

Rozważania na temat przenoszenia wiersza

Kerem Ozan Bayraktar

Guido Casaretto: Duchy Materii. Mocak: Krakow, 2019, 14-22.

W.J.T. Mitchell twierdzi, że przedstawienia nie da się oddzielić od materiału. Przedstawienia nie mogą istnieć bez przedmiotów, tak samo jak przedmioty nie mogą istnieć bez przedstawień¹. Ta skądinąd niepodważalna teza może się wydać prowokacyjna twórcy, a dodatkowo skłania do odwoływania się do wyobraźni.

Zacznijmy od przykładu. Gdybyśmy mieli wyodrębnić wiersz z książki, w której został opublikowany, a następnie przenieść go do innej przestrzeni, to w jaki sposób mielibyśmy tego dokonać? Tkwi w tym pytaniu inherentna trudność. Mogłoby się bowiem wydawać, że skoro poezja istnieje równoległe na stronach wszystkich egzemplarzy danej książki, to jej charakter sprawia, że jest niezależna od przestrzeni i daleko jej do unikatowości obrazów. Nagle zanurzymy się wówczas w bezkresny gąszcz znanych od lat paradoksów dotyczących formy i treści.

„Mogę na przykład spalić egzemplarz książki, w której został wydrukowany wiersz. To oczywiście nie oznacza, że spaliłem wiersz, dla wszystkich jest bowiem jasne, że to kartka uległa zniszczeniu, a nie wiersz. Skoro zatem wiersz istnieje gdzie indziej, choćby w innym egzemplarzu książki, to nie sposób go z tym egzemplarzem utożsamiać. Dlatego też nie może być również utożsamiany ze spalonymi stronami”².

Te rozważania przywodzą na myśl inny dylemat, a mianowicie ten dotyczący statku Tezeusza. Okręt herosa przez długi czas stał w porcie jako eksponat muzealny. Lata jednak mijały i drewniana konstrukcja zaczęła butwieć, a uszkodzone fragmenty zastępowano nowymi. W pewnym momencie z oryginalnego statku nie pozostało już nic. Czy w takim razie ten statek to nadal statek Tezeusza, czy już jakiś inny? Heraklit odpowiedziałby na to, że w każdych warunkach wszystko się zmienia. Statek w jednej chwili to inny statek niż ten w następnej. Nawet gdyby nie został poddany rekonstrukcji, to i tak nie byłby to już ten sam

¹ Zob. W.J.T. Mitchell, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, University of Chicago Press, Chicago 2005.

² A.C. Danto, *The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art*, Harvard University Press, Cambridge 1981. Danto podaje również przykład z dziedziny teatru: „Mogę rzucić dojrzałym pomidorem w aktora grającego Hamleta, ale Hamleta nim nie trafię [...], on bowiem pozostaje odporny na atak i ugodzić go może tylko ktoś taki jak Laertes” (s. 34).

statek, więc nie ma tu mowy o żadnym paradoksie. Arystoteles powiedziałby, że mamy do czynienia z tym samym statkiem, ponieważ jego funkcja, kształt i autorstwo nie uległy zmianie.

Innym przykładem niech będzie Santa Maria, jeden z trzech okrętów uczestniczących w wyprawie Krzysztofa Kolumba. Statek ten uległ poważnym uszkodzeniom w okolicach Haiti i już nie dało się go naprawić. Fragmenty wraku wykorzystano następnie do budowy fortu o nazwie La Navidad. Co ciekawe, poprzez przeniesienie materiału z okrętu do fortu udało się zachować jego znaczenie. Tak oto natrafiamy też na ważną kwestię: czy powinniśmy uwzględniać samych siebie jako element pytania, na które poszukujemy odpowiedzi?

