

UNIwersytet Śląski w Katowicach  
Wydział Filologiczny  
Instytut Nauk o Kulturze  
Zakład Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach

Janusz Musiał

FOTOGRAFIA  
IDEA – AUTOR – DZIEŁO

1. Idea – doskonały model rzeczy
2. Autor – fotograf
3. Idea i dzieło w dobie mediów cyfrowych

Katowice 2009

## 1. Idea – doskonały model rzeczy

W przyrodzie istnieje określony ład, porządek i harmonia. Ów materialny świat, który nas otacza zgodnie z koncepcją Platona został stworzony przez Demiurga, który inspirując się na doskonałych ideach nadał formę i kształt materii – uformował tworzywo, powołał do życia niedoskonałe kopie. Charakterystyczne jest to, że odbicie idei zawarte w materii jest jedynie niedoskonałą próbą naśladowania przedmiotu odniesienia.

Według Platona Demiurg jest określany jako siła twórcza, sprawca, budowniczy świata, który według określonych wzorców, doskonałych idei, nadaje formę bezkształtnej i wiecznej materii. Stanowi on przykład doskonałej siły twórczej, która bezjakościowej i nieokreślonej materii nadaje formę na podobieństwo i wzór idei. Tęsknota za światem lub do świata idei jest określana jako Eros, siła sprawcza inspirująca i pchająca nas do procesu tworzenia.

Idea to doskonały wzorzec i istota rzeczy, myśl przewodnia, która wyznacza cel i kierunek działania. To pomysł, koncepcja, pojęcie, pogląd, wyobrażenie, istota rzeczy, istota bytu istniejąca niezależnie od ludzkiej świadomości.

Przywołując słowa Platona idee to niematerialne, doskonałe, idealne byty duchowe, poznawalne jedynie rozumowo, to wzory rzeczy materialnych, które istnieją poza rzeczywistością. Świat idei składa się z nieskończonej liczby doskonałych obiektów, które nie mogą ulec zniszczeniu ponieważ nigdy nie stworzone – istniały od zawsze.

Przyjął on, że prawdziwym, wiecznym i niezmiennym bytem są idee, natomiast materialna rzeczywistość stanowi jedynie niedoskonałe odbicie owych idealnych bytów. Relacja zachodząca pomiędzy światem idei a światem realnym może być porównana do związku przedmiotów realnych oraz odbić tychże w zwierciadle czy lustrze wody. Zachodzi w tym wypadku proces emanacji bytu zwanego ideą w przedmiot materialny. Niedoskonałość procesu polega na tym, że na drodze materializacji idei w dzieło powstaje wiele zakłóceń i przekłamań. Uzyskany w ten sposób świat materialny jest niedoskonały i niekompletny w stosunku do modelu idealnego pierwowzoru. Procesy zachodzących zmian w materii powodują, że rzeczy oddalają się od pierwotnych idei. Podczas gdy świat materii jest czymś niestałym, niestabilnym i złym, stan idei harmonii, boskości jest czymś stałym, trwałym, niezmiennym i dobrym.

Cały świat wokół nas, wszystko co nas otacza stanowi przykład uniwersum wtórnych bytów w stosunku do pierwotnych – idealnych bytów jakimi są idee. Według Platona idee dobra, piękna i prawdy należą do najważniejszych i znajdują się na szczycie hierarchii idei.

Wedle koncepcji Platona mamy do czynienia z dualistycznym modelem otaczającego nas świata: z jednej strony – świat materii, jednostkowych rzeczy materialnych, który jest nietrwały, niedoskonały i ulega ciągłym zmianom; natomiast z drugiej strony – świat idei – doskonały świat przedmiotów idealnych – koncepcji. Świat idei oraz świat materialny nawzajem się nie przenikają i są od siebie odseparowane.

Platon, twórca systemu filozoficznego zwanego idealizmem platońskim, rozumiał pojęcie bytu w kategoriach absolutnych, przyjmował, że coś, co naprawdę jest powinno być zawsze, musi istnieć wiecznie i być niezmiennie, nie jest zagrożone zmianą i zniknięciem. Taki punkt widzenia stanowi opozycję i sprzeczność w stosunku do rzeczywistości obserwowanej ludzkimi zmysłami realnego świata, który jest pełen zmian i niestabilności.

Arystoteles uważał, w odróżnieniu od Platona, że człowiek nie posiada ukrytej pamięci idealnego świata, jego stan wiedzy wynika z doczesnego doświadczenia. Ludzie rodzą się z nie zapisanym umysłem, stanowiącym przykład czystej – nie zapisanej karty, która stopniowo ulega wypełnianiu na skutek codziennej egzystencji, doświadczeń i przemyśleń kształtujących naszą wiedzę i światopogląd.

W odróżnieniu od koncepcji Platona dotyczącej idei i materii, zaproponował dualistyczną koncepcję materii i formy. Forma jako odpowiednik platońskiej idei nadaje określony kształt i postać materii (tworzywu). Relacja ta została porównana do relacji naczynia i płynu lub gliny i palców garncarza.

Arystoteles uważał, że idee nie znajdując się w poszczególnych rzeczach i nie przyczyniają się do poznawania innych rzeczy czy wyjaśniania ich istnienia, natomiast istota rzeczy (substancja) jest zawarta w niej samej.

Twierdził, że otaczający człowieka świat stanowi przykład kombinacji materii oraz formy, zaś sama materia, zbudowana z jednolitych substancji pierwotnych, bez określonej formy stanowi przykład czystego chaosu (nie posiada kształtu czy koloru). W zależności od tego czy w danym bycie jest więcej formy (jest bardziej złożona) czy materii zajmuje on określone miejsce w hierarchii bytów (kamień posiada prostą i nieruchomą formę ale zawiera dużo materii, rośliny posiadają bardziej skomplikowaną

formę, a tym samym wymagają mniej materii, natomiast człowiek posiada bardzo złożoną formę, a ponadto ma duszę oraz unikalną cechę – świadomość).

Arystoteles proponuje teorię czterech przyczyn, które są konieczne do zaistnienia danej rzeczy: przyczyna materialna, przyczyna formalna, przyczyna sprawcza i przyczyna celowa. Każda rzecz powstaje z materii poprzez ukształtowanie jej przez określone formy. Powstanie rzeczy jest określone przez czynnik działający uprzednio i służy realizacji określonego celu.

W dalszej części pracy pragnę przyrzeć się relacji koncepcji idei, autora i medium fotografii w dobie mediów cyfrowych.

