



EDYCJA TEKSTÓW KULTURY /ZBIORY

GRZEGORZ
OSOWSKI

Akademia Sztuk Pięknych
im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
Wydział Grafiki i Sztuki Mediów
Katedra Projektowania Graficznego
Pracownia Reklamy i Informacji Wizualnej
pod kierunkiem dr hab. Artur Skowrońskiego

Praca doktorska w dziedzinie sztuki,
dyscyplinie sztuk plastycznych
i konserwacji dzieł sztuki

WROCLAW
2023



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU



EDYCJA TEKSTÓW KULTURY /ZBIORY

GRZEGORZ
OSOWSKI

Akademia Sztuk Pięknych
im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
Wydział Grafiki i Sztuki Mediów
Katedra Projektowania Graficznego
Pracownia Reklamy i Informacji Wizualnej
pod kierunkiem dr hab. Artur Skowrońskiego

PRACA DOKTORSKA W DZIEDZINIE SZTUKI,
DYSCYPLINIE SZTUK PLASTYCZNYCH
I KONSERWACJI DZIEŁ SZTUKI

WROCŁAW
2023



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU

WSTĘP 5

SYSTEM 6

NIKE PRO HIJAB	8
CORTIS & SONDEREGGER	10
SEMIOTYKA / CYBERNETYKA	12
ZOFIA RYDET	14
WŁADYSŁAW HASIOR	15
EUROPA THEMERSONÓW	16
EFEKT KULESZOWA	17
BRUNO MUNARI	17

PRZESTRZEŃ AUDIALNA NOTACJE 21

FIELD RECORDING	21
MUZYKA KONKRETNA	22
MATMOS	23
BOGUSŁAW SCHAEFFER / NOTACJA	26
PANGENERATOR	28
IMAGINERY DAY	30
DANISH LOGO	30
WŁODZIMIERZ KOTOŃSKI I JAN LENICA	32
RYSZARD WINIARSKI	34
PROGRAM YOUR 808	35
GROOVEBOX	36

WSTĘP

Zagadnienia orbitujące wokół teorii znaku są mi szczególnie bliskie – zarówno jako pedagogowi (prowadzę zajęcia Projektowania Znak, asystuję w Pracowni Reklamy i Informacji Wizualnej) jak i projektantowi. Szeroko pojęte zagadnienie komunikacji wizualnej, a przede wszystkim projektowania takich komunikatów wymogło na mnie zastanowienia się, jaki jest sposób na przemyślaną, świadomą kreację wypowiedzi. Szczególnie interesującym zdaje się być funkcjonowanie znaków w różnorodnych przestrzeniach – z czego najciekawsze są te, których struktura jest na pozór nieuchwytna, a wykazują największe możliwości oddziaływania na rzeczywistość. Myślę tutaj między innymi o przestrzeni medialnej. Problematyka pracy sytuuje się w rejonach nauk o komunikacji wizualnej.

Praca *Edycja Tekstów Kultury* z założenia traktuje o relacji pomiędzy znakiem a przestrzenią. „Tekstem kultury” jest wg wykładni semiotycznej **wszelki spójny kompleks znaków** lub też **wszelkie wytwory działalności ludzkiej, które mają charakter znakowy – mogą to być artefakty, działa sztuki, rytuały, style życia itd.**¹

Interesujące mnie obszary to:

1. Przestrzeń fizyczna jako tekst kultury: różnorodne przestrzenne układy znaków kreowane świadomie (np. projektowane) lub też nieświadomie lecz naturalnie (jako miejsce życia, pracy, modlitwy). Systemy zbudowane i zorganizowane przez człowieka. Przestrzenie te wyróżniają się często kodyfikowanym systemem relacji, np. sakralnych (miejsce kultu / uczestnik kultu / mistrz ceremonii). Niezbędna zdarza się interwencja w taką strukturę np. w postaci systemu informacji (wayfinding, signage). Tego typu interwencje, stricte projektowe lecz również artystyczne, performatywne są tematem tej części pracy. Przestrzeń funkcjonowania znaków ma tu ściśle wytyczone granice, nazwałbym ją przestrzenią konkretną.

2. Przestrzeń medialna zależna od technologii przekazu. Pozornie nienamacalna, mająca strukturę i olbrzymią siłę modelującą rzeczywistość, również poprzez emisję wielu różnorodnych tekstów kultury. Przekrój moich zainteresowań prowadzi przez media opiniotwórcze, reportaże, aż do estetyki teledysku pop. Zakładam uwzględnienie historycznych oraz współczesnych uwarunkowań, biorąc pod uwagę rozwój mediów i technologii.

Interesująca jest tu przede wszystkim opiniotwórczość, kreacja symboli na potrzeby przekazu, ewentualnie w celu realizacji konkretnych strategii (mam na myśli m.in. postaci symboli, symbolicznych ofiar, symbolicznych obrazów, znaków graficznych, zachowań społecznych, twarzy medialnych). Zachodząca w komunikacji możliwość obserwacji sprzężenia zwrotnego w relacji nadawcy i odbiorcy komunikatu umożliwia analizę całego procesu edycji. Wielce ciekawym jest tu sposób zarządzania znakiem w mediach, a więc wywieranie wpływu na rzeczywistość i przetwarzanie jej, często przez zastosowanie cybernetycznych metod zarządzania systemami. Interesujące są główne cele motywujące istnienie przestrzeni medialnej (m.in. ekonomiczne: przekaz medialny dla reklamy i dzięki reklamie).

Celem pracy jest zbadanie sposobu, w jaki funkcjonuje komunikacja, opisanie możliwości moderowania/zarządzania komunikacją, projektowania komunikacji, oraz zbadanie kodów i możliwości edycyjnych znaku.

Wszelka obserwowana przez nas forma działalności ludzi w społeczeństwie – komunikacja w języku werbalnym, tworzenie i percepcja dzieł sztuki, obrzędy religijne i rytuały magiczne, formy życia społecznego i codziennego, mody, gry, znaki osobistych relacji wzajemnych i prestiżu społecznego – stanowi zjawisko wtórne: mowę, czyli tekst. Wszelki akt zachowania w pewnym środowisku kulturowym stanowi wypowiedź w określonym kodzie językowym.⁵

Żyjemy w systemie, sprowadzeni do pewnego rodzaju średniej. Choć bardzo byśmy tego chcieli, osamotniona społecznie jednostka nie gra dużej roli, zarządza się średnią. To nie my wpływamy na faktyczny stan rzeczywistości, to rzeczywistość wpływa na nas. Przestałem myśleć o człowieku w kontekście bytu decydującego. Jesteśmy uzależnieni od pewnych kulturowych aspektów: normy zachowania, logika postępowania, prawo – nakładają na nas pewnego rodzaju jarzmo. Poruszamy się i żyjemy według schematu, zasad gry, programu. Prawo manifestuje się w oczekiwaniach odnośnie do kultury, naszych bliźnich, społeczeństwa. Poruszamy się więc niczym elektrony, przy czym tor naszego ruchu jest skrajnie przewidywalny, a każde odstępstwo od normy traktowane jako niepokojące i nieakceptowalne. Jesteśmy kierunkowani, obliczalni, planowani.

Nauki cybernetyczne definiują sterowanie jako wywieranie pożądanego wpływu na określone zjawiska.² Proces przystosowania ludzi do potrzeb życia społecznego polega na wytworzeniu odpowiednich reguł zachowania, które ogólnie nazywamy normami społecznymi. Odpowiednie rejestry w pamięci układu tworzą cybernetyczny model norm społecznych.³

Program, dzięki któremu percypujemy, zostaje nam przekazany w procesie edukacji; wiedza w kontrze do intuicji. W mediach emanują obrazy – skupiamy się na nich i nie podważamy ich wiarygodności. Telewizja i internet oferują nam iluzję, obrazy życia codziennego, jego reprodukcję – z fonią, komentarzem. Obrazy są wyświetlane w sekwencjach, zestawiane w różnych kombinacjach, kadrowane, przycinane, manipulowane. Dźwięk oderwany jest od swego źródła, zestawiony z innym obrazem. Umysł ludzki wciągnięty jest w wir dekodowania informacji, gromadzenia i ich przekazywania. Kontekst występowania, a właściwie podania, może być zmienny, obliczony na efekt. Doświadczenie kultury pozwala nam rozumieć informację w odpowiednim kontekście, w dobrym przypadku pozwala również na krytyczne do niej podejście.

Rodzi się pytanie: czego może dowiedzieć się o sobie jednostka, myśląc o przetwarzanych przez nią obrazach, wybieranych źródłach?

W jaki sposób osobowość artysty uwidacznia się w jego twórczości? Patrząc na zbiór, retrospektywę, przekrój działań odkrywa się często jego wrażliwość, cechy szczególne.

Porównajmy to do sytuacji, w której na podstawie wyszukiwań algorytm w popularnych social mediach podsuwa użytkownikowi treści do konsumpcji i dopasowuje obrazy, uwzględniając jego aktywność, profiluje go, tworzy pewną osobowość w sieci. W podobny sposób tworzy się produkt: uwzględniając wybraną grupę docelową, odbiorcę, jego zbiór zachowań, profil odbija się w tzw. kreacji reklamowej jako uniwersum znaków komplementarnych do cech charakterystycznych świata odbiorcy.

Zadaję sobie pytanie: czy możliwa jest swego rodzaju „terapia” wymazania, naprawienia osobowości, własnego kulturowego bytu w historii, wpływanie na przekonania, manipulacja, profilowanie i rekonstruowanie, edytowanie osobowości na nowo, od zera?

Możliwość pogłębionej komunikacji musiała być przełomowym odkryciem – moment odnalezienia znaczenia symbolicznego, gdy pod tym znajduje się coś jeszcze. W abstrakcie pojęciowym musiało narodzić się coś na miarę sacrum, bo świat nie był już bezpojęciowy, zwierzęco pospolity. Stał się ponad miarę przestrzenny, jakościowo inny – nie w sensie materialnym, ale symbolicznym – społecznie, komunikatywnie przestrzenny. Przełom – komunikacja, słowa, czary, magia... Natura, ale i człowiek, jego gest, twór czy też intencja. Zanim dotarliśmy do telewizorów i smartfonów, otaczał nas obraz, dźwięk – nierejestrowalny, zespolony ze swym źródłem – człowiek był osadzony w naturze. Życie było odpowiednikiem filmu, inaczej krojonym, inaczej edytowanym. O ile łatwiej jest szukać wytchnienia przed telewizorem, oglądając film, wiedząc, że obłaskawiło się naturę, stres walki o przetrwanie. System pierwotny to system nieobłaskawiony, niezarządzany, człowiek zdany na moc natury, w ewolucji, walczący z naturą i obłaskawiający ją.

Konsekwencją wytworzenia struktur społecznych było utworzenie norm przebywania w grupach, bycia w kulturze. Współczesna kultura jawi się jako ta o wysokim stopniu zarządzania, idąca w stronę automatyzacji, kierowanej sztuczną inteligencją, sekwencjonowanej, programowanej, ale chyba w mniejszym stopniu podatnej na błąd, na wykroczenie, raczej o płaskiej średniej.

Można rozważać o poczuciu rytmu nowej rzeczywistości, o jej brzmieniu, brzmieniu współczesności z nastawieniem na ekologię dźwięku, o jakości nowych silników, urządzeń. Można myśleć o przebiegu i odczuciu czasu w rzeczywistości zarządzanej przez sztuczną inteligencję, rytmie ulic, mierzonym w precyzyjnych przedziałach czasowych, precyzyjnym, ultraszybkim przepływie informacji, wiedzy, nowej estetyki współczesności. Zdaje się, że powoli wchodzimy w czas, w którym zegar zacznie odliczać rzeczywistość inaczej, nie chciałbym powtarzać, że precyzyjnie. Jednocześnie obawiam się rodzaju rutyny, systemowego niewolnictwa. Wedle przewidywań w najbliższym czasie to AI będzie odpowiadać za tworzenie nowych technologii, napędzając spiralę szybkiego rozwoju. Mam jedynie nadzieję, że nie dojdziemy do momentu, w którym człowiek zacznie systemowi przeszkadzać, stanie się elementem obcym, dokuczliwym przez swą nieprzewidywalność, dezorganizując pracę systemu. Myślę o chwili, w której nastąpi dekonstrukcja wewnętrzna systemu i zacznie ostatecznie opisywać samego siebie. Wartością wyższą będzie płynna praca systemu, a każdy wysiłek będzie prowadził do poprawienia jego jakości. System funkcjonujący dla systemu, nieustanna kalka, nawarstwienie rzeczywistości.

Poszukując znaków, nie zawsze świadomy tego, co przyciąga moją uwagę, zacząłem rejestrować różnego

rodzaju obiekty – schematyczne, rytmiczne kompozycje. Nie wiedząc do końca, co może kryć się pod warstwą wizualną, zwracałem uwagę na pewien rodzaj energii, ewentualnie można też mówić o wyuczonym, wgranym ekwiwalencie kultury. Świadczy to w jakimś sensie o mnie jako o jednostce (fragmencie pewnej inteligencji zbiorowej, mikrostruktury społecznej, części większego tworu). Często byłem zły na siebie, nazywając dane zjawiska, sacrum, albo myśląc, że dany obraz/znak może sacrum reprezentować. Uciekałem od konwencji, negując jednocześnie jakiś fragment kulturowego spadku. Fotografia daje poczucie, świadectwo obecności w danej przestrzeni, czasie. Dopiero zestawienie dwóch lub całej serii takich obrazów nadaje kontekst, zmusza odbiorców do ustalenia metody narracji. Wszelkie dodatkowe towarzyszące sekwencjom znaki mogą narzucać skojarzenie, ale mogą też gubić, mylić, wprowadzać w błąd. Wszystko, co nasunie nam na myśl rozum, może być tyle odkrywcze, co zgubne, znaczyć wiele lub nie znaczyć zupełnie nic. Jesteśmy osamotnieni w procesie dekodowania, konfrontujemy nasze doświadczenie z przyjętą kalką, zwracamy się do uczestników kultury z pytaniem, analizujemy czy to, co widzimy, jest dla nas wspólne. Zastanawiamy się, jak nazwać rzecz, zjawisko, jaki nadać im kontekst, przechodzimy proces normalizacji, uświadamiania i oswajania.

Przestrzeń, w jakiej się poruszałem to głównie przestrzeń peryferyjna, zjadana przez naturę, czasowa, prymitywna. Przestrzeń natury z wyraźnym wpływem człowieka kultury, natury i kultury zwalczających się nawzajem czy też koegzystujących. Pokazywany przeze mnie obraz sam w sobie jest pewnym zbiorem informacji wizualnych, które odbiorca jest w stanie zinterpretować, zdekodować dzięki swemu doświadczeniu. Jednocześnie nie wszystkie dane są kwestią oczywistą. Fotografie są pewną miarą obiektywnej przestrzennych o określonej kompozycji, eksponujących materię i teksturę obiektu, jego strukturę, przestrzenność. Wyrwane z różnych czasoprzestrzeni obrazy, symbole, ikony zaczynają wchodzić ze sobą w relację w ramach nowego modelu, zbioru. Rozpocząłem więc w pewnym sensie proces porządkowania, przechodząc od chaosu natury do porządku kultury, rejestrując, tworząc tekst, używając kulturowo oswojonych metod, języka.

Można powiedzieć, że obiekty wyrwane z codzienności poprzez zestawienie z doświadczeniem odbiorcy, z logiką świata sztuki, zasad kompozycji, zyskały swój wydźwięk. Nie są to obiekty, które zachwyciłyby swoją formą, nieopisaną estetyką przy pierwszym spotkaniu; ich siła zaczyna być widoczna dzięki obecności w systemie, w sytuacji, kiedy powtórzenie zaczyna tworzyć regułę, cechę charakterystyczną, rytm.

