

## **Estetyka czasu rzeczywistego – Barbara Panek & Paweł Janczaruk**

Od paru lat fotografia została poszerzona o nowe możliwości jakim jest cyfrowa rejestracja i przetwarzanie obrazu. Nowe możliwości kreowania w nielicznych przypadkach doczekały się opracowań, jednak kompleksowe opracowania nowych technik jeszcze nie powstały. Oczywiście mój referat nie ma zamiaru tego uczynić, jedynie pragnę zwrócić uwagę na kilka aspektów jakimi różnią się fotografia analogowa od cyfrowej. Większość moich tez należałoby rozszerzyć i rozwinąć. Mogły by one stanowić oddzielne referaty. Niektóre ze spostrzeżeń należałoby poddać również badaniom. Stanowiłoby to załączek większego i bardziej wartościowego opracowania na temat nowych mediów.

Nowe media w tym też fotografia cyfrowa nie posiada przede wszystkim własnej terminologii, tą którą obecnie posługujemy się przejęta została w dużej mierze od fotografii tradycyjnej, jednakże brak niektórych pojęć i terminów został uzupełniony językiem informatycznym. Również wszelkiego rodzaju porównania fotografii cyfrowej kierowane są do fotografii analogowej. Przysparza to w wielu przypadkach brak zrozumienia nowych mediów. Powodem tego jest również to, że określenia w fotografii cyfrowej są wprost przenoszone do nowych mediów. Fotografia analogowa od cyfrowej jednak w zasadniczy sposób różnią się od siebie. Mowa tu oczywiście o technologii wytwarzania obrazu.

Musimy również pamiętać, że w dobie nowych technik zmienia się również funkcja fotografii. Użytkowanie obrazów poprzez elektroniczne media staje się elementem powszednim jak tysiące innych czynności wykonywanych każdego dnia. Obraz cyfrowy traci rangę zjawiska odświętnego, które to warunki jeszcze spełnia tradycyjny obraz fotograficzny. Powoli zanika magia oglądania klasycznej fotografii, czy to w formie albumów rodzinnych czy też sal wystawowych. Fotografie coraz częściej ogląda się na monitorze komputera. Internet dał nam co prawda możliwość oglądania prac słynnych fotografików, ale w gruncie rzeczy pozbawił obcowania z oryginałem.

Do korzystania z nowych mediów potrzebna stała się znajomość i sprawność obsługi urządzeń elektronicznych. Jednak obraz cyfrowy oferuje widzowi zaledwie symulację oderwaną od rzeczywistości. Widzowi nieświadomemu w zasadzie obojętne jest natura tworzywa: cyfrowa, elektroniczna, magnetyczna czy fotograficzna. Widz nieświadomy tego faktu, ma szansę ujrzenia obraz wykreowany na monitorze jako oryginał, podobnie jak odbiorca tradycyjnego obrazu fotograficznego. Jeszcze większą realistyczność obrazu świata proponuje nam wirtualna rzeczywistość, oszukując nie tylko zmysł wzroku ale również, pozostałe zmysły: słuch, dotyk.

Jednak to właśnie wynalazek fotografii ugruntował postawę poznania, ponieważ w założeniach powstania fotografii zakładano odzwierciedlenie rzeczywistości. Wierne przedstawienie otaczającego nas świata poprzez

fotografie miało służyć wzmocnieniu zmysłu wzroku. Tak też było do momentu kiedy to fotografia za każdą cenę chciała udowodniać, że jest sztuką i zatraciła realizm.

Musimy pamiętać, że aparat fotograficzny pod wieloma względami przypomina oko ludzkie. Wpadające przez obiektyw światło, którego ilość regulowana jest stopniem przysłony, tworzy obraz na matówce. To właśnie promieniowanie jest przyczyną powstawania obrazu fotograficznego i widzenia. Analogiczna funkcja przypada tęczówce oka. Tworzenie obrazów analogowych rozpoczyna się od źródła światła, bezpośredniego lub odbitego, które to padając na obiekt rejestrowany rysuje nam jego obraz na matówce. Na skutek naświetlenia materiału fotograficznego obraz przedmiotów zostaje zarejestrowany.

