

PIOTR ZAWOJSKI
UNIwersytet Śląski

DANIEL LEE CZYLI HYBRYDYCZNOŚĆ FOTOGRAFII CYFROWEJ. TEORIA I PRAKTYKA

O śmierci fotografii, tak jak o śmierci wielu innych tradycyjnych mediów, mówiło się i mówi od wielu lat. Najczęściej nie chodzi przy tym o dosłowne „zamieranie” czy też całkowite odrzucenie jakiegoś medium, lecz raczej o przesunięcie go do drugiego bądź trzeciego szeregu mediów dominujących, wyznaczających charakter czasów, w jakich funkcjonują oraz narzucających im swoją logikę, wynikającą z ich natury, właściwości i funkcji, jakie przyszło im spełniać. W tym sensie może lepiej brzmieć konstatacja o końcu „ery fotografii”, ale tylko wtedy, gdy uzupełnimy to stwierdzenie koniecznym dookreśleniem, że chodzi o fotografię analogową, a zatem sposób utrwalania rzeczywistości opierający się na procesach fizyko-chemicznych, które determinują nie tylko sposób zapisu, ale i formę, funkcję, wymiar ontologiczny oraz kształt estetyczny i wymiar artystyczny utrwalanych obrazów. Oczywiście jeśli myślimy o fotografii jako medium sztuki, środka kreacji artystycznej.

Być może zatem za symboliczną datę końca „ery fotografii” (jak projektowaną i nigdy niespełnioną datą „śmierci malarstwa” miał być rok 1839, rok prezentacji różnych wynalazków fotograficznych i sporów o pierwszeństwo w zakresie „sztuki fotogenicznego rysunku”, jakie toczyli ze sobą Louis-Jacques-Mandé Daguerre, William Henry Fox Talbot czy syn Nicéphore’a Niépce’a – Isidore) należałoby uznać rok 2004? To wtedy umarli trzej wielcy artyści, ikony fotografii tradycyjnej, którzy powszechnie uznawani byli za kluczowe postaci XX-wiecznej sztuki fotograficznej – Helmut Newton, Henri Cartier-Bresson i Richard Avedon. To także rok, w którym absolutna dominacja sprzedaży aparatów cyfrowych nad analogowymi stała się faktem. Na przykład na rynku niemieckim sprzedano wtedy 7 mln aparatów cyfrowych i zaledwie 1,4 mln analogowych. Należy dodać, że w tej pierwszej liczbie nie mieszczą się ani telefony komórkowe z możliwością wykonywania zdjęć, ani aparaty jednorazowe¹. Magia nawet największych liczb nie może wyznaczać epokowych przemian, nie znaczy to jednak, że fakty takie nie mają żadnego znaczenia – są one zapewne nie tylko rynkowym potwierdzeniem procesów, które mają wymiar zarówno handlowy, jak i kulturowy. Jednocześnie w sposób naturalny kształtują też działania artystyczne, bowiem artyści zawsze podlegali wpływom nowych technologii, adaptując je do własnych potrzeb, wykorzystując jako nowe narzędzia w procesie artystycznej kreacji.

Tak też było w przypadku artysty, którego twórczość chciałbym potraktować jako punkt wyjścia do rozważań na temat obecnego statusu fotografii cyfrowej i rozmaitych praktyk fotograficznych wykorzystujących technologie komputerowe w zakresie kreacji, przetwarzania, magazynowania, archiwizowania (jeśli można jeszcze zastosować to określenie do fotografii cyfrowej), transmisji (dyseminacji), wystawiennictwa (praktyk muzealnych czy galeryjnych w dobie wirtualnych muzeów „bez ścian”²). Amerykański twórca

¹ K. Peters, *Instant Images: The Recording, Distribution and Consumption of Reality Predestined by Digital Photography*, http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/instant_images

² Na temat muzeów wirtualnych P. Zawojski, *Muzeum wirtualne – nowe terytorium sztuki*, „Opcje”, 2005, nr 2, s. 51–53,

pochodzący z Chin, a dorastający na Tajwanie – Daniel Lee (Lee Xiaojin, ur. 1945) – studiował malarstwo, fotografię, film, a swoją działalność rozpoczynał jako malarz i rysownik. Później był dyrektorem artystycznym agencji fotograficznych, wreszcie fotografem zajmującym się modą, portretem, kolażami, współpracującym z czasopismami i pracującym w reklamie, eksperymentując także z fotografią tradycyjną. Ale dopiero pojawienie się w jego warsztacie twórczym elektronicznego i komputerowego instrumentarium fotograficznego zaowocowało znalezieniem własnego, niepowtarzalnego stylu, metod pracy i w rezultacie przyczyniło się do wykreowania jedynego w swoim rodzaju fotograficznego uniwersum, zaludnionego – choć chyba należałoby powiedzieć zamieszkałego – przez dziwne, fantastyczne, a przy tym nadzwyczaj realistyczne stwory. Sam Lee wyznaje, że związane to było z pojawieniem się programu graficznego Adobe Photoshop, z którego korzysta zresztą do dziś, „jednej z najważniejszych rzeczy, jakie wydarzyły się w fotografii od wynalezienia aparatu”³. Tym samym pojawiło się narzędzie w postaci odpowiedniego oprogramowania ułatwiającego urzeczywistnienie pomysłów, które niejako czekały na możliwość realizacji (chciałoby się powiedzieć materializacji), gdyby nie niestosowność tego określenia w stosunku do, z natury rzeczy, czegoś tak immaterialnego, jak fotografia cyfrowa. Ale przecież już pojawienie się tradycyjnej fotografii było początkiem (albo zapowiedzią) „techno-wirtualnej przestrzeni” antycypującej wszelkie technologie wirtualne. Tak twierdzą Arthur Kroker i Michael A. Weinstein w książce poświęconej tworzeniu się nowego modelu społeczeństwa, w którym szeroko rozumiana wirtualizacja odgrywa rolę decydującą – nie tylko jako technologia rzeczywistości wirtualnej, ale także jako konstytutywna zasada organizująca cybernetyczną strukturę funkcjonowania „sieciowego świata”, wkraczającego w posthistoryczną fazę. Tam też znaleźć można ciekawą charakterystykę Photoshopa: „[To] Cyfrowe oczy stworzone dla szybkiego podróżowania wzdłuż rekombinowanego pola digitalnej rzeczywistości. To nie jest już znikający punkt renesansowej perspektywy. Rzeczywistość wirtualna jest anamorficzną przestrzenią, w której wydarzenia rozwijają się w formie wypaczonych obrazów. Adobe Photoshop wpisuje elektroniczne oczy w proces skanowania wizji: nawarstwionych, posklejanych, pastiszowych”⁴.

Od razu należy zaznaczyć, że problemy natury ontologicznej w tym miejscu obchodzić mnie będą tylko w minimalnym stopniu, bowiem temu zagadnieniu poświęciłem w przeszłości odrębne studium⁵. Zagadnienia ontologii są ważne, kiedy próbujemy odpowiedzieć na pytanie: co to jest fotografia cyfrowa? W przeszłości różnie na nie odpowiadano, zasadniczo spór toczył się wokół kwestii technicznych. Dla jednych każda ingerencja narzędzi cyfrowych w dowolnym momencie procesu tworzenia – wykonywania – „robienia” zdjęcia (a zatem również taki przypadek, kiedy wprowadza się do komputera zdjęcie wykonane aparatem analogowym) decydowała o uznaniu wyniku takich zabiegów za fotografię cyfrową. Dla innych, rozstrzygającym argumentem było użycie aparatu cyfrowego. Dziś, gdy rozwój technologiczny spowodował dokładne wymieszanie technologii analogowych i cyfrowych, łączenie ze sobą (na przykład w sprzęcie filmowym) tradycyjnej optyki z digitalną „bazą” w postaci aparatu fotograficznego czy też kamery, te wątpliwości z jednej strony jeszcze bardziej się pogłębiły, z drugiej zaś, paradoksalnie, nie powodują one konieczności rozstrzygnięć jednoznacznych.

Fotografia cyfrowa jako nowe medium charakteryzowana byłaby przede wszystkim w kontekście użycia cyfrowego narzędzia rejestracji (aparatu cyfrowego) i niezbędnego narzędzia postprodukcji, jakim jest komputer wyposażony w odpowiednie programy graficzne i urządzenia peryferyjne (tablet, drukarka, skaner). Można oczywiście zastanawiać się, czy wprowadzane do komputera zdjęcia wykonane aparatem tradycyjnym i poddawane późniejszym przekształceniom też można uznać za fotografię cyfrową. By nie wchodzić tu w akademickie spory przyjmuję, że właściwie każdy przypadek należałoby rozpatrywać indywidualnie, ale decydujący wydaje się cel i efekt końcowy. Jeśli bowiem chodzi tylko o „zapisanie” zdjęcia na innym nośniku, jakim jest w tym przypadku twardy dysk (lub inna forma nośnika pamięci – CD, DVD, pendrive, dysk wymienny itp.), bez jakiegokolwiek intencji jego przekształcania, to trudno tu mówić o operowaniu technologią cyfrową. Tak jak w przypadku „przepisania”, transferu filmu zrealizowanego na taśmie celuloidowej

oraz i d e m, *Wirtualna sztuka, wirtualne muzea – realne problemy*, [w:] M. P o p c z y k (red.), *Muzeum sztuki: od Luwru do Bilbao*, Katowice 2006.

