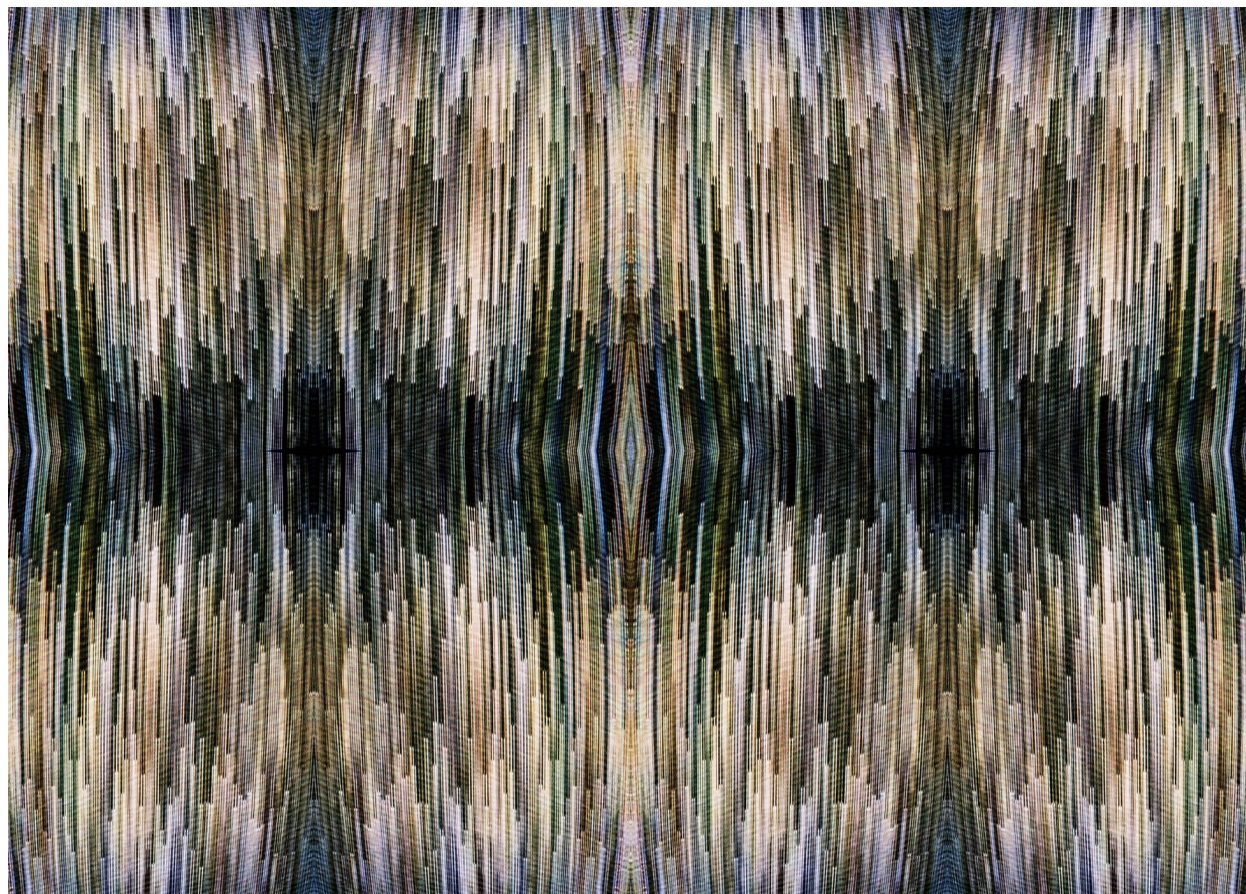


# WIDZIALNOŚĆ WYZWOLONA

pod redakcją Andrzeja Gwoźdźcia przy współpracy Natalii Gruenpeter



# Widzialność wyzwolona

•BKF•

BIBLIOTEKA KWARTALNIKA FILMOWEGO

# Widzialność wyzwolona

pod redakcją  
Andrzeja Gwoździa przy współpracy Natalii Gruenpeter

Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk



Warszawa 2018

Recenzenci:

prof. dr hab. Andrzej Pitrus, dr hab. Jan Stasięko



Polskie Towarzystwo  
Badań nad Filmem  
i Mediami

Zakład Antropologii Kultury, Filmu i Sztuki Audiowizualnej  
Instytutu Sztuki Polskiej Akademii Nauk

**Kwartalnik** **filmowy**  
INSTYTUT SZTUKI PAN

Redakcja naukowa:

Andrzej Gwózdź przy współpracy Natalii Gruenpeter

Redakcja i korekta:

Anna

Edycja cyfrowa:

Bartosz Staniecko

Na okładce wykorzystano pracę Janusza Musiała  
z cyklu *Deszcz medialny aka Ołtarze medialne*,  
technika własna, fotografia barwna, 2005—2006.

