

Intermedialność. Pewne podejście do zagadnienia

1. Intermedialność to pojęcie, które znalazło wiele sformułowań. Chciałbym wskazać na dwa z możliwych, nie rosząc sobie przy tym prawa do ujęcia ostatecznego i negującego możliwość ujęć innych. Podane przeze mnie definicje nie stanowią rekonstrukcji czyichś poglądów i są, wzięte razem, sprzeczne. Pierwsza definicja sformułowana jest w oparciu o analizę obiektów i praktyk artystycznych z lat 50, 60. Definicja: intermedialność to pojęcie opisujące relacje, w jakie dany obiekt (działanie) wchodzi z mediami. Media rozumiane są przy tym szeroko, zarówno jako środki wyrazu, gatunki artystyczne, oraz media elektroniczne. Przedmiotem odniesienia dla terminu są obiekty i akcje takich artystów jak Robert Rauschenberg, Wolf Vostell czy John Cage. Prace te są połączeniem jakości przynależnych do różnych mediów, gatunków i technik artystycznych. Niejednorodność jaką się charakteryzują decyduje o tym, że zwykle się je nazywać intermediami. Wśród nich znajdziemy działania o charakterze happeningu, environments, eksperymenty łączące poezję, dźwięk i rzeźbę.

Wiadomo, że termin "intermedialność" wszedł w użycie wraz z tekstami teoretyka i praktyka intermedii Dicka Higginsa. Pisał on "...Happening stał się intermedium, nieoznakowanym terenem pomiędzy kolażem, muzyką i teatrem. Nie rządzi się on rzadnymi regułami, każde dzieło określa swój własny środek wyrazu i formę zgodnie ze swoimi potrzebami.[...] Jednakże pragnąłbym zasugerować, że użycie intermedii staje się mniej lub bardziej uniwersalne we wszystkich dziedzinach sztuki, jako że znamioną cechą naszej nowej mentalności jest raczej ciągłość, a nie klasyfikowanie."¹ Wyłonienie się intermedii skorelowane było z przekraczaniem granic gatunkowych oraz ze zmianami w myśleniu o sztuce. Intermedia są wyrazem podejścia do procesu tworzenia ponad podziałami na środki wyrazu i w poszukiwaniu form dotąd uznawanych za nieartystyczne, czego świetnym przykładem były Festiwale Nowej Muzyki organizowane przez artystów Fluxusu.

W 1962 roku, na Festiwalu w Wiessbaden Philip Corner zaproponował kompozycję Piano Activity, której przebieg wyznaczony był poprzez ingerencje odbiorców w fizyczną budowę fortepianu. Na zdjęciu dokumentującym tę akcję widzimy trzech mężczyzn skupionych na wydobywaniu dźwięków z częściowo zdemontowanego już instrumentu. Fortepian pozbawiony jest części klawiszy. Uniesiona nad nim postać opiera lewego buta o część strun basowych, druga z osób umieszcza jakiś przedmiot pomiędzy strunami, a trzecia z postaci wydaje się wydobywać dźwięk bezpośrednio z klawiatury. Zasób dźwięków jaki mógł składać się na muzyczny materiał to tony i akordy z zakresu oktaw jakimi dysponuje fortepian oraz dźwięki będące wynikiem manipulacji nad budową instrumentu, w tym, szumy.²

Wskazany przykład działań nie da się bez reszty zakwalifikować do danej dziedziny artystycznej. Jego audiowizualna forma ukazuje relacje z różnymi środkami wyrazu. Należałoby odnieść ocenę akcji do kryteriów związanych z muzyką i teatrem. Decydujące dla analizowanej pracy jest to, że nie jest ona tylko muzyczna, ani jedynie teatralna. Praca ta jest międzygatunkowa. Jej forma ukonstytuowana została pomiędzy różnymi mediami. Warto podkreślić, że w pierwszym ujęciu to, co wchodzi relacje z mediami to nieokreślony substrat, który jedynie bardzo ogólnie możemy nazwać obiektem lub działaniem.

