

Badania

**Wzrokocentryzm,
wizualność,
wizualizacja
we współczesnej kulturze**

Redakcja naukowa
Bogusława Bodzioch-Bryła
Lilianna Dorak-Wojakowska
Danuta Smółucha

Wydawnictwo Naukowe Akademii Ignatianum w Krakowie

Kraków 2017

© **Akademia Ignatianum w Krakowie, 2017**

Publikacja dofinansowana ze środków przeznaczonych na działalność statutową Wydziału Filozoficznego Akademii Ignatianum w Krakowie

Recenzenci

Dr hab. Magdalena Bogusławska

Dr hab. Adam Regiewicz, prof. Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie

Redakcja

Anna Zaremba

Projekt okładki i stron tytułowych

Lesław Sławiński – PHOTO DESIGN

Ilustracja na okładce: PHOTO DESIGN

ISBN 978-83-7614-345-3

Wydawnictwo Naukowe Akademii Ignatianum w Krakowie

ul. Kopernika 26 • 31-501 Kraków • tel. 12 39 99 620

wydawnictwo@ignatianum.edu.pl • <http://wydawnictwo.ignatianum.edu.pl>

Dystrybucja: Wydawnictwo WAM

tel. 12 62 93 254-256 • faks 12 62 93 496

e-mail: handel@wydawnictwowam.pl

Spis treści

Wprowadzenie	9
<i>Dariusz Grzonka</i> Wędrujące obrazy naszych myśli: kulturowe formy patrzenia i myślenia obrazowego w perspektywie antropologii kulturowej	17
<i>Lilianna Dorak-Wojakowska</i> Przekraczanie granic widzialności – elektroniczny świat obrazów Billa Violi	37
<i>Bogusława Bodzioch-Bryła</i> Widzenie wiersza. Cyfrowe wizualizacje w utworach poetyckich Katarzyny Giełżyńskiej oraz innych projektach e-literackich	59
<i>Izabela Janicka</i> Wizualizacja materiałów PR-owych	87
<i>Agnieszka Kampka</i> Co widzimy na niezrozumiałych zdjęciach	103
<i>Klaudia Cymanow-Sosin</i> „Niestosowność” i tabu we współczesnej reklamie – <i>shockvertising</i> czy prawo do wyrażania własnych poglądów w mediach?	119
<i>Anna Adamus-Matuszyńska</i> <i>Piotr Dzik</i> Kształtowanie przestrzeni miejskiej jako sceny na podstawie samorządowych systemów identyfikacji wizualnej	137
<i>Agnieszka Banach</i> Wizualizacja codzienności w ujęciu sztuki holograficznej	155
<i>Danuta Smołucha</i> Wizualizacja zjawisk i nowe obszary komunikacji obrazowej w stechnicyzowanej kulturze	167
<i>Piotr Pioterek</i> Kreowanie wirtualnych treści za pomocą technologii virtual reality	185

<i>Michał Szymański</i>	
Tradycyjna sztuka w cyfrowym medium. Gry komputerowe wobec dziedzictwa kulturowego	199
<i>Stanisław Radoń</i>	
Rola wyobraźni sensomotorycznej w nauce, sztuce i biznesie na podstawie badań neuro-psycho-matematycznych nad uważnością	213
Noty o autorach	229
Indeks osób	233

VISUCENTRICISM – VISUALITY – VISUALIZATION IN CONTEMPORARY CULTURE

Contents

Introduction	9
<i>Dariusz Grzonka</i> The walking images of our thoughts: cultural ways of seeing and visual thinking in light of cultural anthropology	17
<i>Lilianna Dorak-Wojakowska</i> Exceeding the boundaries of visibility – the electronic world of Bill Viola’s pictures	38
<i>Bogusława Bodzioch-Bryła</i> Seeing the poem. Digital visualizations in audiovisual poems by Katarzyna Gielżyńska and other e-literary projects	59
<i>Izabela Janicka</i> Visualization of PR materials	87
<i>Agnieszka Kampka</i> What we see in incomprehensible pictures	103
<i>Klaudia Cymanow-Sosin</i> “Impropriety” and taboos in contemporary advertising – shockvertising or the right to express your own views in the media?	120
<i>Anna Adamus-Matuszyńska</i> <i>Piotr Dzik</i> Shaping city space as a scene based on self-government visual identification systems	137
<i>Agnieszka Banach</i> Visualization of dailiness in holographic art	155