Ilustracje, jeśli nie podano inaczej, są zrzutami ekranowymi.

Wydawca:

Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk

ul. Długa 26/28, 00-950 Warszawa

tel. 22 504 82 00

[www.ispan.pl](http://www.ispan.pl)

ISBN 978-83-65630-60-5

© Copyright by Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk  
Warszawa 2018

© Copyright by the Authors

Wszelkie prawa zastrzeżone

## Spis treści

ANDRZEJ GWÓŹDŹ | Wprowadzenie

### CZĘŚĆ I. OKO MYŚLĄCE

JAN P. HUDZIK | Widzialność i wyzwolenie: wymarzony dyskurs o mediach

PRZEMYSŁAW WIATR | Viléma Flussera filozofia obrazu technicznego

JANUSZ BOHDZIEWICZ | Przeświecenie – o wizjach elektralnych i dalej (pilot)

JOANNA SARBIEWSKA | Kwantowe „oko w ogniu”. W stronę apofatycznej techno-ontologii

### CZĘŚĆ II. CZEGO CHCĄ OBRAZY TECHNICZNE?

MARCIN SKŁADANEK | Generatywny dokument – *Clouds* Jamesa George’a oraz Jonathana Minarda

ANDRZEJ GWÓŹDŹ | Designowanie kina w przestrzeniach miasta: wideomapping architektury

MATYLDA SZEWCZYK | Niebezpieczeństwa wyzwolonych spojrzeń. Obrazy macierzyństwa *Urodzonej w Berlinie* Joanny Rajkowskiej

EWA WÓJTOWICZ | Rozszerzenie – kondensacja – implozja. Zwiastun (*trailer*) filmowy jako nowy metajęzyk sztuk (audio)wizualnych

### **CZĘŚĆ III. DOKĄD ZMIERZAJĄ OBRAZY TECHNICZNE?**

**BLANKA BRZozowska** | Pośród (fikcyjnych?) obcych. Mobilne media w relacyjnej przestrzeni miasta

**ANNA NACHER** | Paradoksalne obrazy Błękitnej Planety. Od *Blue Marble* do DSCOVER:EPIC

**ANNA MAJ** | O możliwości kina biologicznego i post-ludzkiego. Między etologią, *assistive technologies* i cybersztuką

**MICHAŁ DERDA-NOWAKOWSKI** | Ekonomia uwagi w ekosystemie mediów

### **CZĘŚĆ IV. WIRTUALNE (I NIE TYLKO) PRZYJEMNOŚCI**

**ADAM ANDRYSEK** | Kino w wirtualnej rzeczywistości, wirtualna rzeczywistość w kinie. Manifestacja kinostalgii czy mediofilii?

**PIOTR CELIŃSKI** | Dotyk i dotykliwość: ekranów, obrazów i widzów

**JANUSZ MUSIAŁ** | Archeologia nowych mediów (wystawa intermedialna)

**Streszczenia**

**Abstracts**

**Noty o autorach i redaktorach**

**Notes on Authors and Editors**

## Andrzej Gwóźdź

### Wprowadzenie

Media cyfrowe (albo technologiczne audiowizualne media cyfrowe) od wielu lat nie tworzą już wyłącznie otuliny naszego bycia w świecie, ani nie stanowią jedynie o technokulturowej powłoce naszej egzystencji. Coraz częściej i konsekwentniej za to kształtują naturalne środowisko naszego bytowania, czyniąc z nas graczy rozmaitych interfejsów. To obraz i ekran stają się „uniwersalnym interfejsem cyfrowego świata – terminalem dostępu do danych, designem interakcji, kulturowym kodem działania” (Piotr Celiński). Świat ostatecznie przestał się dzielić na „część” medialną i „część” pozamedialną albo na świat z mediami i bez mediów, bo w całości stanowi o nim „uniwersum obrazów technicznych” (jak mawiał przed laty Vilém Flusser), które nie tylko zewsząd nas otaczają, ale których nieustannie przychodzi nam używać w rozmaitych sytuacjach wystawiających na próbę tradycyjne podziały na estetykę i pragmatykę, działania artystyczne (sztukę) i życie codzienne. Tu już nie chodzi głównie o dzieła, ale o eksploatację świetlnych energii, skoro, jak (w nawiązaniu do rozpoznań Gregory’ego L. Ulmera) słusznie pisze Janusz Bohdziewicz, „obrazy przeistaczają się – jak wszystko, co rozsnuwa się w sieci i faluje w bezprzewodowej elektrosferze Ziemi – w eksplozje zaprogramowanej energii” emitującej wszędobylską wirtualność, a je same traktować należy jako



„przewodzące nam i nas wizje”.

