

Załącznik nr 2

Małgorzata Bałdyga-Nowakowska, „Graficzność medium cyfrowego”, 2018

II. Autoreferat - Graficzność medium cyfrowego

A. Wersja w jęz. polskim

[Version in Polish](#)

Spis treści:

Contents:

I.	Wstęp	[071]
	Introduction	
II.	Ambiwalencja medium. Reprezentacje graficzne na podstawie twórczości innych artystów	[073]
	Ambivalence of medium. Graphic representations	
1.	Podobieństwo	[073]
	Similarity	
2.	Odsłanianie podobrazia	[074]
	Revealing of the ground	
3.	Fragmentaryzacja	[076]
	The fragmentation	
4.	Metafora – peryferia. Ucieczka przed imitacją	[078]
	A metaphor – peripherals. Escape from the imitation	
III.	Opis dorobku artystycznego. Poszukiwanie języka wizualnego	[080]
	Description of artistic achievements	
IV.	Graficzność medium cyfrowego. Wystawy: „Chusteczka Herty Müller” i „Rosetta Stone”. Opis osiągnięcia artystycznego	[086]
	Graphics of the digital medium. „Herta Müller’s handkerchief” and „Rosetta Stone” exhibitions. Description of the artistic achievement	
1.	Zapis mentalnej pamięci. Chusteczka Herty Müller	[086]
	Record of mental memory. Herta Müller’s handkerchief	
2.	Dwie narracje – dwa porządki liniowości i nieliniowości	[087]
	Two narratives – two orders of linearity and non-linearity	

3.	Obrazy z porządku cyfrowego. Obraz cyfrowy Images from the digital order. Digital image	[087]
4.	Obrazy z porządku natury. Obraz analogowy Images from the order of nature. Analog image	[088]
5.	Łączenie porządków – transmutacja Combination of orders – transmutation	[089]
6.	Materia Matter	[090]
7.	Proces dekompozycji – separatio Decomposition process – separatio	[091]
8.	Transmutacja na poziomie przekazu. Perspektywa liniowości i nieliniowości Transmutation on the level of message. The perspective of linearity and non-linearity	[094]
9.	Transmutacja na poziomie formy Transmutation on the level of form	[096]
10.	Problem komunikacji – Rosetta Stone Communication problem - Rosetta Stone	[099]
V.	Podsumowanie Summing up	[099]

Tytuł wskazanego osiągnięcia artystycznego/naukowego:

„Graficzność medium cyfrowego”. (Cykle grafik prezentowanych na wystawach: „Chusteczka Herty Müller” i „Rosetta Stone”).

Cykle graficzne:

- recycling structure
- holographic structure
- material structure
- transforming structure
- Rosetta Stone

Miejsce upublicznienia:

Wystawa – „Chusteczka Herty Müller” – Galeria ArtNova, ul. Dworcowa 13, Katowice.

Wystawa – „Rosetta Stone” – Galeria Dom Słów, Teatr NN, ul. Żmigród 1, Lublin.

Opis wskazanego osiągnięcia artystycznego/naukowego wraz dokumentacją [wynikające z art. 16 ust. 2 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. 2016 r. poz. 882 ze zm. w Dz. U. z 2016 r. poz. 1311.)]

Prawdą jest zarazem, że świat jest tym, co widzimy, i że musimy wszelako uczyć się go widzieć.

Merleau-Ponty, *Widzialne i niewidzialne*

I. Wstęp

Można postawić pytanie, czy pojawienie się medium cyfrowego posiada wymiar rewolucyjny podobnie jak upowszechnienie się fotografii na pocz. XX stulecia. Cyfrowe narzędzia technologiczne z pewnością przyspieszyły zjawisko masowej produkcji obrazów i w tym sensie są przedłużeniem roli fotografii.

Osobliwością można nazwać matrycę cyfrową, która spełnia kryteria matrycy tradycyjnej, czyli jest formą do powielania kopii, ale zarazem pozostaje obrazem wyświetlanym na monitorze. Obraz cyfrowy natomiast staje się konwencjonalnym obrazem po dokonaniu wydruku (fizycznej odbitki).

Istnieją wyróżniające cechy nowego medium: jest generatorem nadprodukcji znaków tworzących nieprzezroczystą monolityczną strukturę; posiada zdolność wytwarzania idealnych imitacji; zdolność nieograniczonego kopiowania; zdolność do kreowania iluzji optycznej czyli wywoływania obrazu za pomocą algorytmów do momentu przeniesienia go na fizyczny nośnik; możliwość wielokrotnego edytowania tego samego obrazu.

Można zaobserwować więc pewną efemeryczność obrazów o proveniencji cyfrowej i ich zdolność do chaotycznego reprodukowania się. Na tym gruncie zrodziło się pojęcie alfabetyzmu wizualnego czyli pozyskiwania

odpowiednich kompetencji wizualnych w celu ułatwiania komunikowania się w erze postępującej cyfryzacji^[1].

Matryca cyfrowa spełnia więc kryteria matrycy tradycyjnej, lecz jednocześnie jest fragmentem i przyczynkiem zmedializowanej płynnej rzeczywistości.

Medium cyfrowe powiela przypadek fotografii jako zjawiska w przestrzeni worldartu powodującego zamęt i trudności z rozpoznaniem jego statusu usankcjonowanej dziedziny sztuki, jednak w zasadniczy sposób nie zmienia gramatyki wizualnej obrazu. Można uznać, że jest kontynuacją bądź wzmocnieniem rewolucyjnych przemian dekompozycji wizerunku zapoczątkowanych przez fotografię. Jakkolwiek jego potencjał do generowania imitacji wymusza przyjęcie określonego stanowiska wobec niejednoznaczności obrazu cyfrowego.

Odrzuciłam imitację jako narzucające się najprostsze techniczne wykorzystanie medium. Ideę imitacji włączyłam w proces kształtowania języka wizualnego adekwatnego dla medium. Na końcu moich poszukiwań formalnych i ideowych imitacja pojawia się jako rewers powstałej struktury graficznej. Fragmentaryzacja natomiast jest konsekwencją procesu unicestwienia integralności obrazu zapoczątkowanego przez fotografię eksperymentalną.

1 Wikipedia, *Alfabetyzm wizualny*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Alfabetyzm_wizualny, 22.01.2018, (dostęp: 13.03.2018).

II. Ambiwalencja medium. Reprezentacje graficzne na podstawie twórczości innych artystów.

„ [Walter Benjamin] pisze, że przesłanką doświadczenia utraty stanowi – jak to określa – »świat w stanie podobieństwa...«”^[2]

„...XX wiek roztrząsał całkowicie poczucie całości i integralności”^[3]

1. Podobieństwo

Ambiwalencja medium cyfrowego przejawia się w jego różnicujących się, często sprzecznych funkcjach. Medium cyfrowe usprawnia komunikację i jest nośnikiem informacji pośród wielu innych, ale zarazem potęguje ilość informacji do granicy zdolności jej percypowania. Niesłabnący potok komunikatów werbalnych i wizualnych wzmacnia potrzebę uruchamiania samozachowawczych praktyk podejmowanych przez jednostkę w obrotach przed „roztopieniem się”. Iluzoryczność, utrata fundamentu i stałego punktu odniesienia do zewnątrz są znamienne dla dekonstruktywizmu^[4] – horyzontalnej wymiany tekstów. Jacques Derrida opisał to zjawisko wypowiadając słowa: „Nie ma wszak nic na zewnątrz tekstu”^[5].

2 A.Kuczyńska, *Zobaczone, zapomniane, przywrócone*, w: J.Michalik (red.), *Nieświadomość i transcendencja. Teksty dedykowane Profesor Zofii Rosińskiej*, Warszawa 2011 s. 193.

