

Marcin Wichrowski

Polsko - Japońska Wyższa Szkoła Technik Komputerowych w Warszawie

KONSTRUKCJA - DE - KONSTRUKCJA

Proces kreacji, konstrukcji nieodłącznie towarzyszy pojęciu sztuki. Powstaje pytanie - czy dekonstrukcja może być również twórcza? W problematyce technicznej pojęcie dekonstrukcji kojarzone jest z inżynierią odwrotną (ang. *reverse engineering*), która najczęściej polega na rozłożeniu obiektu na czynniki pierwsze w celu dokładnego zbadania jego działania. Głównym celem dekonstrukcji jest więc w tym przypadku budowanie nowej struktury funkcjonującej w podobny lub ulepszony sposób. Jak jednak odnieść się do pojęcia dekonstrukcji w procesie cyfrowej kreacji multimedialnej?

Rozważając aspekty dotyczące cyfrowego projektowania wizualnego można zaryzykować stwierdzenie, iż w przeważającej liczbie prac dekonstrukcja jest podstawą jakiegokolwiek kreacji. Obecnie prawie każdy przekaz audio – wizualny prezentowany w mediach poddawany jest różnym zabiegom przeobrażającym go w nową jakość. Materiał filmowy w czasie montażu rozkładany jest na ujęcia, kadry, ścieżki efektów post-produkcyjnych, zaś kanały dźwiękowe przetwarzane przez procesy filtracji, miksowania itp. W przypadku zdjęć, zamieszczanych w reklamach, gazetach, Internecie, obraz w czasie cyfrowej edycji poddawany jest rozbiciu na kanały barwne, warstwy czy chociażby efekty, które nadawane są poszczególnym obiektom. Finalny produkt wyłaniający się z takiej cyfrowej ciemni jest wypadkową zastosowanych technik, możliwości aplikacji i oczywiście zdolności twórcy. Dzięki takiemu zaawansowanemu rozbiorowi na elementy pierwotne projektanci otrzymują niewyobrażalnie silne narzędzia do przenoszenia swoich wizji na ekran.

Spojrzenie w niedaleką przeszłość pozwala lepiej zaobserwować zaistniałe zmiany w procesach produkcyjnych. Porównując sposób montażu filmowego można niezaprzeczalnie stwierdzić, iż obecnie oferuje się widzom zdecydowanie szybsze tempo akcji, efekty specjalne niezauważalnie dodają uroku wielu scenom, a filtracja barwna nadaje materiałowi charakterystyczną estetykę i klimat. Podobne obserwacje można poczynić widząc wydania starszych i nowoczesnych czasopism. Współczesne retuszowane zdjęcia, ze zmienioną gamą barwną, oświetleniem i stylizacją, zdecydowanie starają się przekonać widza o swojej wyższości nad przeszłością i nowej jakości. Analizując aspekty edycji dźwięku można dojść do wniosku, iż nawet głos osób o małych predyspozycjach wokalnych po odpowiednich procesach post-produkcyjnych może zostać przeobrażony w doskonale brzmiący instrument.

Przytoczone powyżej przykłady mogą być inspiracją długiej dyskusji na temat pozytywnych i negatywnych stron takich zmian w aspekcie pojęcia wartości artystycznej współczesnych kreacji. W dużej mierze wprowadzane nowe narzędzia i techniki powodują przekłamanie w stosunku do oryginalnego wyglądu prezentowanego obiektu. Mogą wprowadzać sztuczność, zabijać ducha egzystującego w oryginalnej materii i nadmiernie manipulować widzem. Proces zmian postępuje jednak bardzo szybko, a odbiorcy nie tylko do niego przywykli, ale czasem wprost wymagają takiej metamorfozy. Produkt nie przystający do standardów współczesnej estetyki jest po prostu automatycznie odrzucany na dalszy plan. Dzieje się tak najczęściej w przypadku nowych pokoleń, które od najmłodszych lat otaczane są całodobowymi serwisami

informacyjnymi, teledyskami, gramami komputerowymi czy współczesną prasą młodzieżową. Wykreowanie takiej konsumpcyjnej postawy, która nie będzie potrafiła na chwilę zatrzymać się, zastanowić i świadomie chłonąć ukryte często piękno może być przykrą konsekwencją takiego rozwoju techniki.

Z drugiej jednak strony trudno przecenić korzystny wpływ zmian w procesach kreacji. Uwolnienie artystów od ograniczeń natury technicznej, lepsza jakość i nieograniczone wprost możliwości manipulowania przekazem to prawdziwy twórczy cyfrowy raj. Wzmocnienie środków wyrazu artystycznego, ukazanie niemożliwych dotąd wizji, nowy sposób dialogu rozbudza wyobraźnię widza i wywołuje silne emocje. Jeśli doda się jeszcze do tego nowoczesne formy przekazu takie jak interaktywne gry czy filmy otrzymujemy nowy wymiar porozumienia z widzem i jego obcowania ze sztuką.