Badana przestrzeń była głównie przestrzenią podmiejską, nieregularną, peryferyjną, o niskim stopniu ustrukturyzowania, przypadkową, chaotyczną, nadgryzioną przez naturę, uciekającą, wymykającą się kulturze (brak miejsc takich jak rynek, kościół, poczta główna itd.). Obiekty takie tworzą teraz przestrzeń sztuczną poprzez wrzucenie ich do jednego systemu znaków. Chodzi więc o stworzenie nowego bytu, tekstu, składającego się z sampli rzeczywistości, fragmentarycznej i niedopowiedzianej, ciętej, sklejanej. Przestrzeni nieuporządkowanej, ale poszukującej porządku.

Takie poszukiwanie składowych języka w otaczającej nas rzeczywistości było jednym z moich zamierzeń. Jako narzędzie odpowiednie do rejestracji znaków wybrałem w pierwszym etapie aparat fotograficzny. Znak postanowiłem zestawić z sygnałem, większość wyjść w teren była więc połączeniem nagrań terenowych audio oraz spacerów z aparatem.

Próbując zdefiniować swoje podejście, swoją profesję, zadając sobie pytanie kim jest grafik, lub też inaczej – jak definiuję siebie jako grafika – uznałem, że jest to specjalista od komunikacji wizualnej, osoba wyczulona na kody kulturowe, potrafiąca przetransponować komunikat w treść wizualną, gromadząca i przetwarzająca informacje, rozumiejąca kulturowe aspekty języka wizualnego, ale i kulturę w ogóle. Jednostka, która dzięki pewnemu zmysłowi jest w stanie zestawić znaczenia, zyskując nową interpretację, lub też obnażyć interpretację klienta, nadać jej wymiar zmysłowy. Dzieje się tak chociażby w procesie kształtowania marki – w momencie powstania logo trzeba mieć na uwadze intencję i przygotować znak do nasycania znaczeniami. Dzieje się to głównie w dalszym procesie komunikacji, gdy obraz, dźwięk, wrażenia zmysłowe zaczynają definiować charakter marki i mogą zakładać pewne zmienne, wpływające na jej ewolucję i elastyczność na rynku.

Myśląc o edycji tekstów kultury, biorę pod uwagę przede wszystkim swego rodzaju gramatykę, myśl wywołującą się ze szkoły semiotycznej, w której znaki wchodzą ze sobą w relację, tworząc nowy kontekst. Często są to zestawienia znaków z dwóch odległych kulturowo systemów, a dzięki przemyślanej strategii efekt takiego „rymu”, zestawienia, może być tyle śmiały, co przebojowy.

Przykładem takiego zestawienia jest produkt firmy Nike: hidżab dla kobiet-sportswomen Nike Pro Hijab.

Uwagę zwraca zestawienie dwóch znaków: hidżabu, czyli tradycyjnego nakrycia głowy w kulturze arabskiej, oraz sygnetu Nike, który został naniesiony na to nakrycie. Produkt został zaprezentowany w 2017 roku i w tym czasie był postrzegany jako rewolucyjny, odpowiadający na zapotrzebowanie rynku. – *Nike Pro Hijab został stworzony jako odpowiedź na prośby kobiet sportowców, które mówiły*

*nam, że potrzebują takiego produktu i mamy nadzieję, że pomoże on zawodniczkom na całym świecie*⁴ – powiedziała o produkcie rzeczniczka Nike Megan Saalfed.

Hidżab ten jest często postrzegany jako ważny krok w kierunku promowania równości w sporcie i wyrównywania szans dla kobiet z różnych kultur i wyznań religijnych. Nike Hijab był projektowany wraz z muzułmańskimi sportswomenkami, takimi jak sztangistka z emiratów Amna Al Haddad czy brytyjska biegaczka olimpijska, Zahra Lari. Produkt ten zyskał dużą popularność wśród muzułmańskich sportswomenek, które korzystają z niego w różnych dyscyplinach takich jak boks, bieganie czy piłka nożna.

Niemniej wielu użytkowników w Stanach zapowiedziało odwrót od firmy Nike, zarzucając marce wspieranie antykobiecego lobby, patriarchatu, religijnej posłusznosci nakazującej kobietom zakrywanie włosów. Nike Hijab stał się więc przedmiotem kontrowersji, z jednej strony były pozytywne reakcje na wprowadzenie produktu i uznano to za krok w kierunku większej reprezentacji różnych grup kobiet w sporcie, z drugiej strony, niektórzy krytykowali hidżab, uważając że promuje podział i dyskryminację.

Istnieje zapewne również kontekst wschodni, sprzeciwiający się tak bezpośredniemu użyciu hidżabu – symbolu religijnego – jako produktu, lub bezpośredniej aplikacji znaku towarowego Nike, a więc typowo zachodniej marki, przez wielu kojarzonej z ekspansją korporacyjnego, wolnorynkowego, globalizacyjnego stylu myślenia.

Ciekawy jest jednocześnie sposób prezentacji produktu, który – zapewne na ile to możliwe – ukazuje kobietę w zachodniej konwencji: wolną, silną, pewną siebie. Wystarczy zwrócić uwagę na sposób wykonania fotografii: często z tzw. żabiej perspektywy, oddającej fotografowanej postaci władzę, wielkość, siłę. Skłaniam się ku semiotycznemu czytaniu i interpretowaniu obrazów, patrzeniu na nie z perspektywy znaku.

Piszę zatem o pewnej przestrzeni, w której dochodzi do świadomego transferu kulturowego, przeniesienia serii wzorców. Produkt zostaje zaanonsowany na rynku, będąc zarazem kojarzonym z konkretnym światem przeżyć, budzącym odczucie być może nieco odległe kulturowo od tych ze świata domniemanego nabywcy. Zakładam, że Nike przygotowało się do wkroczenia na ten rynek, wyznaczając jednocześnie w swojej kampanii pewien próg takiego emocjonalnego nasycenia przekazu, którego nie chciał przekroczyć. Nasuwa się więc pytanie, na ile kreacja wyróżnia się na rynku arabskim i przede wszystkim jak dużą ma moc modelującą zachowania społeczne, kulturowe, prowadzące ostatecznie do pewnej emancypacji kobiet (aktualnie w Iranie odbywają się protesty antyrządowe, kobiety palą chusty na znak protestu po śmierci Mahsy Amini, zatrzymanej i pobitej przez policję ds. moralności).



Nike Pro Hijab
[Nike.com](https://www.nike.com)



NIKE VICTORY SWIMWEAR
[aquabatix.com](https://www.aquabatix.com)



Nike Pro Hijab
about.nike.com

Tworząc komunikat wizualny, nasza pamięć wyszukuje rejestry odpowiedzialne za dane odczucia, pojawia się więc zbiór znaków kojarzonych z danym tematem oraz możliwość przypisania znaku do danej grupy. Można to wyraźnie zaobserwować w przypadku tworzenia marki: skupiając się na komunikacji marki, musimy wziąć pod uwagę szereg tych aspektów. Z jednej strony logotyp, znak graficzny jako główny element reprezentujący markę spina przysłowiową kłamrą zbiory obrazów/komunikatów/tekstów, pewnych treści symbolicznych, i na odwrót – odpowiednio dobrany zbiór komunikatów (fotografii, ilustracji czy typografii, działań rynkowych/marketingowych) stanowi o komunikacji marki. Konsekwentnie stosowana strategia umożliwia więc zbudowanie w odbiorcy wizji marki będącej lustrem, odbiciem kulturowo pożądanых aspektów.

Przykładem może być identyfikacja wizualna w social mediach: o ile dawniej uznawano, że logo oraz wizytówka mogą być wystarczające do prowadzenia biznesu, obecnie standardem w przypadku firm jest aktywne prowadzenie social mediów. W tym wypadku logo stanowiące fasadę marki nasycą się zbiorami obrazów, co daje możliwość wykreowania marki przyjaznej pracownikom (np. poprzez pokazywanie w odpowiedni sposób relacji w biurze) oraz zbliżenia się odbiorcy do pożądanego grupy odbiorców (np. poprzez stylizowanie fotografii blisko danej subkultury).

Wchodzimy więc w przestrzeń, w której znaki mogą zmieniać swoje znaczenie, można kontrolować bądź wchodzić w interakcję, edytować znak poprzez świadome użycie kontekstu, np. w reklamie. Podobnie jak w przypadku zdarzeń ikonicznych, w cyklu prac Cortis & Sonderegger ważny jest kontekst przedstawienia, umiejętnie nasycenie znaku odpowiednią wartością, może to być proces długotrwały, zależny od czasu, nieprzewartościowany. Cykl prac ukazuje poniekąd proces kształtowania ikon, zdarzeń ikonicznych, w których ważny jest tzw. backstage. W bardzo trafny sposób fotografie te ukazują, że zdarzenie jest pewnym faktem dokonanym, ale to kulturowa otoczka nasycą wydarzenia mocą, znaczeniem – proces kreacji rzeczywistości przy pomocy obrazu, jego medialności, w której widzimy przy okazji pracę osoby trzeciej, jej wpływ na kreację sceny, stworzenie obrazu i narzucenie pewnej woli interpretacyjnej. Narzędzia znajdujące się wokół kadru, odkrywające sposób/metodę tworzenia obiektów mogą mieć tu znaczenie podobne do narzędzi medialnych kształtujących opinię lub wizerunek marki.

Jednym z podjętych przez artystów tematów była fotografia Roberta Capy *Padający żołnierz*, z czasów wojny domowej w Hiszpanii 1936–1939.

Ujęcie kontrowersyjne, bo niejednokrotnie kwestionowano jego autentyczność. Przez wielu jest uważane

za mistyfikację i jedną z najbardziej kontrowersyjnych prac w historii fotografii. Zdjęcie, które otworzyło drzwi do wielkiej sławy Robertowi Capie, kreując jednocześnie kadr ikoniczny dla wojny domowej w Hiszpanii, miało być według wielu obiorców upozorowane i nienaturalne.

Fotografia przedstawia chwilę, gdy żołnierz hiszpański walczący na froncie w czasie wojny domowej, zostaje trafiony kulą i pada. Również autorstwo zdjęcia było kwestionowane, jako że na przestrzeni lat pojawiło się wiele hipotez i domysłów, kto faktycznie zrobił to zdjęcie.

Część ekspertów uważa, że zdjęcie zostało ustawione, a same okoliczności powstania fotografii były manipulowane. Wiele wskazuje na to, że Capa wykorzystał aparat, który automatycznie robił zdjęcia w krótkim odstępie czasu, dzięki czemu otrzymał serię zdjęć z walki.

Nie ulega jednak wątpliwości, że fotografia ta ma ogromne znaczenie historyczne i symboliczne. Przez lata stała się symbolem wojny, cierpienia i ludzkiego dramatu.

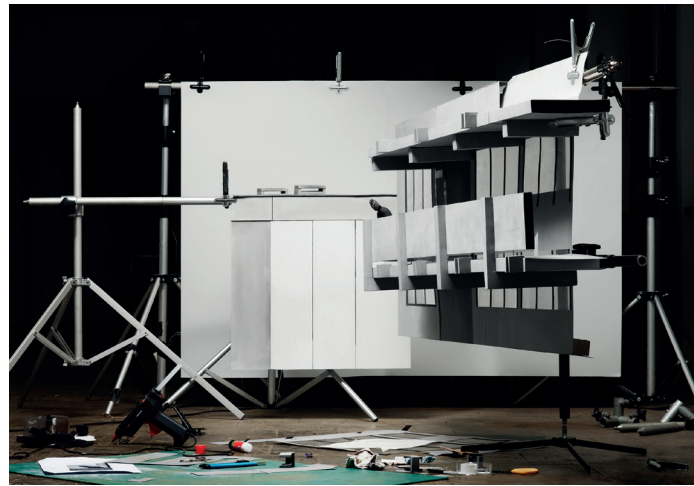


Cortis & Sonderegger

Making of „Death of a Loyalist Militiaman,

(Robert Capa, 1936), 2016

ohnetitel.ch/home



Cortis & Sonderegger
Making of „Munich Massacre“
 (Kurt Strumpf, 1972), 2014
ohnetitel.ch/home

Cortis & Sonderegger
Making of „Death of a Loyalist Militiaman,“
 (Robert Capa, 1936), 2016
ohnetitel.ch/home

Cortis & Sonderegger
Making of „208-N-43888“
 (Charles Levy, 1945), 2013
ohnetitel.ch/home



Cortis & Sonderegger
Making of „AS11-40-5878“
 (Edwin Aldrin, 1969), 2014
ohnetitel.ch/home

Aby rozwinąć myślenie znakowe, warto znać podstawy semiotyki, semiologii i semiografii. Takie ćwiczenie dość mocno jednak wybiega poza standardowe postrzeganie, cały świat jest bowiem nieustanną, dynamiczną i zmienną narracją, miejscem interpretujących się znaków, tworzeniem znaczeń.

Semiotyka jest dziedziną nauki, która zajmuje się badaniem znaków, ich funkcji i sposobu, w jaki są one interpretowane przez ludzi w kontekście kulturowym i społecznym. Semiotyka bada znaki, czyli elementy, które reprezentują coś innego niż sam znak, a także relacje między znakiem, przedmiotem i jego znaczeniem.

Semiotycy badają różne rodzaje znaków, w tym językowe, wizualne, dźwiękowe i gestowe, i analizują, jakie informacje są przekazywane przez te znaki, jakie znaczenie mają w określonym kontekście i jakie reakcje wzbudzają u odbiorcy.

Semiotyka jest szeroko stosowana w różnych dziedzinach, takich jak literatura, sztuka, reklama, filozofia, nauki społeczne i polityka, ponieważ pomaga zrozumieć, jakie idee i wartości są przekazywane przez różne formy komunikacji i jakie skutki mają na ludzi i kulturę.

Podobnie jak inne nauki spokrewnione z cybernetyką semiotyka ma do czynienia przede wszystkim z modelami, czyli obrazami odzwierciedlanych (modelowanych) obiektów, składającymi się ze skończonej liczby elementów i relacji pomiędzy tymi elementami. Obrazy te (modele) dążą do takiej relacji pomiędzy modelowanymi obiektami i obrazami, w której wszystkie elementy i obiekty, występujące (z pragmatycznego punktu widzenia użytkownika danego modelu) w modelowanym obiekcie, występują także w obrazie (modelu), ale odwrotne zjawisko nie jest możliwe. Konstruowanie modeli świata realizuje się za pośrednictwem modelujących systemów semiotycznych o różnych stopniach zdolności modelującej...

Modelowanie świata realizuje się w społeczeństwie ludzkim dzięki obecności wielu systemów znakowych, komplementarnych w stosunku do siebie...⁶ Zgodnie z takim podejściem wszelka obserwowana przez nas forma działalności ludzi w społeczeństwie – komunikacja w języku werbalnym, tworzenie i percepcja dzieł sztuki, obrzędy religijne i rytuały magiczne, formy życia społecznego i codziennego, mody, gry, znaki osobistych relacji wzajemnych i presti-

żu społecznego – stanowi zjawisko wtórne: mowę czyli tekst.⁷

Podstawą moich rozważań były głównie publikacje *Semiotyka kultury* Bogusława Żyłko oraz *Cybernetyka kultury* Józefa Kosseckiego. Pierwsza z nich – opracowanie dokonań semiotyków szkoły Tartu-Moskwa pod przewodnictwem Jurija Łotmana wyznaczyła swego czasu kierunek, drogę, którą zacząłem podążać. Sposób postrzegania kultury jako pewnego rodzaju złożonego kompleksu tekstów usankcjonował moją postawę wobec rzeczywistości, ukonstytuował moje rozważania w obszarach, które szczególnie mnie zajmują, a więc zagadnienia komunikacji i informacji wizualnej.