<i>Danuta Smolucha</i>	
New areas of visual communication in a technicized culture	167
<i>Piotr Pioterek</i>	
Creating virtual contents using “virtual reality”	185
<i>Michał Szymański</i>	
Traditional art in the digital medium. Computer games against cultural heritage	199
<i>Stanisław Radoń</i>	
Neurosensority in science, art, sport and business (The paradigm shift in cognitive sciences and practical applications in the light of research into mindfulness).	213
Notes on Authors	229
Index of Names	233

Wprowadzenie

*Wizualność jest starym określeniem starego projektu.
Nie jest modnym słowem z najnowszej teorii,
obejmującym wszystkie obrazy i narzędzia wizualne,
lecz w rzeczywistości pojęciem z początków dziewiętnastego wieku,
oznaczającym wizualizację historii¹.*

Kultura wizualna obejmuje widzenie – jego naturalne podstawy i kulturowe realizacje, a także wyobrażenia na temat jednych i drugich – ale dotyczy w znacznej mierze także niewidzialności, dosłownej i metaforycznej, aktywnego przeoczenia. Wiąże się z procesami rozpoznawania i nazywania, budowania tożsamości za pomocą obrazów, wizerunków, gestów i spojrzeń, wizualizowania świata i naszego w nim miejsca, obejmuje również język, za pomocą którego opisujemy, wyobrażamy i rozpoznajemy świat. Na tym tle widać wyraźnie, że rewolucje w świecie obrazów XX wieku stanowią prawdziwe wyzwanie dla współczesnych badaczy kultury wizualnej. Dostrzeżony już dawno przez nich zwrot wizualny (*visual turn*) przesuwają punkt ciężkości z obrazu na *performans* (przedstawienie wizualne) i kieruje nasze zainteresowanie w stronę widzenia kulturowego w sensie, jaki nadał temu pojęciu Nicholas Mirzoeff, autor książki manifestu *The Right to Look*, pisząc o wizualizowaniu jako nie tylko określonej praktyce przedstawiania egzystencji, ale również strukturalnej właściwości ponowoczesności. Stanowisko to bliskie jest założeniom autorów niniejszej publikacji, w której, podążając za myślą jednego z najbardziej wszechstronnych badaczy i praktyków dzisiejszej kultury wizualnej, nie ograniczamy się do badania samych tylko obrazów czy wytworów nowych mediów, ale kierujemy nasze rozważania w stronę codziennych praktyk patrzenia i pokazywania świata poprzez formy obrazowe,

¹ N. Mirzoeff, *Prawo do patrzenia*, tłum. M. Szczęśniak, Ł. Zaremba, w: *Antropologia kultury wizualnej*, red. I. Kurz, P. Kwiatkowska, Ł. Zaremba, Warszawa 2012, s. 738-739.

traktując je jako przedstawienia wizualne. Książka, którą oddajemy Czytelnikowi, podejmuje problematykę „wizualności” i „wizualizacji” wieloaspektowo. Jednak główny nurt jej rozważań dotyczy „wizualizacji” jako przedstawienia wykorzystującego najnowszą technologię i wiąże się z mediami cyfrowymi.

„Człowiek traci coraz bardziej ów wielki dar tworzenia świata za pomocą słowa. Żyje niemo: rozwarstwiony na piętra, (...) słucha oczyma. Gubi wewnętrzny wzrok, słowo staje się pozorem. (...) Jego ucho przestaje słyszeć. Świat odbiera jeszcze tylko za pomocą oka”² – pisała dwie dekady temu Anna Zeidler-Janiszewska. W tym samym czasie Vilém Flusser, zastanawiając się nad przyczynami kryzysu wynikłego z rozdźwięku pomiędzy rzeczywistością a obrazem, upatrywał ich w błędnym, nieprzystającym do nowych warunków sposobie interpretacji świata.

Tkwimy w kryzysie, ponieważ kategorie historyczne, procesualne usiłujemy odnosić do świata punktów (...). Tymczasem nowe uniwersum punktowe zasadniczo różni się od tradycyjnego, historycznego uniwersum linii. (...) Nowego uniwersum nie sposób przedstawić ani pojąć, można je tylko osiąść dotykiem, a odpowiadający temu uniwersum sposób działania polega na naciśnięciu koniuszkami palców klawiszy. Kiedy pojmiemy, że nie chodzi już o to, by „wyciągać” sumy, lecz składać z sobą dane, wtedy, być może, powiedzie nam się skok z myślenia przyczynowego do kombinatorycznego³.