Obraz jaki widzimy, to nic innego jak rozkład sygnałów świetlnych na powierzchni dna oka, możemy jednak traktować go wybiórczo. Inaczej niż w przypadku aparatu, który rejestruje wszystko na co został skierowany obiektyw. Rejestruje on bezwzględnie wszystko nawet szczegóły, których nie dostrzeżliśmy w procesie postrzegania. Rzeczywistość w tych obrazach może natomiast zostać zafałszowana na późniejszym etapie obróbki. To człowiek decyduje o doborze rodzaju materiału światłoczułego, obiektywu, filtrów. Ma to zasadniczy wpływ na powstający obraz, ale to fotografia rejestruje rzeczywistość zachodzącą przed obiektywem. Obraz analogowy zawsze potrzebuje oryginału, niezależnie czy jest on aranżowany czy też zastany. Inaczej rzecz się ma w obrazach cyfrowych, dla których oryginał nie jest potrzebny. Również proces rejestracji może być wybiórczy i zapisać wyłącznie to co chcemy zarejestrować, a nie to co dzieje się przed obiektywem. Dla fotografii cyfrowej najistotniejszym jest możliwość przeliczenia danych, czyli sam proces zapisu. Wobec czego dla obrazów cyfrowych najistotniejszym są dane. Niezależnie od metody wprowadzenia ich do komputera zawsze jesteśmy w stanie otrzymać obraz. Może on być pozbawiony oryginału, oraz momentu rejestracji, może być całkowicie niezrozumiałym w procesie postrzegania, czy wprowadzania do komputera, ale zawsze zostanie wygenerowany według zaleceń operatora czy twórcy.

Jeżeli obrazy analogowe wychodziły od przedmiotu i dopiero gotowy obraz stawał się interpretacją, to symulacje cyfrowe odwracają ten kierunek. Wychodzą one od gotowej wizji obrazu, który zostaje zrealizowany w procesie twórczym. Kontynuując porównanie, jeżeli powstawanie obrazów analogowych nasuwa skojarzenia z powstaniem obrazu na siatkówce oka, obrazy cyfrowe przypominają proces psychicznego powstawania obrazów. Przedmiotem przetwarzania nie jest więc sam obraz znajdujący się w polu widzenia tylko rzędy cyfr przeliczonych przy użyciu odpowiedniego programu w pamięci komputera będących kodem obrazu. Materializują się one jedynie w komputerze przybierając postać widzianej rzeczywistości bez konieczności odniesienia się do rzeczywistości zewnętrznej. Postać binarna obrazu wyświetlanego nie przypomina w ogóle obrazu wizualnego jest jedynie dużym zbiorem cyfr i kodów, których jako odbiorcy nie jesteśmy w stanie dostrzec w postaci obrazu. Dopiero interpretacja poprzez odpowiedni program

komputerowy zamienia te cyfry w obraz widziany przez nas. Możemy mówić o kreacji obrazów nie posiadających swojego odniesienia w otaczającym nas świecie. Proces kreacji zachodzi poprzez przetwarzanie danych wchodzących do komputera i interpretację przez odpowiednie algorytmy, które w efekcie dają nam obraz lecz duża część kreacji uzależniona jest od programistów konstruujących odpowiednie interpretatory czyli programy. O ile wychodzące od obiektywnych sygnałów obrazy analogowe dawały możliwość ukazania subiektywnego świata dzięki inscenizacji, efektom optycznym oraz montażowi, o tyle obrazy cyfrowe już genetycznie wywodzą się z tego obszaru.

