

# Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Arte et Educatione VIII (2013)

*Marta Anna Raczek-Karcz*

## **Intermedia, multimedia, czyli tam i z powrotem – analiza wybranych aspektów grafiki współczesnej**

Pojęcie „intermedium” i nierozzerwalnie z nim związanej intermedialności było odpowiedzią na realnie istniejącą i wymagającą doraźnego rozwiązania sytuację artystyczną, która pojawiła się pod koniec lat 60. XX wieku. Dick Higgins poszukiwał właściwych słów do opisanie sztuki, która powstawała wokół niego i którą sam tworzył. Termin zrodził się z potrzeby nazwania zjawisk, które wymykały się istniejącej nomenklaturze i obowiązującym definicjom.

Kilka dziesięcioleci później, po przełomie cyfrowym, terminy „intermedium” i „intermedialność” nabrały nowego znaczenia, ewoluując od opisywania trwałych form połączenia pomiędzy autonomicznymi dotąd mediami, z których powstawała nowa jakość, do hybrydowego ich zestawienia, którego nadrzędną cechą stała się potencjalność zaistnienia nieustannie aktualizującego się dzieła.

Intermedialność stała się w ostatnim dziesięcioleciu słowem-wytrychem, po który sięgano chętnie, aby unowocześnić status tradycyjnych technik, umieścić je w bardziej aktualnym, ponowoczesnym kontekście. Termin pojawił się dotychczas w obrębie sztuk graficznych jako symbol – nobilitującej jakoby tradycyjne techniki – fuzji tych ostatnich z technologią cyfrową. Wbrew temu coraz powszechniejszemu trendowi chciałabym w niniejszym tekście wykazać, że już od dawna intermedialność była cechą grafiki warsztatowej w stopniu, jaki nigdy nie stał się udziałem innych mediów i gatunków artystycznych.

Jak dowodzi Ryszard W. Kluszczyński, najważniejszym przełomem, jaki dokonał się w obrębie intermediów po pojawieniu się technologii cyfrowych, była zmiana charakteru intermedialnego połączenia, zmierzająca ku dyspozycyjności i potencjalności mogącego zaistnieć związku, nie zaś trwałego i ostatecznego powiązania ze sobą odrębnych mediów. Cechą nowych intermediów jest ich nieostateczność, a także charakteryzująca je zdolność do łączenia się z każdym praktycznie medium sztuki<sup>1</sup>. Coraz częściej w obrębie Akademii Sztuk Pięknych i wydziałów artystycznych

---

<sup>1</sup> Por. R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.

uczelnii wyższych powstają odrębne kierunki i pracownie opatrzone hasłem „intermedia”. Najczęściej przedmiotem zainteresowania twórców jest artystów i studentów je wybierających jest szeroko pojęta i na rozmaite sposoby realizowana sztuka filmowa, powiązana z działaniami o charakterze *happenersko-performatywnymi* lub instalacyjno-dźwiękowymi. W działaniach intermedialnych, nawet jeśli powstają w ramach pracowni przypisanych do wydziałów grafiki, rzadko można odnaleźć te o rzeczywiście graficznym charakterze. Nie chodzi przy tym jedynie o niemal całkowity brak zastosowania w powstających dziełach klasycznych technik graficznych, lecz przede wszystkim o nieobecność w nich graficznego myślenia. Wiąże się ono – skrótowo rzecz ujmując – z cechami, takimi jak: ślad graficzny przejawiający się w liniach tworzących formy i ściśle powiązany z użytym narzędziem, a także materiałem, z którego stworzona zostaje matryca i metodą jej uzyskiwania; warstwowość struktury pola przedstawieniowego; współistnienie kolejnych faz procesu kreacji; nieustanna praca z wybranym motywem multiplikowanym, przeskalowanym oraz na różne sposoby transponowanym i transformowanym.