³ Tę i następną wypowiedzi Daniela Lee, jeśli nie zaznaczono inaczej, cytuję za stroną internetową artysty: www.daniellee.com

⁴ A. K r o k e r, M. A. W e i n s t e i n, *Data Trash. The Theory of the Virtual Class*, Montreal 1994, s. 158.

⁵ P. Z a w o j s k i, *Fotografia cyfrowa. Ontologia bytu immaterialnego*, [w:] i d e m, *Elektroniczne obrazoswiaty. Między sztuką a technologią*, Kielce 2000, s. 64–82.

na format magnetyczny czy cyfrowy nie może być mowy o nadaniu mu nowych walorów na przykład estetycznych (choć w pewnym zakresie tak może się zdarzyć, kiedy dokonuje się renowacji zniszczonej taśmy filmowej). Chodzi jednak rzecz jasna o swego rodzaju transfer intermedialny, powodujący przejście jakościowe, ale nie w znaczeniu technicznym, lecz w sensie własności przypisywanych danemu medium, przy jednoczesnym założeniu, że fotografia cyfrowa i analogowa to media odmienne. W takim rozumieniu zeskanowane mechanicznie zdjęcie analogowe, choć zmieniło swoją ontologiczną bazę, w dalszym ciągu należy do świata analogowego, bowiem proces transferu nie gwarantuje automatycznie zmiany jego podstawowych cech. Ten stan zdjęcia jest – by tak rzec – akcydentalny, zaś jego atrybutem jest w istocie negatywowo-pozytywna, fizyko-chemiczna forma istnienia.

Daniel Lee rozpoczął swoje eksperymenty z fotografią cyfrową w roku 1992, kiedy w zestawie jego „narzędzi” pojawił się po raz pierwszy komputer. Był to zapewne moment przełomowy, bowiem swego rodzaju naturalny technologiczny determinizm skierował jego twórcze poszukiwania w zupełnie nowe rejony niż dotychczas. Nowy „aparat” – w rozumieniu Flusserowskim – jako narzędzie „symulujące myśli”⁶ projektuje radykalnie nowe podejście do możliwości twórczej ekspresji, odbiegające od wcześniejszych poszukiwań artysty w zakresie posługiwania się medium fotograficznym. Daniel Lee może być zmiennym przykładem tego, jak artysta stara się grać przeciwko programowi zdeponowanemu w „czarnej skrzynce”, jak wymyka się zastawianym nań pułapkom dominujących programów, które przekształcają użytkownika zaawansowanych programów w zwykłego „funkcjonariusza” aparatu stanowiącego tylko „dodatek do maszyny zaprogramowanej według skomplikowanego algorytmu i takżę algorytm narzucającej człowiekowi”⁷. Miał tego świadomość sam twórca, kiedy mówił, iż „technologia zmieniła sposób w jaki żyjemy i sposób, w jaki tworzymy. To zaś zmieniło także sposób w jaki patrzymy”. Porzucenie tradycyjnej technologii fotograficznej (mam na myśli rzecz jasna fotografię analogową) i zwrócenie się w stronę technologii cyfrowej wyzwala wyobraźnię artysty z pewnych ograniczeń właściwych dla fotografii posługującej się starymi metodami kreacji, utrwalania i prezentacji. Nowe medium (fotografia cyfrowa) jest silnie uzależnione od determinant technologicznych, ale, tak jak w przypadku każdej twórczej aktywności, tylko od siły wyobraźni artysty zależy, jak te ograniczenia, ale jednocześnie zupełnie nowe możliwości, zostaną wykorzystane. W istocie bowiem to nieskrępowana wyobraźnia (choć regulowana przez szereg parametrów technicznych) jest elementem najważniejszym. Zestrojenie oryginalnej wyobraźni i nowych technologii cyfrowych⁸ w przypadku Lee zaowocowało dziełami niepowtarzalnymi, będącymi dobitnym dowodem na to, że w owej nieustannej walce człowieka z aparatem, programem, technologią – artysta poddany presji tych czynników nie zawsze skazany jest na porażkę.

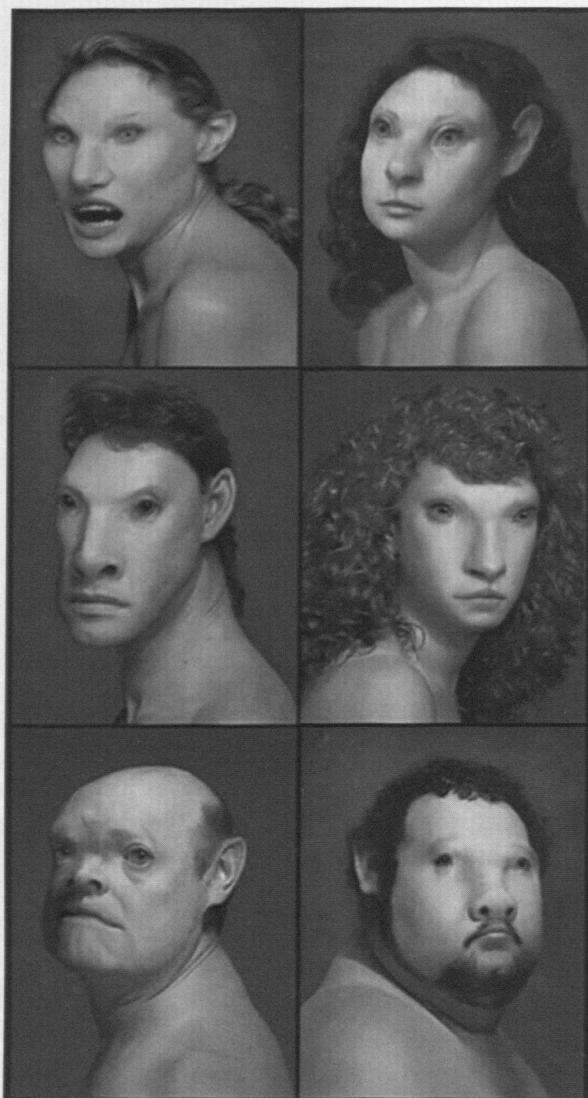
Już pierwszy cykl prac Daniela Lee (*Manimals* 1993) (il. VII, 1), zrealizowany przy użyciu technologii cyfrowej pokazał, iż niejako czekała ona na niego, albo inaczej – twórca czekał na nią. Pomysł cyklu odwoływał się do kalendarza chińskiego, w którym poszczególne lata kojarzone są z różnymi zwierzętami – są to między innymi tygrys, koń, owca, smok, kogut, mała, pies. Artysta, rozmyślając nad konsekwencjami (bio)technologicznej rewolucji, postanowił stworzyć wizualne ikony; jako swoiste modele posłużyły mu osoby urodzone w danym roku (1944 – rok mały, 1966 – rok konia, 1946 – rok psa itd.), ale ich wygląd został cyfrowo przekształcony tak, by stworzyć realistycznie wyglądającą hybrydę modelu i odpowiadającego danemu roku zwierzęcia. Skończone dzieło robi niesamowite wrażenie, choć jednocześnie nie ma tu absolutnie epatowania jakimis nadzwyczajnymi „efektami”. „Zdjęcia” wydają się być realistycznie uchwyconymi portretami, tyle że są to portrety nieistniejących wcześniej i nieistniejących w ogóle hybrydowych istot. Można oczywiście powiedzieć, iż ten typ kreacji w fotografii cyfrowej nie jest niczym nowym, wystarczy tylko wspomnieć chociażby „fikcyjne portrety” Keitha Cottingama i być może najsławniejszą pracę z tego cyklu *Untitled (Triple)* z roku 1992, którą przywołuje się w większości książek poświęconych charakterystycznym zjawiskom fotografii cyfrowej⁹. Artysta tworzy w nich „osobowości wielokrotne”, wykorzystując tradycyjne zdjęcia, rysunki anatomiczne, postaci z gliny, które do złudzenia przypominają

⁶ V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, przeł. J. Maniecki, wstęp i red. naukowa P. Zawojcki, Katowice 2004, s. 71.

⁷ P. Zawojcki, *Człowiek i aparat. Viléma Flussera filozofia fotografii*, [w:] Flusser, *Ku filozofii...*, s. 13.

