

# Błąd jako trik w kontekście fotografii i filmu

JANUSZ MUSIAŁ

Nasza uwarunkowana biologicznie i kulturowo percepcja świata i psychofizjologia widzenia oraz mechanizmy z tym związane wpływają na doświadczanie realnego świata i jego medialne reprezentacje. Triki i sztuczki to sposoby kwestionowania naszego wizualnego przyzwyczajenia. To umiejętność tworzenia obrazu idealnego, będącego medialną iluzją, efektem naśladowania wybranego fragmentu świata realnego, podawania w wątpliwość, wprawiania w zakłopotanie, budowania irracjonalnych relacji i nieoczekiwanych zwrotów akcji. W kategoriach sztuczki czy triku może być rozpatrywany niezwykle kunsztowny efekt wizualny, stworzenie obrazowej metafory, poszukiwanie nowych rozwiązań formalnych. Umiejętność stworzenia efektu wizualnego, który nas oczaruje czy zachwyci. W przypadku gdy obcowanie z obrazem wyzwala określony rodzaj wrażeń, takich jak: zaskoczenie, euforia, objawienie lub doświadczanie stanu immersji i iluzji, możemy mówić o skutecznym działaniu sztuczki, triku czy efektu wizualnego.

Ewolucja i rozwój technologiczny medium fotografii i filmu są nieustannie związane z naturalnymi procesami dotyczącymi światłoczułości, optycznymi zasadami powstawania obrazu, właściwościami chemicznymi materiałów, możliwościami oprogramowania w dobie mediów cyfrowych oraz unikatowymi metodami postępowania autorów. W kontekście sztuczki i triku można traktować alchemiczny pakt medium fotografii i filmu z procedurami natury fizycznej i chemicznej, w dobie obrazowania cyfrowego są to operacje i strategie o charakterze informatycznym.

Fotografia i film to przebogate w swoim repertuarze technologicznym media mechanicznego opisywania świata oraz indywidualnej ekspresji autora. Pozwalają na stworzenie obrazu wyjątkowego, by wziąć we władanie wybrany fragment realnego świata, stworzyć jego medialną reprezentację. Obraz może być natury fizycznej, chemicznej, informatycznej, wirtualnej, manualnej, programowej, konceptualnej. Fotografia i film to dziedziny twórczości, część panteonu świata sztuki, które są zakorzenione w mechanice, optyce i chemii. Mają ogromny arsenał środków wyrazu, co sprawia, że są ważnymi dziedzinami artystycznej ekspresji naszych czasów.

*To błąd prowadzi ewolucję; doskonałość nie oferuje żadnej chęci do poprawy<sup>1</sup>.*

Żyjemy w świecie, w którym lokalność ustępuje miejsca globalności, a audiowizualne fantazje dystrybuowane przez media kształtują naszą tożsamość. Obrazy i dźwięki są szczególnym językiem, który komunikuje i przynosi określone informacje oraz treści o charakterze emocjonalnym i duchowym. Bywa i tak, że transmito-

wanym komunikatom towarzyszą różne zakłócenia i zanieczyszczenia, które wpływają na odbiór utworu i burzą spreparowany obraz świata utrwalony w medium.

Błąd powoduje, że harmonijny obraz świata, określony ład, porządek, treść i sens są zakłócanie. Kiedy właściwy przekaz i jego odbiór są zaburzane, doświadczamy stanu destabilizacji i irytacji. Pojawianie się błędów może budzić ciekawość, przykuwać uwagę i zainteresowanie odbiorcy. Przez rozproszenie i zamazanie pierwotnego znaczenia i tożsamości utworu, jego sensu, treści, narracji koncentrujemy się na stanie oczarowania. Zanurzamy się w estetycznym zauroczeniu inspirowanym nowo odkrytymi przestrzeniami, których istotnym elementem jest błąd <sup>2</sup>.

Niemalże od zawsze w dziejach sztuk audiowizualnych najbardziej fascynowało człowieka to, co jest nieznanne, niewidziane, zakazane, rzadkie i niedostępne. Jako przykład można podać fascynacje tajemnymi mocami, erotyzmem czy psychodelią. Chodzi o przekraczanie określonych i zastanych norm, a w efekcie o szczególnie stan umysłu, o osobiste zatracenie się w doświadczeniu, o transgresję w wymiarze prywatnym <sup>3</sup>.

Kierując nasze zmysły w stronę świata natury, a w szczególności w stronę świata kształtowanego przez człowieka, technokultury, pragniemy za sprawą rozmaitych urządzeń podejmować próby poszerzania granic ludzkiego poznania. Dokonujemy wielu eksperymentów w celu przekraczania ograniczeń ludzkiej percepcji, poszukiwania nowych obszarów, światów, które znajdują się poza granicami zwyczajowo uznawanymi za odkryte i poznane.

Pragnienie poszerzania ludzkiej percepcji w celu doświadczania stanów granicznych i peryferyjnych, uchwycenia tajemnicy, realizacji odmiennych stanów widzialności było realizowane od wieków za pomocą ludzkich zmysłów i umysłu, stanów jawy i snu, stanów transowych, mistycznych, środków poszerzających ludzką percepcję oraz narzędzi i urządzeń optycznej czy komputerowej obserwacji i analizy.

Rozmaite strategie i procedury tworzenia komunikatów wizualnych wykorzystujące estetykę błędu jako triku sprawiają, że w procesie sensorycznej interpretacji możemy mieć do czynienia z takimi rodzajami obrazów, jak <sup>4</sup>:

– obrazy realistyczne – zastosowane środki formalne, określony sposób organizacji kompozycji oraz nasz zasób wiedzy i informacji sprawia, że interpretacja jest jednoznaczna;

– obrazy abstrakcyjne – nasza wiedza, stan emocjonalny oraz zastosowane środki formalne oraz określony sposób organizacji kompozycji sprawia, że sposób odczytywania i interpretowania obrazu jest niejednoznaczny, możliwych jest wiele różnych odczytań lub brak możliwości odczytania obrazu;

– obrazy abstrakcyjno-realistyczne – zastosowane środki formalne, określony sposób organizacji kompozycji oraz nasz zasób wiedzy i informacji sprawia, że interpretacja jest niejednoznaczna. Miejsce przenikania się zarówno cech obrazów realistycznych, jak i abstrakcyjnych sprawia, że możliwych jest bardzo wiele różnych odczytań lub brak możliwości odczytania obrazu.