3 A.Szyjewska, *Portret*, w: J.Michalik (red.), *Nieświadomość...*, op. cit., s. 181.

4 Dekonstruktywizm – pojęcie ukute przez Jacquesa Derridę ok. 1960 roku. Teksty wzajemnie odsyłają do siebie i żaden z nich nie jest uprzywilejowany. Zob. Wikipedia, *Dekonstrukcja*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Dekonstrukcja>, 18.10.2017, (dostęp: 20.03.2018).

5 J.Derrida, *Freud i scena pisma*, cyt. za: A.Bielik-Robson, *Słowo i trauma*, w: J.Michalik (red.), *Nieświadomość...*, op.cit., s. 250.

Gra tekstowa jest swoistą atrapą obecności, wehikułem pozorowanych emocji. Wymiana tekstowa modyfikuje proces percepcji w rzeczywistości spektaklu. Dezorientacja pojawia się w polu utraty możliwości przyswajania nadmiaru znaków. Pojawia się iluzoryczność cielesności.

Dialektyczną strategią formułowania komunikatu o braku indywidualizmu i roztapianiu się jednostki w rzeczywistości nadmiaru jest tworzenie jej zunifikowanej podobizny.

Taką strategię twórczą wybrali niektórzy współcześni graficy zajmujący się również grafiką cyfrową. Mirosław Pawłowski i Waldemar Węgrzyn tworzą wizerunki humanoidalnych istot, bądź postaci pozbawionych wyróżniających je cech. Niejednokrotnie graficy wypełniają kompozycje bezosobowym tłumem, który jest zaledwie cieniem, śladem swej niepewnej obecności (Marek Sibinsky – Ostrawa).

2. Odsłanianie podobrazia.

Ambiwalencja pojawia się również w perspektywie konieczności obecności medium obrazu^[6].

Medium cyfrowe jest fantomowe, nie daje poczucia obcowania z materią. W malarstwie i grafice warsztatowej materialne podobrazie jest organiczną częścią dzieła. Niedoskonałość podobrazia tworzy wartość dodaną, a niekiedy staje się autonomicznym komunikatem. Wydobywanie „na wierzch” splotów płótna bywa często zamierzonym działaniem mającym na celu „uobecnienie” medium poprzez wskazanie na jego

6 O uobecnianiu medium obrazu pisze w swoim eseju I. Lorenc. Zob. I. Lorenc, *Obraz jako doświadczenie świata*, w: J. Michalik (red.), *Nieświadomość...*, op. cit., s.127.

nieprzezroczystość uwarunkowaną technologicznie, więc zewnętrznie zależną. Artysta poprzez formę w obrazie ewokuje treść, ale również gdy pozostawia ślad gestu malarskiego, fakturę i manifestuje niedoskonałość podobrazia, wskazuje na jego materialny byt. Zapis cyfrowy całkowicie eliminuje ten drugi czynnik.

Artyści świadomie wydobywali materialność używanego przez siebie medium, kiedy stosowali w swej pracy stare matryce drukarskie, druki, tapety gazety i nanosili na nie nowe warstwy malatury i druku. Odkrywali proces powstawania dzieła, co stanowiło część idei opisującej cyrkulację materii – jej rozpadu, butwienia, korozji i następującej potem wegetacji. Tym samym niedoskonałość podobrazia stawała się organiczną częścią dzieła, a potrzeba terapeutycznego artykułowania przejawów tymczasowości istnienia zaspokojona. W przypadku medium cyfrowego takie procesy można jedynie imitować.

Możliwym procesem nieimitującym, więc immanentnym dla medium cyfrowego jest „wyjmowanie na wierzch” algorytmów. Jan Pamuła, który jeszcze w l.80. we wczesnej erze cyfryzacji wraz z programistami tworzył specjalne algorytmy generujące obraz odkrywał proces, tym samym odsłaniał podobrazie. Natomiast wcześniej Ryszard Winiarski w obszarze sztuki performatywnej zajmował się problematyką gier losowych, statystyką, błędem systemowym. W obu przypadkach można mówić o wprzęgnięciu w strategię twórczą roli determinizmu.

Procedury matematyczne, a więc czysto abstrakcyjne operacje algorytmiczne są negatywową stroną obrazu cyfrowego, mogą więc być cyfrowym podobrazem.

3. Fragmentaryzacja

Nadmiar i nadprodukcja, które przyczyniają się do uszczelnienia zmedializowanej rzeczywistości mogą znaleźć ujście i osłabić wzrastające napięcie poprzez jeszcze inną strategię twórczą – fragmentaryzację. Fragmentaryzacja pozwala również umknąć przed „stanem podobieństwa”, inaczej imitacją.

„Świat w stanie podobieństwa”^[7] umożliwia wszak terapią zastępczą z pełnym zestawem środków nasennych. „Świat w stanie podobieństwa” może zastąpić bądź odciąć od „skarbu rzeczywistości”^[8]. Stopień podobieństwa podpowiada rozmiar utraty *Rzeczywistego*. Jeśli podobieństwo jest idealnym odwzorowaniem wszystkich aspektów jawiącej się rzeczywistości wówczas dostęp do niej zostaje odcięty i pozostaje utknięcie w imitacji. Czym doskonalsza imitacja, tym odleglejsza rzeczywistość.

Medium cyfrowe stwarza imitację, więc wykorzystywanie go jako narzędzia do powiększania obszaru imitacji, na przykład poprzez mechaniczne stosowanie filtrów Photoshopa naśladujących techniki tradycyjne, moim zadaniem jest bezcelowe. Imitowanie jako krytyczna strategia wobec

7 A.Kuczyńska przywołuje w swoim eseju analizę dzieła Prousta dokonaną przez Waltera Benjamina. „Przesłanką doświadczenia utraty stanowi (...) »świat w stanie podobieństwa« (Benjamin 1975, s.288)”, cyt. za: A.Kuczyńska, *Zobaczone...w: J.Michalik (red.), Nieświadomość..., op. cit., s.193.*

8 Skarb rzeczywistości jest to termin przywołany przez A.Bielik-Robson za Jacques Lacanem. „Trauma realnego znaczyła dlań bowiem tyle samo co skarb rzeczywistości: to, co »pierwotnie niechciane« (...) niosło ze sobą siłę rażenia porównywalną z religijnym objawieniem.”, cyt. za: A.Bielik-Robson, *Słowo..., op.cit., w: J.Michalik (red.), Nieświadomość...,op.cit., s. 249.*

symulakrum^[9] jest niekiedy podejmowana przez współczesne malarstwo wykorzystujące spuściznę *hiperrealizmu* (na przykład malarstwo Marcina Zawickiego).

Rozbijanie obrazu – fragmentaryzację – można więc uznać za próbę odzyskiwania utraconego. Rozbijanie natomiast uruchamia odruch scalania, co angażuje zdolności imaginacyjne odbiorcy.

Fragmentaryzacja jest więc kolejnym przykładem zajmowania przez artystów krytycznego stanowiska wobec medium cyfrowego. Można ją uznać również za inny wariant uobecniania medium opisowy, nie fizyczny.

Przedstawiciele I awangardy utorowali drogę do fragmentaryzacji. „Roztrzaskali” wizerunek i odsłoniли grę fikcji i autentyczności w obrazie. Stając się filozofami malarstwa wskazali na doświadczanie *“faktyczności i zarazem pozorności świata”*^[10]. Pozostała jedynie możliwość kontynuacji ich myślenia o obrazie przy uwzględnieniu konsekwencji technologicznych uwarunkowań.

9 Symulakrum – termin filozoficzny spopularyzowany został przez Jeana Baudrillarda. Odnosi się do kluczowej dla filozofii Baudrillarda koncepcji ewolucji znaków, tzw. teorii symulacji. Według autora wraz z rozwojem systemów znakovych granica między światem rzeczywistym a jego przedstawieniami stopniowo zacierała się, prowadząc do wzrastającego uniezależnienia znaku. Poszczególne fazy emancypacyjne tego procesu nazywa precesją symulaków. Główną tendencją towarzyszącą symulacji jest odejście od referencyjnego charakteru znaku – zamiast skrywać za sobą rzeczywistość, skrywają, że rzeczywistość nie istnieje. Zob. Wikipedia, *Symulakr, symulakrum*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Symulakr>, 20.01.2018, (dostęp: 13.03.2018).