Skoro zatem intermedialność grafiki niekoniecznie sytuuje się tam, gdzie się jej dziś najczęściej upatruje, warto postawić pytanie, w jaki sposób można współcześnie opisać intermedialną grafikę, nie tracąc z oczu odrębnych cech dyscypliny. Zadanie to może się wydać bezużyteczne czy wręcz nieuzasadnione w obliczu coraz bardziej hybrydowej gatunkowości współczesnej sztuki. Jestem jednak przekonana, że warto zadać sobie ten trud intelektualny, gdyż rozmywanie kryteriów kategoryzacji niekoniecznie jest najlepszym, a z całą pewnością nie jedynym, sposobem opisu współczesnych działań twórczych w obszarze grafiki.

Główną tezę niniejszego tekstu można sformułować w następujący sposób: intermedialność jest immanentną cechą grafiki, a rozumieć ją możemy na trzech poziomach: relacji pomiędzy matrycą i odbitką, z których każda jest nośnikiem obrazu (negatywowego lub pozytywowego), czyli odrębnym medium; sprzężenia pomiędzy różnymi technikami graficznymi użytymi do stworzenia pojedynczego dzieła graficznego, przy czym każda z technik jest tu rozumiana jako odrębne medium ze względu na odmienne procedury przygotowywania matrycy i różnice w procesie odbijania; wreszcie powiązań pomiędzy odbitką graficzną wykonaną w jednej z klasycznych technik a materiałem wizualnym lub dźwiękowym wykreowanym przy użyciu innych narzędzi/mediów.

O relacji, jaka zachodzi lub zachodzić może pomiędzy matrycą a odbitką, pisałam już w innym miejscu<sup>2</sup>. Rekapitulując przedstawioną wówczas koncepcję, warto powtórzyć, że współcześnie matryca wyszła z pracownianego cienia, stając się równoprawnym z odbitką obiektem ekspozycyjnym, czasem wręcz prezentowanym zamiast owej odbitki.

---

<sup>2</sup> M. Raczek, *Gdy to co prymarne staje się finalne – czyli kilka refleksji nad statusem matrycy jako obiektu artystycznego*, [w:] *Obrazowanie graficzne. Teoria, praktyka, dydaktyka*, red. J. Piwowarski, Częstochowa 2011, s. 35–42.

Sprzężenie pomiędzy odmiennymi technikami jako przejaw intermedialności w grafice współczesnej jest zagadnieniem rzadko dyskutowanym. Trudno jednak nie dostrzegać faktu, że poszczególne tradycyjne techniki graficzne nie tylko różnią się od siebie nawzajem, lecz zarazem różnica ta ma charakter znaczący. Po pierwsze, procedury towarzyszące wykonaniu drzeworytu są odmienne od tych prowadzących do powstania akwaforty czy litografii. Po drugie, wybór techniki graficznej nie jest jedynie decyzją dotyczącą narzędzia, lecz ma także wartość wyboru o charakterze ontologicznym i estetycznym. W znacznym stopniu determinuje on kształt przyszłego dzieła. Wspomniana odmienność może zostać potraktowana jako punkt wyjścia do rozważań nad graficzną intermedialnością. W obrębie tego zagadnienia jest także miejsce na analizę relacji graficzno-malarskich trudnych do zignorowania wobec wzrastającego udziału dzieł wykorzystujących kolor w ogólnej sumie powstających odbitek graficznych.

W przypadku grafik, w ramach których w obrębie jednej odbitki spotykają się różne techniki, a tym samym tryby odbijania, finalne dzieło jest nośnikiem intermedialnego *imago* w typie odpowiadającym definicji Dicka Higginsa. Powstająca struktura jest postrzegana jako zintegrowanie różnych technik graficznych, stanowiących nieodzowny element całości i w pełni dostępnych percepcji widza, pod warunkiem, rzecz jasna, posiadania przez niego odpowiednich kompetencji. Prace wykonane tą metodą określane są najczęściej mianem techniki mieszanej lub techniki własnej. Szczególnie użycie terminu technika mieszana – posiadającego w języku angielskim odpowiednik w postaci *mixed-media* – kieruje uwagę na zagadnienie intermedialności. Uważa się bowiem, że określenie użyte przez Higginsa oznaczało ewolucję techniki mieszanej ku maksymalnej integralności mediów wykorzystanych przy tworzeniu niejednorodnego ontologicznie dzieła.