W kontekście stosowania rozmaitych sposobów wizualizacji należy podkreślić, że w każdym z powyższych typów możemy mieć do czynienia z obrazami niepełnymi, konkurencyjnymi i pozbawionymi znaczenia <sup>5</sup>. Każdy stopień odstępstwa od realizmu wymaga odmiennej uwagi w procesie recepcji dzieła.

Obrazy niepełne – wiedza na temat tego, co przedstawia obraz przyspiesza cały proces interpretacji – organizowania obrazu. Kiedy wiemy, czego szukamy, łatwiej nam to odnaleźć.

Obrazy konkurencyjne – wskutek nadmiaru informacji lub też ich braku obraz może okazać się wieloznaczny – może istnieć wiele sposobów jego interpretacji. Kilka sposobów organizowania informacji wzrokowej może się wykluczać i trudno jest postrzegać kilka obrazów jednocześnie.

Obrazy pozbawione znaczenia – bez względu na to, czy postrzegany obraz jest nam znany czy nie, czy ma jakieś znaczenie, czy też go nie ma, proces postrzegania wzrokowego zawsze nadaje mu jakąś organizację. Kiedy interpretujemy przekaz wzrokowy, wyodrębniamy jako jednostki takie ugrupowania, jakie mają wyróżniające się cechy. Wiązki elementów o podobnym kształcie, przerwy w powtarzającym się układzie jawią się nam jako figury, które w zależności od tła tworzą różnorodne kompozycje <sup>6</sup>.

Fotografia stanowi jeden z ważniejszych wynalazków w pejzażu mediów wizualnych i w znacznej mierze kształtuje oblicze współczesnej cywilizacji, kultury i sztuki. W ciągu wielu dekad stworzyła paradygmat wizualnych narracji opisujących otaczający nas świat i stała się protoplastą mediów obrazowania mechaniczno-optycznego (kino, telewizja, wideo), które stanowią o istocie kultury postindustrialnej i cywilizacji opartej na informacji.

Fotografia była świadkiem procesu zanikania świata rzeczy na rzecz świata obrazów rzeczy, kształtowania się „świato-obrazu”. Spowodowała, że rzeczywistość stopniowo zaczynała zanikać, a jej miejsce zajmowały medialne obrazy rzeczywistości. Fotografia zadaje śmierć pamięci, ponieważ obraz przedmiotu odniesienia, stając się jej ekwiwalentem, pozostawia silniejsze piętno w naszej pamięci aniżeli autentyczne wydarzenie <sup>7</sup>.

Jako dojrzałe medium komunikacji wizualnej fotografia ukształtowała w ciągu dekad wiele autonomicznych środków wyrazu artystycznego, związanych ze specyfiką tworzywa i zachodzących procesów. W tym kontekście określony trik, sztuczka czy efekt wizualny może powstać wskutek zastosowania określonego zabiegu, charakterystycznego sposobu rejestracji lub działania na etapie postprodukcji obrazu.

Dzięki specjalistycznym metodom, narzędziom, materiałom i programom istnieje możliwość rejestracji obrazów, których nie są w stanie dojrzeć nasze oczy, możemy zobaczyć niewidzialne. Za ich pośrednictwem możemy być świadkami zaskakujących wydarzeń, procesów, zgłębiać materię otaczającego świata oraz zjawisk w nim zachodzących. Podglądać i odkrywać odległe uniwersa, rekonstruować minione światy, wyglądy i wizerunki miejsc i ludzi, nadawać im określone konteksty i znaczenia, a w konsekwencji przenosić widzów w czasie i przestrzeni.

*Wszędzie wokół zauważamy, jak wszelkiego rodzaju aparaty zmiernają ku temu, aby w odrętwiałym automatyzmie programować nasze życie; jak praca zostaje przenoszona z ludzi na automaty (...). Jak „robotyzują się” nasze myśli, uczucia, pragnienia i działania; jak życie oznacza „karmienie aparatów i bycie przez nie karmionym”. Krótko: jak wszystko staje się absurdalne. Gdzie tutaj jeszcze miałyby być przestrzeń dla ludzkiej wolności?* <sup>8</sup>.

Wbrew powszechnie występującym zasadom użyteczności i efektywności są stosowane rozmaite strategie użytkowania określonego programu czy urządzenia,

które mogą prowadzić do odkrycia efektu usterki, której nie przewidzieli twórcy i wynalazcy. Jest to wyraz buntu, niezgody na zaprogramowany w urządzeniu zestaw funkcji i określony sposób jego eksploatacji, czyli bycie jedynie flusserowskimi funkcjonariuszami. Alternatywą ma być otwarcie na kreatywność i poszukiwanie. Akt celowej dekonstrukcji i obnażania danych, destabilizacji systemu i etos destrukcji, który staje się eksponowany i widoczny, jest wyrazem buntu i wyzwolenia jako metody twórczej i kreatywności <sup>9</sup>.

*Można pogardzać aparatem i jego wytworami oraz w ogóle odwrócić od nich uwagę, a skoncentrować się na informacji. Krótko mówiąc: wolność to strategia podboju przypadku i konieczności przez ludzkie intencje. Innymi słowy, wolność to wymóg gry przeciw aparatowi <sup>10</sup>.*

Odwołując się do powyżej wyszczególnionych cech języka wizualnego ukształtowanego przez medium fotografii, jako świadomi autorzy możemy starać się *wprowadzić do obrazu informacje nieprzewidziane w programie aparatu fotograficznego* <sup>11</sup>. Jak pisze Vilém Flusser – możemy prowadzić grę z aparatem, nie korzystając jedynie z jego funkcji, która została zaprogramowana przez projektantów.

Postawa akceptacji błędów ze strony twórcy i dalsze ich analizowanie i studiowanie powodują, że wiele z nich na stałe weszło do kanonu estetycznego mediów i przyczyniło się do rozpropagowania takich efektów wizualnych, jak <sup>12</sup>:

- stosowanie określonej perspektywy, która naśladuje lub zakłóca znany porządek rzeczy;
- trik metamorfozy (substytucji) – efekt pojawiania się, znikania, przemiany jednego przedmiotu w drugi;
- zdjęcia w negatywie (inwersja tonalna lub barwna);
- zdjęcia nakładane – wielokrotna ekspozycja tego samego fragmentu taśmy;
- stosowanie maski – zakrywanie części kadru i ponowne naświetlanie jej – w wyniku montażu w jednej przestrzeni spotykają się różne sceny, plany, skale odwzorowania.