Tworząc nowe zależności, dzieła sztuki otwierają drogę do dyskusji nad kryjącą się w powyższych historiach kwestią formy i reprodukcji. Za sprawą dzieła sztuki staje- my w obliczu pytania, które samo w sobie jest bardziej poetyckie niż przeniesienie wiersza. Cóż to bowiem znaczy: przenieść rzekę? Heraklit, który twierdził, że nie da się wejść dwa razy do tej samej rzeki, odpowiedziałby na to pytanie tak samo, jak na pytanie o statek Tezeusza. Nieraz zetknęliśmy się już z przypadkiem przeniesienia pewnych obiektów historycznych czy budynków. Czy jednak da się przenieść i osadzić w nowym miejscu składnik krajobrazu geograficznego będący w nieustannym ruchu? Gdybyśmy napełnili naczynie wodą z rzeki, a potem gdzieś byśmy je przenieśli, to przedmiotem transportu byłaby jedynie woda, a nie sama rzeka. Wniosek z tego taki, że przenoszenie materiału to zgoła nie to samo co przenoszenie systemu. W tym drugim przypadku należałoby uwzględnić również relacje i związki między elementami. Poza tym rzeka to przecież zdecydowanie coś więcej niż tylko obiekt geograficzny. Gdy bowiem myślimy na przykład o Gangesie, to kierujemy uwagę nie tylko na rzekę, ale również na związane z nią wątki kulturowe.

Wszelkie działania związane z przeniesieniem, przemieszczeniem, przekształceniem bądź rekonstrukcją wymagają wejścia na pewien poziom abstrakcji. W miarę wzrostu stopnia złożoności tego, co się przenosi (rzeka charakteryzuje się wysokim poziomem złożoności), rośnie również abstrakcyjność sposobu reprezentacji tego zjawiska. Nie da się przenieść nic z jednego środowiska do innego bez odwołania się do abstrakcji. Słowami nie wszystko można wyrazić, malowany portret uwzględnia tylko niektóre przestrzenne cechy twarzy, drukowane zdjęcie ma taką, a nie inną rozdzielczość itd. Abstrakcja zawsze wiąże się w pewnym stopniu z cyfryzacją. Artysta, który skupia się na cechach technicznych umożliwiających zmianę formy, często dokonuje przekształcenia o charakterze analogowo-cyfrowym bądź cyfrowo-analogowym, posługując się w tym celu zestawem złożonych reguł. Tu jednak mowa o „cyfryzacji”, która się nie ogranicza do wykorzystania komputerów i obwodów elektrycznych. Cyfryzacja to „translacja” dokonana z wykorzystaniem słów. To swego rodzaju abstrakcja.

Pobiera się próbki z pewnego wzoru o charakterze ciągłym (na przykład fali dźwiękowej), a następnie powiela się je w ograniczonym zakresie i określonych odstępach. Innymi słowy, cyfryzacja to pewne uśrednienie próbek w zadanym zakresie wartości.

Płynąca przed nami rzeka z sześciokątów (ten kształt to niezwykle ekonomiczna forma kompresji) stanowi owoc cyfryzacji. Powstała na bazie próbek. Zastosowanie sześciokątów pozwoliło na stworzenie struktury rozproszonej, zakodowanej, ruchomej, modułowej i homogenicznej. Rzeka – metaforyczna i dosłowna – podobnie jak informacja cyfrowa daje się więc „spakować” i przenieść. Wygląda trochę jak fala ogromnych pikseli albo element krajobrazu obserwowany przez przedstawiciela gatunku dysponującego narządem wzroku o rozdzielczości istotnie ustępującej ludzkiemu oku. Ogólnie można by powiedzieć, że zastosowano tu procedurę w teorii bardzo podobną do tej, którą przeprowadzali pejzażyści reprezentujący nurt impresjonizmu. Obraz sam w sobie nie jest pejzażem. Obraz to mapa. Tyle że rozdzielczość tej mapy jest zasadniczo inna niż tego, co rejestrujemy za pomocą wzroku, gdy przyglądamy się krajobrazowi. Brakuje większości detali. Z jakiegoś jednak powodu obraz, gdy na niego patrzymy, kojarzy nam się z właściwym widokiem. Za sprawą umysłu i ciała artysty, a także dzięki fizycznym właściwościom zastosowanego materiału, pewne cechy krajobrazu zostały przeniesione na płótno. Tutaj więc patrzymy na coś, co nadal jest rzeką. Błoto i osad utrwalono w sześciokątach z żywicy. Zyskały one w ten sposób nową postać fizyczną, tak samo jak w przypadku wiersza wydrukowanego w nowej książce innym fontem.