⁸ Na ten aspekt działalności D. Lee zwraca uwagę H. Ferry, *Daniel Lee*, [w:] G. Stocker, C. Schöpf (eds.), *Hybrid. Living in Paradox*, Linz 2005, s. 22.

⁹ Na przykład M. Rush, *New Media in Late 20th-Century Art*, London 2001, s. 186; B. von Brauchitsch, *Mata historia fotografii*, przeł. J. Kozbiał, B. Tarnas, Warszawa 2004, s. 256.



1. D. Lee, *Manimals 2*, 1993

realistyczne portrety (tyle że zwielokrotnione), ale w istocie są to starannie skomponowane obrazy nieistniejących postaci. Reprodukcyjny wymiar fotografii jest w nich, niejako wewnętrznie, zanegowany przez fotograficzną symulację. W czystej postaci takie zabiegi są egzemplifikacją (*avant la lettre*) tezy Jeana Baudrillarda, który, oczywiście w swoim duchu, pisząc o fotografii (sam zresztą będąc, nie tylko amatorskim, fotografem) dobitnie podkreślał, iż „obraz fotograficzny nie jest reprezentacyjny, on jest fikcją”¹⁰. Fotografia dlatego może odsłonić nieobiektywność świata, że fotograficzny obraz materializuje, może lepiej powiedzieć – unaocznia, nieobecność realności, albo fakt, iż jest ona wyłącznie naszym – widzów świata – tworem. Ten świat zjawia się pod postacią obrazów, albo jako „obrazoświat”, by odwołać się do terminologii Heideggerowskiej. W gruncie rzeczy go nie ma, prawdopodobnie łatwiej wyjaśnić jego istnienie przez problematyczną obiektywność tego faktu. W tym sensie zapewne rację ma francuski filozof, kiedy przekonuje, że „zdjęcia nie są świadectwem realności”¹¹, one tylko próbują uzasadnić na sposób apofatyczny, czym realność nie jest i czym być nie może, a być powinna. Syndrom cyfrowego przełomu w fotografii dotyka tych fundamentalnych kwestii – nowe fotograficzne medium, dekonstruując klasyczną funkcję (bardziej narzuconą, niż wynikającą z jego natury) zapisywania („foto-grafii” – „pisanie światłem”), skłania się nawet nie ku opisowi, bo ten też tradycyjnie bywa pojmowany jako swoisty środek „utrwalający” realistycznie rzeczywistość, ale

¹⁰ J. Baudrillard, *Photography, or the Writing of Light*, www.ctheory.net/text_file.asp?pick=126

¹¹ *Ibidem*.

raczej ku „opowiadaniu” o rzeczywistości. Opowiadanie to zawsze swego rodzaju konfabulacja, proces bardziej polegający na stwarzaniu świata, niż jego odtwarzaniu. Ten sposób wykorzystania fotograficznego medium był waloryzowany także w tradycyjnej fotografii, o której pisze Baudrillard, ale dopiero za sprawą fotografii cyfrowej stał się jej „użyciem” właściwym, wpisanym w charakterystykę nowego medium.

Daniel Lee, zapewne w dużej mierze pod wpływem wschodniej filozofii, w przewrotny sposób „miesza” wizerunki ludzi i zwierząt. Tym sposobem wpisuje się też – czyżby mimochodem? – w jedną z najbardziej wyrazistych i znaczących dyskusji dotyczących szeroko pojętej hybrydyzacji świata. I do tego czyni to za pomocą medium, które ze swej natury jest hybrydyczne – od poziomu ontologicznego (materialne – niematerialne, realne – nierzeczywiste, *hard copy* – *soft copy*) do poziomu językowego (fotografia jako medium „analogowe” w swej naturze, „digitalność” jako synonim wyjścia poza relacje analogowe) i osadzenia się w nowej formie referencyjności, tej podlegającej prawu swobodnego cykulowania obok albo ponad swym znakiem, punktem odniesienia. Zatem najwyższy czas, by powtarzając jak mantrę tezę o indeksalnej naturze fotografii odstawić do lamusa. Re-prezentacyjny charakter tradycyjnej fotografii w sposób oczywisty podważony zostaje przez jej cyfrowy rodzaj re-produkcji, uwolnionych od zadań „dokumentacji świata” fotograficznych bytów; wpisuje się tym samym w kontekst estetycznej rekonfiguracji świata (jako materiału do „sfotografowania”). Czyżby to był nieomylny znak wskazujący na rolę fotografii w procesie ustanawiania post-historycznego wymiaru rzeczywistości? Vilém Flusser początek tego procesu nie bez przyczyny umiejscawiał w momencie pojawienia się „obrazów technicznych”, czyli fotografii¹², jako ich pierwszej emanacji. Owo, wydawałoby się, drobne przesunięcie w Peirce’owskiej typologii znaku znaczyć może wiele. Oto indeksalna zasada referencyjności (przypomnijmy: chodzi o „bliskość”, „przystawalność”, związek przyczynowo-skutkowy pomiędzy znakiem i jego desygnatem) dziś już niewiele, jeśli jeszcze cokolwiek, znaczy (w wielorakim tego słowa sensie). Fotografia jako „indeksalna maszyna” gwarantująca prawdę i obiektywność¹³ właśnie wraz z wynalazkiem fotografii cyfrowej staje się tylko jedną z możliwości odczytywania natury medium fotograficznego (w tym przypadku analogowego). A zatem fotografia-indeks wcale nie odchodzi całkowicie w przeszłość. Ale to fotografia-symbol, czyli ta kreowana cyfrowo, dziś staje się także problemem teoretycznym¹⁴ i to być może jednym z najistotniejszych w dyspucie nad możliwością tworzenia wszelkich przedstawień świata. Nie ulega wątpliwości, iż rację ma Peter Lunenfeld, kiedy definiuje, czy też określa, fotografię cyfrową jako „niepewny obraz”¹⁵ (albo inaczej obraz „wątpliwy”, „dwuznaczny”). Owa niepewność w oczywisty sposób wynika z „niestałości”, immanentnej zmienności, czyli tych cech, które określają generalnie media cyfrowe i ich produkty. W tym miejscu warto przywołać dwa projekty badawcze poświęcone możliwości ekspozycji i dokumentacji sztuki wirtualnej, która, będąc konsekwencją ekspansji nowych technologii w obszarze sztuki, funduje zupełnie nowe strategie artystyczne i estetyczne, przewartościowujące wiele klasycznych problemów epistemologicznych i ontologicznych teorii sztuki, ale przede wszystkim ustanawia nowy paradygmat sztuki mediów, ewoluujący od praktyk iluzyjnych w stronę immersji, jak określa ten proces Oliver Grau¹⁶. Owe dwa projekty już w nazwie odwołują się do „niestałości” i „zmienności” – mam na myśli inicjatywę V2_Organisation, Institute for the Unstable Media, funkcjonujący w Rotterdamie i Variable Media Initiative, wspólne działania The Solomon R. Guggenheim Foundation (Nowy Jork) i The Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology (Toronto). Chociaż obie organizacje zajmują się różnymi formami sztuki nowych mediów (cyberartu, dziś najczęściej jest to omalże synonim mediów cyfrowych), to można śmiało powiedzieć, że poszukując wyznaczników medialnych fotografii cyfrowej za jeden z pierwszych i najważniejszych należy uznać jej immanentną zmienność i niestałość. To stanowi o jej twórczym potencjale i wyzwaniach, jakie nowe medium stawia artystom¹⁷.

A zatem tradycyjna „mitologia” fotografii jako medium natychmiastowej reakcji na rzeczywistość ulega w fotografii cyfrowej dekonstrukcji. Przypomnijmy jedną z najczęściej przywoływanych w tym kontekście

¹² Flusser, *Ku filozofii...*, s. 21.

¹³ S. Holschbach, *Continuities and Differences Between Photographic and Post-Photographic Mediality*, http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/photographic_post-photographic

¹⁴ P. Lunenfeld, *Art Post-History: Digital Photography and Electronic Semiotics*, http://euphrates.wpunj.edu/faculty/yilizm/sp/w_abstract/DigitalPhotoElectronicSemiotics

¹⁵ I d e m, *Digital Photography: The Dubitative Image*, [w:] i d e m, *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures*, Cambridge MA, London 2000, s. 55–69.

¹⁶ O. Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge MA, London 2003.