Przejdźmy teraz do innego sformułowania pojęcia. Polega ono na wskazaniu relacji intermedialnych w obrębie konkretnego medium. Definicja: intermedialność to pojęcie opisujące relacje w jakie dane medium wchodzi z innymi mediami. Medium traktowane jest tutaj analogicznie jak w pierwszej definicji. Przykładem takiego medium jest wideo.³ Wideo to technologia telewizyjna wykorzystująca sposoby obrazowania charakterystyczne dla filmu i animacji, korzystająca z dokamerowych działań performance⁴, oraz z wiedzy o sposobie tworzenia w innych mediach, na przykład, w malarstwie. Silne relacje z innymi mediami nie przesądzają o tym, że medium to przestaje być określone. Niezmienną stanowią technologiczne parametry oraz udział maszyny w procesie rejestracji i montażu.⁵ Sztuka wideo korzysta z obrazów i gatunków charakterystycznych dla innych nowych mediów⁶ nie tracąc przy tym swojej ontologicznej podstawy, wynikającej z uwarunkowań technologicznych.⁷

Przykładem takiej twórczości jest film Michała Brzezińskiego AV'. Autor wkomponował w jego całość zdjęcia pochodzące z trzech źródeł: z telewizji, szczególnie ze starych dzienników telewizyjnych i kronik; z filmów awangardowych, w tym, z filmów Stana Brackhage'a i Luisa Bunuela; oraz z życia prywatnego. Bardzo szybkie sekwencje zdjęć współwystępują z animacjami komputerowymi, których część została opracowana w sposób malarski. Wideo to symbolizuje wnętrze umysłu zanurzonego w kulturze współczesnej podmiotu, który wystawiony jest na kontakt z wielością komunikatów audiowizualnych, których większość jedynie rejestruje, nie potrafiąc ich użyć. To podmiot zanurzony w nadmiarze nieusystematyzowanych hierarchicznie komunikatów, którego nieuporządkowanie ograniczają proste formy geometryczne.

2. Szum jest pojęciem wieloznacznym. Znaczenia tego terminu nie sposób sprowadzić do treści jaką nadała temu terminowi teoria informacji. W niej szum opisywany jest jako niechciana i eliminowalna składowa systemów komunikowania. Szum jest tą składową komunikatu, która niszczy informację. Takie ujęcie abstrahuje od zmysłowej charakterystyki szumu. Spróbujmy opisać szum w sposób estetyczny. W oparciu o rozróżnienie pomiędzy wzrokiem i słuchem możemy dokonać rozróżnienia wewnątrz rodziny szumów na szумы audialne i szумы wizualne. Silną podstawę do takiego rozróżnienia daje nam akustyczna definicja szumu⁸ oraz definicja pochodząca z teorii komunikacji wizualnej.⁹

Ze względu na formułowane przez muzyków zdecydowane odniesienia do problematyki szumu w muzyce, przy opisie szumów audialnych należałoby wziąć pod uwagę praktykę artystyczną twórców zajmujących się dźwiękiem oraz krytykę artystyczną opisującą wytwory tychże. Szum jest zagadnieniem, którym interesowali się futuryści. Ponowne ożywienie tej tematyki datuje się na lata pięćdziesiąte, kiedy w budowie kompozycji zaczęto wykorzystywać dźwięki nie pochodzące z instrumentów muzycznych oraz dźwięki konkretne.¹⁰ W latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych szum znalazł opracowanie w obrębie stylu grind core oraz na nowojorskiej i japońskiej scenie noise.

Szum audialny charakteryzowalibyśmy jako porcje dźwięków spełniających jedno lub więcej poniższych kryteriów: przewaga szumów wśród dźwięków; kolaż; dysonans; zniekształcenia i przesterowanie sygnału; wypowiedzi pozbawione znaczeń. Szczególną rolę w praktycznym opracowywaniu zagadnień związanych z szumem w muzyce odgrywają ci artyści, którzy na zasadzie kolażu wykorzystują nagrania innych. (Zjawisko to określa się mianem "plądofonia".) Wśród nich należałoby wskazać trzy podejścia do tego zagadnienia: pierwsze, czyniące użytek z kultury popularnej i w formie ironicznej przywołujące zmiksowane fragmenty przebojów znanych gwiazd, powołując, przy tym, nowe kompozycje. Taki rodzaj pracy charakterystyczny jest dla Johna

