów obrazowych może być praktycznie każdy. W efekcie prowadzi to do sytuacji, w której żyjemy w coraz bardziej zatłoczonej dżungli obrazowej, wypełnionej komunikatami wizualnymi, a nadrzędnym celem jest manipulacja oraz dostarczanie masowemu odbiorcy niewyszukanej pod względem estetycznym rozrywki.

Media cyfrowe umożliwiają manipulowanie komputerowymi danymi, tworzenie jednolitych obrazów integrujących w sobie elementy analogowe oraz syntetyczne, pozwalają na wiele eksperymentów formalnych na skalę niespotykaną dotąd (Olechnicki, 2007). Ta pozorna łatwość, dostępność i szybkość procesów powodują, że mamy do czynienia z masową nadprodukcją obrazów cyfrowych. Procesy transformacji przebiegają znacznie szybciej i stają się znacznie prostsze w porównaniu z mediami analogowymi, zaznaczają się w ten sposób przede wszystkim zmiany ilościowe, jakościowe, większy komfort pracy i funkcjonalność zastosowań.

Potencjał manipulacji zdeponowany w fotografii cyfrowej wpływa w znacznej mierze na ukształtowaną przez dekady koncepcję medium jako wiarygodnego i obdarzonego prawdą świadka minionych zdarzeń. Potencjalna łatwość i przezroczystość manipulacji danymi cyfrowymi w dalszej perspektywie może doprowadzić do podważenia i dekonstrukcji naturalnego statusu i autorytetu fotografii jako medium obrazowania opartego na prawdzie i realizmie.

Współcześnie obrazy często nie mają realistycznej natury, nie stanowią naturalistycznego śladu. Mimo że wyglądają niezwykle realnie, takimi w swej istocie nie są. W wielu wypadkach obrazy cyfrowe dokonują zerwania nici referencji, analogii pomiędzy obrazem i przedmiotem odniesienia. Fotografia cyfrowa niweczy z mozołem wypracowany przez dekady etos prawdy fotografii jako medium obiektywnego świadectwa, autentycznego świadka zdarzeń i rzeczy. Pojęcie autentyczności i realności przedmiotu odniesienia obrazu jest zastępowane sugestywnością jakości i iluzyjnością obrazu cyfrowego.

Techniki komputerowe umożliwiają tworzenie nowych przestrzeni wizualnych. Równoległe do rzeczywistości obiektywnie istniejącej – świata materialnego – istnieje alternatywna forma – rzeczywistość wirtualna. Generowane przez komputer fotorealistyczne obrazy, które nie mają kontaktu ze światem materii, dokonują przesunięcia bezpośredniego kontaktu z przedmiotem odniesienia (warunkiem

koniecznym zaistnienia fotografii) na pozorowanie takiego śladu, stwarzanie wrażenia kontaktu.

Komputer umożliwia tworzenie cyfrowych obrazów, których wygląd jest zbliżony do konwencjonalnej fotografii, toteż możemy o nich powiedzieć, że są fotorealistyczne (Wojnecki, 2007). Obrazy tego rodzaju nie mają swojego przedmiotu odniesienia, nie wymagają konieczności materialnego zaistnienia przed obiektywem. Stanowią jedynie iluzje kontaktu z przedmiotem odniesienia, pozorne ślady natury, ponieważ medium fotografii poprzez naśladowanie wyglądu rzeczy ukształtowało naszą wiarę w prawdę istnienia. Są przedmiotami symulowanymi, modelami przedstawiającymi rzeczywistość kreowaną, rzeczywistość wirtualną. Dokonują przesunięcia i rozciągnięcia pojęcia rzeczywistości o nowy wymiar. Obrazy tego rodzaju powodują zachwianie kształtowanego przez dekady modelu utożsamień: rzeczywistość materialna – medium fotografii – obiektywny obraz rzeczywistości. W efekcie mamy do czynienia z dekonstrukcją pewności naszego widzenia, z kresem dominacji obrazów – fotografii, zakotwiczonych w realnym świecie.

Komputer staje się nowego rodzaju instrumentem – aparatem, który dokonuje rozmycia granic tożsamości medium, powoduje, że nie sposób zidentyfikować i wskazać pierwotnego źródła obrazu (Durka, 2000). Symulacja komputerowa umożliwia procesy bezustannego przemieszczania się pomiędzy stanem chaosu i uporządkowania – kształtowane w ten sposób wirtualne obrazy znajdują się pomiędzy rzeczywistością zmysłową i rzeczywistością matematyki. W dobie ekspansji fotografii cyfrowej oraz komputerowych obrazów fotorealistycznych jesteśmy świadkami realizacji postmodernistycznych idei mnożenia i pogłębiania stanu chaosu, podważania i przekształcania się dawnego etosu fotografii w mit fotografii. W takim wypadku mamy do czynienia z realnością zmysłowego doznania, z wrażeniem pozornego śladu naturalnych procesów. Ulegają zatarciu ukształtowane przez dekady granice poszczególnych mediów (Wojnecki, 2007).

Technologie cyfrowe, a w konsekwencji takie cechy fotografii, jak niematerialność czy efemeryczność (ekranowe projekcje światła), przyczyniają się do utraty magicznego oddziaływania medium i do braku poczucia autentyczności przedstawiania. Medium fotografii, wraz z zestawem autonomicznych cech, rozplywa się w cyfrowym *universum*, wchodzi w relacje z innymi mediami, a tym samym poczucie autentyczności i śladu oraz Benjaminowska aura zanikają.

### 3. Hybrydyzacja mediów – przemiany kultury wizualnej początku XXI wieku

Współczesny świat prezentuje się jako pełen niespójności konglomerat stylów i strategii (Wojnecki, 2007). Za sprawą mediów cyfrowych rzeczywistość jest zastępowana przez wizualne fikcje, zostaje naruszana równowaga pomiędzy światem i jego odniesieniem, coraz trudniej rozróżnić złudzenie od rzeczywistości. Obserwujemy przejście od kultury wzorców, hierarchii i kanonów do kultury propozycji i opcji wielu wyborów. Symptomatyczna jest powierzchowność oglądu, zanik indywidualności, globalna unifikacja we wszelkich dziedzinach życia. Żyjemy w świecie chaosu, który jest pełen rozbłysków światła, intensywnych przeżyć, nieprzewidywalnych zwrotów akcji. Mamy do czynienia z równoległymi światami, nawigowanymi hiperprzestrzeniami oraz strategiami gry. Postmodernizm dokonał nobilitacji strategii stosowania cytatów, zapożyczeń i kopii – uczestniczymy w ceremoniach społeczeństwa wyboru, stajemy się oderwani od teraźniejszości i od świata realnego. Zgodnie z ukształtowanymi w epoce postmodernizmu koncepcjami afirmuje się i podkreśla ważność chwili w obliczu przyszłości, która jest nieprzewidywalna i niepewna. Coraz więcej otaczających nas komunikatów stanowi przykład ruchomych, a przez to efemerycznych obrazów prezentowanych na rozmaitych ekranach, wyświetlaczach i monitorach. Wirtualne przestrzenie zawieszane pomiędzy rzeczywistością doświadczaną zmysłami i modelem matematycznym uosabiają sztuczne raje realizowane za pomocą cyfrowych technologii. Wiele obszarów naszego życia i rozumienia otaczającego nas świata wykracza poza zjawiska empiryczne, a dotychczasowe aparaty pojmowania w wielu przypadkach już nie wystarczają. Współcześnie czas linearny, świadomość historyczna i tradycyjne ciągi o charakterze przyczynowo-skutkowym uległy rozsypaniu. Granica pomiędzy poszczególnymi obszarami refleksji jest płynna, obserwujemy zjawiska wzajemnego przenikania się licznych pojęć związanych z różnymi obszarami naszego życia. Mamy do czynienia z procesami i zmianami myślenia oraz przeformułowania różnych pojęć zakresu nauki, sztuki, kultury oraz mediów.

Kultura rozwija się w sposób organiczny zgodnie z określonym rytmem i logiką, a jej przemiany są obecnie zaznaczane w sposób niezwykle dynamiczny (Hopfinger, 2003). Style przeszłości współegzystują z nowymi przestrzeniami, kulturowe formy ukształtowane w przeszłości wchodzą w relacje z logiką sieciowych systemów komputerowych, tworząc estetykę cyfrowych hybryd, twórczych praktyk opierających się na remiksie. Mamy do czynienia z transformacją ukształtowanych w przeszłości form i treści kulturowych, narodowych tradycji i obyczajów, mediów klasycznych oraz nowych technik oprogramowania. Globalny proces komputeryzacji przenika do wszystkich warstw kultury współczesnej, otaczających nas zjawisk i stylów kulturowych, wywołując w nich znaczące przemiany. Estetyka

informacji staje się konsekwencją ukształtowanej na nowo kultury społeczeństwa informacyjnego. Systemy komputerowe stają się niezwykle ważnymi narzędziami umożliwiającymi wszelkie procesy i praktyki twórcze, ograniczone jedynie wyobraźnią użytkowników.

Sposób doświadczania otaczającego nas świata, jego medialnych wizerunków i reprezentacji ulega przemianom pod wpływem rozwoju nauki, techniki i technologii. Jednocześnie przemiany te pobudzają naszą recepcję i przyzwyczajenia i wpływają na nie. Obecnie obserwujemy przejście od społeczeństwa modernistycznego do modelu społeczeństwa informacyjnego, od modernizmu do informacjonizmu, w wyniku czego kształtowane są nowe formy kultury współczesnej oraz zestawy pojęć związane z bezpośrednią relacją człowieka i systemu komputerowego oraz wynikające z niej. Możemy zatem mówić o estetyce informacji, danych i sposobie ich organizowania.

Media cyfrowe decydują o kształcie pejzażu rzeczywistości medialnej, która nas zewsząd otacza. Stanowią odzwierciedlenie naszych czasów, konglomerat, efekt połączenia rozmaitych perspektyw i procesów sięgających do historii, sztuki i komunikacji. Umożliwiają odczytywanie nowych sensów i metafor ukrytych w dawnych tekstach kultury oraz są nowymi środkami ekspresji artystycznej w rękach projektantów realizmu syntetycznego – interaktywnych, nawigowalnych przestrzeni wirtualnych.

Szukając genezy języka nowych mediów – metamediów cyfrowych – możemy wskazać na formy kulturowe, takie jak zabawki optyczne, panoramy, dioramy, fotoplastykon, w dalszej kolejności należące już dziś do klasycznych – media techniczne: fotografię, kino czy telewizję (Manovich, 2006). Media cyfrowe kontynuują historyczne formy kulturowe, tworzą iluzję rzeczywistości, zapożyczają i przejmują stylistyczne konwencje i techniki mediów tradycyjnych (zmiennie punkty widzenia, zróżnicowanie planów, zasadę montażu, prostokątne pole obrazu). Historycznie rzecz ujmując, jako źródła nowych mediów opartych na cyfrowym obrazowaniu bez wahania możemy wskazać takie klasyczne media, jak malarstwo, fotografia, kino czy telewizja. Media cyfrowe w prostej linii są syntezą wskazanych mediów oraz możliwości wynikających z technologii komputerowych. Stanowią kolejne niezwykle ważne ogniwo w historii kultury wizualnej.

W ostatniej dekadzie XX wieku wraz z istniejącymi formami kulturowymi pojawiło się pojęcie mediów cyfrowych – nowych mediów, które są tworzone przez systemy komputerowe (Kluszczyński, 1999; Durka, 2000). Wpływają w znaczący sposób na formę i treść istniejących form kulturowych, zmieniają naturę innych mediów, język wizualny oraz jakości estetyczne. Medialna rewolucja, której jesteśmy świadkami, charakteryzuje się opanowywaniem kultury przez systemy komputerowe anektujące i przekształcające starsze formy kulturowe – media klasyczne. Przyjmują postać witryn WWW, animacji komputerowych, grafiki

komputerowej, fotografii cyfrowej, cyfrowego wideo i kina, gier komputerowych, multimedialnych płyt CD/DVD, interaktywnych instalacji, światów rzeczywistości wirtualnej, interfejsów człowiek-komputer. Uniwersalnymi nośnikami treści kulturowych stają się systemy komputerowe, a klasyczne i jednorodne media ulegają trwałym przeobrażeniom, integrują się z systemami komputerowymi i tworzą nowe media cyfrowe. Globalna sieć Internetu okazuje się najbardziej znamienym symptomem postępujących procesów globalizacji. Początkowo postrzegana jako przejaw technologicznej utopii struktura sieci Internetu przyczynia się do procesu globalizacji gospodarki i kultury na skalę niespotykaną w dziejach ludzkości. Model społeczeństwa postindustrialnego zmierza w kierunku modelu społeczeństwa opartego na usługach i informacji: kultura przeobraża się w cyberkulturę. Nasza egzystencja rozgrywa się w świecie wypełnionym dynamicznymi ekranami, które w sposób znaczący współtworzą współczesną kulturę i jako narzędzia ułatwiają nam kontakt z uniwersalami zaprojektowanymi przez twórców komunikatów wizualnych (Goban-Klas, 2001).

Wierzmy, że przyszłe systemy on-line cechować będzie wysoki stopień interaktywności, wsparcie dla technologii multimedialnych i co najważniejsze możliwość używania przestrzeni trójwymiarowej. Użytkownicy nie będą już korzystać z tekstowych forów dyskusyjnych, ale będą wchodzić w trójwymiarowe światy, w których mogą się komunikować z innymi użytkownikami.

(Manovich, 2006, s. 65)

Media cyfrowe przyjmują obecnie dwie formy: jako analogia do klasycznych mediów w rodzaju fotografii czy filmu są strumieniem danych, oraz jako analogia do programu komputerowego mają status modularnego obrazu kompozytowego. Proces kompozytowania cyfrowego stanowi jedną z technik symulowania, tworzenia fikcyjnych rzeczywistości, których celem jest uwodzenie widzów. To przedłużenie malarstwa realistycznego, fotografii, dioram, kina. Umożliwia tworzenie wizualnych środowisk, które coraz częściej spotykamy w programach telewizyjnych, reklamach, teledyskach, filmach, grach komputerowych czy rzeczywistości wirtualnej.

W przeszłości formaty mediów cyfrowych były zdefiniowane jako standardy zapisu i odczytu danych komputerowych, natomiast obecnie są określane jako standardy opisu zawartości obiektów multimedialnych, ich wyszukiwania i edycji (Manovich, 2006). Reasumując, na poziomie wizualnym kultura współczesna jest fotograficzna, na poziomie tworzywowym – cyfrowa, natomiast na poziomie mechanizmu działania – komputerowa. Współczesna kultura komputerowa stopniowo wyzbywa się mechanicznych obrazów optycznych (fotografia, kino) i zastępuje je syntetycznymi trójwymiarowymi obrazami generowanymi przez

komputer. Charakterystyczną cechą jest przejście od obrazowania dwuwymiarowego (fotografia, film, wideo) do trójwymiarowej grafiki komputerowej, która charakteryzuje się znacznie większą progresywnością i modularnością.

### 3.1. Unikatowe cechy i twórcze techniki mediów cyfrowych – hybrydyzacja mediów

Podjmując próbę rozważenia statusu oraz kondycji współczesnych mediów obrazowania mechanicznego w kontekście technologii cyfrowych, musimy zwrócić uwagę na szereg procesów i przemian zachodzących w pejzażu współczesnej kultury (Goban-Klas, 2001; Gwóźdź, red., 1997; Krzemień-Ojak, 1997; Kluszczyński, 2001; Lewandowski, red., 2006; Manovich, 2006; Wilkoszewska, red., 1999). Żyjemy dziś w czasach niespotykanej współzależności sfery władzy, wiedzy, kultury i sztuki. Szereg procesów i wydarzeń mających charakter polityczny, ekonomiczny, społeczny czy estetyczny ma charakter wielowymiarowy i jest powiązany szeregiem wzajemnych relacji. Jesteśmy obywatelami innego świata, innych mediów i innego stylu myślenia. Trwający od kilku dekad niezwykle dynamiczny rozwój mediów elektronicznych, a w ostatniej dekadzie mediów opartych na cyfrowym paradygmacie, wpływa na znaczne ułatwienia procedur pracy, na jej szybkość oraz efektywność. Status cyfrowy mediów powoduje, że dysponujemy ogromnymi możliwościami produkcji, reprodukcji i postprodukcji utworów medialnych.

**W pejzażu współczesnej kultury i sztuki ma miejsce ciągły proces rekonstruowania i dekonstruowania licznych pojęć i zjawisk** (Lewandowski, red., 2006). Aktualne problemy dotyczą koegzystencji różnych mediów, dyscyplin artystycznych, procesów polegających na redefiniowaniu szeregu pojęć w rodzaju utworu, dzieła, medium, statusu autora, widza, procesu twórczego, modelu komunikacji, procesów w rodzaju cyfrowej multiplikacji, intermedialności, multimedialności, procedur cytowania, dialogów z ikonicznością, strategiami subwersywnymi czy technikami wypowiedzi artystycznej, takimi jak: kolaż, brikolaż, miks i remiks. Mamy do czynienia z nieustającymi procesami transgresji granic poszczególnych mediów, ich formy i treści, ze zjawiskami obrzeży, pograniczy, styków i przenikania się określonych gatunków i tendencji, z dialogami poszczególnych mediów i refleksjami skoncentrowanymi na temacie statusu medium po medium.

**Żyjemy w świecie przeładowanym komunikatami wizualnymi, obrazami-reprezentacjami oraz obrazami-symulacjami.** Doświadczamy estetycznego nadmiaru, wizualnego podniecenia oraz ikonicznej euforii (Krzemień-Ojak, 1997). Jesteśmy świadkami procesów transgresji rozgrywających się w warstwie technologicznej oraz semantycznej mediów i komunikatów audiowizualnych. Przedstawiany nam świat jest rządzony przez aspekt mobilności i charakteryzuje się

zmiennością, tymczasowością, ulotnością. Utwory medialne w wielu przypadkach zostają pozbawione swego materialnego statusu, stają się chwilowymi impulsami światła. Doświadczamy problematyki braku ograniczeń i nieskończoności możliwości wyboru oraz liczby potencjalnych danych. Fundament, źródło, istota i status ontologiczny medium ulegają przemianom, wiele artefaktów jest otwartych na nowe odniesienia i konteksty. Niemalże każda próba definiowania otaczającego nas świata ma charakter relatywny (Lewandowski, red., 2006).

Nasze czasy charakteryzują się niezwykle wysokim nasyceniem, dużą gęstością informacji i danych (Manovich, 2006). Żyjemy w przestrzeniach natury i technokultury, w świecie realnym, na ulicach wielkich miast oraz w multimedialnych środowiskach wirtualnych światów. Mamy dostęp do wielu strumieni licznych informacji w tym samym czasie, co staje się bardziej satysfakcjonujące aniżeli linearnie rozwijająca się narracja. W przeszłości człowiek modernistyczny utracił przednowoczesną wolność percepcji i uległ władzy nowoczesnego miasta, taśmy produkcyjnej fabryki czy seansowi filmu w kinie. Człowiek epoki cyfrowych mediów jest zderzany z niezwykle bogatą i gęstą informacyjną ofertą, wynikającą z naszej pracy z komputerami, obcowaniem z różnymi interfejsami, nawigowania w Internecie, przeszukiwania baz danych. Rdzeniem kultury owego czasu transformacji są nieustanne procesy tłumaczenia – transkodowania mediów na poszczególne formaty i kody. Mamy zatem do czynienia z praktykami przekładu jednego medium na inne. W epoce cyfrowej początku XXI wieku wszelkie teksty kultury, będące materializacją myśli i doświadczeń poszczególnych społeczeństw, przyjmują postać kodów, zbiorów komputerowych danych.

**Media cyfrowe, powstałe jako efekt komputerowej rewolucji, kształtują na nowo niemalże cały pejzaż kultury współczesnej.** Redefiniują zestaw technik i technologii strategii artystycznych, konwencji, form i koncepcji. Umożliwiają podjęcie kolejnej próby zmierzającej do poznania człowieka i świata, znalezienia odpowiedzi na elementarne pytania towarzyszące ludzkości od zarania dziejów (Chyła, 1999).

Obiekty mediów cyfrowych integrują w sobie konwencje fotografii, kina, książki, telewizji. Uzupełniają je o nowe elementy wynikające z ich cyfrowego statusu, możliwości interakcji, nawigacji oraz o immersję. Programy komputerowe umożliwiają wykonywanie procedur zapisanych w odpowiednich algorytmach na obiektach multimedialnych zgromadzonych w bazie danych. Pozwalają snuć niekończące się narracje zbudowane z przypadkowych, losowych wyborów. W odniesieniu do mediów cyfrowych możemy mówić o narracji rozgrywającej się w przestrzeni, która stanowi opozycję do sekwencyjnej narracji preferowanej przez twórców sztuki czasowej – kino czy telewizję.

Montaż przestrzenny umożliwia grupowanie obiektów, które istnieją w sposób symultaniczny (podzielony ekran, kino rozszerzone, forma komiksu).



W narracji przestrzennej widz postrzega ujęcia równocześnie, obiekty znajdują się w określonej przestrzeni, a nie następują po sobie. Każdy nowy obiekt wchodzi w bezpośrednie relacje ze wszystkimi obecnymi w przestrzeni. Logika wymiany i następstwa współlistnieje z logiką symultanicznej koegzystencji. Montaż przestrzenny gromadzi wydarzenia w postaci obiektów medialnych, których recepcja zachodzi w czasie przechodzenia przez narrację, co odzwierciedla nasze codzienne doświadczenia, jednoczesną pracę z wieloma oknami obecnymi na ekranie rozmaitych programów (Manovich, 2006). W pejzażu kultury kształtowanej przez nowe media coraz częściej mamy do czynienia z nową formą medialną, w której na równych prawach istnieją czas i przestrzeń, sekwencyjność i symultaniczność, montaż czasowy i montaż w kadrze.

Żyjemy w epoce symultaniczności i zestawień, epoce zbliżeń i oddaleń, epoce bliskości i rozproszenia [...] nasze doświadczenie świata to nie tyle długie życie rozwijające się w czasie, ile sieć łącząca punkty, płacząca się przy rozwijaniu.

(Foucault, 1997, za: Manovich, 2006, s. 465)

W XIX wieku fotografia stała się niezwykle ważną technologią wirtualnej reprezentacji otaczającego świata fizycznego. Wynalazek kinematografii, wzbogacony o dynamiczne doświadczenia recepcyjne społeczeństwa końca XIX wieku, wynikające z rozwoju nauki, techniki i technologii, wprowadził w ruch obrazy – reprezentacje rzeczywistości. Ziściło się w ten sposób pragnienie, by połączyć percepcję z ruchem w przestrzeni i w ten sposób poddać ją procesowi wirtualizacji.

Nawigując po niematerialnych przestrzeniach, przechodząc pomiędzy poszczególnymi obiektami danych, pochłaniając kolejne informacje, odnajdujemy zadowolenie płynące z dostępności upragnionych danych, różnorodności operacji, które możemy na nich wykonywać. Komputery integrują w swoich interaktywnych strukturach elementy trójwymiarowej syntetycznej fotorealistycznej grafiki komputerowej oraz sekwencje filmowe, które ulegają przemianom w zależności od rozwoju akcji w czasie rzeczywistym.

Przez wieki domyślnym modelem widzenia w naszej kulturze był model, który wynikał z odkrycia perspektywy linearnej. W XX wieku język kina stworzył zestaw powszechnie dominujących reguł dynamicznej percepcji świata. Gramatyka mobilności kamery, niekonwencjonalność i zróżnicowanie punktów obserwacji świata, które należały do założeń awangardy lat dwudziestych XX wieku, doskonale wpisują się w środowiska gier komputerowych oraz rzeczywistości wirtualnej. W przypadku mediów cyfrowych takimi domyślnymi modelami percepcji stają się modele kształtowane na przecięciu reguł wynikających z mediów klasycznych oraz operacji związanych z technologiami komputerowymi i oprogramowaniem – konsekwencje automatyzacji operacji kultury. Modele i konwencje są tłumaczone

na język oprogramowania. Elementy techniki oraz percepcji kinowej przenikają do środowiska mediów cyfrowych, w efekcie stają się powszechnym zestawem narzędzi komunikacji, uniwersalnym interfejsem kulturowym. Obcuje z mediami cyfrowymi, mamy do czynienia z komputerowym metajęzykiem. Interfejsy mediów cyfrowych to hybrydy, które mają cechy poszczególnych tradycyjnych form kultury – mediów klasycznych. Wielokrotnie integrują w sobie sprzeczności zawierające się pomiędzy immersją i sterowaniem, standaryzacją i oryginalnością.

Funkcjonalność, rola i znaczenie formalnych figur języka ukształtowanego przez media analogowe w rodzaju prostokątnego kadru czy ruchomej kamery zostały doskonale zaadaptowane i wykorzystane przez twórców mediów cyfrowych (Manovich, 2006). Tego rodzaju figury stają się równie ważnymi konwencjami kontaktu z danymi, jak wynikające bezpośrednio z mediów cyfrowych polecenia w rodzaju „kopiuj” i „wklej”. Prostokątny kadr ograniczający pole doświadczenia iluzyjnej rzeczywistości preferowany przez twórców kina był stosowany i pełnił funkcję okna widzenia większego otaczającego świata w przypadku mediów historycznie poprzedzających kino. Prostokątna powierzchnia kadru, będąca następstwem malarstwa i fotografii, umożliwia postrzeganie jedynie wybranego i ograniczonego fragmentu całości świata. Dynamiczna kamera, która jest następstwem kinowej percepcji i języka filmu, umożliwia ukazywanie i odsłanianie kolejnych wizualnych fragmentów obserwowanego środowiska, pozwala na pełniejsze poznanie i doświadczenie. Konwencja ruchomej kamery i konsekwencje jej użycia w rodzaju zbliżania i oddalania, panoramy poziomej i pionowej, stały się formułą interakcji z obiektami i modelami w środowisku trójwymiarowej rzeczywistości. Użytkownik może się zbliżać do obiektów i danych lub oddalać od nich, może poruszać się w tej przestrzeni, odsłaniać i poznawać jej fragmenty. W mediach cyfrowych wirtualna kamera jest interfejsem do wszelkiego rodzaju danych. Tego typu praktyki umożliwiają proces uprzestrzennienia – spacylizacji doświadczeń i przedstawień o różnorodnym charakterze, toteż za pośrednictwem mediów cyfrowych dokonano uprzywilejowania przestrzeni kosztem czasu: wszystkie zgromadzone w bazie danych informacje są dostępne w sposób swobodny. Interfejsy mediów cyfrowych – uniwersalne miejsca styków pomiędzy cyfrowymi danymi kulturowymi i człowiekiem – przejęły wiele cech charakterystycznych dla kina, takich jak prostokątne obramowanie, ruchoma kamera, przejścia pomiędzy obrazami, montaż w czasie i w kadrze.

Fotografia i kino cyfrowe oraz wszelkie konsekwencje związane z cyfrowym statusem twórczym mediów powodują, że coraz trudniej dziś uznać obrazy cyfrowe za dokumenty rzeczywistości (Manovich, 2006). Obserwujemy transformację, w wyniku której kino znów staje się malarstwem trwającym w czasie. Obrazy cyfrowe generowane przez komputer są opisane przez równania matematyczne oraz algorytmy. Na poziomie tworzywa zbudowane z pikseli lub wokseli

są reprezentowane przez dane numeryczne – nieciągłe piksele oraz modularne warstwy. W konsekwencji podlegają procesom algorytmizacji, automatyzacji i wariacyjności – jako dane komputerowe mogą być poddawane szeregowi operacji będących konsekwencją logiki rządzącej algorytmami komputerowymi oraz interfejsu człowiek-komputer (kopiowanie, wklejanie, dodawanie, filtrowanie). Media cyfrowe przejmują funkcje należące w przeszłości do poszczególnych mediów klasycznych i przekształcają je w nowomediálne hybrydy cyfrowe.

Fundamentem cyfrowego obrazu są animacja komputerowa oraz efekty specjalne. Animacja komputerowa umożliwia tworzenie wirtualnej przestrzeni od podstaw. Jest w niej przedstawione coś, co nigdy nie wydarzyło się w rzeczywistości. Operacja kompozytowania, która stanowi o logice cyfrowych obrazów, nadaje takie samo nadrzędne znaczenie przestrzeni i kadrowi, jaką pełniła funkcja czasu w kinie klasycznym. Dodatkowo przestrzenna struktura obrazu zostaje obecnie uzupełniona o kolejny wymiar dzięki osadzaniu hiperłączy, które dają możliwość nawigacji. W ten sposób obiekt zostaje poddany procesowi spacializacji i staje się jednym z wielu okien na ekranie monitora. Zostaje stworzony model ciągłej wirtualnej przestrzeni (Manovich, 2006).

W przeszłości odpowiednio malarstwo, rzeźba, grafika spełniały w sposób dla siebie charakterystyczny poszczególne funkcje społeczne (Goban-Klas, 2001). W połowie XIX wieku fotografia przejęła część funkcji do tej pory przynależnych malarstwu (np. portret, pejzaż, miniatura, dokument). Wynalezienie kinematografu spowodowało, że obrazy ruchome trafiły do rzesz widzów gromadzących się w ramach spektaklu kinowego. W latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XX wieku kino przestało być medium masowym na rzecz telewizji, która dzięki emisji filmów kinowych oraz bezpośrednim transmisjom uzyskała dominującą pozycję, trafiając do mieszkań odbiorców. Na przełomie XX i XXI wieku jednokierunkowy przekaz telewizyjny ustąpił miejsca interakcji, wielokierunkowemu dialogowi oraz niekończącej się nawigacji, które umożliwiają użytkownikowi cyfrowe komputerowe systemy multimedialne.

W ostatniej dekadzie nastąpił bardzo dynamiczny rozwój technik i technologii kreowania, przetwarzania oraz transmisji obrazów. Oprócz obrazów mimetycznych (fotografii, kina, telewizji) coraz częściej mamy do czynienia z obrazami generowanymi komputerowo, które pozwalają mówić o istnieniu sztucznych przestrzeni wizualnych. Ta nowa formuła znosi zasadę odpowiedniości pomiędzy obrazem i tym, co jest obrazowane (między znakiem i jego odniesieniem).

Media klasyczne oraz nowe media poddawane są złożonym transformacjom technologicznym, które prowadzą do fuzji rozmaitych mediów i nowoczesnych komputerowych technik symulacyjnych w hybrydy medialne, których estetyka stanowi swego rodzaju melanż estetyki fotografii, kina, telewizji, wideo oraz obrazów generowanych za pomocą komputera. Współczesna kultura przyjmuje

postać kompleksu zróżnicowanych praktyk komunikacyjnych, odchodząc od jednostronnych, jednokierunkowych form transmisji (strona dominująca dostarcza informacji, przeżyć, instrukcji stronie zdominowanej), i przybiera formę dialogu oraz negocjacji.

Wspólną cechą mediów elektronicznych jest fakt istnienia instalacji, w której skład wchodzi maszyna projekcyjna oraz ekran – układ, który generuje obrazy i kształtuje nowy porządek widzenia (Gwóźdź, red., 1997). Interaktywne multimedia wykorzystują dorobek mediów klasycznych i jednocześnie proponują nowe rozwiązania i przekształcenia, które wynikają z ich specyfiki technologicznej. W efekcie obserwuje się daleko idące transformacje w zakresie poetyki, kształtowania nowych form montażu czy struktur narracyjnych. Niekoniecznie pojawienie się nowych technik i technologii musi oznaczać nieuchronny upadek mediów tradycyjnych. Obecnie media cyfrowe oraz tradycyjne media analogowe zajmują w pejzażu współczesnej kultury audiowizualnej miejsca równoległe i funkcjonują obok siebie, oddziałując i wpływając wzajemnie na siebie (Kluszczyński, 2001).

Na przecięciu tradycyjnych mediów i nowych technologii powstają utwory o charakterze hybryd, które funkcjonują w bezpośrednim sąsiedztwie, przenikają się i oddziałują na siebie – zarówno materia przestrzeni wizualnych (np. ziarnistość materiałów światłoczułych, liniowość obrazów telewizyjnych, piksele obrazów elektronicznych), jak i gramatyka oraz sposoby narracji. Przemianom ulega także sposób odbioru (lektury) tego typu utworów, które coraz częściej wymagają od widzów przemieszczania się pomiędzy poszczególnymi warstwami obrazów, nieustannego procesu poszukiwania, nieskończonych ciągów nawigowania i asocjacji (Gwóźdź, red., 1997).