¹⁷ Na ten temat więcej: Z a w o j s k i, *Wirtualna sztuka...*

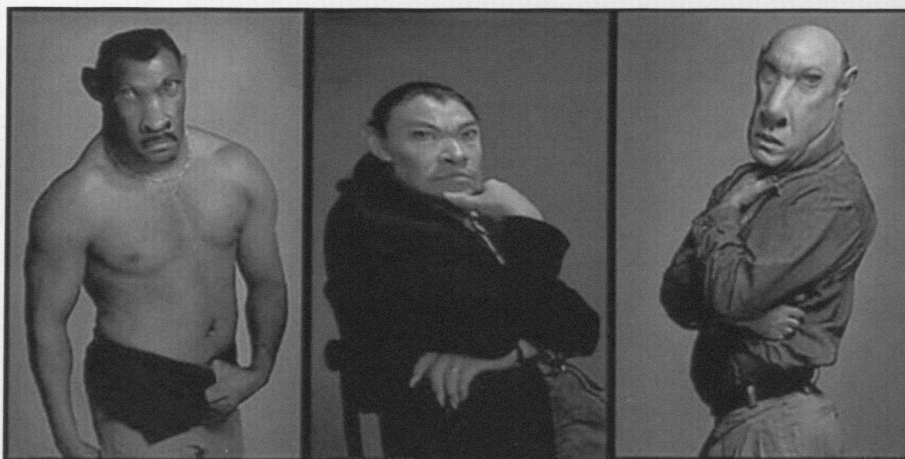
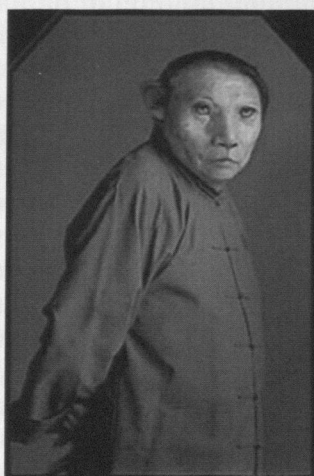
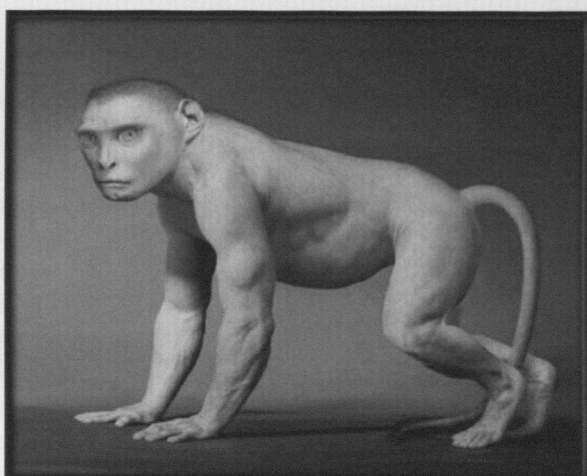
teorii, czy też swego rodzaju program artystyczny, przedstawiony ponad pół wieku temu przez Henri'ego Cartier-Bressona. Koncept „decydującego momentu”, choć w pewnych okolicznościach ciągle aktualny – *vide* fotografia prasowa, reportażowa – nie może być obecnie aplikowany, niejako przez ekstensję, do całej fotografii, na pewno zaś nie do fotografii cyfrowej. Dziś decydującym momentem jest wybór przez artystę-fotografika samego medium. Decyzja, by posługiwać się cyfrowym instrumentarium, nie jest tylko wyborem narzędzi, ona jest także wyborem określonej strategii estetycznej, sposobów odnoszenia się do tradycji, świadomości wyboru zupełnie innego medium. Cartier-Bresson pięknie pisał o tym, jak Leica, z którą zresztą nie rozstawał się do końca życia, „wydłużyła jego wzrok”. Choć nieraz podkreślał, iż nie ma odwagi do ogólnego definiowania fotografii, to jednak w najślawniejszym swoim tekście napisał tak: „Dla mnie fotografia jest równoczesnym rozpoznaniem w ułamku sekundy z jednej strony – znaczenia faktu, a z drugiej strony – rygorystycznej organizacji dostrzeżonych form, które ten fakt wyrażają”¹⁸. Wydaje się, że pomimo wszelkich różnic pomiędzy tradycyjną fotografią (tak trafnie dookreśloną przez Cartier-Bressona) a fotografią cyfrową – jest pewien obszar wspólny dla tych dwóch odmiennych mediów. Jest nim – według mnie – owa „rygorystyczna organizacja”, bowiem każda fotografia jest przede wszystkim „rozpoznaniem rytmu przetrzeni, linii i wartości”¹⁹. Tyle że w przypadku fotografii analogowej dokonuje się ono momentalnie, „w ułamku sekundy”, zaś w fotografii cyfrowej do tego samego efektu dochodzi się drogą żmudnych i czasochłonnych operacji postprodukcyjnych, bowiem wykonanie „zdjęcia” jest tylko wstępnym etapem pracy, ale tak jak w analogowej fotografii technika powinna być na usługach wizji artystycznej, tak też jest w fotografii cyfrowej. Jeśli, w McLuhanowskim sensie, Leica była przedłużeniem zmysłu wzroku fotografa zwanego „okiem stulecia”, „Tołstojem fotografii”, to aparat cyfrowy można nazwać ekstensją zarówno oka, jak też wyobraźni, tej siły sprawczej, która projektuje takie dzieła jak prace Daniela Lee. A zatem znowu mamy do czynienia ze swoistą hybrydycznością, tym razem przenikaniem się porządku „oka zewnętrznego” i „oka wewnętrznego”.

Zapewne dla amerykańskiego artysty pochodzącego z Chin kwestia przemian, transformacji była i jest w naturalny sposób bliższa niż komuś wychowanemu i ukształtowanemu w zachodniej kulturze. Odwołując się do chińskiej mitologii i filozofii buddyjskiej w roku 1994 Lee stworzył cykl *Judgment* (il. 2, 3), w którym wykorzystał „cykl reinkarnacji”, opisujący sto osiem różnych stworzeń, w jakie można się wcielić po śmierci. Stara, chińska mitologia, silnie eksponująca naturalne związki pomiędzy ludźmi a zwierzętami, doskonale wpisuje się w aktualne dyskusje dotyczące manipulacji genetycznych, jednocześnie stanowi swego rodzaju alternatywną wizję ewolucyjnego rozwoju człowieka i jego naturalnego pokrewieństwa ze zwierzętami. W innej pracy (*108 Widows*, 1996–2003) artysta stworzył sto osiem wizerunków fantastycznych postaci, tym razem także nawiązując do chińskiej odmiany buddyzmu, zakładającego sześć poziomów reinkarnacji („czarodziejski”, „ludzki”, „opiekuńczy”, „demoniczny”, „piekielny” i „zwierzęcy”). W roku 2003 na 50. weneckim biennale cykl *108 Windows* został zaprezentowany jako instalacja DV. Taką formę przybrał też jeden z kolejnych cykli fotografii *Origin* (1999–2003) (il. 4). Pierwotnie składał się on z dwunastu prac prezentujących indywidualną wizję kolejnych etapów ewolucji człowieka. Od dziwnego (nigdy nieistniejącego, stworzonego przez artystę) gatunku ryby (*coelacanti*), przez gady, małpy, do człowieka. Ale poszczególne fazy rozwojowe nie obrazują rzeczywistych (historycznych) faz rozwojowych, lecz są tylko pewną spekulacją wizualną artysty, któremu nie chodzi przecież o ścisłość faktograficzną (w rozumieniu materiału wizualnego), co raczej o możliwość wykreowania alternatywnej wizji, będącej opowiadaniem o historii gatunku ludzkiego z perspektywy kogoś, kto snuje pewne spekulacje, szuka nie tylko nowego języka plastycznego, ale i stara się pobudzić wyobraźnię widzów, a przy tym zachwiać ich pewność i wiarę w „oficjalną” wersję ewolucyjnych wydarzeń.

Origin jako pięciominutowa instalacja wideo prezentowana była w roku 2005 na festiwalu Ars Electronica w Linzu, zaś jeden z obrazów cyklu został wykorzystany jako plakat festiwalu, który odbywał się pod hasłem „Hybrid – Living in Paradox”. Trudno byłoby znaleźć lepszy komentarz wizualny do tematu przewodniego festiwalu, zarówno jeśli chodzi o wszelkie problemy hybrydyzacji obecne we współczesnym świecie, ale i w zakresie interesującego mnie w tym momencie zagadnienia fotografii cyfrowej jako medium, którego istotą, wedle mnie, jest właśnie hybrydyczność. O genezie powstania cyklu prac, w Linzu prezentowanych także na dworcu kolejowym jako fotograficzna instalacja o wymiarach 300x3300 cm, tak pisze

¹⁸ H. Cartier-Bresson, *Decydujący moment*, tłum. K. Łyczyszek, „Format”, 2005, nr 1–2, s. 4.

¹⁹ *Ibidem*, s. 3.