W przypadku prac wykonanych techniką mieszaną mamy do czynienia z nową jakością estetyczną i znaczeniową, której źródłem nie są cechy poszczególnych mediów użytych do jego wykonania, lecz znaczenia rodzące się na styku tych mediów, unieważniające całkowicie lub jedynie częściowo ich dotychczasowy charakter. Fotografia wykorzystana w procesie tworzenia serigrafii przestaje być fotografią, a staje się częścią wieloznaczonej struktury obrazowej, zyskując nowy wymiar znaczeniowy. Podobna sytuacja zachodzi w przypadku użycia w obrębie jednej pracy technik metalowych w połączeniu z linorytem, drzeworytem lub litografią. Liczba możliwych kombinacji, także tych będących wynikiem wykorzystania niestandardowych matryc, np. gipsowej, jest w przypadku technik mieszanych w zasadzie nieograniczona. Gra odbywająca się pomiędzy poszczególnymi typami odbijania staje się nierozzerwalną częścią procesu tworzenia znaczeń, którego podstawą nie jest już tylko sama obrazowa zawartość odbitki, lecz także jej międzymedialny status. Kategoriami, których należałoby użyć w procesie analizy tak stworzonych dzieł, są: palimpsest i hiperwarstwowość.

Pierwszy z terminów nie wymaga szczegółowego wyjaśnienia, gdyż jest mocno osadzony w rozważaniach teoretycznych dotyczących kultury współczesnej. Należy

jednak podkreślić, że w przypadku prezentowanych rozważań odnosi się on do nakładania się na siebie nie tyle różnych obrazów, ile raczej różnych technik graficznych. W przypadku drugiego z terminów niezbędne są precyzyjne wyjaśnienia, jak słowo to może być rozumiane w refleksji nad grafiką.

Odwołując się do hipertekstualności – terminu, nawiązującego do klasycznych rozważań Teda Nelsona z lat 60. XX wieku, oznaczającego takie rozgałęzienie komunikatów, które stwarza możliwość ich prezentacji na wielu rozmaitych płaszczyznach jednocześnie, hiperwarstwowość możemy rozumieć jako określenie opisujące przedstawianie różnych płaszczyzn komunikatu jednocześnie. Widz obcujący z odbitką wykonaną przy użyciu kilku różnych warsztatowo matryc ma do czynienia z grą, która odbywa się pomiędzy nimi, a jej rezultatem jest zarówno palimpsestowość, jak i polifoniczność całej struktury formalno-znaczeniowej *imago*.

Przykładem takiego dzieła mogą być prace Marcina Surzyckiego wykonane przy użyciu matryc piaskowych, nakładanych na pierwszą warstwę wykonaną za pomocą szablonu w cyklach z lat 90. XX wieku. Zastosowana technika nie tylko uwidacznia różnorodność matrycową, w tym przypadku dosłownie i w przenośni namacalną, lecz także ujawnia niejednorodny medialnie status odbitki, która sytuuje się na pograniczu grafiki i obiektu rzeźbiarskiego. W przypadku wspomnianych grafik szablonowe tło dodatkowo podkreśla trójwymiarowość partii powstałych przy użyciu matryc piaskowych. Odbywa się tu nieustanna gra pomiędzy fakturami, drukiem płaskim i reliefową matrycą. Odbitka nabiera cech taktylnych, toteż trudno się oprzeć chęci dotknięcia kolejnych wydruków. Ich trójwymiarowość nie jest wirtualna, lecz aktualna.

Trzeci aspekt intermedialności w grafice związany jest z układami powstającymi z zestawienia klasycznych odbitek graficznych z materiałem stworzonym w innych mediach, najczęściej filmowym i audialnym. Nim jednak przejdę do analizy konkretnych realizacji artystycznych mieszających się w tym typie, przyjrzyjmy się przemianie, jaka nastąpiła w definiowaniu jeszcze jednego kluczowego dla hybrydowej sztuki nowych czasów terminu – koncepcji multimediiów.