Mechaniczny proces odwzorowywania rzeczywistości (media analogowe) jest zastępowany przez cyfrowe generowanie światów jako efekt wizualizacji algorytmów (media cyfrowe), które znoszą referencyjny związek między światem realnym i jego obrazem (Kluszczyński, 2001). Żyjemy w okresie przekształcania się cywilizacji reprodukcji w cywilizację komputerowych symulacji. Coraz częściej obserwuje się zderzenia realności ciała z jego wirtualnym rozszerzeniem – dzięki zastosowaniu systemów komputerowych możliwe jest tworzenie cyfrowych person, elektronicznych osób-awatarów, które pochłaniają osobowości uczestników i nawiązują realne kontakty z awatarami innych osób.

Media cyfrowe oferują zestaw unikatowych cech oraz twórczych technik (Manovich, 2006). To hybrydy powstałe na skutek wzajemnego oddziaływania twórczych napięć pomiędzy energiami przeszłości i teraźniejszości. Stanowią kumulację wspomnień i doświadczeń rozmaitych kulturowych form i mediów oraz najnowszych technik i technologii opartych na systemach komputerowych, kształtują oblicze współczesnego społeczeństwa informacyjnego. Media cyfrowe to ważny składnik w decydujący sposób stymulujący oblicze współczesnej kultury. Tworzą

nowe sposoby komunikowania i przetwarzania danych oraz formy artystycznej ekspresji. Stając się powszechnym przezroczystym składnikiem otaczającej nas rzeczywistości, oferując odbiorcom nawigowalne przestrzenie cyfrowych zbiorów danych. Stanowią syntezę kształtowanej przez wieki myśli ludzkiej, historii, nauki, techniki i sztuki w postaci zmaterializowanych tekstów kultury w rodzaju malarstwa, literatury, fotografii, filmu, telewizji. Definitywnie kształtują pejzaż kultury współczesnej i wtapiając się w codzienność, stają się transparentne i wszechobecne. Umożliwiają ponowne odczytywanie i interpretowanie przeszłości zawartej w rozmaitych tekstach kultury – gromadzonych przez tysiące lat – za pomocą właściwych programów i interfejsów, które odwołują się do tworzonej w ten sposób przeogromnej bazy kulturowych danych (Kluszczyński, 1999).

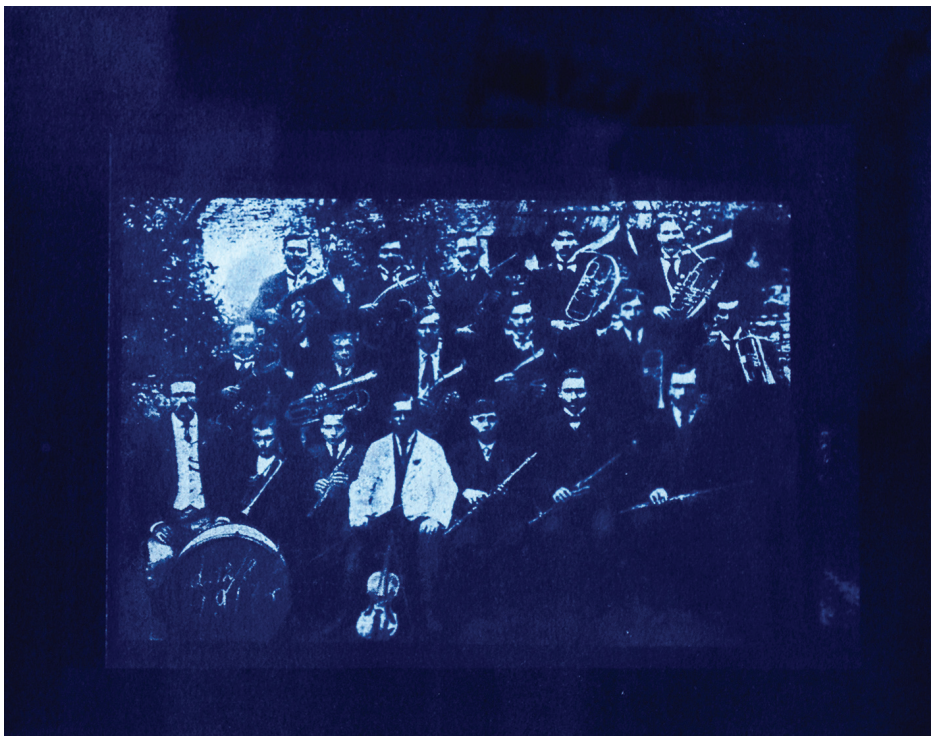
#### 4. Fotografia między mediami

Dzięki rozwojowi nauki i techniki, poznaniu zasady działania ciemni optycznej (archaiczna konstrukcja – *camera obscura*) oraz właściwości światłoczułości soli srebra w latach trzydziestych XIX wieku możliwe było utrwalenie wiernego, niemal naturalistycznego odbicia fragmentów rzeczywistości.

W połowie XIX wieku fotografia uwolniła tradycyjne dyscypliny artystyczne od obowiązku reprezentowania realnego świata. Pełniła funkcję dokumentu i świadectwa wydarzeń społecznych, była ważną pomocą i metodą badawczą w nauce i technice. Służyła gromadzeniu informacji o miejscach, zjawiskach odległych i niedostępnych, umożliwiła rejestrację niewidzialnego zakresu promieniowania, dzięki czemu znacznie poszerzyła możliwości poznawcze człowieka.

Pod koniec XIX wieku podejmowane przez fotografów próby naśladowania estetyki malarstwa doprowadziły do wyodrębnienia się pierwszego kierunku artystycznego – fotografii estetyzującej, rozumianej jako samodzielne dzieło sztuki, której odmiennosć polegała przede wszystkim na aranżacji fotografowanej sytuacji, natomiast dodatkową różnicą była ingerencja we właściwości obrazu zgodnie z subiektywnym zamierzeniem twórcy (w istocie zmieniał się wówczas podobieństwo obrazu do rzeczywistego obiektu). Fotografia pikturalna (malarska) nadawała znaczenie wykreowaniu specyficznego nastroju, miękkiej tonacji zdjęć, uzyskując je poprzez zastosowanie technik szlachtetnych (guma, przetłok) (por. ilustracja 11).

W opozycji do fotografii pikturalnej rozwijał się, głównie w USA, nurt zwany „straight photography”, którego naczelną zasadą było odrzucenie wszelkiej malarskiej manipulacji na rzecz pokazania piękna samego przedmiotu, wyrażonego odpowiednimi wizualnymi środkami. W Niemczech jej odpowiednikiem był nurt „Neue Sachlichkeit”, w którym odrzucano ekspresjonizm na rzecz estetyzującego realizmu.



Ilustracja 11. *Myszkowice – Orkiestra 1917*, cyjanotypia, 2015  
(*modern print* – opracowanie własne)

W latach dwudziestych i trzydziestych XX wieku zostało wyodrębnionych wiele autonomicznych środków artystycznego wyrazu fotografii, a popularnymi technikami były fotomontaż oraz fotokolaż, inspirowane przez ruch dadaistów oraz konstruktywistów.

W latach czterdziestych dużą rolę odgrywał prasowy reportaż z działań wojennych oraz lat powojennych. W latach pięćdziesiątych obserwowano tendencje zmierzające do eksploracji procesu fotograficznego, kreacji bardzo osobistych, starannie komponowanych obrazów realistycznych i poetyckich zarazem (fotografia subiektywna).

W latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych wyróżniał się nurt fotografii konceptualnej, w ramach której sztuka była procesem formułowania idei artystycznych objawiających się przez znaki wizualne. W tym okresie została podważona wiara w przezroczystość medium, zwracano uwagę na właściwości intermedialne fotografii.

Fotografia inscenizowana, to nurt w fotografii światowej, który dominował w drugiej połowie lat osiemdziesiątych oraz w latach dziewięćdziesiątych i był związany z ekspansją postmodernizmu. Nastąpiło rozszczępienie fotografii na

autonomiczną oraz intermedialną. Podejmowane w tym okresie próby inscenizacji przypominają o związkach, zapożyczeniach i odwołaniach fotografii do filmu, malarstwa i teatru, a tym samym kwestionują wiarygodność obrazu fotograficznego. Twórcy bardzo często sięgali po takie techniki, jak: fotogram, fotokolaż, fotomontaż, malowanie i tonowanie odbitek. W latach dziewięćdziesiątych coraz częściej obserwowano też komputerowe przetwarzanie obrazu fotograficznego, bardzo dynamiczny rozwój fotografii cyfrowej oraz zainteresowanie holografią. Wyraźnie zaznaczały się dwa bieguny medium: fotografia cyfrowa i fotografia analogowa – tendencja powrotu do źródeł medium (fotografia otworkowa, stykowa, kontaktowa oraz techniki szlachetne).

Aktualnie fotografia jako świadectwo kreacji artystycznej bywa postrzegana jako samodzielne dzieło sztuki i znajduje dla siebie miejsce w zbiorach muzealnych – obok malarstwa, grafiki, rzeźby (Czartoryska, 1965; Frizot, 1998; Rosenblum, 2005; Tomaszczuk, 1998; Wojnecki, 2007).

Prawie żadne z obecnych osiągnięć techniki nie wpływa tak sugestywnie na naszą świadomość, jak przekaz informacji za pomocą fotografii lub jej pochodnych, tj. filmu, telewizji czy obrazów cyfrowych. Każdy człowiek, jako czytelnik prasy codziennej i czasopism, jako widz kinowy bądź widz mediów prezentacji monitorowej (telewizji, wideo, systemów komputerowych, Internetu, gier komputerowych), jest co najmniej biernym użytkownikiem fotografii, uczestnikiem spektaklu komunikacji wizualnej opartej w dużej mierze na obrazach fotograficznych.

Obecnie klasyczna fotografia charakteryzująca się materialną formą zyskuje swe przedłużenie w postaci fotografii cyfrowej reprezentowanej przez wirtualne zbiory komputerowych danych. Struktura ziarna budującego obraz światłoczuły jest zastępowana przez strukturę płytek pikseli, recepcja papierowej odbitki – przez seans wirtualnych efemerycznych obrazów odtwarzanych na ekranach wyświetlaczy i monitorów. W pierwszej dekadzie XXI wieku zastosowanie systemów komputerowych do edycji i tworzenia obrazów konstruuje *universum* nowych możliwości kreacyjnych (Frizot, 1998; Haynes, Manovich, 2006; Rosenblum, 2005).

**Technologie cyfrowe umożliwiają realizowanie wielu niespotykanych dotąd strategii w zakresie tworzenia, edycji oraz symulowania syntetycznych obrazów charakteryzujących się wysokim stopniem realizmu.** Generowane przez komputer obrazy fotorealistyczne wiążą się z problemami identyfikacji obrazu, obserwujemy rozmycie tożsamości, utratę wiarygodności i prawdy obrazu – a tym samym ukształtowanego przez dekady etosu medium. Współcześnie fotografia jest przykładem automatycznego zapisu obrazu realnego świata, przestrzeni wirtualnych kształtowanych przez media oraz symbolicznych wizualizacji myśli autora.

W przeszłości fotografia była medium, które spełniało funkcje naturalistycznego i materialnego zapisu, dokumentu zdarzenia, co umożliwiało mentalną wędrówkę i przemieszczanie się do innego czasu i miejsca. Aktualnie jako wirtualna

powierzchnia obrazu – interfejs umożliwia interakcję i nawigację, eksplorowanie i oddziaływanie na inne obiekty wirtualne oraz pośrednio na świat realny, a tym samym realizowanie rozmaitych funkcji. Jako interfejs przenosi odbiorcę do innych obiektów i zdarzeń cyfrowych, umożliwiając mentalną wędrówkę do przeszłości oraz do wirtualnych miejsc i wypadków, które nigdy nie zaistniały w świecie realnym.

**Fotografia cyfrowa zakwestionowała status medium fotografii w jego tradycyjnym ujęciu.** W bardzo wielu wypadkach trudno o bezwarunkowe stwierdzenie świadectwa prawdy zawartej pod powierzchnią obrazu. Obrazom cyfrowym znacznie bliżej do symbolicznego wyrażania wewnętrznych idei autora aniżeli do XIX-wiecznego wynalazku fotografii – mechaniczno-optycznego odcisku wybranych widoków otaczającego świata. Fotografia cyfrowa, ułatwiająca plastyczne realizacje osobistych wizji autora, stanowi medium wyobraźni, powstaje jako ślad cyfrowego gestu twórcy, niczym instynktowne ślady pędzla czy dłoni, tworząc symboliczne przestrzenie wizualne konstruowane na podstawie indywidualnych scenariuszy. Ewolucja obrazowania cyfrowego przesuwając medium fotografii w kierunku plastycznych obrazów symbolicznych, których istota nie tkwi w odbijaniu i naśladowaniu świata realnego, lecz w kreowaniu wymyślonych przez autora lub program przestrzeni wizualnych w określonej konwencji symbolu i umowności. Łowcom dzisiejszych obrazów i powstającym współcześnie pracom – obrazom cyfrowym – znacznie bliżej do wyrażających określony stosunek do tematu czy idei gestu symbolicznego malarstwa, obarczonej subiektywną koncepcją wizji, aniżeli do XIX-wiecznego wynalazku fotografii, praktyki „zdejmowania” widoku otaczającego świata rzeczy i zjawisk.

**Postępujący proces digitalizacji kultury powoduje, że jesteśmy świadkami licznych przemian zmierzających do wyparcia fotografii analogowej z głównego nurtu zastosowań medium i przesunięcia jej do grupy autorskich technik wyrazu artystycznego tak, że w niedalekiej przyszłości stanie się ona czymś w rodzaju niszowej techniki specjalnej.** Zapowiada zmierzch poczucia, że jest ona świadectwem prawdy, istnienia przeszłości miejsca i zdarzenia, a tym samym historycznej rzeczywistości zawartej pod powierzchnią obrazu fotorealistycznego.

W ciągu ostatnich lat w pejzażu mediów zaszły istotne przemiany o charakterze jakościowym oraz ilościowym. Status obrazu, medium i autora staje się nieoczywisty i ulega daleko idącym modyfikacjom. Obrazy-analogie i obrazy-symulacje stają się coraz trudniejsze do identyfikacji. Znajdujemy się w pułapce wizualnych iluzji, poszukujemy wciąż nowych sposobów przedłużania naszej pamięci, pragniemy utrwalania wizualnych śladów naszej wyobraźni. Fotografów – myśliwych i wynalazców – wciąż przybywa, a skala polowania na obrazy oraz ich liczba lawinowo narasta. Możemy zatem mówić o równoczesnym istnieniu kilku rodzajów obrazów fotograficznych. Z jednej strony mamy do czynienia z obrazami – fotografiami



(analogowymi lub cyfrowymi), które powstają jako odniesienie do istniejącego przed obiektywem aparatu świata realnego lub wirtualnego, zgodnie z mechaniczno-optyczną zasadą odwzorowywania rzeczywistości (fotografia analogowa lub cyfrowa), z drugiej – towarzyszy nam fotografia manipulowana (przetworzona), która polega na znacznej transformacji i modyfikacji pozyskanego materiału wejściowego. Proces odbywa się zgodnie z estetyczną koncepcją oraz preferencjami autora (fotografia analogowa lub cyfrowa). Tworzone są fotorealistyczne obrazy scen, które nigdy nie wydarzyły się w rzeczywistości – w takiej sytuacji mamy do czynienia z grafiką komputerową, z obrazami syntetycznymi reprezentowanymi przez kod cyfrowy, z obrazami, które mogą przyjmować postać iluzji rzeczywistości lub być kreacją wizji autora.

Porządkując przykłady formy, strategii i tematu odniesienia fotografii w kontekście intermedialnych relacji z mediami symbolicznymi oraz mediami cyfrowymi, można na potrzeby pracy, nawiązując do cytowanych w literaturze propozycji, dokonać podziału i charakterystyki wybranych cech, wykorzystać poniższe kryteria (Brauchitsch, 2004; Czartoryska, 1965; Frizot, 1998; Rosenblum, 2005; Stepan, 1999; Wojnecki, 2007):

A. Stosunek autora do przedmiotu przedstawienia:

- obiektywna rejestracja i dokumentacja świata:
  - realnego,
  - wirtualnego/medialnego;
- subiektywna kreacja i transformacja świata:
  - realnego,
  - wirtualnego/medialnego;
  - wyobraźni autora;

B. Przedmiot odniesienia, czyli świat:

- realny,
- wirtualny/medialny,
- wyobraźni autora;

C. Materialność struktury obrazu:

- trwały – materialny,
- efemeryczny – wirtualny;

D. Rodzaj użytej technologii:

- fotografia analogowa,
- fotografia cyfrowa,
- fotorealistyczna grafika komputerowa;

E. Rodzaj podłoża (transparentność):

- przezroczyste,
- nieprzezroczyste;

F. Sposób przedstawiania, czyli obrazy:

- o strukturze perspektywicznej,
- niefiguracywne;

G. Medium bezpośredniej notacji:

- obrazy bezpośredniego działania natury – fotogramy;

H. Pełnione funkcje interfejsu:

- mentalny,
- zaprogramowany;

I. Pełnione przez fotografię funkcje medialne:

- medialna,
- postmedialna;

J. Relacje z innymi dziedzinami sztuki:

- fotografia intermedialna a media symboliczne:
  - malarstwo, grafika, rzeźba;charakterystyczne cechy: grafizacja, malarskość, przestrzenność;
- fotografia intermedialna a nowe media:
  - kino, telewizja, wideo, Internet, grafika komputerowa, gry komputerowecharakterystyczne cechy: animacja, film, montaż, sygnał, transmisja, symultaniczność, symulacja, interaktywność, nawigacja, hipertekstualność, wirtualność, efemeryczność, relacyjność, immersja.

#### 4.1. Fotografia w sieci interaktywnych relacji i mediów cyfrowych

Fotografia jako sztuka kreacji ze swej natury jest intermedialna, uruchamia i podtrzymuje dialog pomiędzy różnymi rodzajami sztuk, można powiedzieć, że jest transgresyjna. W ciągu ostatnich dekad następują procesy integrowania sztuk plastycznych oraz nowych mediów: fotografia wchodzi w dyskurs z innymi mediami, nie stanowi jedynie medium mediacji pomiędzy człowiekiem a światem.

W ubiegłych dziesięcioleciach fotografia zatraciła swą autonomię, nawiązując i odwołując się – z jednej strony – do tradycyjnych sztuk plastycznych – obrazowania „prehistorycznego” i czerpiąc z nich oraz do techniczno-elektronicznych

mediów monitorowej reprezentacji i projekcji świetlnych – obrazowania „post-historycznego” (telewizji, wideo, multimedialnych systemów komputerowych) – z drugiej. Łącząc w ten sposób charakter obrazowania symbolicznego z obrazowaniem obiektywnym, fotografia jako medium doskonale wpisała się w pejzaż postmodernistycznej aktywności twórczej. Charakterystycznymi cechami tego rodzaju obrazów są: grafizacja, malarskość, przestrzenność formy.

Jako niezwykle elastyczne medium fotografia umożliwia kreatywne wykorzystanie swego potencjału poprzez dialog z mediami klasycznymi oraz z nowymi mediami, wskutek czego nieodwołalnie traci status medium obiektywnego i wiernego świadka rzeczywistości. Coraz częściej mamy do czynienia z fabrykacją iluzji projekcji i idei designerów przestrzeni wizualnych światów XXI wieku, a nie z obiektywnym odbiciem, śladem i referencją wycinka rzeczywistości. Fotografia stanowi *universum* wizualnych komunikatów, które powstają w wyniku procesów twórczych, którym bliżej do symbolicznego gestu malarza i subiektywnej ekspresji myśli.

Fotografia intermedialna to przykład formy fotografii tworzonej w kontekście innych mediów, z intencją wychodzenia poza konwencje tradycyjnej fotografii. To system odniesień, bliski i dynamiczny związek z innymi rodzajami sztuki, jak rysunek, malarstwo, rzeźba, fotografia, film, sztuka wideo, architektura, muzyka, poezja, performance. Intermedializm wynika z założenia o równoczesnym stosowaniu różnych mediów, które są wzajemnie powiązane określonymi relacjami, w celu dostarczenia odbiorcy totalnego przeżycia przestrzennego, z odwołaniem się do wzroku, słuchu oraz innych zmysłów. Niezwykle istotną rolę odgrywają relacje ze sztukami o charakterze symbolicznym, sięganie do mediów pozafotograficznych. Fotografia przyswaja i naśladuje wybrane cechy innych mediów, co przypomina alegorie rzeczywistości społecznej (Giżycki, 2002).

Nadmierna estetyzacja stanowiąca charakterystyczną cechę przejawów kultury współczesnej powoduje, że mamy do czynienia z przykładami komunikatów wizualnych wykorzystywanych w sposób niezgodny z pierwotną istotą mediów. W jej efekcie następuje utrata czystości gatunkowej medium, jego autonomii oraz pełnionych funkcji, na rzecz plastycznej ekspresji i materializacji wizji autora, która jest tworzona na bazie medium fotografii. Fotografia wchodzi w wiele relacji z innymi sztukami wizualnymi, a zestaw strategii artystycznych zorientowanych na tworzenie estetycznych obrazów stanowi przykład aspiracji medium do *universum* sztuki. Nadmiar estetyzacji powoduje, że rola i znaczenie fotografii o charakterze dokumentalnym czy społecznym są znacznie osłabiane w ostatnich dekadach.

W kontekście mediów cyfrowych możemy mówić o fotografiach wielu możliwości, obrazach, które spełniają wiele różnorodnych funkcji. Poza referencyjnymi funkcjami w stosunku do rzeczywistości umożliwiającymi mentalną nawigację w świecie przedstawionym, medium fotografii jako interfejs spełnia funkcje

okna na wirtualne światy. Pozwala na eksplorację i nawigację w obrębie innych obiektów cyfrowych, a pośrednio w rzeczywistości, do której się odnosi. Technologie cyfrowe umożliwiają przemieszczanie się obrazów w przestrzeni i w czasie, ich powielanie się i uleganie nieustającym transformacjom w zakresie formy.

Fotografia cyfrowa wchodzi w skład sekwencji filmowych i animowanych, efemerycznych, wielkoformatowych projekcji świetlnych oraz projekcji holograficznych. Stanowi przykład interaktywnych elementów prezentacji, umożliwiając nawigację w obrębie zaprogramowanej struktury. Obrazy mające postać cyfrową (charakteryzujące się wirtualnością i efemerycznością) umożliwiają powstanie sieci relacji i powiązań z innymi obiektami cyfrowymi, dostarczając użytkownikowi doświadczeń, które charakteryzują się multimedialnością i interaktywnością.

Cyfrowy status ontologii medium fotografii pozwala na to, by powierzchnie obrazów pełniły funkcje interfejsów pomiędzy człowiekiem a komputerowymi danymi. Jako interfejsy obrazy charakteryzują się licznymi cechami, takimi jak: wirtualność, efemeryczność, relacyjność, hipertekstualność, co umożliwia interaktywne oddziaływanie na inne elementy cyfrowe, a w efekcie doświadczania nawigacji, odczucie zjawiska zanurzenia (immersji) w multimedialnym *universum*.

W tym miejscu warto przyjrzeć się cechom definiującym fotografię w kontekście mediów cyfrowych (Kluszczyński, 1999; Wilkoszewska, 1999; Giżycki, 2002; Manovich, 2006):

#### **A. Interaktywność**

Fotografia jako przykład obrazu interaktywnego pozwala na aktywny odbiór komunikatu audiowizualnego, wpływanie na kształt oglądanego dzieła, jego recepcję w wybrany i zależny od odbiorcy sposób. Fotografia interaktywna odnosi się do immaterialnych obrazów, będących reprodukcjami fotograficznych obrazów analogowych lub fotografii cyfrowych, które jako elementy struktury multimedialnej połączone systemem wzajemnych relacji i odniesień z innymi elementami umożliwiają interaktywną nawigację w obrębie struktury systemu i pozwalają na aktywny odbiór komunikatu wizualnego, wpływanie na kształt oglądanego dzieła, penetracji wybranych aspektów w sposób zależny od odbiorcy. Utwory multimedialne, tworzone z wykorzystaniem technologii cyfrowych mogą przyjmować postać prezentacji monitorowych on-line (Internet) lub off-line (interaktywne płyty CD/DVD).

#### **B. Efemeryczność**

Kolejna cecha obrazu definiuje relacje pomiędzy bytem i zdarzeniem, trwaniem i stawaniem się. Szereg konsekwencji w rodzaju tymczasowości, ulotności i nie-trwałości jest przykładem następstw uwikłania w ramy istnienia potencjalnego oraz problematykę wirtualnych przestrzeni, które stanowią opozycję do prze-

strzeni i obiektów realnie i trwale istniejących. Nietrwałość wynika z ciągłej procesualności i zmienności, które zastępują raz na zawsze ustalony i materialny artefakt.

### C. Wirtualność

Pojęcie to wskazuje na zależności i relacje między światem realnym i potencjalnym. Utwory mają postać niematerialnych informacji i danych utrwalonych w medium, które na skutek technologicznych procesów sprzętowo-programowej materializacji oraz procesów interaktywnej nawigacji widza przyjmują postać widzialną/słyszalną. Pojęcie nadaje nowy sens prezentyzmowi i stawia nas przed koniecznością nowej definicji relacji rzeczywistości realnej i wirtualnej.

### D. Hipertekstualność

Dzięki wielości relacji i wzajemnych odniesień między obrazem i innymi obiektami medialnymi kształtuje się aktywność komunikacyjna, charakteryzująca się indywidualizacją doświadczeń odbiorczych. Poprzez praktyki nawigacji o charakterze dynamicznym i kreatywnym w obszarze powiązanych z sobą tekstów – elementów multimedialnych – powstaje struktura dzieła.

### E. Nawigacja

Obrazy umożliwiają dialog ze strukturą hipertekstualną (multimedia interaktywne: Internet, płyty CD/DVD). Odbiorca doświadcza wrażenia nieskończoności własnej nawigacji oraz nieokreśloności wirtualnych przestworzy oraz dzięki niezliczonej ilości dróg i opcji, które znacznie przekraczają możliwości penetracji i skonkretyzowania.

### F. Immersja

Właściwość ta polega na doprowadzeniu odbiorcy – uczestnika komunikatu multimedialnego – do stanu totalnego uwikłania w interaktywny system wzajemnych relacji obrazów i elementów stanowiących układ. Dostarcza ona coraz bardziej sugestywnych i wiarygodnych obrazów, zbliża się do osiągnięcia syntetycznego realizmu fotograficznego. W wirtualnych przestrzeniach uczestnicy mogą identyfikować się z wirtualnymi bohaterami, realizować aktywności komunikacyjne, współpracować na odległość z innymi uczestnikami. Celem jest dostarczenie użytkownikowi doznania efektu przeniknięcia, poczucia wrażenia zanurzenia i bycia otoczonym przez inną rzeczywistość, która w wymiarze multimedialnym oddziałuje na nasze zmysły i przyciąga naszą uwagę, powodując stan głębokiego zaangażowania, w przeszłości wyzwalanego przez lekturę książki lub seans obrazu (Manovich, 2006).

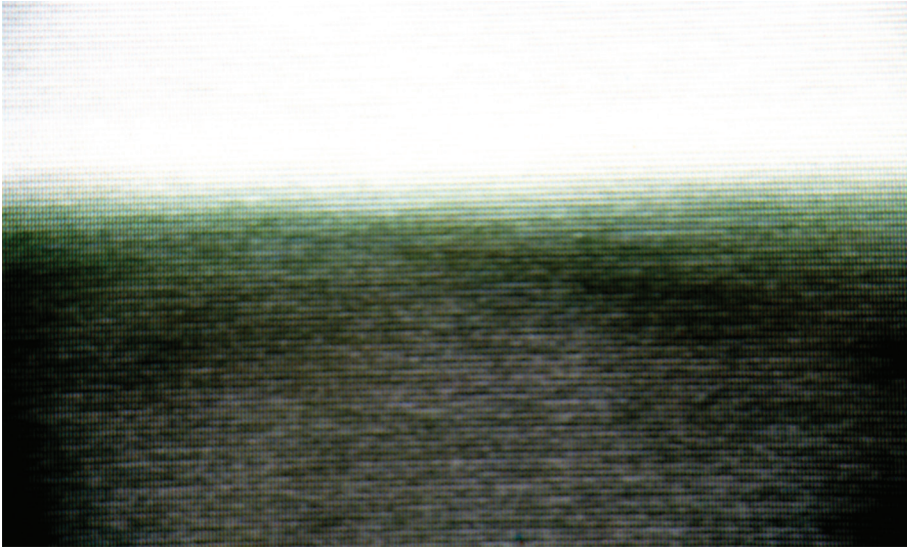
## 4.2. Fotografie z wirtualnych światów – od obrazu rzeczy do obrazu poзору rzeczy

Dokonując obserwacji pejzażu środowisk medialnych, coraz częściej mamy do czynienia z fotografiami stanowiącymi obrazy odnoszące się do rzeczywistości wirtualnej, do światów wykreowanych przez media; z fotografiami sztucznych przestrzeni wizualnych otaczających nas w czasie podróży przez zasoby komunikatów medialnych, Internetu czy gier komputerowych.

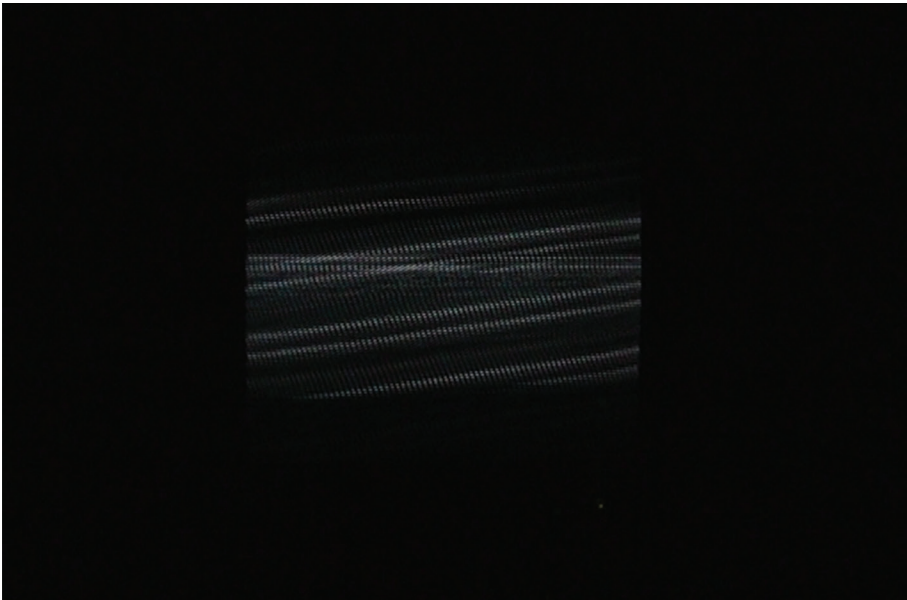
Rozwój technologii cyfrowych powoduje, że z coraz większą mocą i sugestywnością doświadczamy istnienia światów równoległych, które stanowią alternatywny do realnego świat. Rzeczywistość wirtualna jest przykładem symulacji kolejnego stopnia, jest cyfrową strukturą, która powstaje na skutek działania określonych algorytmów. Alternatywne światy, które są konstruowane przez media (na podstawie fotografii analogowej poddanej procesowi digitalizacji, fotografii cyfrowej oraz grafiki komputerowej), stanowią niezwykle sugestywną przestrzeń, w której rozgrywa się nasza równoległa egzystencja. To rodzaj potencjalnej przestrzeni do pozyskiwania kolejnych obrazów, tworzonych zgodnie z klasyczną, konwencjonalną fotografią, definiowaną jako odbicie, ślad i referencja obserwowanego świata.

