inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

KAROL SZAFRAN

FUNDAMENTY KULTURY WIZUALNEJ

Mnogość i ewolucje obrazów

ABSTRAKT

Obecnie, w trakcie nieustannie zachodzących przemian technologicznych, kulturowych oraz światopoglądowych, ciągle ewoluuje status obrazu, który w sztuce opartej na technologii cyfrowej przekształca się w inny rodzaj obrazu – „obraz cyberkulturowy”. I to zarówno w bezpośrednim kontakcie, w rzeczywistości przeładowanej wizualnymi atrakcjami, jak i w głębszym humanistycznym dyskursie. W społecznych dyskusjach, prezentujących kolejne spostrzeżenia badawcze na temat obrazowości, możemy dostrzec kwestionowanie istnienia samego obrazu w tradycyjnym jego rozumieniu. Sztuka, korzystająca z nowych technologii jako narzędzi, daje nam aktualnie wiele sugestywnych przykładów procesów budujących świat cyberkultury. Nieustannie zmieniający się technologiczny świat stawia nas co rusz w nowej rzeczywistości. Dynamika tych zmian i doświadczeń, których często nie zauważamy, zmienia także sposób, w jaki tworzymy i patrzymy na dzieła sztuki.

SŁOWA KLUCZE

Artefakt ; Aparat ; Film ; Fotografia ; Grafika ; Interaktywny ; Internet ; Kamera ; Kultura wizualna ; Medium ; Net art ; Obraz ; Obraz cyfrowy ; Obraz cyberkulturowy ; Rewolucja cyfrowa ; Rewolucja elektroniczna ; Rewolucja interaktywna ; Rewolucja obrazu ; Rewolucja przemysłowa ; Rewolucja sieci ; Rewolucja techniczna ; Sieć ; Symulakrum ; Sztuka ; Technologia ; Video art ; Wirtualna rzeczywistość ; World Wide Web ; Interaktywność

inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka**, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Fotografia na stronie tytułowej: [Adrien Olichon](#) / [Pexels](#)

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"

Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

mgr Karol Szafran

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Fundamenty kultury wizualnej

Mnogość i ewolucje obrazów

Wprowadzenie	2
Rewolucja techniczna	3
Rewolucja elektroniczna	4
Rewolucja cyfrowa	6
Rewolucja interaktywna	7
Rewolucja sieci	8
... co dalej	11

Wprowadzenie

Nieustanny proces kształtowania się współczesnej kondycji obrazów (zapewne wciąż tymczasowy) sukcesywnie się przeobraża. Rozpoczął się około 200 lat temu. I o tyle też należy się cofnąć w historii, aby go lepiej zrozumieć. Przez ten czas ciągle byliśmy i nadal jesteśmy świadkami/uczestnikami kolejnych rewolucji w zakresie obrazowości. Niektóre z nich następują dynamicznie, wręcz z dnia na dzień. Inne pomału dojrzewają, czekają na swój właściwy moment, nie tylko z powodów czysto technicznych. Analiza tych przemian kieruje nas ku rozróżnieniu pięciu szczególnie ważnych wydarzeń na przestrzeni tego czasu. Powiązane są one z pojęciem rewolucji przemysłowej, jej dynamicznych zmian w kolejnych odsłonach historycznych, które odnoszą się do technologii i produkcji. W związku z tym terminem i jego rozwinięciem można klasyfikować zasadnicze zmiany w kształtowaniu się współczesnego paradygmatu obrazowości. Każdy z wymienionych poniżej procesów przyczynił się w swoim czasie do głębokiego przekształcenia, określanego współcześnie pojęciem kultury wizualnej.

Rewolucja techniczna

Za moment początkowy warto przyjąć wynalezienie przez Louisa Daguerre'a i Nicéphore'a Niépce'a prototypu kamery fotograficznej. Dzięki samemu wynalazkowi powstaje również nowe medium powoływania obrazów (które później powoła kolejne: film). Te wydarzenia zapoczątkowały pierwszą z rewolucji, która bezpośrednio dotyka sfery obrazowości. Będzie miała oczywiście wpływ na dziedzinę sztuk wizualnych, jednak znacznie później, ponieważ w mechanizacji zapisu obrazu w aparacie czy kamerze upatrywano raczej funkcji instrumentów naukowych czy też narzędzi rozrywki. Nie traktowano ich jako medium sztuk wizualnych. W przeciwieństwie do grafiki, w której techniki mechaniczne wspierają proces zamiany artystycznej wizji w artefakt, w przypadku

Widok z okna w Le Gras (1826) Pierwsza udana trwała fotografia wykonana przez Nicéphore'a Niépce'a w 1826 roku.

Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_fotografii#/media/Plik:View_from_the_Window_at_Le_Gras,_Joseph_Nic%C3%A9phore_Ni%C3%A9pce,_uncompressed_UMN_source.png

fotografii łączą tworzenie wizji oraz tworzenie materialnego obrazu w jeden proces. Artysta obsługuje maszynę, natomiast maszyna zaczyna nadzorować proces tworzenia obrazów. Aby jednak do tego doszło, musiało minąć sporo czasu. Do zmiany spojrzenia przyczynić się musiała nie tyle sama rewolucja techniczna, ile zmiana przeobrażeń świata sztuki w obrębie formułowania idei, koncepcji czy pojęć. Mechanizacja/automatyzacja procesu wykonywania obrazu była głównym powodem opornego podejścia do fotografii i filmu jako medium sztuki. Fotografia wprowadza w zakres kulturowych doświadczeń tworzenia obrazów techniczne procedury automatyczne. Dzięki rewolucji technologicznej do świata sztuki wprowadzona zostają maszyna i mechaniczne metody obrazowania.

Rewolucja elektroniczna

Kolejna rewolucja w dziedzinie technologii i sposobów obrazowania nie porzuca tego, co wypracowane zostało do tej pory, wręcz przeciwnie. Jej osiągnięcia będą posilkować się mediami technicznymi i klarować się na ich bazie. Minie około 100 lat, nim druga z rewolucji osiągnie swój kulminacyjny moment. Choć już w 1884 roku Paul Nipkow opatentował pierwszy elektromechaniczny system telewizyjny, to dopiero w 1927 roku Philo Farnsworth stworzył elektroniczny układ skanowania obrazów¹ (Należy również wymienić osoby związane z przekazem telewizyjnym, takie jak: A.A. Campbell-Swinton – prototyp elektronicznej kamery, John Baird – wynalazca pierwszego działającego systemu telewizyjnego czy Władimir Zworykin – twórca kineskopu telewizora). Oczywiście obraz telewizyjny ulega później ciągłej transformacji i wielu udoskonaleniom, jednak zachowuje swoje podstawowe zasady i logikę działania. Ostatecznie telewizja, podobnie jak film i fotografia, pretenduje do statusu medium sztuki bardziej za sprawą dziedziny, jaką jest video art². Telewizja transmituje w czasie rzeczywistym na odległość obrazy i dźwięki oraz buduje związki/relacje pomiędzy miejscami powiązanymi ze sobą transmisją.

Materialność łączy tylko obrazy fotograficzne czy filmowe, cechą charakterystyczną jest trwałość oraz niezmienność w czasie (przypadkowe zmiany traktowane są jako usterki lub uszkodzenia). Natomiast obrazy elektroniczne mają raczej status wydarzeń. Dzieją się na żywo. Nie tworzą niczego

¹ 07 września 1927 – pierwszy udany przekaz telewizyjny.

² W roku 1963 Nam June Paik oraz trochę później Wolf Vostell zaprezentowali wystawy, na których obaj posłużyli się jako pierwsi odbiornikami telewizyjnymi. Wydarzenie to przyjęto za początek historii video art. Warto jednak dodać, że praca *Variations Luminodynamiques 1* Nicolasa Schöffera pochodzi z 1961 roku i to właśnie ona rozpoczyna historię sztuki wideo.

