

PETER WEIBEL

PIOTR CELIŃSKI

R O R O Z M O W A

O SZTUCE, MEDIACH I KULTURZE

PIOTR CELIŃSKI: Przez lata, najpierw jako artysta, teoretyk, a z czasem także kurator i organizator, komentował pan media i ich społeczną sytuację. Łączył pan w tym celu teorię i historię sztuki, archeologię mediów, teorię społeczną, wiedzę ścisłą i matematyczną. W rezultacie sformułował pan oryginalną krytyczną teorię mediów, ich sztuki i kultury. Jak z perspektywy tych praktyk i wielotorowego namysłu zdefiniowałby pan dzisiejszą dynamikę mediów i ich kultury?

109

PETER WEIBEL: Na to pytanie mógłbym udzielić wielu odpowiedzi, ale skupmy się na wybranych. Pierwszym parametrem mojej teorii mediów i sztuki, na który chciałbym zwrócić uwagę, jest kategoria ruchu i sposoby jego naśladowania, imitowania i wykorzystania w narzędziach, formach i treściach sztuki na przestrzeni lat. W XIX wieku miała miejsce rewolucja przemysłowa, dla której zasadniczym formatem okazały się maszyny wykorzystujące koła, takie jak pociąg, samochód, samolot, który najpierw się toczy, by potem mógł latać. W rezultacie od ponad 100 lat żyjemy otoczeni maszynami, które przetwarzają energię paliw kopalnych, żeby wykonywać mechaniczną pracę i wprawiać materię w ruch. Wykorzystują w tym celu mechaniczne koła. Zarówno format maszyny, jak i koła stosuje się do tworzenia mediów, takich jak kino. Kamera filmowa i projektor wpisują się w ten rewolucyjny porządek maszyn wykorzystujących mechanikę poruszających się kół. Ich działanie polega na wprawianiu w ruch zastygłych w czasie klatek fotograficznych. W ten sposób od maszyn i mechaniki ruchu przechodzimy do maszyn

i mechaniki wizualności opartej na imitacji ruchu. Kino jednak nie oferuje prawdy o ruchu, bo przez swoje zakotwiczenie w fotografii może pokazać jedynie jego iluzję. Podobnie malarstwo czy rzeźba, które tym bardziej nie były i nie są w stanie oddać natury ruchu. Dodajmy także, że programowo poezja i muzyka to media czasu, rzeźba zaś i malarstwo to media przestrzeni. Przez lata taki stan rzeczy, w którym ruch pozostaje poza nawiasem zainteresowań, namysłu i możliwości imitacji sztuki, był aksjomatem estetyki. Rozstroiło ją dopiero nagłe pojawienie się maszyn medialnych i ich ruchomych obrazów. Żywe, bo imitujące ruch, obrazy kina podważyły dwuwymiarowe pojmowanie przestrzeni i dotychczasowe rozumienie czasu, sprawiając kłopot w zasadzie wszystkim istniejącym sposobom uprawiania sztuki i myślenia o niej. To, co się nie porusza, zapewne jest martwe, a życie to ruch.

P. C. : Ruch i jego maszyny w sztuce i kulturze oznaczają powolne godzenie się z technicznymi formatami reprezentacji i tworzenia kultury, czyli z mediami.

P. W. : Zgadza się, pierwszą zasadą współczesnej kultury mediów jest ruch i jego medialne oraz estetyczne adaptacje wytyczone przez zwiększanie się możliwości technicznych. XIX wiek to czas mediów korzystających z ruchu opartego na mechanice maszyn, wiek XX to czas triumfu mediów wizualizujących ten ruch i mediów poruszających się, jako towarzysze swoich użytkowników, czyli mediów mobilnych. W wieku XXI do tej formuły dodaliśmy media śledzące ruch w czasie rzeczywistym, oparte na sensorach kinetyki ludzkiego ciała, twarzy oraz skomplikowanym oprogramowaniu, które wykorzystuje powstające w ten sposób dane, sterując cyfrowymi modelami naśladującymi ruch ludzkich wzorców. Właściwe rozumienie ruchu przez sztukę jest mocno spóźnione w stosunku do odkryć i możliwości technicznych, a także strukturalnych z nim związanych. Ruch i prędkość, jako zasadnicze parametry nowoczesności uruchamiające mobilność, maszynowość i automatyzację, dopiero w środowisku mediów cyfrowych z ich otwarciem na napływ danych mapujących ruch świata i zdolnością do ich interaktywnego przetwarzania zyskują należytą kulturową pozycję i wpływ na formaty estetyczne oraz kulturowe w ogóle.

P. C. : Trawestując Franka Lloyda Wrighta, który powiedział, że XX wiek wytyczyły maszyny, materiały i ludzie, sugeruje pan, że XXI wiek jest domeną mediów, danych i ludzi.