*Fotografia (...) może stać się narzędziem snu, tego, co fantastyczne i super-realne. Pragnienie penetracji podświadomego i stworzenie bardziej kontrolowanych mechanizmów inspiracji stanowi odwieczne pragnienie ludzkości. Fotografia bezkamerowa, multiekspozycje, pryzmaty, fotomontaże, to wszystko podstawy środków fotograficznej ekspresji. Wybór medium jest w rękach artysty. W ten sposób fotografia może być używana w celu podświadomych rejestracji <sup>13</sup>.*

Proces poszukiwania oraz eksperymentów czy doświadczeń jest inspirowany imperatywem tworzenia. Gdy impulsem staje się świat wyobraźni, snu, iluzji, zbiegów okoliczności i przypadków, wtedy powstaje arsenał obrazów, komunikatów wizualnych, które dla widzów są zaskakujące i nieoczywiste.

*W zdjęciu coś umieściło się przed małym otworem i pozostało tam już na zawsze. Ale w kinie coś przesunęło się przed tym samym małym otworem: pozowanie zostało uniesione i zaprzeczone przez ciąg kolejnych obrazów; zaczyna się tu inna fenomenologia, a więc i inna sztuka, choć wywodzi się z pierwszej <sup>14</sup>.*

Namysł nad medium fotografii podlega przemianie, gdy mamy do czynienia z montażem obrazów w czasie, ze zjawiskiem poruszania się obrazów, z fenomenem kina. Kino to iluzja, przeciwieństwo halucynacji i wspomnień. Starsze w stosunku do kina technologie, których celem było tworzenie iluzji świata rze-

czywistego w postaci XIX-wiecznych panoram i dioram, tworzyły fikcyjną przestrzeń projekcji, która znajdowała się w polu widocznym dla widza. Powierzchnia imitowanej przestrzeni otaczała widza, który mógł przemieszczać się pomiędzy kolejnymi obrazami.

W przypadku filmu postawa akceptacji i wykorzystania różnych błędów wynikających z natury medium czasowego, zjawiska ruchu oraz wyświetlania następujących po sobie obrazów powoduje, że możemy mieć do czynienia z takimi efektami wizualnymi, które noszą znamiona triku, jak <sup>15</sup>:

- zjawisko stroboskopowe – polega na tym, że oko ludzkie wiąże ze sobą obrazy następujące po sobie w tempie co najmniej 1/16 sekundy;
- zjawisko obrazu powidokowego – polega na bezwładności oka: siatkówka zatrzymuje przez krótką chwilę postrzegany pojedynczy obraz, tak że następny się nań nakłada. Aby pojedyncze obrazy zlały się ze sobą bez migotania, potrzebna jest częstotliwość co najmniej 24-48 obrazów na sekundę. W taki oto sposób w filmie jest przedstawiony obraz ruchu w serii jego faz, dając pełną iluzję ruchu na ekranie;
- ruch zwolniony – regulacja szybkości filmowania oraz odtwarzania – więcej klatek zostało zarejestrowanych w jednostce czasu 1 sekundy niż 24, np. 72 klatki (efekt slow motion);
- ruch przyspieszony – regulacja szybkości filmowania oraz odtwarzania – mniej klatek zostało zarejestrowanych w jednostce czasu 1 sekundy niż 24, np. 8 klatek;
- efekt poruszania się do tyłu – niewłaściwe założenie taśmy, wrażenie cofania się;
- odwrócenie kierunków – niewłaściwe założenie taśmy, góra na dole, dół na górze;
- zdjęcia poklatkowe (kolejne klatki są rejestrowane w określonym interwale czasu).

Medium filmu wykorzystuje na swój sposób wiele autonomicznych środków wyrazu, technik i technologii wizualizacji, które w ciągu dekad zostały wypracowane przez medium fotografii. Na skutek operacji montażu w czasie nadaje się obrazom zupełnie nowe konteksty i znaczenia.

W dobie mediów analogowych estetyka błędu była związana ze stosowaniem określonych technologii, procesów natury fizykochemicznej, elektromagnetycznej oraz z zapisem i magazynowaniem danych. To różne naturalne procesy i eksperymenty takie, jak:

- stosowanie określonego rodzaju perspektywy;
- trik metamorfozy (substytucji);
- zdjęcia w negatywie;
- zdjęcia nakładane, stosowanie masek;
- powstające w sposób naturalny zakłócenia, szумы, wady, usterki podnoszone do rangi pełnowartościowego środka wyrazu;
- stosowanie technik twórczego niszczenia nośników mediów;
- obnażanie i ukazywanie faktury oraz struktury mediów;
- tworzenie w medium rozmaitych artefaktów o charakterze mechanicznym, termicznym, fizykochemicznym, elektromagnetycznym;
- obnażenie błędów i ukazywanie ich jako pożądanej treści obrazu.

Chodzi o analogowe techniki związane z kliszą światłoczułą oraz taśmą magnetyczną. W przypadku kliszy odbywa się rejestracja obrazu za sprawą światła działającego na uczulony na światło materiał w określonym czasie. Potencjalny błąd jest związany z wpływem takich czynników, jak: odpowiednie parametry ekspozycji, deformacje optyczne wynikające z zastosowania określonej perspektywy odwzorowania sceny (np. anamorfoza), rodzaju stosowanych aparatów oraz określonego sprzętu, procesów natury fizykochemicznej. Mogą się one objawiać w postaci takich wizualnych efektów, jak m.in.: niedoświetlenie, prześwietlenie, nadmierna ziarnistość, efekt Sabattier'a, aberracja optyczna, dystorsja, paralaksa, winietowanie, procesy stopniowego rozmagnesowywania taśmy magnetycznej – utrata jakości obrazu i dźwięku, szumy, zakłócenia, zaniki czy falowanie.