Idea  
doskonały wzorzec  
istota rzeczy  
myśl przewodnia  
pomysł  
koncepcja  
wyznacza cel i kierunek działania

idea  
prawdziwy  
wieczny  
niematerialny  
doskonały  
idealny  
i  
niezmienny  
byt  
wzór rzeczy materialnych

#  
materialna rzeczywistość  
świat wokół nas  
inspirowany  
doskonałymi ideami  
jedynie niedoskonałe próby  
budowanie świata  
konstruowanie  
za sprawą siły twórczej  
nadawanie formy bezkształtnej materii  
według określonych wzorców  
emanacja  
doskonałych idei  
w  
jedynie  
niedoskonałe  
niekompletne  
niestabilne  
byty materialne  
odbicia  
idei w materii

#  
nasza egzystencja rozgrywa się  
pośród  
dualistycznego modelu świata  
świata idei  
i  
świata materii  
koncepcji  
formy i treści

w uniwersum bytów pierwotnych

idealnych idei  
i  
bytów wtórnych  
materialnych rzeczy

forma  
nadaje określony kształt i postać materii

platońska idea  
arystotelesowska forma

otaczający świat  
kombinacja  
idei i materii  
materii i formy

cztery przyczyny zaistnienia danej rzeczy:

materialna  
rzecz powstaje z materii

formalna  
przybiera określoną formę  
w określony sposób jest formowana

sprawcza  
stanowi określony wynik działań

celowa  
rzecz służy realizacji określonego celu.

## 2. Autor – fotograf. Człowiek z aparatem

Poszukując korzeni artystycznych praktyk uświadamiamy sobie znaczenie pozakulturowych pokładów ludzkiego umysłu. Platońska idea stanowi w tym wypadku doskonały prototyp rzeczy, która jest jej jedynie niedoskonałym odwzorowaniem, natomiast aktywność twórcza utrwalona w medium umożliwia wizualizację owej idei.

**Człowiek posiada nawyk rejestrowania wybranych fragmentów świata, który widzi, i który go otacza.** W czasie wędrówek zbieramy wizualne ślady, ponieważ fotografowanie jest zakorzenione w ludzkiej naturze. Bezwarunkowa potrzeba rejestrowania i kolekcjonowania wizualnych pamiątek jest wpisana w nasz los. Obrazy stanowią rodzaj dokumentu, śladu przedłużającego ludzką pamięć, są sposobem na ożywanie wspomnień. Kolekcjonujemy z różnym upodobaniem i preferencjami estetycznymi obrazy przedstawiające sceny rodzajowe. Pragniemy utrwalać te szczególne momenty i chwile związane z określonymi obrazami miejsc i zdarzeń, aby móc do nich wracać w przeszłości, aby przeżywać to raz jeszcze. Tworzymy ślady pobytu w różnych miejscach, które trafiają do archiwum naszej pamięci, a w konsekwencji wspomagają ludzką pamięć i ułatwiają rekonstruowanie zdarzeń z przeszłości. To portale do przeszłości, które umożliwiają powrót do czasu minionego, do emocji i uczuć, których doświadczyliśmy w czasie wirtualnych podróży.

Zgodnie z modernistyczną koncepcją oraz paradygmatem odzwierciedlenia fotografia jako medium stanowi przykład obiektywnego przekazu tworzonych przez samą naturę. Fotograf to demiurg i sprawca, który jest w stanie pochwycić w ramy kadru i utrwalić w materii światłoczułej obraz obiektu czy zdarzenia. Jego postawa jest przykładem neutralnej obserwacji rzeczywistości, dokonania wyboru i utrwalenia jej fragmentu. Za pomocą promieni światła oraz mechaniczno-optycznego narzędzia notuje otaczające go ślady, które powstają jako zdeterminowane przez naturalne warunki wizualne odzwierciedlenia otaczającego świata. Autor jest jedynie reżyserem, który oddaje kadr – scenę we władanie przedmiotów i medium światła.

**Rytuał fotografii przypomina polowanie na wybrane obrazy rzeczy i chęć uwięzienia ich w klatce wrażliwego na światło materiału (Michałowska, 2007).** Fotograf, zagubiony wobec otaczających go przedmiotów, jest wyalienowanym podróżnikiem, stanowi przykład myśliwego, który wyrusza na polowanie, a cały świat jest potencjalnym terenem jego łowów. Jednocześnie z narzędziem obserwuje, wybiera odpowiedni moment i kadr, by pochwycić właściwy obraz świata w klatkę trwałego

spojrzenia. W ten sposób pochwycone obrazy stają się potencjalne, wciąż jedynie utajone czekają na szereg aktywności magicznych (wywołanie, utrwalenie, ożywienie), dzięki którym ujrzą światło dzienne i będą spełniać się w służbie człowieka. Fotograf za sprawą obrazów rzeczy ocala namiastkę przedmiotu, pragnie zawładnąć światem, przywołuje wspomnienie utraconej materialności (Barthes, 1996).

Fotograf jako autor stanowi przykład medium, które wyzbywa się swojej podmiotowości i powołuje do życia obraz przedmiotu odniesienia (Baudrillard, 2005). Umożliwia poczucie bezpośredniego obcowania z przedmiotem i doprowadza do jego objawienia się w stanie naturalnym, pozbawionym zabiegów artystycznej estetyzacji, co stanowi przede wszystkim rodzaj antropologicznej praktyki, zaś w mniejszym stopniu jest wyrazem strategii artystycznej zmierzającej ku wykalkulowanej estetyzacji. XIX-wieczny fotograf to wybraniec i demiurg obdarzony szerokimi kompetencjami z zakresu fizyki, chemii oraz sztuk pięknych (Wojnecki, 2007). W przeszłości człowiek z aparatem to przykład cierpliwego obserwatora świata, łowcy widoków, pokorny wobec mozolnego procesu technologicznego. To twórca odwzorowań świata realnego w celu utrwalenia obrazu i wywołania wrażenia iluzji.

W XX wieku fotografia staje się demokratycznym medium w rękach coraz większej rzeszy ludzi (Flusser, 2005). Fotograf naśladuje otaczający go świat, który jest zasadniczym punktem odniesienia większości powstających prac lub podejmuje próby wizualizacji indywidualnych scenariuszy. Fotograf to funkcjonariusz aparatu, który realizuje program wpisany w funkcje narzędzia. Aparat fotograficzny to samodzielne narzędzie obiektywnej i samoistnej obserwacji i rejestracji rzeczywistości, które powoduje usunięcie podmiotu autora, dzięki czemu przede wszystkim były eksponowane i zostały utrwalone w świadomości kulturowej takie jej cechy jak dokumentalizm, realizm, obiektywizm oraz świadectwo prawdy.

Andreas Muller-Pohle (za Wojnecki, 2007) wyróżnia dwie postawy, które określają strategię postępowania fotografa w ewolucji medium: postawę znalazcy oraz postawę wynalazcy.