Żywica pełni tu funkcję materiału, w którym się zapisują pewne dane, tak samo jak w przyrodzie. Dotyczy to też komputerów i sieci telekomunikacyjnych – nawet jeśli metoda ma charakter cyfrowy, to dane i tak zostają zapisane na fizycznym nośniku. Zadaniem żywicy jest ten zapis przechować. W tym przypadku zdigitalizowaną rzekę można umieścić w dowolnej lokalizacji geograficznej. Sześciokąty zostały ułożone w taki sposób, aby obrazowały przepływ wody. Różnice w ich wysokości mają sugerować załamywanie się światła na ruchomej powierzchni. Jest dla nas jasne, że zastosowanie abstrakcji przestrzennej miało na celu ukazanie związku między przenoszonym przedmiotem a wykorzystanym w tym celu materiałem.

„Nasze działania związane z tworzeniem świata w znacznej mierze, choć zdecydowanie nie w całości, sprowadzają się do – często jednoczesnego – rozdzielania i łączenia pewnych elementów. Z jednej strony dzielimy całości na części i rozdzielamy rodzaje na podgatunki, w tym celu dokonując rozróżnień i analitycznego rozkładu złożoności na pojedyncze cechy. Z drugiej zaś strony grupujemy pewne części w rodzaje, zbiory i podklasy, dopatrując się

pewnych związków i łącząc elementy w złożone całości”³.

Tworzenie odlewu modelu cyfrowego i dodawanie do niego szczegółów na podstawie obserwacji tegoż modelu ma w istocie wiele wspólnego z takim procesem. Pisząc o modelach cyfrowych, mam na myśli trójwymiarowe obrazy istniejące w wirtualnej przestrzeni komputerowej. Dzięki geometrii na ogół możemy – za sprawą drukarek 3D, CNC i podobnych narzędzi – przenieść świat cyfrowy do sfery fizycznej. Podobnie jak nie zaskakuje nas artysta malujący pejzaż, tak samo niespecjalnie dziwi nas wydrukowanie modelu cyfrowego. Zaskakuje nas natomiast modyfikacja modelu mająca na celu ponowne dopasowanie go do pierwowzoru cyfrowego. Nanoszenie warstw grafitu na popiersie, którego odlew uzyskano na podstawie modeli cyfrowych, stanowi przejaw zamknięcia jakże ciekawej pętli. To przełomowy przypadek relokacji i translacji. Z uwagi na zakres obu zjawisk nie można już w odniesieniu do nich zadawać sobie tych samych pytań co w przypadku statku Tezeusza. Aby to lepiej zrozumieć, trzeba się bliżej przyjrzeć samym procesom technicznym. W środowisku cyfrowym tworzy się wizualizacje poprzez nałożenie pewnych wzorów na trójwymiarowy model (wyobraźmy sobie, że oto w sposób cyfrowy wyświetlamy zdjęcie portretowe na gipsowym popiersiu). Te zdjęcia, niekiedy generowane całkowicie automatycznie, na ogół uzyskuje się przez nałożenie na siebie prawdziwych fotografii (można sobie to wyobrazić jako skierowanie na popiersie obrazów pochodzących z kilkunastu różnych projektorów). Wzory cyfrowe stanowią zatem kolaż utworzony na podstawie zdjęć zaczerpniętych ze świata fizycznego. Gdy powierzchnia popiersia zostaje pokryta nową warstwą grafitu, ludzka ręka, rysując, niejako odtwarza kolaż cyfrowy, analogicznie do imitacji drukowanych liter. W ten sposób pierwiastek żywy realizuje te same procesy projekcji, które pierwotnie miały charakter cyfrowy. Tak samo jak w przypadku mebla, mamy tu do czynienia z kupką pyłu rozproszoną po kształcie geometrycznym. Warstwa pokrywająca wirtualny model powstaje z wykorzystaniem zdjęć anonimowych osób. Gdy poprzez nakładanie kolejnych warstw ślady po tych ujęciach zostają ludzką ręką przeniesione do świata fizycznego, znów mamy do czynienia z pamięcią „pasożytniczą”.

