



INSTYTUT
KULTURY
POLSKIEJ



Widok. Teorie i praktyki kultury wizualnej.

tytuł:

Graphics Interchange Format

autorka:

Iwona Kurz

źródło:

„Widok. Teorie i praktyki kultury wizualnej” 5 (2014)

odsyłacz:

<http://widok.ibl.waw.pl/index.php/one/article/view/185/289>

wydawca:

Instytut Badań Literackich PAN
Instytut Kultury Polskiej UW

Iwona Kurz

Graphics Interchange Format

1.

Najpierw GIF pozwala stworzyć i otworzyć królestwo kiczu.

Prosty format graficzny, wynaleziony w 1987 roku, od początku masowo był wykorzystywany w sieci. Dziś przede wszystkim do tworzenia prostych animacji, choć może należałoby powiedzieć, że do wprowadzania w obraz elementów ruchu.



Popularność tej techniki i rozpiętość jej form **jest tak duża**, że nie warto porywać się na jakieś typologie i klasyfikacje z pretensjami do całościowości i precyzji. Używany powszechnie GIF mieni się bogactwem sensów – często dosłownie się mieni.

Pancerz z pozłotką i cekinów munduruje postaci ze świata „słodziaków” – kotki, pieski i zółwki – i ze świata fantazji – smoki, księżniczki, Prosiaczka i jednoroźca.

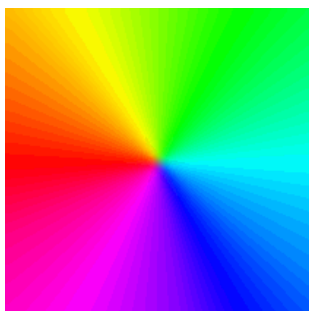
Może być na bogato.



I na biednie.



Kolory, najchętniej róż, złoto i różne odcienie jaskrawości, zasłaniają słabość obrazu; GIF bije po oczach. Radość tworzenia jest tu bliska przyjemnościom grafomana, który pisze, bo lubi. Świat uśmiecha się do twórcy wszystkimi kolorami tęczy, obłaskawiony i dostępny, na wyciągnięcie ręki ku klawiaturze, na odległość monitora. Przyjemność.



2.

Proste przyjemności nie zawsze wystarczają. Z upodobaniem i z powtarzalnością godną nerwicy natręctw GIF-y odnotowują wszelkie możliwe ludzkie upadki, przywołując na myśl okrucieństwo programów z ukrytej kamery. Oglądając polską wersję telewizyjną, z rubasnym prowadzeniem Tadeusza Drozdy, odnosiło się wrażenie, że „śmiechu warte” – zgodnie z tytułem programu – są tylko widowiskowe potknięcia i bolesne upadki. Wiele z nich było zatem inscenizowanych. Był w tym optymizm epoki ciężkiej kamery wideo; przy dzisiejszych możliwościach technicznych zawsze trafi się jakieś potknięcie na żywo. Rywalizować trzeba w jak największej dziwności czy absurdalności, które zwykle odzwierciedlają potrzebę popisu.

Nieudane popisy, czasem na granicy nominacji do Nagrody Darwina (przyznawanej

pośmiertnie przedstawicielom gatunku, którzy aktywnie włączyli się w proces doboru naturalnego), wypełniają internetowe strony.



Rejestracja występu łatwo może stać się rejestracją upadku. Jean Baudrillard pisał o precesji mediów wobec przemocy¹. Logika obecności kamer telewizyjnych wymusza niejako jej pojawienie się. Widownia jest w stanie oczekiwania, aż coś się wydarzy, aż coś nieoczekiwanego naruszy scenariusz – w tym kryje się czar telewizji „na żywo”. GIF zamienia „na żywo” w „na zawsze”, odbierając zgrozie moc – skoro upadek powtarza się w nieskończoność, wywołując pierwotny śmiech jak w nieśmiertelnym skeczu ze skórką od banana.

Przypomina to pierwszą radość z odkrycia kinematografu – rejestracja walącego się muru, już we wczesnym filmie braci Lumière’ów, jednym gestem mogła ulec odwróceniu i mur z powrotem stawał na oczach widzów. Człowiek przejechany przez samochód mógł wstać i odejść, a innego, przejechanego przez walec, wystarczyło nadmuchać za pomocą pompek do roweru, by z powrotem go ożywić. Ta łatwość re-animacji ożywia po dziś dzień kreskówki. W GIF-ach zamienia to, co odwracalne, w to, co powtarzalne. Jak w źle odrobionej lekcji z Becketta: „Try again. Fail again. Fail better”.