2. D. Lee, *Judge of Dead and His Guards*, 19943. D. Lee, *Juror no 6*
(*Leopard Spirit*), 19944. D. Lee, *Origin 8*, 1999

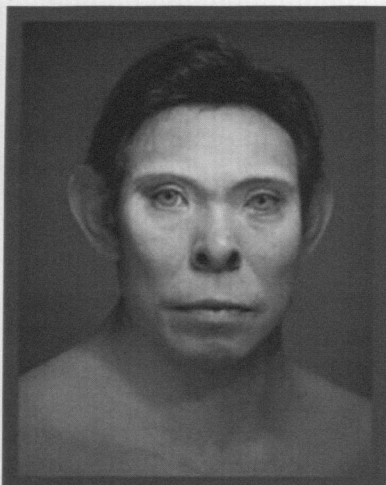
sam artysta: „Mój pomysł związany był z nadchodzącym milenium. Nowe milenium (rok 2000) przypominał mi wielki początek wszystkiego. Moja koncepcja zaczęła się kształtować kilka miesięcy po tym jak »New York Times Magazine« dał mi możliwość stworzenia autoportretu, w którym wykorzystał nową technologią dostępną w roku 1997. Stworzyłem sekwencję czterech portretów, które pokazują naszą przeszłość jako małą i naszą perspektywę na przyszłość”²⁰. Ponownie pojawia się wątek nowej technologii, która często staje się źródłem inspiracji, kołem zamachowym nowych projektów – tak jak w *Self-portrait* (1998) (il. 5) i innych pracach. Zarówno w autoportretach, jak i w *Origin* artysta rezygnuje z odwołań do mitologii chińskiej, chińskich znaków zodiaku, tradycji buddyjskiej, wątków charakterystycznych dla szeroko pojętej myśli Wschodu i kieruje swoją uwagę ku Darwinowskiej teorii ewolucji. Forma tych prac w bezpośredni sposób wynika z użycia narzędzi cyfrowych. Jak mówi artysta: „komputer umożliwił mi zupełnie inne myślenie o formie sztuki”²¹, w wyniku czego powstały dzieła, stanowiące wykładnię możliwości estetycznych fotografii cyfrowej jako medium autonomicznego, rządzącego się własną logiką.

Można zgodzić się zatem z radykalną tezą Williama J. Mitchella, który twierdzi, iż różnica pomiędzy fotografią analogową a obrazem cyfrowym „oparta jest na fundamentalnych fizycznych własnościach, które mają konsekwencje logiczne i kulturowe”²², ale dalsza część jego rozumowania wydaje się problematyczna,

²⁰ D. Lee, *Origin*, [w:] Stocker, Schöpf, *op. cit.*, s. 27.

²¹ Cyt. za: J.A. Cotter, *The Evolution of Daniel Lee*, „Photo Insider”, 2002, nr 4, s. 38.

²² W.J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge MA, London 1992, s. 4.



5. D. Lee, *Self-portrait 2*, 1998

bowiem przekonuje on, że na poziomie użycia kulturowego, nie tylko zresztą fotografii cyfrowej, ale i innych technologii cyfrowych, te różnice zanikają. Interpretując poglądy Mitchella, Lev Manovich pisze, iż w takim razie „fotografia cyfrowa po prostu nie istnieje”²³. Książka Mitchella jest jedną z pierwszych i najważniejszych prób kompleksowego opisanie rewolucji cyfrowej i konstytuowania się epoki postfotograficznej, choć wiele jego opinii i poglądów – zwłaszcza dziś, po upływie kilkunastu lat od jej wydania, i nieustannych zmianach, jakie dokonują się w świecie obrazów technicznych – prowokuje do dyskusji. Ogłoszenie epoki postfotograficznej dla autora było obwieszczeniem śmierci fotografii (efektownie umiejscawia on ten fakt w roku 1989, roku 150-lecia fotografii²⁴), albo, delikatniej rzecz ujmując, radykalnego jej przemieszczenia się w świecie (obrazów), tak jak to stało się w przeszłości z malarstwem. Można odnieść wrażenie, że dla autora postfotograficzność zbyt łatwo kojarzy się z końcem fotografii, być może dlatego, że analogową fotografię kojarzy on przede wszystkim z tradycją piktorializmu, rozumianego w tym miejscu „jako postulat przystosowania fotograficznych rejestracji do podstawowych zasad rządzących artystycznym obrazowaniem”²⁵. Ale Mitchell zapomina, że wspomniane wyżej zasady są historycznie zmienne, natomiast on sam niejako milcząco zakłada, że kiedy myślimy o fotografii tradycyjnej, to automatycznie odwołujemy się do całego kompleksu problemów. Ogniskują się one przede wszystkim wokół odtwarzania rzeczywistości, tworzenia, albo lepiej wykonywania kopii poświadczających obiektywność oryginału (jakim jest fotografowany świat), Bazinowskiego „balsamowania czasu” i „kompleksu mumii”, przenoszenia realności przedmiotu na jego reprodukcję, ocalenia wyglądu zewnętrznego, syndromu „sobowtóra” – a zatem wszystkich tych cech i funkcji fotografii jako medium, które pochłonięte są obsesją realizmu i obiektywizmu przedstawiania gwarantowanego przez „obiektywny obiektyw” aparatu. W rezultacie „Fotografia działa na nas jak zjawisko »naturalne«, podobnie jak kwiat albo kryształek [...]”²⁶, a „każdy obraz powinien być odczytany jako przedmiot i każdy przedmiot jako obraz”²⁷. Jakaż piękna utopia...

Czas postfotografii, fotografii po fotografii, obfituje w różnorakie paradoksy, które Manovich w interesujący sposób stara się pokazać, polemizując jednocześnie z Mitchellem. Punktem wyjścia rozważań Manovicha jest interesująca teza, iż „obraz cyfrowy anihiluje fotografię, a jednocześnie utrwała, gloryfikuje i nieśmiertelnia fotograficzność. Mówiąc w skrócie, to jest logika fotografii po fotografii”²⁸. Wypada się z nią w pełni zgodzić. Wątpliwości budzi jednak inny fakt: Manovich w tytule swego tekstu umieszcza fotografię

²³ L. Manovich, *The Paradoxes of Digital Photography*, http://www.manovich.net/TEXT/digital_photo.html

²⁴ Mitchell, *op. cit.*, s. 20. Należałoby zresztą może zweryfikować tę datę, bowiem pierwszy program komputerowy – PhotoMac dla Macintosha, służący do obróbki zdjęć cyfrowych powstał w roku 1988. W roku 1990 powstał Adobe Photoshop 1.0 (TM) także dla Maca.

²⁵ A. Sobota, *Szlachetność techniki. Artystyczne dylematy fotografii w XIX i XX wieku*, Warszawa 2001, s. 7.

²⁶ A. Bazin, *Ontologia obrazu fotograficznego*, [w:] idem, *Film i rzeczywistość*, wybór tekstów, przekł. i posłowie B. Michałek, Warszawa 1963, s. 14.

²⁷ *Ibidem*, s. 17.

²⁸ Manovich, *The Paradoxes...*

cyfrową, ale na dobrą sprawę pisze raczej o obrazach komputerowych, obrazach syntetyzowanych, cyfrowych, a niekoniecznie o fotografii cyfrowej, tak jak ją pojmuję, to znaczy jako wynik wykorzystania aparatu cyfrowego, a w pewnych sytuacjach aparatu tradycyjnego i cyfrowej obróbki analogowego materiału wyjściowego. A zatem jego konstatacje odnoszą się do teorii obrazu cyfrowego (także animacji 3D), niejako zrównanego przez niego z pojęciem fotografii digitalnej. Należy jednak pamiętać o podstawowym założeniu – każda fotografia jest pewnego typu obrazem, każda fotografia cyfrowa jest obrazem cyfrowym, ale nie każdy obraz cyfrowy jest fotografią cyfrową²⁹. Mam wrażenie, że Manovich niezupełnie chce uznać autonomię fotografii cyfrowej jako swoistego medium, dlatego w tekście poświęconym tej ostatniej wskazuje raczej na paradoksy, ale obrazu cyfrowego. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę, że w gruncie rzeczy ontologia digitalna, w przypadku fotografii cyfrowej, mimo wszystko zachowuje wyznaczniki ogólnie pojętego obrazu. „Aby być obrazem, fakt musi mieć coś wspólnego z tym co odwzorowuje”³⁰. „W obrazie i w tym, co odwzorowane, coś musi być identyczne, aby w ogóle jedno mogło być obrazem drugiego”³¹. Takie określenie przez Ludwiga Wittgensteina obrazu jest formułą uniwersalną; do tego stopnia, że rewolucja w fotografii cyfrowej zasadniczo nie podważa jej prawomocności. Choć zapewne to „coś wspólnego” nie jest w tym przypadku tak oczywiste, dostrzegalne na pierwszy rzut oka, bazujące na podobieństwie zewnętrznym. Można tylko dodać, iż przy takim rozumowaniu syntetyzowane, całkowicie symulowane „produkty” komputerowe (takie jak na przykład grafika 3D) nie są już obrazami, o czym zresztą pisano niejednokrotnie.