Dwa ocierające się o siebie bloki pigmentu wskazują na źródło tego pasożytnictwa i jego pozytywne konsekwencje. Biały i niebieski blok wzajemnie przekazują sobie kolory. Kształty ulegają rozmyciu, a w ich bezpośrednim otoczeniu pojawiają się odpadki i pył. Aby te dwie rzeczywistości mogły wejść ze sobą w interakcję, w akcie przenoszenia uczestniczyć musi zawsze znaczna liczba pasożytów. Szmer, które słyszymy podczas rozmowy telefonicznej,

³ N. Goodman, *Ways of Worldmaking*, Hackett, Indianapolis 1988, s. 7.

albo ciepło, które wytwarza nasze ciało, gdy trzymamy w dłoniach jakiś przedmiot, nie są bez związku z samym doświadczeniem. Te ocierające się o siebie bloki wydzielają ciepło i widoczny gołym okiem pył, a rezultatem jest przenoszenie barwy. Pozostałości i resztki występują we wszystkich obrazach.

Inną charakterystyczną cechą tych bloków jest sposób ich funkcjonowania w czasie rzeczywistym. Dzięki nim można bezpośrednio obserwować relację wzajemnego przenoszenia. We wszystkich pozostałych przypadkach widać tylko rezultaty tego procesu, tymczasem transformacja zachodzi bardzo powoli. Potrzeba co najmniej kilku dni, aby stwierdzić istotniejszą zmianę barwy i formy bloków. Niejako wbrew wszystkim metaforom cyfrowym, w tym przypadku zmiana obrazu odbywa się wyłącznie długoterminowo. Proces ten charakteryzuje się niezwykłą rozwlekłością, co w pewnym sensie nawiązuje do zjawisk typowych dla rzemiosła, począwszy od twardnienia odlewów, a skończywszy na nakładaniu powłok na powierzchnię materiałów. Z jednej strony ta powolność wydaje się mieć związek z charakterem materiału. Od pyłu po gwiazdy, wszystko ma swój czas, swoją temperaturę i swój potencjał motoryczny. Z drugiej strony można by się w tym dopatrywać celowej próby przeciwstawienia się cyfrowemu przyspieszeniu. Tę samą fakturę, którą za pomocą technik komputerowych można by zwizualizować w ciągu zaledwie kilku sekund, ręka ludzka tworzyć będzie bardzo powoli. Pociągnięcie pędzla Franza

Kline'a może być przetworzone w taki sposób, że złoży się na nie tysiące różnych ruchów dłoni, wycięć i wydrążeń. Proces ten – w zwolnionym tempie – zostaje odtworzony ludzką ręką na wzór materiału cyfrowego o wysokiej rozdzielczości. Czyż nie tak samo wygląda to w prawdziwym życiu? Gdy podnosimy rękę, w naszym ciele zachodzą miliony relokacji, dyslokacji i transmisji dokonujących się w skali mikro. Z uwagi na ograniczenia percepcji postrzegamy je jako zjawiska pojedyncze lub o charakterze ciągłym. W tej kwestii nie sposób nie zgodzić się z Heraklitem.