Świadomie w swojej pracy odnoszę się do myśli, zdawałoby się, historycznej, przekwitłej. Moim zdaniem logika, jaką oferuje myśl semiotyczna powinna być rodzajem bazy, podstawy dla każdej osoby chcącej nie tyle instynktownie (choć z czasem być może właśnie o nabywanie instynktu chodzi w tym procesie), co metodologicznie podchodzić do procesu tworzenia znaczeń, edytowania ich, uprawiania żonglerki znaczeniowej.

Podobnie jak w przypadku sportowca metodycznie i regularnie powtarzane ćwiczenie staje się w końcu naturalnym elementem zasobów zawodnika, tak myślenie znakowe może na stałe wpisać się w sposób pojmowania rzeczywistości projektanta, co z kolei przekłada się na pozostałe obszary (nie chodzi jedynie o umiejętność projektowania znaków graficznych, choć jest to najbardziej syntetyczna pod względem formy, a zarazem najobszerniejsza pod kątem treści gałąź projektowania).

Semiotyka pozwala na określenie relacji pomiędzy znakami, a więc na zrozumienie kontekstów kulturowych. Świadomy tego projektant odnajdzie szybką ścieżkę do utworzenia komunikatu pełnego kulturowych odniesień. Cybernetyka kultury jest z kolei teorią dotyczącą oddziaływań międzykulturowych, która wykorzystuje koncepcje cybernetyki, czyli nauki o regulacji i sterowaniu systemami. Kossecki proponował, aby procesy kulturowe badać za pomocą pojęć i narzędzi cybernetycznych, takich jak informacja, regulacja, sprzężenie zwrotne czy sterowanie.

Odnosnie do cybernetyki, zdarzało mi się słyszeć, że jako taka już nie funkcjonuje i w naturalny sposób pochłonęła ją informatyka. Rzeczywiście, język programowania, paradygmat obiektowy w pewien sposób wywodzi się z cybernetyki. Ciekawy w przypadku opracowania Kosseckiego jest jednak fakt, że techniczny język odnosi się do żywej tkanki kultury, określa przebieg informacji, w bardzo systemowy sposób traktuje zagadnienia społeczne. Mamy tu do czynienia z kulturą jako maszyną poddaną procesom sterowania. Wkraczając w nowy

rozdział ludzkości, automatyzacji procesów, internetu rzeczy itd. będziemy prawdopodobnie w najbliższym czasie świadkami nowego sposobu zarządzania społeczeństwem. O ile narzędziem sterującym w tkance kulturowej według Kosseckiego jest zazwyczaj ludzki mózg, (np. w postaci warstwy rządzącej), o tyle coraz bliższe wydaje się przekazywanie części funkcji związanych z zarządzaniem sztucznej inteligencji.

Warto więc poruszyć zagadnienia przebiegu informacji w nowej rzeczywistości, zmiany struktur i zachowań społecznych i generalnego sposobu funkcjonowania. Odwołując się do terminologii muzycznej, mam na myśli odmienną rytmizację życia, nowe brzmienie współczesności, zmodyfikowane kody społeczne i generalne przeformatowanie pewnych zależności. O ile część działań podyktowanych ekologią dźwięku, światła, wizualną, natury, w założeniu będzie prowadzić nas do nowego zrównoważonego życia, o tyle format pewnych zmian społecznych budzi we mnie niepokój. Czas pokaże, czy jest on związany jedynie z oczekiwaniem nowego, czy też wraz z zacieśnieniem pewnych struktur zmieni się również nasz sposób funkcjonowania.

W zasadzie jedną z rzeczy, która pchnęła mnie w stronę podjętego tematu, był proces modelowania tekstów, pewnych kompleksowych struktur, a co za tym idzie – oddziaływanie na kulturę, prowokowanie zmian. Relacje poszczególnych znaków w kontekście różnorodnych przestrzeni (fizycznych, medialnych) i możliwości, w zależności od wybranego kontekstu, uzyskania oczekiwanego znaczenia, były motywem przewodnim.

Taką przestrzenną narrację obserwujemy w przypadku **semiosfery, a więc przestrzeni, w której mogą przebiegać procesy komunikacyjne i może być wytwarzana informacja**⁸

Semiosfera posiada wiele konstytutywnych właściwości. Po pierwsze, ma ona swoje granice, oddzielające ją od przestrzeni zewnętrznej. Pojęcie granicy jest tutaj fundamentalne. Poprzez nią semiosfera kontaktuje się z rzeczywistością pozasemiotyczną, na granicy dokonuje się przemiana zewnętrznego w wewnętrzne, niekomunikatów w komunikaty, i odwrotnie. Po drugie semiosfera wyróżnia się wewnętrzną nierównomiernością organizacji. Przejawia się ona wielorako. Łotman wskazuje tu na takie zjawiska, jak istnienie w kulturze jej jądra (centrum) i peryferii, występowanie w niej rozmaitych hierarchii języków, znajdujących się w skomplikowanych wzajemnych relacjach. Pod tym wzglę-

dem nie przypomina ona magazynu, w którym wszystko jest poukładane na półkach. Realny obraz wygląda zupełnie inaczej. Przypomina on raczej – pisze Łotman – muzeum, w którym w różnych gablotach zostały wystawione eksponaty z różnych epok, napisy w znanych i nieznanym językach, instrukcje deszyfracji, ułożony przez metodyków tekst wyjaśniający, schemat tras wycieczkowych i reguły zachowania dla zwiedzających...⁹

Rozważając powyższą wypowiedź, postanowiłem zaprojektować dla swojej pracy prosty znak graficzny, reprezentujący **A** → centrum obszaru **O** → granicę, obszar peryferyjny **B** → elementy poza zbiorem. Chciałem też, aby schematyczność ta odpowiadała pewnej rzeczywistej właściwości przestrzennej, tj. obszarom centrum o wysokim stopniu ustrukturyzowania, sprawiała wrażenie pewnego poukładanego systemu o dużym poziomie organizacji. Na takim obszarze poszczególne części niczym naczynia są ze sobą połączone, zmiana jednego elementu prowokuje zmianę w strukturze.

Rzeczywistości peryferyjnej – elementy poza taką strukturą nie są ze sobą tak ściśle powiązane, w przestrzeniach tych mocno dominuje natura, nieuporządkowane zbiory nieukładające się w schematyczną całość.

Tekstami kultury mogą być również różnorodne przestrzenie, przestrzenne układy, struktury znakowe, kreowane świadomie lub nieświadomie, miejsce życia, pracy. Dochodzimy więc do sytuacji, w której zarejestrowany przy pomocy fragmentu tekstu bądź całego tekstu komunikuje o specyficznych upodobaniach twórcy, modzie, stylu, dostarcza informacji estetycznych, niesie ze sobą szereg informacji, które możemy skonfrontować z doświadczeniem naszym lub cudzym, wyrabiając sobie w ten sposób opinię.



- A** → centrum obszaru
- O** → granica, obszar peryferyjny
- B** → elementy poza zbiorem

W podobny sposób funkcjonowała fotografia socjologiczna Zofii Rydet:

Zapis socjologiczny to projekt fotograficzny Zofii Rydet, który rozpoczęła w 1978 roku i trwał aż do jej śmierci w 1997 roku. Rydet planowała sfotografować życie wsi i miast Polski w ciągu 20 lat, rejestrując różne grupy społeczne i ich codzienne życie. W projekcie *Zapis socjologiczny* Rydet dokumentowała różne grupy społeczne, takie jak robotnicy, rolnicy, intelektualiści, rodziny, osoby starsze i dzieci. Fotografie były układane w cykle tematyczne, m. in. *Kobiety w Polsce*, *Ziemianstwo*, *Rozmaitości*, *Święta i uroczystości*, *Wnętrza* i wiele innych. Projekt składał się z ponad 20 000 zdjęć i obejmował 80 miast i wsi.

[Moja praca] ma utrwalić to, co już się zmienia i co, choć jest jeszcze realną rzeczywistością przestaje istnieć i może już w niedługim czasie będzie trudne do wyobrażenia. Ma pokazać wiernie człowieka w codziennym jego otoczeniu, wśród jakby tej otoczki, która z jednej strony staje się dekoracją jego bezpośredniego otoczenia-wnętrza, ale która także pokazuje jego psychikę, mówi czasami o nim więcej niż on sam. Dom jest zwierciadłem osoby, do której należy, jest również odbiciem społeczeństwa, cywilizacji, kultury, w której powstał. Dom żyje życiem swego twórcy, który w nim mieszka. Dom jest tak przesiąknięty charakterem swego pana, że w rezultacie dom i jego pan to jedno. Każdy ma charakterystyczne tylko dla niego cechy. Człowiek instynktownie i podświadomie dopasowuje dom do siebie.¹⁰

O ile Rydet, wskazując na wykonane przez siebie fotografie, przedstawiała głównie pewne przedmioty o wartości symbolicznej należące do fotografowanego, będące po-niekąd jego odbiciem, odzwierciedleniem lub też dopełnieniem, o tyle w szerszym kontekście możemy patrzeć na otaczającą nas rzeczywistość jak na obraz kultury, którą tworzymy i w której żyjemy.

Znak, trafiając do pewnego zbioru w zależności od przypisanego kontekstu, może zmienić swoje znaczenie lub też, stanowiąc element sekwencji, stać się elementem innego tekstu.

W kontekście historycznym warto również spojrzeć na *NOT. FOT. Notatniki Fotograficzne* Władysława Hasiora, będące szeroką dokumentacją fenomenów ówczesnej Polski, a dokładniej regionu, w którym mieszkał i poruszał się rzeźbiarz. Od *Poezji przydrożnej* (seria

o propagandzie), przydrożnych kapliczek czy muralach dokumentujące przestrzeń - kształtującą społeczeństwo.

Hasior dokumentował swoje projekty i inspiracje w notatnikach, w których umieszczał zarówno zdjęcia, jak i rysunki, notatki. Notatniki te stały się później ważnym źródłem wiedzy na temat twórczości Hasiora.

Mając do czynienia z takim katalogiem – zbiorem sklasyfikowanych obiektów – uwzględniamy poczucie kontroli. Uznajmy, że powstają one głównie z uwzględnieniem pewnych cech wspólnych, chodzi o wskazanie pewnej dominanty, która decyduje o przynależności do zbioru.



Zofia Rydet

Zapis socjologiczny 1978–1990

zofiarydet.com/zapis/pl/library

Jednocześnie, podobnie jak w sztuce, wskazanie sposobu interpretacji narzuca pewne postrzeganie struktury, eliminując możliwe niepowodzenia w dekodowaniu, kierując uwagę na przewidziane składowe/wartości. Pozostaje więc pytanie o wolność interpretacji. W tym wypadku odpowiednia selekcja obrazów/znaków może dać nam realny lub zakłamywany obraz rzeczywistości. W procesie tym interesuje mnie głównie aspekt medialny – możliwość zestawiania informacji wizualnych/audialnych w ciąg, sekwencję, zyskując pożądaną znaczenie.

Szaleństwo Katalogowania to dzieło autorstwa włoskiego semiotyka Umberto Eco, wydana w 1970 roku. W książce Eco analizuje zjawisko katalogowania, czyli organizowania wiedzy za pomocą systemów, zbiorów, klasyfikacji. Eco porównuje katalogowanie do szaleństwa, które pochłania bibliotekarzy i uczonych, zmuszając ich do nieustannego dzielenia wiedzy na coraz bardziej szczegółowe kategorie i podkategorie. Autor przedstawia historię katalogowania, od starożytnych Greków, którzy dzielili wiedzę na działy tematyczne, do nowoczesnych systemów klasyfikacyjnych opartych na kodach numerycznych.

Eco opowiada o związku między katalogowaniem a władzą, zauważając, że klasyfikacja wiedzy jest jednym ze sposobów na kontrolowanie informacji i ludzi. Autor krytykuje katalogowanie za jego ograniczenia, które mogą prowadzić do zniekształcania rzeczywistości.

Najpierw my kształtujemy nasze budynki, a potem one kształtują nas, powiedział kiedyś Winston Churchill.

Zastanówmy się więc, jaką rolę odgrywa przestrzeń wokół nas, w jaki sposób kształtuje naszą kulturę (cybernetyka kultury) i jak możemy oddziaływać na strukturę społeczną poprzez kształtowanie przestrzeni. Mamy za sobą wiele eksperymentów: architektonicznych, urbanistycznych, mających na celu na stałe zmienić sposób rozwoju miast, a co za tym idzie, społeczeństw. Architektura socjalistyczna, zakładająca np. współdzielenie kuchni lub jej całkowity brak (spożywanie posiłków w miejscu pracy), galeriowce zmuszające ludzi do kontaktów społecznych itd. – mamy do czynienia z pewnym formatowaniem naszych zachowań poprzez kształtowanie przestrzeni, w której poruszają się ludzie. Idąc za językiem cybernetyki, można to nazwać oddziaływaniem przez kulturę i na kulturę jednocześnie. Jest to swego rodzaju konstrukt społeczny.

Można zadać pytanie o rolę takiego eksperymentu – jesteśmy przywiązani do różnych form, estetycznych, lirycznych itd. Ulegają one ewolucji w czasie; z reguły jest to dość płynny proces, przy czym można mówić o swoistej ekstrawagancji obiektów niewpisujących się w pewien pa-



Władysław Hasior

Notatniki Fotograficzne

artmuseum.pl/pl/archiwum/notatniki-fotograficzne-wladyslawa-hasiora

radymat myślenia (np. Solpol). Nowa forma w przypadku architektury może być odpowiedzią na konkretną potrzebę wprowadzenia zmiany. Poprzez projekty urbanistyczne formowało się nowy sposób prowadzenia życia, włączając się często człowieka do nowej roli, przystosowując go do życia i pracy w mieście, zasilając poniekąd gospodarkę, rozpędzając ją. Zasadniczym celem modernistów było zaprojektowanie nowoczesnych, funkcjonalnych i estetycznie atrakcyjnych budynków i miast, które odpowiadają potrzebom i oczekiwaniom społeczeństwa w epoce przemysłowej. Modernistyczna architektura odwoływała się do idei racjonalizmu i funkcjonalizmu, co oznaczało, że budynki miały być projektowane tak, aby służyły swojemu przeznaczeniu w sposób najbardziej efektywny i ergonomiczny.

Zapoczątkowany w ten sposób kierunek w architekturze zwany funkcjonalizmem, bazował na założeniu, że budynki muszą być wydajne. Podobnie jak podejście inżynierskie do aranżacji naszej ulicy jako przestrzeni wspólnej, podejście funkcjonalistów do budynku, stawia na pierwszym miejscu metodyczne i opłacalne rozmieszczenie ludzi. Domy powinny być produktywne, higieniczne i funkcjonalne. Estetyczne ozdobniki, które nie były niezbędne do funkcjonowania budynku, uznano za błahe. Formy kojarzone dotąd z domem, za przestarzałe.¹¹

Cybernetyka kultury oznacza naukę o procesach sterowania społecznego związanych z kulturą, a więc zarówno o wywieraniu pożądanego wpływu na samą kulturę, jak również o wywieraniu wpływu na postępowanie społeczeństwa za pośrednictwem kultury.¹²

Zastanawiające są więc metody, przy pomocy których dokonuje się takich edycji kultury, w jaki sposób przeobraża się doświadczenie tłumy, zmienia się paradygmat.