Oswalda. Drugie podejście reprezentowane jest przez artystów takich jak Philip Jeck, którzy „gotowy” materiał deformują i zamykają w krótkie szmeropodobne pętle. Eksponują z niego to, co oryginalnie nie stanowiło dominanty. Trzecie z podejść reprezentuje Christian Marclay wydobywający ze swojego instrumentarium, w tym, gramfonów jakości usterkowe.¹¹

Szum wizualny powstaje w sytuacji trudności w odbiorze komunikatu wizualnego. Wynikać może z jakości należących do otoczenia lub do przedmiotu. Typowym rodzajem szumu wizualnego jest szum odbiornika telewizyjnego wynikający z niedostrojenia częstotliwości odbioru do częstotliwości, z jaką nadaje dana stacja. Dość znanym typem zakłóceń są manipulacje na przekazach reklamowych, których znaczenie, w przemyślny sposób zastępowane zostaje, antagonistycznie, nowym. Takie działanie jest wyrazem walki ideologicznej. Wizualne zakłócenie służy za narzędzie walki pomiędzy kapitalizmem, a jego oponentami.¹²

Warto również wskazać na podejście do zagadnienia wychodzące poza podstawy teorii komunikacji wizualnej i jej założenia. Dla niektórych badaczy, dla określenia szumu wizualnego ważne są takie własności jak: rozkład losowy położeń, ruchy Browna, chaotyczność.¹³ Prekursorami takiego typu poszukiwań wydają się być artyści wykorzystujący metody losowe w komponowaniu, w tym, Ryszard Winiarski. Biorąc pod uwagę jego obrazy, tworzone w oparciu o metody statystyczne, należałoby zwrócić uwagę na ich minimalizm przedstawieniowy oraz wymiar symboliczny odnoszący odbiorcę do złożonych matematycznie procesów fizycznych w przyrodzie.

Zakłócenie odbioru może być zakomponowane przy udziale metod kolażu, metod losowych i metod wykorzystujących fizjologię widzenia. Wśród tych ostatnich znajdziemy szумы opierające się na złudzeniach optycznych i ograniczeniach percepcyjnych. Komunikat artystyczny może mieć trwałą podstawę wyrazową, która celowo przesłonięta zostaje technikami zakłócania dając w rezultacie efekt zaszumienia. W takiej sytuacji pewnemu rdzeniowi sensu towarzyszy cała gama bodźców utrudniających do niego dostęp.¹⁴

3. W literaturze przedmiotu wskazywano problemy ze sformułowaniem definicji rzeczywistości wirtualnej.¹⁵ Medium to możemy definiować poprzez kryterium określające udział technologii w procesie tworzenia się doświadczenia rzeczywistości wirtualnej i poprzez wskazanie procesów psychologicznych, które towarzyszą temu doświadczeniu. Rzeczywistość wirtualną można opisać z punktu widzenia psychologicznych reakcji, jakie stają się udziałem podmiotu w odpowiedzi na bodźce płynące z medium. Od strony techniki, rzeczywistość wirtualna stanowi granicę możliwości przedstawiania jakie wytwarzają maszyny.

Chciałbym jednak zaproponować tu podejście inne, cybernetyczno-estetyczne. Chciałbym odwołać się do pojęcia sterowania oraz do kryteriów zmysłowych Rzeczywistość wirtualna jest wielozmysłowym interfejsem sterowanym przy pomocy sprzężenia zwrotnego. Jak ujmuje to Marek Hetmański: "Rzeczywistość wirtualna jest aspektem przestrzeni cybernetycznej (szerszego pojęcia), jest rozbudowanym, bardzo intensywnym, wielozmysłowym interfejsem, jednym z najbardziej złożonych sposobów sterowania maszynami."¹⁶ Oznacza to, że rzeczywistość wirtualna nie jest dwu, lecz trójzmysłowa, nie tylko audiowizualna ale także dotykowa. W zakresie uwarunkowań zmysłów decydującym jest przesłonięcie pola widzenia wyświetlaczami danych wzrokowych lub za pomocą projekcji¹⁷, oraz dotykowa penetracja cyfrowego środowiska, w tym, proprio-receptoryczny aspekt doświadczenia własnego ciała.