Samo pojęcie zostało wprowadzone do języka sztuki w 1965 roku przez Bobby'ego Goldsteina w celu opisanie struktury jego teatralno-muzyczno-laserowego show zatytułowanego *LightWorks* zrealizowanego dla przyjaciół podczas sylwestrowego przyjęcia. Goldsteinowską koncepcję multimediiów charakteryzowało luźne powiązanie składników, które w obrębie realizacji zbudowanej z dźwięków, świateł, slajdów, filmów i samej przestrzeni zachowywały swoją autonomię. Po przełomie cyfrowym autonomia ta została przekształcona w trwały układ zintegrowanych składników. Najlepszym dowodem przemiany, jaka zaszła w zakresie rozumienia tego pojęcia, może być stoisko sklepowe opatrzone hasłem „Multimedia” znajdujące się w każdym polskim EMPiK-u. Odnajdziemy na nim przede wszystkim rozmaite gry komputerowe, które łączą grafikę statyczną z filmem animowanym i dźwiękiem. Gra wideo jest znakomitym przykładem cyfrowego dzieła multimedialnego, którego poszczególne elementy stały się niemożliwe do wyodrębnienia z koherentnej całości.

W ten sposób przełom cyfrowy zapewnił multimedialnej strukturze trwałość, jednocześnie wprowadzając większą płynność w obszar intermediów. W miejsce agregatu – czyli luźnego i tymczasowego połączenia różnych mediów, proponując wielomedialny ściśle zintegrowany produkt. W ramach multimediiów heterogeniczność zamieniła się miejscami z homogenicznością, podczas gdy w obrębie intermediów zaszła relacja odwrotna. Zaproponowane poniżej przykłady dzieł znakomicie ilustrują to współczesne rozumienie obu przywoływanych terminów.

W przypadku twórczości belgijskiej graficzki Ingrid Ledent punktem wyjścia jest zawsze pojedynczy motyw – twarz, oko, powierzchnia skóry, sylwetka artystki, a preferowaną techniką – litografia. Od kilku już lat artystka nie poprzestaje na wykonaniu odbitek w tej klasycznej technice, lecz uzupełnia grafikę elementami zaczerpniętymi z innych mediów: projekcją filmową, instalacją, obiektem, a ostatnio także dźwiękiem. Połączenie pomiędzy poszczególnymi elementami budującymi całość przekazu artystycznego nie ma trwałego charakteru. Cechuje je możliwość różnych zestawień, większa lub mniejsza ich liczba, w zależności od doraźnej decyzji artystki. Użyte przez nią media zachowują swoją odrębność. W jej pracach nie następuje takie zespolenie międzymedialne, jak np. w *Pejzażach audiowizualnych* Jana Dybały, w których dźwięk jest nierozzerwalnie połączony z warstwą wizualną i niemożliwy do odseparowania, tworząc samoprzekształcającą się audiowizualną strukturę. Zestawieniom proponowanym przez Ingrid Ledent tym bliżej do starszej definicji multimediiów, zaproponowanej w 1965 roku przez Bobby'ego Goldsteina, kładącej nacisk na luźne połączenie odrębnych medialnie składowych dzieła, im dalej sytuują się one od Higginsowskiej koncepcji intermediów. Uwzględniając powyższe uwagi, można stwierdzić, że w przypadku najnowszej twórczości Ingrid Ledent mamy do czynienia z nową postacią intermedialności. Stanowiąca podstawę wszystkich instalacji artystki odbitka litograficzna, tworzona za pomocą „contra-presse” – prasy offsetowej do druków próbnych – funkcjonuje na prawach autonomicznego dzieła, które – będąc centrum rozbudowanej struktury znaczeniowej – uzupełnione zostaje elementami zrealizowanymi w innych mediach. Przykładami takich instalacji są zarówno litografie należące do cyklu *Samopotwierdzający się czyn I i II*, nagrodzone Grand Prix w 2006 roku na Międzynarodowym Triennale Grafiki w Krakowie, jak i najnowsza realizacja *Whirl in Time (Wir w czasie / Zawierowania czasu)* pokazywana w ramach wystawy „Od grafiki warsztatowej do mediów cyfrowych” odbywającej się w Galerii Pryzmat w Krakowie.