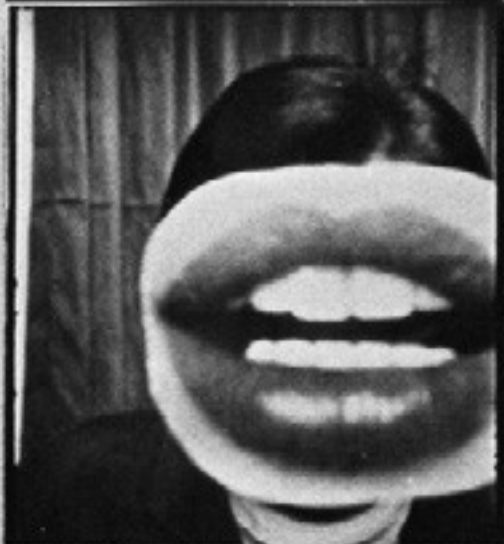
P. W. : Kolejna reguła współczesnych mediów i sztuki odnosi się do konsystencji ich przekazów, do materii, z którą pracujemy dzięki mediom. Fotografia i kino oferowały chemiczną formułę pamięci informacyjnej. Jak wiemy, na nośniku światłoczułym zachodzi reakcja chemiczna nałożonych nań związków srebra pod wpływem padającego na cząsteczki

światła. Jednak początki kina oferują obrazy czarno-białe i nieme, które rażąco różnią się od prawdziwego życia. Życie dokonuje się w pełnej paletce barw i dźwięków. Na przestrzeni lat kino skutecznie zmierzyło się ze swoimi ograniczeniami i oferowało coraz bardziej doskonałe *mimesis* prawdziwego życia. Ostatecznie zmieniło to pojawienie się mediów elektrycznych i elektronicznych, które umożliwiają elektromagnetyczne utrwalenie informacji. Po raz kolejny ten stan rzeczy zmienia komputer, medium logiczno-matematyczne i elektroniczne, które informacje porządkuje według kodu zerojedynekowego, choć wciąż korzysta przy tym z wielu elementów formatu mediów elektromagnetycznych, stosując na początku taśmy, dyskiety i talerze. W tym przypadku istotny jest fakt, że informacja ma zarówno swoją materialną konsystencję, podobną do mediów elektrycznych, jak i swój porządek logiczny. Dzięki temu można w mediach elektronicznych nie tylko utrwalić informacje. Jako stała forma danych w sensie materialnym i zmienna w sensie logicznym znajdują się w nieustannym ruchu wynikającym z ich kalkulowania. Cyfrowe obrazy, dla przykładu, są sumą pojedynczych pikseli, które można zmieniać i w ten sposób tworzyć kolejne ich wersje. Dowolność wersji i otwartość formalna tych maszyn medialnych, którą można nazwać wariacyjnością cyfrowych utrważeń, prowadzi prostą drogą do możliwości interakcji, czyli aktywnego uczestnictwa wielu użytkowników komputerów w logicznym i materialnym ruchu cyfrowych zmiennych. Zmienia się utrwalony kształt cyfrowego zapisu, ale i w ruchu znajduje się paralelnie zakodowany przekaz.

Koniec XX wieku przyniósł obrazy, które imitują życiowe procesy i w ten sposób imitują formy żywe. Po pojawieniu się mediów cyfrowych porzuciliśmy reprezentacyjne naśladownictwo w wydaniu wczesnych mediów ruchu na rzecz interaktywnej i szeroko zakrojonej imitacji wielu systemów rzeczywistości w wydaniu mediów cyfrowych. Posługując się kategoriami konstruktywistycznymi, można powiedzieć, że media stały się ostatecznie wiabilne (*viability*), czyli podporządkowane funkcjonowaniu użytkowników w konkretnym środowisku. Poszerzył się zatem także zasięg mediów w ogóle, ich logika okazała się skuteczna także w takich projektach jak choćby biomedial. W nich widać bezpośrednią przyszłość projektu mediów, które niebawem będą skutecznie imitować reguły i formy życia, a nie tylko tworzyć i utrzymywać jego imitacje, reprezentacje czy interpretacje. Techniczne, nieorganiczne media będą konstruować organiczne formy.

P. C.: Naśladowanie, reprezentacja i interpretacja świata to centralny problem zarówno sztuki, jak i kultury mediów.

P. W.: Albrecht Dürer w swojej *Wielkiej kępie trawy* (1503) dokonał perfekcyjnej prezentacji roślin. Christa Sommerer i Laurent Mignonneau w instalacji *Interactive Plant Growing* (1993) podpowiadają, że dotykając żywej rośliny, możemy stymulować wzrost jej elektronicznej imitacji.