"W wirtualnej rzeczywistości łączą się ze sobą dwa aspekty poznania: percepcyjno-wyobrażeniowy

(doznawanie wrażeń nie mających zewnętrznych bodźców; lecz mimo to bardzo intensywnych) oraz proprio-receptoryczny (odczuwanie pozycji i ruchów własnego ciała). Proprioceptoryka jest możliwa dzięki szczególnemu monitorowaniu ruchów ciała i przetwarzania sygnałów o nich na bodźce zwrotnie podawane jako sygnały dla receptorów. Uzyskana w ten sposób zmysłowa (wirtualna) reprezentacja ciała i otoczenia projektowana jest do wyobraźni człowieka, dając mu poczucie doświadczania nie istniejących rzeczy czy zjawisk, wobec których mimo to przyjmuje on aktywną postawę, wkracza w nie, operuje nimi."¹⁸

Doświadczenie rzeczywistości wirtualnej ma charakter konstrukcyjny. Podstawy na jakich się ono konstryuuje zależą od pomysłodawców i programistów. Traktowana jako nowe narzędzie komunikacji, rzeczywistość wirtualna może posłużyć do wymiany doświadczenia.¹⁹ Przy próbie konstruowania nowych jej użyć, szczególnie tych, włączających medium w obszar sztuki, warto wziąć pod uwagę perspektywę włączenia do niej form kalekich, zakłóceń, szumowin. Symulowanie rzeczywistości, która jest pozorem życia codziennego zbieżne jest z pracą, jaką wkłada się w masowy proces wytwarzania przedmiotów pożądania.

Symulacja nie należy do istoty zjawiska choć na trwale związana jest z filozoficznym opracowaniem zagadnienia. W "Bożej inwazji" i Philipa K. Dicka opisana jest sytuacja, w której, główny bohater - żyjący w kapsule na kolonii ziemskiej XYXY - odsłuchuje nagrań swojej ulubionej piosenkarki. Odbiór zakłócany jest systematycznymi zamianami słów piosenek na inne słowa, czasem obraźliwe. Autorem szumów jest Jah, bóstwo które zostaje w dalszym ciągu opowiadania ucieleśnione i dla którego główny bohater stanie się ojczymem. Sytuacja życia w kapsule i kontaktów z Jahem opisana jest z perspektywy introjekcji wgląd wyobrażeń przebywającego w śpiączce bohatera, którego ciało leży w szpitalu. Symulowana rzeczywistość jest erzacem, w którym przebywa wyobraźnia podmiotu. Możliwość takiego zastąpienia wyklucza jednak sztukę, jako rodzaj doświadczenia wyodrębnionego z życia.

4. Na zakończenie chciałbym zaprezentować autorski pomysł dotyczący rzeczywistości wirtualnej. Jest to projekt dotyczący przekładu rozwiązań zaprojektowanych przy udziale programu Flash na rzeczywistość wirtualną.

Praca o której myślę zamieszczona jest na „<http://bromboxy.proarte.net.pl/>”. Steruje się nią przy pomocy klawiatury. Praca ta wykorzystuje szum audiowizualny, który wynika z bardzo krótkiego wyświetlania fraz tekstu sprzężonego z dźwiękiem. Ten sposób kompozycji wykorzystuje zasady wzięte z doświadczeń na percepcji człowieka. Przy pojedynczym wyświetleniu, oko nie jest w stanie przekazać mózgowi informacji o tym, co widzi, ponieważ czas wyświetlania jest niższy od pewnego progu. Odbiór tekstu utrudniony jest poprzez to, że znaczenie zakotwiczone jest w dwóch językach, których wyrażenia wyświetlane są wspólnie.

Jak rozumieć "intermedialne użycie szumów" w tej pracy? Dlaczego w zastosowaniu do niej użyłem terminu "intermedialny"?