Ta myśl kieruje mnie do postaci Sergieja Eisensteina jako jednego z prekursorów języka wizualnego w czasach kina niemego. W początkach kina doszło do serii eksperymentów, których efektem była np. idea montażu intelektualnego / montażu atrakcji. Eisenstein zestawiał obrazy z dwóch kontrastowych przestrzeni znaczeniowych. Zabieg zestawienia pewnych obrazów symboli miał tworzyć znaczenie bliskie intencji reżysera (np. zestawienie ujęć z rzeźni z ujęciami przedstawiającymi masakrę robotników).

Doświadczenia zdobyte przy realizacji przedstawień scenicznych skłoniły go do stworzenia koncepcji „montażu atrakcji”. Eisenstein uznawał, że widz jest bierny i należało go wciąż pobudzać. Widowisko, zakładał, składało się z racjonalnie skontrolowanych i matematycznie obliczonych elementów obliczonych na „spowodowanie określonych wstrząsów emocjonalnych”.

W okresie Rewolucji Październikowej Eisenstein służył w Armii Czerwonej. Silnie związał się z etosem robotniczym, a później aktywnie włączył się w tworzenie propagandy legitymującej nowy system. Środkiem wyrazu, który miał przynieść mu sławę okazał się jednak nie teatr lecz film. W 1925 roku nakręcił swój pierwszy pełnometrażowy film *Strajk*. Film wyróżniały przede wszystkim dwa elementy – brak protagonisty oraz montaż. Dla Eisensteina bohaterem stała się zbiorowość. Ważniejsze jednak od motywacji ludzi stał się dla niego sposób opowiadania o nich. Scena masakry robotników przez policję carską jest przeplatana scenami z rzeźni. Dla reżysera był to sposób przekazania postrzegania oprawcy.¹³

Widowisko, zakładał, składało się z racjonalnie skontrolowanych i matematycznie obliczonych elementów zorientowanych na „spowodowanie określonych wstrząsów emocjonalnych”.¹⁴

Warto zwrócić uwagę na sposób zapisu, swego rodzaju partyturę pozwalającą odtworzyć za każdym razem filmowe sekwencje. Pojawia się więc coś na miarę programu, w którym w precyzyjnych przedziałach czasowych wystawia się odbiorcę na bodźce. Notacja przedstawia syntetyczny zapis sceny, odnoszący się do konkretnego kadru piktogram, zapis ścieżki dźwiękowej oraz długości scen, oraz ich intensywności. Mamy więc do czynienia z zapisem graficznym rytmicznej sekwencji, utworem audiowizualnym w czasie, zapisanym przy pomocy prostych środków graficznych. Rodzi się pytanie o sposób, w jaki widz percypował dzieło – obcował z nowym medium. Jednocześnie sposób budowania napięcia – montaż intelektualny – w połączeniu z propagandową treścią, muzyką o nasyceniu emocjonalnym wraz z założeniem bierności widza, osadzenie go w zamkniętej przestrzeni sali kinowej, dawało reżyserowi możliwość pewnej kontroli nad odbiorcą, osaczenie go. Kontrola ta mogła docelowo służyć przekazaniu pełnej wizji reżysera.

Mówimy więc o sytuacji, w której z definicji bierny widz jest niejako „hipnotyzowany” przez sekwencję zdjęć oraz dźwięku zaprogramowaną przez reżysera (na scenie niememu filmowi akompaniowała orkiestra, wpływając na odbiór emocjonalny obrazu).

Z dwóch skonfrontowanych ze sobą ujęć wyciągany jest „trzeci sens” – widzowi przekazywane jest pojęcie abstrakcyjne, niemożliwe do ukazania w pojedynczym kadrze filmowym.¹⁵

EUROPA THEMERSONÓW

Pojawia się pytanie o możliwość interpretacji trzeciego sensu, lub ich ilość, mnogość.

Europa to film z 1931 roku autorstwa artystów i twórców filmowych, Stefana oraz Franciszki Themersonów. Montaż w filmie Themersonów charakteryzuje się wyjątkowo dynamicznym i nieliniowym stylem. Przede wszystkim, wykorzystali oni technikę kontrastu, łącząc ze sobą zupełnie odmienne sekwencje filmowe, takie jak krajobrazy, sceny miejskie, portrety, a nawet abstrakcyjne wzory. Takie zestawienia tworzą nieoczekiwane powiązania i skojarzenia między różnymi obrazami.

Montaż w *Europie* Themersonów charakteryzuje się również częstym stosowaniem efektów specjalnych, takich jak negatyw, manipulacje czasowe, oraz rozmycie, aby uzyskać niezwykle wrażenia wizualne. Montaż dźwiękowy w filmie również jest bardzo eksperymentalny, obejmuje nie tylko muzykę, ale także dźwięki abstrakcyjne, takie jak dźwięki maszyn czy odgłosy ulicy.

W ten sposób, Themersonowie próbowali zredefiniować tradycyjną narrację filmową, stawiając na pierwszym miejscu wizualność i eksperymentowanie z różnymi formami sztuki. Ich montaż w *Europie* był jednym z przełomowych momentów w historii kina eksperymentalnego, który wpłynął na późniejsze pokolenia filmowców i artystów.

Czy w tej sytuacji Themersonowie dbali o to, by widz podążał wyznaczoną przez nich ścieżką interpretacji, czy też pozostawili mu wolną wolę w tym procesie, pozostawiając dzieło, kwestię interpretacji otwartą, czyli taką, w której w przeciwieństwie do Eisenteina nie oczekuje się jednego efektu? Widz interpretuje dzieło na swój sposób, kwestia interpretacji jest otwarta, widz zyskuje autonomię w procesie dekodowania.

EFEKT KULESZOWA

Efekt Kuleshova to zjawisko psychologiczne, które polega na tym, że widzowie mają tendencję do interpretowania wyrazu twarzy aktora lub aktorki w kontekście poprzedniego lub następnego ujęcia filmowego, zamiast tylko w kontekście samej twarzy. Efekt ten został odkryty i nazwany na cześć rosyjskiego reżysera filmowego Lwa Kuleshova, który eksperymentował z montażem filmowym w latach 20. XX wieku. Odnosi się do eksperymentu, w którym to samo zdjęcie zestawione z innym obrazem w trzech konfiguracjach za każdym razem daje inną możliwość odczytania znaczenia. Efekt Kuleshova jest uważany za jedno z najważniejszych odkryć w historii kina, ponieważ wpłynął na rozwój technik montażu filmowego i sposobów manipulacji emocjami widzów.

Kino wyrastało jako nowe medium, dające nowe możliwości, przestrzeń do eksperymentu. Jednocześnie ważną rolę w procesie rozwoju narracji filmowej tworzył widz, uczęszczając na salę filmową z własnym doświadczeniem i konfrontując je z oglądanym obrazem.

Dochodzimy więc do sytuacji, w której widz ogląda film oparty na rzeczywistości i doświadczeniu widza, jednocześnie przetwarzając ją i kreując nowe znaczenia, odniesienia kulturowe. Każdy z nas ma podobny obraz brytyjskiego agenta, jego cech i przymiotów, głównie za sprawą kina (James Bond).

Stajemy się kurtyną, integralną częścią tego, co obserwujemy, ekranem projekcji przez nas samych aktywowanej, jesteśmy zatem równocześnie na zewnątrz, jak i wewnątrz świata, obserwujemy scenę, ale i sami na niej jesteśmy, co więcej – nie jest ona przestrzenią statyczną, unieruchomioną, ale środowiskiem

stałe przekształcanym za sprawą naszej w nim obecności.¹⁶

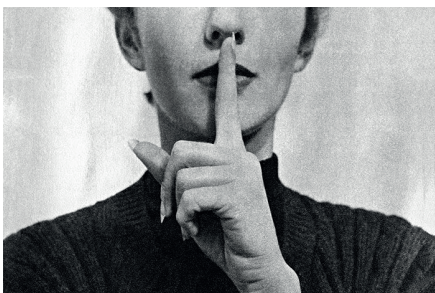
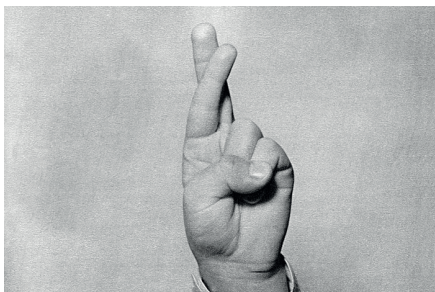
Zastanawiał mnie również fakt, jak taki montaż może wyjść poza układ czysto artystyczny. W każdej sytuacji chodzi przecież o kreowanie znaczeń, cybernetyka to zbiór zasad sterowania; propaganda, wykorzystując zestawienia i nowe konteksty, wpływa na obraz rzeczywistości, edytuje ją. Przywódca posiadający odpowiednie umiejętności aktorskie jest w stanie wpłynąć na tłum, edytować go. Jego występ to warstwa wizualna, na którą składają się ubiór, mimika, wyraz twarzy, gra ciała, ale również głos. Nie zawsze chodzi o to, co taka osoba mówi, spora ilość informacji, jakie wydobywamy z osoby mówiącej płynie z wysokości jego głosu, intonacji, barwy. Obserwując osobę przemawiającą, mamy więc do czynienia z wizją i fonią; świadomy mówca może zatem wykorzystać ten fakt poprzez umiejętne dobranie symboli, znaków itd.

BRUNO MUNARI

Praca Bruno Munariego zatytułowana *Supplemento al dizionario italiano* (pol. *Dodatek do słownika włoskiego*) jest jednym z ważniejszych dzieł tego włoskiego artysty, projektanta, pisarza i teoretyka sztuki.

Praca ta jest swoistym uzupełnieniem włoskiego słownika, jednak Munari wprowadził do niej wiele innowacji. Włoski designer skatalogował zbiór gestów używanych na co dzień w języku włoskim. Gestykulacja Włochów jest znana na całym świecie ze swojej ekspresyjności i intensywności. Włosi używają rąk, ramion i twarzy, aby wyrazić swoje emocje i przekazać swoje myśli. Każdy gest ma określone znaczenie. W bardzo wyraźny sposób obrazuje to, jak mocno odbieramy rzeczywistość wizualnie oraz audialnie – każda rozmowa, wystąpienie to zbiór informacji, które nie zawsze pojawiają się w treści samego przemówienia. Nasza podświadomość wychwytuje znaczenia gestów-znaków i interpretuje je, rozumiemy je, nie zastanawiając się nad nimi.

Kultura współczesna, zwłaszcza drugiej połowy XX wieku, uprzywilejowuje audiowizualne doświadczenie oraz przedstawianie świata i jego obrazów, to znaczy nastawienie na łączne wydobywanie z napływających informacji aspektów audialnych i wizualnych, i na scalanie ich w spójną całość znaczeniową. Informacje płynące z różnych źródeł, różnymi kanałami są przetwarzane przez integrujący mechanizm odbiorczy w audiowizualny kompleks znaczeniowy.¹⁷



Bruno Munari
Supplemento al dizionario italiano
[indexgrafik.fr/supplemento-al-](http://indexgrafik.fr/supplemento-al-dizionario-italiano-bruno-munari/)
[-dizionario-italiano-bruno-munari/](http://indexgrafik.fr/supplemento-al-dizionario-italiano-bruno-munari/)





Efekt Kuleszowa
 pbblogassets.s3.amazonaws.com/
 uploads/2016/02/Kuleshov-effect.jpg



Franciszka i Stefan Themerson,
Europa (1932)
minamata.tumblr.com/post/35989617333/
mirbeau-europa-1932-by-franciszka-and-stefan

	SHOT I	SHOT II	SHOT III	SHOT IV	SHOT V	SHOT VI	SHOT VII	SHOT VIII	SHOT IX	SHOT X	SHOT XI	SHOT XII					
PICTURE FRAMES																	
MUSIC PHRASES	A	B	A	B	C	A ₁	B ₁	A ₁	B ₁	A ₁	B ₁						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
MUSIC																	
LENGTH (in measures)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
DIAGRAM OF PICTORIAL COMPOSITION																	
DIAGRAM OF MOVEMENT																	

Siergiej Eisenstein

Alexandr Newski (1938)

img.alkonakano.com/eyeMovie/eisenstein_diagram.jpg

PRZESTRZEŃ AUDIALNA NOTACJE

Od dłuższego czasu zastanawiam się również, jak wiele informacji przetwarzają nasze uszy, w jaki sposób coś tak abstrakcyjnego jak dźwięk, fala dźwiękowa, łączy się z przedmiotami, przestrzenią, tworząc znaczenia, pomagając nam się orientować w otaczającej nas rzeczywistości.

Pojawia się pojęcie przestrzeni audialnej. Audiosfera to termin odnoszący się do przestrzeni dźwiękowej, która obejmuje całą sferę dźwięków i hałasów wokół nas. Jest to koncepcja, która zakłada, że dźwięki i hałasy tworzą swoisty krajobraz dźwiękowy, który wpływa na nasze samopoczucie, zachowanie i sposób percepcji otaczającego nas świata.

Audiosfera może być złożona z różnych źródeł dźwięków, takich jak muzyka, rozmowy, hałas uliczny, odgłosy przyrody czy dźwięki przemysłowe. Wszystkie te dźwięki mieszają się ze sobą, tworząc jedną całość dźwiękową.

Koncepcja audiosfery ma duże znaczenie dla dziedziny projektowania dźwiękowego i akustyki, ponieważ umożliwia projektowanie przestrzeni dźwiękowej w sposób umożliwiający optymalne odbieranie dźwięków. Na przykład w przypadku projektowania koncertowych sal, architektki dźwięku muszą uwzględnić różne czynniki, takie jak kształt pomieszczenia, akustykę, materiały wykorzystane do budowy, aby stworzyć idealną przestrzeń dźwiękową dla muzyków i słuchaczy.

Sam dźwięk możemy traktować jako źródło informacji przestrzennej. Audiosfera, czyli świat dźwięku, pejzaż dźwiękowy (soundscape) niesie ze sobą pewne specyficzne informacje na temat otaczającej nas rzeczywistości. Z jednej strony możemy mówić o specyficznym brzmieniu pewnego obszaru, miejsca, z drugiej – spojrzmy na dźwięk jako rodzaj środowiska dźwiękowego w ramach rozbudowanego programu (np. w ramach jednego utworu lub ciągu tekstów, np. powtarzających się audycji radiowych lub programów telewizyjnych). Pewne charaktery-

styczne dźwięki mogą stanowić rodzaj sound mark'u, być cechą charakterystyczną dla jakiegoś obszaru (podobnie jak landmark jest cechą charakterystyczną dla przestrzeni konkretnej, fizycznej). Podobnie programy radiowe czy telewizyjne mogą opierać się na dźwiękach tworzących daną przestrzeń medialną, w postaci jingli, dźwięków głosów, pewnego rodzaju uniwersum dźwiękowego. Świadczy to o możliwości uczestnictwa w tworzeniu takiej przestrzeni, ale też rysuje perspektywy zmian jej brzmienia, projektowania. (Często wspomina się o tym w kontekście ekologii dźwięku, czyli ograniczaniu hałasu, skupieniu się na brzmieniu nowego świata, np. tradycyjny silnik zastąpiony silnikiem elektrycznym). W dzisiejszych czasach, wraz z rozwojem technologii, audiosfera nabiera nowego znaczenia, ponieważ coraz częściej mamy możliwość kreowania i modyfikowania przestrzeni dźwiękowej za pomocą zaawansowanych narzędzi nagrywania i produkcji dźwięku. Praktyka field recording jest rodzajem aktywnego słuchania i nagrywania dźwięków otoczenia, zbierania nagrań, daje również możliwość selekcjonowania dźwięków, ich obróbki i łączenia sampli z różnych przestrzeni dźwiękowych w ramach nowego utworu/tekstu.