Możliwość manipulacji na poziomie rejestracji uwalnia fotografię cyfrową od realności i realizmowi. Zafałszowanie i łatwość manipulacji odrealnia obraz cyfrowy wywołując poniekąd u świadomego odbiorcy odrzucenie. W tym wypadku brak akceptacji leży w świadomości odbiorcy w wyniku możliwości łatwego zafałszowania rzeczywistości. Rzeczywistość przestaje być fizycznym odniesieniem. Zjawisko prawdy obiektywnej przestaje istnieć na korzyść subiektywnej kreacji. Obrazy te znoszą dystans wymagany w przypadku klasycznych obrazów, czego najbardziej skrajnym przypadkiem jest wirtualna rzeczywistość całkowicie wykreowana nie mająca odniesienia w otaczającym świecie. Prawda nie istnieje została stworzona, wykreowana na potrzeby nieistniejącej rzeczywistości.

Nawet jeżeli wychodzi się od parametrów istniejącego modelu bądź obrazu analogowego, zapis cyfrowy zrywa więzi łączące obraz z rzeczą którą przedstawia. Obraz przekształcony w mozaikę pikseli staje się czystym logicznym przedmiotem, który można wykorzystać w różnych celach, poddawać nieustannym zmianom i manipulacjom. Siła kreacji obrazów cyfrowych pozwala na ciągle tworzenie i metamorfozy znanych nam już obrazów. W pewnym momencie dochodzi do samo generowania się obrazów. Wynika to również z konstrukcji samych programów przetwarzających dane, czyli w tym wypadku obrazu. Forma zapisu w postaci pikseli daje możliwość manipulacji obrazem punkt po punkcie. Obraz cyfrowy wyświetlany jest na monitorze w postaci zbioru kwadratów, wobec czego możliwość zamiany danych jest nieograniczenie nieskończona. Przy pomocy narzędzi cyfrowych można dokonać perfekcyjnych manipulacji służących nieprawdzie, aż po wygenerowanie w komputerze obrazu wirtualnego, całkowicie sztucznego mogącego do złudzenia przypominać fotografię. Podczas zmiany obrazu na piksele atom znika jako nośnik energii i pojawia się bit, który jest niematerialny. Piksel jest jednostką można nim manipulować w pojedynczą jednostkę obrazu. W emulsji srebrzej nie jesteśmy w stanie wymienić pojedynczego atomu. Ta istotna różnica określa kres przetworzeń obrazu fotograficznego. Techniki cyfrowe pozwalają na daleko idące manipulacje zdjęciem oraz jego treścią które to niekoniecznie służą celom artystycznym czy też czysto użytkowym. Przeciętny odbiorca wcale sobie tego nie uświadamia, ani nie jest w stanie zweryfikować wiarygodności takich zdjęć. Staje się wobec nich nieufny jego nieufność może rozciągnąć się na całą fotografię.

Dziś niemal wszystkie drukowane reprodukcje to obrazy cyfrowe.

Prawie cała sfera reprodukcji została opanowana przez techniki cyfrowe. Nie mamy wcale gwarancji, że oglądane przez nas zdjęcie na stronie ilustrowanego pisma zostało poddane jedynie reprodukcyjnej obróbce a nie jego treści. Pewności w tej sprawie nie będziemy mieli praktycznie nigdy, chyba, że znamy oryginał analogowy. Za postęp w każdej dziedzinie trzeba płacić. W przypadku fotografii ceną jest wiarygodność. Fotografia cyfrowa znajduje zastosowanie przede wszystkim w przemysłowym kontekście produkcji, gdzie ważna jest szybkość i możliwość manipulacji.

Fotografia analogowa zostanie co prawda odepchnięta w swoich wpływach ilościowych lecz wszechobecna forma obrazu elektronicznego we wszelkiego rodzaju mass mediach cyfrowych doprowadzi do tego, że przypisywać się będzie więcej znaczenia oryginałowi. Klasyczne obrazy tworzone przy pomocy żelatyny i srebra z czasem zyskiwać będą na wartości. Staną się dobrami jednostkowymi czyli będzie ich mało i będą drogie. I jest to po myśli artysty.