Ten typ myślenia obecny jest w Flusserowskiej teorii obrazów technicznych, której podstawy odnalazł można w jego filozofii fotografii³², a rozwinięcie w kolejnej pracy poświęconej „uniwersum obrazów technicznych”, w której autor, w duchu Wittgensteina (piszącego, iż „obraz jest modelem rzeczywistości”³³) stwierdza: „Niemożliwe jest rozróżnianie obrazu jako odbicia oraz obrazu jako modelu”³⁴. Obrazy techniczne całkowicie symulowane, będąc projekcjami, nie są zatem obrazami reprodukcyjnymi, nie mają natury lustrzanej, one same są produkcjami, przedmiotami cyfrowymi tracącymi istotny walor obrazów jako takich. W rezultacie, jak konstatuje Flusser, „nie są one wcale obrazami, ale symptomami procesów chemicznych bądź elektronicznych”³⁵.

Wróćmy jeszcze do propozycji Manovicha, bowiem w polemice z Mitchellem snuje on ciekawą genealogię historyczną współczesnych obrazów fotograficznych, która pokazuje kształtowanie się różnych porządków wizualnych współczesności. Tradycyjna fotografia, odwołująca się przede wszystkim do kompleksowo pojętej natury reprodukcyjnej i reprezentacyjnej obrazów, będących swego rodzaju raportem na temat rzeczy istniejących w świecie rzeczywistym, to kontynuacja malarstwa włoskiego renesansu oraz realistycznego malarstwa XIX- i XX-wiecznego, zaś fotografia cyfrowa to kontynuacja XVII-wiecznego malarstwa holenderskiego (z jego predylekcją do swoiście pojmowanych strategii montażowych, eksponowaniem szczegółów, detali – „zblizeń”), konstruktywizmu, współczesnej wyobraźni kształtowanej przez reklamę. Obecnie wielu fotografów, często w przewrotny sposób, nawiązuje do tych przeciwstawnych sobie, wydawałoby się, tradycji w ramach jednej pracy, wystarczy tylko przywołać przykład Jeffa Walla. Artysta ten często powołuje się na Eduarda Maneta i konwencje realistycznego przedstawiania świata; jego wielkoformatowe prace

²⁹ Tak jak nie każdy obraz jest fotografią – można byłoby dodać dla wzmocnienia tego rozumowania.

³⁰ L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, przeł. i wstępem opatrzył B. Wolniewicz, Warszawa 1997, teza 2.16, s. 10.

³¹ *Ibidem*, teza 2.161.

³² Flusser, *Ku filozofii...*

³³ Wittgenstein, *op. cit.*, teza 2.12, s. 9.

³⁴ V. Flusser, *Ku uniwersum obrazów technicznych*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Kraków 1994, s. 61.

³⁵ *Ibidem*, s. 55. Ten typ myślenia na temat produktów operacji symulacyjnych, tworzących „wyliczone przedmioty logiczne” (niebędące dłużej obrazami), do ekstremalnej postaci doprowadza francuski badacz Alain Renaud, warto więc zacytować kilka jego charakterystycznych stwierdzeń: „obraz syntezowany jest obrazem-wydarzeniem, obrazem, który pochodzi znikąd i może być widziany na ekranie nie jako projekcja czy odkrycie (na sposób starszych ekranowych powierzchni – fotograficznej, kinematograficznej czy telewizyjnej), ale jako ulotne złudzenie”, A. Renaud, *Obraz cyfrowy albo technologiczna katastrofa obrazów*, przeł. B. Kita i E. Stawowczyk, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja. Video. Komputer*, Kraków 1997, s. 337. „[...] Nawet, jeśli są kolorowe albo wykorzystują »wcześniejsze« obrazy, nawet jeśli prezentują siebie w formie obrazów (ekranowych) – mówiąc dosadnie: nie są dłużej obrazami! Pochodzą z całkowicie nowego porządku wizualnego, powiązanego z innym typem porządku kulturowego”, *ibidem*, s. 334.

przypominają kompozycje malarskie i kadry filmowe jednocześnie. On sam jest w istocie bardziej reżyserem, kimś kto starannie pracuje nad *mise en scène*. A zatem mieszają się porządki „fotografii inscenizowanej” z jednej strony, i zapisu realności z drugiej. W jego interpretacji zadaniem fotografii jest swoiste zastąpienie malarstwa – Wall nazywa ją „Malarstwem współczesności” – a jednocześnie jako twórca stosuje różnorodne manipulacje obrazem, który niewiele ma wspólnego z reprodukcją natury, bowiem jest wynikiem złożonych zabiegów „produkcyjnych”, co w oczywisty sposób dekonstruuje też XIX-wieczną wiarę w obiektywność fotografii. Jak sam mówi „obraz [fotograficzny – P.Z.] jest relacją przeciwstawnych sobie elementów; montaż jest ukryty, zamaskowany, ale bezwzględnie konieczny. Czuję, że montaż cyfrowy dokładnie to unaocznia, ale jednocześnie nie powoduje, iż tego typu obrazy są zasadniczo różne od moich »integralnych« fotografii”³⁶. Prace Walla, podobnie zresztą jak dzieła Lee, choć poddawane są różnym manipulacjom cyfrowym, to jednak w momencie prezentacji przybierają postać obrazów „analogowych”. Cyfrowe zdjęcia muszą zostać wydrukowane, można zatem powiedzieć, iż w ten sposób stara technologia (stare medium) spotyka się z nową technologią (nowym medium), co po raz kolejny dowodzi, iż mamy do czynienia z fenomenem hybrydycznym ze swej natury. „Malarskie” formaty prac Walla i Lee są także potwierdzeniem plastycznej proveniencji ich dzieł, będących tworem bardziej twórczej wyobraźni niż fotograficznej (w tradycyjnym rozumieniu, czyli obiektywizującej) dbałości o opis rzeczywistości. Stwarzane przez nich światy są światami sztucznymi, konstruktami mentalnymi przybierającymi postać cyfrowych obrazów, przekraczających „technologie reprezentacyjne, które wykraczają poza granice wizualności i stają się służebne wobec rzeczywistości wirtualnej i cyberkultury”³⁷.

Obrazy cyfrowe (jeszcze raz podkreślmy, że to o nich raczej mówi Manovich, choć czasem traktuje je jako synonim cyfrowej fotografii) mają naturę hiperrealistyczną, punktem odniesienia dla nich jest fotorealizm, a nie realizm. Reprezentują one inną rzeczywistość, będąc jej reprezentacją, w odróżnieniu od analogowej fotografii skupionej na przeszłości (Barthesowskie „to było”) one wykraczają w przyszłość. Ostatecznym paradoksem fotografii cyfrowej jest fakt, iż „te obrazy wcale nie są gorsze w zakresie wizualnego realizmu od obrazów tradycyjnych. One są doskonale realne – a nawet zbyt realne”³⁸. Ale tylko przy założeniu, że myślimy w tym momencie o rzeczywistości wirtualnej, tej będącej produktem maszyn cyfrowych tworzących świat hiperrzeczywisty.

Twórczość Daniela Lee to właśnie kreacja świata hiperrzeczywistego. Jego działalność traktuję tutaj jako swego rodzaju egzemplifikację hybrydycznej natury fotografii cyfrowej, zarówno w odniesieniu do własności samego medium, jak i specyficznej stylistyki, a także tematu większości jego prac. Można też mówić o strategii specyficznie pojętej intermedialności, bowiem jego dzieła – będące *par excellence* przykładem sztuki cyfrowej – stanowią połączenie czy też wzajemne przenikanie się grafiki, fotografii i malarstwa. Artysta fotografuje modele, które potem są poddawane technicznemu przekształceniu przy użyciu komputerowych programów graficznych, ale jednocześnie Lee korzysta z ręcznie wykonywanych projektów, tyle że zamiast „analogowego” ołówka artysta często korzysta z elektronicznego „piórka” i tableta, który umożliwia wprowadzanie zmian bezpośrednio w cyfrowo zapisanym obrazie. Jak sam mówi, w efekcie jego prace „nie są grafikami, nie są obrazami malarskimi, nie są też fotografiami – są zupełnie czymś innym, stworzonym przy użyciu komputera”. Według mnie są to właśnie fotografie cyfrowe, które pozwalają przekroczyć nie tylko dotychczasowe ograniczenia wspomnianych mediów (fotografia, grafika, malarstwo) funkcjonujących oddzielnie, ale i wykreować w obrazach taką (nie)rzeczywistość, której nie można było powołać do życia wcześniej. Ich niezwykłość polega na tym, że wydają się one, paradoksalnie, bardzo realistyczne, jakby wiernie odtwarzały rzeczywistość (to przecież domena fotografii, przynajmniej tej fotografii, którą chcemy traktować jako „dowód”, zapis świata, obiektywne poświadczenie rzeczywistości), a jednocześnie owa „zoologia fantastyczna”, by użyć określenia Borgesa, nie przypomina przecież niczego, co byśmy wcześniej widzieli. „Nikt dotychczas nie widział takich stworzeń, a fakt, że wyglądają one tak realistycznie czynić może spore zamieszanie. Te obrazy wykraczają poza doświadczenia ludzi” – mówi Lee.