Relacja dźwięków w ramach takiego utworu ma również charakter przestrzenny; w procesie mixu utworu podejmuje się decyzje odnośnie do łączenia poszczególnych ścieżek audio w jeden stereofoniczny plik, tworzy się panoramę dźwięku dającą możliwość rozmieszczenia dźwięku w przestrzeni kanałów L (lewy) i R (prawy).

FIELD RECORDING

Field recording to proces nagrywania dźwięków z otoczenia naturalnego lub sztucznego środowiska, bez udziału muzyków ani innego rodzaju instrumentalisty. Jest to często wykorzystywana technika w muzyce eksperymentalnej,

ambientowej, noise, ale także w różnych dziedzinach, takich jak film, teatr, instalacje dźwiękowe, gry wideo i wiele innych.

Podczas nagrywania field recordingu, nagrywacz zwykle posługuje się przenośnym rejestratorem dźwięku, który pozwala na zbieranie dźwięków z różnych źródeł, takich jak przyroda, miejska przestrzeń, publiczne przestrzenie, czy nawet przemysłowe zakłady produkcyjne. W niektórych przypadkach, nagrywacze stosują specjalne mikrofony i inne narzędzia, które pozwalają na rejestrowanie dźwięków w bardziej szczegółowy i precyzyjny sposób.

Field recording daje możliwość stworzenia zbiornika dźwięków, które później mogą być użyte w różnych kontekstach i na różne sposoby, takie jak montaż w nagraniach muzycznych, tworzenie ścieżek dźwiękowych do filmów, gier wideo, a także w instalacjach dźwiękowych i sztuce wizualnej. Dzięki zastosowaniu field recordingu, kompozytorzy i artyści mają możliwość tworzenia bardzo oryginalnych i unikalnych dźwiękowych krajobrazów, które mogą wzbogacić doświadczenie odbiorcy i wprowadzić go w nowe, nieznane wcześniej dźwiękowe światy.

Jednym z przykładów nagrania terenowego jest *Entrance to the Harbour* Raymonda Murraya Schafera. Pochodzi ono z nagrań o nazwie *The Vancouver Soundscape* 1973. R. Murray Schafer zasłynął jako prekursor ekologii dźwięku, wydał dzieło *Strojenie świata (The Tuning of the World, 1977)*.

R. Murray Schafer to kanadyjski kompozytor, teoretyk muzyki i ekolog dźwięku. Jego działalność skupia się na badaniu i propagowaniu koncepcji ekologii dźwiękowej oraz projektowaniu dźwiękowych przestrzeni akustycznych.

Płyta *The Vancouver Soundscape*, była pierwszą realizacją tego typu dokumentującą dźwięki otoczenia i ich wpływ na ludzkie środowisko. Na płycie znajdują się nagrania różnych dźwięków, takich jak szumy wiatru, odgłosy ptaków, dzwonki tramwajowe, hałas uliczny, które zostały zarejestrowane w Vancouver w latach 70.

Schafer twierdził, że dźwięki otoczenia są równie ważne jak krajobrazy wizualne, a nasze otoczenie dźwiękowe jest często ignorowane i niedoceniane. Poprzez zbieranie i dokumentowanie dźwięków otoczenia, Schafer chciał zwrócić uwagę na ekologiczne aspekty naszego środowiska dźwiękowego.

The Vancouver Soundscape jest przykładem pracy Schafera nad projektem *World Soundscape Project*, który miał na celu badanie i dokumentowanie dźwiękowego krajobrazu w różnych miejscach na świecie. Płytę tę można również traktować jako manifest teorii ekologii dźwięku, która zakłada, że dźwięki otoczenia są częścią ekosystemu i mają wpływ na nasze życie.

Działalność Schafera i nagrania takie jak *The Vancouver Soundscape* odegrały ważną rolę w rozwoju no-

wych podejść do projektowania dźwiękowych przestrzeni, zwłaszcza w kontekście miejskim, gdzie hałas i zanieczyszczenie dźwiękowe są coraz większym problemem.

Początkowym zadaniem grupy badawczej Schafera był opis i analiza relacji człowieka ze środowiskiem dźwiękowym, mające na celu stworzenie bazy erudycyjnej, którą można by wykorzystywać w próbach ograniczenia zanieczyszczenia dźwiękowego.¹⁸

Odsłuchując nagranie, na którym zarejestrowane są charakterystyczne dźwięki łodzi zbliżającej się do portu, jej klaksony, trąby, w mojej myśli pojawia się znak graficzny, który moim zdaniem jest w jakiś sposób powiązany z tym dźwiękiem.

Nagranie pochodzi z Montrealu, nagrano je w 1973 roku, z kolei znak graficzny, piktogram statku został zaprojektowany w 1974 roku w ramach ujednoliconego systemu AIGA dla Amerykańskiego Departamentu Transportu. Z perspektywy czasu uważam, że powiązanie tych dwóch treści może świadczyć o pewnego rodzaju duchu czasu, w jakiś sposób to, co audialne i bezsprzecznie klasyczne w ramach nauki o dźwięku wiąże się ze znakiem, który przez wiele lat był rodzajem standardu w wielu państwach na całym świecie, aż do dziś (system AIGA jest bardzo mocno rozpowszechniony, obecnie można ściągnąć znaki w ramach wolnej licencji, znaki są dość mocno zakorzenione w kulturze, przyswojone, odczytywane w prosty sposób).

MUZYKA KONKRETNA

Muzyka konkretna to rodzaj muzyki elektronicznej, którą charakteryzuje stosowanie materiału dźwiękowego zaczerpniętego z otoczenia, np. dźwięków natury, dźwięków maszyn, głosów ludzkich i innych dźwięków przypadkowych. Muzyka konkretna wykorzystuje nagrania dźwiękowe, które są manipulowane i przetwarzane w celu stworzenia nowych utworów muzycznych.

Muzyka konkretna została stworzona i rozwijana w latach 40. i 50. XX wieku przez takich kompozytorów jak Pierre Schaeffer, Pierre Henry, Edgard Varèse i Karlheinz Stockhausen. Obecnie muzyka konkretna jest stosowana w różnych dziedzinach artystycznych, w tym w filmie, teatrze, sztuce wizualnej i innych dziedzinach.

Główną cechą muzyki konkretnej jest skupienie na brzmieniu dźwięków jako takich, a nie na ich tradycyjnej organizacji w skale muzyczne czy harmonie. Kompozytorzy muzyki konkretnej tworzą utwory muzyczne, wykorzystując jedynie konkretne dźwięki, czasem łącząc je w struktury

dźwiękowe, ale niekoniecznie stosując tradycyjną strukturę utworu muzycznego.

Muzyka konkretna charakteryzuje się także złożoną manipulacją dźwiękami, które są przetwarzane, zmieniane i łączone w sposób złożony i często niestandardowy. Kompozytorzy muzyki konkretnej często wykorzystują różnego rodzaju narzędzia i technologie do edycji i przetwarzania dźwięków, w tym samplery, synteзаторы, efekty dźwiękowe i inne narzędzia. Część dźwięków może być przetwarzana do stopnia, w którym tracimy pierwotny punkt zaczepienia, dźwięk przestaje kierować na wydający go przedmiot. Podobnie jak litera jest nośnikiem dźwięku, tak słysząc muzykę konkretną, możemy w pewnym sensie wytworzyć w naszym mózgu obraz wydających dźwięki przedmiotów. Idziemy więc w stronę pewnego semiotycznego połączenia znaku i znaczenia.

W swojej pracy *Jedno i Trzy Krzesła* Joseph Kosuth wskazuje na realny obiekt, jego obraz oraz encyklopedyczną definicję. Idea pracy Kosutha polega na zastosowaniu języka jako elementu sztuki. W swojej pracy Kosuth starał się zwrócić uwagę na rolę słów i języka w procesie tworzenia sztuki.

Kosuth wykorzystał koncepcję tłumaczenia obrazu na język. W ten sposób, Kosuth przesuwiał w swojej pracy akcent z samej rzeczywistości na sposób, w jaki ją opisujemy. Wszystkie wskazane teksty pozostają w pewnej relacji, wyraz „krzesło” zapisujemy przy pomocy liter, fonemów, słysząc dźwięk przeczytanego wyrazu, w naszej głowie pojawia się obraz krzesła, reprezentacja obiektu.

MATMOS

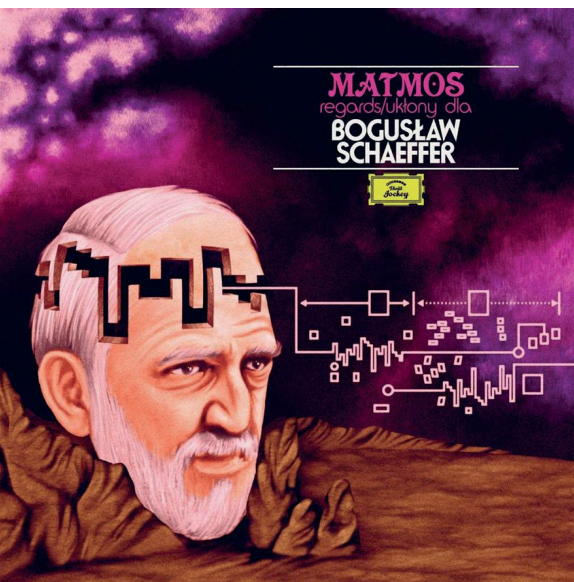
Matmos to amerykańska grupa muzyczna założona w 1995 roku przez Drew Daniela i Martina Schmittena. Ich muzyka jest bardzo zróżnicowana, łącząc elementy muzyki elektronicznej, eksperymentalnej, ambientowej. Matmos słynie z wykorzystywania w swojej twórczości niekonwencjonalnych instrumentów, takich jak: stół do masażu, kości, bąki, szkło, a nawet tkanki ludzkie. Grupa często eksperymentuje z nagraniami dźwiękowymi z otoczenia, takimi jak hałasy miejskie, odgłosy zwierząt, rozmowy ludzi, co wprowadza do ich muzyki elementy found sound oraz field recording.

W kontekście użycia dźwięków konkretnych warto opisać pracę grupy Matmos i jej kolażowe, pełne dźwiękowych odniesień utwory. Matmos, działający głównie na bazie sampli, tworząc współczesną muzykę konkretną nie starają się odrealniać dźwięków, zachowują ich źródło. Dźwięki są odróżnialne, mogą nakierować wyobraźnię na materialny przedmiot mogący dany dźwięk wywołać.

Jednocześnie można doszukiwać się we

fragmentach ich nagrań pewnej przestrzennej narracji, słuchowiska, dźwięki choć zdarza się, że zawieszone są w przestrzeni w rytmicznym porządku, to sprawiają czasem wrażenie abstraktu, zmieniając swoje położenie.

Na wspomnienie zasługuje płyta Matmos *Regards / Ukłony dla Bogusław Schaeffer* nagrana i skomponowana głównie na bazie sampli z utworów Bogusława Schaeffera. Bogusław Schaeffer był znany ze swojej eksperymentalnej i innowacyjnej muzyki, co mogło zainteresować twórców Matmos, którzy również eksperymentują z różnymi technikami i instrumentami, tworząc niekonwencjonalną muzykę elektroniczną



Matmos

Regards/Ukłony dla Bogusław Schaeffer (2022)

matmos.bandcamp.com/

Joseph Kosuth
Jedno i trzy krzesła (1965)
[moma.org/learn/moma_learning/joseph-kosuth-one-and-three-chairs-1965/](https://momart.org/learn/moma_learning/joseph-kosuth-one-and-three-chairs-1965/)

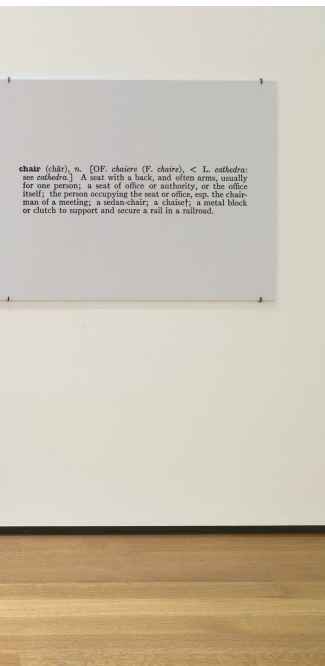




R. Murray Schafer

The Vancouver Soundscape (1973)

discogs.com/release/1810808-R-Murray-Schafer-Schafer-The-Vancouver-Soundscape



AIGA Roger Cook and Don Shanosky

AIGA Pictograms standard (1974)

aiga.org/resources/symbol-signs

Bogusław Schaeffer (1929-2019) był polskim kompozytorem, muzykologiem, teoretykiem muzyki, reżyserem i pedagogiem. Urodził się w Lwowie, a po wojnie studiował w Krakowie, gdzie ukończył konserwatorium muzyczne i Akademię Muzyczną.

Schaeffer był jednym z najważniejszych przedstawicieli polskiej muzyki awangardowej XX wieku.

W swojej twórczości eksperymentował z różnymi technikami kompozytorskimi, łącząc tradycyjne instrumenty muzyczne z elektronicznymi dźwiękami generowanymi przez syntezatory i samplery.

Schaeffer zajmował się badaniem i eksperymentowaniem z nagraniami dźwiękowymi, m.in. poprzez ich manipulowanie, przyspieszanie, zwalnianie i przetwarzanie w różne sposoby. W swojej pracy kompozytorskiej wykorzystywał także teorię cybernetyki, semiotyki i teorii informacji.

Schaeffer był również autorem wielu książek i artykułów na temat muzyki i jej teorii. Był profesorem Akademii Muzycznej w Krakowie i Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz wykładał na wielu uczelniach w Europie.

Bogusław Schaeffer był polskim kompozytorem, teoretykiem muzyki i artystą, który zrewolucjonizował notację muzyczną w swojej twórczości. Schaeffer był pionierem w dziedzinie eksperymentalnej notacji, której celem było wyzwolenie muzyki z konwencjonalnych ograniczeń partytury i otwarcie drzwi dla nowych możliwości interpretacyjnych. Schaeffer eksperymentował z różnymi formami notacji, w tym z ręcznym pisanem muzyki, zapisem graficznym, a nawet z wykorzystaniem fotografii i filmu. W jego notacji muzycznej zrezygnowano z tradycyjnej notacji muzycznej i zastąpiono ją serią symboli i znaków graficznych, które były interpretowane przez wykonawców w sposób subiektywny. Ta forma notacji miała na celu uwolnienie wykonawcy od sztywnych ram partytury i umożliwienie muzykom swobodniejszego eksplorowania dźwięku i interpretacji utworu.

W twórczości Schaeffera eksperymentalna notacja była często łączona z innymi dziedzinami sztuki, takimi jak literatura, teatr, performance i wizualizacja. Schaeffer tworzył także partytury, które łączyły różne rodzaje notacji i były skomponowane w taki sposób, aby umożliwić wykonawcom swobodne podejście do interpretacji.

Eksperymentalna notacja Schaeffera była jednym z głównych narzędzi, które umożliwiły muzykom i kompozytorom eksperymentowanie z dźwiękiem w sposób nieograniczony przez konwencjonalne formy notacji muzycznej. Dzięki temu jego twórczość przyczyniła się do rewolucji w dziedzinie muzyki eksperymentalnej i awangardowej.

Ta surowa abstrakcyjna kompozycja została stworzona w latach 70. jako „elektroniczna muzyka przyszłości”. Napisana w 1971 roku partytura pokazuje, według słów autora, „schemat lokalizacji w czasie 80 elementów”.