- Postawa znalazcy jest oparta na wzorze myśliwego, który poszukuje satysfakcjonujących go widoków rzeczy i zjawisk oraz dokonuje rejestracji, "zdejmowania" wybranych widoków i zamykania ich w kadry. Powyższy przykład jest zorientowany ku naturze, która stanowi bezpośrednie odniesienie i temat, a postawa znalazcy jest wpisana w model społeczeństwa losu.

- Postawa wynalazcy polega na pracy konceptualnej, procesach analizy i syntezy wybranych fragmentów kultury i tworzeniu nowych form estetycznych. Ma tu miejsce tworzenie autonomicznych przestrzeni wizualnych, które stanowią opozycję w stosunku do bezpośrednich obrazów rzeczywistości. Postawa ta wpisuje się w model społeczeństwa wyboru. W efekcie powyższych dwóch strategii mamy do czynienia z przykładami fotografii bezpośredniej (czystej) oraz fotografii manipulowanej (wykoncypowanej, inscenizowanej).

## 2.1 Fotografia jako komunikat

Człowiek, jako istota społeczna, potrzebuje kontaktu z innymi ludźmi, który wymaga zdolności wyrażania swych myśli i uczuć (Goban-Klas, 1999). Porozumiewanie się z innymi to podstawowy środek przekazywania doświadczenia zbiorowego, natomiast komunikowanie odgrywa decydującą rolę w kształtowaniu ludzkiej świadomości. W zależności od tego, kto komunikuje się z kim, za pomocą jakich środków (mediów), jakich treści komunikatów używa i w jakim celu to czyni, proces komunikacji może kształtować postawy oraz zachowania uczestników procesu. Może przybierać formę informacji, propagandy, manipulacji, indoktrynacji. Koegzystencja zjawisk, rzeczy oraz ludzi to proces bezustannego spotykania się i komunikowania. Funkcjonując w świecie, w społeczeństwie podlegamy określonym formom oraz schematom komunikowania.

Komunikacja to proces przebiegający pomiędzy nadawcą i odbiorcą, który polega na transformacji i zrozumieniu nadanego przekazu. Komunikacyjny model zachowania jest zbudowany z następujących elementów:

- nadawca – przekazuje określoną treść komunikatu
- komunikat – fizyczny produkt myśli, przedmiot transformacji
- kodowanie – zamiana treści na określoną formę przekazu w postaci kodu wizualnego (pismo, grafika, malarstwo), werbalnego (proza, poezja), fonicznego, zapachowego, smakowego, dotykowego
- kanał informacyjny – środek, za pomocą którego komunikat zostaje przekazany odbiorcy, oddziałuje na jego zmysły
- dekodowanie – rozszyfrowanie treści zawartej w komunikacie

- odbiorca – adresat komunikatu
- szумы
- sprzężenie zwrotne – w przypadku trudności ze zrozumieniem komunikatu - odesłanie komunikatu do nadawcy w celu skorygowania treści, kodu i ponownego nadania (Jachnis, 1998).

Komunikacja audiowizualna na przestrzeni wieków przybierała wiele różnych postaci, co w znacznej mierze było uzależnione od poziomu i rozwoju nauki, techniki, technologii oraz roli jaką odgrywały obrazy i znaczenia, jakie do nich przywiązywano (Goban-Klas, 1999). Do pierwszych technik utrwalania i przekazywania znaków na odległość należą techniki przekazu graficznego, rysunek, malarstwo, rzeźba oraz techniki sygnalizacji (dymne, optyczne, dźwiękowe). Wynalazek pisma (piktograficzne, ikonograficzne, sylabiczne, alfabetyczne) spowodował, że słowo - myśl ludzka - mogło w niezmienionej postaci (bez zniekształceń) być przekazywane w czasie i w przestrzeni.

Wynalazek druku w połowie XV wieku umożliwił jednoczesne zapoznanie się wielkiej liczby czytelników z tym samym dziełem. W dalszej kolejności pojawił się druk periodyczny, czyli prasa, która wydawana regularnie zwracała się jednocześnie do wielkiej rzeszy czytelników, zapewniając możliwość powstania nawyku korzystania oraz szeroki zakres potencjalnego odbioru i wpływu. Można w tym wypadku użyć sformułowania, że książka oraz prasa stały się pierwszymi mediami komunikowania masowego.

Rozwój nauki i techniki spowodował, że w XIX i XX wieku do grona mediów komunikowania masowego kolejno dołączały: fotografia, film, radio, telewizja. Kolejne wynalazki i udoskonalenia w XX wieku spowodowały olbrzymi postęp w technologii mediów w zakresie przechowywania, utrwalania, przetwarzania i przesyłania informacji (magnetowid, systemy komputerowe, Internet, rzeczywistość wirtualna). Stanowią one zapowiedź nowej jakości, nowego sposobu transmisji oraz wykorzystania środków komunikowania w życiu jednostki oraz społeczeństwa (Goban-Klas, 1999).

Porządkując świat zachowań komunikacyjnych za Ryszardem Kluszczyńskim (2001) możemy wyodrębnić następujące modele komunikowania:

1. Transmisja, transmisja perswazyjna, gdyż przedstawia komunikowanie jako jednokierunkowy transfer sygnału, jako proces, przez który nadawca pragnie wywrzeć wpływ na odbiorcę. Ma zasadniczo strukturę monologu, jest właściwa

dla mediów masowych: radio, telewizja. Koncepcja ta dominowała w pierwszym okresie rozwoju teorii komunikowania.

2. Interakcja, komunikowanie jest postrzegane jako negocjacja, wymiana poglądów i idei. Posiada strukturę dialogową.

Wszystkie odmiany komunikowania są ugruntowane w koncepcji wspólnej przestrzeni, która może być:

- fizyczna – bezpośrednia komunikacja interpersonalna (face-to-face)
- wirtualna – proces komunikowania zapośredniczonego (mediatyzowanego, non-direct).

W celu dostosowania teorii komunikowania do sytuacji wytworzonej w wyniku wynalezienia nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych (pojawienie się nowych mediów) proces komunikowania zapośredniczonego można podzielić na (Kluszczyński, 2001):

- komunikowanie quasi-bezpośrednie, przypadek komunikowania zapośredniczonego, gdy mamy do czynienia z rzeczywistą interakcją (korespondencja listowa, e-mail, konwersacja telefoniczna)
- komunikowanie pośrednie, przypadek komunikowania zapośredniczonego, w którym nie występuje ani bezpośredni kontakt, ani rzeczywisty dialog (nowe media: płyta CD/DVD, gra komputerowa, portal www).

Fotografia rozumiana jako komunikat jest systemem sztucznym i celowym (Ostrowicki, 1997). Jej struktura powstaje na skutek materializacji wizji artysty, w celu uzyskania określonego kontaktu z odbiorcą oraz interpretacji. Utwór (dzieło sztuki) staje się modelem specyficznej rzeczywistości artysty, zawiera w sobie właściwości związane ze sferą racjonalną, związki ze światem wartości oraz reprezentacje emocji i uczuć twórcy.