³⁶ T. de Duve, B. Groys, A. Pelec (eds.), *Jeff Wall*, London 1996, s. 11. Na temat krzyżowania się różnorodnych technik i porządków fotograficznych, również w twórczości Walla: A. H ü s c h, *Artistic Conceptions at the Crossing from Analog to Digital Photography*, http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/artistic%20concept

³⁷ D. P u n t, „Well, who you gonna believe, me or your own eyes”: *A Problem of Digital Photography*, „The Velvet Light Trap”, 1995 (Fall), no 36, s. 4.

³⁸ M a n o v i c h, *The Paradoxes...*

6. D. Lee, *Nightlife*, 2001

Przenikanie się fantazji i realizmu oczywiście nie jest niczym nowym, jednakże cyfrowe medium (także, a może przede wszystkim fotograficzne) stwarza nowe możliwości, otwiera przed artystami drzwi do innych światów. Jak zauważa Jacqueline Arendse (kuratorka w The Alternative Museum, w którym przygotowała wystawę pod hasłem „Digitally Born”), powołując się na George’a P. Landowa, „fantazja pasożytuje na realizmie”³⁹. Może jednak lepiej byłoby nazwać ich relacje współzależnością i współdziałaniem, jeśli nie symbiozą bądź synergią.

W olbrzymim muralu (152x549 cm) zatytułowanym *Nightlife* (2001) (il. 6) Lee stworzył wyobrażony świat zaludniony przez trzynaście postaci siedzących przy kawiarnianych stolikach. Całość przywodzi (nieprzypadkowo rzecz jasna) na myśl kompozycyjnie *Ostatnią wieczerzę* Leonarda da Vinci, choć nie ma tutaj żadnych religijnych odniesień. To jednocześnie jego pierwsza kolorowa praca, wydrukowana na płótnie winylowym. Oto kolejne potwierdzenie, że artysta powołany jest przede wszystkim do stwarzania nowych światów, a odtwarzanie rzeczywistości pozostawia innym, choć sam przeszedł przez okres, w którym starał się chwytać ulotność rzeczy. „Później – jak mówi – przestały mnie satysfakcjonować proste próby utrwalania rzeczy. Zacząłem się zwracać w stronę stwarzania. To nie jest tak, że tworzenie rzeczy jest ważniejsze niż ich utrwalanie za pomocą aparatu. Ale ja chciałem być przede wszystkim artystą, dlatego zacząłem tworzyć zupełnie nowe obrazy”⁴⁰. Dzieło to powstało w sposób typowy dla metody twórczej Lee: artysta najpierw wykonuje pojedyncze zdjęcia modeli aparatem cyfrowym; następnie rozpoczyna się praca polegająca na swoistym morfingu postaci, a ściślej przede wszystkim ich twarzy, które upodabniają się do zwierząt. Kolejną fazą jest zmontowanie wszystkich postaci w jeden obraz, choć na przykład na stronie internetowej można też oglądać fragmenty całości przedstawiające pojedyncze postaci bądź portrety podwójne. Najczęściej są one także częścią fizycznych ekspozycji. Taka fotografia cyfrowa jest zatem rodzajem elektronicznego kolażu, będącego efektem intermedialnego przenikania się fotografii (podstawą obrazu są „zdjęcia” cyfrowe), malarstwa, grafiki. W efekcie cyfrowej postprodukcji, długotrwałej obróbki materiałów wyjściowych, powstaje dzieło pokazujące możliwości fotografii cyfrowej jako medium, które rządzi się swoimi prawami, całkowicie autonomiczne, choć hybrydyczność jest wpisana w jego naturę.

W cyklu *Harvest* (2004) zamiast ludzi jako modele pojawiają się po raz pierwszy zwierzęta, które naberają cech ludzkich – mogą tańczyć (*Dancers*), grać na wiolonczeli (*Poster* – il. 7), być pasterzami (*Shepherd I i II* – il. 8), oglądać telewizję (*Watching TV*), czekać na kogoś siedząc na ławce (*Awaiting* – il. 9). To coś zupełnie nowego w kilkunastoletniej przygodzie z fotografią digitalną Daniela Lee. Stylistyka tych

³⁹ J. Arendse, *Fantasy Transforms Reality*, <http://www.alternativemuseum.org/dborn/digitalborn.html>. The Alternative Museum jest muzeum wirtualnym, funkcjonującym w sieci od roku 1999, wcześniej przez blisko 25 lat organizowało ono wystawy w różnych galeriach na Manhattanie, co też jest swego rodzaju znakiem czasów postępującej wirtualizacji i przygodności świata, także świata sztuki i artystów, coraz częściej „emigrujących” do cyberprzestrzeni, by tam szukać możliwości kontaktu z odbiorcami.

⁴⁰ H. Kojima (ed.), *Digital Image Creation. Insights Into the New Photography*, Berkeley 1996, s. 20. Warto zwrócić uwagę na tę publikację, powstałą z inicjatywy rzeźbiarza i projektanta Takenobu Igarashi, bowiem prezentuje ona (w formie wywiadów) poglądy artystów amerykańskich posługujących się w swej twórczości fotograficznymi technologiami cyfrowymi. Są to m.in. Ryszard Horowitz, Olivia Parker, David Byrne, Robert Bowen. Książek poświęconych fotografii cyfrowej ukazuje się mnóstwo, można to też sprawdzić w polskich księgarniach, ale są to omalże wyłącznie podręczniki, przewodniki, wprowadzenia, natomiast nie ma prawie zupełnie publikacji poświęconych problemom artystycznym i estetycznym fotografii cyfrowej oraz artystom posługującym się tym medium.

7. D. Lee, *Poster*, 2004

prac jest natychmiast rozpoznawalna jak wszystko to, co wychodzi z pracowni artysty. Niektóre z tych obrazów zostały wykorzystane w centralnym dziele z tego cyklu, jakim jest *Celebration*, które wykazuje, że technologia cyfrowa stwarza warunki do poszukiwania nowych „zestrojów obrazowych” z elementów dających się umieścić w nowym kontekście. W tej pracy także zastosowano pewne cyfrowe „domalówki”, dodatki, tła (trawa, niebo), co, jak wyznaje sam artysta, dawało mu poczucie powrotu do malarstwa, z tą różnicą, iż używał on elementów fotograficznych. Oczywiście twórczość Lee nie jest wyłącznie prezentacją możliwości wyrazowych fotografii cyfrowej i kreowaniem doskonale skonstruowanych obrazów zachwycających formalnym mistrzostwem, wynikającym ze znakomitego opanowania cyfrowego warsztatu. *Harvest* jakby mimochodem prowokuje do stawiania pytań o granice eksperymentów naukowych (klonowanie, manipulacje genetyczne, możliwość korzystania z narządów zwierzęcych do przeszczepów etc.), naszej przyszłości, poszukiwania metod przedłużania życia, wymiaru etycznego tego typu działań. Jednakowoż kwestie interpretacyjne nie są w tym miejscu dla mnie najważniejsze, zatem nie będę rozwijał tego wątku.

Fotografia cyfrowa jest immanentnym składnikiem nie tylko nowych porządków wizualnych kształtowanych przez technokulturowe przemiany, staje się ona także jednym z ważnych elementów cyberkultury jako nowego paradygmatu kultury medialnej. Cyberkultura powstaje jako rezultat rozwoju technologii komputerowych i kształtowania się wirtualnego środowiska cyberprzestrzeni, choć wiązanie jej wyłącznie z fenomenami sieciowymi jest według mnie uproszczeniem. Nie wchodząc w terminologiczne spory można stwierdzić, iż fotografia digitalna należy do świata cybersztuki, czyli sztuki epoki zdominowanej przez technologię, zwłaszcza zaś technologie komputerowe, tworzące zintegrowaną sieć. Sieć nie jest wyłączną domeną cybersztuki, tak jak cyberprzestrzeń – będąc naturalnym środowiskiem fotografii cyfrowej – nie jest jej środowiskiem jedynym, bowiem równie dobrze może ona być eksponowana poza nią. I choć może się wydawać, że jakaś forma ekranu-monitora-wyświetlacza jest pierwotnym środowiskiem fotografii cyfrowej, czyli swego rodzaju bitowej wiązki danych, to jednak cyfrowy fundament nie może determinować jej warunków ekspozycyjnych. W tym sensie nie traci ona swej specyfiki, kiedy przybiera postać wydruku (*hard copy*), tak jak ma to miejsce na przykład z pracami Daniela Lee, zwłaszcza wielkoformatowymi.