Czy jest to już *queer art of failure*, jak chciałaby Judith Halberstam, wychwalająca upadki i wpadki oraz dziecięcą radość tworzenia, na tyle anarchiczną, że godzi się na porażkę (inaczej definiuje sukces), i na tyle odważną, by tworzyć utopie²?

Wiele zależy od tego, gdzie się przytnie.

Zapętlanie nieudanego skoku z bungee niewątpliwie dostarcza satysfakcji; skutecznie powiela mechanizm czysto cielesnej, impulsywnej reakcji na ból cudzego ciała, który we własnym przeradza się w śmiech. W GIF-ie wszystko jednak zależy

od cięcia. Co jeśli rytm powtórzeniu nadaje punkt zwrotny przed (możliwym) upadkiem?



3.

Do pojęcia gestu odwołali się twórcy instalacji z GIF-ów wystawionej w maju 2014 roku w Museum of Moving Image w Nowym Jorku, tytułując ją *The Reaction GIF. Moving Image as Gesture*.



Pierwszy obraz na stronie uderza: Michael Jackson (właśnie ukazała się jego nowa płyta *Xscape*) objada się popcornem w ciemności sali kinowej – może patrzy, jak policjanci i złodzieje obrzucają się tortami. Gest rozumiany jest tu jako wizualna odpowiedź na wydarzenie w sieci lub w rzeczywistości, rozbudowany i skomplikowany emotikon. Ruchome obrazki na każdą okazję są wyrazistym, dzięki zapętleniu nawet nadwyrazistym, zapisem emocji nadawcy. Jeśli emotikon miał chronić przed nadto płaską ekspresją, zanikiem niuansowania, jeśli zabił ironię, zmuszając do jej zademonstrowania, to GIF proponuje historię, wyraz emocji na granicy krzyku. Krzyku, który zastyga w powtórzeniu. Sygnalizuje w efekcie brak zaufania do rzeczywistości – nadmiar i przesada podważają zwyczajne reguły komunikacji.

Wprost tematyzuje to autor/ka GIF-bloga „[PhD Stress](#)”, gdzie GIF-y służą jako forma metakomentarza do (nie)pisania artykułów naukowych i życia akademickiego prekariatu oraz do sytuacji osób LGBTQ – zarówno do sposobu jej podejmowania w dyskursie humanistycznym, jak i do jej kontekstu społecznego i politycznego. W tej wizualnej narracji uderzająca jest właśnie szczelina między oczekiwaniami i nadziejami a tym, co przynosi rzeczywistość.



Porażka zostaje tu jednak przejęta i zaakceptowana jako część tożsamości – zgodnie z optymistyczną interpretacją Judith Halberstam. Dotyczy to zarówno niepowodzeń związanych z wykonywaniem własnych ról społecznych, jak i silnej identyfikacji z podmiotami pozbawionymi wsparcia politycznego, prześladowanymi.



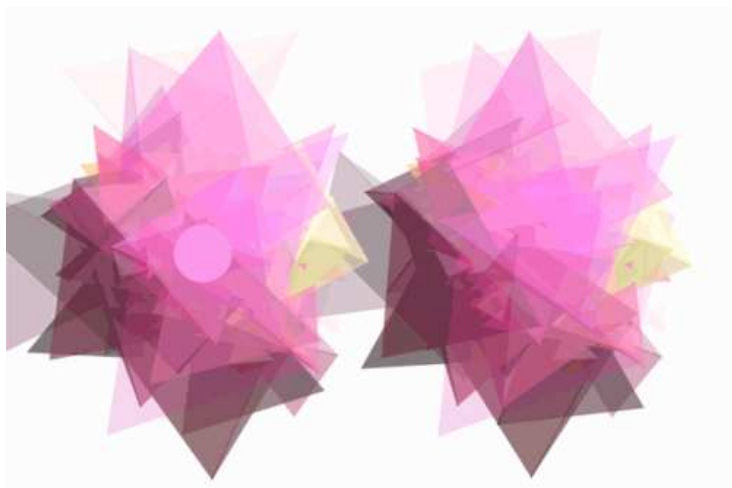
W jednym z wpisów autork/ka wprost przywołuje [słowa José Estebana Muñoz](#): „The future is queerness's domain”, pochodzące z książki *Cruising Utopia*⁹. Podobnie jak u Judith Halberstam, która zresztą powołuje się na nią, wyraźny jest tu nakaz myślenia wychylonego ku przyszłości, sugestia wiary w utopię – wymagającej przekroczenia rygorów czasu i przestrzeni właściwych dniu dzisiejszemu.