Wędrując przez światy wirtualne, zbieramy wizualne ślady, ponieważ fotografowanie można uznać za zakorzenioną w ludzkiej naturze potrzebę dokumentowania, pozostawiania swojego śladu. Cyfrowe *universa*, w których odbywa się nasza równoległa egzystencja, inspirują nas do rejestrowania i kolekcjonowania wizualnych pamiątek, które stanowią rodzaj dokumentu, śladu przedłużającego ludzką pamięć. Kolekcjonujemy z różnym upodobaniem i preferencjami estetycznymi wirtualne (utkane z pikseli) obrazy przedstawiające sceny rodzajowe, pejzaże, obrazy architektury, portrety ludzi, obrazy martwej natury. W efekcie powstają obrazy (zrzuty ekranowe, *print-screen*, *screen-shots*) – dokumentalne zapisy wirtualnych przestrzeni, a tym samym realizowana jest archaiczna i fundamentalna funkcja medium fotografii: obiektywnego i mechanicznego zapisu oraz rejestracji wybranych fragmentów otaczającego świata. Mamy do czynienia z obrazami zarejestrowanymi w czasie przebywania w środowisku rzeczywistości medialnej – Internetu, gier komputerowych, które stanowią przykłady odzwierciedlania owych środowisk (Kierus, 2007). Ilustracje 12–15 przedstawiają przykłady fotografii zarejestrowanych w wirtualnych przestrzeniach generowanych przez media.

W tym wypadku mamy wrażenie, że historia zatoczyła koło i wraca do punktu wyjścia – momentu, w którym medium fotografii służyło do rejestrowania i dokumentowania obrazu świata, a nie koncentracji na intermedialnych relacjach z innymi mediami, przez to na nadmiernej estetyzacji i odchodzeniu od pełnienia swych zasadniczych funkcji.

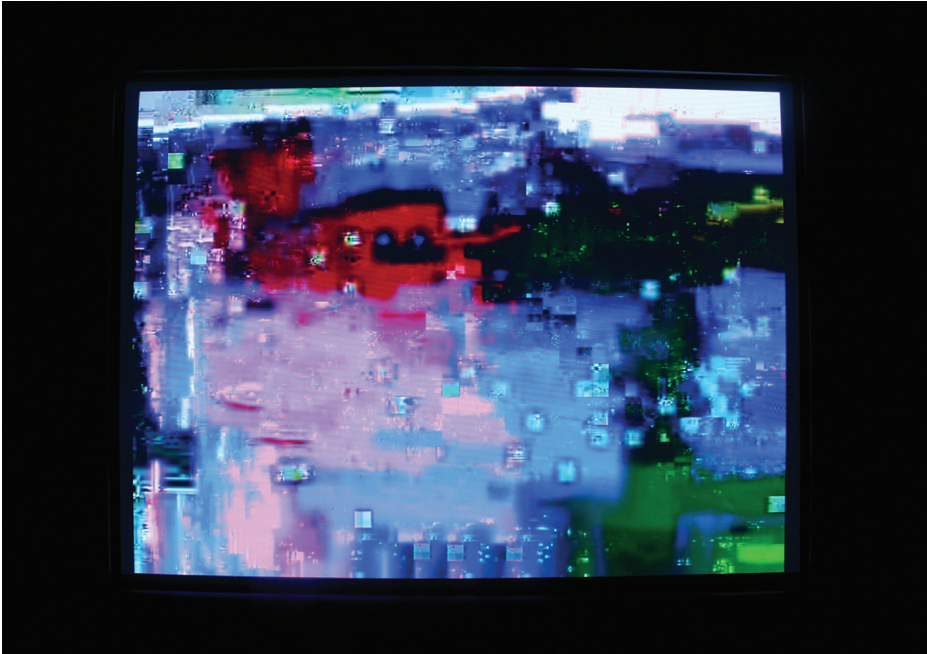


Ilustracja 12. Janusz Musiał, *Pejzaże ponowoczesne*, fotografia, negatyw 35 mm, 2003

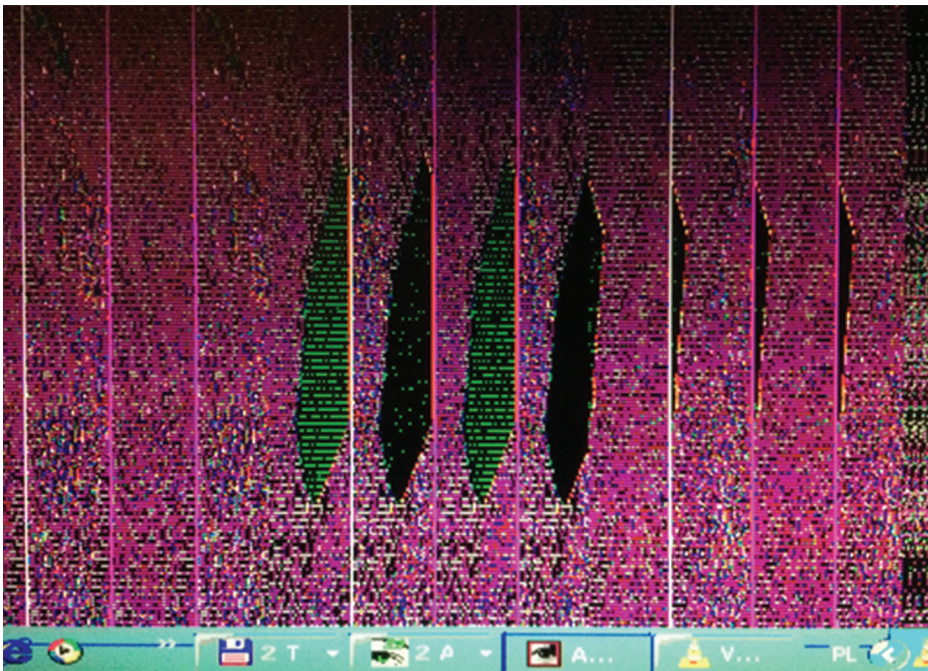


Ilustracja 13. Janusz Musiał, *No signal 36*, technika mieszana, 2005

Aktualnie za punkt odniesienia fotografii możemy obrać świat realny ukształtowany przez naturę i człowieka lub świat wirtualny (medialny) ukształtowany przez kulturę i człowieka, gdyż w obydwu z nich toczy się nasza egzystencja, z taką różnicą, że w przeszłości tworzono obrazy rzeczy, obecnie coraz częściej tworzone są obrazy pozoru rzeczy. W ten sposób nierzadko mamy do czynienia z obrazami,



Ilustracja 14. Janusz Musiał, *Błąd w sztuce – divX error*, IMG\_8834xx, fotografia cyfrowa, 2009



Ilustracja 15. Janusz Musiał, *Error MMXX*, fotografia cyfrowa, 2020



które są odwzorowaniami, automatycznymi śladami wirtualnych przestworzy, alternatywnych przestrzeni, które stanowią kolejny stopień rzeczywistości, w którą wpisana jest nasza egzystencja w trzeciej dekadzie XXI wieku. Elementarne funkcje medium w rodzaju obrazu – śladu, referencji, lustra i okna są realizowane w kontekście świata istniejącego realnie (materialnie) lub wirtualnie (jedynie jako zbiory danych), świata analogii i symulacji i w relacji z nimi.

Obecna sytuacja medium fotografii pod wieloma względami przypomina sytuację malarstwa w XIX wieku po wynalezieniu fotografii, która przejęła większość funkcji związanych z obrazowaniem charakteryzującym się realizmem i naturalizmem. Z tego też powodu na początku XX wieku zarysowały się tendencje do poszukiwania i rozwijania autonomicznego języka medium malarstwa: dokonywano analizy i syntezy obrazu, łamano i przekraczano kulturowe przyzwyczajenia percepcyjne. Fotografia początku XXI wieku znajduje się w podobnej sytuacji, umożliwia tworzenie obrazów – wiernych odbić rzeczywistości, natomiast grafika komputerowa pozwala na generowanie fotorealistycznych obrazów – iluzji rzeczywistości, które nie mają zakotwiczenia w świecie realnym ani odniesienia do niego. Rewolucja cyfrowa współczesnej kultury spowodowała, że medium fotografii znalazło się na rozdrożu światów: obrazów-analogii i obrazów-symulacji, obrazów-referencji i obiektywnych śladów otaczającego świata materii lub wirtualnych światów oraz wizualnych kreacji subiektywnego modelu idei i myśli autora.

Cyfrowa rewolucja, która zachodzi w pejzażu współczesnej technokultury, dokonuje przemian w obrębie ontologii poszczególnych mediów, formy i treści, stylistyk i gatunków. Żyjemy w czasach postmedialnych, postgatunkowych (postindustrializmu, postmodernizmu, postkina, postrocka). Na każdym niemal kroku mamy do czynienia z medium po medium. Reakcją na taki stan rzeczy jest tendencja w fotografii określana mianem postfotografii.

Wskazana tendencja określa sytuację, w której fotografia stanowi medium autonomiczne, jednorodne, mające zbiór własnych, tylko sobie właściwych cech oraz atrybutów. Nawiązuje i odwołuje się ona, zarówno w treści, jak i formie, jedynie do gramatyki i poetyki medium fotografii, do jej pierwotnej magiczności, a także czerpie z nich. Stanowi opozycję do gwałtownego i dynamicznego rozwoju techniki i technologii cyfrowej, eksperymentów formalnych, relacji intermedialnych z mediami symbolicznymi oraz nowymi mediami i reakcją na nie. Poprzez ukazanie autonomicznych cech medium umożliwia dokładniejsze przyjrzenie się otaczającym fenomenom, poddanie krytycznej refleksji media fluktuacyjnych, efemerycznych prezentacji ekranowych oraz funkcje i cechy związane ze statusem cyfrowym obrazów.

### 4.3. Postfotografia – fotografia po fotografii

W ostatniej dekadzie szczególnie dynamicznie zmienia się otaczający nas świat, ontologiczny status obrazu oraz jego rola i znaczenie w kulturze. Przemiany technologiczne wpływają na zmianę statusu mediów, funkcji, jakie pełnią, oraz na sposób refleksji z nimi związanej. Współcześnie należy do prawidłowości, iż nowe media w znacznej mierze wyręczają stare w realizacji określonych funkcji i celów. I tak na przykład, właściwości medialne fotografii, rozumiane jako prezentowanie obrazu świata i spełnianie funkcji środka przekazu, realizowane są obecnie przez media cyfrowe.

Współczesna przestrzeń społeczna jest przesycona terminami w rodzaju „medium”, „medialny”, „medialność”. W wielu wypadkach ich znaczenie wydaje się ograniczone i nieadekwatne w stosunku do przemian, jakie zachodzą w pejzażu kultury. Fotografia cyfrowa powoduje wiele zmian w procesie technologicznym oraz podważa status ontologiczny obrazu jako analogii. Mamy do czynienia z tworzeniem szeregu zakłóceń, medialnych nieoczywistości co do statusu określonych mediów, przenikaniem się strategii artystycznej ekspresji wskutek homogenizacji mediów klasycznych i mediów cyfrowych, a w efekcie wizualnych hybryd.

Zmiany zachodzące w odniesieniu do fotografii, które mają miejsce w ostatniej dekadzie, tworzą konieczność odchodzenia od ciasnych ram dawnego pojęcia i poszukiwania pojęcia nowego (Wojnecki, 2007). Przedrostek „post-” oraz termin „postmedializm” stanowią próbę uwolnienia się od myślenia w kategoriach mediów, które zdominowało współczesną kulturę – od terminu „medializm”. Idea fotografii postmedialnej stanowi propozycję medium w nawiązaniu do sytuacji współczesnej kultury i cywilizacji (postmodernizmu, postracjonalizmu, posthistoryczności). Jest przykładem procesu uwalniania się fotografii od bycia medium, funkcji mediacji pomiędzy światem rzeczy i obserwatorem obrazów tego świata. Mamy do czynienia z odchodzeniem od pełnienia nadrzędnej funkcji realizowanej przez medium fotografii – od obrazowania wybranych fragmentów świata na rzecz tworzenia obrazu autonomicznego. Symptomami postmedializmu mogą być strategie zaniechania konwencjonalnego obrazowania, sięgania do autonomicznych jakości medium, oraz posługiwanie się zdolnościami kreatywnymi ludzkiego umysłu i wyobraźni.

Na skutek licznych procesów i przemian technologicznych oraz przejmowania funkcji obrazowania otaczającego świata przez media cyfrowe (fotografia użytkowa, wideo, telewizja, grafika komputerowa) możemy mówić o kształtowaniu się idei fotografii jako strategii artystycznej, która nie rejestruje, nie utrwała i nie przenosi obrazu świata, a tym samym nie funkcjonuje jako środek przekazu. Reakcją na taki stan rzeczy jest nurt fotografii autonomicznej, określanej mianem fotografii po fotografii (postfotografii), w której twórca koncentruje się na eksplorowaniu cech

obrazowania wynikających ze specyfiki medium, jednakże do tej pory traktowanych jako nieistotne wobec medialnej funkcji realizowanej jako medium właśnie.

Medium fotografii, dziś bez wątpienia należące do rodziny sztuk plastycznych, uwolnione od pełnienia funkcji dokumentowania i naśladowania rzeczywistości, zwraca się ku sobie. Jest zorientowane na eksploatawanie pozamedialnych cech znajdujących się na peryferiach konwencjonalnego obrazowania. Wyraża ideę fotografii, która została uwolniona od spełniania tradycyjnych funkcji, ujawnia właściwości w przeszłości skrywane i niedostępne. Fotografia definiowana jako postmedialna penetruje coraz więcej obszarów nieprzydatnych w potocznym prezentowaniu obrazu świata i nie spełnia funkcji medium jako środka przekazu. Niezbadane dotąd dokładnie peryferie stanowią potencjalne tworzywo do autorskiej ekspresji, różnorodnych interpretacji obrazowania i refleksji, a także istotny potencjał kreatywności i tworzenia szczególnych przestrzeni wizualnych. Jako efekt końcowy zostaje stworzona przestrzeń, która lokuje się na przecięciu imaginacji autora i możliwości odzwierciedlenia wizualnych fenomenów tkwiących w medium (Wojnecki, 2007).

Strategie tego rodzaju stanowią swoistą grę przeciwko programowi wpisane-  
mu w aparat (Flusser, 2005). Są przykładem świadomej wypowiedzi artystycznej, która pomija zdeponowane w narzędziu przez producentów programy. Mamy do czynienia z medium, które nie spełnia zgodnych z definicją funkcji, lecz tworzy nowe wartości i znaczenia. Fotografia, poza byciem medium, jest przykładem nakierowania uwagi na własny potencjał i możliwość ukazania pewnej sfery zjawisk, które w potocznym użyciu są pomijane, spychane na margines. W ramach fotografii postmedialnej wykorzystywane są marginalizowane wcześniej cechy medium w celu konstruowania alternatywnych sposobów obrazowania. Takie przykłady użycia fotografii nie służą już naśladowaniu i odbijaniu rzeczywistości, lecz zwracają uwagę na ukryte aspekty obrazowania i uświadamiają równoległe pozamedialne właściwości fotografii (Wołyński, 2007).

W wypadku fotografii postmedialnej nie jest ważny przekaz, przede wszystkim chodzi o podkreślenie i uwypuklenie jej cech autonomicznych (Przyborek, 2007). Nie chodzi o ukazywanie obrazu świata postrzeganego zmysłem wzroku, lecz o uświadomienie kondycji i właściwości samego obrazu. Taki obraz jest pozbawiony oczywistości, proponuje odmienny sposób widzenia i wyjście poza konwencje postrzegania ukształtowane przez współczesne media. Widzimy obrazy bliższe naszej intuicji, stanom wyobrażeń czy snów. Taki rodzaj obrazów nosi znamiona podobieństwa do naszych obrazów wewnętrznych, świata myśli i imaginacji. Mamy zatem do czynienia z obrazami innego świata w stosunku do rzeczywistości, która nas otacza, i modelowych przestrzeni ukształtowanych przez media. Chodzi o rodzaj obrazów bliskich naturalnemu i podświadomemu postrzeganiu.

Fotografia postmedialna dokonuje przemieszczenia zainteresowania poza funkcje zgodne z definicją medium. Stanowi próbę wyjścia poza program zdeponowany w narzędziu, przerwania i porzucenia panujących konwencji medialnych narzucanych przez nowe media, fotografię cyfrową i obrazy symulowane. Obszarem zainteresowań stają się jej własne obrzeża, pogranicza i marginesy, przekracza granice i kontury swej medialności, zwraca się ku sobie, ku swojej autonomiczności. Następuje otwarcie na nowe fenomeny wizualne wynikające z poszukiwań artystycznych, które stanowią powrót do podstawowych cech fotografii, które twórcy na przestrzeni wielu dekad jej historii wypracowali wiele autonomicznych cech i właściwości. Ilustracje od 16 do 19 przedstawiają przykłady fotografii wpisujących się w nurt strategii postmedialnej.



Ilustracja 16. Janusz Musiał, *Interior – komnata snu (camera obscura)*,  
fotografia, 2004–2006 (ze zbiorów autora)



Ilustracja 17. Janusz Musiał, *Całuny natury – woda*  
(świetłoczuły papier + światło + woda), fotografia, 2004/2005 (ze zbiorów autora)



Ilustracja 18. Janusz Musiał, *Błąd w sztuce – Yamaha error*, fotografia cyfrowa, 2013



Ilustracja 19. Janusz Musiał, *Polaroidream*, Polaroid, 2012





**Rozdział III**  
**Autor między mediami**





1

---

Proces kolekcjonowania obrazów i rzeczy jest zakorzeniony w naturze człowieka. Twórczy akt świadomości autora i praktyki artystycznej ekspresji przeżyć i doznań podmiotu umożliwiają utrwalanie wybranych fragmentów świata oraz materializację określonych idei.

Media cyfrowe dokonują zasadniczych przemian w odniesieniu do statusu autora – fotografa. W efekcie miejsce człowieka z aparatem zajmuje człowiek z instrumentarium sprzężonym z komputerem, który staje się metamedium tworzenia i przetwarzania wszelkich tekstów kulturowych. Fotograf staje się twórcą multimedialnym, ma liczne kompetencje z zakresu informatyki, programowania, edycji, i znacznie mniejsze, z obszaru sztuki, estetyki, fizyki czy chemii.

Tworzenie nowych obrazów stanowi jedną z możliwych opcji opowiadania o świecie, natomiast coraz bardziej popularne jest operowanie na materiałach istniejących. Cyfrowy status ontologiczny mediów, automatyzacja procesów twórczych oraz wirtualne przestrzenie (Internet, gry komputerowe, interaktywne płyty CD/DVD) powodują, że coraz częściej stosowane są strategie odwołujące się do uprzednio istniejących tekstów, techniki w rodzaju miksażu, kolażu, brikolażu, remiksu. W efekcie obcujemy z wielością cytatów, modyfikacji i wariantów istniejących wcześniej kulturowych tekstów. Lawinowo narasta liczba komunikatów audiowizualnych, które coraz częściej przyjmują postać wirtualną. Wchodzą w ciąg wzajemnych relacji i powiązań z innymi obiektami medialnymi, dzięki czemu umożliwiają nawigację.

Komunikacyjny model zachowania się ulega daleko idącym przemianom, a komunikacja coraz częściej przybiera formę interaktywnego dialogu. Klasyczny model widza zastępuje odbiorca-użytkownik (zajmuje postawę aktywną

w obrębie struktury utworu, poprzez nawigację nadaje indywidualny sens i znaczenie w kontekście zaprogramowanych elementów). Widz jako odbiorca-użytkownik staje się współtwórcą dzieła.

## 1. Człowiek z aparatem

Poszukując korzeni praktyk artystycznych, uświadamiamy sobie znaczenie poza-kulturowych pokładów ludzkiego umysłu. Platońska idea stanowi doskonały prototyp rzeczy, która jest jej jedynie niedoskonałym odwzorowaniem, natomiast aktywność twórcza utrwalona w medium umożliwia wizualizację owej idei.

**Człowiek ma nawyk rejestrowania wybranych fragmentów świata, który widzi i który go otacza.** W czasie wędrówek zbieramy wizualne ślady, ponieważ fotografowanie – jako forma dokumentowania – jest zakorzenione w ludzkiej naturze. Bezwarunkowa potrzeba rejestrowania i kolekcjonowania wizualnych pamiątek jest wpisana w nasz los. Obrazy stanowią rodzaj dokumentu, śladu przedłużającego ludzką pamięć, są sposobem na ożywianie wspomnień. Kolekcjonujemy z różnym upodobaniem i preferencjami estetycznymi obrazy przedstawiające sceny rodzajowe. Pragniemy utrwalać te szczególne momenty i chwile związane z określonymi obrazami miejsc i zdarzeń, aby móc do nich wracać w przyszłości, aby przeżywać to raz jeszcze. Tworzymy ślady pobytu w różnych miejscach, które trafiają do archiwum naszej pamięci, a w konsekwencji wspomagają ją i ułatwiają rekonstruowanie zdarzeń z przeszłości. To portale do przeszłości, które umożliwiają powrót do czasu minionego, do emocji i uczuć, których doświadczyliśmy w czasie niewirtualnych podróży.

Zgodnie z modernistyczną koncepcją oraz paradygmatem odzwierciedlenia fotografia jako medium stanowi przykład obiektywnego przekazu tworzego przez samą naturę. Fotograf to demiurg i sprawca, który jest w stanie pochwycić w ramy kadru i utrwalić w materii światłoczułej obraz obiektu czy zdarzenia. Jego postawa jest przykładem neutralnej obserwacji rzeczywistości, dokonania wyboru i utrwalenia jej fragmentu. Za pomocą promieni światła oraz mechaniczno-optycznego narzędzia notuje otaczające go ślady, które powstają jako zdeterminowane przez naturalne warunki wizualne odzwierciedlenia otaczającego świata. Autor jest jedynie reżyserem, który oddaje kadr – scenę we władanie przedmiotów i medium światła.

**Rytuał fotografowania przypomina polowanie na wybrane obrazy rzeczy i chęć uwięzienia ich w klatce wrażliwego na światło materiału** (Michałowska, 2007). Fotograf, zagubiony wobec otaczających go przedmiotów, jest wyalienowanym podróżnikiem, stanowi przykład myśliwego, który wyrusza na łowy, a cały świat jest potencjalnym terenem jego poszukiwań. Jednocześnie z narzędziem,

obserwuje, wybiera odpowiedni moment i kadr, by pochwycić właściwy obraz świata w klatkę trwałego spojrzenia. W ten sposób pochwyczone obrazy stają się potencjalne, wciąż jedynie utajone czekają na szereg aktywności magicznych (wywołanie, utrwalenie, ożywienie), dzięki którym ujrzą światło dzienne i będą spełniać się w służbie człowieka. Fotograf za sprawą obrazów rzeczy ocala namiastkę przedmiotu, pragnie zawładnąć światem, przywołuje wspomnienie utraconej materialności (Barthes, 1996).

Fotograf jako autor stanowi przykład medium, które wyzbywa się swojej podmiotowości i powołuje do życia obraz przedmiotu odniesienia (Baudrillard, 2005). Umożliwia poczucie bezpośredniego obcowania z przedmiotem i doprowadza do jego objawienia się w stanie naturalnym, pozbawionym zabiegów artystycznej estetyzacji, co stanowi przede wszystkim rodzaj antropologicznej praktyki, w mniejszym stopniu zaś jest wyrazem strategii artystycznej zmierzającej ku wykalkulowanej estetyzacji. XIX-wieczny fotograf to wybraniec i demiurg obdarzony szerokimi kompetencjami z zakresu fizyki, chemii oraz sztuk pięknych (Wojnecki, 2007). W przeszłości człowiek z aparatem był przykładem cierpliwego obserwatora świata, łowcy widoków, pokornego wobec mozolnego procesu technologicznego. To twórca odwzorowań świata realnego w celu utrwalenia obrazu i wywołania wrażenia iluzji.

W XX wieku fotografia stała się demokratycznym medium w rękach coraz większej rzeszy ludzi (Flusser, 2005). Fotograf naśladuje otaczający go świat, który jest zasadniczym punktem odniesienia większości powstających prac lub podejmuje próby wizualizacji indywidualnych scenariuszy. To funkcjonariusz aparatu, który realizuje program wpisany w funkcje narzędzia. Aparat fotograficzny jest samodzielnym narzędziem obiektywnej i samoistnej obserwacji i rejestracji rzeczywistości, które powoduje usunięcie podmiotu autora, dzięki czemu przede wszystkim były eksponowane i zostały utrwalone w świadomości kulturowej takie jej cechy, jak dokumentalizm, realizm, obiektywizm oraz świadectwo prawdy.

Andreas Muller-Pohle (za: Wojnecki, 2007) wyróżnia dwie postawy, które określają strategie postępowania fotografa w ewolucji medium: postawę znalazcy oraz postawę wynalazcy.

- Postawa znalazcy jest oparta na wzorze myśliwego, który poszukuje satysfakcjonujących go widoków rzeczy i zjawisk oraz dokonuje rejestracji, „zdejmowania” wybranych widoków i zamykania ich w kadry. Taki przykład jest zorientowany ku naturze, która stanowi bezpośrednio odniesienie i temat, a postawa znalazcy jest wpisana w model społeczeństwa losu.
- Postawa wynalazcy polega na pracy konceptualnej, procesach analizy i syntezy wybranych fragmentów kultury i tworzeniu nowych form estetycznych. Ma tu miejsce tworzenie autonomicznych przestrzeni wizualnych, które

stanowią opozycję do bezpośrednich obrazów rzeczywistości. Postawa ta wpisuje się w model społeczeństwa wyboru.

W efekcie przedstawionych dwóch strategii mamy do czynienia z przykładami fotografii bezpośredniej (czystej) oraz fotografii manipulowanej (wykoncypowanej, inscenizowanej).

### 1.1. Fotografia jako komunikat

Człowiek, jako istota społeczna, potrzebuje kontaktu z innymi ludźmi, który wymaga zdolności wyrażania swych myśli i uczuć (Goban-Klas, Sienkiewicz, 1999). Porozumiewanie się z innymi to podstawowy środek przekazywania doświadczenia zbiorowego, natomiast komunikowanie odgrywa decydującą rolę w kształtowaniu ludzkiej świadomości. W zależności od tego, kto komunikuje się z kim, za pomocą jakich środków (mediów), jakich treści komunikatów używa i w jakim celu to czyni, proces komunikacji może kształtować postawy oraz zachowania uczestników procesu. Może przybierać formę informacji, propagandy, manipulacji, indoktrynacji. Koegzystencja zjawisk, rzeczy oraz ludzi to proces bezustannego spotykania się i komunikowania. Funkcjonując w świecie, w społeczeństwie, podlegamy określonym formom oraz schematom komunikowania.

Komunikacja to proces przebiegający pomiędzy nadawcą i odbiorcą, który polega na transformacji i zrozumieniu nadanego przekazu. Komunikacyjny model zachowania jest zbudowany z następujących elementów:

- nadawca – przekazuje określoną treść komunikatu,
- komunikat – fizyczny produkt myśli, przedmiot transformacji,
- kodowanie – zamiana treści na określoną formę przekazu w postaci kodu wizualnego (pisma, grafiki, malarstwa), werbalnego (prozy, poezji), fonicznego, zapachowego, smakowego, dotykowego,
- kanał informacyjny – środek, za którego pomocą komunikat zostaje przekazany odbiorcy, oddziałuje na jego zmysły,
- dekodowanie – rozszyfrowanie treści zawartej w komunikacie,
- odbiorca – adresat komunikatu,
- szумы,
- sprzężenie zwrotne – w przypadku trudności ze zrozumieniem komunikatu – odesłanie komunikatu do nadawcy w celu skorygowania treści, kodu i ponownego nadania (Jachnis, Terelak, 1998).

Komunikacja audiowizualna na przestrzeni wieków przybierała wiele różnych postaci, co w znacznej mierze było uzależnione od poziomu i rozwoju nauki, techniki, technologii oraz roli, jaką odgrywały obrazy, i znaczenia, jakie im przypisywano (Goban-Klas, Sienkiewicz, 1999). Do pierwszych technik utrwalania

i przekazywania znaków na odległość należą techniki przekazu graficznego, rysunek, malarstwo, rzeźba oraz techniki sygnalizacji (dymne, optyczne, dźwiękowe). Wynalazek pisma (piktograficzne, ikonograficzne, sylabiczne, alfabetyczne) spowodował, że słowo – myśl ludzka – mogło w niezmienionej postaci (bez zniekształceń) być przekazywane w czasie i w przestrzeni.

Wynalazek druku w połowie XV wieku umożliwił jednoczesne zapoznanie się wielkiej liczby czytelników z tym samym dziełem. W dalszej kolejności pojawił się druk periodyczny, czyli prasa, która wydawana regularnie zwracała się jednocześnie do wielkiej rzeszy czytelników, zapewniając możliwość powstania nawyku korzystania oraz szeroki zakres potencjalnego odbioru i wpływu. Można w tym wypadku użyć sformułowania, że książka oraz prasa stały się pierwszymi mediami komunikowania masowego.

Rozwój nauki i techniki spowodował, że w XIX i XX wieku do grona mediów komunikowania masowego stopniowo dołączały: fotografia, film, radio, telewizja. Kolejne wynalazki i udoskonalenia w XX wieku spowodowały olbrzymi postęp w technologii mediów w zakresie przechowywania, utrwalania, przetwarzania i przesyłania informacji (magnetowid, systemy komputerowe, Internet, rzeczywistość wirtualna). Stanowią one zapowiedź nowej jakości, nowego sposobu transmisji oraz wykorzystania środków komunikowania w życiu jednostki oraz społeczeństwa (Goban-Klas, Sienkiewicz, 1999).

Porządkując świat zachowań komunikacyjnych, za Kluszczyńskim (2001) możemy wyodrębnić następujące modele komunikowania:

1. Transmisja, transmisja perswazyjna, gdyż przedstawia komunikowanie jako jednokierunkowy transfer sygnału, jako proces, przez który nadawca pragnie wywrzeć wpływ na odbiorcę. Ma zasadniczo strukturę monologu, jest właściwa dla mediów masowych: radia, telewizji. Koncepcja ta dominowała w pierwszym okresie rozwoju teorii komunikowania.
2. Interakcja, komunikowanie jest postrzegane jako negocjacja, wymiana poglądów i idei. Ma strukturę dialogową.
3. Proces generowania znaczeń, przekaz jest utożsamiany z pojęciem tekstu – obiektu interpretacji.

Wszystkie odmiany komunikowania są ugruntowane w koncepcji wspólnej przestrzeni, która może być:

- fizyczna – bezpośrednia komunikacja interpersonalna (*face-to-face*),
- wirtualna – proces komunikowania zapośredniczonego (mediatyzowanego, *non-direct*).

W celu dostosowania teorii komunikowania do sytuacji wytworzonej w wyniku wynalazenia nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych (pojawienia się nowych mediów) proces komunikowania zapośredniczonego można podzielić na (Kluszczyński, 2001):

- *quasi-bezpośrednie*, przypadek komunikowania zapośredniczonego, gdy mamy do czynienia z rzeczywistą interakcją (korespondencja listowa, e-mail, konwersacja telefoniczna),
- *pośrednie*, przypadek komunikowania zapośredniczonego, w którym nie występuje ani bezpośredni kontakt, ani rzeczywisty dialog (nowe media: płyta CD/DVD, gra komputerowa, portal www).

Fotografia rozumiana jako komunikat jest systemem sztucznym i celowym (Ostrowicki, 1997). Jej struktura powstaje na skutek materializacji wizji artysty, w celu uzyskania określonego kontaktu z odbiorcą oraz interpretacji. Utwór (dzieło sztuki) staje się modelem specyficznej rzeczywistości artysty, zawiera w sobie właściwości związane ze sferą racjonalną, związki ze światem wartości oraz reprezentacje emocji i uczuć twórcy. Tego typu sytuacja komunikacyjna pozwala na stworzenie schematu sytuacji estetycznej (por. il. 20), który jest zbudowany z następujących elementów:

- artysta – twórca,
- odbiorca – użytkownik,
- dzieło sztuki – utwór – komunikat,
- świat człowieka,
- system jakości i wartości.

nadawca	komunikat	odbiorca
twórca	medium	widz/słuchacz/czytelnik
artysta	kanał	interaktor
producent	utwór	współtwórca
	artefakt	konsument
	dzieło	
	produkt	

**Ilustracja 20.** Schemat sytuacji komunikacyjnej i estetycznej  
(opracowanie własne)

Centralną pozycję w modelu sytuacji estetycznej zajmuje utwór – dzieło sztuki. Z procesów o charakterze twórczym i odbiorczym wynikają związki pomiędzy twórcą i dziełem oraz pomiędzy dziełem i odbiorcą. Podstawową cechą związków jest ich zwrotność, a także istnienie współzależności. Osobny związek zachodzi pomiędzy systemami jakości i wartości w stosunku do twórcy, dzieła, odbiorcy oraz związek dotyczący świata człowieka (Ostrowicki, 1997).

