

# wiadomości wydziałowe

wydział  
artystyczny | ...Instytut Sztuk Pięknych



## Pokaz i spotkanie z Janem Pamułą

W ramach Dni Nauki, Zielona Góra 2004 11 października o godz. 11.00 odbędzie się otwarcie wystawy oraz spotkanie z autorem - prezentacja prac z lat 1990-2004, a wykład pt. „Grafika komputerowa i teoria obrazowania komputerowego” zakończy spotkanie.

Jan Pamuła

### *Problemy języka wizualnego i obrazowania w sztuce i elektronice*

„Obraz” to coś, co w jednej krótkiej chwili przedstawia pewien intelektualny i emocjonalny kompleks. Używam tu terminu „kompleks” do pewnego stopnia w znaczeniu specjalnym, takim jakie nadali mu współcześni psychologowie, na przykład Hart, choć może nie ze wszystkim zgadzam się z nimi w kwestii stosowania tego słowa.

Przedstawienie w jednej chwili takiego kompleksu daje wrażenie nagłego wyzwolenia, wrażenie wolności od ograniczeń czasowych i przestrzennych, wrażenie nagłego rozwoju – wrażenie, jakiego doświadczamy w obliczu największych dzieł sztuki.

Lepiej stworzyć w życiu jeden obraz niż napisać mnóstwo wielotomowych dzieł.

*Ezra Pound, Pavannes and Divisions (1918).  
Za „Literatura na Świecie”, nr. 1 – 162, 1984.*

Fragment z tekstu

pt. „Obrazowanie w sztuce i grafice komputerowej”.

„Obraz” jest pojęciem kluczowym dla sztuk wizualnych. Tradycyjnie, w odniesieniu do sztuki, obraz kojarzony jest z malarstwem. Nasz język jest zbyt ubogi, bądź zbyt mało jest w nim świadomości rozróżnień, byśmy mogli na co dzień używać słów opisujących złożoną, fenomenologiczną naturę obrazu, tak choćby, jak to uczynił Roman Ingarden w rozprawie

„O budowie obrazu”. Język angielski ma co najmniej trzy słowa do opisanego tego Co my nazywamy obrazem:

„Picture”, „Painting” i „Image”. Pierwsze określenie odnosi się do materialnego przedmiotu, drugie do czegoś co zostało wykonane techniką malarską, a trzecie do tego co jest przedstawione, zobrazowane, Co dotyczy warstwy wyglądu. Podobnie jest w języku francuskim i niemieckim.

„Obraz” jest zatem pojęciem uniwersalnym, związanym z malarstwem, grafiką, rzeźbą, filmem - zarówno z czymś płaskim, jak trójwymiarowym, a także ze sztukami wizualnymi opartymi na czasie (Time Based Arts). Jedno z najważniejszych w świecie muzeów filmu w Nowym Jorku nazywa się „Muzeum ruchomego obrazu” The Museum of the Moving Image”. Rzeczywistość ujmujemy w formie obrazów, jest więc obraz, przede wszystkim, pojęciem uniwersalnym - instrumentem ko-

munikowania i podstawowym elementem procesów perceptualnych. Obraz jest jakby podstawową jednostką percepcyjną.

Problem języka wizualnego a szczególnie analizy obrazu może być rozpatrywany na kilku poziomach:

- Na poziomie struktury czysto fizycznej lub medialnej (Paul Klee określa ten poziom jako „Materielle Mitteln”, Das Bildnerische Denken).

- Na poziomie podstawowych, abstrakcyjnych elementów wizualnych, jak punkt, linia, płaszczyzna, bryła, kształt, itp.. Chodzi w tym wypadku o podane przez Leone Battista Alberti i Leonarda da Vinci zasady malarstwa, z których wyszedł także Kandinsky w swej pracy teoretycznej „Punkt, Linie zur Fläche”. Paul Klee określa tą warstwę jako „Ideelle Mitteln” - idealne środki obrazowania.

- Na poziomie organizacji formy wizualnej (jak wszystkie środki są związane w jedną całość).

- Na poziomie stylu, sensu lub znaczenia, czyli interpretacji formy wizualnej jako określonego przekazu, znaczenia czy estetycznych kategorii. Tworzenie obrazów, jak i formy istnienia obrazów uzależnione są od trzech głównych czynników: bodźców fizycznych, mechanizmów percepcji wzrokowej wraz z prawami wizualnymi. i aspektami psychofizjologicznymi i kognitywnymi oraz światła jako nośnika informacji. W kontekście językowym obraz może być traktowany jako komunikat (*stwierdzenie*) - informacja zakodowana w formie wizualnej: grupa bodźców wizualnych, pakiet danych przenoszony przez ustrukturowane światło, percypowany z pomocą naszego systemu wzrokowego uświadamiany jako pewne przesłanie.