Odkąd media stały się wariacyjne i interaktywne, możemy nie tylko utrwalac znierruchomiałe w czasie prezentacje, ale mediować również genealogię ich form i zdarzeń. Mamy dziś do dyspozycji imitacyjną wiedzę biorącą się z bogactwa historii sztuki i techniczną precyzję wynikającą z medialnych przeobrażeń oraz możliwość imitacji historii i ewolucji. XXI wiek to czas mediów biomimetycznych.

Inna odpowiedź na pytanie o sytuację mediów dotyczy odkrycia dokonanego przez McLuhana, który zauważył, że wszystko można uznać za media. Wciąż jeszcze w przeważającej większości akademicy oraz artyści nie są przekonani co do zasadności i radykalności tego sądu. Sięgnijmy jednak do historii kultury, aby przekonać się, że jest on niedoceniany.

Pierwszym materialnym medium było pismo, ponieważ litery musiały mieć swoje materialne nośniki, takie jak kamień, papirus czy papier. Wbrew często spotykanemu w historii przekonaniu litery nie są mniej lub bardziej naturalnym sposobem działania komunikacyjnego. To jedno z wielu technicznych mediów, które pojawiły się w historii kultury. Jest to medium nietrwałe, znika z czasem. Freud zauważył, że pismo jest medium nieobecności. Litery reprezentują coś, co materialnie nie istnieje, co się oddala. W tym sensie już pismo zwiastuje los wszystkich późniejszych mediów technicznych, których nie da się zrozumieć, pomijając skracanie dystansu za ich pomocą. Telefon, telegram, telewizja, wszystkie media telekomunikacyjne ustanawiają połączenia mające unieważniać odległość. Idea bliskości, którą związaliśmy z mediami, spełnia naszą potrzebę pokonywania dystansu i komunikacyjnej bezpośredniości. Sztuka i kultura są zbyt mało zdystansowane i krytyczne wobec tego medium, w wielu przypadkach nie chcą nawet uznać pisma za takie.

Roman Jakobson pisał, że o literach trzeba myśleć podobnie jak o nutach, to tylko znaki reprezentujące słowa i dźwięki języka. Alfabet jest jedynie reprezentacją głosek, których używamy, mówiąc. Kiedy mówimy, pojawia się ciąg dźwięków, który zostaje zakodowany w formie dwudziestu kilku znaków pisma. Niezliczona liczba dźwięków i ich kombinacji została sprowadzona do policzalnej, raczej skromnej liczby znaków reprezentujących je wszystkie. To z pewnością pierwsze medium we współczesnym rozumieniu tego słowa. Wszystkie późniejsze media zostały pomyślane według tej reguły. Telewizja np. tworzy imitację tego, co widzialne, za pomocą skończonej liczby linii i punktów, których zadaniem jest wyświetlanie obrazu. Pierwsze czarno-białe odbiorniki oferowały dokładność rzędu 500 linii układających się w płaszczyznę ekranu, dzisiaj mamy standardy HD i 4K, które tych linii i pikseli oferują znacznie więcej, ale to wciąż ta sama zasada. Chodzi o zarządzanie znakami pochodzącymi z ustalonego zbioru, ich sekwencjonowanie. W ten sam sposób należy interpretować najnowsze media, takie jak programowanie lub sekwencjonowanie kodu genetycznego.

Dawne języki semickie posiadały niewiele samogłosek w stosunku do spółgłosek i kiedy pojawiło się oparte na tej proporcji pismo, okazało się,



że aby go używać i właściwie rozumieć, potrzeba ekspertów potrafiących objaśniać zapis oderwany od mowy. Kilka zanotowanych spółgłosek daje możliwość osiągnięcia różnych znaczeń, inaczej niż w mowie. Eksperci z czasem osiągnęli pozycję kluczową dla życia społeczności, stali się najwyższymi kapłanami. W tym duchu można, dla przykładu, uznać Jezusa za rebelianta sprzeciwiającego się medium pisma i jego politycznej sytuacji uformowanej przez kapłanów interpretatorów. Wydając na niego wyrok i próbując różnymi sposobami doprowadzić do jego śmierci, nie kierowali się przecież myślą o tym, że ten młody, nie-doświadczony człowiek może zostać faktycznym władcą. Ich motywacja brała się z faktu, że podniósł rękę na monopol imitacji mowy, czyli medium pisma, i zamierzał zdemokratyzować dostęp do tego medium i możliwości używania go.

P.C.: Nie sposób oddzielić estetycznych reguł mediów od ich dziejów politycznych, związanych ze sposobami ich społecznego wykorzystywania. Wróćmy jednak do siły technik medialnych i ich wpływu na sztukę i kulturę w ogóle.