Powyższa sytuacja komunikacyjna pozwala na stworzenie schematu sytuacji estetycznej, który jest zbudowany z następujących elementów:

- artysta – twórca
- odbiorca – użytkownik
- dzieło sztuki – utwór – komunikat

- świat człowieka
- system jakości i wartości.

Poniższa ilustracja przedstawia schemat sytuacji estetycznej.

## **ARTYSTA – DZIEŁO SZTUKI – ODBIORCA**

Ilustracja

Schemat sytuacji estetycznej (Gołaszewska 1985, s.55)

Centralną pozycję w modelu sytuacji estetycznej zajmuje utwór – dzieło sztuki. Z procesów o charakterze twórczym i odbiorczym wynikają związki pomiędzy twórcą a dziełem oraz pomiędzy dziełem a odbiorcą. Podstawową cechą związków jest ich zwrotność, istnienie współzależności. Osobny związek zachodzi pomiędzy systemami jakości i wartości w stosunku do twórcy, dzieła, odbiorcy oraz związek dotyczący świata człowieka (Ostrowicki, 1997).

Z biegiem czasu rozwijała się i kształtowała świadomość odrzucająca tradycyjne strategie i techniki sztuk plastycznych. Nowa postawa artystyczna neguje koncepcje przeżycia estetycznego – kontemplacji formy, porzuca idee tworzenia pięknych przedmiotów. Świadomość ta kwestionuje koncepcję formy rozumianej jako „wehikuł” wartości estetycznych, neguje ideę piękna. Zmierza do deformalizacji i dematerializacji dzieła sztuki, by owe przedmiotowe dzieło zastąpić dyskursem znaczeniowym. Obecnie sztuka przestaje być obszarem działań formotwórczych, stając się dziedziną praktyk hipertekstualnych.

W ramach układu konceptualnego model artystyczny rozpada się na dwa obiekty, które posiadają odmienne funkcje oraz status. Obiekt pierwszy (artefakt) – materialne elementy (obrazy statyczne, dynamiczne, dźwięki) zaaranżowane przez twórcę w określony układ – spełnia funkcję znaku indeksowego, odniesienia i kontekstu. W ramach powyższego obiegu odbiorca powinien ukształtować obieg drugi – semantyczny, tekst (dzieło artystyczne). Ponieważ dzieło artystyczne ma charakter

niematerialny do jego ukonstytuowania konieczna jest twórcza interakcja – aktywność odbiorcy, poprzez czynności psychiczne (intelektualne) dzieło uzyskuje status przedmiotu intencjonalnego. W przeciwieństwie do materialnego artefaktu, dzieło sztuki – produkt interakcji odbiorczej jest bytem zindywidualizowanym, podczas gdy artefakt, wytwór aktywności artysty egzystencjalnie uprzedni w stosunku do doświadczenia odbiorczego, odgrywa rolę kształtującą kontekst i ma charakter intersubiektywny (Wilkoszewska, 1999).

Relacyjny (komunikacyjny) charakter sztuki multimedialnych pozostaje w sprzeczności z silnie zmysłowym, wizualnym sposobem oddziaływania wielu dzieł. Proces zaniku wartości estetycznych jest zastępowany przez wartość kognitywną. Interfejs, artefakt i dzieło tworzą pole komunikacji artystycznej dzięki relacjom komunikacyjnym, które są uruchamiane przez odbiorcę-interaktora. Relacyjność spełnia rolę nowej jakości, która charakteryzuje wartość sztuki multimedialnej. W modelach interaktywnej komunikacji artystycznej rolę nadrzędną odgrywa obecnie jakość określana jako relacyjność/komunikacyjność – w miejsce klasycznej sytuacji estetycznej, tradycyjnego modelu, roli i pozycji artysty i odbiorcy. Procesy komunikacyjne (relacje) łączą ze sobą poszczególne elementy, a spośród modeli organizujących procesy komunikowania rolę szczególną spełnia obecnie gra (Kluszczyński, 1999).

Nowe media, które charakteryzuje interaktywność oraz hipertekstualność dokonały przemieszczenia podziału ról i zmiany ich zakresu kompetencji. I tak, autor przestaje być jedynym twórcą sensu dzieła, które jest obecnie współtworzone przez odbiorcę w procesie interakcji. Zadaniem twórcy jest tworzenie układu – kontekstu, w którym odbiorca konstruuje przedmiot swego doświadczenia oraz jego znaczenie. Odbiorca, będący użytkownikiem utworu hipertekstualnego, wielowarstwowej, złożonej formy, wielopoziomowej struktury o otwartej architekturze, która oczekuje na interakcje, jest stawiany wobec konieczności dokonywania kolejnych wyborów i aktualizacji wyselekcjonowanych w ten sposób elementów, wykorzystując jednak niewielką część potencjalnych szans.

Suma tych wszystkich wyborów wyznacza dzieło – wspólny „wytwór” uczestników procesu komunikacji – autora (dostarczył tworzywa oraz reguł wyboru) oraz odbiorcy (dokonał selekcji tworzywa i stworzył strukturę dzieła). Od ich aktywności oraz twórczej wyobraźni zależy struktura doświadczonego przeżycia (estetycznego). Zarówno forma, jak i znaczenia są współkreowane przez odbiorcę, który

przestaje w ten sposób być jedynie odbiorcą, a staje się współtwórcą. Działania interaktywne powodują odmitologizowanie roli artysty jako demiurga, nadając mu funkcję designera kontekstów dla odbiorczej kreacji.

### **3. Idea i dzieło w dobie mediów cyfrowych.**

#### **Autorstwo przez wybór – strategie artystyczne czasów mediów cyfrowych.**

Działalność artystyczna prawie zawsze była związana z rozwojem nauki i techniki. Artyści, sięgając po nowe technologie, podejmują próby dekonstrukcji ich pierwotnych struktur i funkcji, próbują za ich pomocą zrozumieć otaczający świat i wzajemne w nim relacje. Media cyfrowe oferują nieograniczone wręcz pole do badań, analiz i eksperymentowania. W pejzażu współczesnej kultury dostarczają świadomym twórcom znacznie więcej możliwości kreacji aniżeli media klasyczne. W dobie kształtowania się nowego oblicza technokultury awangardowe strategie artystycznej kreacji obrazów zostały wbudowane w system poleceń oprogramowania komputerów. Techniki łączenia rozmaitych mediów w postaci kolażu czy montażu stają się typowymi operacjami, jakie są wykonywane na cyfrowych danych. Należą do nich procesy łączenia komunikatów wizualnych i działania zmierzające do modyfikowania obrazów, nakładania na siebie rozmaitych treści. Jako praktyka artystyczna wyrażają swój sprzeciw przeciwko indeksowej tożsamości mediów w stosunku do świata rzeczywistego oraz narracyjnej strukturze opowiadania inspirowanego w prostej linii teatrem czy literaturą. Techniki, które przez dekady znajdowały się na marginesie klasycznych mediów, obecnie stają się regularnymi strategiami kreacji cyfrowej, w znacznej mierze swą obecność zawdzięczając cyfrowemu statusowi ontologicznemu nowych mediów.