4.

GIF staje się sztuką wówczas, kiedy dokonuje cięcia we właściwym momencie.

Nie ma to związku z wprowadzeniem tej formy do galerii, choć taka dyskusja się pojawiła się, zwłaszcza na fali jubileuszowego ożywienia 2012 roku. Londyńska The Photographers' Gallery przygotowała wówczas (19 maja – 10 lipca 2012) wystawę GIF-ów *Born in 1987. The Animated GIF*, zapraszając do niej również widzów, którzy mogli nadsyłać *swoje animacje*.

W artykule dla „Artnet News” Paddy Johnson wyraża się jednak sceptycznie o wprowadzeniu GIF-ów do świata sztuki⁴, podkreślając między innymi znaczenie sieciowego środowiska dla ich funkcjonowania. Animacje istniały w sieci właściwie od jej początków, jednak dopiero upowszechnienie rozmaitych platform wymiany, tak zwanych społeczności, zmaksymalizowało ich widoczność. Jednocześnie ich wyrazisty charakter – mały fragment zademonstrowany w nadekspresyjnym zapętleniu – dobrze odpowiada na rozproszenie charakterystyczne dla sieci, z którym kłóci się biała ściana galerii. Prowokując do tego, by świeciło i błyszczało, by pyszniło się formą.



Andrew Benson, artysta, który posługuje się GIF-ami, definiuje je jednak jako formę przede wszystkim ćwiczebną, próbną, laboratoryjną. Łatwość i dostępność pozostawałaby tu służebna wobec „właściwego” działania artystycznego: „The lowbrow quality of animated GIFs opens up the opportunity to do something off-the-cuff and experimental”. GIF zostaje tu zdefiniowany jako gatunek niski i słaby w hierarchii obrazów⁵.

Wydaje się jednak, że w tym właśnie jego siła. GIF otwiera się na muzeum wyobraźni i pozwala gmerać w przyjętych normach konstrukcji czasoprzestrzeni.

Agnieszka Słodownik dostrzegła w GIF-ie radość płynącą z poczucia nieskończoności⁶ – „gif fika *ad infinitum*”. Szczególna to jednak nieskończoność. GIF jest wytworem reprodukcji technicznej opartym na innych jej wytworach (filmach na przykład). Wpisuje się zatem, wydawałoby się, w normatywny porządek reprodukcji właściwy społeczeństwu kapitalistycznemu. Nikt nie pokazuje tego lepiej niż Disney, ze swoją zachętą do pracy.



Ale tak skazać Królową na pracę bez końca? Zademonstrować, że kurz nie znika?

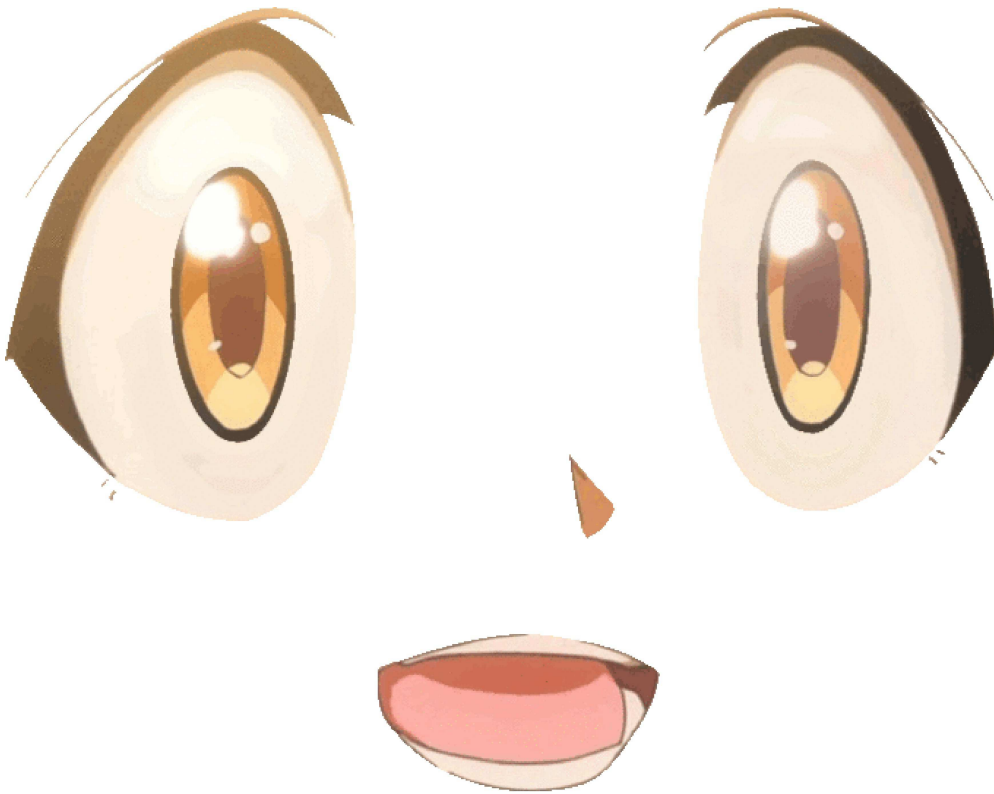
5.