Dziś, w 2017 roku, można z całą pewnością rzec, że kultura humanistyczna poradziła sobie z problemem wspomnianego rozdźwięku, nie tylko ucząc się funkcjonować wśród wszechobecnych obrazów, nie tylko wykorzystując je jako tworzywo tekstów kultury, w najbardziej różnorodnej ich postaci, ale – co bardzo istotne dla problematyki podjętej w niniejszej publikacji – tworząc je, wytwarzając widzialność, stwarzając i multiplikując symulakra, Baudrillardowskie kopie pozbawione oryginału, pozorujące wszelką referencjalność, czyli niebędące w swej istocie kopiami, lecz właśnie symulakrami. Takie by-łyby, jak pisał filozof postmodernizmu,

(...) kolejne fazy obrazu:

- jest odbiciem głębszej rzeczywistości
- przesłania i wynaturza głębszą rzeczywistość

² A. Zeidler-Janiszewska, *Pismo, wolność, władza*, w: *Aksjologiczne spektrum sztuki 2*, red. P. Kawiecki, Gdańsk 1996, s. 48.

³ V. Flusser, *Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien*, Bensheim u. Düsseldorf 1993, s. 17. Cyt. za A. Gwóźdź, *Ku przyszłości – dwa scenariusze ponowoczesne*, w: *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*, red. M. Hopfinger, Warszawa 1997, s. 175-176.

- przesłania brak głębszej rzeczywistości
- nie ma związku z jakąkolwiek rzeczywistością: jest swoim własnym *simulacrum*.

Przejście od znaków, które coś dysymulują, do znaków, które dysymulują, że niczego nie ma, oznacza decydujący zwrot. Pierwsze odsyłają do teologii prawdy i tajemnicy (ciągle jej częścią pozostaje ideologia). Drugie otwierają erę symulaków i symulacji, w której już nie ma Boga rozpoznającego swoich, nie ma Sądu Ostatecznego oddzielającego prawdę od fałszu, rzeczywistość od jej sztucznego zmartwychwstania, bo wszystko umarło i od razu zdążyło zmartwychwstać⁴.

Co więcej, obraz, będąc hiperrealnym, okazuje się jednocześnie zjawiskiem, w obrębie którego zachodzą złożone procesy. W ponownym przemyśleniu pojęcia obrazu, umiejscawiającym go w cyberprzestrzeni efektywnych interakcji, czyli twórczych relacji prowadzących do zaistnienia nowej sytuacji czy nowego sensu, pomaga współczesna praktyka artystyczna. Pojawiające się dziś dzieła z obszaru sztuk wizualnych, nie będąc tradycyjnymi obrazami ani nawet projekcjami, które się „po prostu” ogląda, ale interaktywnymi wizualnymi procesami, pozwalają doświadczyć innego niż dotychczas sposobu istnienia dzieła. Obrazy zmieniają rzeczywistość poprzez transformację postrzegania świata znajdującego się wokół nas, a także tego dalekiego. Jest to możliwe, ponieważ, jak celnie wskazuje Hans Belting, ostatecznym miejscem obrazów jest ciało człowieka, co skutkuje procesualnym i relacyjnym charakterem ich istnienia. Kultura wizualna rozumiana antropocentrycznie zakłada, że to człowiek wytwarza obrazy oraz odnajduje je – jako pewne całości znaczące – w materiale rzeczywistości zewnętrznej. Na początku rozdziału pracy poświęconej antropologicznej redefinicji obrazu Belting pisze: „Obraz jest czymś więcej aniżeli tylko wytworem percepcji. Powstaje jako wynik osobowej lub kolektywnej symbolizacji. Wszystko, co pojawia się w polu spojrzenia lub przed okiem wewnętrznym, można na tej zasadzie ukonstytuować lub zmienić w obraz”⁵.

Sztuka współczesna ułatwia nam dostrzeżenie tego aspektu obrazu, zwłaszcza, że opierając się na ciele i odnosząc się do ciała, stara się – za pośrednictwem nowych mediów – wywołać w nas całościowe doświadczenie.

Obrazy stanowią podstawę orientacji w otaczającym nas świecie, są nośnikiem informacji, narzędziem kształtującym gusty, upodobania i opinie. Obecne

⁴ J. Baudrillard, *Precesja symulaków*, tłum. T. Komendant, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997, s. 181.

⁵ H. Belting, *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, tłum. M. Bryl, Kraków 2007, s. 12-13.

pokolenie młodych ludzi wychowało się w środowisku cyfrowych mediów i zostało ukształtowane przez kulturę obrazu. Patrzenie na obrazy jest dziś czynnością częstszą aniżeli czytanie tekstów. Współczesna kultura jest kulturą wzrokocentryczną, ukierunkowaną na wizualny odbiór świata. W obszarze komunikacji społecznej i kulturowej obraz zyskał pozycję prymarną, stając się kluczowym narzędziem dystrybucji informacji. Także w sferze nauki obrazy zyskują coraz większe znaczenie, szczególnie jako narzędzie porządkowania i analizy ogromnej ilości cyfrowych danych zgromadzonych w internecie.