Media cyfrowe wydają się zapowiadać scenariusz ewolucji mediów, który będzie charakteryzować się takimi strategiami i formami artystycznymi jak (Kluszczyński, 2001; Manovich, 2006):

- unikalne i samodzielne strategie estetyczne
- niejednorodne źródła obrazu (obrazy fotograficzne i syntetyczne)
- narracja, która nie rozwija się linearnie
- przekraczanie norm realizmu i prawdopodobieństwa

- opozycje pomiędzy filmowym iluzjonizmem a abstrakcyjną graficzno-malarską symboliką
- zestaw technik i technologii w rodzaju: montażu, kolażu, brikolażu, samplowania, pętli
- ciąg strategii kreatywnego montażu poszczególnych elementów – obiektów w rodzaju: zróżnicowane punkty obserwacji, przenikania obrazów, efekty kluczowania, nieciągły ruch, zwolnienia i przyspieszenia, powtórzenia, zatrzymane klatki, obraz w obrazie
- wizualny styl utworów – cyfrowych hybryd sytuować się będzie na przecięciu zróżnicowanych stylistycznie praktyk artystycznych kina i sztuk wizualnych oraz technologii informacyjnych.

### **3.1 Człowiek z komputerem.**

Media cyfrowe, będące konsekwencją komputeryzacji kultury przełomu XX i XXI wieku, funkcjonują w zupełnie inny sposób aniżeli media analogowe. Choć w wielu wypadkach przypominają reprezentacje analogowe, oferują szereg zupełnie nowych możliwości i kształtują nowe typy relacji z użytkownikiem. Fotografia cyfrowa powoduje gwałtowne przemiany statusu fotografii jako medium oraz sposobu jej eksploatowania. Zasadniczo mamy do czynienia z zupełnie nowym rodzajem obrazów, które funkcjonują na zupełnie nowych zasadach oraz oferują twórcom i odbiorcom szereg niespotykanych dotąd możliwości w zakresie tworzenia dzieła oraz jego dystrybucji (Tarkowski, 2007).

W przeszłości, zgodnie z koncepcją modernistyczną, artysta w swej praktyce zajmował się badaniem rzeczywistości. W epoce postmodernizmu nastąpiło przekształcenie społeczeństwa losu w społeczeństwo wyboru. Strategie artystycznej ekspresji oparte na cytowaniu, kopiowaniu i zapożyczeniach stały się etyczne i powszechnie akceptowane. W wyniku tych przemian fotografia stała się pełnoprawną dziedziną sztuki. We współczesnym świecie wartość dokumentu i prawdy medium zostaje poddana w wątpliwość, a fotografia staje się medium wizualizacji sfery wyobraźni autora. Uczestniczy w cyfrowym uniwersum widzialności, a przez to zostaje podważona jej autonomia jako medium, które stanowi zwierciadło realnych rzeczy i

zjawisk. Fotografia cyfrowa dokonuje przemian w zakresie statusu i tożsamości autora – fotografa, które zostały ukształtowane przez dekady. Dzisiaj autor za pośrednictwem programu i komputera wykonuje szereg czynności z zakresu informatyki, projektowania, malarstwa i grafiki. Wybór kadru i moment naciśnięcia spustu migawki staje się jedną z potencjalnych możliwości. Kolejnymi są procedury kształtowania danych cyfrowych oparte na wyobrażonym modelu i wizji autora. Symulowane przestrzenie wizualne stanowią konkretyzacje świata wyobraźni autora, często nie posiadając określonego przedmiotu odniesienia i swojego oryginału (Baudrillard, 2005).

W świecie powszechnej symulacji doświadczamy szeregu opozycji w rodzaju realne – fikcyjne, materialne – wirtualne, prawda – fałsz, świat realny – świat wyobrażony. Mamy do czynienia z przykładami inscenizowania rzeczywistości, projekcją umysłu autora na świat realny i kształtowaniem go zgodnie z własną myślą oraz upodobaniami estetycznymi. W takim wypadku możemy mówić o odzwierciedlaniu określonej woli autora, a nie o samoistnym śladzie i odbijaniu świata. Tworzone obrazy często odnoszą się do rzeczywistości niedostępnej, ukrytej, nie posiadającej odpowiednika w naturze, do zjawisk pozadoświadczalnych i nadprzyrodzonych możemy zatem powiedzieć że mają one charakter metafizyczny.

**W pierwszej dekadzie XXI wieku adept fotografii cyfrowej to funkcjonariusz, informatyk, cyfrowy fotograf, malarz i grafik (praktycznie większość populacji posługującej się komputerem posiada podstawowy zakres powyższych kompetencji).** Autor naśladuje otaczający go świat realny lub wirtualny, symuluje nieistniejące obiektywnie przestrzenie realizmu syntetycznego. W czasie pobytu i wędrówek w wirtualnych przestrzeniach spust migawki aparatu, który znamy z praktyk w realnym świecie, zostaje zastąpiony przyciskiem print-screen realizowanym z poziomu klawiatury komputera. W efekcie powstają obrazy (zrzuty ekranowe, screenshots) – dokumentalne zapisy – ślady obserwowanych przestrzeni, a tym samym realizowana jest archaiczna i fundamentalna funkcja medium fotografii - obiektywnego i mechanicznego zapisu i rejestracji wybranych fragmentów otaczającego świata - rzeczywistości ukształtowanej przez media (sieć Internet, gry komputerowe).

Za pomocą odpowiednich narzędzi oraz oprogramowania współczesny fotograf tworzy wizualne konstrukcje określonych myśli i idei. W efekcie jego postawa i efekt końcowy prac bliższy jest obrazowaniu historycznemu oraz symbolicznemu gestowi malarza aniżeli medium fotografii. Współcześnie autor koncentruje się na poszukiwaniach formalnych, poddaje przetworzeniom materiał pozyskany lub tworzy

nową rzeczywistość. W obrazach tego rodzaju przede wszystkim zawarte są określone idee, emocje i nastawienie autora. Są one przykładami sztuki symbolicznej, efektu kształtowania przestrzeni wizualnych na podstawie myśli człowieka.