W geście queerowym podstawowe znaczenie ma naruszenie heteronormatywnej czasoprzestrzeni społecznej oraz logiki reprodukcji seksualnej i społecznej. Z tym wszystkim GIF, dziecko reprodukcji, może grać i niekiedy próbuje. Działa niczym Generator of Identity Freakness.

Tematyzuje wymiary przestrzeni.



Bywa, że bawi się wrażeniem niesamowitości.



Przede wszystkim problematyzuje jednak wymiar czasowy – nie tylko ze względu na swoją ostentacyjną reprodukowalność i zabawę w wieczne powtórzenie.

Gest w tym kontekście nabiera innego znaczenia; jest nie tylko kwestią wyrazistej reakcji na rzeczywistość, ale uwidocznia gest społeczny w rozumieniu Giorgia Agambena⁷. GIF izoluje pewną praktykę lub działanie z większej całości. Odsyła do niej, ale w efekcie zapętlenia i szczególnego cięcia demonstruje, że w rzeczywistości jest usterka (*glitch in the matrix*).



Déjà vu zostaje tu podniesione do rangi zasady poznawczej. Ujawnia jednocześnie rozejście się gestu i kontekstu – całość zostaje przecież odcięta za sprawą montażu.

Szczelina między rzeczywistością a reakcją na nią może być bolesna, ale daje też nadzieję na pojawienie się w niej czegoś nowego, przebłysku czy zapowiedzi nowej rzeczywistości.

(Nawet jeśli mała dziewczynka, zwana Usterką (*Glitch*), która wreszcie zostaje królową, przez moment ukazuje swoje groźne oblicze).



W istocie chodzi tu bowiem o dostrzeżenie potencjału poznawczego i twórczego – i o radość z niego. Sztuka GIF zaczyna się w momencie, gdy setny upadek z trampoliny zostanie zamieniony w zapowiedź udanego skoku.



Powraca kategoria dziecięcości. Jej anarchiczność, nawet jeśli nie jest w stanie zbudować nowego świata, to przynajmniej może funkcjonować jako usterka, która demonstruje, w jak nieudanym projekcie żyjemy. I jak bardzo chciałoby się dostać jednorożca.



Przypisy

- 1 Zob. m.in. Jean Baudrillard, *Syndrom Heysel*, przeł. A. Gwóźdź, w: *Media – eros – przemoc. Sport w czasach popkultury*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2003, s. 205–210.
- 2 Por. Judith Halberstam, *The Queer Art of Failure*, Duke University Press, Durham–London 2011.
- 3 José Esteban Muñoz, *Cruising Utopia. The Then and There of Queer Futurity*, New York University Press, London–New York 2009.
- 4 Paddy Johnson, *Will Galleries and Museums Ever Embrace Animated GIF Art?*, „Artnet News”, 11 kwietnia 2014, <http://news.artnet.com/art-world/will-galleries-and-museums-ever-embrace-animated-gif-art-9650>, dostęp 30 maja 2014.
- 5 Por. artykuł Hito Steyerl, *Spam Ziemi. O wycofaniu się z reprezentacji* w tym numerze „Widoku”, <http://widok.ibl.waw.pl/index.php/one/article/view/179/271>.
- 6 Agnieszka Słodownik, *Perpetuum mobile*, „Dwutygodnik.com” 2013, nr 111, <http://www.dwutygodnik.com/artykul/4622-perpetuum-mobile.html>, dostęp 1 czerwca 2014.
- 7 Giorgio Agamben, *Uwagi o geście*, przeł. P. Mościcki, w: *Agamben. Przewodnik Krytyki Politycznej*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2010, s. 294.