Dlatego samo określenie „archiwum” w zastosowaniu do internetowego „przechowywania”, „magazynowania” prac, nie wydaje się adekwatne do dzisiejszej sytuacji dzieła sztuki w dobie rewolucji cyfrowej

8. D. Lee, *Shepherd I*, 20049. D. Lee, *Awaiting*, 2004

i sieciowej. Tak jak foto-grafia zmieniała się w foto-dane, tak fotograficzne archiwum zmienia się w post-fotograficzną transmisję danych⁴¹. Cyfryzacja fotografii umożliwia zatem jej implementację do świata digitalnego, co jest z kolei podstawą do włączenia jej w uniwersum obrazów technicznych, jakby powiedział Vilém Flusser. My zaś musimy dodać, że chodzi o uniwersum cyfrowych obrazów technicznych i nie tylko obrazów, bowiem bitowa ontologia pozwala na dowolne łączenie ze sobą obrazów, ale i tekstów, muzyki, filmów, grafiki – wszelkich mediów cyfrowych. Nie tylko zresztą na łączenie w ramach jednego projektu, ale i transkodowanie, dowolne i nieskończone przekształcanie na poziomie konceptualnym, lecz także na poziomie „materiałowym”. Ponieważ oparte są one na wspólnym kodzie (numerycznym) i wspomagane przez operacyjne narzędzie, jakiemu podlegają, którym jest komputer – faktyczne hipermedium – w naturalny sposób fundują rzeczywistość „zmiksowaną”, albo – lepiej rzecz ujmując – są aktywnymi producentami „kultury (re)miksu”. (Re)miks można obecnie uznać za jeden z podstawowych zabiegów formotwórczych kultury elektronicznej. Już nie kolaż, brikolaż, bo te pojęcia i techniki związane są nie tylko funkcjonalnie, ale i, by

⁴¹ Odwołuję się w tym miejscu do określeń Jensa Schrötera. J. Schröter, *Archive – Post/photographic*, http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/archive_post_photographic

tak rzec, ideologicznie z kulturą czasów przeddigitalnych, tylko właśnie (re)miks jest znaczącą, jedną z najważniejszych strategii technokultury.

Fotografia cyfrowa jest także poddawana zasadzie remiksu, zwłaszcza w wymiarze funkcjonowania społecznego. Jeśli wziąć pod uwagę na przykład portal taki jak Flickr⁴², to widać wyraźnie, że cyrkulacja, rekompozycja, rozmaite sposoby samplowania materiału fotograficznego, tworzenie własnych fotoblogów wykorzystujących zdjęcia udostępniane przez innych członków społeczności związanej z portalem, a także coraz popularniejsze moblogi⁴³ – stają się praktyką standardową. By jednak mogła ona istnieć, niezbędne są warunki stwarzane przez fotografię digitalną. Na stronie Flickr jest już kilka milionów zdjęć (liczba stale się zwiększa), każdy może, po zalogowaniu, udostępnić swoje prace, niewątpliwie jest to ponowoczesna forma fotoamatorstwa, które narodziło się pod koniec XIX stulecia wraz z upowszechnieniem się prostych aparatów fotograficznych (zapewne przełomowe znaczenie dla tego procesu miało pojawienie się w roku 1888 aparatu Kodak I wyprodukowanego przez The Eastman Company). Dziś fotoamatorzy funkcjonują w sieci, to ona stała się społeczną platformą dla tego „ruchu”.

Ciekawe zresztą, że rewolucja cyfrowa w fotografii spowodowała też znaczące zmiany jeśli chodzi o strategię reklamową i sposoby pozyskiwania klientów przez odwiecznie konkurujące ze sobą firmy Eastman Kodak i Canon. Do czasów upowszechnienia się fotografii cyfrowej trzy czwarte zdjęć, a także większość zamówień na odbitki, robiły kobiety. Kodak zatem od lat zwracał się w swych kampaniach reklamowych do kobiet. Wyczuwając nadchodzące trendy Canon od początku cyfrowego boomu konsekwentnie kierował swą ofertą do mężczyzn, bowiem, jak wykazywały wszelkie badania, to oni są głównie zainteresowani fotografią cyfrową, dlatego też jeden z raportów na temat rynku fotograficznego zatytułowany był w znamienny sposób: *Mężczyźni są z Canona, kobiety z Kodaka*⁴⁴. Obrazuje to fundamentalne zmiany na rynku fotograficznym, ale także jest wyrazem przemian kulturowych, które spowodowały swego rodzaju specjalizację związaną z różnym stosunkiem do rodzajów aparatów i fotografii. Kobiety zasadniczo wykazują sceptyczną postawę do nowości techniczno-technologicznych, zatem przywiązane są do fotografii analogowej, mężczyźni zaś lubią elektroniczne gadzety, więc o wiele łatwiej przyszło im zrezygnować na przykład z wykonywania odbitek i magazynowanie zdjęć w komputerze bądź na innych nośnikach, ale generalnie monitorowych, niewymagających robienia papierowych odbitek.

Transkodowanie to jedna z kluczowych cech wyznaczających specyfikę nowych mediów. Obok reprezentacji numerycznej, modularności („fraktalnej struktury nowych mediów”), automatyzacji (w procesie kreacji, przetwarzaniu, dostępie) i zmienności (nic nie jest raz na zawsze zapisane, istnieje nieskończona możliwość tworzenia inwariantów, nowych wersji) – transkodowanie jest „najbardziej znaczącą konsekwencją komputeryzacji mediów [...] przekształcającej je w dane komputerowe” – pisze Manovich⁴⁵, który te pięć podstawowych kategorii uznał za fundamentalne zasady wyznaczające charakter nowych mediów⁴⁶. Fotografia cyfrowa w sposób wzorcowy te zasady realizuje, w tym sensie jednoznacznie spełniając kryteria stawiane przed nowymi mediami. Ponad dwudziestoletnia już historia wykorzystania i rozwoju tego medium pokazuje, iż jest ono „fenomenem granicznym: umiejscowione jest, by tak rzec, w obszarze przejściowym od starych mediów do nowych mediów komunikacyjnych i paradygmatów, jakie one tworzą”⁴⁷. Swego rodzaju tranzytowość, to kolejny rys hybrydyczny fotografii cyfrowej, która funkcjonuje w różnych obszarach „pomiędzy”. Nie przeszkadza to jednak w uznaniu jej za w pełni już ukształtowany i ważny środek artystycznej kreacji, którym posługują się z powodzeniem cyberartyści.

⁴² www.flickr.com

⁴³ Moblog to swego rodzaju multimedialna (mobilna) postać bloga, w którym wykorzystuje się zdjęcia wykonane za pomocą telefonu komórkowego wyposażonego w aparat cyfrowy. Na temat różnych praktyk fotoamatorskich w sieci, których celem jest nieustanna dokumentacja rzeczywistości oparta na podstawowych zasadach „love of every image” i „think analog, act digital”, czyli fotografowaniu tego, „co jest”, pisze Peters, *op. cit.*

⁴⁴ Warto też przypomnieć, iż to właśnie Canon zaprezentował pierwszy aparat cyfrowy w roku 1982 i na dobrą sprawę to jest moment faktycznych narodzin nowego medium.

⁴⁵ L. Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge MA, London 2000, s. 45.

⁴⁶ *Ibidem*, s. 27–48.

⁴⁷ Holschbach, *op. cit.*

HYBRIDISM OF DIGITAL PHOTOGRAPHY. THEORY AND PRACTICE

Abstract

The article deals with the issue of hybrid nature of digital photography, which in a model way meets the criteria presented by Lev Manovich in the context of description of new media. Apart from digital representation, modularity, automation, and variability, its characteristic feature is the possibility to transcode, idiosyncratic inter-mediality. The author depicts the theoretical horizon of the reflections on aesthetic and artistic consequences of the breakthrough caused by digital photography and adoption of new digital technologies in art. Digital photography participates in the formation of modern cyberculture – a new paradigm of media culture resulting from the development of computer technologies. Beside the theoretical ruminations, the author presents the works and ideas of Chinese-born American photographer, Daniel Lee. His works, such as the *Manimals* (1993), *Origin* (1999), *Nightlife* (2001), he treats as a *sui generis* exemplification of the possibilities offered to the artists by a new, digital devices to create the works representing a totally new approach to the photographic medium. Digital photography is an example of cyberart, which very often refers to the synthopy of art, science and technology. Its hybridism manifest itself in the practices of 'cultural (re-)mix' consisting in continuous processing of both visual material within the range of individual work and re-working of photographic tradition. Over twenty-year tradition of this medium reveals that it is a border phenomenon – traditional, analogue photography based on photo-chemical processes is now increasingly often replaced by photographic digital images, which does not mean, however, that the era of post-photography, photography after photography, stands for the end of the art of photography. On the contrary – digital technology becomes a remarkable ally of such artists as Daniel Lee, who in original, creative and unique way create the universe of digital photography as a new medium.

Translated by Grażyna Waluga