Fotografia cyfrowa – rozumiana jako cyfrowe instrumentarium narzędzi produkcji oraz narzędzi postprodukcji komunikatów wizualnych – to zestaw urządzeń takich jak: aparat cyfrowy, komputer, skaner, drukarka, nośników cyfrowych danych (płyty CD/DVD, dyski, pamięć przenośna) oraz rozmaitych aplikacji służących do edycji obrazu. Aktualny status medium fotografii jest w większości wypadków związany z szeregiem procesów wynikających z zastosowania technologii komputerowych oraz pojęciami w rodzaju: tworzenia, edycji, dostępu, archiwizowania i transmisji. Nowe technologie cyfrowe, elektroniczne i komputerowe instrumentarium, oferują nowe metody pracy, umożliwiają realizację nieograniczonych wręcz wizji sprzężonych z wyobraźnią autora. Jako konsekwencje technologicznej rewolucji powstają wizualne przestrzenie, hybrydy mediów analogowych i cyfrowych.

Technologia cyfrowa umożliwia tworzenie nowych przestrzeni wizualnych, materializację sfery wyobraźni w stopniu niespotykanym nigdy dotąd. Cyfrowy warsztat daje możliwości niezwykle plastycznego i elastycznego traktowania elementów o charakterze fotograficznym. Sprawia wrażenie powrotu do warsztatu malarza poszerzonego o szereg informatycznych praktyk w rodzaju powielania i manipulowania dowolną częścią składową obrazu, strategię montażu, multiplikacji, operowania zbliżeniami i oddaleniami. Staje się w znacznej mierze bardziej subiektywna i podatna na transformacje. Powstaje jako wytwór autorskiej wyobraźni, konstrukcja mentalna, sztuczny świat wizualny kształtujący przestrzenie wirtualne cyberkultury, a nie obiektywny opis rzeczywistości i technologia reprezentacji.

Obecnie fotografia cyfrowa bardzo często generuje nowe informacje, tworzy fikcyjne światy wypowiedzi wizualnych ograniczone jedynie możliwościami wyobraźni autora oraz programu sterującego maszyną. Śmiało w wielu wypadkach można mówić o pracach określanych mianem "cyfrografii", zamiast o fotografii. Forma wizualna oraz proces postrzegania i myślenia odbiorcy stanowią wartość nadrzędną, obraz ów powstaje jako efekt kreacji wizji autora, który staje się w ten sposób designerem nowych sensów i znaczeń, wynikających ze wzajemnych relacji z maszyną oraz oprogramowaniem.

**Zgodnie z koncepcją zaproponowaną przez Stefana Wojneckiego, w obecnej sytuacji kultury jako charakterystyczną można wskazać postawę fotografa**

**wynalazcy i myśliciela.** W tym wypadku mamy do czynienia z wizualizacją określonych myśli i idei autora, który wykorzystuje do tego celu zarówno fotografię bezpośrednią, jak i fotografię inscenizowaną. Znalezienie obrazu stanowi zaledwie początek procesu dalszych przekształceń i tworzenia nowych jakości na podstawie określonych idei. Fotografia staje się medium odnoszącym się zarówno do świata natury, jak i kultury.

Obserwujemy proces ewolucji statusu autora-twórcy, szeregu przemian w zakresie kompetencji i wiedzy. Współcześnie fotograf to człowiek z aparatem, kamerą, zestawem narzędzi, sprzętu i oprogramowania (hardware i software). Trawestując slogan reklamy firmy Kodak z początku XX wieku "Ty naciskasz guzik, a my robimy resztę", współcześnie posiadając odpowiednie narzędzia (komputer, drukarkę) i program, każdy użytkownik aparatu staje się samowystarczalnym twórcą – określa kadr, naciska guzik lub z istniejących obrazów konstruuje przestrzenie wizualne i tworzy "całą resztę" (rozumianą jako uzyskanie obrazu w postaci soft-copy – na ekranie wyświetlacza lub w postaci hard-copy – wydruku na trwałym materiale). Miejsce człowieka z aparatem zajmuje człowiek z komputerem, fotograf staje się twórcą intermedialnym, działa na pograniczu różnych mediów. To cyfrowy fotograf, grafik, malarz, reżyser, autor scenariusza, charakteryzator, montażysta, informatyk, demiurg i stwórca wszechświata wirtualnych obrazów, posiadający poczucie ogromnych kompetencji i możliwości kreacji. Stosuje techniki ekspresji artystycznej w rodzaju kolażu, brikolażu, miksu, remiksu, modyfikacji, przeróbek i wariantów. Obecnie mamy do czynienia z niecierpliwym autorem, z procesami zachodzącymi niemalże w czasie rzeczywistym. Z twórcami subiektywnych przestrzeni wizualnych, odnoszących się do świata wizji, marzeń, imaginacji, formalnych i estetycznych hybryd kształtowanych na styku malarstwa, grafiki, fotografii i mediów cyfrowych. Powstające współcześnie, jako synteza wielu poetyk i konwencji, utwory wizualne pozwalają na mentalne podróże ku określonym miejscom i zdarzeniom z przeszłości, rekonstruowanie ludzkiej pamięci oraz przyjrzenie się przestrzeniom ludzkiej wyobraźni. Media cyfrowe oraz kompetencje z zakresu informatyki umożliwiają nadanie określonej formy idei autora. Edycja danych komputerowych za pomocą określonego oprogramowania – proces postprodukcji – zniekształca i wypacza dokumentalny zapis i charakter medium. Rola i znaczenie świadectwa i prawdy zawartej w takim obrazie zostaje podważona.

W ogólnym sensie fotografia cyfrowa bliższa jest wypromieniowaniu energii sprawczej, rozumianej jako impuls określonego modelu myśli, intelektu autora,

pierwotnej idei platońskiej, obrazu mentalnego, i przekształcenie go w formę wizualną, która może przybrać postać materialną lub jedynie wirtualną. W efekcie mamy do czynienia z plastycznym gestem twórczym, który stanowi przykład strategii bliższej sztuce symbolicznej, aniżeli mechaniczno-optycznej idei fotografii XIX-wiecznej.

**Postawa wynalazcy i myśliciela oraz zakres kompetencji z pogranicza reżyserii, edycji, programowania, designu przestrzeni wirtualnych powodują, że aktualnie fotograf staje się twórcą intermedialnym, a coraz częściej multimedialnym.** Jego strategia artystyczna przybiera formę polegającą na dokonywaniu wyborów, modyfikacji i wariantów istniejących danych kulturowych oraz tworzeniu systemu wzajemnych relacji i powiązań pomiędzy poszczególnymi danymi, a przez to umożliwianie odbiorcy-użytkownikowi wielu ścieżek nawigacji i eksploracji utworu.