Obraz cyfrowy, aby w ogóle mógł być obrazem musi być powiązany z ekranem monitora komputerowego. Obrazy te nawet jeżeli prezentują siebie nie są dłużej obrazami siebie ale stają się zależne od telewizora czy monitora. Owa niematerialność pozwala mówić o współczesnej epoce dryfujących obrazów uwolnionych od trwałego odniesienia, zarówno od nośnika jak i rzeczywistości. Obraz nie istnieje jak w przypadku fotografii analogowej w postaci błony fotograficznej czy odbitki na papierze istnieje jedynie w rzeczywistości ekranowej. Każda klatka obrazu ekranowego w każdej chwili znajduje się w stanie tworzenia, nawet jeżeli pozornie ekran znajduje się w stanie spoczynku. Klatka filmowa jest konkretnym zapisem przeszłości, klatka telewizyjna natomiast jest odbiciem żywej bezustannie zmieniającej się teraźniejszości.

Obrazy cyfrowe symulują tylko siebie w czasie rzeczywistym. Ze względu na rozwój sztuk interaktywnych mediów powoływane są dzisiaj zupełnie nowe instytucje służące funkcjonowaniu sztuki i kultury artystycznej. Realizacjom artystycznym funkcjonującym w cyberprzestrzeni tradycyjne muzeum jest w zasadzie zbędne. Muzea zastępowane są przez cyberkawiarnie i kluby internetowe, gdzie poprzez łącza można odwiedzać je na całym świecie. Obrazy medialne, w szczególności cyfrowe oferują twórcy wizualne możliwości, których nie mogły zaoferować dotychczasowe techniki i technologie. Techniki mechaniczne, elektroniczne i cyfrowe stały się częścią warsztatu współczesnego twórcy wizualnego. Z tego faktu nie wynika konkurencyjność między sztuką tworzoną metodami tradycyjnymi i nowymi. Tak w jednej i drugiej powstaną dzieła chybione, jeśli ich autorzy nie potrafią przekroczyć progu fascynacji jedynie narzędziem. Sens sztuki tkwi bowiem w tym, aby przy pomocy dowolnego narzędzia nawiązać kontakt z odbiorcą i przekazać mu pewne wartości estetyczne, artystyczne i duchowe. Narzędzia nie powinny przysłaniać tego zadania. Wydaje się jednak, że w sztuce posługującej się mediami cyfrowymi o wiele trudniej jest przełamać ów próg fascynacji wciąż nowym jeszcze narzędziem. Nowe i bogate instrumentarium

cyfrowe spowodowało również przemianę jakościową. Wykształcił się nowy rodzaj twórczości wizualnej, która nie jest już fotografią w jej tradycyjnym rozumieniu, ale nie jest również tylko grafiką komputerową. Stworzone wobec obrazu optycznego, przedstawiającego realny wycinek rzeczywistości, techniki obróbki cyfrowej pozwalają na niedostępne w tradycyjnych technikach efekty, zmieniając tak głęboko pierwotny obraz optyczny, że traci on status obrazu fotograficznego. Czasami owa zmiana może być niewielka i niemal niezauważalna, innym razem tak duża, że w efekcie końcowym trudno jest dostrzec związek z obrazem optyczny oraz realnym fragmentem rzeczywistości.

Nowe media wprowadzają w nasz świat nowe wartości. Tradycyjne gałęzie sztuki takie jak fotografia, film, grafika otrzymują nową jakość. Prowadzi to w efekcie do weryfikacji poglądów w sztuce. Tworzą się nowe kierunki.

W tej krótkiej wypowiedzi chciałem zwrócić uwagę na kilka aspektów związanych z mediami elektronicznymi. Poruszyłem również kilka problemów, którymi krytycy i teoretycy sztuki powinni się zająć. Rozwój obrazów cyfrowych jest nieunikniony. Nowych technologii nie da się zatrzymać. Fotografia cyfrowa, wirtualna rzeczywistość, grafika komputerowa jest już rzeczywistością a technika będzie nadal rozwijać te media. Postęp wprowadza nowe rewolucje, również w sztuce. Krytyka obecnie musi to zaakceptować i zacząć nadażać za nowymi trendami i technologią. Wiek pofotograficzny już nastał.

© **Barbara Panek & Paweł Janczaruk**