Poszczególne „elementy” zostały zaplanowane z precyzją i szczegółowością, z którymi nie poradziło sobie analogowe wyposażenie Studia Eksperymentalnego Polskiego Radia. Dlatego Schaeffer wykonał partyturę dopiero wiosną 1978 roku, kiedy to mógł korzystać z komputera w studiu Elektronmusikstudion EMS w Sztokholmie. Przez prawie osiem lat Temat: *Muzyka elektroniczna* pozostawało dziełem czysto wizualnym. Dziś jest klasycznym dziełem elektroakustycznym oraz niezwykle atrakcyjną wizualnie partyturą, którą graficzny język zbliża do wielu klasycznych prac abstrakcyjnych znajdujących się w kolekcji Muzeum Sztuki.

Partytury graficzne Bogusława Schaeffera realizowały jego ideę muzyki poliwersyjnej. Jest to taki zapis kompozytorskich intencji, który dopuszcza jak najbardziej różnorodne interpretacje, tym samym zmieniając stosunek między kompozytorem i wykonawcą, który staje się równorzędnym twórcą utworu. Partytura stanowi tu jedynie pretekst. Interesujące pod względem wizualnym dzieła stanowią raczej sugestie dla potencjalnego wykonawcy, niż kategoryczny nakaz.

Kompozycja Media istnieje w postaci dwunastu niezależnych głosów instrumentalnych, bez kompletnej całościowej partytury obejmującej wszystkie partie. Wykonanie utworu odbywa się wg określonego planu czasowego ze ścisłą synchronizacją realizowanych jednocześnie dwunastu partii utworu. To co łączy wszystkie głosy to identyczna forma graficzna poszczególnych 23 bloków, w które wpisane są znaki graficzne realizowane wg podobnych zasad zależnych od indywidualnych decyzji poszczególnych wykonawców. Kompozytor zaznacza za pomocą koła/strzałki kierunek odczytu zgodny z ruchem wskazówek zegara. Znaki graficzne można podzielić na cztery grupy:

- wartości liczbowe 1–9
- oznaczenia słowne, sylabiczne, np. LI, i...
- graficzne oznaczenia muzyczne, jak znaki crescendo lub diminuenda

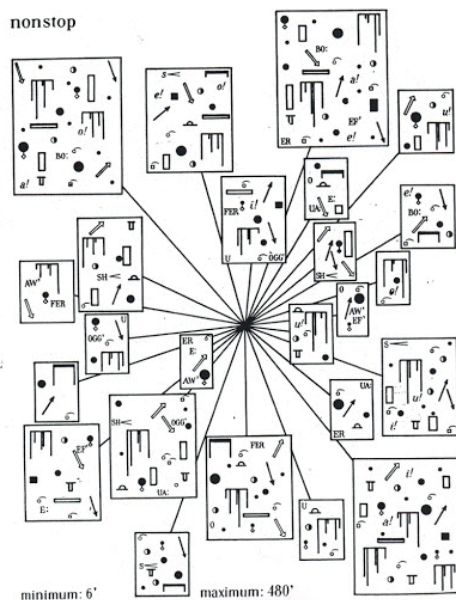
- oznaczenia melizmatyczne sugerujące płynną realizację wysokości dźwięku
- pola czarne i białe wskazujące na diatoniczny lub chromatyczny charakter stosowanej skali
- strzałki oznaczające kierunek
- symbole abstrakcyjne realizowane dowolnie

Podczas wykonania następuje nałożenie indywidualnie realizowanych znaków graficznych w dwunastu partiach jednocześnie. Podczas wykonania utworu w Konsulacie Austriackim w pierwszej fazie wszystkie partie słyszane były na niskim poziomie głośności tworząc specyficzny, w miarę jednorodny ambient dźwiękowy. Dopiero podczas otwierania i zamykania pomieszczeń doszło do zmiany proporcji dynamicznych pomiędzy poszczególnymi partiami wprowadzając duże zróżnicowanie materiałowe, brzmieniowe, dynamiki poziomu głośności, ale także poziomu ekspresji wykonawczej.

Forma a przestrzeń

Zespół Muzyka Centrum Ensemble wśród wielu wykonań kompozycji Media przyjmował w większości przypadków zasadę ściślejszej synchronizacji poszczególnych bloków z podobną interpretacją pojedynczych znaków graficznych wprowadzając tym samym monochromię interpretacji zarówno pod względem brzmieniowym, a także stosowaniu elementów teatralnych poszerzających w znacznym stopniu intermedialny wymiar wykonywanego utworu. W tym miejscu pojawia się pytanie na ile przestrzenna 3 konstrukcja graficznego zapisu formy kompozycji pokrywa się z jego przestrzenną realizacją podczas opisywanego wykonania w Konsulacie Austriackim. Śledzenie partytury podczas wykonania, lub też podążanie za partyturą podczas odtwarzania nagrania utworu ukazuje walory i elementy bardzo nietypowe w zestawieniu z wszystkimi pozostałymi realizacjami utworu. Mamy do czynienia z dwiema matrycami przestrzennymi. Przestrzeń z rozmieszczonymi 23 blokami i przestrzeń architektoniczna pierwszego piętra Konsulatu Austriackiego, które istniały niezależnie. Poprzez wykonanie utworu uruchomiony został proces przenikania tych dwóch nieza-

leżnych matryc przestrzennych: graficznej, będącej topografią formalnego przebiegu utworu i jego konstrukcji czasowej oraz topograficzny (architektoniczny) plan realizacji partytury graficznej w określonej wielowarstwowej przestrzeni akustycznej. Takie nałożenie tych dwóch partytur byłoby specyficzną formą scenariusza realizacji utworu, czy też specyficznym archiwum jego jednostkowego wykonania.¹⁹



Bogusław Schaeffer

nonstop

lllllll.co/t/experimental-music-notation-resources/149/55

PANGENERATOR

PanGenerator to polska grupa artystyczna założona w 2010 roku przez Piotra Barszczewskiego, Krzysztofa Cybulskiego i Krzysztofa Golińskiego. Zajmują się oni interdyscyplinarnymi projektami, łączącymi sztukę, technologię i naukę.

PanGenerator tworzy interaktywne instalacje, które reagują na ruch, dźwięk, dotyk i inne bodźce z otoczenia. Ich projekty wykorzystują różne technologie, takie jak sensory ruchu, kamery, projekcje, roboty i sztuczną inteligencję. Często eksperymentują z nowymi materiałami i technikami, takimi jak drukowanie 3D i skanowanie laserowe.

Grupa zyskała międzynarodową uwagę za swoje projekty, które były prezentowane na wielu wystawach sztuki w Polsce i za granicą. Wyróżnia się swoim podejściem do sztuki i technologii, łączącym zaawansowane technologie z estetyką i interaktywnością. Ich projekty stanowią interesujący przyczynek do dyskusji na temat roli technologii w kulturze i sztuce oraz możliwości interdyscyplinarnej współpracy między naukowcami, artystami i technologami.

APPARATUM to instalacja zainspirowana dorobkiem Studia Eksperymentalnego Polskiego Radia. Instalacja pozwala każdemu wcielić się w rolę kompozytora i realizatora dźwięku muzyki elektroakustycznej. Cyfrowy interfejs dotykowy pozwala na aranżację utworu, a czyisto analogowe generatory dźwięku - oparte o samplowanie taśm magnetycznych oraz wirujące dyski optyczne, odpowiadają za emisję dźwięku. Skomponowany przez użytkownika utwór zostaje wgrany na serwer w postaci pliku mp3 a graficzna partytura drukowana jest w formie przypominającej paragon. Dzięki umiejętnemu połączeniu nowych i starych mediów **APPARATUM** pozwala doświadczyć specyficznego, eksperymentatorskiego klimatu Studio w sposób angażujący nieznaną z tematem publikę - pomagając w upowszechnianiu wiedzy i zainteresowania tematem SEPR.

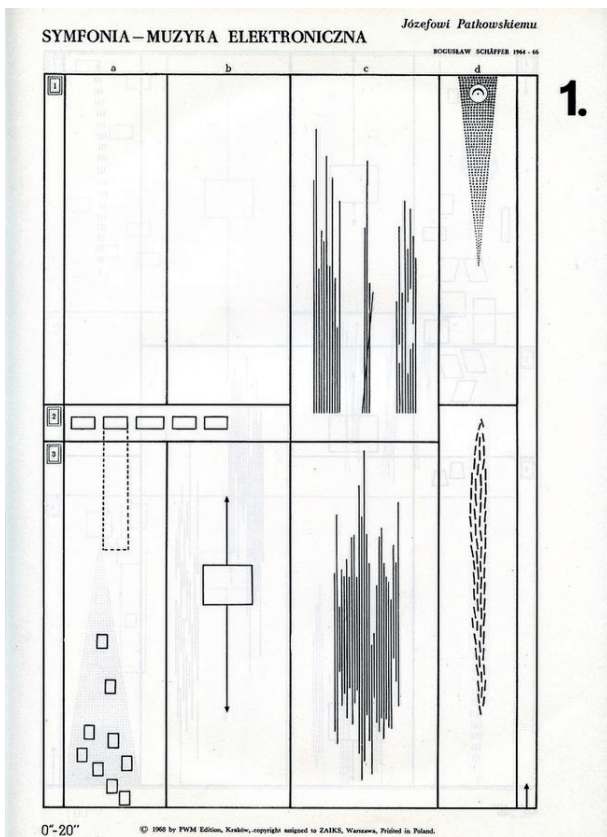
Podstawę do opracowania strony graficznej i dźwiękowej instalacji stanowił utwór Bogusława Schaeffera - „Symfonia - muzyka elektroniczna”. Kompozytor opracował na jej potrzeby partyturę graficzną, w której zamiast tradycyjnej notacji muzycznej zastosował autorski zestaw symboli. Symbole te oraz ich aranżacja w ramach partytury stanowiły wskazówki dla realizatora dźwięku, pracującego w Studio, który interpretował je poprzez edycję taśm magnetofonowych oraz analogową syntezę dźwięku.²⁰



PanGenerator

Apparatum

pangenerator.com/projects/apparatum/



Bogusław Schaeffer

Symfonia–muzyka elektroniczna:

[wikimedia.org/commons/9/91/Schaef-fer_Symphony_music_score%2C_first_page.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schaef-fer_Symphony_music_score%2C_first_page.jpg)

PanGenerator

Apparatum

pangenerator.com/projects/apparatum/



IMAGINERY DAY

Imaginary Day to album amerykańskiego gitarzysty jazzowego, Pata Metheny'ego, wydany w 1997 roku. Album ten jest uważany za jedno z najważniejszych osiągnięć Metheny'ego, a także za jedno z najważniejszych dzieł jazzowych w ogóle.

Imaginary Day jest albumem konceptualnym, który składa się z sześciu utworów, z których każdy opowiada swoją własną historię. Całość opowiada jedną spójną opowieść o świecie, w którym żyjemy i o naszej relacji z nim. Metheny określał ten album jako swoje „najambitniejsze dzieło”, ponieważ był to dla niego sposób na połączenie różnych stylów i technik gry, jakie rozwijał przez całą swoją karierę.

Okladka albumu *Imaginary day* Pata Metheny'ego zaprojektowana przez Stefana Segmeistera jest dość enigmatyczna. Przedstawia sekwencję fotografii, pozbawionych tła, wyseparowanych z otoczenia, wprowadzonych w rolę znaków, symboli. Jednocześnie naturalnym staje się, że taka sekwencja ma jakiś sens, a przynajmniej prowokuje pytanie o znaczenie, możliwość odkodowania, klucz, który na pierwszy rzut oka nie jest widoczny. Każda taka ikona reprezentuje literę, a więc w zasadzie również dźwięk. W ten sposób zapisane zostały niemal wszystkie informacje znajdujące się na okładce płyty. Znaki znajdują się obok siebie w jednolitych odległościach, na jednolitych przestrzeniach. Obrazy/znaki odzwierciedlają nastrój utworów z albumu.

DANISH LOGO

Ciekawym przykładem projektowym jest logotyp zaprojektowany dla The Royal Danish Academy Of Music.

Morten Noer Andersen zaproponował system, w którym sygnety opiera się na pewnej serii znaków odpowiadających różnorodnej notacji graficznej – nutom na skali, dźwiękom lub abstrakcyjnym zapisom nutowym. Projekt ten miał na celu stworzenie spójnego wizerunku dla instytucji muzycznej, który jednocześnie odzwierciedlał jej tradycje i nowoczesne podejście do muzyki. Taki logotyp, jak i cały pattern według projektanta daje marce współczesny, odważny i eksperymentalny wizerunek. Projekt ten zdobył wiele nagród i wyróżnień w branży projektowej za swoją innowacyjność i skuteczność w reprezentowaniu instytucji muzycznej.

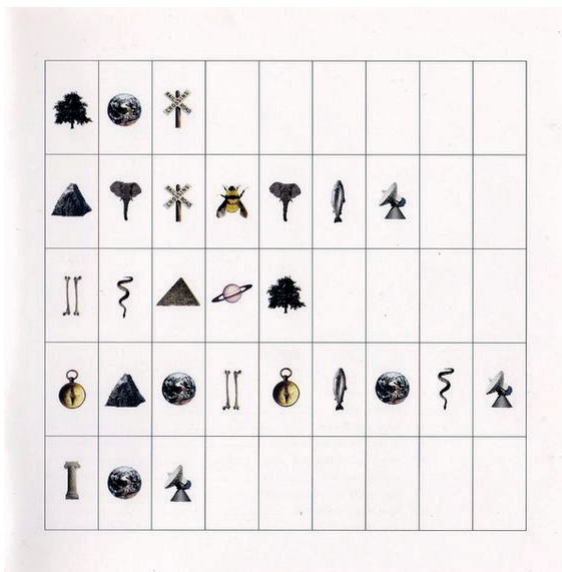
Zwracając uwagę na notację graficzną, zauważam dość schematyczne podejście: rozpoczynając notowanie, większość osób zwraca się w stronę najprostszych oznaczeń takich jak figury geometryczne (koło, kwadrat,

trójkąt), ewentualnie krzyżyk itp. modyfikowane figury.

Nazwijmy to podejściem pragmatycznym, prostym.

Są to znaki konwencjonalne, dające możliwość przypisania w każdym systemie, w pewnym sensie abstrakcyjne.