W XX i XXI wieku błędy, zanieczyszczenia i niedoskonałości stają się pełnoprawnymi środkami twórczej ekspresji, stopniowo są wydobywane z niebytu. Są potencjalnym materiałem, który stopniowo jest włączany do obiegu sztuki obrazu i dźwięku. Pojęcie błędu, wady, skazy czy usterki staje się akceptowalnym zabiegiem, budulcem świadomej wypowiedzi artystycznej, wymiarem estetycznym spotykanym w wielu przestrzeniach współczesnej sztuki. To rodzaj nowej techniki zrodzonej na gruncie postępu technologicznego i towarzyszących mu konsekwencji, które nie zostały do końca odrzucone i wyparte.

Biorąc pod uwagę źródło powstawania oraz celowość intencjonalnego tworzenia (symulowania) usterki, sztukę błędu można podzielić na: sztukę błędu samoistnego, sztukę błędu symulowanego oraz sztukę błędu natury mieszanej. Błąd samoistny to efekt wizualny, który powstaje na skutek rzeczywistej, nieintencjonalnej usterki, błędu, awarii czy zakłócenia w procesie lub strukturze danych. Błąd symulowany polega na świadomym działaniu autora w celu uzyskania efektu wizualnego, który na poziomie estetycznym jest zbliżony do usterki. W przypadku błędu natury mieszanej przenikają się dwa powyższe przykłady.

Do charakterystycznych cech obrazu w ramach sztuki błędu można zaliczyć dezintegrację obrazu, jego rozpad, przemieszczenie części obrazu w układzie horyzontalnym lub wertykalnym; zmiany plastyki obrazu w zakresie tonalności, nasycenia, jaskrawości, nierealistyczne modyfikacje kolorystyczne, wzajemne przenikanie się wielu obrazów, replikacje fragmentów.

Za sprawą stosownych narzędzi zaspokajamy naszą ciekawość otaczającego świata, stopniowo przyglądamy się mu na poziomie mikroskopowym. Powołujemy do życia mikrodzwięki i mikroobrazy, poddajemy je przetworzeniom, dokonujemy ich syntezy. Realizujemy eksperymenty w zakresie analogowego i cyfrowego przetwarzania sygnałów mające znamiona dociekań empirycznych. Wymykając się schematom myślowym, używamy narzędzi w sposób nieprzewidywalny i kreatywny, tak aby uzyskać satysfakcjonujące nas efekty audiowizualne <sup>16</sup>.

W takim wypadku świadoma strategia twórcza polega na traktowaniu niepożądanych i przypadkowych artefaktów jako pełnoprawnych elementów przestrzeni audiowizualnej. Istotne jest eksponowanie błędów powstałych w wyniku procesów tworzenia czy przetwarzania, ukazywanie jednostki składowej obrazu lub dźwięku, pojedynczego atomu utworu i kompozycji. Celem jest podkreślanie tkwiących w nich wartości estetycznych, więzi emocjonalnej i intuicyjnej, osobistych wrażeń towarzyszących procesowi ich doświadczania.

To rodzaj twórczego podejścia opierającego się na destrukcji i dekonstrukcji, redukowaniu zasadniczej funkcji medium, którego celem nie jest wierne dokumentowanie, lecz podstęp, trik i sztuczka. Nadrzędnym celem staje się poszukiwanie audiowizualnych fenomenów drzemających w samym medium oraz w sposobie subiektywnej rejestracji i transformacji informacji o otaczającym świecie. Mają tu miejsce procesy dekonstrukcji obrazu świata, eksploracja możliwych transformacji i przekształceń. Pozwala to na niemalże niekończące się przetwarzanie i modyfikację danych oraz bezkresne podróże w czasie i przestrzeni.

Bywa i tak, że pomyłka jest o wiele bardziej interesująca aniżeli sterylne, spreparowane i wykalkulowane działanie. Strategia estetyki błędu polega na eksploataowaniu motywu pomyłki, dysonansu estetycznego, akustycznych lub wizualnych „ornamentów” ukazanych przez obnażanie „podskórnej” warstwy medium. To proces uwalniania nośnika z narracyjności i treści, ze stylu zerowego oraz stanu przezroczystości formalnej. Wtedy tematem staje się odpad, produkt uboczny, tło, a nie motyw główny, do którego jesteśmy przyzwyczajeni.

Proces degradacji, którego celem była twórcza ekspresja, w kolejnych dekadach XX wieku przybierał na sile i stawał się pełnoprawnym środkiem artystycznej ekspresji stosowanym przez autorów posługujących się różnymi mediami (muzyka, fotografia, wideo, sztuka mediów cyfrowych): László Moholy-Nagy, Man Ray, Oskar Fischinger, Len Lye, Stan Brakhage, John Cage, Nam June Paik, Gerhard Richter, Christian Marclay, William Basinski, Bill Morrison, Jamie Fenton, Raul Zaritsky, Yasunao Tone, Oval, Fennesz. Współcześnie tworzący autorzy, którzy wykorzystują błąd jako strategię artystycznej ekspresji, są zaliczani do nurtu *glitch art*.

### **Błąd jako trik a film eksperymentalny**

Niezależne kino awangardowe jest wyrazem wolności twórcy na wielu poziomach. W ramach sztuki ruchomego obrazu poza głównym nurtem powstają filmy autorskie, etudy, impresje, filmy animowane, filmy *found footage* i wideo-art, filmy eksperymentalne, strukturalne, filmy natury intermedialnej i hybrydowej oraz inne.

W swoich krótkich formach autorzy wykorzystują nowatorskie rozwiązania technologiczne, sięgają po stare, klasyczne techniki i technologie. Powstają analityczne prace konceptualne oraz intuicyjne i emocjonalne dzieła, które wymagają intelektualnego zaangażowania widza. Projekcje częściej niż w salach kin odbywają się w galeriach sztuki, salach muzealnych oraz klubach filmowych. Niektóre z zaproponowanych rozwiązań wraz z upływem czasu przenikają do głównego nurtu i kina komercyjnego. Jako metoda twórcza świadomie i celowo jest tu eksplorowana poetyka błędu. Powyższe praktyki pozwalają na przesuwanie granic, na wzbogacanie i poszerzanie uniwersum medium filmu.