## 2. Przemiany sposobu percepcji obrazów w kontekście mediów cyfrowych

Człowiek modernistyczny poszukiwał ucieczki od chaosu świata w stabilności i równowadze funkcjonalnych form, kompozycji wizualnych (Kluszczyński, 1999). Człowiek społeczeństwa informacyjnego przełomu XX i XXI wieku odnajduje komfort, mając świadomość, że z łatwością może się prześlizgiwać po nieograniczonych zbiorach danych zgromadzonych na serwerach. Internauta XXI wieku, niczym XIX-wieczny przechodzień obserwujący przestrzeń wielkomiejskiego tłumu, jest nawigatorem, który przemieszcza się po nieznanach terytoriach, eksplorując i odkrywając komunikaty osadzone w wirtualnych przestrzeniach. Przeszukuje zasoby Internetu, znajdując coraz to nowsze porcje informacji. Poczuć równowagi, spokoju i stabilności poszukuje nie w równowadze kształtu i koloru, lecz w różnorodności danych, które ma do dyspozycji, i operacji, jakie może na nich wykonywać. Czerpie rozkosz z nawigowania i eksplorowania obiektów multimedialnych znajdujących się w bazach systemów komputerowych. Bohater odkrywa swoją tożsamość, kształtuje charakter, poruszając się w wielu przestrzeniach. Miasto, tłum, mnogość, ruch, zmienność, nieskończoność informacji i danych powołują do życia wciąż nowe fantasmagorie. W przestrzeni subiektywnej podmiotu następują transformacje na skutek doświadczania świata, obserwowania, bycia w środku, w ukryciu w stosunku do świata realnego bądź wirtualnego.

**Kiedyś nawigowaliśmy przez przestrzenie natury, później pokonywaliśmy przestrzenie kultury (Manovich, 2006). Obecnie nawigujemy przez przestrzenie informacji zawartych w cyfrowych danych zdeponowanych na serwerach systemów komputerowych.** Nawigujemy przez gęste multimedialne przestrzenie informacyjne stanowiące syntezę tekstów, obrazów statycznych, obrazów dynamicznych, plików dźwiękowych. Jesteśmy zanurzeni w system wzajemnych hipermedialnych relacji i powiązań pomiędzy elementami, zgodnie z zaprojektowaną przez autorów strategią. Do zespołu podstawowych pojęć tego stanu można zaliczyć: interfejs, kod, obiekt, bazę danych, nawigację, interakcję, transmisję, immersję.

Współcześni artyści na wiele sposobów posługują się różnymi strukturami interaktywności (Wilkoszewska, 1999). Nieczytelne struktury fabularne, niedookreślone szczegóły mediów wizualnych oczekują od widza wypełniania i uzupełniania brakujących pól i informacji. Celem działań jest zmuszenie widza do wzmożonej uwagi i aktywności, przemieszczania w ramach struktury przestrzennej i wymagania od niego nowych aktywności i strategii poznawczych. Nowoczesny styl kultury wizualnej charakteryzujący się częściowo abstrakcyjnym kodem wymaga na uczestnika rekonstruowanie i wypełnienie przedstawionych światów.



W prostej linii odnosi się do działań awangardowych pierwszych dekad XX wieku oraz działań z lat sześćdziesiątych XX wieku. Interakcja psychologiczna, która akcentuje udział aktywnych procesów mentalnych w rozumieniu utworu – tekstu kulturowego, polega na procesach uzupełniania brakujących, niedookreślonych informacji na drodze przywoływania skojarzeń, formułowania hipotez. Technologie medialne (fotografia, film, rzeczywistość wirtualna) odgrywają kluczową rolę w procesach zmierzających do eksternalizacji życia psychicznego człowieka oraz obiektywizacji jego myślenia. Umożliwiają wspomaganie i kontrolę procesów, są oparte na określonych funkcjach mentalnych, które stanowią reakcje na efekty wizualne w rodzaju przenikania się i nakładania różnych obrazów.

Idea abstrakcyjna to coś w rodzaju kolażu fotograficznego, to obraz mentalny będący wynikiem nałożenia na siebie wielu doświadczeń i idei, który w wyniku tego ukazuje wyraźnie wspólne elementy, a niewyraźnie – indywidualne.

(Titchener, 1915, za: Manovich, 2006, s. 133)

Era przemysłowa umożliwiła wyseparowanie i przeniesienie każdego przedmiotu poza jego środowisko naturalne, natomiast era poprzemysłowa eliminuje pojęcie przestrzeni. Niemalże wszystko staje się dostępne z dowolnego miejsca na ziemi w dowolnej chwili. Zjawiska bliskie naturze ludzkiej percepcji: perspektywa geometryczna, malarstwo, fotografia, kino – są zastępowane przez komputerowe systemy symulowania i transmisji danych w czasie rzeczywistym.

Obecnie znaki przyjmują postać cyfrową, która umożliwia nieograniczone manipulowanie nimi oraz przesyłanie na odległość (Negroponte, 1997). Te ruchome, zmienne znaki cyfrowe umożliwiają wpływ w czasie rzeczywistym na materialną rzeczywistość, której indeksy stanowią. We współczesnej kulturze wydaje się dominować czas rzeczywisty oraz reakcje symultaniczne uczestników procesów komunikacji na dziejące się wydarzenia i procesy. Technologie cyfrowe umożliwiające szczegółowy wgląd w badane środowisko niweczą ów dystans przynależny naturalnej percepcji (fotografia, kino). Media te i ich technologiczne następstwa umożliwiają wniknięcie do natury procesów, szczegółową analizę i syntezę badanych środowisk i zjawisk. Pozwalają na zawładnięcie przedmiotem i miejscem. Unieważniają odległości i proporcje fizyczne, wzorce i kanony percepcji ustanowione przez wielowiekową ewolucję ludzkiej percepcji i mediów (malarstwo, fotografia).

W pejzażu mediów cyfrowych status obrazów ulega daleko idącym przemianom. W przeszłości obrazy mające jedynie wymiar wizualny, pełniły funkcje iluzjonistyczne. Dziś stają się interfejsami – narzędziami, są interaktywne i umożliwiają sterowanie komputerem, wchodzenie w relacje z danymi, bezpośrednie wpływanie na rzeczywistość. W przeszłości pragnienie utrwalania lub symulowania rzeczy-

wistości koncentrowało się na warstwie wizualnej. W obrębie mediów cyfrowych wrażenie realności nie ogranicza się jedynie do zmysłu wzroku i recepcji komunikatów wizualnych. Multimedialne środowiska wirtualne dążą do dokładnej symulacji fizycznej przedmiotów i zjawisk naturalnych, lecz nie są nastawione jedynie na idealne symulowanie wyglądu rzeczy. Poszerzają fotorealistyczne obrazy o wymiar dźwięku przestrzennego, wrażenia dotyku, wibracji (symulatory ruchu, ruchome krzesła). W mediach cyfrowych oprócz realistycznego wyglądu rzeczy podejmuje się próby symulowania zjawisk naturalnych, wiernego oddania zasad działania, określonych reakcji i zachowań przedmiotów, środowisk i ludzi. Obecne jest dążenie do połączenia różnych zmysłów poprzez tworzenie różnych ścieżek medialnych. Tworzone interfejsy komunikacyjne człowiek – komputer odwołują się do zmysłu wzroku, dotyku i słuchu.

W dobie sztuki cyfrowej stajemy się coraz częściej konsumentami obrazów wyświetlanych na ekranach, które wydają się ośrodkiem naszego świata. Dążymy do takiego stanu rzeczy, aby każda czynność i wydarzenie było całkowicie reprodukowalne (sfotografowane, sfilmowane, zarejestrowane). Współczesną potrzebą magiczną wydaje się pragnienie bycia potencjalnie obecnym na ekranach monitorów, co miałyby zaświadczyć o naszym istnieniu, zastąpić doświadczenie, przeżywanie, wyobrażanie. Współczesne technologie patrzenia (telewizja, wideo, media interaktywne, gry elektroniczne) wymuszają na odbiorcy miejsce siedzące (przykuwają człowieka do fotela), izolując go w ten sposób od świata realnego. Symulowana rzeczywistość komputerowa prowokuje do nawigowania w świecie, który jest efektem programów oraz wyobraźni programistów i designerów. Medialna fikcja coraz częściej staje się elementem świata realnego, a rzeczywistość wygląda tak, jak na ekranie. Media elektroniczne wytwarzają nowe rodzaje relacji człowiek – maszyna. Komputer oferuje możliwość wyrażania myśli w postaci obrazów, przedstawia nam jednocześnie spektakl naszej wyobraźni (Gwóźdź, red., 1997).

Komputer symuluje dialog, który domaga się fizycznej reakcji ze strony odbiorcy, naciśnięcia klawiszy, dokonania wyboru zaprogramowanych wcześniej opcji. W tym wypadku obraz staje się przedmiotem, który zaprasza do działania, natychmiastowej reakcji. Duża plastyczność tego rodzaju obrazów, które nie odsyłają do rzeczywistości obiektywnej, sprawia, że odbiorca staje się współtwórcą znaczeń i sensów. Wykorzystanie obrazu do komunikacji między człowiekiem a komputerem pozwoliło w ostatnich latach znacznie uprościć obsługę sprzętu i w ten sposób istotnie przyczyniło się do jego upowszechnienia. Ponadto pośrednictwo obrazu przyspiesza funkcjonowanie układu człowiek – komputer.

**Media cyfrowe dokonują przemiany statusu biernego widza-odbiorcy mediów klasycznych w aktywnego uczestnika-użytkownika-współkreatora dzieła** (Wilkoszewska, 1999). Umożliwiają aktywność i działanie, zamiast historycznej identyfikacji opartej na wizualnych technikach iluzjonistycznych. W ten oto sposób

wpływają na nowy rodzaj efektu realności doświadczanego przez czynny kontakt użytkownika z nowymi mediami cyfrowymi, a obraz staje się aktywną przestrzenią, która może pełnić wiele funkcji.

Z biegiem czasu rozwijała się i kształtowała świadomość odrzucająca tradycyjne strategie i techniki sztuk plastycznych. Nowa postawa artystyczna neguje koncepcje przeżycia estetycznego – kontemplacji formy, porzuca idee tworzenia pięknych przedmiotów. Świadomość ta kwestionuje koncepcję formy rozumianej jako „wehikuł” wartości estetycznych, neguje ideę piękna. Zmierza do deformalizacji i dematerializacji dzieła sztuki, by owe przedmiotowe dzieło zastąpić dyskursem znaczeniowym. Obecnie sztuka przestaje być obszarem działań formotwórczych, stając się dziedziną praktyk hipertekstualnych.

W ramach układu konceptualnego model artystyczny rozpada się na dwa obiekty, które mają odmienne funkcje oraz status. Obiekt pierwszy (artefakt) – materialne elementy (obrazy statyczne, dynamiczne, dźwięki) zaaranżowane przez twórcę w określony układ – spełnia funkcję znaku indeksowego, odniesienia i kontekstu. W ramach takiego obiegu odbiorca powinien ukształtować obieg drugi – semantyczny, tekst (dzieło artystyczne). Ponieważ dzieło artystyczne ma charakter niematerialny, do jego ukonstytuowania konieczna jest twórcza interakcja – aktywność odbiorcy; poprzez czynności psychiczne (intelektualne) dzieło uzyskuje status przedmiotu intencjonalnego. W przeciwieństwie do materialnego artefaktu, dzieło sztuki – produkt interakcji odbiorczej jest bytem zindywidualizowanym, podczas gdy artefakt, wytwór aktywności artysty, egzystencjalnie uprzedni w stosunku do doświadczenia odbiorczego, odgrywa rolę kształtującą kontekst i ma charakter intersubiektywny (Wilkożewska, 1999).

Relacyjny (komunikacyjny) charakter sztuki multimedialnych pozostaje w sprzeczności z silnie zmysłowym, wizualnym sposobem oddziaływania wielu dzieł. Proces zaniku wartości estetycznych jest zastępowany przez wartość kognitywną. Interfejs, artefakt i dzieło tworzą pole komunikacji artystycznej dzięki relacjom komunikacyjnym, które są uruchamiane przez odbiorcę-interaktora. Relacyjność odgrywa rolę nowej jakości, która charakteryzuje wartość sztuki multimedialnej. W modelach interaktywnej komunikacji artystycznej rolę nadrzędną odgrywa obecnie jakość określana jako relacyjność/komunikacyjność – w miejsce klasycznej sytuacji estetycznej, tradycyjnego modelu, roli i pozycji artysty i odbiorcy. Procesy komunikacyjne (relacje) łączą z sobą poszczególne elementy, a pośród modeli organizujących procesy komunikowania funkcję szczególną spełnia obecnie gra (Kluszczyński, 1999).

Nowe media, które charakteryzuje interaktywność oraz hipertekstualność, dokonały przemieszczenia podziału ról i zmiany ich zakresu kompetencji. I tak, autor przestaje być jedynym twórcą sensu dzieła, które jest obecnie współtworzone przez odbiorcę w procesie interakcji. Zadaniem twórcy jest tworzenie układu –

kontekstu, w którym odbiorca konstruuje przedmiot swego doświadczenia oraz jego znaczenie. Odbiorca, będący użytkownikiem utworu hipertekstualnego, wielowarstwowej, złożonej formy, wielopoziomowej struktury o otwartej architekturze, która oczekuje na interakcje, jest stawiany wobec konieczności dokonywania kolejnych wyborów i aktualizacji wyselekcjonowanych w ten sposób elementów, wykorzystując jednak niewielką część potencjalnych szans.

Suma tych wszystkich wyborów wyznacza dzieło – wspólny „wytwór” uczestników procesu komunikacji – autora (dostarczył tworzywa oraz reguł wyboru) oraz odbiorcy (dokonał selekcji tworzywa i stworzył strukturę dzieła). Od ich aktywności oraz twórczej wyobraźni zależy struktura doświadczonego przeżycia (estetycznego). Zarówno forma, jak i znaczenia są współkreowane przez odbiorcę, który przestaje w ten sposób być jedynie odbiorcą, a staje się współtwórcą. Działania interaktywne powodują odmitologizowanie roli artysty jako demiurga, nadając mu funkcję designera kontekstów dla odbiorczej kreacji.

### **3. Autorstwo przez wybór – strategie artystyczne czasów mediów cyfrowych**

Działalność artystyczna prawie zawsze była związana z rozwojem nauki i techniki. Artyści, sięgając po nowe technologie, podejmują próby dekonstrukcji ich pierwotnych struktur i funkcji, usiłują za ich pomocą zrozumieć otaczający świat i wzajemne w nim relacje. Media cyfrowe oferują nieograniczone wręcz pole do badań, analiz i eksperymentowania. W pejzażu współczesnej kultury dostarczają świadomym twórcom znacznie więcej możliwości kreacji aniżeli media klasyczne. W dobie kształtowania się nowego oblicza technokultury awangardowe strategie artystycznej kreacji obrazów zostały wbudowane w system poleceń oprogramowania komputerów. Techniki łączenia rozmaitych mediów w postaci kolażu czy montażu stają się typowymi operacjami, jakie są wykonywane na cyfrowych danych. Należą do nich procesy łączenia komunikatów wizualnych i działania zmierzające do modyfikowania obrazów, nakładania na siebie rozmaitych treści. Jako praktyka artystyczna wyrażają swój sprzeciw wobec indeksowej tożsamości mediów w stosunku do świata rzeczywistego oraz narracyjnej struktury opowiadania inspirowanego w prostej linii teatrem czy literaturą. Techniki, które przez dekady znajdowały się na marginesie klasycznych mediów, obecnie stają się regularnymi strategiami kreacji cyfrowej, w znacznej mierze swą obecność zawdzięczając cyfrowemu statusowi ontologicznemu nowych mediów.

Media cyfrowe wydają się zapowiadać scenariusz ewolucji mediów, który będzie charakteryzować się takimi strategiami i formami artystycznymi, jak (Kluszczyński, 2001; Manovich, 2006):

- unikatowe i samodzielne strategie estetyczne,
- niejednorodne źródła obrazu (obrazy fotograficzne i syntetyczne),
- narracja, która nie rozwija się linearnie,
- przekraczanie norm realizmu i prawdopodobieństwa,
- opozycje pomiędzy filmowym iluzjonizmem a abstrakcyjną graficzno-malarską symboliką,
- zestaw technik i technologii w rodzaju: montażu, kolażu, brikolażu, samplowania, pętli,
- ciąg strategii kreatywnego montażu poszczególnych elementów – obiektów w rodzaju: zróżnicowane punkty obserwacji, przenikanie obrazów, efekty kluczowania, nieciągly ruch, zwolnienia i przyspieszenia, powtórzenia, zatrzymane klatki, obraz w obrazie,
- wizualny styl utworów – cyfrowych hybryd sytuować się będzie na przecięciu zróżnicowanych stylistycznie praktyk artystycznych kina i sztuk wizualnych oraz technologii informacyjnych.

Nasza recepcja otaczającego świata jest zapośredniczona i odbywa się przez pryzmat ukształtowanych przez dekady konwencji, schematów i kodów kulturowych. Poszczególne formy kulturowe, takie jak książka, fotografia, kino ukształtowały określone sposoby organizowania i recepcji danych za pomocą określonego zestawu form, kodów i interfejsów.

**Pracując z mediami cyfrowymi, mamy do czynienia z zestawem technik i operacji w rodzaju kopiowania, wklejania, multiplikowania, przekształcania, filtrowania.** Wizualne interfejsy mediów cyfrowych bardzo często imitują interfejsy tradycyjnych mediów. Tego rodzaju techniki pracy nad danymi komputerowymi w sugestywny sposób wpływają na nasz sposób myślenia, działania w relacjach społecznych, a tym samym w ogóle na funkcjonowanie w świecie. Media cyfrowe stanowią technologiczne podłoże zachodzących przemian w obszarze technologii, estetyki oraz umiejętności. Proces transformacji pomiędzy społeczeństwem industrialnym i społeczeństwem informacyjnym powoduje, że zatarciu i przedefiniowaniu ulega wiele modeli oraz pojęć. Tworzone są nowe standardy i formaty. Modele komunikacji, pojęcia twórcy, dzieła i odbiorcy ulegają redefinicji. Pojęcie twórczości jest zastępowane pojęciem aktu wyboru z ciągu dostępnych możliwości. Poprzez aktywne działanie użytkownicy stają się autorami, którzy tworzą nowe obiekty i doświadczenia medialne. Odkrywają własne sposoby postrzegania świata, a dobywając obrazy z *universum* imaginacji nadają, określone sensy i znaczenia doświadczeniu zainspirowanemu przez kontakt i aktywne działanie (Kluszczyński, 1999).

**Proces twórczy polega na łączeniu istniejących tekstów kulturowych, obrazów, słów, dźwięków.** Z użyciem technik montażu i kolażu, popularnych już w latach dwudziestych XX wieku, są tworzone pejzaże kultury oparte w swych

strukturach na cytatach, zapożyczeniach i odniesieniach. Coraz częściej twórczość polega na modyfikacjach istniejących danych, a twórca nie kreuje nowych światów od podstaw. Staje się funkcjonariuszem, projektantem ingerującym w parametry techniczne, algorytm czy program. Gdy tworzy, dokonuje licznych wyborów z gotowych elementów, ikon, symboli, tekstur, kształtów, melodii i rytmów. Udośćępnia innym określony rodzaj nawigacji pomiędzy istniejącymi w Internecie indeksami, które odnoszą się do wybranych zasobów. Poprzez wybór unikatowej ścieżki doświadczenia użytkownik staje się współautorem dzieła interaktywnego. Dominującymi strategiami w kulturze społeczeństwa informacyjnego są strategie dokonywania bezustannych wyborów z katalogów i baz danych. W pejzażu współczesnej kultury pojawia się mnogość pojęć i operacji wynikających w prostej linii z technologii informatycznych, pracy człowieka z danymi komputerowymi za pomocą oprogramowania. Operacjami tego rodzaju są: selekcja, kompozytowanie, teleakcja, sampling, morfizacja (Manovich, 2006).

Media cyfrowe nawiązują do praktyk i działań z etapu poprzedzającego wynalezienie kina. W latarniach magicznych proces prezentacji efektów wizualnych polegał na wyborze i aranżacji poszczególnych elementów – taki układ i sposób upublicznienia miał charakter twórczy. W kinie ostateczna projekcja filmu podlega całkowitej standaryzacji i jest ograniczona do wyświetlenia gotowego i zamkniętego utworu. Proces prezentacji utworu może mieć charakter twórczy. Operacje wyborów i sposobów wzajemnego łączenia elementów dobieranych z rozmaitych baz danych i archiwów stanowią standardowe procedury twórczości medialnej, których przedstawicielami są DJ i VJ (didżej i vidżej). Ukształtowany zostaje nowy typ autora, dla którego kluczowym działaniem są operacje selekcji i łączenia elementów. Tworzy on audiowizualny spektakl poprzez miksowanie istniejących utworów, które znajdują się w bazie danych. Ukazuje formy kreacji artystycznej, które są ukryte w umiejętnościach wyrafinowanego łączenia medialnych elementów w spójną całość. Aktywność twórcza polega na dokonywaniu w czasie rzeczywistym selekcji, umiejętnym, płynnym, przezroczystym przechodzeniu pomiędzy poszczególnymi ścieżkami i obiektami. To zatem przykład autora obecnego poprzez dokonywanie wyboru, w którym procesy kompozytowania stanowią opozycję do montażu, są swego rodzaju antymontażem. Kulturowy awans i rosnąca popularność zawodu DJ oraz VJ stanowią o przemianach kultury współczesnej i statusie twórcy oraz sztuki interpretowanej jako proces tworzenia miksów i remiksów istniejących tekstów i obiektów kultury (Ronduda, 2006).

W pejzażu współczesnych społeczeństw wciąż żywe są echa epoki postmodernizmu. Do popularnych strategii należy wielokrotne cytowanie i wykorzystywanie istniejących obiektów kultury oraz artystycznych form i konwencji. Decydujące o kształcie współczesnej kultury programy komputerowe usankcjonowały model autorstwa jako wyboru spośród istniejących elementów zgromadzonych w bi-

bibliotekach i zbiorach danych. Strategie te obejmują przetwarzanie, analizowanie i łączenie istniejących już obiektów. Przedkładają wybór elementów ze zbiorów danych nad tworzenie nowych obiektów. Jest to możliwe dlatego, że wszystkie elementy medialne są danymi komputerowymi i z łatwością można wykonywać na nich wszelkiego typu operacje, w rodzaju kopiowania i edytowania z użyciem komputera, który odgrywa rolę uniwersalnego urządzenia metamedialnego (Manovich, 2006).

### 3.1. Widz-użytkownik – autor modyfikacji i wariantów

W klasycznym modelu komunikacyjnym widz w stosunku do utworu zajmował postawę biernego odbiorcy. Media cyfrowe dokonują radykalnych przemian w tym modelu – widz staje się aktywnym uczestnikiem i użytkownikiem. Może wchodzić w relacje z dziełem, dokonywać wyborów, podejmować decyzje, a przez to stać się współtwórcą dzieła. Mamy do czynienia z przechodzeniem pomiędzy dwoma rodzajami tożsamości ekranu – przezroczystą i nieprzezroczystą. Widz-uczestnik ma do czynienia z ekranem-oknem na fikcyjny świat oraz z ekranem-powierzchnią nawigacji. Uczestnik przyjmuje na przemian rolę widza i użytkownika. Ogląda rozgrywające się na ekranie historie i aktywnie w nich uczestniczy.

Media cyfrowe oferują w sposób cykliczny przejścia pomiędzy stanem doświadczania iluzji i jej zawieszeniem (Manovich, 2006). Sfera iluzjonistycznej reprezentacji oraz sfera interaktywnej symulacji uzupełniają się wzajemnie, tworząc ostateczny efekt. Ten stan, określany mianem metarealizmu, oscyluje pomiędzy zanurzeniem w iluzji i interaktywną nawigacją, pomiędzy recepcją i działaniem. Mamy do czynienia ze współistnieniem stanów percepcji i działania, przezroczystości i nieprzezroczystości, nieinteraktywnymi sekwencjami filmowymi i interaktywnymi nawigacjami. Takie dwubiegunowe działanie jest charakterystyczne dla kultury cyfrowych mediów komputerowych. W tego rodzaju modelu dominuje „gest” przełączania się pomiędzy różnymi stanami umysłowymi i formami poznawczej aktywności. Od użytkownika wymaga się umiejętnego przemieszczania się pomiędzy stanami. Poznawczą normą społeczną staje się wielozadaniowość, równoległa praca nad wieloma programami, oknami, panelami, strumieniami danych w tym samym czasie. Poznawcza wielozadaniowość objawia się w nieustannym napotykanii stanów znajdujących się w opozycji do siebie w rodzaju: głębia – powierzchnia, okno na świat – panel kontrolny, iluzja – działanie.

W przeszłości przyglądanie się określonej obrazowi powoływało do życia skojarzenia, które inspirowały inne obrazy wewnętrzne (Chyła, 1999). Mentalne procesy wyzwalane recepcją poszczególnych elementów mediów klasycznych przenosiły nas do obrazów wewnętrznych, reprezentacji wspomnień, marzeń

czy konkretnych tekstów kultury. Technologie komputerowe przyczyniają się do eksternalizacji oraz uprzedmiotowienia operacji mentalnych. Indywidualny i unikatowy proces mentalny wpisuje się obecnie w przestrzeń publiczną. Wewnętrzne, ukryte poza zasięgiem wzroku, procesy i reprezentacje mentalne w erze mediów cyfrowych przyjmują konkretne formy wizualne. Coś, co było schowane w indywidualnym umyśle, staje się wspólnie dostępną własnością. Istota działania mediów cyfrowych, zasada aktywnych hiperłączy, uprzedmiotawia procesy kojarzenia. Procesy mentalne zostają sprowadzone do wyboru określonego łącza, które umożliwia przejście do innego obiektu (obrazu, tekstu, dźwięku).

**Sytuacja mediów cyfrowych opartych na systemach komputerowych przenosi widza konkretnego obrazu do innego obiektu z nim powiązanego za pośrednictwem interaktywnych hiperłączy, które ów widz – aktywny uczestnik – wyzwala.** Interaktywne media sugerują nam sposób podążania według ukształtowanej przez projektanta struktury aktywnych obiektów, która została zaprogramowana zgodnie z systemem mentalnych skojarzeń autora.

Kulturowe technologie społeczeństwa industrialnego – kino, moda – skłaniały nas do identyfikacji z czyimś cielesnym obrazem. Media interaktywne skłaniają nas do identyfikacji z czyjąś strukturą mentalną. Widz kinowy [...] pożądał i próbował naśladować ciało gwiazdy filmowej, natomiast użytkownik komputera skłaniany jest do podążania mentalnym torem twórcy nowych mediów.

(Manovich, 2006, s. 135)

W przeszłości sposób doświadczania obrazu (fotograficznego, filmowego) polegał na kontakcie z analogowymi środkami przekazu, znajdującymi odpowiednik w optycznych zakresach fal, ruchomym lub statycznym punkcie widzenia, umiejscowionym w przestrzeni rzeczywistej. Obrazy cyfrowe – grafika, fotografia, animacja komputerowa, płyty CD/DVD – oto niektóre z technik, które przenoszą wizję w sferę niedostępną ludzkiej obserwacji (Krzemień-Ojak, 1997). Wybór między licznymi mediami i ich odmianami, gry komputerowe, wideo, eksperymenty z telewizją interaktywną przeobrażają tradycyjnego – biernego konsumenta w człowieka skazanego na współkształtowanie otaczającego go świata. Interakcja to nowa jakość całościowo pojętej cywilizacji, kultury i sztuki, która na nowo prowokuje dyskusje natury estetycznej i filozoficznej, podejmujące próby odczytania i zrozumienia naszej obecnej sytuacji. Wszystkie te przemiany wpływają w znacznym stopniu na destandaryzację kultury, kształtowanie się nowych systemów wyobrażeń, idei, symboli, wartości oraz różnorodności form zachowań.

Media cyfrowe, które charakteryzuje interaktywność oraz hipertekstualność, dokonały – według Kluszczyńskiego (2001) – przemieszczenia podziału ról i zmiany



zakresu ich kompetencji. I tak, autor przestaje być jedynym twórcą sensu dzieła, które jest obecnie współtworzone przez odbiorcę w procesie interakcji. Interaktywność, która swe obecne oblicze zawdzięcza rozwojowi nowych technologii informatyczno-komunikacyjnych, jako nowa właściwość komunikacji niesie z sobą wielorakie konsekwencje.

Dzięki interaktywności proces komunikacji przestaje być formą monologu aktywnego twórcy, staje się formą dialogu, w której odbiorca jest aktywnym współtwórcą i ma możliwość ingerencji w przekaz. Stanowi przykład dążenia do nadawania sytuacji odbioru charakteru aktywnego i zindywidualizowanego, odbiorca wybiera sobie własny sposób doświadczania poszczególnych elementów medialnych wchodzących w skład instalacji.

W tej perspektywie komunikowanie jest postrzegane jako negocjacja oraz wymiana poglądów i idei, która prowadzi do ustanowienia znaczenia i/lub uzgodnienia interpretacji. Komunikowanie rozumiane jako interakcja ma strukturę dialogową i tworzy wielokierunkowe relacje między uwikłanymi weń podmiotami.

(Kluszczyński, 2001, s. 15)

**Interakcja, definiowana jako wykorzystanie możliwości techniki cyfrowej pozwalającej na ingerencje widza w podlegającą zmianom wielowarstwową strukturę dzieła, jest wynikiem, i w pewnym stopniu wypadkową, zastosowania przez artystów oprogramowania i systemów informatycznych.** Do zadań artysty należy stworzenie dynamicznego „środowiska” oraz otwartych struktur, podatnych na eksplorację i przekształcenia widza-odbiorcy-interaktora. Twórca dostarcza artefaktów, których wymowa ujawnia się w miarę zaangażowania i aktywności poznawczej odbiorcy. W instalacjach interaktywnych nowe zastosowanie znajduje poddana obróbce cyfrowej fotografia, techniki filmu i animacji oraz grafika.

Po uwzględnieniu relacji, jakie zachodzą pomiędzy procesem produkcji i kontroli oraz pomiędzy nadawcami i odbiorcami, można wyróżnić cztery rodzaje typów interakcji (Jensen, za: Filiciak, 2006):

- transmisja – wszyscy odbiorcy otrzymują ten sam przekaz (kino, telewizja, radio),
- konsultacja – odbiorca decyduje, z jakiej części przekazu chce skorzystać i kiedy (baza danych, biblioteka),
- konwersacja – dwukierunkowy przepływ informacji pomiędzy użytkownikami, zapewnienie obsługi technicznej (dostawca usług internetowych, telekomunikacyjnych),
- rejestracja – centralna organizacja zbiera dane o użytkowniku, tworzy system danych.

Kolejnym ważnym zagadnieniem związanym z mediami interaktywnymi jest ich ergodyczność (łac. *ergos* – praca i *hodos* – ścieżka). Pojęcie to charakteryzuje sytuację, w której odbiorca-użytkownik porusza się w zorganizowanym na kształt labiryntu tekście i poprzez pracę – aktywny wybór drogi, którą w tekście podąża – tworzy znaczenia (Aarseth, za: Filiciak, 2006). Za każdym razem, w wyniku rozmaitych działań maszyny lub człowieka, powstaje różna sekwencja znaczeń, odmienny przekaz i jego interpretacje. Utwór ergodyczny charakteryzuje się wielopoziomową strukturą, która jest otwarta na liczne modyfikacje i aktualizacje. W modelu mediów ergodycznych lektura tekstu zastąpiona zostaje procesem nawigacji, co umożliwi konstruowanie nowych sensów przez aktywnego użytkownika. Dzięki stosowaniu algorytmów sztucznej inteligencji oraz sztucznego życia w programach rośnie iluzja nieskończoności możliwości dokonywania wyborów. Utwory ergodyczne stanowią opozycję do mediów klasycznych (książka, film), które mają strukturę linearną i umożliwiają jeden, określony rodzaj lektury.

Obecnie młodzi ludzie żyją w otoczeniu mediów, które są plastyczne i zapewniają użytkownikom szeroki zakres kontroli. Są spragnieni kreacji, chcą tworzyć własne opowieści, nagrania, filmy, gry i dzielić się swoją wizją świata z innymi, a technologie cyfrowe znacznie im ten cel ułatwiają. Pragną zmieniać realia wirtualnych środowisk, dostosowywać je do własnych potrzeb, modyfikować utwory do tego stopnia, że będą powstawać w efekcie zupełnie nowe projekty. Projektanci stworzyli w ten sposób możliwości kreowania własnych uniwersów i alternatywnych wersji historii. Najbardziej interesującą rzeczą w mediach cyfrowych jest to, że z założenia są one podatne na kształtowanie, a każdy z użytkowników ma możliwość ich modyfikowania i doświadczania innych wrażeń. To odróżnia je od innych tekstów kultury, takich jak książki czy filmy.