10 I.Lorenc, *Obraz jako doświadczenie świata. Czym są powierzchnia i podłoże obrazu?*, w: J. Michalik (red.), *Nieświadomość...*, op.cit., s.127.

4. Metafora – peryferia. Ucieczka przed imitacją

„Istnieją więc słowa graniczne, umiejscowione na krańcach porządku symbolicznego: słowa okazjonalne, pozbawione treści, ożywiające dopiero w mowie”^[11].

Współcześnie niekończący się korowód obrazów imitujących każdy przejaw aktywności wyzwała samoobronny mechanizm poszukiwania niejednoznaczności.

Znaki do niczego już nie odsyłają poza sobą, wędrują po powierzchni i nawet są zdolne imitować doświadczanie traumy tworząc traumy pozorne, tym dotkliwiej odcinając od rzeczywistości^[12]. Spreparowany ze znaków nierówny ścieg może być na tyle zwodniczy dla ludzkiego *Ja*, że *Ja* przylega do przygodnych imitacji biorąc je za godne zaufania kontinuum Rzeczywistego. Tymczasem kontinuum to hiperrzeczywista powłoka. Powłoka, która staje się oswojoną skórą, jakby własną. *Ja* pozostanie więc w zamkniętym kręgu jednolitej struktury utkanej tekstem zapośredniczonym i imitującym.

Metafora może być odpowiedzią, gdyż poprzez uruchomienie imaginacji osłabia siłę rażenia imitacji. Ruch wertykalny wyobraźni do głębszych warstw świadomości, wbrew bezładnemu poruszaniu się w linii

11 A.Bielik-Robson opisuje znaczenie słów granicznych mających moc zmiany porządku znaków. cyt. za: A. Bielik-Robson, *Słowo...*, op.cit., w: J. Michalik (red.), *Nieświadomość...*, op.cit., s. 246.

12 A.Bielik-Robson opisuje Derridiańską wymianę tekstów z wmontowanym mechanizmem „samozacinającej się płyty”. Mechanizm ów jest traumą fałszywą wprojektowaną w dyskurs: „Nic bowiem tak nie sprzyja niedocieraniu do rzeczywistej traumy jak zasłona stworzona z traum fałszywych, urazów markowanych, cierpień a priori wpisanych w machine językową.”, cyt. za: A.Bielik-Robson, *Słowo...*, op.cit., w: J.Michalik (red.), *Nieświadomość...*, op.cit., s. 252.

horyzontalnej po powierzchni, jest trybem myślenia, który James Hillman nazwał trybem „nawilżania duszy”^[13].

Metafora jest ściśle powiązana z imaginacją i może powstać z przypadkowych znaków istniejących na obrzeżach, „słów granicznych”, odnajdywanych kątem oka, mimochodem. „Skarb rzeczywistości” jest w zasięgu o ile tekstualna wata nie zdoła go ponownie przestłonić.

Należy więc być uważnym na dotkliwie egzystencjalne wtargnięcie przypadku Tyche^[14], który poucza o istnieniu świata bez imitacji. Traumatyzujący przypadek daje sposobność wydobywania się z kolein myślenia, by za pośrednictwem metafory odbudować pełen szczelin i prześwitów metaforyczny obraz rzeczywistości.

Przykładem użycia metafory w grafice cyfrowej mogą być dzieła Ryszarda Horowitza.

13 „Stwarzanie surowca duszy wymaga śnienia, fantazjowania, imaginowania”, cyt. za: J.Hillman, *Re-wizja psychologii*, Warszawa 2016, s. 79.

14 A.Bielik-Robson opisuje opozycję w ujęciu Lacanowskim pomiędzy Aristotelowskim Tyche (przypadkiem) a Automatonem – szczelną wymianą tekstów. Zob. A.Bielik-Robson, *Słowo...*, op.cit., w: J.Michalik (red.), *Nieświadomość...*, op.cit., s. 244.

III. Poszukiwanie języka wizualnego dla medium cyfrowego. Dorobek artystyczny.

W technice linorytu powstał cykl dyplomowy pod tytułem: „**Pomiędzy**”. Stworzyłam wówczas, poszukując desygnatów dla filozoficznej „nieokreśloności”, pseudo alfabet składający się ze znaków układających się w szyfrowany zapis. Obecnie do tego konceptu powracam w najnowszych pracach tworzonych techniką cyfrową (cykl Rosetta Stone).

Późniejszy cykl również w technice linorytu „**Interferencje**” odnosił się do zjawisk fizycznych. Zaimplementowałam wówczas do grafiki wyodrębnione przeze mnie formy wizualne o pochodzeniu cyfrowym. Najbardziej właściwe wydały mi się formy fraktali.

Wykonałam prace w większym formacie i uprościłam abstrakcyjne kształty pozbywając się detali. Odwzorowałam wizualny aspekt zjawiska interferencji, więc nakładania się fal i powstawania prążków interferencyjnych, natomiast metodę zdolności do chaotycznego przekształcania się form zaczerpnęłam z „życia fraktali”. Fraktale kojarzą mi się ze swoistym biologizmem, osobliwym, ponieważ sztucznie generowanym. Ów biologizm będzie charakterystyczny dla moich późniejszych prac tworzonych techniką cyfrową. Był to również wstęp do zainteresowań problematyką wizualnych reprezentacji dla zjawisk wywodzącą się z matematycznego uniwersum.

Pierwszy cyfrowy cykl prac pod tytułem „**Defekt**” był cyklem doktorskim. Tematem prac była próba symulowania defektu i ukazanie psychologicznego przymusu uporczywego poszukiwania błędu w idealnie

wymodelowanym świecie. W *hiperrzeczywistości*^[15] wszak, czyli w owym świecie odgradzającym od rzeczywistości, każdy wizerunek można „przemienić” nieznacznym przesunięciem danych w algorytmie, tym samym można sobie go projektować i inscenizować. Jean Baudrillard pisał: „Obraz nie jest już jednak w stanie zobrazować rzeczywistości, sam bowiem obrócił się w rzeczywistość. Nie jest już w stanie jej wyobrazić, sam bowiem jest rzeczywistością wirtualną.”^[16] Według teorii postmodernistycznych znaki wymieniają się horyzontalnie i budują szczelne *symulakrum*. Implikujące się znaki powodują odcięcie od „źródła” tego co w głębi i nie pozostawiają przestrzeni do wglądów, a jedynie gładką powierzchnię z zastępczą możliwością dotknięcie naskórka uwodzącego „pięknem”. Naturalnym odruchem psychologicznym jest próba przebicia powłoki, ale tak jak według teorii postmodernistycznych można wmontować do systemu wymienialnych znaków (tekstualności) „mechanizm zacinającej się płyty”, tak w przypadku moich prac z cyklu „Defekt” mogłam zaprojektować defekt pozorowany. Iluzoryczność podejmowanego działania, czyli rozbijania monolitu symulakry pociąga psychologiczne konsekwencje – potrzebę doświadczenia pustki w obliczu idealnej *hiperrzeczywistości*.

A. Szykowska w eseju „Portret” przywołuje problem współczesnego portretu skonstatowany przez Jean-Luc Marion: „*Marion opisuje różnicę między ikoną i idolem następująco: »W idolu spojrzenie człowieka zastyga*

15 Hiperrzeczywistość – w filozofii Jeana Baudrillarda, rzeczywistość zapośredniczona przez symulacje, dla odbiorców bardziej rzeczywista od samej rzeczywistości, powstająca w efekcie zastąpienia elementów świata realnego znakami. Zob. Wikipedia, *Hiperrzeczywistość*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Hiperrzeczywistość>, 09.02.2018, (dostęp: 13.03.2018).