Praca ta charakteryzuje się niejednorodnością wynikająca z zespolenia jakości przysługujących poezji, muzyce, animacji komputerowej, oraz instrumentom muzycznym i grom komputerowym. Mimo tego, ma jednorodny fundament bytowy (definicja druga) określony przez technologię. Jest tworem języka programowania egzystującym tylko poprzez komputer i sieć.

Mam nadzieję, że uda mi się zaprezentować tę pracę w formie przestrzennej w wieloprojekcyjnej instalacji. Uprzestrzenie "prototypu" dałoby możliwość doświadczania również zapachowo i smakowo z udziałem aktywności cielesnej i ruchowej. Rodzaj tego doświadczenia nie byłby sprowadzalny do doświadczeń audiowizualnych, w pewnym zakresie, znacznie by poza nie

wykroczył.

Czy zatem projekt ten należy jeszcze do kultury audiowizualnej? Myślę, że jest to projekt przyszłościowy, ale należący już do kultury współczesnej, a zwiastujący kulturę przyszłą i pogłębioną synergię człowieka i maszyn. Projekt ten dotyczy także przyszłej sztuki i nowej, nieznanej dotąd formy ekspozycji.

Roman Bromboszcz, XI.2005

1 Dick Higgins, *Intermedia*, przełożyli Marek i Teresa Zielińscy [w:] *Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje*, wybór, opracowanie i posłowie Piotr Rypson, słowo/ obraz terytoria, Gdańsk 2000, s. 123 Poglądy zawarte w tym eseju warto byłoby uzupełnić poglądami zawartymi w tekście pisanym parę lat później: *Statements on intermedia* [w:] Wolf Vostell (ed.): *Dé-coll/age (décollage) * 6*, Typos Verlag, Frankfurt - Something Else Press, New York, July 1967 <http://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html>

2 „Szum, dźwięk o nieokreślonej (zazwyczaj) wysokości i szmerowym charakterze, spowodowanym wielką liczbą składowych o częstotliwościach leżących nieskończenie blisko siebie; widmo szumu jest ciągle. Rozróżnia się: 1. szum biały, którego widmo ma jednakową energię w każdym paśmie częstotliwości o tej samej szerokości. Dźwięk zbliżony do szumu białego wydaje np. palnik gazowy, a także urządzenia elektroakustyczne (np. szum taśmy słyszalny w głośniku); 2. szum różowy, którego widmo ma jednakową energię w każdym paśmie częstotliwości odpowiadającej temu samemu interwałowi (np. oktawie); 3. szum barwny, którego widmo wykazuje maksimum energii w pewnym zakresie częstotliwości. Szum barwny wytwarza wiele instrumentów muzycznych (np. kocioł i werbel).” *"Encyklopedia muzyki"*, s. 870 *"Encyklopedia Muzyki"* (red.) Andrzej Chodkowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2001, s. 870

3 Wskazywano już na intermedialny charakter wideo. Patrz: Ryszard W. Kluszczyński, *"Wprowadzenie do problematyki sztuki wideo"* [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, projekt i redakcja naukowa Maryla Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s330-346 oraz Tenże, *"Kino w diasporze. Polski film awangardowy"* [w:] *Oko i Ucho* nr2 1989

4 Bardzo ciekawym artykułem dotyczącym tego typu działań jest tekst Jolanty Ciesielskiej *"Videoperformance"* [w:] *Oko i Ucho* nr2 1989

5 Udział technologii w procesie tworzenia odpowiedzialny jest za nadanie obiektowi wartości

doskonałości i precyzji. Zabierałem już głos w tej sprawie w tekście:

"Technologiczna składowa dzieła sztuki a szum własny medium." [medium](#)

6 Nowe media traktuje tu jako grupę mediów, w skład której wchodzi: wideo, radio, telewizja, internet i rzeczywistość wirtualna.

7 Wideo to rodzina technik rejestracji i montażu, zarówno magnetycznych, jak i cyfrowych, dla której wspólnym mianownikiem jest ruchomy obraz.