**Stopniowo ulega zatarciu i rozmyciu granica pomiędzy producentem i konsumentem utworu, zostaje unieważniony podział na twórców oraz odbiorców** (Manovich, 2006). W wyniku rozwoju technologii narzędzia zostają zwrócone jednostkom, wracają do ludzi tak, aby mogli z nich korzystać i realizować swoje utopijne marzenia. W wypadku mediów cyfrowych, które charakteryzują się między innymi modularnością oraz prezentacją numeryczną, możliwa i łatwa staje się ingerencja w program. Można zatem wpływać na kształt utworu, a przez to tworzyć nowe sensory i alternatywne znaczenia. W kulturze cyfrowej coraz częściej mamy do czynienia z procesami kreatywnego modyfikowania utworów, a tym samym nadawania im nowych sensów. Proces modyfikacji (MOD – *modification*) utworów komputerowych polega na wprowadzaniu przeróbek do programu w celu dostosowania warstwy ikonicznej oraz funkcjonalnej środowiska do własnych potrzeb i preferencji. Geneza procedury sięga pierwszych komputerów i polega na wprowadzaniu zmian w liniach kodu, co wpływało na sposób funkcjonowania i efekty wizualne. MODY są najczęściej tworzone jako przejaw zabawy, przyjmują

formułę wariacji na temat znanych utworów (fotografii, filmów, gier), natomiast znaczną popularność praktyka modowania zyskuje w miarę rozpowszechniania się Internetu.

Wyobraź sobie, że kupujesz najnowsze DVD z jakimś filmem i odkrywasz, że kamery, oświetlenie, efekty specjalne i narzędzia do montażu wykorzystane w produkcji zostały dołączone gratis. Albo że na twojej ulubionej płycie CD umieszczono wirtualne studio nagraniowe, wraz z sugestią producenta, żebyś zmiksował muzykę, nagrał własny materiał i umieścił go w Internecie.

(Marriott, za: Filiciak, 2006, s. 168)

Opisane tu, dość rewolucyjne i szokujące w porównaniu z tradycją, przemiany w modelu konstruowania i dystrybuowania utworów medialnych stanowią konsekwencje procesów digitalizacji kultury współczesnej (Jenkins, 2006). Przemianie ulega w niej proces tworzenia poszczególnych artefaktów, a tym samym całej otaczającej nas kultury. Ostatnie dekady charakteryzują się mechanizmem nieustannego przetwarzania tych samych treści, wielokrotnych cytatów, zapożyczeń i powiązań. Użytkownicy tworzą własne interpretacje w stosunku do oryginalnych utworów, przeprojektowują wiele aspektów, zmieniają wygląd, miksują, eksperymentują. Ma miejsce ustawiczne przetwarzanie tych samych danych, realizowane są kolejne warianty i wariacje, powstają adaptacje znanych tekstów kulturowych – *remake*, *sequel*, parodia. Procesy modyfikowania utworów cyfrowych stanowią odmienny w stosunku do dominującego niemalże od zawsze model dystrybucji utworów medialnych, które charakteryzowały się określoną i zamkniętą przez autora i producenta formą (Jenkins, 2006).

Przemiany te wpływają na zmianę oblicza współczesnej kultury, model komunikacji, proces dostępu i dystrybucji. Odnoszą się do mediów klasycznych w rodzaju malarstwa, grafiki, fotografii, filmu, telewizji oraz mediów związanych bezpośrednio z wirtualną przestrzenią cyfrową (gry komputerowe, Internet). Zmienia się forma poszczególnych mediów, zasady konstruowania artefaktów tworzących przestrzeń kultury, cykl wymiany, pole eksploatacji i udostępniania. Zmienia się definicja pojęcia autora i w konsekwencji zakres praw autorskich w stosunku do wielu obecnie tworzonych utworów. Ogrom pojęć i aspektów życia ulega rozmyciu i wymaga przedefiniowania (Filiciak, 2006).

**Aktywność postaw odbiorczych wynika z możliwości, jakie oferuje cyfrowa technologia, która wpływa na określone zachowania użytkowników, ułatwia proces manipulowania materiałami, dystrybucji, wpływa na wzrost aktywności konsumentów kultury.** Media cyfrowe oraz Internet sprzyjają aktywizacji postaw odbiorców, którzy otrzymują narzędzia umożliwiające łatwy proces tworzenia, wymiany i stają się twórcami. Zyskują możliwość aktywności

i tworzenia alternatywnych tekstów kulturowych w stosunku do głównego nurtu, konstruowania nowych znaczeń i subiektywnych interpretacji. Przejmują treści kulturowe i przekształcają je według własnych koncepcji i potrzeb.

Szukając genezy tych praktyk, należy wskazać masową produkcję wydawnictw z użyciem kserokopiarek, ingerencje i przekształcenia w programach wczesnych gier komputerowych, możliwość kopiowania oraz prostych zabiegów montażowych obrazu i dźwięku dzięki zastosowaniu magnetowidów analogowych (Jenkins, 2006). Montaż obrazu i dźwięku dostępny jest na szerszą skalę od lat dziewięćdziesiątych XX wieku. Kolejnym krokiem było upowszechnienie się użytkowania kamer wideo, możliwości edycji cyfrowej za pomocą komputera. Dzięki Internetowi możliwe stało się szerokie udostępnianie efektów pracy rzeszy pasjonatów, modyfikowanie tych efektów, komentowanie oraz wymiana dowolnych informacji. Model kultury współtworzonej przez aktywnych odbiorców-twórców zaczął rozprzestrzeniać się i zataczać coraz szersze kręgi obiegu informacyjnego. Osoby silnie zaangażowane, entuzjaści i fani w wielu wypadkach nie akceptują wersji ostatecznej określonego utworu. Narzędzia cyfrowe umożliwiają im tworzenie własnych interpretacji i nadawania nowych znaczeń. Środowiska wywodzące się od pasjonatów, fanów, stają się kopalnią nowych jakości medialnych tekstów oraz modeli uczestniczenia w kulturze współczesnej. Obecnie coraz częściej konsumenci stają się świadomymi producentami utworów medialnych. Ulega zatarciu i dezaktualizacji obowiązujący w przeszłości model komunikacji, różnica i podział pomiędzy nadawcą i odbiorcą, producentem i konsumentem.

Rozróżnienia pomiędzy autorami a czytelnikami, producentami a widzami, kreatorami a interpretatorami połączą się w formie continuum czytania-pisania, które rozszerzy się z projektantów maszyn i sieci na końcowych odbiorców, z których każdy będzie podtrzymywać aktywność innych.

(Levy, za: Filiciak, 2006, s. 175)

Twórcze i kreatywne wykorzystanie narzędzi cyfrowych staje się jednym z głównych mechanizmów działania współczesnej kultury. Aktualnie bardzo wielu odbiorców ma dostęp do narzędzi, które umożliwiają w sposób aktywny zaangażowanie w procesy tworzenia tekstów kulturowych. Tym samym modele w przeszłości należące do wąskich elitarnych grup stają się dziś głównym nurtem i strategią wpisującą się w pejzaż współczesnej kultury. Aktualnie przykłady aktywności odbiorców wykorzystujących różne media są obecne na wielu polach artystycznej ekspresji. Oferują liczne wyrafinowane środki, które umożliwiają tworzenie nowych interpretacji oraz znaczeń. Manifestują się na wiele różnych sposobów, takich jak: tworzenie modyfikacji gier, filmów, fotografii stanowiących przykłady na to, w jaki sposób można wykorzystać oprogramowanie w celu stworzenia

nowej jakości i nadania produktowi nowego znaczenia. Użytkownicy, dokonując modyfikacji kodów programowych, wpływają na zmianę kształtu utworów, a tym samym zostaje zatarta różnica pomiędzy producentem i konsumentem utworu. Przyczyniają się w ten sposób do tworzenia nowego modelu komunikacyjnego, wpływają na zmianę statusu odbiorcy-konsumenta.

#### 4. Człowiek z komputerem

Media cyfrowe, będące konsekwencją komputeryzacji kultury przełomu XX i XXI wieku, funkcjonują w zupełnie inny sposób aniżeli media analogowe. Choć w wielu wypadkach przypominają reprezentacje analogowe, oferują wiele zupełnie nowych możliwości i kształtują nowe typy relacji z użytkownikiem. Fotografia cyfrowa powoduje gwałtowne przemiany statusu fotografii jako medium oraz sposobu jej eksploatacji. Zasadniczo mamy do czynienia z zupełnie nowym rodzajem obrazów, które funkcjonują na zupełnie nowych zasadach oraz oferują twórcom i odbiorcom liczne niespotykane dotąd możliwości w zakresie tworzenia dzieła oraz jego dystrybucji (Tarkowski, 2007).

W przeszłości, zgodnie z koncepcją modernistyczną, artysta w swej praktyce zajmował się badaniem rzeczywistości. W epoce postmodernizmu nastąpiło przekształcenie społeczeństwa losu w społeczeństwo wyboru. Strategie artystycznej ekspresji oparte na cytowaniu, kopiowaniu i zapożyczeniach stały się etyczne i powszechnie akceptowane. W wyniku tych przemian fotografia stała się pełnoprawną dziedziną sztuki. We współczesnym świecie wartość dokumentu i prawdy medium zostaje podana w wątpliwość, a fotografia staje się medium wizualizacji sfery wyobraźni autora i uczestniczy w cyfrowym *universum* widzialności, a przez to zostaje podważona jej autonomia jako medium, które stanowi zwierciadło realnych rzeczy i zjawisk. Fotografia cyfrowa dokonuje przemian w zakresie statusu i tożsamości autora-fotografa, które zostały ukształtowane przez dekady. Dzisiaj autor za pośrednictwem programu i komputera wykonuje szereg czynności z zakresu informatyki, projektowania, malarstwa i grafiki. Wybór kadru i moment naciśnięcia spustu migawki staje się jedną z dostępnych możliwości. Kolejnymi są procedury kształtowania danych cyfrowych oparte na wyobrażonym modelu i wizji autora. Symulowane przestrzenie wizualne stanowią konkretyzacje świata wyobraźni autora, często nie mając określonego przedmiotu odniesienia ani swojego oryginału (Baudrillard, 2005).

W świecie powszechnej symulacji doświadczamy licznych opozycji w rodzaju realne – fikcyjne, materialne – wirtualne, prawda – fałsz, świat realny – świat wyobrażony. Mamy do czynienia z przykładami inscenizowania rzeczywistości, projekcją umysłu autora na świat realny i kształtowaniem go zgodnie z własną

myślą oraz upodobaniami estetycznymi. W takim wypadku możemy mówić o odzwierciedlaniu określonej woli autora, a nie o samoistnym śladzie i odbijaniu świata. Tworzone obrazy często odnoszą się do rzeczywistości niedostępnej, ukrytej, nieposiadającej odpowiednika w naturze, do zjawisk pozadoświadczalnych i nadprzyrodzonych, możemy zatem powiedzieć, że mają one charakter metafizyczny.

**W pierwszych dekadach XXI wieku adept fotografii cyfrowej to funkcjonariusz, informatyk, cyfrowy fotograf, malarz i grafik (praktycznie większość populacji posługującej się komputerem ma podstawowy zakres wskazanych kompetencji).** Autor naśladuje otaczający go świat realny lub wirtualny, symuluje nieistniejące obiektywnie przestrzenie realizmu syntetycznego. W czasie pobytu i wędrówek w wirtualnych przestrzeniach spust migawki aparatu, który znamy z praktyk w realnym świecie, zostaje zastąpiony przyciskiem *print-screen* realizowanym z poziomu klawiatury komputera. W efekcie powstają obrazy rzeczywistości ukształtowanej przez media (Internet, gry komputerowe).

Za pomocą odpowiednich narzędzi oraz oprogramowania współczesny fotograf tworzy wizualne konstrukcje określonych myśli i idei. W efekcie jego postawa i efekt końcowy prac bliższe są obrazowaniu historycznemu oraz symbolicznemu gestowi malarza aniżeli medium fotografii. Współcześnie autor koncentruje się na poszukiwaniach formalnych, poddaje przetworzeniu materiał pozyskany lub tworzy nową rzeczywistość. W obrazach tego rodzaju przede wszystkim zawarte są określone idee, emocje i nastawienie autora. Są one przykładami sztuki symbolicznej, efektu kształtowania przestrzeni wizualnych na podstawie myśli człowieka.

Fotografia cyfrowa – rozumiana jako cyfrowe instrumentarium narzędzi produkcji oraz narzędzi postprodukcji komunikatów wizualnych – to zestaw: a) urządzeń takich, jak: aparat cyfrowy, komputer, skaner, drukarka, b) nośników cyfrowych danych (płyty CD/DVD, dyski, pamięć przenośna) oraz c) rozmaitych aplikacji służących do edycji obrazu. Aktualny status medium fotografii jest w większości wypadków związany z szeregiem procesów wynikających z zastosowania technologii komputerowych oraz pojęciami w rodzaju tworzenia, edycji, dostępu, archiwizowania i transmisji. Nowe technologie cyfrowe, elektroniczne i komputerowe instrumentarium oferują nowe metody pracy, umożliwiają realizację nieograniczonych wręcz wizji sprzężonych z wyobraźnią autora. Jako konsekwencje technologicznej rewolucji powstają wizualne przestrzenie, hybrydy mediów analogowych i cyfrowych.

Technologia cyfrowa umożliwia tworzenie nowych przestrzeni wizualnych, materializację sfery wyobraźni w stopniu niespotykanym nigdy dotąd. Cyfrowy warsztat daje możliwości niezwykle plastycznego i elastycznego traktowania elementów o charakterze fotograficznym. Sprawia wrażenie powrotu do warsztatu malarza poszerzonego o ciąg informatycznych praktyk w rodzaju powielania i manipulowania dowolną częścią składową obrazu, strategię montażu, multiplikacji,

operowania zbliżeniami i oddaleniami. Technologia cyfrowa staje się w znacznej mierze bardziej subiektywna i podatna na transformacje. Powstaje jako wytwór autorskiej wyobraźni, konstrukcja mentalna, sztuczny świat wizualny kształtujący przestrzenie wirtualne cyberkultury, a nie obiektywny opis rzeczywistości i technologia reprezentacji.

Obecnie fotografia cyfrowa bardzo często generuje nowe informacje, tworzy fikcyjne światy wypowiedzi wizualnych ograniczone jedynie możliwościami wyobraźni autora oraz programu sterującego maszyną. Śmiało w wielu wypadkach można mówić o pracach określanych mianem „cyfrofotografii” zamiast o fotografii. Forma wizualna oraz proces postrzegania i myślenia odbiorcy stanowi wartość nadrzędną, obraz ów powstaje jako efekt kreacji wizji autora, który staje się w ten sposób designerem nowych sensów i znaczeń, wynikających z wzajemnych relacji z maszyną oraz oprogramowaniem.

**Zgodnie z koncepcją zaproponowaną przez Stefana Wojneckiego, w obecnej sytuacji kultury jako charakterystyczną można wskazać postawę fotografa wynalazcy i myśliciela.** W tym wypadku mamy do czynienia z wizualizacją określonych myśli i idei autora, który wykorzystuje do tego celu zarówno fotografię bezpośrednią, jak i fotografię inscenizowaną. Znalezienie obrazu stanowi zaledwie początek procesu dalszych przekształceń i tworzenia nowych jakości na podstawie określonych idei. Fotografia staje się medium odnoszącym się do świata zarówno natury, jak i kultury.

Obserwujemy proces ewolucji statusu autora-twórcy, licznych przemian w zakresie kompetencji i wiedzy. Współcześnie fotograf to człowiek z aparatem, kamerą, zestawem narzędzi, sprzętu i oprogramowania (*hardware* i *software*). Parafrazując slogan reklamy firmy Kodak z początku XX wieku „Ty naciskasz guzik, a my robimy resztę”, współcześnie posiadając odpowiednie narzędzia (komputer, drukarkę) i program, każdy użytkownik aparatu staje się samowystarczalnym twórcą – określa kadr, naciska guzik lub z istniejących obrazów konstruuje przestrzenie wizualne i tworzy „całą resztę” (rozumianą jako uzyskanie obrazu w postaci *soft-copy* – na ekranie wyświetlacza lub w postaci *hard-copy* – wydruku na trwałym materiale). Miejsce człowieka z aparatem zajmuje człowiek z komputerem, fotograf staje się twórcą intermedialnym, działa na pograniczu różnych mediów. To cyfrowy fotograf, grafik, malarz, reżyser, autor scenariusza, charakteryzator, montażysta, informatyk, demiurg i stwórca wszechświata wirtualnych obrazów, mający poczucie ogromnych kompetencji i możliwości kreacji, używający technik ekspresji artystycznej takich, jak kolaż, brikolaż, miks, remiks, modyfikacja i podobne. Obecnie mamy do czynienia z niecierpliwym autorem, z procesami zachodzącymi niemalże w czasie rzeczywistym – z twórcami subiektywnych przestrzeni wizualnych, odnoszących się do świata wizji, marzeń, imaginacji, formalnych i estetycznych hybryd kształtowanych na styku malarstwa, grafiki, fotografii i mediów cyfrowych. Powstające

współcześnie, jako synteza wielu poetyk i konwencji, utwory wizualne pozwalają na mentalne podróże ku określonym miejscom i zdarzeniom z przeszłości, rekonstruowanie ludzkiej pamięci oraz przyjrzenie się przestrzeniom ludzkiej wyobraźni. Media cyfrowe oraz kompetencje z zakresu informatyki umożliwiają nadanie określonej formy idei autora. Edycja danych komputerowych za pomocą określonego oprogramowania – proces postprodukcji – zniekształca i wypacza dokumentalny zapis i charakter medium. Rola i znaczenie świadectwa i prawdy zawartej w takim obrazie zostają podważone.

W ogólnym sensie fotografia cyfrowa bliższa jest wypromieniowaniu energii sprawczej, rozumianej jako impuls określonego modelu myśli, intelektu autora, pierwotnej idei Platońskiej, obrazu mentalnego, i przekształcenie go w formę wizualną, która może przybrać postać materialną lub jedynie wirtualną. W efekcie mamy do czynienia z plastycznym gestem twórczym, który stanowi przykład strategii bliższej sztuce symbolicznej aniżeli mechaniczno-optycznej idei fotografii XIX-wiecznej.

**Postawa wynalazcy i myśliciela oraz zakres kompetencji z pogranicza reżyserii, edycji, programowania, designu przestrzeni wirtualnych powodują, że aktualnie fotograf staje się twórcą intermedialnym, a coraz częściej multimedialnym.** Jego strategia artystyczna przybiera formę polegającą na dokonywaniu wyborów, modyfikacji i wariantów istniejących danych kulturowych oraz tworzeniu systemu wzajemnych relacji i powiązań pomiędzy poszczególnymi danymi, a przez to umożliwianie odbiorcy-użytkownikowi wielu ścieżek nawigacji i eksploracji utworu.

Współcześni artyści, wyposażeni w technologie cyfrowe, zwolnieni są od obowiązku racjonalizmu, kreuja audiowizualne *universa*, które zwiastują byty w światach alternatywnych. Przystają odwzorowywać świat realny, w jego miejsce tworzą wirtualne przestrzenie wizualne, sferę, która stanowi nadbudowę biosfery. Odwołując się do zależności między naturą, kulturą, technologią i iluzją, powołują do medialnego życia syntetycznych ludzi, hiperrealistyczne pejzaże i miasta, w których rozgrywa się alternatywna egzystencja naszych awatarów. Dzięki interaktywności i sztucznej inteligencji możemy w sposób aktywny wpływać na przebieg zdarzeń, wchodzić w relacje ze światem wirtualnym, a przez to ulegać zanurzeniu w światach cyfrowych. W ten sposób jesteśmy stopniowo oswajani z nieodgadzionymi przestrzeniami mentalnymi człowieka oraz formami technologicznymi, które realizują koncepcję określoną przez Wolfganga Welscha jako „sztuczne raje” (Welsch, 1998b).

Techniki cyfrowej kreacji obrazów umożliwiają igranie z pojęciem prawdy i fikcji, powodują zanikanie pojęcia wierności wobec rzeczywistości (Baudrillard, 2005). Jednym z centralnych problemów, jakie generują *universa* cyfrowe, staje się utrata wiary w obraz – różnica pomiędzy zjawiskiem a jego istotą zostaje unieważniona.



Mamy do czynienia z obrazami rzeczy i zjawisk, które nigdy nie miały miejsca, ich ontologia jest płynna, obrazy tego rodzaju często nie mają odniesienia do materialnego świata ani zakotwiczenia w nim. Zakres i przezroczystość procesów manipulacji cyfrowych danych powodują utratę wiary w realność przedmiotu odniesienia obrazu, a także niezdolność odróżnienia kopii od oryginału (Wójtowicz, 2008).

Obserwujemy stopniowy proces wymazywania i rozpraszania takich pojęć, jak przedmiot odniesienia – model oraz podmiot – autor. W wielu wypadkach trudno jednoznacznie stwierdzić, kto jest autorem i co było przedmiotem odniesienia obrazu. Obcując z mediami interaktywnymi, zdajemy sobie sprawę z tego, że stoi za tym metamedium cyfrowych widzialności – komputer, który przyczynia się do upowszechniania i demokratyzacji dostępności utworów. Widz staje się aktywnym odbiorcą komunikatu, może intensyfikować doświadczenia poprzez wielokrotne procesy interakcji i nawigacji oraz ma możliwość wpływania na kształt utworu poprzez wybór i edycję.

Strategie artystyczne realizują się na pograniczu kultury realnej i cyfrowego uniwersum, odwołują się do nowych strategii i działań, tworzą nowe sensy i znaczenia. Doświadczamy życia w świecie realnym oraz fenomenowi życia na ekranie, w ekranie i za pośrednictwem ekranu. Obrazy, zbiory cyfrowych danych, kształtują rzeczywistość płynną, efemeryczną i nieciągłą – rzeczywistość wirtualną, która z łatwością poddaje się kopiowaniu i edycji, jest sztuczna i wykalkulowana. W efekcie wchodzimy w kontakt z całkowicie fikcyjnymi wizualnymi powłokami, z kopiami, które nie mają oryginałów. Stopniowo niszczą one wierność przedstawiania, zaufanie zdeponowane w obrazie. Wskazane przemiany wymagają nowego zdefiniowania wielu pojęć w rodzaju oryginału, kopii, przeróbki, plagiatu.

**Współcześnie coraz częściej mamy do czynienia ze strategiami manipulacji obrazem, procedurami kopiowania, edycji i przetwarzania istniejących danych (cyfrowego recyklingu).** Autor jako obserwator rzeczywistości dokonuje wyborów, więzi w kadrach-klatkach – widoki, posiada wiedzę z zakresu optyki, fizyki i chemii. Strategia polegająca na pierwotnym wyborze, rejestracji i naśladowaniu fragmentów świata realnego jest zastępowana wymyśleniem i symulowaniem światów wirtualnych. Obserwujemy procesy nawarstwiania kopii, szerzenia się strategii recyklingu i zawłaszczeń, praktyk swobodnego transformowania istniejących tekstów kulturowych – informacji i danych. Aktualnie mamy styczność z przykładami kultury remiksu oraz wykorzystywaniem istniejących utworów, z kształtowaniem wspólnych zasobów medialnych treści. Jesteśmy świadkami postępujących procesów erozji idei prywatnej własności, z prawem do wykorzystania cudzej twórczości na potrzeby własnej ekspresji artystycznej. Na porządku dziennym znajdują się strategie kopiowania i transformowania istniejących tekstów kultury, projekty dokonujące remiksu wybranych utworów i treści opartych na wolnych licencjach z rodziny CC – Creative Commons, które odnoszą się do

działań z zakresu kultury. Otwarte licencje umożliwiają określone dysponowanie i dowolne wykorzystanie utworu z zachowaniem informacji o autorze (uznanie autorstwa), stanowiąc przykład rozluźniania kontroli, powrotu do modelu współpracy, otwartości, bezpośrednich odniesień i zapożyczeń. Wspomniane strategie przyczyniają się do tworzenia wspólnego dobra (domeny publicznej), sfery wolnej kultury (Tarkowski, 2007).

W przeszłości spotykaliśmy się ze swobodą zapisu i odczytu określonych treści kulturowych. Wiek XX wcielił w życie system, w którego wyniku dostęp do wspólnego dziedzictwa kultury został znacznie ograniczony – stał się przede wszystkim kulturą odczytu. XXI wiek i technologie cyfrowe dostarczają nowego potencjału twórczego, kształtują nowy model strategii artystycznej. Status cyfrowych mediów umożliwia wykonywanie dowolnych operacji na zgromadzonych zbiorach danych, możliwe jest tworzenie zupełnie nowych jakościowo form i treści kulturowych poprzez wykonywanie operacji selekcji i przetwarzania. Baza danych, stanowiąca fundament mediów cyfrowych, dopuszcza współistnienie rozmaitych modeli, ontologii i sposobów interpretacji świata. Nie wyznacza jednej uprzywilejowanej ścieżki poznawczej w strukturze, do której się odnosi, tak jak to ma miejsce w przypadku narracji.

Dokonywanie wyborów spośród wielu dostępnych opcji to strategia artystyczna, która stanowi charakterystyczną cechę definiującą współczesną kulturę (Manovich, 2006). W swoich strategiach artystycznych autorzy bardzo często odwołują się do gotowych, istniejących już tekstów kultury, posługują się technikami wywodzącymi się z samplingu, kolażu, brikolażu i miksowania, zamiast tworzyć nowe obiekty. Aktem kreacji staje się dla nich sposób przeszukiwania zasobów Internetu – bazy danych. Na podstawie możliwości dostępu do bazy danych oraz odpowiedniego oprogramowania manipulują obiektami już istniejącymi, nadając im nowe znaczenia i interpretacje. W konsekwencji procesy polegające na przeszukiwaniu bazy danych, personalizacji żądań, dostosowywaniu do indywidualnych potrzeb i oczekiwań, wyznaczają kierunki rozwoju i kształtowania nowych strategii artystycznej kreacji. Ilustracje 21–23 stanowią przykład strategii artystycznej, której istota polega na operowaniu materiałami znalezionymi.



Ilustracja 21. Janusz Musiał, *Światłoczuły papier*, światłoczuły papier, 2002



Ilustracja 22. Janusz Musiał, *Digital memory #1*, fotografia, -/2007  
(ze zbiorów autora)



Ilustracja 23. Janusz Musiał, *Analogie i symulacje*, fotografia, –/2008  
(ze zbiorów autora)



---

**Rozdział IV**  
**Analogie – symulacje – interakcje**  
**Projekt wystawy**  
**intermedialnej 2008–2009**

---

1

---

## 1. Scenariusz wystawy

Prezentowany scenariusz to przykład autorskiego opracowania projektu wystawy intermedialnej z lat 2008–2009 obejmującej dokonania w postaci fotografii, filmu, instalacji, obiektów i mediów cyfrowych. Niniejsza interdyscyplinarna realizacja ilustruje przemiany pejzażu ikonosfery, medium fotografii oraz statusu autora w kontekście procesów digitalizacji kultury. Ta audiowizualna opowieść o przemianach zachodzących w przestrzeniach mediów stanowi część praktyczną pracy i została zrealizowana na podstawie wiedzy teoretycznej oraz umiejętności z zakresu mediów obrazowania mechaniczno-optycznego i mediów cyfrowych. Multimedialna wystawa ilustrująca zarysowane przemiany została zbudowana z wykorzystaniem instalacji świetlnych, obiektów, fotografii, krótkiej formy filmowej, aktywnej audiosfery oraz poetyckiej syntezy słowa.

Nasza egzystencja rozgrywa się pomiędzy przestrzeniami świata realnego oraz iluzjonistycznymi, wirtualnymi środowiskami tworzonymi przez media. Funkcjonujemy w pejzażu, który można określić mianem stanu medialnych widzialności. Stan ów rozgrywa się na styku dwóch światów: *universum* obrazów analogii i symulacji, iluzorycznych odwzorowań świata realnego oraz syntetycznego realizmu symulacyjnej kreacji maszyny.

Technologie cyfrowe wywołują rewolucyjne przemiany w pejzażu mediów obrazowania optyczno-mechanicznego, percepcji świata obrazów oraz modelu uczestnictwa we współczesnej kulturze wizualnej. Techniki i technologie medialne sprawiają, że widzimy to, co zostało wymyślone, zaprojektowane, wyreży-



serowane i zwizualizowane przez designerów przestrzeni wirtualnych. Z każdym dniem stajemy się coraz bardziej uzależnieni od elektronicznych światów oferujących nam sztuczne raje. Za pośrednictwem technologii uzyskujemy dostęp do alternatywnych światów, w których oszołomieni światłem, dynamicznymi nadrealnymi obrazami, możliwością nieograniczonej interakcji i nawigacji stajemy się wyznawcami nowej religii.

Obrazy – dawne materialne i trwałe ślady inspirowane światem natury i technokultury oraz wyobraźni człowieka – aktualnie stają się efemerycznymi pulsacjami światła. Miejsce dawnego procesu naśladowania (*mimesis*) coraz częściej zajmują procesy kreowania sztucznych przestrzeni wizualnych (*simulacrum*).

Fotografia – medium obiektywnej rejestracji świata – staje się medium wizualizacji wyobraźni człowieka, wymyślonych koncepcji i scenariuszy. Wchodzi w sieć intermedialnych powiązań z mediami klasycznymi oraz cyfrowymi. Jako obraz-interfejs staje się narzędziem nawigacji i eksploracji, umożliwia oddziaływanie na inne obiekty medialne oraz na obiektywnie istniejącą rzeczywistość.

Znacznym przemianom ulega status autora. Widz, odbiorca, użytkownik staje się współtwórcą dzieła. Mamy do czynienia z tworzeniem nowych obrazów oraz operowaniem na materiałach już istniejących. Stosowane są strategie odwołujące się do uprzednio istniejących tekstów, techniki w rodzaju miksazu, kolażu, brikolażu, remiksu. W efekcie obcujemy z szeregiem cytatów, modyfikacji i wariantów istniejących wcześniej kulturowych tekstów.

Niniejszy projekt ma na celu przedstawienie w ujęciu historycznym ewolucji mediów, technologii komunikacji wizualnej i obrazowania technicznego. Podejmuję w nim próbę ilustracji bieżącego stanu rzeczy, poszukiwania odpowiedzi na pytania dotyczące przemian pejzażu współczesnej kultury wizualnej:

- Jak techniki i technologie informatyczne (nowe media cyfrowe) wchodząc w dialog z mediami analogowymi (obrazami technicznymi), wpływają na przemiany otaczającej nas ikonosfery, na status ontologiczny i pełnione przez obrazy funkcje?
- Jakim przemianom ulega medium fotografii w zakresie formy, treści i pełnionych funkcji?
- Jakim przemianom ulegają status autora oraz praktyki i strategie artystyczne?

Dzięki przybliżeniu formy, struktury materii obrazu, ukazując najmniejsze elementy składowe, usiłuję dotrzeć do natury medium, przedstawić i poddać analizie zróżnicowanie materii przestrzeni wizualnych oraz ich wpływ na treści obrazowe, jakie przenoszą.

W treści odwołuję się do zapisów ważnych zdarzeń epoki, ukształtowanych według kryteriów i kanonów swoich czasów. W tematach przedstawień, które są jedynie pretekstem do ukazania materialności medium, sięgam do uniwersal-

nych i ponadczasowych motywów związanych z egzystencją człowieka w świecie natury i kultury.

Oto poszczególne części wystawy:

- A. Człowiek pośród obrazów.
- B. Światłoczuła klisza.
- C. Cyfrowa mozaika.
- D. *Universum* cyfrowych widzialności.
- E. Konsekwencje cyfrowej rewolucji dla kultury widzenia.

Intermedialna wystawa, która składa się z prac w postaci fotografii, filmu eksperymentalnego, instalacji, obiektów oraz aktywnej audiosfery, ma na celu umożliwienie odbiorcy pełniejszego przeżycia i kontaktu z „uniwersum obrazów technicznych w kontekście nowych widzialności” (słowa Viléma Flussera). Ekspozycja pozwala na przyjrzenie się głębiej i poddanie analizie poszczególnych formacji obrazowania technicznego: medium obrazów materialnych i statycznych – fotografii, ruchomych obrazów kinematograficznych, obrazów fluktuacyjnych i efemerycznych prezentacji ekranowych. Zwraca uwagę na szereg zjawisk związanych z różnymi formacjami obrazowymi, ich estetyką formalną i możliwościami interakcji.