P.W.: Patrząc na wpływ rozwiązań technicznych, czyli mediów, na kształt prezentacji świata, można przywołać kolejny przykład. Niech będą to sztuki wizualne, a w szczególności portret, jako jeden z najbardziej rozpowszechnionych gatunków malarskich. Wiemy z historii sztuki, że portreciści skupiali się na twarzy lub popiersiu modela. Brakuje jednak spojrzeń skoncentrowanych na palcach u nóg, paznokciach, łokciach czy włosach. To efekt piśmiennego myślenia o sztuce portretu oraz niedostatku narzędzi, za pomocą których można by wykonać inne rodzaje portretów, związane np. z powszechnym już dzisiaj zbliżeniem typu zoom. Dzięki temu odkryciu maszyny optyczne umożliwiły przyglądanie się poszczególnym fragmentom ciał i odejście do dotychczas obowiązującej reguły widzenia świata w zasięgu spojrzenia stojącego lub siedzącego człowieka. Fotografia pozwoliła to spojrzenie skoncentrować w czasie, ale i zasugerowała artystom możliwość spojrzenia do-
tąd trudno uchwytne – związanego, jak już powiedzieliśmy, z ruchem, ale i z nietypowymi punktami odniesienia, zmianą głębi, czyli pochodnymi standardów technicznych zawartych w mediach.

Pierwszym obrazem, w którym twórca skorzystał z możliwości spojrzenia z wysokości, jest dzieło Claude'a Moneta *Boulevard des Capucines w Paryżu* (1873–1874), namalowany w mieszkaniu fotografa Nadara i pod jego wpływem. Pierwsza wystawa impresjonistów odbyła się zresztą nie w muzeum czy galerii, lecz w paryskim studiu fotograficznym Nadara. Impresjoniści byli pod wielkim wrażeniem możliwości fotografii. Z jej odkrycia korzystali także inni, choćby Rodczenko, Man Ray czy futuryści, tworząc portrety utrwalające zmienność modela w czasie, zmieniając punkty spojrzenia i zasięg oglądu. Wideo umożliwiło jeszcze bardziej dokładne studiowanie tej zmienności.

W *La reproduction interdite* (1937) surrealista René Magritte portretuje siebie jako podwójne odbicie w lustrze, w dodatku jest odwrócony tyłem do kamery. Zabieg był możliwy dzięki temu, że kamera czy aparat mogły pracować, chwytając obrazy niezależnie od ręki malarza i niezależnie od jego aktualnej percepcji sytuacji. Paradoksalnie za najlepszych malarzy uznaje się powszechnie takich twórców jak Gerhard Richter i Andy Warhol. Ich dokonania nie lokują się przecież w mainstreamie technik, tematów i tradycji tej sztuki, bowiem są raczej efektem doświadczeń z nowymi mediami. Warhol uczynił sztuką przetwarzanie fotografii z amerykańskich plotkarskich czasopism i tabloidów, pracował z ikonicznymi obrazami kultury masowej, która jest kulturą istniejącą dzięki masowym mediom i ich technologiom wizualnym. W tym sensie trudno uznać go za malarza. Richter natomiast zyskał sławę dzięki temu, że technikami typowo malarskimi pokrywał fotografie. Zaczynał od imitowania fotografii i naśladowania możliwości aparatu, takich jak autofokus. To, co było niemożliwe dla tradycyjnego malarstwa, stało się możliwe dla artystów, którzy poszerzali koncept tej sztuki i jej obrazów pod wpływem nowych form prezentacji oferowanych przez nowe media wizualne. Dzisiaj dzięki algorytmom sztucznej inteligencji i tysiącom klatek fotograficznych i modeli 3D możemy próbować spoglądać na siebie w czasie rzeczywistym z różnych perspektyw i na różne sposoby. Powstają nawet w ten sposób portrety osób, które realnie nie istnieją.

116

P. C.: Media i sztuka są ze sobą nierozzerwalnie splecione. Jak można nazwać taką koegzystencję?

P. W.: Każde medium uczy nowego sposobu rozumienia świata i nowych sposobów tworzenia jego prezentacji. Innowacje w malarstwie lub innych sztukach biorą się właśnie z obserwacji nowych mediów, naśladowania ich programów użytkowych, a także sprzeciwiania się ich regułom. Dzięki fotografii i wideo można było poszerzyć i wariantować portret w czasie. Potem okazało się, że również malarstwo zmieniło swoje portrety pod wpływem możliwości tych mediów. Mamy tu do czynienia ze zjawiskiem migracji mediów, bowiem nowe formy, wywodzące się ze starych i będące reakcją na ich możliwości i braki, wpływają także na sposoby używania tych starych, oferując nowe wyobrażenia i techniki. ✖

PETER WEIBEL – ARTYSTA POSTKONCEPTUALNY,
KURATOR I TEORETYK NOWYCH MEDIÓW,
TWÓRCA I DYREKTOR ZKM W KARLSRUHE.

WWW.PETER-WEIBEL.AT