16 J. Baudrillard, *Zrodnia doskonała*, Warszawa 2008, s. 12.

w swoim zwierciadle, w ikonie spojrzenie człowieka ginie w niewidzialnym spojrzeniu, które zwraca ku niemu niewidzialną twarz»¹⁷. Oślepienie więc nowoczesnym idolem uniemożliwia patrzenie w głąb i dojrzanie pustki poprzez ikonę. Jednak tęsknota za „widzeniem”, za metafizyką, wymusza przesuwanie się na peryferia i uskok przed oślepiającym światłem. W tych rozważaniach poprzedzających powstanie cyklu „Defekt” ujawniły się już pewne moje intuicje, które rozwijam w cyklach habilitacyjnych.

W drodze na owe peryferia powstał cykl prac **„Cieleśność”** rozwijający temat osaczenia. Zmieniłam repertuar środków ekspresji w poszukiwaniu takich cech języka wizualnego, by zawierał w sobie ślad medium cyfrowego. Efekt „cyfrowości” języka w pewnym stopniu udało mi się uzyskać poprzez mozolny proces pracy na warstwach programu graficznego. Ów proces nazwałam roboczo „lepieniem cyfrowym”. Kompozycje w pracach z cyklu „Cieleśność” wypełniałam formami mogącymi kojarzyć się z archeologicznymi relikami wydobytymi na powierzchnię i zarejestrowanymi tuż przed ich rozpadem, bądź z biologicznymi formacjami sugerującymi jakiś proces bezładnego reprodukowania się według nie sprecyzowanego kodu. Ponownie w moich pracach pojawił się pseudo biologizm wzmocniony jeszcze czerwienią, dominującą barwą we wszystkich kompozycjach. Czerwona fatamorgana cielesności bez odniesienia do konkretnego ciała była kolejnym wytyczonym polem zmagania się z brakiem dostępu do zmysłowości w obszarze chłodnych technologii, z *symulakrum* broniącym dostępu do rzeczywistych doznań.

W ostatnim cyklu poprzedzającym wskazane osiągnięcie artystyczne,

17 A.Szykowska, Portret, w: J.Michalik (red.), *Nieświadomość...*, op.cit., Warszawa 2011, s. 185.

w cyklu „**As...If...**”, po raz pierwszy odnoszę się do literatury. Przy analizowaniu metaforycznego trybu myślenia w literaturze Herty Müller^[18] posiłkuję się perspektywą *As If* Jamesa Hillmana.

„Albowiem dom, który rzeczywiście zamieszkuje psyche, jest skomplikowaną budowlą składających się z licznych łączących się ze sobą korytarzy, wielopoziomową konstrukcją, w której pełno jest okien i różnego rodzaju nieustannie rozbudowywanych i przebudowywanych segmentów opatrzonych tabliczką informacyjną »w budowie«, pełno niespodziewanych ślepych zaułków i niebezpiecznych dziur w podłodze. Na dodatek cały dom jest już zamieszkanym, pełnym »innych głosów w innych pokojach«, odzwierciadlających tętniącą życiem naturę...”^[19]

Hilmanowska perspektywa *As If* jest twórczym doświadczaniem wielowymiarowości istnienia poprzez imaginowanie świata. Müller będąc pisarką naturalnie wykorzystuje perspektywę *As If*. Różnicuje widzenie traumatycznych doznań w swojej opowieści i udostępnia przestrzeń niejednoznaczną, trudną, ale przez metaforyczną narrację niejako odkupioną. Wydawałoby się martwą przez „spopielenie” bezlitosnym doświadczeniem traumy, jednak ożywającą, ożywiającą ją samą jako istotę ludzką mającą moc podźwignięcia się z popiołów. Zejście na peryferia, w przypadku Müller, to literacki dobór znaków ulokowanych na obrzeżach, więc incydentalnych, które są „słowami granicznymi”. Znaki te nie układają się w centralne

18 Herta Müller – niemiecka pisarka urodzona w rumuńskim Banacie w 1963r., laureatka literackiej Nagrody Nobla (2009). W swojej literaturze opisuje traumatyczne przeżycia czasów reżimu Nicolae Ceaușescu w Rumuni. Prześladowana przez Securitate, rumuńską służbę bezpieczeństwa. W 1987 wyemigrowała do Berlina Zachodniego.

19 J.Hillman, *Re-wizja...*, op.cit., s. 112.

uogólnione pojęcia bądź banalne opisy, ale pozostają nieprzezroczyste i proste, transponując skomplikowane treści trudnego do wypowiedzenia pierwotnego doświadczenia. Za tak skonfigurowanymi znakami można się ukryć przed oślepieniem *hiperrzeczywistością*, jak również można pozwolić rzeczywistości się ujawnić w sposób możliwy do zaakceptowania. Müller jako częstą figurę literacką wykorzystuje personifikację i animizację. James Hillman pisał o personifikowaniu jako o zabiegu nadawania imion, który czyni miłość możliwą^[20], parafrazując, czyni rzeczywistość możliwą. Müller aktem czułości dokonuje przymierza z przeszłością.

Centralną osią tekstu przemowy noblowskiej^[21] Müller uczyniła właśnie banalny znak, chusteczkę, którą „ożywiła” i jak w soczewce skupiła w niej psychiczną traumę i proces poskramiania traumy. Udostępniła pole działania demonom przeszłości, by odpracowały swoją winę.

Inspirując się zarówno treścią jak i formą literatury Müller wybrałam chusteczkę jako główny motyw mojej wystawy – *As...If...* Była ona wstępem do kolejnych moich działań artystycznych uwiecznionych wskazanym osiągnięciem artystycznym. Uznałam, że mogę podjąć próbę implemowania klasycznej tematyki do nieklasycznej rzeczywistości cyfrowej, przy czym pozostałam jeszcze w sferze opisowości, czy inaczej, relacyjności.

Przesłanką ku dążeniu ku peryferium jest kłopot z *symulakrum*.

20 *Personifikowanie (...) stwarza również inną możliwość darzenia miłością, imaginowania rzeczy w formie osobowej, tak byśmy mogli zdobyć do nich dostęp i zbliżyć się do nich naszym sercem.*”, cyt. za: J.Hillman, *Re-wizja...* op.cit., s. 63.

21 H.Muller, *Każde słowo zna diabelski krąg. Mowa noblowska Herty Müller*, 08.12.2009, http://wyborcza.pl/1,75410,7341654,Kazde_slowo_zna_diabelski_krag.html, (dostęp: 20.03.2017).

Przewycieżenie ulagania uwodzącej *hiperrzeczywistości* może stanowić metaforycznie „oswojona” trauma i na nowo odkrywana metafizyka.

Uznałam, że tak prosty i plastyczny przedmiot, jakim jest chusteczka, umożliwia subtelne przesuwanie znaczeń.

Dramaturgii służy jej potencjał odgrywania różnych ról. Sugestywność znaku zawiera się w szerokim, właściwie nielimitowanym repertuarze komplikujących się kształtów i upostaciowień.