Każda z części projektu wystawy składa się z instalacji, obiektu, zestawu kilku prac fotograficznych, filmu eksperymentalnego oraz poetyckiej syntezy słowa. Przedstawia ewolucję od obserwacji, wyboru i zapisu dokumentalnego (obiektywna rejestracja specyficznych cech i właściwości poszczególnych mediów oraz zjawisk optycznych), przez transformację motywów (autorska interpretacja wybranych fragmentów na podstawie klasycznych tematów obrazowania opracowane zgodnie z koncepcjami metod modyfikacji i remiksu), do ukazania charakterystyki porównawczej medium obrazowania analogowego i cyfrowego w zakresie ontologii, formy, treści, przedmiotu odniesienia oraz pełnionych funkcji, potencjalnych możliwości i znaczeń.

Stosuję strategię autorskiej ekspresji, polegające na tworzeniu nowych obiektów medialnych, dokonuję wyboru określonych utworów z istniejących tekstów kulturowych, poddaję je modyfikacjom i przeróbkom, kształtuję sytuację medialną, która umożliwia transmisję sygnałów na odległość, co w efekcie dostarcza odbiorcy zróżnicowanych możliwości recepcyjnych w kontekście tak ukształtowanego środowiska multimedialnego. Projekt stanowi subiektywną impresję inspirowaną technologiami tworzenia obrazów technicznych i ukazuje wizualne formacje wpisujące się w pejzaż naszego codziennego otoczenia.

Wystawa niniejsza to osobisty szkic i eksploracja kreatywnego potencjału technik i technologii tworzenia obrazów – próba nadania nowej jakości formalnej fragmentom rzeczywistości poprzez kreatywne użycie medium zapisu świat-

łoczułego i cyfrowego w odniesieniu do fotografii, filmu, mediów cyfrowych oraz odwołanie się do ich specyficznej gramatyki i poetyki. Formalnie inspiracji tych działań można doszukiwać się w aktywności artystycznej z lat dwudziestych i trzydziestych XX wieku, przedsięwzięciach fotomedialnych z lat siedemdziesiątych oraz możliwościach kreatywnego wykorzystania mediów cyfrowych.

### 1.1. Specyfikacja poszczególnych elementów wystawy

Lp.	Rodzaj medium	Liczba elementów	Uwagi
1.	Plansze z tekstem	16	30×90 cm
2.	Fotografie/ilustracje	27	50×50 cm
3.	Film	5	5 min.*
4.	Obiekty/instalacje	11	**
	<b>Suma elementów</b>	<b>59</b>	
5.	Liczba osób do obsługi sprzętu	4	***

#### \*Film – projekcja poszczególnych rozdziałów :

- telewizor, DVD player/laptop, słuchawki – 5 niezależnych projekcji filmowych;
- duży ekran, system nagłośnienia sali – projekcja filmu oraz wizualnych efektów transmisji i modyfikacji.

#### \*\*Obiekty/instalacje – szczegółowy opis :

**A2** – źródło światła, detektor ruchu – błysk światła oślepią widza, w efekcie następuje uświadomienie mocy sprawczej działania światła,

**A3** – źródło światła, detektor ruchu, biały ekran – widz na ekranie **widzi** motyw swego cienia, wchodzi z nim w interakcje, obserwujemy rodzaj **gry** z cieniem,

**A4** – sześcian z otworem, kamera, ekran, efekt noktowizora – widz obserwuje swoje oko, z uwagą i zaskoczeniem przygląda się powstającemu obrazowi o niecodziennej skali odwzorowania,

**A6** – aparat formatu 6 x 6 cm – obserwacja efektu odbicia obrazu rzeczywistości na matówce aparatu,

**A9** – ekran tv, kamera wideo, światło, zainscenizowane atelier foto/wideo – każdy widz jest **obserwowany** i **rejestrowany** (portretowany) – widzi siebie na ekranie, staje się aktorem, pozuje, symultanicznie odbywa się **transmisja** sygnału on-line do E8 i E8a,

**B1** – negatyw, źródło światła, *light-box*,

**B9** – projektor filmowy, modulator światła, efekt zjawiska ruchu obrazów,

**E8** – komputer/laptop, program ArKaos, ekran – na podstawie różnych obrazów w postaci cyfrowej oraz transmitowanego obrazu z części A3, A4, A9 w czasie rzeczywistym odbywa się **realizacja wizji**, miksowanie obrazów składających się na wystawę,

**E8a** – komputer/laptop, program ArKaos, ekran – na podstawie różnych obrazów w postaci cyfrowej oraz transmitowanego obrazu z części A3, A4, A9 w czasie rzeczywistym odbywa się **transformacja i modyfikacja** obrazów (VJ) składających się na wystawę oraz pozyskanych w czasie wernisażu, efekty wizualne są wyświetlane na dużym ekranie oraz przesyłane na stronę internetową projektu i dostępne on-line\*\*,

**E10** – multimedialny projektor, generator dymu – ukazanie **efemeryczności obrazów** na podstawie wybranych przykładów estetycznych (materialne katedry stają się chwilowymi wrażeniami światła), projekcja światła na chmurze tworzonej przez generator dymu,

**E14** – komputer, ekran lcd w ozdobnej ramie, **interaktywna** animacja off-line (okno) – aktywność poznawcza widza decyduje o częściowej lub całkowitej lekturze utworu

**E16** – laptop, dostęp do Internetu – **interaktywna nawigacja** wirtualnej wersji projektu on-line.

\*\*\***Osoby uczestniczące w projekcie :**

- fotograf/operator kamery – A9,
- operator kamery – dokumentalna rejestracja reakcji widzów na sali ekspozycji,
- realizator wizji – E8 – miksowanie pozyskanych i transmitowanych obrazów,
- VJ – E8a – simultaniczna transformacja i modyfikacja obrazów.

**Inne uwagi**

Widzowie ekspozycji to aktorzy spektaklu medialnego; obserwatorzy stają się obserwowanymi (widoczne oraz ukryte narzędzia mechanicznej rejestracji i transmisji obrazów ulokowane są w kilku miejscach). Każdy widz jest obserwowany, jego wybrane reakcje są portretowane i trafiają do bazy danych:

- **motyw cienia** – spontaniczna reakcja widza (jestem dzieckiem) kształtuje różne figury światła i cienia,
- **oko** – spontaniczna reakcja widza, zaskoczenie skalą odwzorowania obrazu oka,
- **fotograf** – proces pozowania, poszukiwania optymalnego układu i kompozycji, nakładanie kolejnych masek,
- **operator obrazu** – recepcja wystawy, naturalne zachowania w czasie poszukiwania sensu i znaczenia poszczególnych obrazów i komunikatów.

Jesteśmy świadkami procesu transformacji statusu widza, szeregu działań z zakresu obserwowania, rejestrowania, transmitowania i transformowania obrazów. Obrazy medialne oraz naturalne zachowania i reakcje widza na niecodzienne sytuacje (zaskoczenie i zdziwienie) tworzą nową warstwę i wymiar, jakiego dostarcza wystawa. Wydarzenie obfituje w wiele sytuacji wymagających sprzężenia zwrotnego ze strony widza, interaktywnego dialogu. To swego rodzaju medialna ceremonia, rytuał noszący znamiona gry, który uświadamiania liczne transformacje dokonujące się za sprawą mediów cyfrowych, jakim podlegają współcześnie status obrazu, mediów oraz pozycja autora i widza.

---

## **2. Wizualizacja poszczególnych części ekspozycji**

### **A. Człowiek pośród obrazów**

Celem tej części wystawy jest nakreślenie ewolucji roli i znaczenia obrazów w recepcji świata oraz zaprezentowanie wybranych przykładów transformacji estetycznej mediów komunikacji wizualnej.

W poszczególnych ujęciach zilustrowałem rolę i znaczenie światła w procesie percepcji, działanie zmysłu wzroku i ludzkiego oka jako podstawowego zmysłu orientacji w świecie. Na podstawie wybranych przykładów przedstawiłem w ujęciu historycznym panoramę ewolucji sztuk wizualnych.

Zobrazowałem zjawisko powstawania obrazu rejestracji mechaniczno-optycznej, przykłady transformacji od trwałych i materialnych obrazów do obrazów elektronicznych – efemerycznych impulsów światła, obrazów-sygnatów i możliwości symultanicznej transmisji, aż po obrazy-interfejsy – narzędzia nawigacji, eksploracji i oddziaływania na elementy medialne oraz pośrednie wpływanie na rzeczywistość.

## B. Światłoczuła klisza

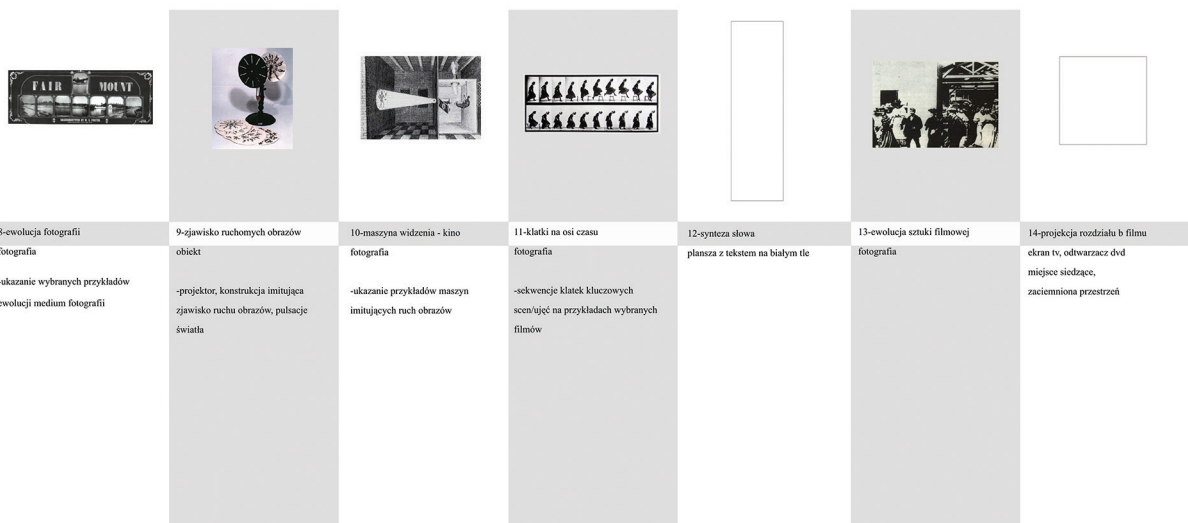
Kolejna część wystawy przedstawia ewolucję medium fotografii. Dokonuję tu analizy struktury materiału światłoczułego, wzajemnych relacji obrazu negatywowego i pozytywowego, czarno-białego i barwnego oraz zależności wpływu światła w danej ilości na kształtowanie się obrazu.

Ukazują w ujęciu historycznym ewolucję formy i treści sztuki fotograficznej, opierając się na wybranych przykładach.

Dalsza część wystawy ilustruje proces ewolucji medium fotografii, zjawisko imitacji ruchu. Na wybranych przykładach z zakresu technologii i estetyki prezentują ewolucję sztuki ruchomego obrazu – kina.

Poszczególne elementy tej części wystawy:

						
1-światłoczuła klisza i czerwone światło obiekty + fotografia	2-maszyny mechanicznego widzenia fotografia	3-pierwsze fotografie fotografia	4-struktura obrazu analogowego fotografia	5-relacje obrazów fotografia	6-czarne-szare-białe fotografia	7-syntetyczne słowa plansza z tekstem na białym tle
-podświetlony z tyłu negatyw - ślad zapisu energii świetlnej	-ukazanie przykładów urządzeń umożliwiających tworzenie mechaniczno- optycznych obrazów	-miniaturowe reprodukcje prac oprawione w ozdobne ramy	-duże zbliżenie struktury obrazu analogowego	-ilustracja wzajemnych zależności obrazów analogowych o charakterze negatywowo-pozytywowym -ukazanie tematów klasycznych (portret, pejzaż, architektura, martwa natura)	-wizualizacja wpływu różnego stopnia naświetlenia na estetykę obrazu - szary klin -ukazanie tematów klasycznych (portret, pejzaż, architektura, martwa natura)	



Ilustracja B. Światłoczuła klisza










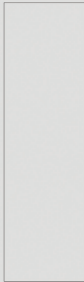
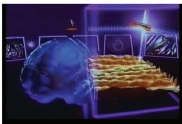
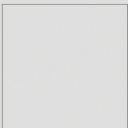
### C. Cyfrowa mozaika

Przedstawiana tu część wystawy ukazuje zjawisko obrazu cyfrowego, wzajemne zależności pomiędzy obrazem, danymi komputerowymi, kodowaniem i algorytmem. Na podstawie obrazów symulacji i obrazów analogii ilustrują zróżnicowany stosunek do rzeczywistości, możliwości naśladowania świata istniejącego lub kreowania nowych przestrzeni wizualnych.

Prezentują w niej wybrane przykłady ewolucji obrazu cyfrowego, obrazów statycznych oraz dynamicznych sekwencji obrazów – sztuki cyfrowego kina.

Poszczególne elementy tej części wystawy:

				
<p>1-obrazy cyfrowe wydruk</p> <p>-obrazy cyfrowe jako przykład referencji rzeczywistości -obrazy cyfrowe jako przykład symulacji i wizualnych fikcji</p>	<p>2-synteza słowa plansza z tekstem na białym tle</p>	<p>3-struktura obrazu cyfrowego wydruk</p> <p>-duże zbliżenie struktury obrazu cyfrowego</p>	<p>4-obrazy i dane wydruk</p> <p>-ukazanie wzajemnej relacji pomiędzy danymi komputerowymi a przestrzeniami wizualnymi (histogram, kod, algorytm, szyfrowanie danych)</p>	<p>5-ewolucja obrazu cyfrowego wydruk</p> <p>-wybrane przykłady ewolucji obrazu cyfrowego (fotografia, animacja, wideo)</p>

				
<p>rowego</p>	<p>6-kino cyfrowe</p>	<p>7-synteza słowa</p>	<p>8-ewolucja sztuki kina cyfrowego</p>	<p>9-projekcja rozdziału c</p>
<p>evolucji sztuki ografia, grafika)</p>	<p>wydruk</p> <p>-ukazanie wybranych przykładów konsekwencji digitalizacji mediów dla kina (realizm syntetyczny, efekty specjalne, możliwości interakcji i nawigacji)</p>	<p>plansza z tekstem na białym tle</p>	<p>wydruk</p> <p>-wybrane przykłady ewolucji sztuki obrazu cyfrowego (film, animacja)</p>	<p>ekran tv, odtwarzacz dvd miejsce siedzące, zaciemniona przestrzeń</p>





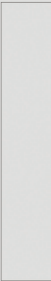
Ilustracja C. Cyfrowa mozaika

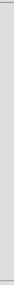

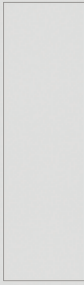


### D. *Universum* cyfrowych widzialności

Kolejna część wystawy ilustruje relacje pomiędzy obrazami a danymi komputerowymi, zawiera przykłady obrazów-interfejsów, które pełnią funkcje narzędzi nawigacji i eksploracji zbiorów kulturowych danych.

Ukazują w niej wymiar estetyczny oraz technologiczny przestrzeni wizualnych współczesnej kultury, takich jak: Internet, gra komputerowa, rzeczywistość wirtualna.

Poszczególne elementy tej części wystawy:

				
1-wszystko jest liczbą	2-synteza słowa	3-portale Internetowe - synteza słowa	4-portale Internetowe	5-komputerowa gra
wydruk	plansza z tekstem na białym tle	plansza z tekstem na białym tle	wydruk	plansza z tekstem na
-ukazanie wzajemnej relacji pomiędzy obrazem-kodem-algorytmem			-wybrane przykłady estetyczne wirtualnych przestrzeni portali internetowych	

				
synteza słowa	6-komputerowa gra	7-rzeczywistość wirtualna	8-rzeczywistość wirtualna	9-projekcja rozdzielna d filmu
białym tle	wydruk	- synteza słowa plansza z tekstem na białym tle	wydruk	ekran tv, odtwarzacz DVD
	-wybrane przykłady estetyczne wirtualnych przestrzeni gier komputerowych		-wybrane przykłady estetyczne przestrzeni wirtualnej rzeczywistości	miejsce siedzące, zaciemniona przestrzeń

Ilustracja D. *Universum* cyfrowych widzialności

## E. Konsekwencje cyfrowej rewolucji dla kultury widzenia






Ostatnia część wystawy stanowi zakończenie ekspozycji, a tym samym podsumowanie najważniejszych myśli. Ilustruję w niej relacje pomiędzy obrazami a danymi komputerowymi, obrazami *mimesis* a obrazami *simulacrum* (odbiciami rzeczywistości a cyfrowymi symulacjami).

Ilustruję również procesy hybrydyzacji mediów na przykładzie mediów klasycznych i nowych mediów. Ukazuję przenikanie się cech i właściwości malarstwa, fotografii, filmu, strategii sieci, gry i środowiska rzeczywistości wirtualnej.

Przedstawiam przykłady charakteryzujące pejzaż współczesnej ikonosfery, *universum* obrazów – wirtualnych przestrzeni komunikatów medialnych (efemerycznych impulsów i architektury światła).

Przybliżam ewolucję pełnionych przez obraz funkcji – interfejsów mentalnych podróży (analogicznie do mediów klasycznych malarstwa, fotografii, filmu) oraz





Poszczególne elementy składowe tej części wystawy:

				
1-hybrydyzacja mediów i postmedializm	2-hybrydyzacja mediów	3-postmedializm	4-analogowe/cyfrowe	5-analogowe/cyfrowe
- synteza słowa plansza z tekstem na białym tle	wydruk	fotografia	- synteza słowa plansza z tekstem na białym tle	wydruk
	-ukazanie wybranych przykładów estetycznych (obrazy plastyczne i techniczne)	-wybrane przykłady estetyczne: -deszcz medialny -pejzaże ponowoczesne -planeta cyfrowych mediów -oltarze medialne		-zestawienie porównawcze przykładów estetycznych klasycznych (człowiek, architektura, malarstwo)

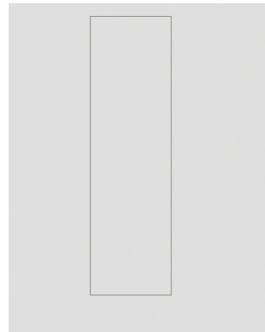
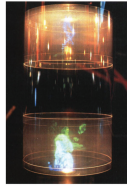
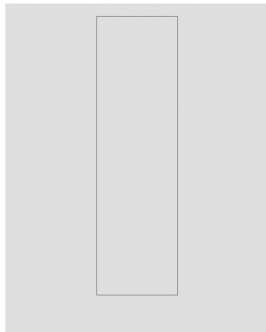
interfejsów do innych kulturowych danych, spełniających funkcję narzędzi interakcji i nawigacji, oddziaływania na rzeczywistość wirtualną oraz realną.

Ilustruję przemiany mojej strategii artystycznej, obrazuję strategie twórcze oparte na procesach wyborów, transformacji i modyfikacji danych, transmisji sygnałów oraz możliwościach interaktywnej nawigacji w ramach projektu znajdującego się w globalnej sieci (Internet). W ten sposób użytkownik staje się współtwórcą indywidualnego sensu i znaczenia w ramach sieci interaktywnych możliwości.

Wybrane przykłady autorskiego opracowania koncepcji wizualnej niniejszej części wystawy zostały wykonane jako przejaw postmedialnej strategii artystycznej – postfotografii. Wizualizacja definiuje ludzi jako mieszkańców medialnej planety, wyznawców ołtarzy medialnych, którzy media uczynili nowymi bóstwami i składają im cześć.

				
	6-percepcja i autor	7- percepcja i autor	8-transmisja i transformacja	
wzorce wybranych ych - tematy pejzaż, natura)	- synteza słowa plansza z tekstem na białym tle	wydruk  -ukazanie wybranych przykładów estetycznych (oryginał, modyfikacje, warianty, remiksy)	komputer/laptop, program arkaos, ekran, sieć Internet  W oparciu o różne obrazy w postaci cyfrowej oraz transmitowane obrazy z części: a3,a4,a9 w czasie rzeczywistym odbywa się:  -realizacja wizji, miksowanie obrazów -e8 -transformacja, modyfikacja i remiks -e8a  Efekty wizualne są wyświetlane na dużym ekranie oraz przesyłane na stronę Internetową projektu i dostępne on-line**	

Ilustracja E. Konsekwencje cyfrowej rewolucji dla kultury widzenia



9-architektura światła - synteza słowa

plansza z tekstem na białym tle

10-architektura światła

projekcja obrazów,  
multimedialny projektor,  
generator dymu

-ukazanie efemeryczności obrazów na podstawie wybranych przykładów estetycznych (materialne katedry stają się chwilowymi projekcjami światła)  
-projekcja światła na chmurze tworzonej przez generator dymu

11-cyfrowe egzystencje awatarów

plansza z tekstem na białym tle





12-cyfrowe egzystencje awatarów

wydruk

- ukazanie wybranych przykładów estetycznych - obrazów zarejestrowanych w wirtualnych światach  
-tematy klasyczne - portret, architektura, pejzaż (awatary, domy i pejzaże)

13-projekcja rozdział

ekran tv, odtwarzacz  
miejsce siedzące, za-  
przestrzeń

				
<p>u e filmu</p>	<p>14-widok z okna</p>	<p>15-wszystko jest kodem</p>	<p>16-on-air/on-line**</p>	<p>17-synteza słowa - epilog</p>
<p>DVD ciemnonia</p>	<p>plaski ekran w ozdobnej ramie, komputer, mysz</p> <p>-otwarta na interakcję widza animacja składająca się z następujących elementów składowych: fotografia, tekst, audio, sekwencje filmowe</p> <p>-realizacja została zainspirowana fotografią J.N.Niepce'a i stanowi próbę prezentacji ewolucji medium fotografii i sposobu ujęcia tematu</p>	<p>plansza z tekstem na białym tle</p> <p>-ukazanie i obnażenie struktury komputerowego kodu konstruującego multimedialną i interaktywną wersję niniejszego projektu zawierającego różne elementy medialne</p>	<p>laptop z dostępem do sieci Internet</p> <p>-każdy potencjalny widz jest aktywnym interaktorem powyższego projektu umieszczonego w Sieci</p>	<p>plansza z tekstem na czarnym tle</p>

Ilustracja EE. Konsekwencje cyfrowej rewolucji dla kultury widzenia (cd.)





---

# **Podsumowanie**

---

1

---

Reasumując treści zawarte w rozdziałach teoretycznych I–III oraz te wynikające z rozdziału IV stanowiącego scenariusz wystawy, można podjąć próbę usystematyzowania licznych przemian zachodzących w pejzażu współczesnej kultury, które dotyczą obrazu, medium fotografii oraz statusu autora.

Od wieków towarzyszyło człowiekowi pragnienie utrwalania i tworzenia realistycznych wizerunków otaczającego świata, obrazów odnoszących się do przeszłości. W pierwszym okresie były to obrazy symboliczne (rysunek, malarstwo, grafika), które w dalszej perspektywie zostały uzupełnione, a w wielu wypadkach zastąpione, przez komunikaty wizualne oparte na obrazach mechanicznej rejestracji – fotografia, kino, telewizja.

W XIX wieku rozwój techniki oraz technologii umożliwił dokonywanie rejestracji mechaniczno-optycznej, utrwalania wybranego fragmentu otaczającego świata. Był to moment, który zapoczątkował kreowanie i powielanie obrazów technicznych, tworzących nowy rodzaj relacji pomiędzy rzeczywistością a jej przedstawianiem. Wynalezienie fotografii, a w dalszej konsekwencji filmu, umożliwiło tworzenie rzeczywistości wtórnej. Techniczne media reprezentacji świata (fotografia, film, telewizja, wideo) ukształtowały stan totalnej analogii zawartej pod powierzchnią obrazów. Naśladując świat realny pod względem odwzorowania barwy, ruchu i dźwięku, stawały się niezwykle sugestywnym, niemalże żywym obrazem samego życia.

Poszczególne media z coraz większym realizmem umożliwiały odtwarzanie zjawiska iluzji ruchu, doświadczenia barwy, doznań akustycznych. Sposób prowadzenia linearnej narracji umożliwił widzowi sugestywne doświadczenie wrażenia projekcji – identyfikacji z bohaterem, akcją, opowiadaniem.

Następnym krokiem była obecność symultaniczna widza w określonym miejscu, wydarzeniu, akcji – zjawisko teleobecności, którą zapewniły media elektroniczne – telewizja. W dalszej perspektywie telewizja umożliwiała przekaz sygnałów audiowizualnych na odległość w czasie rzeczywistym zdarzenia, zbliżała, a jednocześnie tworzyła dystans, operując obrazami chłodnymi emocjonalnie. Obrazy stały się niematerialnymi, chwilowymi impulsami elektronicznymi. Zabrakło w ten sposób materialnego śladu, pojedynczego obrazu, dowodu, i podano w wątpliwość przekonanie o rzeczywistości i prawdzie.

Z czasem środki techniczne umożliwiły ludziom tworzenie własnych obrazów elektronicznych. Kolejnym krokiem w ewolucji mediów była możliwość rejestracji sygnałów w celu ich wielokrotnej lektury, tworzenie rodzaju audiowizualnej książki, notatnika, szkicownika – medium wideo. Przenośna kamera, audiowizualny i subiektywny szkicownik, dała możliwość wielkiej grupie ludzi prowadzenia dziennika swoich czasów i zdarzeń, zapis realistycznych barw i dźwięku stereo. W pierwszym okresie miał miejsce zapis dokonywany na światłoczułej taśmie celuloidowej, w następnych dekadach elektroniczny zapis analogowy na taśmie magnetycznej, obecnie zaś dominuje cyfrowy zapis na nośnikach optycznych, magnetycznych lub w masowej pamięci przenośnej.

**Rozwój technologii i komunikacji, który nastąpił w ciągu kilku ostatnich dekad, wywarł ogromny wpływ na tempo, w jakim informacje, komunikaty audiowizualne oraz ludzie mogą się przemieszczać.** Czas i przestrzeń stały się przemieszane, niespójne i mniej zrozumiałe. Obserwujemy schyłek, malejące znaczenie metanarracji (w rodzaju: religii, nauki, sztuki) oraz ich uniwersalnej, wszechstronnej i absolutnej wiedzy. Zanika sposób rozumienia historii jako linearnej sekwencji zdarzeń połączonych z sobą w trybie przyczynowo-skutkowym. Tak dramatyczne przemiany technologiczne w stosunkowo krótkim czasie powodują automatyczne zmiany w ludzkiej świadomości, a ludzie stają się bardzo podatni na opiniotwórczy wpływ mediów.

**Cywilizacja współczesna ulega przeobrażeniom, które obejmują technosferę, technologie komunikacyjne oraz organizację życia społecznego.** Cyfrowa rewolucja technologiczna wywołuje szereg zmian w funkcjonowaniu ludzkiego aparatu percepcyjnego, współtworzy przełom w kulturze początku XXI wieku oraz wytycza nowe drogi formułowania komunikatów audiowizualnych. Komunikaty obrazowe stanowią jeden z wielu sposobów kulturowych widzialności, mają coraz większy udział w kształtowaniu społecznych wzorców estetycznych.

Dzięki technologiom cyfrowym obrazy stają się łatwo dostępne i transformalne (Behlert, red., 1993). Każda kolejna kopia jest identyczna z oryginałem, obrazy stają się bardziej szczegółowe, piękniejsze, bardziej uwodzicielskie, jednak tym samym mniej wiarygodne, umożliwiają ingerencje w każdy najmniejszy atom obrazu, pozwalając na manipulowanie i fałszowanie ostatecznego efektu wizual-

nego. Obraz cyfrowy zakłóca stworzoną przez media analogowe relację pomiędzy rzeczywistością a rzeczywistością wtórną, opartą na mechaniczno-optycznym naśladowaniu efektu rzeczywistości. Stanowi jawne zakłócenie tego stanu, nową jakość formalną, która jest coraz bardziej zdystansowana, obca, zimna i sztuczna.

Istota obrazów uległa z biegiem czasu całkowitej zmianie, od namalowanych oryginałów do produktów cyfrowego klonowania. Obrazy dojrzały w niewiarygodnym tempie i z taką samą prędkością uległy rozmnożeniu. Jesteśmy bombardowani obrazami tak jak nigdy przedtem w historii ludzkości. Bombardowanie to nie ustanie, przeciwnie – będzie coraz intensywniejsze. Żadna władza, żadna instytucja, żaden rząd nie przeszkodzi dalszemu rozszerzaniu się królestwa obrazów. Komputer pogłębia jedynie tę inflację. Ludzie przystosowali się do tej ewolucji. Widzą szybciej i szybciej pojmują związki wizualne. W wyniku tego inne zmysły ulegają osłabieniu. [...] Tak więc istnieje coraz więcej obrazów, które coraz bardziej się upowszechniają, i które zajmują coraz więcej miejsca w naszym życiu, są one nie tylko piękniejsze, lecz również, a może przede wszystkim, bardziej uwodzicielskie.

(Behlert, red., 1993, s. 99)

**Współcześnie mamy do czynienia z postępującym kryzysem analogii, który został wywołany przez obrazy cyfrowe, obrazy syntetyczne i wirtualne.** Obrazy zdradziły reprezentację świata realnego i reprezentują same siebie. Coraz częściej powstają obrazy, które negują ekwiwalencję pomiędzy znakiem i odniesieniem, w związku z czym nie stanowią świadectwa rzeczywistości. W efekcie tego przestajemy ufać obrazom, które nie stanowią odbici i analogii świata, są przykładem „agonii realnego” (Baudrillard, 2005).

Rozwój technologiczny umożliwia tworzenie obrazów niematerialnych, które coraz częściej są wynikiem symulacji komputerowych. Konstruowane są modele rzeczywistości w celu jej symulowania (a nie odbijania czy zastępowania). Taki obraz cyfrowy nie jest już nośnikiem prawdy i nie odsyła do rzeczywistości, lecz znaczy sam siebie. W ten sposób zostaje zerwana ciągłość funkcjonowania podstawowej przesłanki iluzji fotograficznej, kinematograficznej, utożsamiającej to, co widzialne, z tym, co realne. Obrazy wytworzone za pomocą technik komputerowych (symulacja, animacja, grafika komputerowa, triki oparte na technologiach cyfrowych) dążą do stanowienia iluzji, a jednocześnie wprowadzają nowe figury widzenia. Obrazy te odgrywają coraz większą rolę w kształtowaniu społecznych wzorców estetycznych.

**Obrazy cyfrowe wytwarzają innego rodzaju mentalne obrazy u odbiorców w porównaniu z klasycznymi mediami analogowymi** (Manovich, 2006). Rozrywają fizyczną relację pomiędzy medium a treścią (np. obrazem), którą to medium

przenosi. Stanowią niewidzialne, zmagazynowane zbiory nieciągłych, dyskretnych danych, które są w dowolny sposób manipulowalne. Nowe media cyfrowe pozwalają na czynienie widzialnym za pośrednictwem obrazów nie tylko tego, co istnieje i da się odzwierciedlić, ale także tego, co jest obrazem fikcji i manipulacji. Obrazy cyfrowe stanowią kolejny krok w realizacji procesów dekonstrukcji obrazu, podważania jego mimetycznych funkcji, gwarancji podobieństwa. Są to praktyki, które niejednokrotnie były podejmowane na szeroką skalę przez reprezentantów poszczególnych ruchów awangardowych w pierwszej połowie XX wieku pod postacią technik intermedialnych, techniki kolażu czy montażu.