Teksty prezentowane w niniejszym tomie poruszają tematykę funkcjonowania we współczesnym świecie obrazu w warunkach dynamicznego rozwoju mediów i przemian zachodzących w społeczeństwie informacyjnym. Współczesna percepcja świata w dużej mierze opiera się na oglądzie świata zapośredniczonym komputerowo, technologicznie rozszerzonym, przekraczającym ramy ludzkich możliwości widzenia. Także komunikacja w coraz większej części oparta jest na formach obrazowych.

Autorzy publikowanych tekstów w szeroki sposób odnoszą się do zagadnień kultury widzenia i nowych sposobów obrazowania w stechnicyzowanej kulturze. W książce omówione zostały zagadnienia związane z tworzeniem i rozpowszechnianiem informacji obrazowych, nowych form literatury i sztuki, a także graficzne projektowanie informacji w kontekście ekspansji nowoczesnych technologii.

Monografia zbiorowa pt. *Wzrokocentryzm – wizualność – wizualizacja we współczesnej kulturze* stanowi próbę pogłębionej, krytycznej refleksji nad nowymi formami obrazowania w kulturze oraz metodami badania materiałów wizualnych. Zamieszczone w niej artykuły zostały napisane przez socjologów, kulturoznawców, literaturoznawców, psychologów, medioznawców, politologów z różnych polskich ośrodków akademickich.

Publikację otwiera tekst Dariusza Grzonki zatytułowany *Wędrujące obrazy naszych myśli: kulturowe formy patrzenia i myślenia obrazowego w perspektywie antropologii kulturowej*. Autor poddaje w nim analizie rolę myślenia obrazowego i jego znaczenie w procesie rozumienia praktyk kulturowych związanych z różnymi modelami percepcji i reprezentacji rzeczywistości.

Lilianna Dorak-Wojakowska podejmuje kwestie relacji pomiędzy widzialnością a widzeniem w sztuce wideo amerykańskiego pioniera media artu – Billa Violi. W artykule pt. *Przekraczanie granic widzialności – elektroniczny*

świat obrazów Billa Violi autorka uzasadnia sformułowane tezy i podejmuje próbę refleksji nad wybranymi wideoinstalacjami artysty.

Bogusława Bodzioch-Bryła w artykule *Widzenie wiersza. Cyfrowe wizualizacje w utworach poetyckich Katarzyny Giełżyńskiej oraz innych projektach e-literackich* podejmuje tematykę wzrastającego znaczenia obrazu w poezji interaktywnej. Na podstawie twórczości Katarzyny Giełżyńskiej autorka szeroko omawia problematykę widzenia wiersza i audiowizualności utworu literackiego.

Znaczenie obrazu w budowaniu świadomości marki to tematyka, która zostaje przedstawiona w tekście Izabelli Janickiej. W artykule zatytułowanym *Wizualizacja materiałów PR-owych* autorka przedstawia różnorodne formy promocji i komunikowania się firmy z otoczeniem, kładąc szczególny nacisk na przekaz obrazowy, a także na wizualizację tekstów promocyjnych.

Agnieszka Kampka w artykule *Co widzimy na niezrozumiałych zdjęciach* prezentuje wyniki badań dotyczących zrozumienia, oceny i interpretacji zdjęć zamieszczonych na portalach informacyjnych. Celem badań była analiza sposobu rozumienia przekazów wizualnych przez odbiorców niedysponujących wiedzą na temat kontekstu przedstawionych zdjęć. Autorka podjęła także próbę refleksji nad barierami w komunikacji wizualnej, w tym siłą wizualnych stereotypów.

Klaudia Cymanow-Sosin w tekście „*Niestosowność*” i *tabu we współczesnej reklamie – shockvertising czy prawo do wyrażania własnych poglądów w mediach?* podejmuje próbę analizy reklamowych przekazów o tematyce społecznej, opartych na obrazach szokujących, wywołujących lęk czy wręcz przekraczających granice moralności.

Artykuł Anny Adamus-Matuszyńskiej i Piotra Dzika pt. *Kształtowanie przestrzeni miejskiej jako sceny na podstawie samorządowych systemów identyfikacji wizualnej* przedstawia analizę treści logo wszystkich polskich miast na prawach powiatu, powiatów ziemskich oraz gmin – siedziby starostw. Na tej podstawie autorzy podjęli próbę oceny sposobów, jakimi władze jednostek samorządów terytorialnych chcą wpłynąć na odbiorców, sterując przekazem zawartym w logo.