IV. Graficzność medium cyfrowego. Wystawy „Chusteczka Herty Müller” i „Rosetta Stone”. Opis osiągnięcia artystycznego.

1. Zapis mentalnej pamięci. Chusteczka Herty Müller.

„Zawarte w wyobraźni wspomnienie rzeczywistego kształtu konkuruje nieustannie z jego zmiennym w czasie i przestrzeni wyobrażeniem, poddawany stale trwającym korektom i transfiguracjom. (...) Kruchości tworzywa towarzyszy migotliwy, zmienny, z trudem poddający się kontroli czas trwania, otulający mglistą przesłoną pojawiające się odłamki myślowego obrazu przeszłości, na który składają się jednorazowe prześwity, błyski oraz ich wzajemne relacje.”^[22]”

Cykle tworzące wystawę „Chusteczka Herty Müller”: *recycling structure*, *holographic structure*, *transforming structure* i *material structure*, są transpozycją motywu chusteczki podobnie jak w cyklu *As...If...*, jednak przedstawiają nową ideę, ideę transmutacji formy i treści „rewitalizującą” realność w obszarze medium cyfrowego. Problem pamięci ustawiłam w centrum moich rozważań, ponieważ uznałam, że struktura pamięci może być mostem pomiędzy realnym a zmedializowanym światem. Chusteczkę będącą monadą pamięci i fizycznym przedmiotem sentymentalnym uczyniłam elementem wyzwalającym cały proces poszukiwania korelacji formy i treści w przestrzeni medium cyfrowego, przy uwzględnieniu jego immanentnej ambiwalencji.

2. Dwie narracje – dwa porządki liniowości i nieliniowości.

22 A.Kuczyńska, *Zobaczone...* op. cit., w: J.Michalik (red.), *Nieświadomość...*, op. cit., s.191.

Badając proces powstawania znaków na różnych nośnikach, w tym przypadku medium cyfrowym, rodzi się pytanie o wpływ medium na kształtowanie przekazu i formy. Czy medium cyfrowe, które z racji predyspozycji może powodować manipulację obrazem i komunikatem w przestrzeni zmedializowanej, jest równorzędne wobec mediów klasycznych. Moim zdaniem może być klasycznym medium i równocześnie jego imitacją, a jest to tylko jeden z aspektów problematyzujących medium cyfrowe, już wcześniej przeze mnie opisanych. Sięganie po filtry Photoshopa ułatwiający imitację jest praktycznym przykładem zdolności upodobniania formy generowanej cyfrowo do analogowych form graficznych.

Media klasyczne i cyfrowe różnią się więc z perspektywy swego potencjalnego wpływu na formę i przekaz – przejawiają skłonności do szeregowania znaków liniowo bądź nieliniowo, czyli do narracji liniowej bądź nieliniowej.

3. Obrazy z porządku cyfrowego. Obraz cyfrowy.

Obrazy z porządku cyfrowego mają tendencje do **liniowości**. Są zazwyczaj jednoznacznymi wizualnymi komunikatami z jawną intencją nadawcy. Obrazkowość współczesnej kultury przejawia się produkowaniem memów, infografik, reklam. Łańcuch szeregowanych liniowo znaków jest bezkolejnie transmitowany, przekaz jednoznaczny i oczywisty.

Natomiast z drugiej strony obrazy cyfrowe przejawiają cechy **nie-liniowości**. Posiadają zdolność do imitacji i samo reprodukowania się. To wpływa na zaburzenie dystrybucji znaków, które się nawarstwiają

i przenikają powodując szum i przerywanie łańcucha znaczącego^[23]. Narastająca ilość bodźców rozprasza uwagę i informacje gromadzone są przypadkowo, wychwytywane w pierwszej kolejności te w zasięgu widzenia.

Postmodernistyczna teoria o *symulakrum* wskazuje na nieumocowanie wymienialnych tekstów w rzeczywistości. Daje to sposobność dowolnego manipulowania tekstem i przerywanie ciągłości narracji. Wystarczy uruchomić więc proces dystrybucji znaków, by żyły one swoim życiem bezładnie się konfigurując na podobieństwo nieobliczalności zjawisk atmosferycznych.

4. Obrazy z porządku natury. Obraz analogowy.

Do tego porządku można przypisać wizerunki, które są upodobnione do natury, odwzorowują świat postrzeżeniowy.

Klasyczne kształtowanie obrazu jest narracją **linową**, rejestracją rzeczy takimi, jakie się je widzi w odpowiednim porządku. Jest wiernym zapisem danych. Współczesna nieeksperymentalna fotografia jest przedłużeniem tej funkcji obrazu. Jej celem jest reporterskie uchwycenie chwili, przedłużenie pamięci o ludziach i zdarzeniach. Narracja przyczynowo skutkowa w tego typu fotografii przebiega bez zakłóceń

Tradycyjna funkcja obrazu jako liniowego zapisu rzeczywistych warunkowań przestrzennych staje się wszakże problematyczna, kiedy tę

23 Ferdinand de Saussure badając istotę znaku wprowadził rozróżnienie na element znaczony (*fr. signifié*) i znaczący (*fr. signifiant*). Znaczony jest pojęciem, do którego odsyła znak, natomiast znaczący „jest samym, surowym ciągiem głosek lub znaków graficznych”, Zob. Wikipedia, *Element znaczony*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Element_znaczony, 19.01.1018, (dostęp: 20.03.1018).

funkcję przejmuje fotografia na początku XX stulecia, co można uznać za okoliczność sprzyjającą rozbiciu spójności obrazu.

Nowoczesny obraz skupiony na sobie samym odsłania podobrazie, deformuje i rozbija wizerunek oraz nie odsyła już wprost do rzeczywistości. Wizualne struktury w nowoczesnym obrazie formowane są poprzez analogie kształtów, które zawierają w sobie zarówno podobieństwo jak i niepodobieństwo do pierwowzoru.

Uobecnione medium jest reprezentacją skomplikowanych idei takich jak pozorność świata, gra fikcji i autentyczności. Można mówić już o **nie liniowości** narracji i nieliniowym porządkowaniu znaków.

5. Łączenie porządków – transmutacja

„Transmutacja dzieliła się na trzy części: zrozumienie materii, rozłożenie jej i stworzenie innej materii”^[24].

Mieszanie liniowości z nieliniowością powoduje dezorientację i zaciemnia przekaz. Świadome transmitowanie nieprzejrystego komunikatu może być ideą dzieła, ale wówczas idea winna być określona.

Moim wyborem jest naturalne łączenie dwóch nieliniowości przy jednoczesnym ukazaniu faktu, że jeden z porządków ma zdolność do „spontanicznego” zamieniania się w liniowość. Konsekwencje tego uświadomione w trakcie pracy znalazły swoje odzwierciedlenie w formie moich prac.

Przedstawię tę komplikację posługując się metodologią zapożyczoną od Hillmana, którą on z kolei przejął od Carla Gustava Junga do badania

24 Wikipedia, *Transmutacja*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Transmutacja>, 01.03.2018, (dostęp: 20.03.2018).

psychiki ludzkiej powołując się na alchemiczne procedury. Dla alchemii najistotniejsza była transmutacja, czyli przemiana jednej materii w drugą.

6. Materia.

„Personifikowanie pomaga ulokować subiektywne doświadczenia „tam na zewnątrz”^[25].

Müller uczyniła chusteczkę symbolem osobistych doświadczeń z czasów dyktatury Nicolae Ceaușescu. W drobnym rekwizycie z przeszłości zamyknęła więc osobisty wszechświat, wytyczyła miejsca i kierunki, określiła czas, naniosła ślady zdarzeń i ludzi. Chusteczka Müller stała się wyrazem śmiertelności i jednoczesnego trwania.

Motywy moich prac, który w końcowej fazie ulega dekompozycji i „rozprasza się” w amorficzną materię graficzną, jest skrawek materiału nawiązujący do chusteczki.

Materię graficzną modeluję za pomocą podstawowego narzędzia peryferyjnego komputerowego – myszy komputerowej. Nie korzystam z fotografii, filtrów czy programów generujących kształt, wszystkich udogodnień imitujących inne techniki. Zaczynam od komplikowania motywu tkaniny. „Lepiona cyfrowo” tkanina może przybierać formy dynamiczne bądź statyczne zależnie od stopnia jej zrytmizowania, kontrastowania płaszczyzn i kierunków. Formowane kształty mogą przywołać różne skojarzenia od pejzażu po postać ludzką. Tkanina zależnie od kontekstu ma więc zdolności upodobniania się i przyjmowania wizualnych cech postaci, przedmiotów, przestrzeni. Kiedy przykrywa stół staje się stołem,

25 J.Hillman, *Re-wizja...*, op.cit., s. 93.

może też być osobnym sześcianem przypominającym stół, kiedy przykrywa ciało staje się tym ciałem, bądź dynamicznie pofałdowaną strukturą przypominającą ciało.