9 Teoria komunikacji wizualnej wskazuje na dwojaki rodzaj szumu: wewnętrzne, wynikające z kompozycji, oraz zewnętrzne wynikające z warunków otoczenia, w jakim znajduje się komunikat wizualny. Szum jest tym, co utrudnia lub uniemożliwia odbiór znaczenia lub struktury komunikatu. Wśród szumów wewnętrznych wyróżnia się złudzenia optyczne wynikające z praw fizjologii. W rozróżnianiu szumów i ich charakterystyce korzystam z pracy Jarzyny Sarzyńskiej-Putowskiej, "Komunikacja wizualna. Wybrane zagadnienia", praca dyplomowa, Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków, 2002

10 Zwrot w stronę korzystania z szumów - jak zauważa Jacques Attali - dokonał się kosztem utraty organizacji tonalnej, w twórczości dodekafonistów z początku XX wieku. Zdaniem Attaliego szum stanowi antropologiczne narzędzie służące do kontestacji reguł władzy, w tym, reguł społecznych i ekonomicznych. Szum stanowi uniwersalny środek, którym posługują się artyści obalający porządek. Z punktu widzenia ustalonej harmonii, porządku nic nie powinno zakłócać. Jacques Attali, "Noise. The Political Economy of Music", translated by Brian Massumi, foreword by Frederic Jameson, afterword by Susan McLary, University of Minnesota Press, Minneapolis, London, 2002

11 Krótkie wprowadzenie o charakterze polemicznym do zagadnień związanych z nietypowymi użyciami instrumentów można znaleźć w tekście Jerzego Topolskiego, "Usterkowanie" [w:] Glissando 4 2005, s. 7

12 Takiego typu akcje, w Polsce znane są przede wszystkim za sprawą Radykalnej Akcji Twórczej. <http://rat.bzzz.net/> Bardzo ciekawe wprowadzenie w tematykę kulturowego sprzeciwu, przy użyciu charakterystycznych, dla postmodernizmu technik "jammingu" można znaleźć w Magazynie Sztuki 29 (1), 2004

13 Warto zapoznać się z kierunkami poszukiwań organizowanego na Uniwersytecie Santa Barbara w Kalifornii seminarium prowadzonego przez George'a Legrady'iego:

<http://www.mat.ucsb.edu/~g.legrady/academic/courses/04s102/04s102.html>

14 Za świetny przykład takiej twórczości podałbym film Paula Sharitsa "Word Movie" z 1966 roku. Skromniejszą realizacją takiego typu jest film Agaty Michowskiej, "Genesis", 2005. W obydwu mamy do czynienia z wyświetlanym i mówionym tekstem, który możemy zrekonstruować i przypisać mu znaczenie.

15 Michael Heim podaje siedem kryteriów podług których rozwijają się koncepcje i eksperymenty z rzeczywistością wirtualną. Są to: symulacja, interakcja, sztuczność, zanurzeniowość (immersion), teleobecność, całościowa-zanurzeniowość (full-body-immersion), sieciowa komunikacja. Niepewność autora co do doboru właściwych kryteriów wskazuje na to, że rzeczywistość wirtualna ma dla niego charakter rozwijającego się na bieżąco projektu. Michael Heim, "The Metaphysics of Virtual Reality", Oxford University Press, Nowy Jork, Oxford, 1994, s. 109-116 Piotr Sitarski wskazał na metodologiczne problemy z definicją rzeczywistości wirtualnej przy użyciu kryteriów:

psychologicznego lub technologicznego. Piotr Sitarski, "Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej", RABID, Kraków 2002 oraz "Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata?" [w:] Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia, projekt i redakcja naukowa Maryla Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002

16 Marek Hetmański, "Przestrzeń cybernetyczna jako interfejs człowieka i maszyny" [w:] "Przestrzeń w nauce współczesnej" Tom 2 (red.) Stefan Symotiuk, Grzegorz Nowak, Wydawnictwo Uniwersytetu Marie Curie-Skłodowskiej, Lublin 1999, s. 162

17 Przykładem takiego rodzaju urządzeń jest Head-Mounted-Display - montowany na głowie wyświetlacz danych. Patrz: Derrick de Kerckhove, "Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości", tłumaczenie Witold Sikorski i Piotr Nowakowski, Mikom, Warszawa, 1996, s. 97-98