Wszystkie te dzieła z jakiegoś powodu wywołują jednoznaczny niepokój. Żadne z nich nie pełni swojej prawdziwej funkcji. W większości przypadków mamy do czynienia z pustymi odlewami pokrytymi jedynie drobinkami. Zdają się sugerować coś namacalnego, a jednocześnie są w pewien sposób nienamacalne. Pokryta pyłem powierzchnia ma w sobie coś raczej widmowego niż uchwytneho. Z drugiej strony nie są też całkowicie wirtualne, zawierają bowiem w sobie jakby nawiązania i wspomnienia swojego źródła i realnych materiałów. Na przykład dzieło bez tytułu [Nebula] kojarzy nam się z jaskinią w kosmosie. Podobieństwo to ma charakter nie tylko wizualny. Materiał wykorzystany w tej pracy, drobinki metalu, powstawał wewnątrz gwiazd. W pamięci tworzyw zawsze można odnaleźć ślady środowiska,

z którego pochodzą, nawet jeśli są nim gwiazdy. Nie dostrzegamy jednak tych sieci zależności w sposób bezpośredni, a jedynie jakoś je wyczuwamy – stąd niepokój. W tym przypadku ma on charakter pozytywny. Ze zgiełku zawsze zrodzić się mogą nowe sytuacje i pomysły.

Tego samego doświadczyć można z dużą mocą za sprawą marmurowych bloków. Warsztat kamieniarski został przeniesiony do muzeum z wykorzystaniem wspomnianych już wcześniej procesów przemieszczenia, przeniesienia i translacji, ale na skutek dodawania i odejmowania pewnych drobiazgów nie dostrzegamy w kamiennych płytach ani kopii, ani modeli, ani iluzji. Za sprawą kolejnych warstw geograficznych i kulturowych poziom złożoności doświadczenia rośnie. Na przykład odwzorowanie wyglądu marmuru stało się rodzajem rzemiosła. Artysta podchodzi do tej profesji tak jak do samego przedmiotu, odtwarza kontekst, na który składają się kolejne warstwy zależności. Dzieła zostają wykonane bardzo wprawnie, ale chociaż niektóre z wykorzystanych umiejętności zostały zaczerpnięte od rzemieślników, mamy tu raczej do czynienia z wytworem konceptualnym, nie zaś jedynie z owocem fachowego wykorzystania pewnej techniki. Performer umiejętnie naśladujący drzewo może i nie przeprowadza fotosyntezy, ale staje się drzewem w sensie semiotycznym. Kwestię zastosowania rzemiosła należy więc rozpatrywać jako sposób postępowania, który przenika rzeczywistość kulturową i geograficzną, przejawia się w procesie twórczym, ale jednocześnie się od tego procesu odcina. Artysta problematyzuje swoją funkcję, tak samo jak problematyzuje przedmiot stworzony metodami rzemieślniczymi. Na zakończenie dodajmy, że sztuki nie trzeba koniecznie rozpatrywać jako odrębnego obszaru aktywności. Można osadzić ją w kontekście antropologicznym wraz z geograficznymi i kulturowymi migracjami obrazów, jak również ich twórców. W tych pracach widać wyraźnie, że przeniesienie i przeistoczenie przedmiotów ma wpływ na ich autorów, ponieważ sama koncepcja artysty ulega dyslokacji i uelastycznieniu. Ingerencja w obiekt naraża nas na reakcję zwrotną. Niektórzy malarze niszczą swoje obrazy i przez to znikają, podczas gdy inni zostają przez swoje dzieła pochłonięci i stają się ich częścią.

Przełożyła Magda Witkowska

,

Bibliografia

Danto, Arthur C. *The Transfiguration of The Commonplace: A Philosophy Of Art*, Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1981.

Goodman, Nelson. *Ways of Worldmaking*, Hackett: Indianapolis 1988.

W. J. T. Mitchell. *What Do Pictures Want? : The Lives and Loves of Images*, Chicago: University of Chicago Press, 2005.