W kontekście błędu jako triku można wyróżnić liczne artystyczne praktyki, które w oczach widzów mogą sprawiać wrażenie usterki technicznej, defektu lub skazy. Na pierwszy rzut oka są to przypadkowe i niechciane wady, które okazują się intencjonalnymi, świadomie wybranymi i zaakceptowanymi przez autorów metodami twórczej ekspresji. Stanowią o unikatowej charakterystyce i specyfice estetycznej utworu audiowizualnego. Jako przykład można wymienić twórczość wielu autorów działających na obrzeżach głównego nurtu kina, którzy realizują autorskie formy filmowe.

Wyrazem wolności twórczej jest realizacja filmów bez użycia kamery na zasadzie wykorzystania zjawisk natury fotochemicznej, malarskiej, mechanicznej. Przykładem realizacji filmu bez użycia kamery polegającym na metodzie odmiennej od klasycznej animacji (nanoszenie na kliszę kolejnych faz ruchu obiektu) jest animacja bezpośrednia, która polega na plastycznych, mechanicznych, chemicznych lub termicznych ingerencjach i oddziaływaniach na taśmę filmową<sup>17</sup>. Obrazy powstają metodą chemiczną lub są nanoszone na taśmę za pomocą różnych technik np. malowania farbą, rysowania lub metodą mechaniczną – wydrapywania i skrobienia (fotogram, rayogram, *cliché verre*). Wizualny efekt to rytmiczne, krótkotrwałe, abstrakcyjne kompozycje barw, kształtów oraz impulsy światła (m.in. Man Ray, Stan Brakhage).

Stan Brakhage (1933–2003) w swoich pracach wykorzystywał niekonwencjonalne techniki filmowe. Odrzucając przyzwyczajenia kulturowe i oczekiwania widza, próbował na nowo odkryć strukturę widzenia, dotrzeć do pierwotnej formy percepcji. Traktował film jak „czystą kartę”. Dokonywał manualnych ingerencji na taśmę celuloidową: malował bezpośrednio na jej powierzchni wzory oraz naklejał na niej rozmaite artefakty. Stosował wielokrotną ekspozycję oraz dynamiczny montaż. Tworzył kolaże ujęć, do kompozycji włączał skrawki przegniłej lub podrapanej taśmy. Analizował naturę światła, jego barwę i nasycenie oraz zjawisko przenikania się obrazów<sup>18</sup>.

Błędem, jako świadomym wyborem ekspresji autora do wyrażania określonej idei, może być obraz w negatywie. Jest to ukazanie obrazu sceny, sekwencji zdjęciowej w odwróconym walorze w stosunku do potocznego postrzegania i obrazowania. Inwersja tonalna, odwrócenie relacji światła i cieni lub barw sprawia, że obraz staje się nośnikiem prawd natury metafizycznej. Oferuje widzowi niespodziewane narracje, nieprzewidywalność przedstawień, zaskakujące zestawienia, przypadek, poetyckość i tajemnicę. W tym przypadku Platońska metafora dualizmu świata jest wyrażona jako opozycja obrazowania w postaci pozytywu i negatywu. Negatyw to zwyczajowo ukrywany pośrednik pełniący rolę służebną w procesie negatywowo-pozytywowym, a w tym przypadku staje się rodzajem automatycznego zapisu, przykładem optycznej nieświadomości. To rodzaj obrazowania bliższy surrealizmu, snu, magiczności, duchowości, nieświadomości, złudzeniu, cienia rzeczy<sup>19</sup>.

Obrazy w negatywie są przykładem odejścia od realistycznej tradycji przedstawiania przez medium, przeciwieństwem zrozumiałych obrazów, bliskich racjonalności, oczywistości i świadomości. Są one przeciwnym biegunem i dopełnieniem obrazów-pozytywów, które charakteryzują konkretność, cielesność, świadomość i światło.

Negatyw rozumiany jako jedna z wielu artystycznych konwencji pozwala na korzystanie z wielu symbolicznych oraz formalnych właściwości obrazu ukazanego w inwersji. Ujęcia i sekwencje ukazujące świat w negatywie pojawiają się w pejzażu kultury wizualnej w realizacjach takich autorów, jak: Hans Richter (*Upiór przedpołudniowy*, 1928), F. W. Murnau (*Nosferatu – symfonia grozy*, 1922), Man Ray (*Return to Reason*, 1923), Stefan i Franciszka Themersonowie, Maya Deren (*The Very Eye of Night*, 1958), Jean-Luc Godard (*Alphaville*, 1965), Nam June Paik, Peter Tscherkassky, Matthias Müller. Współcześnie negatywowe sekwencje pojawiają się w wielu muzycznych teledyskach, reklamach, filmach fabularnych oraz dokumentalnych.



Działanie różnych urządzeń elektrycznych, występowanie pola elektromagnetycznego czy określone warunki atmosferyczne wpływają na propagację fal i mogą powodować powstawanie różnych zakłóceń sygnału wizji (np. fragmentaryczne lub całkowite zniekształcenia sygnału-obrazu). Podobny efekt może dawać stosowanie urządzeń niezgodnie z przewidzianym programem oraz pełnią funkcję.

Nam June Paik (1932-2006) w swoich pracach wykorzystywał m.in. zakłócenia pola elektromagnetycznego, tworzył wideo-sprzężenia, manipulował sygnałem telewizyjnym używając do tego celu magnesów. Wykorzystywał też różne urządzenia muzyczne (syntezatory) oraz inne technologie pozwalające na generowanie obrazów kalejdoskopowych i efektów świetlnych na ekranach odbiorników telewizyjnych.

W 1979 roku Raul Zaritsky, Jamie Fenton i Dick Ainsworth zrealizowali film eksperymentalny zatytułowany *Digital TV Dinner* za pomocą konsoli do gry Bally Astrocade wykorzystanej jako źródło do generowania niezwykłych i niecodziennych wzorów i form. Realizacja jest kolekcją wizualnych sekwencji stworzonych na podstawie tzw. zrzutu pamięci (*memory dumps*). W tym przypadku kreatywność autorów polegała na zastosowaniu urządzenia niezgodnie z jego podstawowym przeznaczeniem.