W tej ostatniej pracy artystka zestawia ze sobą odbitkę litograficzną połączoną z wydrukiem cyfrowym z następującymi elementami: drewnianymi klockami, na które naklejone zostały odbitki litograficzne, projekcją filmową oraz dźwiękiem. Całość tworzy instalację, której nadrzędną cechą jest przepływ i potencjalność połączeń. Odbiorca może, lecz nie musi, sięgnąć po słuchawki, z których dobiegają dźwięki, może, lecz nie musi, odbierać propozycję artystki jako całość, tworząc połączenia pomiędzy rozproszonymi drewnienkami i zawieszoną na ścianie grafiką. Wszystko tu jest tymczasowe, chwilowo zestawione, możliwe do rozmieszczenia

w odmienny sposób, a każda zmiana kontekstu prezentowania pracy prowadzić może do przekształcenia generowanych przez nią znaczeń. Wybrany przez Ingrid Ledent sposób zestawiania poszczególnych elementów instalacji znakomicie koresponduje z ideą „czasowego wiru” – zjawiska podkreślającego przepływ i nietrwałość struktur czasu.

Proponowana w niniejszym tekście interpretacja i klasyfikacja intermedialności obecnej w grafice współczesnej ma charakter roboczy. To zaledwie próba podjęcia refleksji nad dynamicznie zmieniającą się strukturą współczesnej grafiki, związaną zarówno z indywidualnymi poszukiwaniami artystów, jak i z ogólną tendencją obecną w kulturze, w ramach której to co potencjalne i płynne zyskuje na znaczeniu, przesuując na drugi plan trwałość poszczególnych kategorii i spójność ontologiczną prac. Warto przy tym zauważyć, że pomimo wielu migracji poza obszar grafiki, ku przestrzeniom międzymedialnym opartym na cyfrowości, powstaje równie wiele prac i działań graficznych, które zachowując immanentne dla grafiki cechy, otwierając się na nowe możliwości kształtowania obrazu, który – co warto podkreślić – pozostaje analogowy, kreują nową jakość charakteryzującą się palimpsestową, polisemiczną i hiperwarstwową strukturą.

## **Intermedia, multimedia or there and back again – the analysis of selected aspects of the contemporary graphics**

### **Abstract**

The article discusses the status of intermediality in the graphic arts. The notion of intermediality and intermedia is currently one of the most frequent terms used in reference to the artistic activity and its employment causes that the analysed artworks seem to gain a higher artistic status. The article points to the permanent presence of intermedial practices in the field of graphic arts, treating intermediality as an immanent feature of contemporary graphics. The paper also introduces two terms: palimpsest and hyperlayering which, according to the author, might contribute to describing contemporary graphic art in a more precise way.

### **Nota o autorze**

Dr Marta Anna Raczek-Karcz (ur. w 1979 r.), absolwentka historii sztuki (UJ) i filmoznawstwa (UJ), doktor nauk humanistycznych w zakresie nauk o sztuce, krytyczka i teoretyczka sztuki, niezależna kuratorka. Adiunkt na Wydziale Nauk Humanistycznych Krakowskiej Akademii im. A. Frycza Modrzewskiego w Krakowie, współpracuje z Wydziałem Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie i Wydziałem Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Prezes Stowarzyszenia Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie. Skarbnik Krakowskiego Oddziału Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego. Kuratorka ponad dwudziestu wystaw indywidualnych i zbiorowych artystów polskich i zagranicznych zrealizowanych w prestiżowych instytucjach sztuki, m.in. w Biurze Wystaw Artystycznych w Katowicach, Górnośląskim Centrum Kultury w Katowicach, Kloster Bentlage w Rheine (Niemcy), Galerii Container w Rzymie (Włochy), Anaid Art Gallery w Bukareszcie. Teksty z zakresu krytyki sztuki publikowała w „Exit. Nowa Sztuka w Polsce”, „Obiegu”, „Odrze”, „Opcjach”, „Arteonie”, „Dekadzie Literackiej”, „Zadrze” i „Sztuka.pl”. Jest autorką tekstów do katalogów wystaw oraz opracowań teoretycznych poświęconych zagadnieniom sztuki współczesnej, filmu i nowych mediów.