Z punktu widzenia samego odbiorcy wielkim przełomem jest także to, że on sam może próbować podjąć się procesu kreacji. Możliwości komputerów domowych, sprzętu rejestrującego i aplikacji do authoringu multimediów nieustannie rosną zachowując umiarkowane ceny. Obecnie zakupienie kamery HDV nie musi rujnować całego budżetu produkcji, a uzyskane efekty pracy przy odpowiednim doświadczeniu użytkownika mogą konkurować z produkcjami profesjonalnymi. Powszechność technologii cyfrowej dostępnej nawet w telefonach komórkowych może być inspirującym bodźcem to rozwijania swojej kreatywności.

Dodatkowo dzięki dostępności Internetu amatorzy takiej twórczości nie są już skazani na przechowywanie swoich prac w domowej szufladzie. Wciąż rozrastające się społeczności kreatywne dają możliwość zaprezentowania swoich dokonań całemu światu. Dla przykładu serwis DeviantArt¹ gromadzi wszelkie kreacje użytkowników, którzy udostępniają swoje prace i pozwala na wzajemne ocenianie, komentowanie, a nawet kupowanie produkcji. Szacuje się, iż obecnie w serwisie jest ponad 45 milionów prac wygenerowanych przez zarejestrowanych użytkowników. Kategorie, które można odnaleźć w serwisie to np. fotografia, literatura, film, animacje komputerowe, interfejsy użytkownika, projekty stron internetowych, okładki i wiele innych. Popularnym portalem ukierunkowanym przede wszystkim na fotografię jest Flickr², który pozwala na zamieszczanie zdjęć, eksplorowanie innych prac i ocenianie ich. Serwisy MySpace³ czy YouTube⁴ skupiają się natomiast na udostępnianiu materiałów audio – wizualnych. Społeczności te wciąż ewoluują i obok już istniejących portali powstaje wiele nowych oferujących hybrydowe rozwiązania łączące funkcjonalność już istniejących. Prowadzenie własnych blogów internetowych również daje możliwość przedstawienia innym swoich prac i sprzyja nawiązywaniu kontaktów z ludźmi o podobnych zainteresowaniach. Niejednokrotnie daje to szansę na zauważanie talentu i

¹ www.DeviantArt.com

² www.Flickr.com

³ www.MySpace.com

⁴ www.YouTube.com

umiejętności twórców, którzy dawniej nie mieliby żadnych możliwości na zaistnienie w szerszym gronie odbiorców. Sama obserwacja takich serwisów gdzie użytkownicy są jednocześnie twórcami i krytykami może być inspirująca i przynieść ciekawe spostrzeżenia dotyczące współczesnych trendów, gustów i technik. Internet jest też skarbnicą wiedzy na temat sposobów kreacji cyfrowych prac. Serwisy w rodzaju Tutorialized⁵ są zbiorami gotowych rozwiązań technicznych przydatnych w pracy z aplikacjami graficznymi, wideo, audio i integrującymi multimedia.

Wracając do pojęcia dekonstrukcji można również stwierdzić, że wyrażona w sposób dosłowny jest także ciekawym motywem przewodnim prac. Opuszczone miejsca, budynki, hale fabryczne są znakomitym tematem dla twórców. Odszukiwanie pogrzebanej minionej świetności tych miejsc i obcowanie z nieubłagany upływem czasu odciskającym wszędzie swoje piętno może budzić prawdziwe emocje. Tajemnice ukryte w tych niezbadanych miejscach, obecnie zapomnianych przez wszystkich stają się również często inspiracją dla twórców gier komputerowych. Produkcje w rodzaju *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, *Half – Life 2* czy *You Are Empty* bazują przede wszystkim na ukazywaniu takich obiektów i spotkały się z dużym uznaniem wśród odbiorców. Do ich przygotowania użyto m.in. specjalnie wykonanych materiałów zdjęciowych z środkowej i wschodniej Europy. Posłużyły one za wzór do zrekonstruowania obiektów na ekranie jak również pozwoliły uzyskać specyficzny klimat każdej z produkcji. Przykłady te łączące dwa wymiary pojęcia dekonstrukcji – tej dosłownej i tej dotyczącej technik cyfrowej pracy – to dowody na to, że może być ona inspirująca i twórcza.

⁵ www.tutorialized.com