W pierwszej fazie pracy odwzorowuję powierzchnię rekwizytu, jak również jego właściwości fizyczne, funkcje czyli różne zastosowania, cechy wizualne wyróżniające.

Zwyczajny przedmiot jak chusteczka, która pochłania wilgoć i drobiny kurzu, osłania i przykrywa, utrwala czas w postaci śladów, ulega zniszczeniu, jest modelowym odpryskiem rzeczywistości dogodnym do poddawania go eksperymentom wizualnym. W końcowej fazie, po całej serii transmutacji, owe „zmutowane” już motywy niosą znamiona czasowości przejawiające się rozpadem i degradacją. Stają się efemeryczną materią.

7. Proces dekompozycji – separatio.

„Najpierw rozdzielenie. W ten sposób uzyskuje się dystans. Owo separatio (tak wyrażane w języku alchemii) oferuje wewnętrzne oderwanie, tak jakby teraz pojawiło się więcej wewnętrznej przestrzeni dla ruchu...”^[26].

Wspomnienie dyktatury Ceaușescu, jak w przypadku Müller, jest doświadczeniem jednostkowym, natomiast towarzyszące mu doznania psychiczne są uniwersalne dla człowieka żyjącego w rzeczywistości opresji.

Cierpienie jako nieredukowalny fakt, po czasie, za sprawą imaginacji „otorbia się” opowieścią. Dobór znaków budujących narrację i właściwa metoda ich komponowania może działać terapeutyczne. Ten niedoczas jest zbawienny dla *Ja* i udostępnia przestrzeń dla aktywności wyobraźni.

26 J.Hillman, *Re-wizja...*, op.cit., s. 93.

„...ludzkie Ja istnieje w stanie desynchronizacji, w wiecznej kondycji opóźnienia, kiedy nic się nie dzieje »w czas«”^[27]. A (nieuświadomioną) rolę filozofii było zawsze „zatuszować ów skandal nierówności czasowej”^[28]. Proces tworzenia artefaktów w sztukach wizualnych można również uznać za nieuświadomione tuszowanie w sposób praktyczny owej nieciągłości.

Pamięć Müller jest repozytorium motywów które powracają obsesyjnie przetwarzane aż do zaniku. Repetycja motywów i przez to ich dzielenie, może służyć „osłabieniu bodźca pierwotnego”^[29], którym jest działanie przypadku. Mechanizm „opóźnionego powtórzenia”^[30] ma moc zbawczą dla Ja. Psychika uruchamia mechanizmy obronne w postaci zbawczej repetycji i innych technik imaginacyjnych, by zminimalizować wstrząs wtargnięcia przypadku.

Opowieść Müller to snucie wspomnień zanurzonych w formalinie nieokreślonego czasu i przestrzeni, to rekonstruowanie psychicznego krajobrazu wypełnionego rekwizytami przeszłości. Narracja w jej powieściach jest tkana luźnym splotem. Z pomiędzy rwących się splotów wyłaniają się zdarzenia nie powiązane chronologicznie, tworzące niepewne ślady przeszłości. Jej opowiadania zamieniają się niepostrzeżenie w uniwersalne przypowieści o uwikłaniu człowieka, o grozie jego przeznaczenia. Są migotliwie wyłaniającą się i zanikającą strukturą snu. „Zdarzenie psychiczne nie tylko zatem jest powtórzeniem, ale także oswojeniem wydarzenia

27 A.Bielik-Robson, *Słowo...*, op.cit., w: J.Michalik (red.), *Nieświadomość* ...,op.cit., s. 241.

28 Tamże.

29 Freud 1994b:64, cyt. za: Tamże, s. 243

30 Tamże.

w dwojakim sensie tego słowa: jako złagodzenie urazu i wprowadzenie go w uniwersum form symbolicznych”^[31].

Będąc w stanie zagrożenia i niepewności, bądź równie trującej stagnacji, ludzkie *Ja* potrzebuje dla siebie nowej perspektywy, by rozpoznać własne idee, dokonać wglądów i olśnień, złagodzić pierwotną traumę.

Podpowiedzią może być Hillmanowska metoda rozdzielania i scalania zaczerpnięta z alchemicznych praktyk. Był to psychiczny tryb konstytuowania rzeczywistego *Ja* za pomocą archetypów. Według Hillmana w fazie rozdzielania powstaje przestrzeń dla wglądów. Imaginacja zyskuje podglebie do działania. Przemieszcza, pomnaża, przemienia tworzywo wspomnień.

*„Jednocześnie jednak słowo, jak to wyraźnie podkreśla Lacan (...), nie jest tylko czystym signifiant, lecz materialnym aktem mowy (parole), wypowiedzią o chropawej fakturze, w cieniu której zawsze słyhać krzyk: niewystawialną, choć nie całkiem niemą, ciemną obecność rzeczywistego *Ja*, *Ja*, która szarpie więzy narzucone jej przez zwodniczą gładkość opowieści”^[32].*

Docieranie do rzeczywistego *Ja* dokonuje się więc przez ominięcie zwodniczej gładkości opowieści. Na przeciw gładkości staje chropawość. Poprzez fragmentaryzację czyli rozdzielanie, *separatio*, można nawiązać do struktury snu, który podobnie jak pamięć nie wymaga spójności. Natomiast ów brak spójności pozwala odsunąć się od literalizmu poprzez tworzenie luk i prześwitów. Wyjście poza zbanalizowany tekst jest, jak

31 Tamże.

32 Tamże, s. 247.

u Müller, próbą przywracania znaczenia znaczonemu. Można odnieść wrażenie, że Müller używa niewyszukanych rzeczowników, by je relokować dowolnie za pomocą czasowników. Rozbijając gładką opowieść, która przez to staje się gęsta i chropawa, rzeczywistość wypowiada się niejako sama, w prześwicie, pomiędzy prowizorycznymi dekoracjami.

W moich pracach procesowi rozkładu podlegają motywy cyfrowo ukształtowanej tkaniny. W konsekwencji powstaje nowa materia będąca reminiscencją pierwowzoru. Cyklom nadałam tytuły przywołujące stan sekwencyjności i zarazem tymczasowości materii: *recycling structure*, *holographic structure*, *transforming structure* i *material structure*.

8. Transmutacja na poziomie przekazu.

Perspektywa liniowości i nieliniowości.

„*Choć alchemia pracowała z konkretnymi, naturalnymi materiałami takimi jak uryna, rtęć czy antymon, dokonywała przemiany tych substancji w fantazje*”^[33].

Połączenie dwóch narracji tego samego typu, więc narracji nieliniowych w warstwie ideowej i warstwie wizualnej nie powoduje większych problemów komunikacyjnych i dzieło przejawia cechy logicznej całości. Trudności pojawiają się, kiedy jedna z narracji ma niejednoznaczny charakter.

W przypadku splatania się narracji przy niepomijaniu specyfiki medium cyfrowego narracje wykazują skłonność do zamieniania się miejscami i raz są liniowe raz nieliniowe.

33 J.Hillman, *Re-wizja...*, op. cit., s. 192.

Wprowadzanie nieliniowej pamięci psychicznej w cyfrowe uniwersum narzuca skorzystanie z predyspozycji medium cyfrowego do nieliniowości, więc niehierarchicznego układania się znaków. Naturalnym wyborem jest również wybór narracji nieliniowej dla oddania samej natury pamięci, czyli do opowiedzenia dekomponującej się w świadomości przeszłości. Łącząc te dwie nieliniowości narzuca się jednak immanentna ambiwalencja medium cyfrowego. Stąd jego obcość i drażniący charakter pewnego niedostosowania.