Agnieszka Banach w artykule *Wizualizacja codzienności w ujęciu sztuki holograficznej* przybliży czytelnikowi technikę tworzenia widowiskowych, wielobarwnych trójwymiarowych obrazów, tzw. holografię. Autorka przedstawia historię powstania hologramów, omawia przykłady dzieł holograficznych, podejmując też próbę odpowiedzi na pytanie, czy efekty uzyskiwane dzięki technice holograficznej mogą wpływać także na odbiór prezentowanego tematu.

Danuta Smołucha w tekście *Wizualizacja zjawisk i nowe obszary komunikacji obrazowej w stechnicyzowanej kulturze* podejmuje próbę wskazania

przykładowych wizualnych obszarów, które powstały na bazie rozwoju nowoczesnych technologii, takich jak np. rozszerzona rzeczywistość. Autorka omawia także rosnącą rolę obrazu i wizualizacji zarówno w codziennej komunikacji, jak i w nauce.

Wirtualna rzeczywistość to technologia pozwalająca na odwzorowanie świata realnego dzięki technice 3D oraz wprowadzeniu możliwości interakcji. Wykorzystywana jest między innymi w medycynie, przemyśle zbrojeniowym, architekturze, a także w przemyśle gier komputerowych. Tematykę tę omawia Piotr Pioterek w rozdziale pt. *Kreowanie wirtualnych treści za pomocą technologii virtual reality*.

Recepcji tradycyjnych form artystycznych w grach komputerowych, których twórcy inspirowali się często dawnym malarstwem i architekturą, poświęcony jest artykuł Michała Szymańskiego pt. *Tradycyjna sztuka w cyfrowym medium. Gry komputerowe wobec dziedzictwa kulturowego*. Autor podejmuje w nim próbę spójnego przedstawienia złożonych idei tworzących podstawy ludologii i przedstawienia własnej koncepcji.

Publikację zamyka artykuł pt. *Rola wyobraźni sensomotorycznej w nauce, sztuce i biznesie na podstawie badań neuro-psycho-matematycznych nad uważnością* autorstwa Stanisława Radonia. Autor przedstawia w nim wyniki badań, które przyczyniły się zarówno do potwierdzenia roli wyobraźni sensomotorycznej, jak i do stworzenia bazy teoretycznej, umożliwiającej zrozumienie jej funkcji, takich jak dynamiczna wizualizacja, kinestetyczna perspektywa, wielomodalna integracja, np. koordynacja różnych części ciała, synchroniczny i asynchroniczny ruch.

Autorzy artykułów współtworzących niniejszą publikację poddają propozycje, które przynajmniej częściowo deszyfrują obszary wizualności we współczesnej kulturze. Można po jej lekturze zadać pytanie o usytuowanie jednostek naukowych zajmujących się studiami nad widzialnością i widzeniem w obrębie struktur uniwersyteckich. Istniejące dzisiaj zakłady i katedry mające w nazwie termin „wizualność” znajdują się na wydziałach artystycznych, wydziałach nauk społecznych bądź w ramach kulturoznawstwa. Stąd pytanie, czy warto podejmować wysiłek tworzenia nowych specjalizacji i kierunków studiów w tym zakresie w obrębie humanistyki? A jeśli tak, to jakich metodologii i na podstawie jakich podręczników powinniśmy nauczać studentów?

Odpowiedzi na te i inne pytania nie chcielibyśmy formułować same, pozostawiając tę przyjemność Czytelnikom. Z naszej strony pozwoliłyśmy sobie jedynie na decyzje redakcyjne, proponując teksty, których autorzy dostrzegają, że w nowych formach obrazowych miejsce interpretacji widzialnej rzeczywistości zajmuje samo wytwarzanie widzialności, a tym samym wzbogacanie

widzialnej rzeczywistości o rzeczywistości wirtualne. Konstrukcje owych wirtualnych rzeczywistości, osiągające swój punkt szczytowy w cyberprzestrzeni, w niniejszej publikacji są pojmowane jako techniczne sposoby transponowania nowego rozumienia obrazowej widzialności.

Redaktorki pragną podziękować Autorom wszystkich artykułów za ich zaangażowanie i wkład, jakie wnieśli do niniejszej publikacji, poszerzając wiedzę o wizualizacji i wizualności oraz ich znaczeniu w odbiorze i rozumieniu współczesnych tekstów kultury.

*Bogusława Bodzioch-Bryła
Lilianna Dorak-Wojakowska
Danuta Smołucha*