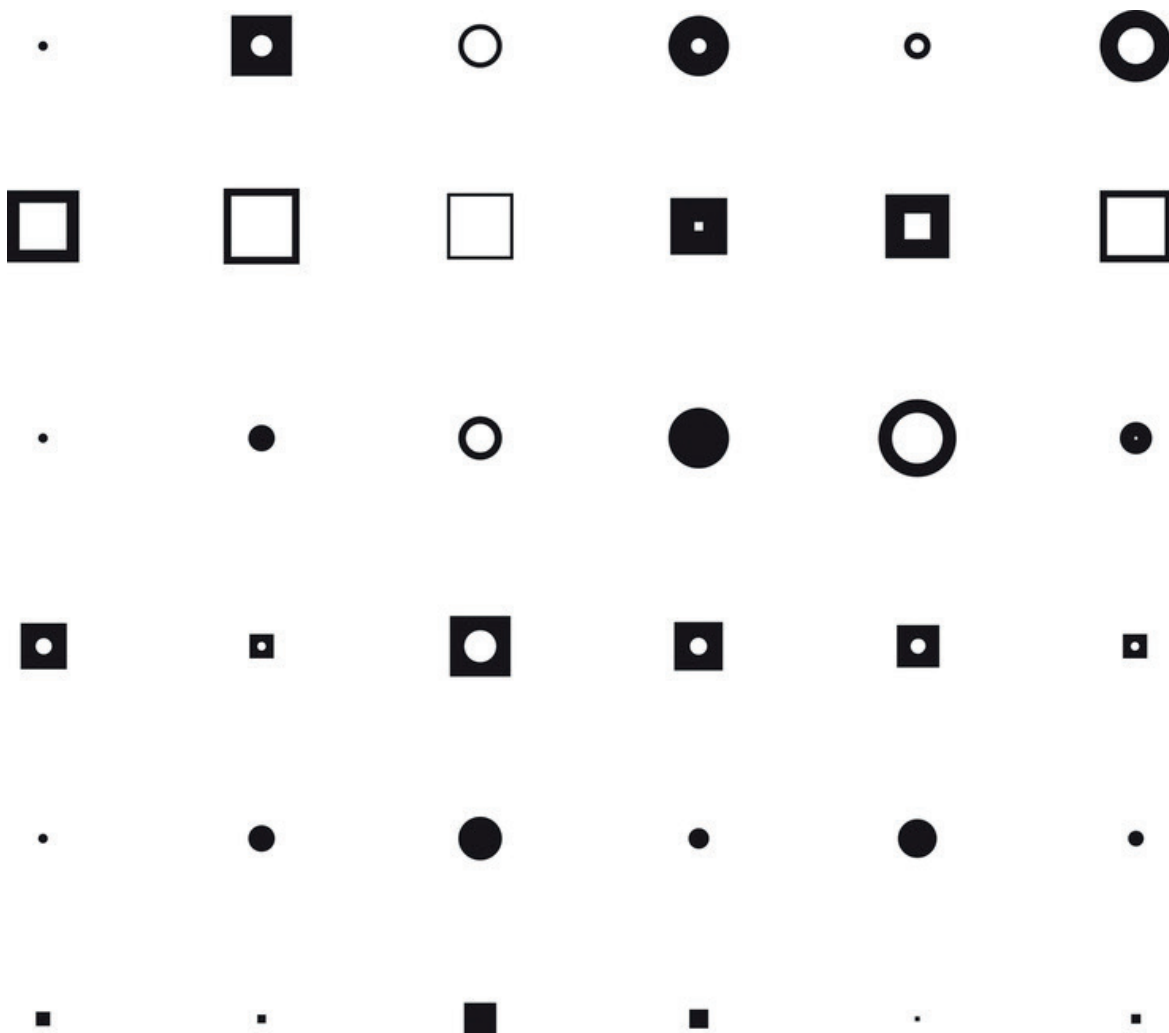
Umberto Eco w swojej książce *Poszukiwanie języka doskonałego* opisuje takie znaki jako elementy kodu geometrycznego, które służą do komunikacji za pomocą kształtów i figur geometrycznych. Elementy kodu są uniwersalne i stosowane są w różnych dziedzinach, takich jak architektura, sztuka czy grafika. Rozważania Eco pokrywają się w pewnym sensie z pracą Kandinskiego *Punkt i linia a płaszczyzna*. Kandinsky wskazał, iż punkt i linia są fundamentalnymi elementami sztuki abstrakcyjnej, ponieważ mogą reprezentować idee i emocje bez konieczności przedstawiania konkretnych przedmiotów lub obiektów. W ten sposób sztuka abstrakcyjna może przekazywać znaczenie w sposób bardziej uniwersalny i symboliczny. Podobnie działa to w przypadku notacji muzycznej.



Stefan Sagmeister

Pat Metheny, *Imaginary Day*

collection.cooperhewitt.org/objects/18690593/



THE ROYAL
DANISH
ACADEMY OF MUSIC

Morten Noer Andersen
The Royal Danish Academy of Music
<https://mortennoer.dk/>

Jan Lenica i Włodzimierz Kotoński to dwaj polscy artyści, którzy łączyli swoje umiejętności w dziedzinie muzyki i sztuk wizualnych. Lenica był grafikiem, ilustratorem i twórcą filmów animowanych, a Kotoński kompozytorem muzyki elektronicznej i teoretykiem muzyki.

Współpraca między Lenicą i Kotońskim rozpoczęła się w latach 60. XX wieku. Kotoński był zainteresowany zastosowaniem nowoczesnej technologii elektronicznej w muzyce, a Lenica szukał nowych sposobów wykorzystania dźwięku w swoich filmach animowanych. Wspólnie zaczęli eksperymentować z połączeniem obrazu i dźwięku w filmach animowanych, które zostały uznane za innowacyjne i przełomowe w dziedzinie animacji.

Jeden z najbardziej znanych projektów Lenicy i Kotońskiego to film animowany *Labirynt* z 1963 roku, w którym zastosowali oni muzykę elektroniczną Kotońskiego i techniki animacyjne Lenicy. Film ten został nagrodzony na międzynarodowych festiwalach filmowych i stał się ikoną sztuki filmowej oraz sztuk wizualnych.

Współpraca między Lenicą i Kotońskim kontynuowana przez wiele lat. Ich innowacyjne podejście do połączenia obrazu i dźwięku stało się inspiracją dla wielu innych artystów i badaczy, a ich dzieła są nadal doceniane i studiowane w dziedzinie animacji i muzyki. Ich współpraca w latach 50. i 60. musiała być czymś bardzo wizjonerskim, współczesnym, przełomowym. Opisując prace Lenicy i Kotońskiego można myśleć o rodzącym się Nowym Świecie. W ramach współpracy obaj panowie wykreowali kilka sekwencji, które podkreślały rytmiczność i zmienność czasową. Grafika Lenicy poruszała się w rytm m.in. dźwięków perkusji, odmierzając pewne przedziały czasowe. Dochodziło do sytuacji, że na dźwiękach dokonywano pewnego rodzaju manipulacji, przekształceń (nadanie pogłosu, efektu delay itd.).

Oprawa moich filmów powstaje po „nakręceniu” obrazu. Choć cały czas ją słyszę. Warstwa dźwiękowa odgrywa wielką rolę – zawiera na przykład wiele dowcipów i stanowi poniekąd komentarz. W doborze muzyki nie trzymam się sztywnych reguł – stosuję zarówno muzykę instrumentalną (często odpowiednio zniekształconą), jak i konkretną. Marzę, by ją samemu „robić”. W ogóle moim marzeniem jest film jednoosobowy (Lenica: 2012).

Wypowiedź ta świadczy o pełnej świadomości artysty dotyczącej tego, jak muzyka wpływa na autorską wizję dzieła. Być może znaczenie miała tu edukacja muzyczna

Lenica, którą otrzymał jako dziecko (miał być pianistą, jednak przeszkodą stały się względnie małe dłonie).

Innymi słowy, dźwięk urealnia działania w świecie filmu. Chion pisze o pakcie audiowizualnym, który zakłada, że dźwięk ma wpływ na to, jak widzimy dany przedmiot, a obraz – jak słyszymy dany dźwięk. Jedną z metod audiowizualnej analizy zaproponowanej przez autora jest zakrywanie. Polega ono na kilkukrotnym odtwarzaniu tego samego fragmentu filmowego w różnych konfiguracjach: z wyłączonym obrazem i włączonym dźwiękiem, odwrotnie: z wyłączonym dźwiękiem i włączonym obrazem, wreszcie: z włączonym obrazem i dźwiękiem. Metoda umożliwia bardzo szczegółowe przyjrzenie się zarówno warstwie dźwiękowej, jak i wizualnej. Dla przykładu: z jednej strony jesteśmy w stanie dostrzec szczegół na drugim planie, który umykał nam z powodu mocnego akcentu smyczków, z drugiej zaś możemy usłyszeć melodię, która ginęła wcześniej w toku akcji.

Kolaż jest również dobrym określeniem na to, co dzieje się w warstwie audialnej; kompozytor bowiem oparł swoją pracę na nagraniach dźwięków naturalnych i montażu (Gąsiorowska: 37). Wyjątkiem były dźwięki otwierające i zamykające film. Dźwięk – rodem z filmów science fiction – brzęący niczym falujący szum – został wygenerowany na Politechnice Warszawskiej (w studiu nie było jeszcze wówczas odpowiedniej aparatury). Trudny do opisu dźwięk stanowi de facto istotę muzyki elektronicznej – za Karlem Stockhausenem możemy powiedzieć, że zamiast imitować, kompozytorzy powinni tworzyć muzykę, która jest „wolna od wszelkich skojarzeń instrumentalnych lub dźwiękowych”. Jak dalej pisze Stockhausen, skojarzenia odciągają uwagę słuchacza (Stockhausen: 461). Przekładając to na język animacji, można powiedzieć, że poprzez wprowadzenie nowej jakości dźwięku przygotowuje on widza na nieznane dotąd doznania.

Również w tym przypadku montaż dźwięku jest synchroniczny.

W ścieżkach dźwiękowych do obydwu analizowanych filmów Włodzimierz Kotoński połączył muzykę elektroniczną, konkretną i instrumentalną.²¹

Kotoński zaczął eksperymentować z muzyką elektroniczną w latach 60. XX wieku, kiedy to był jednym z pierwszych w Polsce kompozytorów, którzy zaczęli stosować elektronikę w swojej twórczości. Współpracował wówczas z Janem Bolesławem Szczepańskim w Laboratorium Muzyki Komputerowej w Warszawie, gdzie wspólnie rozwijali nowe techniki i instrumenty muzyczne.

Kotoński był również teoretykiem muzyki i pisał na temat muzyki elektronicznej oraz problemów związanych z zastosowaniem technologii w muzyce. *Muzyka Elektroniczna* doczekała się wielu reedycji. W bardzo treściwy sposób przedstawia historię, wskazując muzykę konkretną i analogowe studia jako prekursorów współczesnej muzyki elektronicznej. Sam Kotoński zasłynął również kompozycją *Etiudy Konkretniej* (na jedno uderzenie w talerz), w ramach której przedstawił kompozycję w formie partytury graficznej.

W książce *Muzyka elektroniczna* (Kraków 2002) kompozytor tak opisuje procedurę komponowania *Etiudy*:

W odróżnieniu od przeważającej większości dotychczasowych utworów muzyki konkretnej, materiał ten został potraktowany w sposób bardzo ścisły, wzorowany na serialnych kompozycjach elektronicznych. Dźwięk talerza został sfiltrowany na 5 pasm o różnej szerokości i przetransponowany na 11 wysokości zgodnie z przyjętą skalą. Utworzono również specyficzną skalę czasów o 11 długościach trwania i 6 sposobach artykulacji, wyrażającą się stosunkiem czasu trwania dźwięku do następującej po nim pauzy w ramach przypadającej dla tego dźwięku jednostki czasu, i odpowiadającą im skalę dynamiczną mającą 11 stopni i 6 form obwiedni (3 narastające i 3 opadające). Całość skomponowana została zgodnie z regułami totalnej serializacji²².

Włodzimierz Kotoński

Etiuda na jedno uderzenie w talerz

IIIIIIII.co/uploads/default/original/1X/3e-

8a78a5e30170cdfdf7f8e6313dcd0c1d718c94.jpg

Ryszard Winiarski (1936–2006) był polskim malarzem, grafikiem, rysownikiem, scenografem i pedagogiem. Urodził się we Lwowie i studiował na warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych, gdzie był uczniem m.in. Aleksandra Kobzdej.

Winiarski był jednym z najważniejszych przedstawicieli polskiego malarstwa, znanym przede wszystkim z abstrakcyjnych prac, w których wykorzystywał mocne kontrasty i dynamiczne formy. W swojej twórczości eksperymentował głównie z logiką gier, przypadku. Efektem końcowym były niezwykle kompozycje, które przekraczały granice tradycyjnego malarstwa. Ryszard Winiarski, wprowadzając algorytm do swych gier, wskazywał na informację lub jej brak (czarny kwadrat biały kwadrat), podobnie Carsten Nicolai w swoim foncie oznaczył dźwięk jako punkt/kropkę i pauzę/brak dźwięku jako kreskę.

Przystępując do budowania obrazu, często nazywanego zbiorem lub obszarem, ustalałem przede wszystkim program postępowania, reguły gry, by potem zaprosić prosty ciąg liczbowy do lub przypadek do udziału w realizacji. Na powierzchni planszy obrazu odbywała się więc specyficzna rozgrywka poddana prawom logiki lub przypadku. Korzystałem z wielu źródeł przypadku, zmiennej losowej, a między innymi z rzutu monetą, rzutu kostką do gry, i z tabeli liczb przypadkowych”.

W pracach tych najbardziej istotny wydaje się fakt, że nie celowe kształtowanie wyglądu, lecz wybór metody postępowania, reguły gry, przynosi taki a nie inny wizualny rezultat traktowany później jako obraz o określonym wyglądzie. Wizualne efekty gier o podobnych regułach okazały się zaskakująco zróżnicowane.²³

PROGRAM YOUR 808

W kontekście prac Winiarskiego chciałbym teraz zwrócić uwagę na możliwość programowania urządzeń, tzw. maszyn perkusyjnych.

Roland TR-808 to legendarne urządzenie muzyczne, które pojawiło się na rynku w latach 80. Maszyna ta charakteryzowała się kilkoma unikalnymi cechami, które wpłynęły na jej popularność i wpisały ją w historię muzyki elektronicznej.

Pierwszą charakterystyczną cechą Roland 808 było to, że była to jedna z pierwszych maszyn perkusyj-

nych, która umożliwiała programowanie rytmów przy użyciu sekwencera. To oznaczało, że muzycy nie musieli już grać na żywo, ale mogli nagrywać i programować swoje utwory.

Maszyna oferowała unikalny, charakterystyczny dźwięk perkusyjny, który był trudny do osiągnięcia na innych tego typu urządzeniach. Dźwięki były syntetyzowane, a nie próbkowane, co pozwalało na dużą swobodę w manipulacji brzmieniami i ich modyfikowaniu. Można było tworzyć dźwięki o bardzo niskiej częstotliwości, co dawało niezwykle głębokie basowe partie.

Kolejną charakterystyczną cechą było to, że Roland 808 oferowała również możliwość synchronizacji z innymi urządzeniami, takimi jak inne sekwencery lub syntezatory, co pozwalało na tworzenie bardziej zaawansowanych kompozycji i utworów.

Ze względu na swoje unikalne brzmienia, Roland 808 stała się bardzo popularna w muzyce tanecznej i hip-hopie, a także w muzyce elektronicznej i eksperymentalnej. Maszyna ta stała się inspiracją dla wielu twórców muzyki elektronicznej i jest uważana za jedną z najważniejszych maszyn perkusyjnych w historii muzyki.

Rob Ricketts zaprojektował serię plakatów *Program Your 808* (czyli *Zaprogramuj swoją 808*), odnoszącą się do tzw. patternów perkusyjnych stworzonych właśnie na tym automacie perkusyjnym. Graficzna reprezentacja takiego patternu mieści się w jakiś sposób w logice sztuki Winiarskiego, tj. mamy do czynienia z rodzajem programu – programowalną maszyną – którego to programowania dokonuje się w ramach pewnych założeń (głównie płyną one z teorii muzyki, większość utworów muzyki pop zbudowana jest na bazie metrum 4/4, stąd możliwość zaprogramowania 16 kroków w sekwencji). Oczywiście w utworach tych ostatecznie to dźwięk dominuje zapis, tj. logika muzyki wpływa na pattern graficzny. Należy pamiętać iż w 1980 roku Roland TR-808 Rhythm Composer został wydany jako szybkie i łatwe narzędzie do pisania piosenek dla muzyków. Mamy więc do czynienia z możliwością komponowania rytmu przy pomocy 12 instrumentów, każda z tych maszyn operuje jednakowym zbiorem dźwięków, przekazanie takiej notacji za każdym razem będzie więc trafione, tzn. posiadając ten konkretny automat perkusyjny, mamy możliwość zaprogramowania pożądanej sekwencji i osiągnięcia brzmienia zbliżonego do oryginału.

Moim założeniem było z kolei zaprogramowanie sekwencji opartej (w najlepszym wypadku) na bazie moich sampli, ewentualnie zapożyczając dźwięki przestrzenne z ogólnodostępnych źródeł, internetu itd., z jednym założeniem – miałyby to być dźwięki konkretne, przywołujące na myśl obiekty, które dany dźwięk mogły wydać, zespolone z rzeczywistością (unikając dźwięków konwencjonalnych instrumentów muzycznych).