Z niewielkiej liczby klatek są realizowane krótkie formy filmowe według określonego konceptu autora. Animacja pojedynczej klatki polega na tworzeniu filmu z wielu zupełnie różnych obrazów, z których każdy zajmuje obszar jednej klatki filmowej. W efekcie powstaje przekaz natury eksperymentalnej, projekcja krótkotrwałych impulsów światła oddziałująca na podświadomość widza (m.in. Peter Kubelka, Paul Sharits, Tony Conrad). Realizacja specyficznych form filmowych stanowi próbę dekonstrukcji narracji, demistyfikacji iluzji ruchu oraz ciągłości kina. Proponuje się widzom zalew krótkotrwałych, efemerycznych obrazów. Odbiór filmu staje się nieświadomy, intuicyjny, emocjonalny. W tym przypadku zachodzi pewien rodzaj analogii ze światłem prześwitującym przez liście drzew obserwowanym w czasie jazdy pociągiem czy samochodem. W wyniku oddziaływania migotliwych efektów powstawały halucynacyjne, hipnotyczne i transowe doświadczenia stanu euforii i odurzenia światłem.

Robert Carlton Breer (1926-2011) realizował filmy eksperymentalne, w których łączył obrazy mimetyczne z obrazami abstrakcyjnymi. Tworzył obrazy charakteryzujące się specyficzną plastyką dzięki łączeniu ujęć zrealizowanych za pomocą kamery 8 i 16 mm z technikami animowania malarstwa, rysunku oraz fotografii. Stosował animację rotoskopową (obrysowywanie konturów uprzednio sfilmowanych scen), animację kolażową, animację pojedynczej klatki<sup>20</sup>. Wskutek natłoku i szybkość pojawiających się obrazów mogą one być odbierane jedynie w sposób podświadomy (*Eyewash*, 1959).

Peter Kubelka (ur.1934) w swoim filmie *Arnulf Rainer* (1960) analizuje zjawisko światła i jego braku, relację pustki i pełni. Rytmiczne zachodzące zmiany między białym a czarnym wywołują efekt stroboskopowy, przebłyski i migotania światła. Intensywne oddziaływanie światła i jego braku, przejścia pomiędzy sekwencjami wywołują efekty iluzjonistyczne. Pojawia się efekt powidokowy, powstają wrażenia barwnych obrazów<sup>21</sup>.

Paul Sharits (1943-1993) w swoich filmach badał naturę struktury medium. Stosował niekończące się pętle projekcji oraz powtarzanie określonych sekwencji

filmu. Dokonał dekonstrukcji taśmy 16 mm eksplorując ideę filmu jako projekcji opartej na rozbłyskach światła i barwnych iluminacjach. Wielobarwne mozaiki, sekwencje pulsujących obrazów były organizowane w wielokanałowe projekcje dostarczające widzom doświadczeń o silnym wymiarze wizualnym i fizycznym<sup>22</sup>.

Tony Conrad (1940-2016) w swoich pracach w sposób intencjonalny stosował estetykę błędu, która polegała na efekcie migotania, przemianach jasnego w ciemne i ciemnego w jasne, przebłysków światła i jego braku w poszczególnych klatkach i sekwencjach. *The Flicker*, film z 1966 roku, jest przykładem eksperymentalnego filmu strukturalnego, który jest zbudowany z 5 klatek (ostrzeżenia, białej, czarnej oraz dwóch tytułowych). Sposób zmontowania poszczególnych klatek (kolejność i czas trwania ich wyświetlania) sprawia, że powstaje w ten sposób stroboskopowy efekt migotania. Zachodzą zmiany w odbiorze poszczególnych klatek, przemian jasnego w ciemne i ciemnego w jasne. W czasie seansu zachodzą przemiany percepcji, pojawiają się jednostkowe reakcje na efekt stroboskopowy. Psychosomatyczne wrażenia sprawiają, że odbiorcy mogą dostrzegać różnego kształty i kolory<sup>23</sup>.

Inną strategią twórczej ekspresji, w kontekście estetyki błędu jako triku, jest zawłaszczanie materiałów archiwalnych *found footage* oraz remiks rozmaitych treści kulturowych. Stosowane są tu strategie cytowania, zawłaszczania oraz reinterpretacji istniejących utworów. Wyrwanie z oryginalnego kontekstu skutkuje fragmentarycznością przekazu, nowym rodzajem narracji, nieustającym procesem przemiany (m.in. Martin Arnold, Peter Tscherkassky, Bill Morrison).

Peter Tscherkassky (ur. 1958) w swojej twórczości realizuje filmy *found footage*, w których dokonuje analizy medium filmu. Bada fizyczne aspekty taśmy filmowej: materialność, strukturę podziału na klatki, perforację, relację obrazu-pozytywu i obrazu-negatywu. Interesuje go proces fotochemiczny i optyczna reprezentacja<sup>24</sup>. Statyczne kadry są naświetlane na pasy światłoczułej taśmy 16 mm, a następnie stają się projekcją fragmentów taśmy filmowej, co skutkuje fragmentaryczną treścią, abstrakcyjnymi błyskami światła i cienia. W ten sposób obrazy stają się strzępami narracji na podobieństwo obrazów z naszej pamięci, snów czy marzeń.

Martin Arnold (ur. 1959) z kolei analizuje medium filmu i zjawisko ruchu. Realizuje filmy *found footage*, w których stosuje techniki projekcji zapętłonych (*forward and back-looping*, zamrożenie obrazu i jego ponowne wyświetlenie, zgodnie z zasadą – dwa kroki w przód, jeden krok w tył)<sup>25</sup>. Dokonuje dekonstrukcji materiału archiwalnego, który poddaje remiksowi. Stosuje takie zabiegi formalne, jak: spowalnianie klatkażu, efekt *slow motion*, repetycje oraz odwracanie walorów obrazu, tworząc w ten sposób nowe sensory i znaczenia (*Alone, Life Wastes Andy Hardy*, 1998; *Pièce Touchée*, 1989).

Matthias Müller (ur. 1961) posługuje się kamerą Super-8 oraz materiałami archiwalnymi. Stosuje techniki *found footage*, poddając dekonstrukcji klasyczne konwencje i narracje filmowe. Jako zabiegi formalne stosuje efekt wielokrotnego kopiowania taśmy, spowolnione ujęcia, obrazy w negatywie, różne rastry oraz powtarzające się sekwencje<sup>26</sup>. Jego realizacje stanowią refleksję na temat nietrwałości i przemijania, sennie biegnącego czasu oraz procesów wspomnienia. Tworzy wielowarstwowe, intermedialne przestrzenie migoczących obrazów, palimpsesty mimetycznych fotografii oraz przenikających się faktur.