Nam June Paik, Exposition of Music – Electronic Television, 1963,
Galeria Parnass, Niemcy

Źródło: <http://www.mediaartnet.org/works/exposition-of-music/images/4/>

Fotografia (lewa strona), na podstawie której został wykonany skan Russella Kirscha
(prawa strona)

Źródło: <https://enter21st.com/the-inventor-of-the-pixel-passes-away-on-the-age-of-91/>

stałego, lecz przemijają wraz z chwilą ich prezentacji³. Można zatem stwierdzić, że druga rewolucja w dziedzinie obrazowania odziera obrazy z materialnego istnienia. Obrazy, zamiast funkcjonować jako realne artefakty, stają się wydarzeniami.

Rewolucja cyfrowa

Za przełomowy moment w trzeciej z rewolucji w dziedzinie obrazów uznaje się pierwszy obraz cyfrowy pochodzący ze skanowania autorstwa Russella Kirscha. Wykonał on skan główki trzymiesięcznego syna. Obraz złożony tylko z białych i czarnych pikseli (bez skali szarości) stał się

³ „Obrazy elektroniczne [...] powstają w wyniku kolizji, zderzeń elektronów z powierzchnią ekranu, więc to im należy się miano technologicznej katastrofy obrazów. Obrazom cyfrowym natomiast przypisałbym status obrazów-wykonań. Powiedziałbym, że przysługuje im pewnego rodzaju trwałość, a nie efemeryczność”. R.W. Kluszczyński, *Obrazy nomadyczne i postobrazy. Transformacja, transgresja i hybrydyczność w sztuce nowych mediów*, Łódź 2015, s. 29.

symbolem, a zarazem początkiem obrazowania cyfrowego. Moment skomplikowany w swym procesie, związany ściśle z rozwojem technologii komputerowych.

Obrazy cyfrowe, podobnie jak elektroniczne, cechuje nieistnienie, wydarzeniowość oraz zanikanie ze sfery materialnych artefaktów. Niezależnie jednak od użytej technologii wizualizacji rdzeń cyfrowej obrazowości ma charakter trwały. Podczas rewolucji cyfrowej proces dematerializacji obrazu nadal się pogłębia.

Media cyfrowe charakteryzuje możliwość różnych wykonań tego samego obrazu cyfrowego. Lev Manovich wyszczególnia pięć podstawowych właściwości rozpoznawczych: reprezentację numeryczną, modularność, automatyzację, wariacyjność oraz transkodowanie kulturowe⁴. Każdy obiekt nowych mediów jest zatem liczbą poddawaną przetworzeniu algorytmicznemu, cechuje go modularność, wariacyjność: obrazu cyfrowego nie należy traktować jako pojedynczego istnienia, lecz jako wielość potencjalnych jego realizacji. Kolejną jego właściwością jest generatywność – obraz przestaje odnosić się do rzeczywistości, co oznacza zastąpienie przedstawienia przez prezentację. Obraz przybiera wtedy postać określaną przez Jeana Baudrillarda mianem symulakrum⁵.

Rewolucja interaktywna

Czwarta rewolucja dotyczy interaktywnych artystycznych form obrazowych. Wśród interaktywnych mediów zdecydowanie dominują media cyfrowe. Pojawiają się już w latach 50. XX wieku⁶ i oczywiście udoskonalane są w późniejszych dekadach wraz z prężnym rozwojem nowych technologii i fascynacją nimi. Wirtualne środowiska interaktywne traktują tradycyjną obrazowość w inny sposób niż te opisane powyżej. Oprócz występowania na samym ekranie tuż przed odbiorcą-widzem (jak to miało miejsce do tej pory) otaczają go z wielu stron, angażując dodatkowe zmysły. W ten sposób pozwalają niemal cieleśnie/fizycznie doświadczyć wirtualnej rzeczywistości. Nie dość, że obrazy te nie prezentują niczego poza sobą, to ponadto ulegają manipulacji odbiorcy-widza-użytkownika. Płynnie przechodzą, łącząc się z jego rzeczywistością. Media interaktywne mogą zaistnieć na płaskim ekranie monitora, równie dobrze mogą znaleźć się w przestrzeni wirtualnego środowiska zarządzanego interaktywnie.

⁴ Zob. L. Manovich, *Języki nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 91–118.

⁵ Zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.

⁶ Przykładem jest twórczość Nicolasa Schöffera.