**Wzrasta fascynacja multimedialnością, ekspozycją efektów specjalnych, wytwarzaniem sztucznej rzeczywistości wizualnej, hybrydalnych form na styku fotografii, filmu, telewizji, wideo oraz technik komputerowych, które poprzez symulowanie i animowanie umożliwiają osiągnięcie stanu wizualnych fantazji.** Nowe technologie tworzenia komunikatów wizualnych oparte na paradygmacie cyfrowym zapowiadają ewolucję percepcji oraz sposobu wykorzystywania obrazów. Media cyfrowe podważają wymogi i oczekiwania w stosunku do obrazów. Procesy hybrydyzacji mediów umożliwiają przekraczanie tradycyjnego sensu medium polegającego na tworzeniu obrazów – reprezentacji świata, obrazów-odbić, na rzecz wirtualnych przestrzeni wizualnych w dowolny sposób kształtowanych i manipulowanych. Mamy do czynienia z koegzystencją różnych mediów i komunikatów wizualnych, które oddziałują na siebie wzajemnie, tworząc łańcuchy sprzężeń, cytatów i odniesień – pod powłoką obrazu tworzą pozory bytu. O obliczu współczesnej kultury stanowią obrazy tworzone jako efekt symbolicznych praktyk symulacyjnych (Belting, 2007).

W ostatnich dekadach znacznie powiększa się otaczająca nas przestrzeń komunikatów wizualnych w stosunku do przestrzeni realnego świata. Nowe przestrzenie wizualne coraz częściej uwalniają się od obrazów analogii realności, mimetycznego odzwierciedlania i przedstawiają obrazy technologicznej fikcji. Obrazy syntetyczne, jako przejaw procesów digitalizacji kultury, stanowią nowy typ obrazowania, a tym samym wymagają nowej praktyki percepcyjnej. Wizualne fikcje przyjmują postać wirtualną, a umożliwiając interaktywność, powodują, że tracimy potrzebę doznawania iluzji i poczucie respektu wobec obrazów-symptomów gry i manipulacji.

**Przestrzenie obrazów wirtualnych oferują możliwości wchodzenia w relacje interaktywne i zanurzanie się w przestrzeniach cyfrowej utopii.** Nie stanowią, jak fotografia czy kino, medium pamięci obrazowej i wspomnienia, lecz umożliwiają nowe formy praktyk komunikacyjnych. *Cyberspace*, globalna sieć (Internet), rzeczywistość wirtualna oferują uczestnikom niespotykane dotąd przestrzenie fantazji oraz wolności komunikacyjnej. Są przede wszystkim medium obecności, aktywności komunikacyjnej i współdziałania.

W XIX wieku ludzie obdarzeni spokojem i zdolnością do kontemplacji stworzyli technologie umożliwiające tworzenie niezliczonej ilości obrazów. Przemysł XXI wieku staje się przemysłem audiowizualnych informacji, który dostarcza potopu obrazów. Mechaniczne odbicia rzeczywistości, statyczne, monochromatyczne lub barwne fotografie, dynamiczne iluzje kinematograficzne nie wystarczają nowym pokoleniom wychowanym na komputerach i konsolach do gier wideo. Linearnie konstruowana narracja i taki sposób opowiadania historii nie spełniają dziś potrzeb ukształtowanych w środowiskach komputerowych cyfrowych pokoleń. Media w klasycznej, znanej od dekad jednorodnej formule jako obrazy symboliczne (rysunek, malarstwo, rzeźba, grafika) oraz jako obrazy techniczne (fotografia, kino, telewizja) nie są w stanie zaspokoić pragnień i oczekiwań współczesnych odbiorców. Niemalże wszystko w ostatniej dekadzie podlega przedefiniowaniu, daleko idącej transgresji, zarówno w formie, jak i w treści – media przekraczają ustanowione w przeszłości granice, stają się coraz bardziej niejednorodne i niespójne. Na co dzień coraz częściej mamy do czynienia z hybrydami medialnymi, kształtowanymi na styku wielu technik multimedialnych, technologii oraz praktyk artystycznej ekspresji.

**W efekcie postępujących procesów hybrydyzacji mediów w wielu wypadkach trudno dziś odróżnić obrazy mimetyczne od obrazów syntezowanych, realizm mimetyczny od realizmu syntetycznego.** Widz-odbiorca staje się aktywnym uczestnikiem dialogu, użytkownikiem cyfrowych technik kreacji, współtwórcą dzieła, interaktywnym odbiorcą.

Cyfrowy status tekstów kulturowych powoduje, że forma i treść podlegają daleko idącej hybrydyzacji. Przenikają się przez dekady wypracowywane style i gatunki oraz poszczególne media:

- fotografia staje się grafiką komputerową, cyfrowym malarstwem.
- kino staje się animacją komputerową, cyfrowym środowiskiem interaktywnym,
- gra wideo staje się inteligentnym, interaktywnym środowiskiem fabularnym,
- portale internetowe stają się nową multimedialną książką.

**Współcześnie obrazy coraz częściej przyjmują postać wirtualnych powierzchni cyfrowych danych, charakteryzują się zmienną estetyką, niematerialnością, efemerycznością i taktylnością.** Miejsce dawnego procesu naśladowania coraz częściej zajmują procesy kreowania sztucznych przestrzeni wizualnych. Mamy do czynienia ze zjawiskami wizualnego iluzjonizmu otrzymywanymi na drodze mechaniczno-optycznej rejestracji lub generowania przez komputer realistycznych syntetycznych środowisk wizualnych. Dawne formy materialnych i trwałych obrazów symbolicznych (artefakty wyrażające określone idee i intencje autorów) oraz materialne obrazy technicznej rejestracji (obiektywne dokumenty fragmentów otaczającego świata) są zastępowane immaterialnymi i efemerycznymi



pulsacjami światła na ekranach monitorów i wyświetlaczy (obiektywnych wizualizacji świata realnego lub przestrzeni kreacji wyobraźni człowieka i maszyny).

**Jako interfejsy – obrazy oczekują na naszą aktywność i działanie, dzięki którym umożliwiają nam wędrówkę w obrębie struktury ukształtowanej jako interaktywna sieć wzajemnych relacji i powiązań między poszczególnymi elementami.** Obrazy – symboliczne ślady świata myśli i wyobraźni oraz mechaniczne i realistyczne odbicia świata realnego – coraz częściej pełnią funkcje obrazów-interfejsów, narzędzi nawigacji, eksploracji i oddziaływania na inne elementy świata wirtualnego lub realnego.

Nowe technologie umożliwiają tworzenie obrazów elektronicznych, cyfrowych, które są niezwykle sugestywne, czarujące, uwodzące (Wenders, 1993). Krótco po obejrzeniu wielu z nich w naszych oczach nie pozostaje trwały ślad. Można by powiedzieć, że to rodzaj obrazów zapominanych. Coraz trudniej odróżnić prawdę od fałszu, szczerą ekspresję od wykalkulowanej manipulacji. Po kilku chwilach zauroczenia świadomie przestajemy ufać obrazom cyfrowym, zwracamy się ku elementarnym obrazom symbolicznym, ku słowom. Obrazy analogowe stanowią przykład obrazów materialnych, trwałych, niezapomnianych. Obrazy elektroniczne, cyfrowe nie istnieją jako całość, jako stabilna i trwała forma materialna. Stanowią zbiory danych, które rodzą się tylko na krótką chwilę, konstruuje mozaiki i linie, tkając efemeryczne przestrzenie wizualne. Ilustracja 24 przedstawia dwie generacje obrazowania – obraz-fotografię oraz obraz-wideo – projekcję ekranową.

Te dwa rodzaje obrazów mają zupełnie inną tożsamość – obrazy analogowe i obrazy cyfrowe to całkowicie różne sposoby postrzegania, doświadczania i opowiadania o otaczającym świecie. Obrazy cyfrowe tworzą nowy język mediów, który charakteryzuje się własnymi cechami. W tym wypadku mamy do czynienia z przejściem od obrazu-fotografii do obrazu-informacji. Powoduje to, że taki obraz cyfrowy można poddawać nieskończonym wręcz procesom manipulacji i przekształceń, a kopiowanie nie wpływa na pogorszenie jego jakości. W efekcie nie jesteśmy w stanie określić, co na takim obrazie jest jeszcze prawdziwe, a co już prawdą nie jest. Zatraca się pojęcie oryginału, obrazu negatywu, który jednoznacznie wskazywałby na prawdę i odsyłał do niej. W wypadku cyfrowych obrazów elektronicznych pojęcie prawdy przestaje mieć znaczenie, przestaje istnieć. Dziś wszystko jest względne, niemalże niczego nie można być pewnym, coraz częściej mamy do czynienia z obrazami, które nie podlegają pojęciu prawdy (Krzemień-Ojak, 1997).

**W sposób nieunikniony zbliża się koniec doby reprezentacji w kulturze i nadchodzi początek symulowanej wirtualności wideogramu, hologramu oraz innych obrazów wytworzonych w technologii cyfrowej.** Holografia wydaje się zwiastować zmierzch ekranów projekcyjnych i emisyjnych, w miejsce których po-

jawią się symulakra oraz światło-rzeczy (Gwóźdź, red., 1997). Mechaniczny proces odtwarzania rzeczywistości (media analogowe) jest zastępowany cyfrowym generowaniem światów, co wywołuje efekt wizualizacji algorytmów (media cyfrowe), które likwidują referencyjny związek między światem realnym a jego obrazem. Żyjemy zatem w okresie przekształcania się cywilizacji reprodukcji w cywilizację symulacji komputerowych.



Ilustracja 24. Janusz Musiał, *Oko – fotografia i światło ekranu*, fotografia, negatyw 35 mm, 2002–2006 (ze zbiorów autora)

Charakterystyczną cechą kultury współczesnej jest dematerializacja tekstów, obrazów, która polega na minimalizowaniu udziału materialnego budulca podczas ich tworzenia (Gwóźdź, red., 1997). Obrazy techniczne (telewizja, wideo, komputer) nie dysponując obiektywnym podłożem, są rzutowane w przestrzeń. Takie niematerialne pola postrzegania zastępują tradycyjne obrazy materialne i stanowią przykład transformacji od koloru do światła, od pigmentu do piksela, od ekranu-zwierciadła poprzez ekrany-monitory, aż po ekrany-hologramy. Obecnie techniki komunikowania przestają służyć przenoszeniu znaczeń, tworzą nowe stany świadomości, stanowią proces konstruowania sensów ofert medialnych. Obrazy elektroniczne – wideogramy, będące efektem terażniejszości, charakteryzują się niematerialnością – brakiem obrazu jako nośnika, a dzięki świecącej lampie

kineskopowej umożliwiają bezcielesny kontakt oka widza z obrazem wygenerowanym na ekranie (Kluszczyński, 2001).

Aktualnie nasz kontakt z otoczeniem w znacznym stopniu jest zapośredniczony przez obrazy, które są wszechobecne. Każdego dnia spotykamy się z prawdziwą lawiną komunikatów obrazowych. Dzięki rozwojowi nowych technologii tworzenia obrazów, takich jak fotografia, kino, telewizja, komputer, mamy dziś do czynienia z percepcją świata jako obrazu, który jest tworzony przez inne obrazy.

W przeszłości ludzie zawierzyli rozumowi i w jego imieniu próbowali zmienić świat. Dziś człowiek zawierzył obrazom, które wyemancypowały się z rozumu, i które znoszą dystans pomiędzy podmiotem, a przedmiotem poznania. Wydaje się, że wywołany przez totalną synergię mózgu i maszyny jutrzejszy kryzys obrazowości, może być początkiem obrazów bez obrazów-symulacji, a końcem obrazów-odwzorowań.  
(Gwóźdź, red., 1997, s. 184)

Dynamiczny rozwój technologii cyfrowej przyczynia się do licznych zmian w odniesieniu do medium fotografii, które obserwujemy w pierwszej dekadzie XXI wieku. Fotografia analogowa, medium obiektywnej rejestracji i odwzorowywania świata, jest zastępowana przez fotografię cyfrową, która daje możliwości wizualizacji wyobraźni człowieka, wymyślonych koncepcji i scenariuszy. Miejsce aparatu fotograficznego coraz częściej zajmuje komputer wraz z cyfrowym instrumentarium, umożliwiając dowolne kształtowanie wizualnych przestrzeni.

**Fotografia stanowi przykład niezwykle elastycznego, podatnego na procesy hybrydyzacji medium, co przejawia się w integracji ukształtowanych przez dekady konwencji formalnych, technicznych i estetycznych różnych mediów (malarstwa, grafiki, fotografii, kina, telewizji, interaktywnych mediów cyfrowych).** W kontekście mediów cyfrowych przyjmuje immaterialną postać, staje się wirtualną powierzchnią obrazową, której możemy przyporządkować wiele nowych funkcji i zadań. Jako obraz-interfejs fotografia jest narzędziem nawigacji i eksploracji, umożliwia oddziaływanie na inne obiekty medialne oraz na obiektywnie istniejącą rzeczywistość.

**Koncepcja fotografii autonomicznej, której jednym z przykładów jest fotografia postmedialna, jest reakcją na intermedialne relacje medium.** Konwencja przełamuje granice swej medialności (funkcji mediacji pomiędzy światem i człowiekiem), koncentrując się na własnych (traktowanych jako marginalne), autonomicznych cechach, które stosuje do tworzenia fenomenów wizualnych.

Współcześnie fotografia sytuuje się na przecięciu różnych mediów, stylów i technologii. Przedmiotem jej odniesienia jest świat realny lub wirtualne przestrzenie danych komputerowych oraz *universa* wyobraźni autora. Będąc techniką artystycznej ekspresji, umożliwia uwzględnienie stosunku autora do przedmiotu

przedstawienia, może stanowić obiektywną rejestrację i dokumentację oraz subiektywną kreację i transformowanie wybranych motywów.

Media cyfrowe dokonują zasadniczych przemian w odniesieniu do statusu autora-fotografa. W efekcie miejsce człowieka z aparatem zajmuje człowiek z instrumentarium sprzężonym z komputerem, który staje się metamedium tworzenia i przetwarzania wszelkich tekstów kulturowych. Dysponując szerokimi kompetencjami z zakresu informatyki, programowania, edycji, i znacznie mniejszymi – z obszaru sztuki, estetyki, fizyki czy chemii, fotograf staje się twórcą multimedialnym.

**Chociaż tworzenie nowych obrazów jest jedną z możliwych opcji opowiadania o rzeczywistości, to coraz bardziej popularne jest operowanie na materiałach zastanych, już istniejących.** Wtedy proces twórczy polega na łączeniu ich w nowe teksty kultury – obrazy, słowa, dźwięki. Dlatego coraz częściej proces twórczy jest oparty na modyfikacjach istniejących danych, a twórca nie kreuje nowych światów od podstaw. Staje się funkcjonariuszem, projektantem ingerującym w parametry techniczne, algorytm czy program (Flusser, 2005). Aparaty i urządzenia symulują myślenie w sensie gry kombinacyjnej. Mechanizują nasze procesy mentalne do tego stopnia, że ludzie przestają być kompetentni i zawierają ich działania. Potrafią grać szybciej i bezbłędnie z symbolami.

Cyfrowe media, przestrzenie wirtualne oraz automatyzacja procesów twórczych umożliwiają stosowanie strategii odwołujących się – jak wspomniano – do uprzednio istniejących tekstów, a to dzięki technice miksu, kolażu, brikolażu, remiksu. W efekcie otrzymujemy cytaty, modyfikacje i warianty istniejących wcześniej kulturowych tekstów. Niepomiarne też narasta liczba komunikatów audiowizualnych, które coraz częściej przyjmują postać wirtualną. Wchodzą one w liczne wzajemne relacje i powiązania z innymi obiektami medialnymi, dzięki czemu są nawigowalne.

**Komunikacyjny model zachowania ulega daleko idącym przemianom, a komunikacja coraz częściej przybiera formę interaktywnego dialogu.** Klasyczny przykład widza zastępuje odbiorca-użytkownik (zajmuje postawę aktywną w obrębie struktury utworu, poprzez nawigację nadaje indywidualny sens i znaczenie w kontekście zaprogramowanych elementów). Widz jako odbiorca-użytkownik staje się współtwórcą dzieła. W wypadku mediów cyfrowych często mamy do czynienia z brakiem jednego, określonego przez nadawcę tekstu, komunikatu. Jest on zastępowany przez kontekst, który przybiera różne formy podczas każdorazowej aktualizacji i próby odczytania przez różne osoby. Użytkownicy komunikują się z sobą, wchodzą w relacje z programem, modyfikują mechanizmy przekazu, w sposób aktywny tworzą nowe znaczenia.

**Ekspansja multimediów elektronicznych w dziedzinie sztuki tworzy nową sytuację: oferuje nowe możliwości kreacji twórczej (tworzy nową estetykę) oraz określa nowy rodzaj postawy odbiorcy (Wilkoszewska, 1999).** Miejsce

widza kontemplującego, poszukującego wrażeń natury estetycznej, które powstają poprzez kontakt z dziełem, zajmuje widz-uczestnik będący uwikłanym w splot projekcji, identyfikacji, interakcji i niejednokrotnie sam zajmuje postawę współkreatora. W obrazach elektronicznych techniki reprodukcji rzeczywistości są zastępowane swobodą kreacji, nieskrępowaną grą przemian form, barw i wyobrażeń. Media cyfrowe stanowią technologiczne podłoże zachodzących przemian w obszarze technologii, estetyki oraz umiejętności.

**Historycznie nadrzędną rolę oka ludzkiego jako podstawowego zmysłu zastępują nowe technologie wizualne, w których obraz przestaje mieć odniesienie do optycznie postrzeganego świata rzeczywistego.** Rozwijające się nowe technologie narzucają nowe modele percepcji, do których dostosowują się podstawowe procesy komunikacji społecznej. Nowe technologie i media (technologia cyfrowa, Internet, interaktywność) kreują nowego uczestnika przekazów multimedialnych i hipermedialnych. Otwierają przed widzami nowe poziomy narracji nielinearnej, możliwości interakcji, nawigacji nieskończonej ilości dostępnych komunikatów, które odwołują się do przedstawień obrazowych pochodzenia fotograficznego oraz syntetycznych obrazów kreacji komputera (Krzemień-Ojak, 1997).

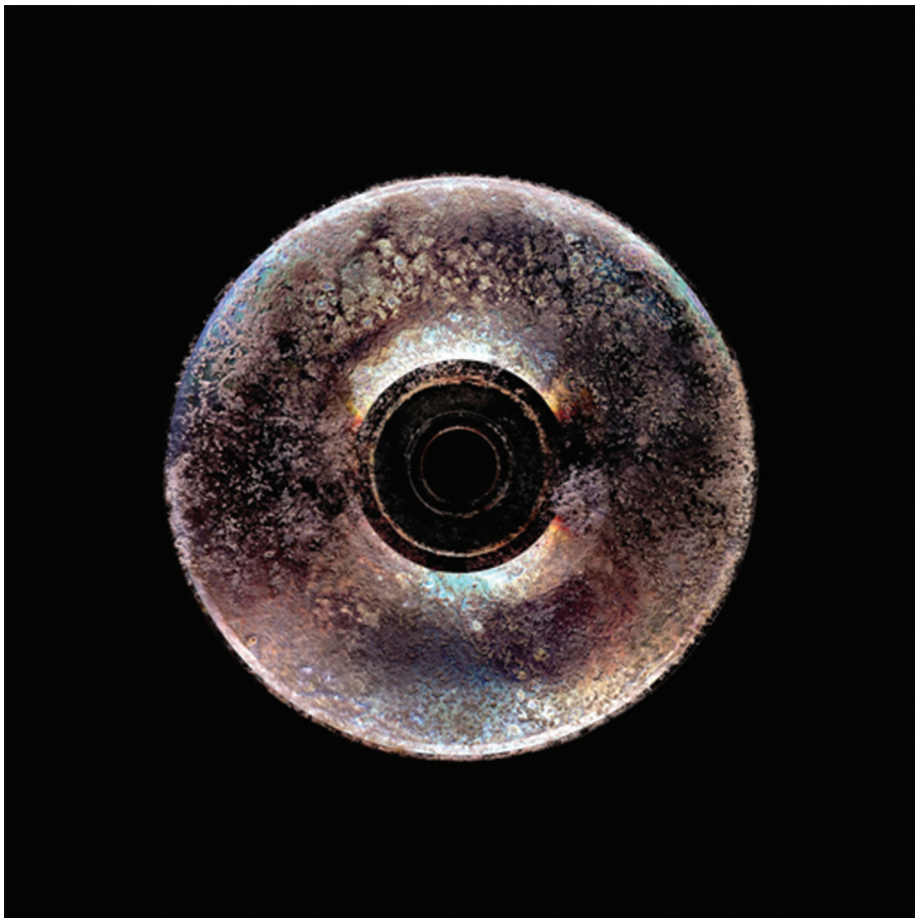
**Każda nowa technika stanowiąca przedłużenie funkcji naszego ciała kreuje nowy świat, wyzwala nowe pragnienia ciągłego korzystania i stałego zaspokajania zmysłów, oferuje wiele nowych szans i zagrożeń zarówno dla twórców, jak i odbiorców.** Konstruujemy techniczne ekwiwalenty i udoskonalenia naszych ciał, wzmacniając i przedłużając w ten sposób nasze zmysły i samych siebie. Obecnie jesteśmy świadkami procesu triumfalnej ekspansji techniki i technologii we wszystkich sferach życia. Techniczna trauma, oszołomienie nowoczesnością prowadzą w konsekwencji do dobrowolnego i entuzjastycznego zniewolenia człowieka wynalezionymi przez niego technologiami (McLuhan, 2004).

Wart podkreślenia jest fakt, że bez względu na pojawiające się kolejne nowe technologie ludzkie ciało pozostaje w realnym świecie i jest właściwym miejscem wrażeń wizualnych, obrazów, za których pomocą komunikujemy się ze światem realnym bądź wirtualnym. Mamy do czynienia z egzystencją wyobrażeniową rozgrywającą się w ludzkiej mentalności, która jest inspirowana przez obrazy zewnętrzne.

W perspektywie antropologicznej człowiek jawi się nie jako „pan i władca” swoich obrazów, ale – a to coś zupełnie innego – jako „miejsce obrazów”, które okupują jego ciało: jest wydany na łup obrazom, które sam wytworzył, nawet wtedy, gdy stale ponawia próby zapanowania nad nimi.

(Belting, 2007, s. 13)

Ilustracja 25 pochodzi z cyklu fotografii tematyzujących problematykę archeologii mediów cyfrowych.



**Ilustracja 25.** Janusz Musiał, *Medialna planeta – Archeologia nowych mediów* (CD/DVD + światło), fotografia, technika własna, 2005–2007 (ze zbiorów autora)

Stajemy się wyalienowanymi koczownikami tego świata, nie poszukujemy już związku pomiędzy obrazami a rzeczywistością. Przestaje być ważne genetyczne zakorzenienie obrazów w określonej rzeczywistości. Za naturalne środowisko swojej egzystencji przyjmujemy świat wyalienowanych obrazów, obrazów odwzorowań i symulacji, które tworzą pejzaż kultury współczesnej. W niedługiej perspektywie spełni się przepowiednia, prorocstwo zapowiadające erę stanu hiperinflacji obrazów. Medialny raj, będący harmonią kultury słowa, obrazu, dźwięku, stopniowo jest zakłócany i ulega nieodwracalnej metamorfozie (Behlert, red., 1993).

Progresja mediów obrazowania mechanicznego na linii fotografia, film, telewizja, wideo tworzy model stopniowego zaniku moralności twórców i poczucia ich odpowiedzialności za kreowany przekaz, same zaś obrazy są pozbawione zakotwiczenia i odniesienia do świata realnego. Jesteśmy świadkami utraty

tożsamości formalnej i gatunkowej poszczególnych mediów, procesów alienacji obrazów, stających się jedynie informacją ikoniczną, którą można w dowolny sposób transformować i programować.

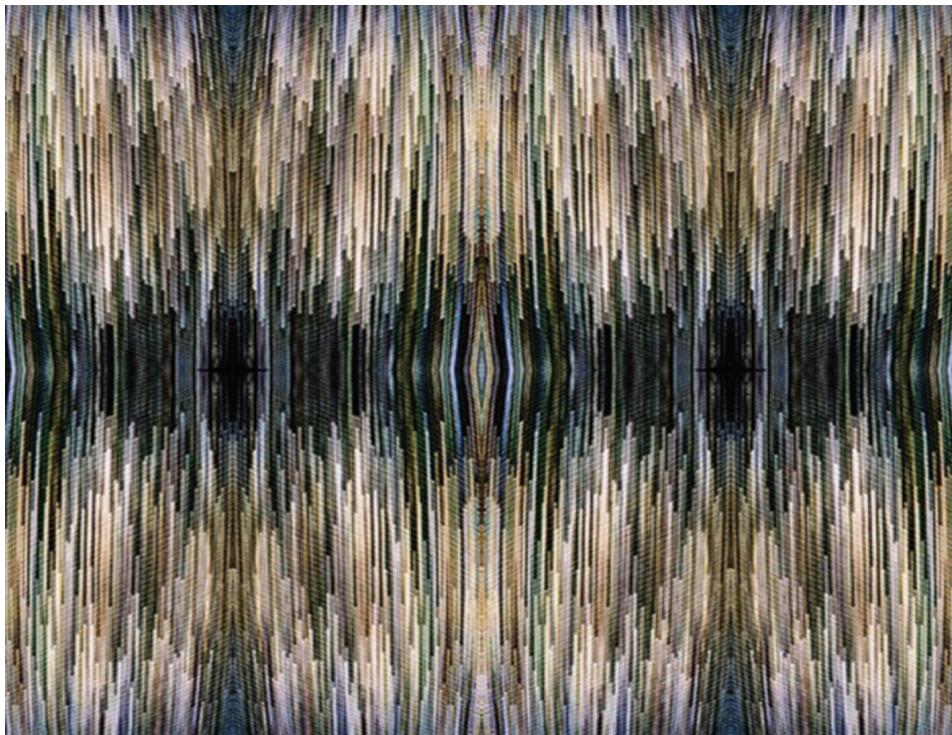
**Coraz częściej mamy do czynienia z cywilizacyjnym spektaklem kodowania doskonałych iluzji, obrazami amoralnymi, areligijnymi, ze stanem medialnej ekstazy zapoczątkowanym przez wynalezienie medium mechaniczno-optycznej rejestracji rzeczywistości – fotografii.** Obrazy elektroniczne wydają się niezwykle miłe, przyjemne i niewymagające – w efekcie efemeryczne, ulotne, płynne i nieskończone. Przekraczając kolejne granice, pogrążają widza w szczególnej atmosferze, w nieustających procesjach wizualnych zachwyty i uniesień, kolejnych falach nieuchwytnych obrazów zapomnienia. W konsekwencji lawinowo rosnąca konsumpcja i upowszechnianie komunikatów wizualnych pozbawia ludzi realnych pragnień i pożądań. Społeczeństwa stają się nieautentyczne, zafałszowane, a wszelkie zaspokojenie czerpiemy poprzez obcowanie z komunikatami medialnymi (Pontremoli, 2006).

Dzisiaj obrazy są bardziej żywe niż ludzie. Jedną z cech naszego świata jest być może to odwrócenie: że żyjemy według uogólnionych wyobrażeń. [...] wszystko przekształca się w obraz, tylko obrazy istnieją, tylko obrazy są produkowane i nabywane. Wszelką rozkosz czerpiemy za pośrednictwem obrazu, oto wielka przemiana.

(Barthes, 1996, s. 199–200)

Ilustracja 26 obrazuje nieskończone ilości strumieni wizualnych komunikatów oraz symboliczny status kultu, jaki im przypisujemy.

We współczesnej kulturze obserwujemy dynamiczny proces wyobcowywania ludzi oraz analogicznie ich wytworów. Stajemy się pozbawionymi korzeni nomadami, coraz częściej zamieszkujemy wirtualne przestrzenie masowej wyobraźni, operujące uniwersalnym językiem, systemem wartości i modeli konsumpcji. Przestrzenie te stają się samowystarczalnym *universum*, bytem samym w sobie, a my przez analogie tracimy naszą pierwotną tożsamość. Stajemy się wyalienowanymi koczownikami *universum* obrazów. Wedle myśli Platona ludzie przestali zwracać się ku ideom, nie zadowala ich również życie wśród rzeczy. Obecnie znajdują spełnienie, żyjąc w wizualnym wszechświecie niematerialnych namiastek świata i rzeczy, obrazów-analogii i obrazów-symulacji.



**Ilustracja 26.** Janusz Musiał, *Ołtarze medialne – deszcz medialny*,  
fotografia, negatyw 35 mm, 2004–2006 (ze zbiorów autora)





---

# **Bibliografia**

---

|

- 
- Aleo T. [et al.], 2002: *Flash. Filmy i dźwięk. Techniki zaawansowane* [przeł. M. Binkowski]. Wydawnictwo „Helion”, Gliwice.
- Barthes R., 1996: *Światło obrazu*. Przeł. J. Trznadel. Wydawnictwo KR, Warszawa.
- Baudrillard J., 2005: *Symulakry i symulacja*. Przeł. S. Królak. Wydawnictwo Sic!, Warszawa.
- Bazin A., 1963: *Ontologia obrazu fotograficznego*. W: Idem: *Film i rzeczywistość. Wybór tekstów*. Przeł. i posł. B. Michałek. Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe. Warszawa.
- Behlert M., red., 1993: *Wim Wenders*. Wydawnictwo Secesja, Kraków.
- Belting H., 2007: *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*. Przeł. M. Bryl. TAIWPN Universitas, Kraków.
- Benjamin W., 1972: *Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji*. W: *Estetyka i film* [przeł. C. Dondziło et al.]. Red. A. Helman. Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa.
- Benjamin W., 1975: *Mała historia fotografii*. W: *Twórca jako wytwórca*. Przeł. z niem. H. Orłowski, J. Sikorski. Przeł. z fr. S. Pieczara. Wydawnictwo Poznańskie, Poznań.
- Berger J., 1999: *O patrzeniu*. Przeł. S. Sikora. Fundacja Aletheia, Warszawa.
- Berger J. [et al.], 1997: *Sposoby widzenia*. Przeł. M. Bryl. Dom Wydawniczy „Rebis”, Poznań.
- Biedermann H., 2001: *Leksykon symboli* [przeł. J. Rubinowicz; wierszyki W.H.F. von Hohberga spolszczyła z niem. M. Szubert]. „Muza” SA, Warszawa.
- Brauchtisch B. von, 2004: *Mała historia fotografii*. Przeł. J. Koźbiał, B. Tarnas. Wydawnictwo Cyklady, Warszawa.
- Busza J., 1990: *Dialogi fotografii*. Centralny Ośrodek Metodyki Upowszechniania Kultury, Warszawa.
- Chyła W., 1999: *Kultura audiowizualna*. Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań.

- Czartoryska U., 2005: *Fotografia – mowa ludzka. Perspektywy teoretyczne*. Red. L. Brogowski. Słowo/obraz Terytoria, Gdańsk.
- Czartoryska U., 2006: *Fotografia – mowa ludzka. Perspektywy historyczne*. Red. L. Brogowski. Słowo/obraz Terytoria, Gdańsk.
- Czartoryska U., 1965: *Przygody plastyczne fotografii*. Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa.
- Davis E., 2002: *TechGnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*. Przeł. J. Kierul. Dom Wydawniczy „Rebis”, Poznań.
- Dederko W., 1989: *Przedmiot rzeczywisty i jego obraz*. Centralny Ośrodek Upowszechniania Kultury, Warszawa.
- Dobek-Ostrowska B., red., 2001: *Nauka o komunikowaniu. Podstawowe orientacje teoretyczne*. Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław.
- Durka P.J., 2000: *Komputer. Internet. Cyfrowa rewolucja*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Dziworski B., Łukasiewicz J., 2006: *Kino-oko. Warsztat operatora filmowego*. Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa.
- Eliade M., 1998: *Obrazy i symbole. Szkice o symbolizmie magiczno-religijnym*. Przeł. M. Rodak, P. Rodak. Wydawnictwo „KR”, Warszawa.
- Feininger A., 1987: *Nauka fotografii*. Przeł. A. Voellnagel. Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa.
- Filiciak M., 2006: *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Flusser V., 1997: *Gest wideo*. W: Gwóźdź A., red., *Pejzaże audiowizualne. Telewizja – wideo – komputer*. TAIWPN Universitas, Kraków.
- Flusser V., 2005: *Ku filozofii fotografii* [przeł. J. Maniecki; wstęp i red. nauk. P. Zawojski]. Akademia Sztuk Pięknych, Katowice.
- Frizot M., 1998: *A new history of photography*. Könemann, Köln.
- Front M., 2008, *Sztuka interfejsów*. W: *Interfejsy sztuki*. Red. A. Porczak. Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Kraków.
- Frutiger A., 2003: *Człowiek i jego znaki*. Współpr. H. Heiderhoff. Przeł. C. Tomaszewska. Wydawnictwo Do Optima, Warszawa.
- Giżycki M., 2001: *Koniec i co dalej? – szkice o postmodernizmie, sztuce współczesnej i końcu wieku*. Słowo/obraz Terytoria, Gdańsk.
- Giżycki M., 2002: *Słownik kierunków, ruchów i kluczowych pojęć sztuki drugiej połowy XX wieku*. Słowo/obraz Terytoria, Gdańsk.
- Goban-Klas T., 2005: *Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja*. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna, Warszawa.
- Goban-Klas T., Sienkiewicz P., 1999: *Spółczesność informacyjna. Szanse, zagrożenia, wyzwania*. Wydawnictwo Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków.
- Goban-Klas T., 2001: *Zarys historii i rozwoju mediów*. Wydawnictwo Naukowe AP, Kraków.