Medium cyfrowe, mimo że przejawia cechy nieliniowości, przyczynia się do powstawania horyzontalnej wymiany znaków za sprawą wmontowanego „wygładzacza narracji”, co uniemożliwia ruch wertykalny wgłąb rzeczywistości. Ponownie pojawia się problem ambiwalencji medium cyfrowego. Wymiana znaków jest zarazem nieliniowa i liniowa.

Tekstualny świat według koncepcji Derridy^[34] jest światem samoreprodukujących się imitacji, które uszczelniają się i przez to wyrywają „uzębienie” opowieści nieliniowej mogącej działać prawdziwie terapeutycznie. Udostępniona terapia staje się zwodniczym „światem w stanie podobieństwa”.i

Spreparowany ścieg o nierównej fakturze jest w istocie kolejną imitacją. *Ja* pozostaje uwięzione w kręgu jednolitej struktury utkanej tekstem zapośredniczonym, nieumocowanym w doświadczeniu i odcięte od rzeczywistości. Można uznać więc, że nieliniowość jako terapia dla duszy staje się niedostępna.

Wtargnięcie przypadku wywołującego traumę wytrąca *Ja* z uśpienia

34 Zob. s. 79 niniejszej pracy, przypis nr 17

i przypomina o rzeczywistości poza monolitem znaków i poza zwodniczym tekstualnym światem. Dlatego też strategicznie niejako wykorzystałam motyw chusteczki będącej symbolem traumatycznych przeżyć.

Można spojrzeć na medium cyfrowe jak na nieprzeniknioną dżunglę, której „*»bezruch ani trochę nie kojarzył się z pokojem«, lecz »przyglądał się człowiekowi z żądzą zemsty«*”^[35] i posłużyć się (za J. Conradem) „*językiem wewnętrznego doświadczenia, który z braku lepszego rozwiązania trzyma się bardzo blisko faktów i cielesnych doświadczeń*”^[36]. Po przedarciu się przez tekstualną znieruchomiałą dżunglę można pozostawić ślad tego przedzierania się. Innymi słowy umożliwić działanie pamięci psychicznej w nieprzyjaznych warunkach cyfrowych i pozwolić na wygenerowanie się odmienionego obrazu, niejako odwróconego zapisu pamięci, który naturalnie się dekomponuje. Podobnie jak w procesie transmutacji zamiany jednej materii w drugą.

9. Transmutacja na poziomie formy .

Poszukiwania formy oscylowały wokół próby zerwanie „zwodniczej gładkości opowieści” poprzez rozbicie znaku i potem zbadanie na ile jego substancjalność ulega rozrzedzeniu i jaka materia się wyłoni na końcu procesu.

Wykorzystałam fragmentaryzację do budowania języka wizualnego. Szukając metody dekonstrukcji wzięłam pod uwagę binarną naturę matrycy medium, więc jej zapis algorytmiczny, który symbolicznie ujęty

35 M.Heydel, *Do kresu doświadczenia. O czytaniu Jądra ciemności*, w: J.Conrad, *Jądro ciemności*, Kraków 2011, s. 115.

36 Tamże, s. 113.

w języku wizualnym powinien zawierać elementy geometrii oraz pikselowy charakter obrazu wyświetlanego na monitorze. Symboliczną reprezentacją pikseli w moich pracach stanowią multiplikowane drobne elementy graficzne rozbijające jedność wizerunku. Można je uznać za odpowiedniki pikseli.

Proces fragmentaryzacji wcześniej wymodelowanych cyfrowo motywów przebiega w moich pracach według wcześniej wypracowanej warsztatowej metody recyklingu. Powtarzanie i przemieszczanie rozbitych części graficznych ma na celu wzmacnianie symptomatycznej niespójności wspomnień.

Natomiast przyjęta metoda nawarstwiania się motywów odsyła do zjawiska chaotycznego nakładania się obrazów w przestrzeni zmedializowanej.

Analogicznie jak w psychologicznym modelu pamięci, w którym pamięć ma skłonność do repetycji, posługuję się repetycją doprowadzając do zaniku wyjściowych motywów graficznych, lub częściowego ich zniwelowania.

Po rozbiciu cyfrowo wymodelowanych obiektów pozwalam im „powstać” na nowo. „Drastyczny” gest fragmentaryzacji formy doprowadza do wyłaniania się struktur ledwo przypominających swój pierwowzór. Tym samym jedna materia zamienia się w inną materię jak w alchemicznym procesie transmutacji.

Efekt zazwyczaj częściowo jest nieprzewidywalny, mimo że cel ewolucji materii sprecyzowany na początku pracy. To podobieństwo i niepodobieństwo do motywów wyjściowych w jednym obrazie stoi w korelacji z nieliniową naturą narracji wspomnieniowej. Dwie nieliniowości więc się spotykają – nieliniowość wizualna wynikająca z dezintegracji motywów

i nieliniowość przekazu ujmującego obszary wspomnień. Jakkolwiek jedna z tych nieliniowości za sprawą „samozacianającej się płyty”, czyli „wygładzająca narracji”, może niepostrzeżenie przemieniać się w hierarchiczną narrację liniową zaledwie imitując nieliniowość.

W jaki sposób owo ujawniające się sprzężenie zwrotne dwóch nieliniowości, z których jedna wykazuje cechy liniowości, manifestuje się w formie moich prac i jak przeformowuje przekaz? Jest to według mnie moment istotnego napięcia pomiędzy formą i treścią.

Długi proces rozbijania, nawarstwiania, rekonstruowania i ponownego dzielenia w pewnym momencie zatrzymuję, gdy powstająca materia poddana owemu recyklingowi zaczyna wykazywać specyficzne cechy. Pierwotne kształty tkaniny zanikają pozostając śladem wyraźnym bądź ledwo dostrzegalnym w zależności od czasu trwania pracy.

Uzyskana materia jest niejako produktem końcowym, albo nawet produktem ubocznym manipulacji na matrycy, a jej charakter wizualny jest uwarunkowany momentem zatrzymania całego procesu. Powstała materia graficzna jest zatomizowaną „migotliwą” strukturą, jej velum budują drobne cząstki o różnej skali i przezroczystości. Stopień gęstości materii różnicuje prace między sobą i wskazuje na długość procesu. Prace wzajemnie więc tworzą rytmiczny pulsujący układ. Różnią się formatami i są ułożone w cykle odpowiednio skonfigurowane, tak by pozwolić przestrzeni wystawienniczej współoddziaływać.

Forma w poszczególnych kompozycjach zawiera wizualne cechy zarówno pozytywu i negatywu. Ten zabieg formalny powoduje powstawanie w niektórych kompozycjach złudzenia holograficzności i trójwymiarowości faktury. Złudzenie optyczne zostało empirycznie potwierdzone przez gości

podczas wernisażu. Każdy z gości podchodził by dotknąć prac i ku ich zaskoczeniu okazywały się one płaskim wydrukiem.

10. Problem komunikacji – Rosetta Stone.

Ostatnim wskazanym przeze mnie cyklem graficznym jest cykl „Rosetta Stone” upubliczniony w jednej z sal galerii Dom Słów w Lublinie. Projekt zrealizowałam w ramach stypendium Prezydenta Miasta Lublin. Wystawa była kontynuacją analizy ambiwalencji medium cyfrowego, jak również powodowanego przez medium szumu komunikacyjnego. Tytuł wystawy nawiązuje do Kamienia z Rosetty, którego odkrycie dało sposobność roszyfrowania hieroglifów. Wystawa miała charakter instalacji, a zaprezentowane prace współoddziaływały z wnętrzem sali tworząc wielość z istniejącymi śladami wcześniejszych akcji artystycznych. Trudny do odczytania zapis nawiązuje do współcześnie istniejących trudności dekodowania przekazu werbalno-wizualnego w przestrzeni medialnej. Ekspozycję tworzyły różnej wielkości prace od wielkoformatowych do małoformatowych. Wystawa jest krokiem w kierunku dalszej eksploracji medium z przesunięciem akcentów na problem komunikacji.