Możemy również zaobserwować wiele przykładów, w których przywołane wyżej typy obrazowości łączą się ze sobą. Obiekty wirtualne w ramach procesów hybrydyzacji przeplatają się z obiektami materialnymi, tworząc autonomiczne środowiska. Zamiast obrazów wydarzeń otrzymujemy zatem obrazy-zadania⁷.

Rewolucja sieci

Poszczególne rewolucje wizualne należy uznać za następujące po sobie zjawiska, wynikające z siebie. Są to następstwa raczej w sensie logicznym, a nie czasowym, ponieważ trudno tutaj o ścisłą chronologię tak skomplikowanego procesu. W dużej mierze są to przecież etapy złożonego toku przemian świata obrazu, dojrzewające w swym zaawansowaniu. Obrazy techniczne przeistoczyły się w elektroniczne, te z kolei – w cyfrowe, a następne nabrały cech interaktywności, aby finalnie poddać się usieciowieniu. Co ważne, kolejne formy obrazowości zachowują właściwości tych poprzednich.

Automatyzacja obrazów przeradzająca się w ich automatyzację, charakterystyczną dla rewolucji technicznej, była uzupełniana o wydarzeniowość nieistniejących obrazów elektronicznych, a następnie także o tryb wykonawczy obrazów cyfrowych. Interaktywność, zachowująca numeryczną trwałość obrazów cyfrowych, wpisała je wszystkie w proces niekończących się transformacji podejmowanych przez użytkowników. Wszystkie one razem utworzyły paradygmat nowej ikonosfery, do którego odwołujemy się obecnie w procesach tworzenia, interpretowania i używania obrazów. Co dodano do tego paradygmatu w wyniku rewolucji sieciowej? Obrazy zostały powiązane w sieci, ale także stały się sieciami⁸.

Gdy myśli się w tym momencie o sieci, nie należy jej zawężać jedynie do sieci internetowej. Oprócz tej można wymienić sieci: ethernetowe, telefoniczne czy geolokacyjne, posługujące się łącznością przewodową lub bezprzewodową. Z kolei w ich obrębie tworzone mogą być następne sieci innego poziomu. Dzięki temu artyści mogą tworzyć prace w przestrzeni wirtualnej, dostępnej

⁷ We współczesnych dyskursach na temat obrazowości autorzy używają określeń: obraz-zadanie, obraz-wydarzenie, obraz-środowisko, obraz-obiekt, obraz-postobraz. Między innymi R.W. Kluszczyński posługuje się tymi terminami.

⁸ R.W. Kluszczyński, *Obrazy nomadyczne i postobrazy. Transformacja, transgresja i hybrydyczność w sztuce nowych mediów*, Łódź 2015, s. 33.

Widok wystawy Les Immatériaux, Centre Georges Pompidou, Paryż,
1985

Źródło: <https://www.e-flux.com/architecture/superhumanity/66879/spatial-thought/>

dla widza/odbiorcy jedynie poprzez połączenie sieciowe, za sprawą łączności z innymi serwerami⁹. Inny sposób odbioru ich prac jest niemożliwy. Przełamanie pewnych barier technologicznych i pojawienie się World-Wide-Web staje się podstawą nowego cyfrowego obrazu. W roku 1994 zorganizowany został przez Bradley University i Peoria Art Guild konkurs dla artystów chcących zaprezentować swoje prace w World Wide Web, w wyniku czego powstała *The Digital Photography Exhibit*. Zdefiniowano wtedy fotografię cyfrową jako dwuwymiarowy obraz, który wykreowany został przez urządzenia optyczne, a następnie „wykończony” w komputerze.

Galerie, muzea czy instytucje, nie tylko kultury, zaczęły bardzo szybko wchłaniać nowe możliwości, jakie oferował internet, i korzystać z nich, ale nie w reakcji na undergroundową wówczas działalność artystów internetowych, lecz raczej w ramach wspólnej akcji, postanawiając docierać do odbiorcy również wirtualnie, za pośrednictwem stron www. Niektóre uczelnie wyższe i akademie stały się miejscem przemiany – internet (wykorzystywany dotąd w celach militarnych i naukowych) zaczęto stosować do celów edukacyjnych i badawczych na polu sztuki. Biblioteki już kilka lat wcześniej przyjęły go w postaci wyłącznie tekstowej (*gopher-sites*).