Bill Morrison (ur. 1965) tworzy filmy montażowe w technice *found footage*, wykorzystując zapomniane i zniszczone taśmy filmowe. Jego film z 2002 roku –

*Decasia* – to audiowizualna symfonia poświęcona procesowi niszczenia światłoczułej taśmy filmowej, nostalgiczny traktat o naturze trwania i niszczenia, o zaskakujących artefaktach i doświadczeniach wizualnych. To medialna opowieść o losie człowieka i medium filmu, o nietrwałości, o postępującej dezintegracji.

Morrison w ramach strategii twórczej polegającej na zawłaszczaniu istniejących uprzednio utworów i nadawaniu im nowego układu wykopuje z głębin filmowych archiwów butwiejące i zniszczone fragmenty taśm. Skleja je w nową całość i tym samym nadaje nowe sensory i znaczenia. Taśma celuloidowa pobudzona do życia światłem projektora tworzy nowe opowieści. Oferuje widzowi wiele zaskakujących artefaktów – zniszczona emulsja zmienia kolor, pęcznieje, kruszy się, obraz staje się zniekształcony, zamazany, traci przezroczystość i zaczyna pulsować własnym organicznym życiem. W ten sposób autor oddaje głos materialnym własnościom światłoczułego medium, usterkom, zadrapaniom, zaświeceniom oraz innym śladom oddziaływania czasu <sup>27</sup>.

Estetykę błędu jako świadomie zaakceptowanego działania twórczego w głównym nurcie kina można zobaczyć w sekwencjach kilku przykładowych realizacji filmowych <sup>28</sup>.

Współcześnie, w okresie dominacji obrazowania cyfrowego, wielu autorów realizujących muzyczne klipy wideo stosuje w swoich pracach strategię estetyki błędu, które są charakterystyczne dla mediów konwencjonalnych <sup>29</sup>.

W dobie mediów cyfrowych aplikacje oraz media społecznościowe pozwalają na bardzo łatwe i tanie tworzenie obrazów w określonej stylistyce oraz dzielenie się plikami multimedialnymi. W reakcji na powszechną digitalizację kultury znaczna część społeczności daje wyraz fascynacji estetyką przeszłości, sięgając po narzędzia do realizacji filmu analogowego (konwencjonalnego) lub aplikacje do symulowania skaz i błędów przynależących do tego rodzaju obrazowania (m.in. Instagram, Lomokino)<sup>30</sup>.

Efekty specjalne towarzyszą medium fotografii i kina niemal od początku ich istnienia. Były w stanie wywołać idealne złudzenie optyczne, oddać realizm wydarzeń na ekranie. Oprócz dokumentalnego zapisu rzeczywistości wykorzystywano efekty, które były w stanie wywołać zadziwienie, zaskoczenie, odtworzyć niewiarygodne sytuacje.

Sztuczka, trik czy efekt wizualny to fortel polegający na zastosowaniu określonej strategii postępowania, której celem jest wywołanie u widza wrażenia doświadczenia wyjątkowości, nowości, odmienności. Efekt iluzjonistyczny lub inny, który zapada w pamięć, czaruje i uwodzi widza, jest unikatowy, zaskakujący.

W kontekście triku, efektu wizualnego można rozważać określony zabieg formalny, procedurę postępowania, wybraną technikę czy technologię. Mogą być one związane ze zjawiskami fizycznymi, procesami chemicznymi, procedurami informatycznymi, działaniami natury hybrydowej.

Efekty optyczne wpływają na rodzaj uzyskanego obrazu i mogą być związane z rodzajem użytego sprzętu oraz ze sposobem rejestracji.

Fotografia i film zrodziły się z pragnienia pochwycenia, zdjęcia i utrwalenia obrazu świata, by przenieść go w miejscu i w czasie. W efekcie mozolnych prób i badań od wielu dekad dają takie możliwości. Na przestrzeni swojej historii stwo-

rzyły bogaty i różnorodny arsenał technicznych i technologicznych możliwości opowiadania o świecie. To media wrażliwych na światło obrazów, fenomenów zjawisk fizycznych, procesów fizykochemicznych oraz cyfrowych operacji. To uniwersum pochwyconych w sieć naszych pragnień śladów świata realnego lub wizualizacja przestrzeni wyobraźni.

W efekcie powstają uniwersa obrazów abstrakcyjnych oraz abstrakcyjno-realistycznych, które nie mają konkretnych funkcji użytkowych. Kompozycje o określonej estetyce to przestrzenie abstrakcji do wypełnienia w procesie recepcji przez wyobraźnię, skojarzenia oraz emocje widza. To rodzaj obrazowania nieprzedstawiającego, którego celem jest podróż estetyczna do wnętrza samego siebie, seans i misterium kontemplacji.

Obrazy-triki przedstawiające skazy i błędy są wyrazem dążenia do odkrywania nowych fenomenów wizualnych (postobrazów), sięgnięciem poza powierzchowną perfekcję technologiczną, sterylność i przewidywalność. Są aktem buntu i przekory skierowanym przeciwko zaprogramowanym kanonom, poza sezonowo dyktowanym trendom przez proces technologicznej ewolucji. Stają się niespodziewanymi sztuczkami, szczególnymi efektami wizualnymi zmierzającymi ku odkrywaniu nowych pokładów skojarzeń oraz interpretacji, które są inspirowane obrazami-skazami oraz estetyką błędu.

JANUSZ MUSIAŁ

<sup>1</sup> C. Whitehead, cyt. za: M. Nyman, *W stronę (definicji) muzyki eksperymentalnej*, w: *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce współczesnej*, red. C. Cox, D. Warner D, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010, s. 274.

<sup>2</sup> Tamże, s. 275-277.

<sup>3</sup> M. Filiciak, A. Tarkowski, *Dwa zero. Alfabet nowej kultury i inne teksty*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2014, s. 59-62.

<sup>4</sup> G. Mietzel, *Wprowadzenie do psychologii*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 1998, s. 112.