O ile Karl Stockhausen i inni prekursorzy muzyki elektronicznej (czy muzyki w ogóle) twierdzą, iż muzyka nie powinna imitować, zależało mi przede wszystkim na dźwięku, który mógł wejść w relację z obrazem nie na poziomie jedynie emocjonalnym, ale bardziej znaczeniowym, w zależności od potrzeby – kontrastować z obrazem lub uzupełniać go. Postrzegam to w pewnym sensie jako swego rodzaju walkę dwóch znaków/znaczeń.

Przyglądając się zaproponowanej przeze mnie partyturze graficznej, mamy do czynienia z siatką 6×64 pól. Każde pole odpowiada długości dźwięku równej $1/16$, sekwencer pozwala na zaprogramowanie 4 taktów o najmniejszej składowej $1/16$. W ramach projektu możliwe jest użycie maksymalnie 26 sampli i zapisanie ich jako patternu.

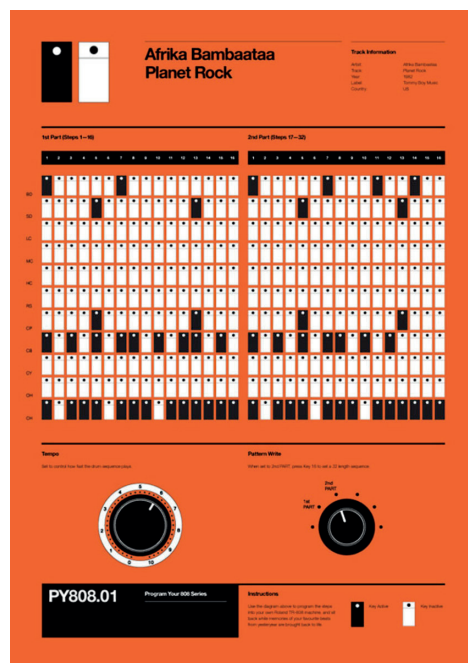
Każdy sampel ma swoją notację graficzną w postaci ikony, ta z kolei stanowi symboliczny zapis (przedstawienie) fotografii. W ramach systemu sekwencja dźwięków odpowiada sekwencji graficznej notacji, ta z kolei ma swoje przełożenie na cyfrowy obraz fotograficzny. Zaprogramowana sekwencja ma więc swoje odzwierciedlenie w sekwencji obrazów, kolejność występowania poszczególnych obrazów w sekwencji nawiązuje do języka montażu, zdjęcia wchodzą w relację ze sobą, odbiorca buduje znaczenie na bazie sekwencji. Utwór audiowizualny dopełnia się dzięki współlistnieniu poszczególnych warstw, jednocześnie system jest podatny na zmiany, każde przeprogramowanie sekwencji powoduje zmianę w patternie wizualnym, prowokując inny odbiór sekwencji wizualnej (i na odwrót).

W ramach systemu dostarczane są informacje przestrzenne: audialne, wizualne, ustanowiony jest przebieg czasowy i tempo sekwencjonowania informacji.

Podróżując po przedmieściach, szukałem obiektów przestrzennych / obrazów / symboli niejednoznacznych, estetycznie wymykających się poza obszary korporacyjnej estetyki. Proponowane zbiory, w zależności od nazwy, znaku, sugerują kontekst oraz znaczenie całej grupy obrazów.

Większość fotografii została uchwycona w dosyć schematyczny sposób, sytuując obiekt zainteresowania w centrum kadru. Wysoka przysłona daje możliwość uchwycenia wielu informacji odnośnie do struktury, faktury materiału, właściwości fizycznych.

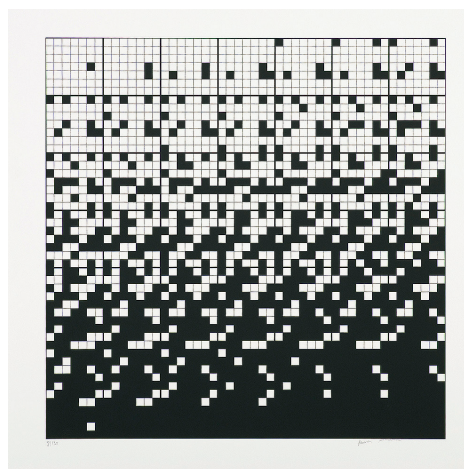
W ramach projektu wykonałem serię fotografii, skupiając się na fotografowaniu miejsc peryferyjnych. Poszukiwane przeze mnie obiekty miały według mnie pewną wartość symboliczną/znakową. Fotografowałem więc obrazy o potencjale znaczeniowym, obrazy te ustawione obok siebie w pewnej sekwencji miały nawiązywać dialog, zgodnie z duchem montażu intelektualnego Sergieja Eisensteina.



Rob Ricketts

Program Your 808

bleep.com/rob-ricketts



Ryszard Winiarski

BEZ TYTUŁU

sztuka.agraart.pl/licitacja/428/26078

Prace skupiają się często na pewnych wartościach symbolicznych, kompozycyjnych, informacyjnych (np. tekstura materiału). W ramach projektu powstały pewne grupy obrazów/znaków, które nazwałem zbiorami. Zbiory mają wspólne cechy oraz nadany im przeze mnie kontekst.

Równolegle starałem się zbierać nagrania audialne, rejestrując i nagrywając, głównie naturę oraz wspomniane wcześniej przestrzenie peryferyjne. Interesowały mnie również sample, które można było odnieść do dźwięków konkretnych, wytwarzanych przez przedmioty, głównie perkusjonalia.

W kolejnej fazie planowałem zestawić te obrazy o naturze symbolicznej z sygnałami dźwiękowymi, tworząc pewną stałą relację.

Zastanawiał mnie możliwy sposób sekwencjonowania informacji. W pewnym momencie postanowiłem zakupić tzw. sample groovbox – rodzaj maszyny perkusyjnej programowalnej i sekwencjonującej krótkie nagrania dźwiękowe (sample).

Groovebox to urządzenie muzyczne, które umożliwia tworzenie muzyki elektronicznej na żywo lub w trybie studyjnym. Jest to kombinacja syntezatora, samplera, sekwencera, efektów dźwiękowych i innych narzędzi muzycznych, które pozwalają na szybkie i łatwe tworzenie utworów muzycznych. W przeciwieństwie do maszyny Roland 808 wybrałem sprzęt szwedzkiej marki Elektron bazującej w pełni na samplach i oferującej możliwość wgrania własnych próbek dźwiękowych.

Grooveboxy były szczególnie popularne w latach 90. XX wieku, kiedy to producenci muzycni zaczęli szukać alternatywnych sposobów tworzenia muzyki elektronicznej bez konieczności korzystania z tradycyjnych instrumentów muzycznych. Obecnie znów zyskują na popularności ponieważ w procesie tworzenia wykluczony jest komputer, a samo operowanie sprzętem muzycznym jest dużo bardziej intuicyjne i żywe w porównaniu do obsługi programów DAW przy pomocy myszki. Maszyny takie oferują intuicyjny interfejs użytkownika i umożliwiają kompozytorom i producentom muzycznym szybkie eksperymentowanie z różnymi dźwiękami i rytmem, co czyni je idealnym narzędziem dla muzyków elektronicznych, DJ-ów oraz producentów.

Grooveboxy umożliwiają użytkownikowi tworzenie kompleksowych struktur dźwiękowych, które składają się z różnych dźwięków, efektów i sampli. Wiele grooveboxów posiada wbudowany sekwencer, który umożliwia programowanie dźwięków w czasie, dzięki czemu użytkownik może szybko i łatwo stworzyć pętlę rytmiczną, aranżację i utwory muzyczne. Grooveboxy są również często wyposażone w różne kontrolery, takie jak pokręta, pady i przyciski, które pozwalają na manipulowanie dźwiękami,

efektami (delay i reverb) w czasie rzeczywistym.

Dzięki swojej elastyczności, grooveboxy są stosowane w różnych dziedzinach muzycznych, takich jak muzyka klubowa, filmowa i telewizyjna itd.

Postanowiłem wykorzystać maszynę do zaprogramowania sekwencji dźwięków. Każdy dźwięk-sygnał został przypisany do obrazu, powstała więc relacja dźwięku i obrazu; każda zmiana w sekwencji obrazu wymusiłaby zmianę w sekwencji audio.

Jednocześnie zastanowiłem się nad możliwością zapisu poszczególnych patternów, zaprojektowania czegoś, co można nazwać partyturą graficzną, w zasadzie jest to jakiś rodzaj rytmicznej kompozycji obiektów – ikon, ideogramów – które w pewien sposób wpisują się w tok myślenia o sekwencji, wykorzystując przy tym siatkę – odpowiednik struktury projektu w maszynie, tj. 6 ścieżek po 64 kroki w sekwencji z możliwością użycia maksymalnie 26 sampli w patternie.

Efekt końcowym jest więc swoista liniowa narracja, która opiera się na założeniu, iż informacje audialne w połączeniu lub kontrze do informacji wizualnej stworzą spójny tekst, prowokując pewnego rodzaju wysiłek lub naturalny odbiór przy dekodowaniu przez odbiorcę.

Jedną z podjętych przeze mnie prób edycyjnych w procesie pracy nad projektem była obróbka poszczególnych kadrów, pocięcie ich i stworzenie na tej bazie nowych kompozycji. Są to obiekty/fotomontaże, podkreślające pewien rzeźbiarski charakter pracy, które po edycji zyskały nową strukturę, rytmiczny powtarzalny podział, a zarazem stały się autonomiczną formą przestrzenną.

Dobrane przeze mnie środki w projekcie graficznym również sugerują pewne podziały rytmiczne, jednocześnie przywołując na myśl rodzaj ekranu, interfejsu, na którym dochodzi do transmisji, przekazu. Krój pisma, forma znaków mogą przywołać na myśl dygitalny świat, cybernetyczny, robotyczny. Znaki graficzne, które są jakąś formą artefaktu dygitalnego, odwołują się do kształtu najczęściej powtarzających się na zdjęciach figur geometrycznych.

Można zadać pytanie o rolę takiego eksperymentu. Jesteśmy przywiązani do ustalonych form, estetycznych, lirycznych itd. Ulegają one ewolucji w czasie, z reguły jest to dość płynny proces, przy czym można mówić o pewnej ekstrawagancji obiektów nie wpisujących się w pewien paradygmat myślenia. Nowa forma w przypadku architektury może być odpowiedzią na konkretną potrzebę wprowadzenia zmiany, poprzez projekty urbanistyczne formowało się nowy sposób prowadzenia życia, wtłaczało się często człowieka do nowej roli, przystosowując go do życia i pracy w mieście, zasilając poniekąd gospodarkę, rozpędzając ją – zapewniając jednostce miejsce nasłonecznione itd. Pytanie więc o pewną konwencjonalność tego, co nas



OP™

Elektron Model: Samples

www.searchsystem.co/

[post/670262765817053184/op-elektron-model-](https://www.post.pl/post/670262765817053184/op-elektron-model-samples-analog)

[samples-analog](https://www.post.pl/post/670262765817053184/op-elektron-model-samples-analog)

otacza i o to, co mieści się w tzw. skali, co akceptowalne, a co nieprzystające. Jak na przestrzeni czasu zmieniają się pewne trendy, to, co niewyobrażalne staje się powszechne. Jak w takim wypadku traktować wszelkiego rodzaju eksperyment, wyjście poza schematyczną formę? Litera, jej forma, może być poddana modyfikacjom, ale w chwili, w której traci resztki charakterystycznej formy, staje się symbolem obcym, nieczytelnym, niezrozumiałym. W kontekście eksperymentów formalnych zdaje się, że niezbędne jest więc zakotwiczenie w tradycji, często cytata. Jak w przypadku widza kinowego: to, co niegdyś wypęzło z kultury, stało się budulcem nowej formy, jednocześnie nowa forma dzięki temu związkowi może być dalej cytowana, używana jako kolejny składnik, element kodu.

Podobnie jak w przypadku liter, ich zestawienie tworzy pewną strukturę, szarość tekstu, tak nawarstwienie kodów kulturowych tworzy strukturę. Pytanie o możliwości edycyjne tego kodu, możliwość przesunięcia konwencji.

Praca ta powstała w odniesieniu do punktu na osi czasu w jakim w tym momencie znajduje się ludzkość. Zmieniamy się, jesteśmy zarówno świadkami transformacji, jak i jej uczestnikami. Zastanawiam się jaką formę rzeczywistości będziemy obserwować, kiedy w końcu opadnie kurz po transformacji. Jak będzie wyglądać przebudowany, edytowany świat, jakie miejsce w nim zajmiemy jako ludzkość. Jaki będzie rytm nowej rzeczywistości, wizualny i audialny porządek.

- 1 B. Żyłko, *Semiotyka kultury*, Słowo Obraz Terytoria, Gdańsk 2009, s. 29
- 2 J. Kossecki, *Cybernetyka kultury*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1974, s. 9.
- 3 Tamże, s. 14.
- 4 <https://wprost.pl/swiat/10045646/nike-wprowadza-na-rynek-hidzaby-dla-sportsmenek.html> (dostęp 31.03.2023)
- 5 B. Żyłko, *Semiotyka kultury*, Słowo Obraz Terytoria, Gdańsk 2009, s. 29.
- 6 Tamże, s. 28.
- 7 Tamże, s. 29.
- 8 Tamże, s. 53.
- 9 Tamże, s. 53.
- 10 <https://culture.pl/pl/dzielo/zofia-rydet-zapis-socjologiczny> (dostęp 31.03.2023)
- 11 L. Bernheimer, *Potęga przestrzeni wokół nas*, Wydawnictwo Amber, Warszawa 2018
- 12 J. Kossecki, *Cybernetyka kultury*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1974, s. 15.
- 13 Przemysław Piotr Damski, „Montaż atrakcji” *Siergieja Eisensteina*, <https://histmag.org/Montaz-atrakcji-Siergieja-Eisensteina-7279> (dostęp 31.03.2023)
- 14 Przemysław Piotr Damski
<https://histmag.org/Montaz-atrakcji-Siergieja-Eisensteina-7279>
- 15 https://pl.wikipedia.org/wiki/Radziecka_szkoła_montażu (dostęp 31.03.2023)
- 16 K. Mróz, (2013). *Zmiany percepcji w wyniku oddziaływania nowych mediów i nowych modeli odbioru dzieła filmowego*. Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audio visual Communication, 13(22), s. 245.
<https://doi.org/10.14746/i.2013.22.15>
- 17 Tamże, s. 247.
- 18 https://pl.wikipedia.org/wiki/R._Murray_Schafer
- 19 Marek Chołoniewski, *Forma otwarta, przestrzeń zamknięta, Referat wygłoszony podczas sympozjum naukowego Możliwości muzyki w 80-lecie urodzin Bogusława Schaeffera, Sala Kameralna Akademii Muzycznej w Krakowie, 30.11.2009* Studio Muzyki Elektroakustycznej Akademii Muzycznej w Krakowie, s. 2.
- 20 PanGenerator Press Kit
<https://pangenerator.com/projects/apparatum/> (dostęp 31.03.2023)
- 21 Stanisław Bitka, *Usłyszeć animację : próba audiowizualnej analizy filmów „Dom” Waleriana Borowczyka i Jana Lenicy i „Labirynt” Jana Lenicy*, Kultura Popularna nr 3 (57), Warszawa 2018, s. 50.
- 22 W. Kotoński, *Muzyka elektroniczna*, Polskie Wydawnictwo Muzyczne, Kraków 2019
- 23 Ryszard Winiarski, PROJEKT 5'79/132, Krajowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1979, s. 50.