W 1985 roku jednym z wydarzeń poprzedzających powstanie net art¹⁰ była wystawa w paryskim Centre Georges Pompidou, zatytułowana *Les immatériaux*, której kuratorem był filozof Jean-François Lyotard. Zaproszeni do udziału artyści stworzyli prace za pomocą Minitelu¹¹.

Atrakcyjność nowego medium wynikała również z mocnego przekonania, że wyłonił się właśnie wolny od cenzury i wszelkich ograniczeń, dostępny praktycznie dla każdego sposób dotarcia bezpośrednio do odbiorcy. Net art rozwija się wielokierunkowo, od literatury interaktywnej po spotkania symultaniczne w sieci. Z czasem okazało się również, że działania artystyczne podejmowane w sieci (z biegiem czasu coraz mniej anonimowej) mogą mieć swoje konsekwencje w realnym świecie.

⁹ Linz, Austria, 1995 rok. Na festiwalu Ars Electronica wprowadzony zostaje termin net-art, co wskazuje na nowy etap ewolucji kultury współczesnej.

¹⁰ Termin „net-art” narodził się w 1995 roku i opisywał dziedzinę, którą świat sztuki głównego nurtu w większości ignorował.

¹¹ System wideotekstowy działający w trybie online i dostępny za pośrednictwem linii telefonicznych wprowadzony we Francji w 1982 roku przez France Télécom oraz La Poste.

... co dalej

Rewolucja techniczna wprowadza w świat sztuki maszynę i mechaniczne metody obrazowania, późniejsza rewolucja elektroniczna sprawia, że obraz, dotychczas ugruntowany w materialnym nośniku, przybiera postać sygnału, który wymaga dekodowania, staje się obrazem-wydarzeniem, dosłownie: wydarza się na ekranie monitora. Rewolucja cyfrowa komplikuje sytuację dodatkowo, bowiem dzięki zapisowi w postaci numerycznej obraz zyskuje charakter otwartej partytury podlegającej wykonaniu. Rewolucja interaktywna każe nam myśleć o obrazie-zadaniu, z którym nasza relacja – podobnie jak cała hybrydyczna partycypacyjnie rzeczywistość, w której ma on swoje miejsce – ulega znaczącej przemianie. I wreszcie rewolucja sieciowa, która wydobywa z dzisiejszego obrazu jego wirtualną i zarazem transmedialną naturę¹².

W tym nieustannym procesie ulega zmianie oczywiście również sama estetyka zrewolucjonizowanych obrazów. W porównaniu z obrazami klasycznymi, czyli fotograficznymi i filmowymi, obrazy cyfrowe, interaktywne i sieciowe (choć mają wspólną historię i nadal są doświadczane jako obrazy) mają zupełnie inną charakterystykę oraz inny sposób funkcjonowania. Obraz w rezultacie przestaje być przedstawieniem, staje się środowiskiem lub interfejsem interaktywnego doświadczenia. Znajdujące się obecnie na każdym kroku interaktywne ekrany przenośnych urządzeń, smartfonów czy tabletów oraz ich zawartość pogłębiają ten proces. Tym samym pozbawiają nas, odbiorców, powodów do nazywania zawartości ekranów mianem obrazów. Mimo to w świadomości wielu odbiorców-użytkowników są ciągle doświadczane jako obrazy w tradycyjnym rozumieniu. Prawdopodobnie tylko z powodu przyzwyczajenia, które też będzie słabnąć wraz ze wzrostem świadomości nowych pokoleń.

¹² *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Łódź 2015, s. 7.

BIBLIOGRAFIA

Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.

Manovich L., *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006.

Renaud A., *Obraz cyfrowy albo technologiczna katastrofa obrazów*, Kraków 1997.

Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej, red. R. W. Kluszczyński, D. Rode, Łódź 2015.

Zawojski P., *Cyberkultura jako nowy paradygmat kultury medialnej. Rozważania teoretyczne*, w: *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?*, red. E. Wilk, I. Kolasińska-Pasterczyk, Kraków 2008.

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