<sup>5</sup> Zob. P. H. Lindsay, D. A. Norman, *Procesy przetwarzania informacji u człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1991, s. 56.

<sup>6</sup> Tamże.

<sup>7</sup> M. Heidegger, *Czas światooobrazu*, w: *Budować. Mieszkać. Myśleć. Eseje wybrane*, tłum. zbiór., Czytelnik, Warszawa 1977, s. 48.

<sup>8</sup> V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, tłum. J. Maniecki, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, Katowice 2005, s. 69.

<sup>9</sup> M. Filiciak, A. Tarkowski, dz. cyt., s. 59-62.

<sup>10</sup> V. Flusser, dz. cyt., s. 69.

<sup>11</sup> Tamże, s. 71.

<sup>12</sup> M. A. Potocka, *Fotografia. Ewolucja medium sztuki*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2010, s. 335-350; L. Manovich, *Język nowych*

*mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 160-231; U. Czartoryska, *Przygody plastyczne fotografii*, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1965, s. 80-88.

<sup>13</sup> L. Moholy-Nagy, cyt. za: W. Kanicki, *Ujemny biegun fotografii*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2016, s. 137.

<sup>14</sup> R. Barthes, *Światło obrazu*, tłum. J. Trznadel, Aletheia, Warszawa 1996, s. 133.

<sup>15</sup> J. Młodkowski, *Aktywność wizualna człowieka*, PWN, Łódź 1998, s. 60-61; M. A. Potocka, dz. cyt., s. 335-350; D. Parkinson, *100 idei, które zmieniły film*, tłum. M. Dera, Top Mark Centre, Raszyn 2012, s. 10; G. Goodell, *Sztuka produkcji filmowej. Podręcznik dla producentów*, tłum. M. Konopa, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2009, s. 82.

<sup>16</sup> *Kultura dźwięku...* dz. cyt., s. 175.

<sup>17</sup> <http://www.3cinema.art.pl/3cinema.php?akcja=animacja> (dostęp: 20.02.2017).

<sup>18</sup> <http://www.3cinema.art.pl/3cinema.php?akcja=ludzie&v2=brakhage> (dostęp: 20.02.2017).

<sup>19</sup> W. Kanicki, dz. cyt., s. 120.

<sup>20</sup> <http://www.3cinema.art.pl/3cinema.php?akcja=ludzie&v2=breer> (dostęp: 19.02.2017).

<sup>21</sup> <http://otherfilm.org/peter-kubelka/> (dostęp: 20.02.2017).

- <sup>22</sup> [http://www.imdb.com/title/tt1816612/plotsummary?ref\\_=tt\\_ov\\_pl](http://www.imdb.com/title/tt1816612/plotsummary?ref_=tt_ov_pl) (dostęp: 20.02.2017); <http://www.ubu.com/film/sharits.html> (dostęp: 20.02.2017).
- <sup>23</sup> <http://www.tonyconradmovie.com/about2> (dostęp: 20.02.2017).
- <sup>24</sup> <http://www.tscherkassky.at> (dostęp: 21.02.2017).
- <sup>25</sup> <https://www.martinarnold.info/various/> (dostęp: 21.02.2017).
- <sup>26</sup> <http://www.3cinema.art.pl/3cinema.php?akcja=ludzie&v2=muller> (dostęp: 19.02.2017).
- <sup>27</sup> <http://www.imdb.com/name/nm0994484/> (dostęp: 19.02.2017).
- <sup>28</sup> Ingmar Bergman, *Persona (Persona, 1966)* – w filmie pojawiają się sekwencje, w których została wykorzystana nieostrość, przeświecenia, spowolniony klatkaż, zatrzymania w projekcji filmu. Jest także ukazany obraz rozbłyску lampy łukowej w projektorze, proces topienia się taśmy filmowej w czasie jej wyświetlania; Martin Scorsese, *Ostatnie kuszenie Chrystusa (The Last Temptation of Christ, 1988)* – scena śmierci Jezusa na krzyżu została wykonana w stylistyce plastyki obrazu bezpośrednio malowanego na celuloidowej taśmie. W tym wypadku nasuwają się skojarzenia z estetyką, jaką w swoich pracach stosował Stan Brakhage; Wim Wenders, *Aż na koniec świata (Bis ans Ende der Welt, 1991)* – w wybranych sekwencjach pojawiają się oniryczne, przypominające poetykę obrazów impresjonistycznych, nierealistyczne, bliskie abstrakcji wizualizacje ilustrujące doświadczenie obrazów wydobytych z ludzkiej pamięci; David Fincher, *Siedem (Seven, 1995)* – napisy początkowe filmu są wykonane w konwencji estetyki błędu, niszczenia światłoczułej emulsji, skaz i usterek oraz przebłyków światła.
- <sup>29</sup> Lasse Hoile (ur. 1973) to twórca multimedialny realizujący formy audiowizualne dla takich wykonawców i zespołów muzycznych, jak: Steven Wilson, Porcupine Tree, Blackfield, Opeth, Dream Theater. Charakterystyczne cechy celowo i intencjonalnie stosowanej przez autora plastyki obrazowania to: ziarnistość, przeświecenia i niedoświecenia obrazu, efekt winietowania, zapis poklatkowy, skazy i defekty obrazu o charakterze mechanicznym oraz termicznym. Efekty wizualne są uzyskiwane bezpośrednio na planie zdjęciowym dzięki zastosowaniu określonego sprzętu, techniki i technologii m.in.: fotografia konwencjonalna, fotografia otworkowa, polaroid, *cross processing*, wykorzystywanie przeterminowanych materiałów oraz nadawanie określonych efektów na etapie cyfrowej postprodukcji.
- <sup>30</sup> Aplikacja Instagram pozwala w sposób intuicyjny i prosty symulować efekty wizualne naśladujące tradycyjną fotografię oraz film wraz z całą gamą materialnych skaz i błędów. Lomografia i Lomokino są nurtami, których charakterystyczną cechą jest tworzenie niskiej jakości obrazów analogowych inspirowanych nostalgią za fotografią i filmem tradycyjnym, konwencjonalnym, fotochemicznym, srebrnym. Nurty te nasilają się w drugiej dekadzie XXI wieku jako reakcja na wszechobecną i dominującą digitalizację kultury.