- Gołaszewska M., 1997: *Estetyka pięciu zmysłów*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa–Kraków.
- Gombrich E.H., 1997: *O sztuce* [przeł. M. Dolińska et al.]. Wydawnictwo Arkady, Warszawa.
- Gombrich E.H., 1981: *Sztuka i złudzenie. O psychologii przedstawiania obrazowego*. Przeł. Jan Zrański. Warszawa.
- Grill T., Scanlon M., 1984: *Photographic composition*. Fountain Press Limited, Berkshire, England.
- Gwóźdź A., 1997: *Obrazy i rzeczy*. TAIWPN Universitas, Kraków.
- Gwóźdź A., 2004: *Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora: Wim Wenders*. TAIWPN Universitas, Kraków.
- Gwóźdź A., red., 1994: *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*. Wydawnictwo Szumacher, Kielce.
- Gwóźdź A., red., 1997: *Pejzaże audiowizualne. Telewizja – wideo – komputer*. TAIWPN Universitas, Kraków.
- Gwóźdź A., red., 1999: *Współczesna niemiecka myśl filmowa. Antologia. Od projektora do komputera*. Wydawnictwo Śląsk, Katowice.
- Gwóźdź A., red., 2001: *Widzieć, myśleć, być – technologie mediów*. TAIWPN Universitas, Kraków.
- Gwóźdź A., Zawojski P., red., 2002: *Wiek ekranów – przestrzenie kultury widzenia*. Wydawnictwo „Rabid”, Kraków.
- Harciarek M., 2002: *Holografia mózgu. Spostrzeganie jako proces holograficzny*. Śląsk Wydawnictwo Naukowe, Katowice.
- Haynes B., Crumpler W., 1999: *Photoshop 5*. Wydawnictwo RM, Warszawa.
- Heidegger M., 1997: *Czas światoo obrazu*. Przeł. K. Wolicki. W: Idem: *Drogi lasu*. Przeł. J. Gierasimiuk, R. Marszałek, J. Mizera, J. Sidorek, K. Wolicki. Warszawa, Fundacja „Aletheia”, Warszawa.
- Helman A., 1972: *Estetyka i film*. Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa.
- Helman A., 1994: *Obraz*. W: Eadem: *Słownik pojęć filmowych*. T. 6. „Wiedza o Kulturze”, Wrocław.
- Hendrykowski M., 1999: *Język ruchomych obrazów*. Ars Nowa, Poznań.
- Hopfinger M., 2003: *Doświadczenia audiowizualne – o mediach w kulturze współczesnej*. Wydawnictwo Sic!, Warszawa.
- Hopfinger M., red., 2002: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku – antologia*. „Oficyna Naukowa”, Warszawa.
- Hordziej K., 2021, w: *Fotografia otworkowa – materiały towarzyszące I Ogólnopolskiemu Festiwalowi Fotografii Otworkowej*, Jastrzębie Zdrój.
- Jachnis A., Terelak J.F., 1998: *Psychologia konsumenta i reklamy*. Branta, Bydgoszcz.
- Jagodzińska M., 1991: *Obraz w procesach poznania i uczenia się: specyfika informacyjna, operacyjna i mnemiczna*. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.

- Jankowska M., 2002: *Film artystów. Szkice z historii filmu plastycznego i ruchu fotomedialnego w Polsce w latach 1957–1981*. Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń.
- Jasionowicz S., 1999: *Roland Barthes – Gilbert Durand. Wizje pluralizmu kultury*. Wydawnictwo Naukowe AP, Kraków.
- Jenkins H., 2006: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Jonak Ł., Mazurek P., Tarkowski A., red., 2006: *Re: internet – społeczne aspekty medium. Polskie konteksty i interpretacje*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Kaczorowski B., red., 2001: *XX wiek – encyklopedia*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Kaczorowski B., red., 2000: *Teatr i film – encyklopedia*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Kępińska A., 2003: *Sztuka w kulturze płynności*. Wydawnictwo Galerii Miejskiej Arsenał, Poznań.
- Kierus W., 2007: *Stwory w wirtualnym śnie*. „Camer@ Obscura. Historia, teoria i estetyka fotografii” nr 3–4(5–6).
- Kluszczyński R.W., 1999: *Film, wideo, multimedia – sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Instytut Kultury, Warszawa.
- Kluszczyński R.W., 2001: *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*. Wydawnictwo „Rabid”, Kraków.
- Kopaliński W., 1990: *Słownik symboli*. „Wiedza Powszechna”, Warszawa.
- Krzemień-Ojak S., red., 1997: *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*. „Trans Humana”, Białystok.
- Kuropatwa K., Rode D., red., 2003: *(Nie)obecne granice – szkice o obliczach transgresji*. Wydawnictwo „Rabid”, Kraków.
- Lewandowski R., 2008: *Interfejs, czyli subiektywna i meandryczna historia kulturowych „luster”*. W: *Interfejsy sztuki*. Red. A. Porczak. Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Kraków.
- Lewandowski R., red., 2006: *Kroki w historii grafiki*. Stowarzyszenie Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, Kraków.
- Lewczyński J., 2005: *Archeologia fotografii. Prace z lat 1941–2005*. Wydawnictwo Kropka, Września.
- Magala S., 2000: *Szkoła widzenia*. Akademia Sztuk Pięknych we Wrocławiu, Wrocław.
- Manovich L., 2006: *Język nowych mediów* [przeł. P. Cypriański]. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Margolis J., 2004: *Czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło sztuki? Wykłady z filozofii sztuki*. Red. nauk. K. Wilkoszewska. Przeł. W. Chojna [et al.]. TAIWPN Universitas, Kraków.
- McLuhan M., 2004: *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*. Przeł. N. Szczucka. Wydawnictwa Naukowe i Techniczne, Warszawa.
- Michałowska M., 2004: *Niepewność przedstawienia. Od kamery obskury do współczesnej fotografii*. Wydawnictwo „Rabid”, Kraków.

- Michałowska M., 2007: *Obraz utajony. Szkice o fotografii i pamięci*. Galeria f5 i księgarnia fotograficzna, Kraków.
- Miczka T., 1998: *Przestrzeń*. W: Idem: *Słownik pojęć filmowych*. T. 9: *Ruch, czas, przestrzeń, montaż*. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- Młodkowski J., 1998: *Aktywność wizualna człowieka*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa–Łódź.
- Morawski J., 1988: *Urządzenia telewizyjne*. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
- Mulligan T., Wooters D., 2002: *1000 Photo Icons – George Eastman House*. Benedikt Taschen Verlag AG, Köln.
- Musiał J., 2001: „Komunikacja obrazowa – rola i znaczenie obrazów w życiu człowieka”. [Niepublikowana praca magisterska, napisana pod kierunkiem dr Bernadetty Bulli, obroniona na Wydziale Radia i Telewizji im. Krzysztofa Kieślowskiego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach].
- Musiał J., 2004: „Nieobecne granice fotografii”. [Niepublikowana praca licencjacka napisana pod kierunkiem Profesora Jerzego Olka i obroniona na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku].
- Naisbitt J., Naisbitt N., Philips D., 2003: *High Tech – High Touch. Technologia a poszukiwanie sensu*. Przeł. A. Unterschuetz. Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań.
- Negroponte N., 1997: *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*. Przeł. M. Łakomy. Książka i Wiedza, Warszawa.
- Nowicka E., 2000: *Świat człowieka – świat kultury*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Olechnicki K., 2003: *Antropologia obrazu – fotografia jako metoda, przedmiot i medium nauk społecznych*. „Oficyna Naukowa”, Warszawa.
- Olechnicki K., 2007: *Fotografia cyfrowa = śmierć fotografii?* „Camer@ Obscura. Historia, teoria i estetyka fotografii” nr 3–4(5–6).
- Ostrowicki M., 1997: *Dzieło sztuki jako system*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa–Kraków.
- Ostrowicki M., 2006: *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*. TAiWPN Universitas, Kraków.
- Ostrowicki M., 2008: *Pomiędzy światami*. W: *Interfejsy sztuki*. Red. A. Porczak. Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Kraków.
- Petrozolin-Skowrońska B., 1997: *Nowa encyklopedia powszechna PWN*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Pisarek W., red., 2006: *Słownik terminologii medialnej*. TAiWPN Universitas, Kraków.
- Pontremoli E., 2006: *Nadmiar widzialnego. Fenomenologiczna interpretacja fotogeniczności*. Przeł. M.L. Kalinowski. Słowo/obraz Terytoria, Gdańsk.
- Porczak A., 2008: *Jak kontaktujemy się ze sztuką?* W: *Interfejsy sztuki*. Red. A. Porczak. Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Kraków.
- Ronduda Ł., 2006: *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*. Wydawnictwo „Rabid”, Kraków.



- Rosenblum N., 2005: *Historia Fotografii Światowej* [przeł. I. Baturó]. Wydawnictwo Baturó Grafis Projekt, Bielsko Biała.
- Sitarski P., 2002: *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*. Wydawnictwo „Rabid”, Kraków.
- Smith A., 1989: *Umysł*. Przeł. B. Kamiński. PZWL, Warszawa.
- Sobol E., red., 1995: *Słownik wyrazów obcych*. Wydawnictwo Naukowe PWN S.A., Warszawa.
- Sobota A., 2004: *Koncepcyjność fotografii*. Galeria Bielska BWA, Bielsko Biała.
- Sobota A., 2001: *Szlachetność techniki – artystyczne dylematy fotografii w XIX i XX wieku*. Wydawnictwo Naukowe SCHOLAR, Warszawa.
- Solf K.D., 1991: *Fotografia*. Przeł. Z. Michalski, A. Wrzesiński. Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa.
- Sontag S., 1986: *O fotografii*. Przeł. S. Magdała. Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa.
- Sproccati S., red., 2001: *Przewodnik po sztuce. Artyści i ich dzieła style i kierunki od XIV wieku do współczesności*. Przeł. D. Stefańska-Szewczuk. Wyd. 2 rozszerz. Wydawnictwo Arkady, Warszawa.
- Stepan P., 1999: *Icons of photography*. Prestel Verlag, Munich–London–New York.
- Strinati D., 1998: *Wprowadzenie do kultury popularnej*. Przeł. W. J. Burszta. Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań.
- Strzebiński W., 2006: [świadomość wzrokowa]. W: Idem: *Wybór pism estetycznych*. Oprac. G. Sztabiński. TAIWPN Universitas, Kraków.
- Tajber A., 2008: *Pomiędzy dwoma*. W: *Interfejsy sztuki*. Red. Porczak A. Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Kraków.
- Tarkowski A., 2007: *Zdjęcia szeroko otwarte. O fotografii w epoce remiksu*. „Camer@Obscura. Historia, teoria i estetyka fotografii” nr 3–4(5–6).
- Tomaszczuk Z., 1998: *Łowcy obrazów – szkice z historii fotografii*. Centrum Animacji Kultury, Warszawa.
- Tomaszczuk Z., 2004: *Odwzajemnione spojrzenie. O fotografii otworkowej*. Typoscript, Wrocław.
- Tomaszczuk Z., 2003: *Świadomość kadru – szkice z estetyki fotografii*. Wydawnictwo Kropka, Września.
- Treppa Z., 2004: *Całun Turyński. Fotografia Niewidzialnego?* Słowo/Obraz, Warszawa.
- Welsch W., 1998a: *Nasza postmodernistyczna moderna*. Przeł. R. Kubicki, A. Zeidler-Janiszewska. „Oficyna Naukowa”, Warszawa.
- Welsch W., 1998b: *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*. W: *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*. Red. A. Zeidler-Janiszewska. Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań.
- Wilkoszewska K., red., 2002: *Estetyka czterech żywiołów*. TAIWPN Universitas, Kraków.
- Wilkoszewska K., red., 1999: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*. TAIWPN Universitas, Kraków.

- Wojnecki S., 2007: *Fotografia – podwójna gwiazda kultury*. Akademia Sztuk Pięknych w Poznaniu, Poznań.
- Wojnecki S., 2005: *Fotografia postmedialna*. W: P. Wołyński, A. Kępińska, L. Lechowicz, G. Dziamski, S. Wojnecki, G. Przyborek: *Fotografia postmedialna: Dyskusja*. „Format: Pismo Artystyczne” 2005, T. 1–2 (46).
- Wojnecki S., 1999: *Pęknięcia ku symulacji*. Arsenał Galeria Miejska w Poznaniu, Poznań.
- Wołyński P., 2007: *Skrót dyskusji o fotografii postmedialnej*. W: Idem: *Fotografia. Gwiazda podwójna kultury*. Akademia Sztuk Pięknych w Poznaniu, Poznań.
- Wójtowicz E., 2008: *Net art*. Wydawnictwo „Rabid”, Kraków.
- Zasieczna B., 2000: *Zaginione cywilizacje*. „Muza” S.A., Warszawa.
- Zawojski P., 2000: *Elektroniczne obrazoswiaty. Między sztuką a technologią*. Wydawnictwo Szumacher, Kielce.
- Zawojski P., 2006: *Daniel Lee, czyli hybrydyczność fotografii cyfrowej. Teoria i praktyka*. „Rocznik Historii Sztuki”. T. 31. Wydawnictwo Neriton, Warszawa.
- Zduńska A., 1992: *Cuda świata – przewodnik po skarbach cywilizacji*. Oficyna Wydawnicza Multico, Warszawa.
- Zeidler-Janiszewska A., red., 1998: *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*. Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań.



---

## **Spis ilustracji**

---

1

- 
- Ilustracja 1. Rozwój poszczególnych form obrazowania w funkcji czasu – opracowanie własne na podstawie: Gombrich (1997), Petrozolin-Skowrońska (1997)
- Ilustracja 2. Janusz Musiał, *Faktury czasu*, fotografia, 1999–2018
- Ilustracja 3. Uproszczony schemat tworzenia się obrazu optycznego (opracowanie własne)
- Ilustracja 4. *Myszkowice – Waleria i Wincenty Małota*, lata 20. XX wieku, cyjanotypia tonowana, 2015 (*modern print* – opracowanie własne)
- Ilustracja 5. Zasada powstawania obrazu optycznego w przestrzeni zaadoptowanej na urządzenie camera obscura. Galeria Extravagance – Zamek Sielecki, fotografia, 2017 (opracowanie własne)
- Ilustracja 6. Janusz Musiał, *Digital memory #2*, fotografia, –/2007 (ze zbiorów autora)
- Ilustracja 7. Janusz Musiał, *Błąd w sztuce – error HD*, fotografia cyfrowa, 2012
- Ilustracja 8. Janusz Musiał, *Ekrany światła – punkty, linie, impulsy*, fotografia, 2004 (ze zbiorów autora)
- Ilustracja 9. Janusz Musiał, *No signal 06*, technika mieszana, 2005
- Ilustracja 10. Janusz Musiał, *MW9 – Widok z okna, (camera obscura)*, fotografia otworkowa, 2010–2014
- Ilustracja 11. *Myszkowice – Orkiestra 1917*, cyjanotypia, 2015 (*modern print* – opracowanie własne)
- Ilustracja 12. Janusz Musiał, *Pejzaże ponowoczesne*, fotografia, negatyw 35 mm, 2003
- Ilustracja 13. Janusz Musiał, *No signal 36*, technika mieszana, 2005
- Ilustracja 14. Janusz Musiał, *Błąd w sztuce – divX error, IMG\_8834xx*, fotografia cyfrowa, 2009
- Ilustracja 15. Janusz Musiał, *Error MMXX*, fotografia cyfrowa, 2020

- Ilustracja 16. Janusz Musiał, *Interior – komnata snu (camera obscura)*, fotografia, 2004–2006 (ze zbiorów autora)
- Ilustracja 17. Janusz Musiał, *Całuny natury – woda* (światłoczuły papier + światło + woda), fotografia, 2004/2005 (ze zbiorów autora)
- Ilustracja 18. Janusz Musiał, *Błąd w sztuce – Yamaha error*, fotografia cyfrowa, 2013
- Ilustracja 19. Janusz Musiał, *Polaroidream*, Polaroid, 2012
- Ilustracja 20. Schemat sytuacji komunikacyjnej i estetycznej (opracowanie własne)
- Ilustracja 21. Janusz Musiał, *Światłoczuły papier*, światłoczuły papier, 2002
- Ilustracja 22. Janusz Musiał, *Digital memory #1*, fotografia, –/2007 (ze zbiorów autora)
- Ilustracja 23. Janusz Musiał, *Analogie i symulacje*, fotografia, –/2008 (ze zbiorów autora)
- Ilustracja B. Światłoczuła klisza
- Ilustracja C. Cyfrowa mozaika
- Ilustracja D. *Universum* cyfrowych możliwości
- Ilustracja E. Konsekwencje cyfrowej rewolucji dla kultury widzenia
- Ilustracja EE. Konsekwencje cyfrowej rewolucji dla kultury widzenia (cd.)
- Ilustracja 24. Janusz Musiał, *Oko – fotografia i światło ekranu*, fotografia, negatyw 35 mm, 2002–2006 (ze zbiorów autora)
- Ilustracja 25. Janusz Musiał, *Medialna planeta – Archeologia nowych mediów* (CD/DVD + światło), fotografia, technika własna, 2005–2007 (ze zbiorów autora)
- Ilustracja 26. Janusz Musiał, *Ołtarze medialne – deszcz medialny*, fotografia, negatyw 35 mm, 2004–2006 (ze zbiorów autora)

|







# **Indeks nazw osobowych**



1

---

**A**

Aarseth, Espen 121

**B**

Barthes, Roland 32, 56, 58–61, 63, 64, 67,  
107, 166

Baudrillard, Jean 34, 36, 72, 107, 124, 127,  
157

Bazin, Andre 30

Behlert, Małgorzata 26, 156, 157, 165

Belting, Hans 24, 28, 29, 158, 164

Benjamin, Walter 74

Berger, John 29

Brauchitsch, Boris von 66, 88

**C**

Chyła, Wojciech 72, 79, 118

Crumpler, Wendy 72

Czartoryska, Urszula 86, 88

**D**

Daguerre, Louis Jacques 30, 61

Dłubak, Zbigniew 56

Durka, Piotr Jerzy 44, 67, 74, 76

**E**

Eliade, Mircea 23

**F**

Filiciak, Mirosław 120–123

Flusser, Vilem 24, 50, 71, 98, 107, 137,  
163

Foucault, Michel 80

Frizot, Michel 66, 86, 88

Front, Mariusz 42

Frutiger, Adrian 22

**G**

Giżycki, Marcin 90, 91

Goban-Klas, Tomasz 77, 78, 82, 108, 109

Gombrich, Ernst 25

Gwóźdź, Andrzej 16, 45, 49, 78, 83, 113,  
161, 162

**H**

Haynes, Barry 72, 86

Heidegger, Martin 65, 70

Hopfinger, Maryla 75

Hordziej, Karol 69

**J**

Jachnis, Anna 22, 108  
 Jagodzińska, Maria 22  
 Jenkins, Henry 122, 123  
 Jensen, Jens F. 120

**K**

Kępińska, Alicja 48  
 Kierus, Włodzimierz 93  
 Kluszczyński, Ryszard W. 34, 47, 69, 76,  
 78, 83, 84, 91, 109, 111, 114–116, 119, 120,  
 162  
 Kroker, Arthur 70  
 Krzemień-Ojak, Sław 29, 78, 119, 160, 164

**L**

Laurel, Brenda 40  
 Levi Strauss, Claude 30  
 Levy, Pierre 123  
 Lewandowski, Roman 41, 45, 78, 79  
 Lewczyński, Jerzy 56, 58, 61, 64

**M**

Manovich, Lev 30, 33–35, 37, 38, 40, 41, 44,  
 46, 48, 51, 59, 69–71, 76–83, 86, 91, 92,  
 111, 112, 115, 117–119, 121, 129, 157  
 Marriott, Michel 122  
 McLuhan, Marshall 71, 164  
 Michałowska, Marianna 106  
 Mitchell, William J. 34  
 Młodkowski, Jan 26, 28, 33, 57, 59  
 Morawski, Stefan 68  
 Muller-Pohle, Andreas 69, 107  
 Musiał, Janusz 26, 34, 35, 49, 50, 62, 94, 95,  
 99–101, 130, 131, 161, 165, 167

**N**

Negroponte, Nicholas 67, 112  
 Niépce, Joseph Nicéphore 30  
 Nowicka, Ewa 23

**O**

Olechnicki, Krzysztof 56, 65, 73  
 Ostrowicki, Michał 45, 110,

**P**

Pawek, Karl 64  
 Petrozolin-Skowrońska, Barbara 25  
 Pisarek, Walery 41, 43, 67  
 Platon 106, 127, 166  
 Pontremoli, Edouard 57, 64, 166  
 Porczak, Antoni 38, 39, 43  
 Przyborek, Grzegorz 98

**R**

Ronduda, Łukasz 117  
 Rosenblum, Naomi 66, 86, 88

**S**

Sienkiewicz, Piotr 108, 109  
 Sitarski, Piotr 40  
 Smith, Anthony 27  
 Stepan, Peter 88  
 Strzemiński, Władysław 28

**T**

Tajber, Artur 38  
 Tarkowski, Aleksander 124, 129  
 Terelak Jan F. 23, 108  
 Titchener, Edward B. 112  
 Tomaszczuk, Zbigniew 86  
 Treppa, Zbigniew 30

**W**

Weinstein, Michael A. 70  
 Welsch, Wolfgang 127  
 Wenders, Wim 160  
 Wilkoszewska, Krystyna 78, 91, 111, 113,  
 114, 163  
 Wojnecki, Stefan 56, 57, 60, 65, 66, 74, 75,  
 86, 88, 97, 98, 107, 126

Wołyński, Piotr 98

Wójtowicz, Ewa 128

**Z**

Zawojski, Piotr 70



---

**Janusz Musiał**

## **Transgressions of photography in spaces of culture**

### **Summary**

Every epoch is characterised by forms of imaging resulting from current creative explorations, the development and emergence of new technologies for the creation and transmission of images. As a consequence of media development, individual imaging technologies shape a new type of receptive behaviour of societies and influence a new order of vision. In the past, images inspired awe, controlled religious and social reality, acting as authorities they influenced the collective consciousness, provided analogies and references to the real world or illustrated the sphere of their author's imagination. The last decade has seen a dynamic development of techniques and technologies for the creation, processing and transmission of images. Apart from symbolic (painting, sculpture) or mimetic images (photography, cinema, television), we are increasingly dealing with computer-generated images, which allow us to speak of the existence of synthetic visual spaces.

Currently, our existence runs (is stretched) between the spaces of the real world and the illusionistic, virtual environments created by the media. We function in a landscape that can be described as a state of media visibility. This state subsists at the interface of two worlds: between the universe of images of analogy and simulation, the illusory representations of the real world and the synthetic realism of the simulation of the creation of the machine. Today, the paradigm of visibility defines our way of thinking about reality,



with the sense of sight being the primary source of information, while images are among the oldest forms of human consciousness, as two-dimensional, visual symbols that have mediated between the world and man for centuries. On a par with the achievements of science and technology, they attest to man's cultural heritage, are a source of knowledge about the past, and visual communication is the chief cognitive category of modernity.

In the second half of the twentieth century, the dynamic development of technical imaging media resulted in the era of material messages, based on symbolic images and writing, giving way to messages and communications primarily based on mechanical-optical images and, in the longer term, images – immaterial signals, projections of light. Technical images, referred to as “posthistorical”, are by definition objective in nature, whereas traditional “prehistorical” images (drawing, graphics, painting) are by their nature symbolic. Technical images in the form of photographs, film, television broadcasts or multimedia projects located on the Internet (available on-line) or on CDs/DVDs (available off-line) are now increasingly taking on a digital recording format and play a decisive role in shaping the world view of 21st century man. As a result of the evolution of the forms of communication, we are now dealing with a new and very important aspect of this type of communication, namely interactivity, i.e. the active participation of the recipient in the communication process, which requires the re-shaping of sensitivity, pictorial imagination and a new type of behaviour on the part of the recipient. In the context of the dynamic transformation of the media and the state of what can be described as digital visibility, the form, status and functions performed by visual messages are undergoing significant transformations.

The aim of this text is to introduce the issue of the evolution of the form and content of the technical image, with the assumption that digital technologies are causing revolutionary transformations in the space of optical-mechanical imaging media, in the way the world is perceived and in the manner we participate in contemporary visual culture. The study attempts to answer questions about the transformations of the landscape of contemporary visual culture – how IT techniques and technologies and new digital media affect the form and function of technical images – and in particular the medium of photography, the status of the author and the artistic strategies employed.

Our lives are inscribed in the broad context of the transformations taking place in the sphere of media environments, arising as consequences of the dialogue between analogue and digital technologies, energies of past and present time, creative strategy and reception attitude, aesthetics and perception, a dialogue whose current form results from processes shaped in the past and present.

In the last decade, contemporary culture and the media have undergone far-reaching transformations that are shaping new paradigms of imaging and participating in culture. Customs, architectural styles, design, language and people are all being transformed in the wake of technological, political, economic, social and artistic revolutions. The processes of media convergence, the hybridisation of the space of media environments in the area of audiovisual culture redefine many concepts: image, medium, author, work,

perception processes, narrative or communication model. At the same time, changes are taking place in the language used by society. It is a reflection of the rhythm of contemporary life and is becoming a resultant of the many transformations taking place in information and communication technologies and media spaces. Language takes the form of a hybrid of many languages, shaped at the intersection of different media environments and technologies. Its new form and content are constructed from rules, laws, canons and grammars that permeate from a variety of areas of life and the technosphere.

The digital world, which appears uniform and homogeneous from a certain cognitive perspective and distance, is in fact not so. It turns out to be discontinuous, built from heterogeneous states of binary oppositions, bits and pixels. On the basis of the smallest constituent particles, an image of the contemporary media world is created, which consists of a mosaic – texts, images and sounds. It is a conglomerate of interpenetrating languages, styles, forms, software algorithms, binary code structures that create virtual digital spaces. It is an informational chaos in which there is a relentless transmission of data at dizzying speed – we are exposed to a variety of information, a variety of cultural texts, we are constantly moving in space and time, between data. As a result of functioning in and switching between different virtual worlds and the real world, projections of the conscious and the subconscious, information drawn from the world of the dream and the waking world, we experience numerous sensations coming from many different sources.

*Tłumaczenie  
Aleksandra Kalaga*



---

## Janusz Piotr Musiał

prof. dr hab., pracownik naukowy i dydaktyczny w Szkole Filmowej im. Krzysztofa Kieślowskiego – Uniwersytet Śląski w Katowicach. Członek Związku Polskich Artystów Fotografików (od 2005). Członek Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami (od 2017).

Fotograf, filmowiec, kulturoznawca, producent, kolekcjoner: muzyki, fotografii, filmów. Autor posługujący się różnymi mediami (fotografia, krótka forma filmowa, animacja, instalacja, obiekt, słowo, projekty sieciowe, książka artystyczna) w celu realizacji tematycznych projektów, wystaw, filmów, katalogów i albumów. Twórca filmów eksperymentalnych podejmujący analizę i interpretację stanów granicznych i wzajemnych relacji medium fotografii, animacji i filmu. Twórca filmów dokumentalnych poświęconych sylwetkom artystów oraz ich twórczości. Autor tekstów do katalogów wystaw oraz recenzji z zakresu fotografii i sztuki mediów. Autor kompozycji oraz płyt muzycznych jako SONOS. Współorganizator sympozjów i konferencji naukowych poświęconych medium fotografii (w latach 2005–2015).

Dyrektor artystyczny konferencji naukowych organizowanych przez Wydział Radia i Telewizji im. Krzysztofa Kieślowskiego (Szkola Filmowa), Uniwersytet Śląski w Katowicach: *Wybrane konteksty współczesnej fotografii w Polsce 1947–2017* (Katowice 2017); *W poszukiwaniu nowego. Fotografia, film, sztuka mediów* (Katowice 2018); *Fotografia jako medium, intermedium, postmedium 1839–2019* (Katowice 2019). Pomysłodawca i autor takich działań i projektów z zakresu kultury i sztuki, jak: *Leksykon Śląskiej Fotografii* – cykl filmów dokumentalnych (od 2005); *Kopalnia Obrazu* – kolektyw artystyczny (od 2006).

Redaktor i autor tomów naukowych: *Wybrane konteksty współczesnej fotografii w Polsce 1947–2017* (Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2020); *W poszukiwaniu nowego. Fotografia, film, sztuka mediów* (Wydawnictwo Naukowe Śląsk, 2020); *Fotografia jako medium, intermedium, postmedium* (Wydawnictwo Naukowe Śląsk, 2021); *Horyzonty fotografii, 1839–2019* (Wydawnictwo Naukowe Śląsk, 2021); *Fotografia na Śląsku, 1839–2022* tom 1 (Wydawnictwo Naukowe Śląsk, 2022); *O fotografii 1 (2017–2022)* (Wydawnictwo Naukowe Śląsk, 2023) – autor; *Myszkowice. Od osady w kasztelani bytomskiej do sołectwa w powiecie Będzin*, tom 2 (Thesaurus Silesiae, 2023) – autor.

Autor albumów zawierających prace artystyczne oraz teksty krytyczne: *CN-W, całuny natury – woda. Fotografia bez aparatu – chemigram* (Wydawnictwo Naukowe Śląsk, 2021); *Opowieści z pudełka. Fotografia otworkowa* (Wydawnictwo Naukowe Śląsk, 2021); *Error. Błąd w sztuce. Fotografia: 2002–2020* (Wydawnictwo Naukowe Śląsk, 2021); *Ekrany światła. Fotografia 2000–2020* (Wydawnictwo Naukowe Śląsk, 2022); *Myszkowice – fotografia 1917–2017* (Wydawnictwo Naukowe Śląsk, 2022); *Luxlucislumen* (Wydawnictwo Naukowe Śląsk, 2023).

Redaktor

**Barbara Konopka**

Koncepcja plastyczna projektu książki

**Janusz Musiał**

Opracowanie graficzne serii na podstawie koncepcji plastycznej projektu książki

**Aleksandra Kiełkowska**

Przygotowanie okładki do druku, typografia i łamanie

**Paulina Dubiel**

Korektor

**Adriana Szaforz**

Redaktor inicjujący

**Michał Kompała**

Copyright © 2023 by Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego

Wszelkie prawa zastrzeżone



Sprzyjamy otwartej nauce

Publikacja dostępna na licencji Creative Commons

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-SA 4.0)



<https://orcid.org/0000-0003-3438-1609>

Musiał, Janusz

Transgresje fotografii w przestrzeniach kultury /

Janusz Musiał. Wydanie I. – Katowice :

Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2023. –

(Fotografia, Film, Sztuka Mediów ; 2)

<https://doi.org/10.31261/PN.4154>

**ISBN 978-83-226-4234-4**

(wersja drukowana)

**ISBN 978-83-226-4235-1**

(wersja elektroniczna)

**ISSN 2956-4786**

Wydawca

**Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego**

**ul. Bankowa 12B, 40-007 Katowice**

[www.wydawnictwo.us.edu.pl](http://www.wydawnictwo.us.edu.pl)

e-mail: [wydawnictwo@us.edu.pl](mailto:wydawnictwo@us.edu.pl)

Więcej o książce



Wydanie I. Liczba arkuszy drukarskich: 12,25. Liczba arkuszy wydawniczych: 11,0. PN 4154. Egzemplarz bezpłatny. Publikację wydrukowano na papierze Sora Matt Arte 100 g, vol. 1.1. Do składu użyto krojów pisma Karmina (autorstwa Veroniki Burian & José Scaglione / TypeTogether) oraz Switzer EFN. Druk i oprawę wykonano w drukarni volumina.pl Sp. z o.o. (ul. Księcia Witolda 7–9, 71-063 Szczecin)

ISSN 2956-4786

Egzemplarz bezpłatny

ISBN 978-83-226-4235-1



Więcej o książce