Współcześni artyści, wyposażeni w technologie cyfrowe, zwolnieni są od obowiązku racjonalizmu, kreują audiowizualne uniwersa, które zwiastują byty w światach alternatywnych. Przestają odwzorowywać świat realny, w jego miejsce tworzą wirtualne przestrzenie wizualne, sferę która stanowi nadbudowę nad biosferą. Odwołując się do zależności między naturą, kulturą, technologią i iluzją powołują do medialnego życia syntetycznych ludzi, hiperrealistyczne pejzaże i miasta, w których rozgrywa się alternatywna egzystencja naszych awatarów. Dzięki interaktywności i sztucznej inteligencji możemy w sposób aktywny wpływać na przebieg zdarzeń, wchodzić w relacje ze światem wirtualnym, a przez to ulegać zanurzeniu w światach cyfrowych. W ten sposób jesteśmy stopniowo oswajani z nieodgadzionymi przestrzeniami mentalnymi człowieka oraz formami technologicznymi, które realizują koncepcję określoną przez Wolfganga Welscha jako "sztuczne raje" (Welsch, 1998).

Techniki cyfrowej kreacji obrazów umożliwiają igranie z pojęciem prawdy i fikcji, powodują zanikanie pojęcia wierności wobec rzeczywistości (Baudrillard, 2005). Jednym z centralnych problemów w uniwersach cyfrowych staje się utrata wiary w obraz – różnica pomiędzy zjawiskiem a jego istotą zostaje unieważniona. Mamy do czynienia z obrazami rzeczy i zjawisk, które nigdy nie miały miejsca, ich ontologia jest płynna, obrazy tego rodzaju często nie posiadają odniesienia i zakotwiczenia w materialnym świecie. Zakres i przezroczyść procesów manipulacji cyfrowych danych powodują utratę wiary w realność przedmiotu odniesienia obrazu, niezdolność odróżnienia kopii od oryginału (Wójtowicz, 2007).

Obserwujemy stopniowy proces wymazywania i rozproszenia takich pojęć jak przedmiot odniesienia – model oraz podmiot – autor. W wielu wypadkach trudno jednoznacznie stwierdzić, kto jest autorem, i co było przedmiotem odniesienia obrazu. Mając do czynienia z mediami interaktywnymi zdajemy sobie sprawę, że stoi za tym metamedium cyfrowych widzialności – komputer, który przyczynia się do upowszechniania i demokratyzacji dostępności utworów. Widz staje się aktywnym odbiorcą komunikatu, może intensyfikować doświadczenia poprzez wielokrotne procesy interakcji i nawigacji oraz ma możliwość wpływania na kształt utworu poprzez wybór i edycję.

Strategie artystyczne odbywają się na pograniczu kultury realnej i cyfrowego uniwersum, odwołują się do nowych strategii i działań, tworzą nowe sensory i znaczenia. Mamy do czynienia z życiem w świecie realnym oraz z fenomenem życia na ekranie, w ekranie i za pośrednictwem ekranu. Obrazy, zbiory cyfrowych danych, kształtują rzeczywistość płynną, efemeryczną i nieciągłą. Rzeczywistość wirtualną, która z łatwością poddaje się kopiowaniu i edycji, jest sztuczna i wykalkulowana. W efekcie mamy do czynienia z całkowicie fikcyjnymi wizualnymi powłokami, z kopiami, które nie posiadają oryginałów. Stopniowo niszczą one wierność przedstawiania, zaufanie zdeponowane w obrazie. Powyższe przemiany wymagają nowego zdefiniowania szeregu pojęć w rodzaju oryginału, kopii, przeróbki, plagiatu.

**Współcześnie coraz częściej mamy do czynienia ze strategiami manipulacji obrazem, procedurami kopiowania, edycji i przetwarzania istniejących danych (cyfrowego recyklingu).** Autor jako obserwator rzeczywistości dokonuje wyborów, więzi w kadrach-klatkach – widoki, posiada wiedzę z zakresu optyki, fizyki i chemii. Strategia polegająca na pierwotnym wyborze, rejestracji i naśladowaniu fragmentów świata realnego jest zastępowana wymyślaniem i symulowaniem światów wirtualnych. Obserwujemy procesy nawarstwiania kopii, szerzenia się strategii recyklingu i zawłaszczeń, praktyk swobodnego transformowania istniejących tekstów kulturowych – informacji i danych. Aktualnie mamy do czynienia z przykładami kultury remiksu oraz wykorzystywaniem istniejących utworów, z kształtowaniem wspólnych zasobów medialnych treści. Jesteśmy świadkami postępujących procesów erozji idei prywatnej własności, z prawem do wykorzystania cudzej twórczości dla potrzeb własnej ekspresji artystycznej. Na porządku dziennym znajdują się strategie kopiowania i transformowania istniejących tekstów kultury, projekty dokonujące remiksu wybranych utworów i treści opartych o wolne licencje z rodziny CC – Creative Commons, które

odnoszą się do działań z zakresu kultury. Otwarte licencje umożliwiają określone dysponowanie i dowolne wykorzystanie utworu z zachowaniem informacji o autorze (uznanie autorstwa) stanowią przykład rozluźniania kontroli, powrotu do modelu współpracy, otwartości, bezpośrednich odniesień i zapożyczeń. Powyższe strategie przyczyniają się do tworzenia wspólnego dobra (domeny publicznej), sfery wolnej kultury (Tarkowski, 2007).

W przeszłości mieliśmy do czynienia ze swobodą zapisu i odczytu określonych treści kulturowych. Wiek XX wcielił w życie system, w wyniku którego dostęp do wspólnego dziedzictwa kultury został znacznie ograniczony – stał się przede wszystkim kulturą odczytu. XXI wiek i technologie cyfrowe dostarczają nowego potencjału twórczego, kształtują nowy model strategii artystycznej. Status cyfrowych mediów umożliwia wykonywanie dowolnych operacji na zgromadzonych zbiorach danych, możliwe jest tworzenie zupełnie nowych jakościowo form i treści kulturowych poprzez wykonywanie operacji selekcji i przetwarzania. Baza danych, stanowiąca fundament mediów cyfrowych, dopuszcza współistnienie rozmaitych modeli, ontologii i sposobów interpretacji świata. Nie wyznacza jednej uprzywilejowanej ścieżki poznawczej, w strukturze do której się odnosi, tak jak to ma miejsce w przypadku narracji.

Dokonywanie wyborów spośród wielu dostępnych opcji to strategia artystyczna, która stanowi charakterystyczną cechę definiującą współczesną kulturę (Manovich, 2006). W swoich strategiach artystycznych autorzy bardzo często odwołują się do gotowych, istniejących już tekstów kultury, posługują się technikami wywodzącymi się z samplingu, kolażu, brikolażu i miksowania, zamiast tworzyć nowe obiekty. Aktem kreacji staje się dla nich sposób przeszukiwania zasobów sieci – bazy danych. W oparciu o możliwości dostępu do bazy danych oraz odpowiednie oprogramowanie manipulują obiektami już istniejącymi, nadając im nowe znaczenia i interpretacje. W konsekwencji procesy polegające na przeszukiwaniu bazy danych, personalizacji żądań, dostosowywaniu do indywidualnych potrzeb i oczekiwań, wyznaczają kierunki rozwoju i kształtowania nowych strategii artystycznej kreacji.