V. Podsumowanie

Powzięte taktyki i strategie budowania formy i języka przez przenoszenie obszarów wspomnień na grunt medium cyfrowego zaowocowały transpozycją materii graficznej, która jest zapisem pamięci i jednocześnie oryginalnym śladem procesu transmutacji materii psychicznej w materię

fizyczną przy uwzględnieniu niejednoznaczności materii z porządku cyfrowego. Wykorzystałam kategorię *transpasywności*³⁷, przyjmując doświadczenia Müller jako reprezentatywne doświadczanie traumy w rzeczywistości opresji. Jednak nie tylko perspektywa psychologiczna miała znaczenie, która niosła ze sobą liczne komplikacje dialektycznego szeregowania znaków – liniowo i nieliniowo. Wybór na literaturę Müller padł również ze względu na plastyczność obrazowania. Jej książki bardziej „się widzi” niż „się czyta”. Z perspektywy plastyczności obrazu literackiego można założyć, że wszystko jest teraz medium graficznym. Sztuka Müller jest również obrazem. Jej twórczość nie jest jedynie inspiracją i transpasywnym przeżyciem psychicznym, ale jest komponentem mojej pracy.

Chusteczka przez autorkę wyniesiona w przemowie noblowskiej do symbolu skupiającego całość doświadczeń stała się idealnym desygna-tem dla ujęcia całościowego obszaru doświadczenia, bez rozdrabniania na desygnaty pośrednie, których można odnaleźć bardzo wiele w jej literaturze. Dokonałam więc skrótu formalnego poprzez wybór jednego symbolu, który pozwolił mi na ujednolicenie i doprecyzowanie alfabetu dając jednocześnie szerokie pole do budowania narracji za pomocą arbitralnie skonstruowanego języka. Określony alfabet pozwolił mi swobodnie posługiwać się językiem.

Müller również odpowiedziała ideę wspomnieniowości stającą się fundamentem dla poszukiwań przemieniania się formy w korelacji z naturą pamięci, z jej najbardziej uchwytnym przejawem – fragmentarycznością.

37 Kategorię Lacanowskiej transpasywności opisuje A.Leder: „*Mówi ona o tym, że pewne działania i przeżycia Innego mogą być doświadczane jak własne, generując stany emocjonalne, zwykle przypisywane własnej aktywności.*”, cyt. za: A.Leder, *Prześlona rewolucja*, Warszawa 2014, s. 21.

Fragmentaryczność przetłumaczyłam na fragmentaryzację motywów. Wybrałam więc jedną z reprezentacji grafiki cyfrowej. Okazała się najbardziej właściwa dla zapisu obszaru wspomnień.

Chusteczka jako monada pamięci, która ulega dekompozycji i zamienia się w mgławicową materię bardzo dobrze oddaje sposób, w jaki zapisuje się przeszłość na matrycy wspomnień. Rozproszone wspomnienia wszak są jak światło, które „*odciska (obraz) na światłoczułej płycie*”^[38]. Nielinowy tryb narracyjny uruchomiony zawsze po czasie pozwala zobaczyć rewers tajemniczej rzeczywistości. Pozostawiony ślad graficzny chusteczki będący produktem transmutacji odpowiada strukturze wspomnień. Tutaj dostrzegam spójność formy i przekazu.

Spójność uzewnętrznia się również w efekcie hologramu. Dezorientację odbiorcy wynikającą z tego, że materia graficzna nie jest tym, czym się wydaje w pierwszym oglądzie, uważam za sukces.

Holograficzność materii to odkrycie uzyskane poprzez pogłębienie warsztatu i wzbogacające język wizualny adekwatny dla medium cyfrowego. Poszukiwanie języka było jednym z moich celów i po wielu eksperymentach udało mi się go sprecyzować. Materia graficzna o takich właściwościach również bardzo dobrze koreluje z osobliwością mieszania się narracji w obszarze mediów cyfrowych. Hologram jest z porządku iluzji, jak również w tym przypadku można go uznać za iluzję nieliniowości narracji zmedializowanej rzeczywistości. Stał się więc swoistym komentarzem zamieniania się miejscami nieliniowości i liniowości. Rozbita

38 W.Benjamin, *Pasaże*, Kraków 2006, s. 531.

faktura przypomina gęstą malaturę w klasycznym obrazie. Jest w istocie cyfrową iluzją.

Zachowałam w moich pracach również pseudo biologizm języka graficznego charakteryzujący moje poprzednie cykle. Tak więc mój język graficzny i forma graficzna naturalnie ewoluowały.

Przyjęte na wstępie przez mnie motto, że *„Prawdą jest zarazem, że świat jest tym, co widzimy, i że musimy wszelako uczyć się go widzieć”* uznaję za otwierające i zarazem zamykające moje poszukiwania na tym etapie działań artystycznych. Moja praca wymagała pogłębionej uważności i uczenia poprzez eksperymentowanie z formą graficzną oraz sięganie do źródeł literackich.

Bibliografia:

Monografie, opracowania, literatura piękna

1. A.Szykowska, Portret, w: J.Michalik (red.), Nieświadomość i transcendencja. Teksty dedykowane Profesor Zofii Rosińskiej, Warszawa 2011.
2. A.Kuczyńska, Zobaczone, zapomniane, przywrócone, w: J.Michalik (red.), Nieświadomość i transcendencja. Teksty dedykowane Profesor Zofii Rosińskiej, Warszawa 2011.
3. A.Bielik-Robson, Słowo i trauma, w: J.Michalik (red.), Nieświadomość i transcendencja. Teksty dedykowane Profesor Zofii Rosińskiej, Warszawa 2011.
4. I.Lorenc, Obraz jako doświadczenie świata, w: J.Michalik (red.), Nieświadomość i transcendencja. Teksty dedykowane Profesor Zofii Rosińskiej, Warszawa 2011.
5. J.Baudrillard, Zrodnia doskonała, Warszawa 2008.
6. J.Hillman, Re-wizja psychologii, Warszawa 2016.
7. J.Conrad, Jądro ciemności, Kraków 2011.
8. M.Heydel, Do kresu doświadczenia. O czytaniu Jądra ciemności, w: J.Conrad, Jądro ciemności, Kraków 2011.
9. A.Leder, Prześlona rewolucja, Warszawa 2014.
10. W.Benjamin, Pasaże, Kraków 2006.

Artykuły w czasopismach, na stronach www

11. H.Muller, Każde słowo zna diabelski krąg. Mowa noblowska Herty Müller, 08.12.2009, http://wyborcza.pl/1,75410,7341654,Kazde_slowo_zna_diabelski_krag.html, (dostęp: 20.03.2017).

Strony internetowe

12. Wikipedia, Alfabetizm wizualny, https://pl.wikipedia.org/wiki/Alfabetizm_wizualny, 22.01.2018, (dostęp: 13.03.2018).
13. Wikipedia, Hiperrzeczywistość, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Hiperrzeczywistość>, 09.02.2018, (dostęp: 13.03.2018).
14. Wikipedia, Symulakr, symulakrum, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Symulakr>, 20.01.2018, (dostęp: 13.03.2018).
15. Wikipedia, Dekonstrukcja, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Dekonstrukcja>, 18.10.2017, (dostęp: 20.03.2018).
16. Wikipedia, Element znaczony, https://pl.wikipedia.org/wiki/Element_znaczony, 19.01.2018, (dostęp: 20.03.2018).
17. Wikipedia, Transmutacja, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Transmutacja>, 01.03.2018, (dostęp: 20.03.2018).