Po akcji fotooptycznej sygnały świetlne, w siatkówce, poprzez procesy fotooptyczne zamieniają się w impulsy elektryczne zgodnie z kodem systemu nerwowego.

Pierwszym problemem języka wizualnego kreacji obrazowej jest wizualizacja informacji. Celem sztuki, tak jak to widzimy poprzez jej historię jest nie tylko obrazowanie widzialnego, ale również - tu jeszcze raz można zacytować Paula Klee - „uczynienie widzialnym tego co niewidzialne”. Oznacza to konieczność znalezienia środków wizualnych czy też kodu wizualnego dla wszystkich możliwych typów informacji.

Obrazowanie artystyczne, realizowane z pomocą tradycyjnych metod i technologii a wizualizacja komputerowa mimo częstego podobieństwa efektów- opierają się na dwu różnych sposobach działania. Pomysł prezentowania informacji w formie wizualnej raczej niż alfanumerycznej okazał się bardzo znaczącym krokiem w rozwoju maszyn cyfrowych. Wpłynął bowiem zdecydowanie na usprawnienie kontaktu człowieka z komputerem. W wyniku realizacji tej koncepcji powstała nowa płaszczyzna porozumiewania się z maszyną - wizualny „interface” - a elektronika zaczęła wchodzić w obszar niezwykle bliski sztukom wizualnym.

Philippe Queau porównuje przejście do metod cyfrowych w obrazowaniu do rewolucji równej wynalezieniu druku: „W odróżnieniu od obrazów fotograficznych, czy wideograficznych, które są wynikiem oddziaływania światła rzeczywistego na powierzchnie światłoczułe, obrazy infograficzne są w pierwszym rzędzie językiem, systemem formalizmów. Są zawarte abstrakcyjnie w modelach matematycznych. One mają jedynie taką możli-



JAN PAMULA - OBRAZ 11, GRAFIKA KOMPUTEROWA, 1994 r., 49 x 60 cm

wość, że mogą istnieć pod postacią obrazów w tradycyjnym sensie. Realizowane w sensie wizualnym, nie wyczerpują w pełni modeli formalnych, które są przyczyną ich powstania.... Produktywne możliwości obrazów syntetycznych wywodzą się z języka symbolicznego, uwolnionego od materialności światła. Obrazy te są abstrakcyjne w swej istocie, mimo że oferują także aspekt materialny, widzialny. To z tego oryginalnego związku między formalnym i zmysłowym rodzą się wszystkie możliwości funkcjonalne infografii i jej rola jako pisma”...” Matematyka staje się percypowalna w sensie fizycznym i niemal dotykalna, tak jak to spotykamy w niektórych zastosowaniach rzeczywistości wirtualnych. Dwie domeny – umysłowa i zmysłowa, modele i obrazy, niegdyś istniejące oddzielnie, zostały pogodzone z pomocą liczb, aktualizując nieoczekiwanie antyczną problematykę neo-pitagorejską”

Wizualizacja naukowa będąca ważną konsekwencją rozwoju cyfrowego obrazowania, jako jeden z działów grafiki komputerowej, służący obrazowaniu zjawisk astronomicznych, atmosferycznych, procesów biologicznych czy chemicznych, jest uważana za największe osiągnięcie nauki komputerowej. Modele Uniwersum, ewolucja kosmosu, obrazy galaktyk lub powierzchni odległych planet wykonane w postaci komputerowej animacji są fascynującymi dziełami wizualnymi opartymi na niezwyklej ilości danych zebranych przez satelity

i sondy kosmiczne lub zgromadzonych w wyniku wieloletnich badań.

Historia komputerowego obrazowania liczy zaledwie kilkadziesiąt lat, jednakże przejście od prostych wykresów i nieudolnych rysunków wykonywanych na pierwszych grafoskopach, przez modelowanie dwu i trójwymiarowe aż do rzeczywistości wirtualnej odbyło się niezwykle szybko. Całej tej drodze towarzyszyła, rzecz jasna, analiza obrazu i metod obrazowania - problemy kodyfikacji języka wizualnego, z którymi artyści nie mogli uporać się przez wieki. Powstała zatem nie nowa technika czy technologia, ale nowe narzędzie obrazowania będące źródłem nowych dziedzin sztuki. ■



## S P O T K A N I A w B i b l i o t e c e

W piątek 29 października 2004 o godz. 11.00 odbędzie się zaległy wykład Profesora Ryszarda Otręby pt. „Czynniki zmienności percepcji znaku” na który zapraszam.

Janina Wallis