## Bibliografia

- BARTHES ROLAND, Światło obrazu, Wydawnictwo KR, Warszawa, 1996
- BARTHES ROLAND, GILBERT DURAND, Wizje pluralizmu kultury, Wydawnictwo Naukowe AP, Kraków, 1999
- BAUDRILLARD JEAN, Symulakry i symulacja, Wydawnictwo Sic!, Warszawa, 2005
- BAZIN ANDRE, Ontologia obrazu fotograficznego, w: tegoż: Film i rzeczywistość. Wybór tekstów, Warszawa, 1963
- BELTING HANS, Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie, TAIWPN Universitas, Kraków, 2007
- BENJAMIN WALTER, Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji. w: Estetyka i film, Warszawa, 1972
- BENJAMIN WALTER, Mała historia fotografii, w: Twórca jako wytwórca, Poznań, 1975
- BERGER JOHN, Sposoby widzenia, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań, 1997
- BIEDERMANN HANS, Leksykon Symboli, Muza SA, Warszawa, 2001
- CZARTORYSKA URSZULA, Przygody plastyczne fotografii, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1965
- ELIADE MIRCEA, Obrazy i symbole, Wydawnictwo KR, Warszawa, 1998
- FLUSSER VILEM, Ku filozofii fotografii, Akademia Sztuk Pięknych, Katowice, 2005
- FRIZOT MICHEL, A New history of photography, Könemann, Köln, 1998
- FRUTIGER ADRIAN, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo Do Optima, Warszawa, 2003
- GOBAN-KLAS TOMASZ, Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna, Warszawa, 2005
- GOMBRICH E. H., O sztuce, Wydawnictwo Arkady, Warszawa, 1997
- GWÓŹDŹ ANDRZEJ, Obrazy i rzeczy, TAIWPN Universitas, Kraków, 1997
- GWÓŹDŹ ANDRZEJ (red.), Widzieć, myśleć, być – technologie mediów, TAIWPN Universitas, Kraków, 2001
- GWÓŹDŹ ANDRZEJ, ZAWOJSKI PIOTR (red.), Wiek ekranów – przestrzenie kultury widzenia, Rabid, Kraków, 2002
- HEIDEGGER MARTIN, Czas światoo obrazu, 1977
- HELMAN ALICJA (red.), Obraz, w: Słownik pojęć filmowych. Tom 6, Wrocław, 1994
- KLUSZCZYŃSKI RYSZARD W., Film, wideo, multimedia – sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej, Instytut Kultury, Warszawa, 1999

- KOŁAKOWSKI LESZEK, O co pytają nas wielcy filozofowie - Arystoteles, Euromedia dla TVP, 2005
- KOŁAKOWSKI LESZEK, O co pytają nas wielcy filozofowie - Św. Augustyn, Euromedia dla TVP, 2005
- KOŁAKOWSKI LESZEK, O co pytają nas wielcy filozofowie - Kant, Euromedia dla TVP, 2005
- KOŁAKOWSKI LESZEK, O co pytają nas wielcy filozofowie - Platon, Euromedia dla TVP, 2005
- KOŁAKOWSKI LESZEK, O co pytają nas wielcy filozofowie - Sokrates, Euromedia dla TVP, 2005
- KOPALIŃSKI WŁADYSŁAW, Słownik symboli, Warszawa, 1990
- KRZEMIENŃ-OJAK SŁAW (red.), Kultura i sztuka u progu XXI wieku, Trans Humana, Białystok, 1997
- KUDEROWICZ ZBIGNIEW, Filozofia współczesna, Wiedza Współczesna, Warszawa, 1990
- LEWCZYŃSKI JERZY, Archeologia fotografii. Prace z lat 1941-2005, Wydawnictwo Kropka, Września, 2005
- MANOVICH LEV, Język nowych mediów, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2006
- MCLUHAN MARSHALL, Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka, Wydawnictwa Naukowe i Techniczne, Warszawa, 2004
- MICZKA TADEUSZ (red.), Przestrzeń, w: Słownik pojęć filmowych. Tom 9, Katowice, 1998
- NOWICKA EWA, Świat człowieka – świat kultury, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2000
- OLECHNICKI KRZYSZTOF, Antropologia obrazu – fotografia jako metoda, przedmiot i medium nauk społecznych, Oficyna Naukowa, Warszawa, 2003
- OSTROWICKI MICHAŁ, Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki, TAIWPN Universitas, Kraków, 2006
- PONTREMOLI EDOUARD, Nadmiar widzialnego, Fenomenologiczna interpretacja fotogeniczności, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk, 2006
- SOBOTA ADAM, Szlachetność techniki – artystyczne dylematy fotografii w XIX i XX wieku, Wydawnictwo Naukowe SCHOLAR, Warszawa, 2001
- SONTAG SUSAN, O fotografii, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1986

- SPROCCATI SANDRO (red.), Przewodnik po sztuce. Artyści i ich dzieła style i kierunki od XIV wieku do współczesności, Wydawnictwo Arkady, Warszawa, 2001
- STRINATI DOMINIC, Wprowadzenie do kultury popularnej, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań, 1998
- TOMASZCZUK ZBIGNIEW, Odwzajemnione spojrzenie. O fotografii otworkowej, Typoscript, Wrocław 2004
- WELSCH WOLFGANG, Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach, w: Zeidler-Janiszewska A., (red.) 1998
- WENDERS WIM, w: Behlert Małgorzata (red), Wydawnictwo Secesja, Kraków, 1993
- WILKOSZEWSKA KRYSZYNA (red.), Estetyka czterech żywiołów, TAIWPN Universitas, Kraków, 2002
- WOJNECKI STEFAN, Pęknięcia ku symulacji, Arsenal Galeria Miejska w Poznaniu, Poznań, 1999
- WOJNECKI STEFAN, Fotografia – podwójna gwiazda kultury, Akademia Sztuk Pięknych w Poznaniu, Poznań, 2007
- ZAWOJSKI PIOTR, Daniel Lee czyli hybrydyczność fotografii cyfrowej. Teoria i praktyka, w: Rocznik historii sztuki. Tom XXXI, Wydawnictwo Neriton, Warszawa, 2007
- ZYSEK EWA (red.) Sentencje starożytnych na trzecie tysiąclecie, Wydawnictwo Astrum, Wrocław, 2000