Te nowe obrazy chcą być nie tylko z nami, ale w wielu wypadkach za nas, wyręczać nas w naszych działaniach, czynić z nas swoich agentów w zarządzaniu światem; zajmując coraz to nowe pozycje (a wraz z nimi także tożsamości), chcą być przedłużeniami nie tylko naszych zmysłów, ale coraz częściej także naszego umysłu. Liczą się bowiem „zakodowane między wersami światła – niczym w kodach kreskowych – sygnały do akcji [...], wzorce postępków, promieniujące na wszystkie inne, nie wprost programowalne poczynania, skutkujące zmianami w rzeczywistości” (Bohdziewicz). Ba, nie chodzi już nawet jedynie o same przedłużenia zmysłów, ale i substytuty umysłu, jak w wypadku „zautomatyzowanych wymian danych”, kiedy „mamy do czynienia nie tyle z klasycznymi reprezentacjami – nawet jeśli, technicznie rzecz biorąc, są to fotografie – ile raczej z symptomami procesu przetwarzania danych cyfrowych (często w czasie rzeczywistym)”. A to oznacza, że reprezentacje świata zostają zastąpione „obrazami-oprogramowaniami”, które coraz częściej powstają i cyrkulują „z pominięciem ludzkiej intencjonalności, [...] nawet bez ludzkiego udziału”, jak w wypadku wizualizacji Ziemi na podstawie kompozytowania danych z satelitów (Anna Nacher).

Ale przede wszystkim technoobrazy chcą nami nawigować – na co zresztą z lubością przystajemy – skoro chociażby dzięki mobilnym aplikacjom społecznościowym i geolokacyjnym, z ekranami jako interfejsami, powstają nowe formy miejskości, bo „to, co obce na poziomie warstwy zmysłowego doświadczenia, może stać się bliskie na poziomie ekranu i «cyfrowej osoby» w ramach odkrywania różnych aspektów zaangażowania jednostki w praktyki miejskie”.

W tym sensie miejskie terytoria stają się dziś „przestrzeniami relacyjnymi” wzbudzającymi „cyfrową świadomość otoczenia” jako rodzaj świadomości społecznej. Prowadzi to do nieznanych wcześniej sposobów doświadczania miejskości na styku architektury i medialnych kreacji (Blanka Brzozowska), do nowych form bliskości i obcości, a w konsekwencji także do nowego zakorzenienia w rzeczywistości poszerzonej; takiego, które znosi „dotychczasową metafizykę obecności (opartą na dualizmie podmiot – przedmiot)”, typową dla „percepcji industrialnej”, na rzecz „techno-widzenia postindustrialnego” (Joanna Sarbiewska).

Wywłaszczani z „tożsamości”, jesteśmy bowiem zakorzenieni na nowo, w trybie „pracy ekstatycznej”, czyli „wychodzenia z siebie» oraz z tego, co (po)znane (dogmatyczne), na rzecz otwierania się na Nie-możliwe” (twierdzi za Martinem Heideggerem i Jacques’em Derridą Joanna Sarbiewska, wskazując na gest przynależności do siebie mistyki i techniki). Chociażby za sprawą dotyku i dotykalności mediów (zwłaszcza ekranów) bądź immersji. Ale „im bardziej dotykamy obrazów, ekranów i mediów w ogóle, tym bardziej sami przez nie jesteśmy dotykani, stymulowani i algorytmizowani”. A to oznacza, że „dotykając jednocześnie mediów i świata, indeksujemy przestrzeń cyfrową, zostawiamy wszędzie «odciski», «ślady» i «cienie». Każda interakcja jest zarazem odkształceniem powierzchni cyfrowego świata pod naszym palcem, fragmentem geografii naszej obecności, kulturową, ale i antropologiczną sygnaturą” (Piotr Celiński).

Lecz i coś więcej jeszcze, co z całą mocą wyłania „ekonomia uwagi w ekosystemie mediów”: to „zmediatyzowana postprywatność” aktywizowana w przestrzeni publicznej, ale już poza lokalizacjami

interakcji za pomocą ekranów. Konsekwencje tego stanu rzeczy są nie do przecenienia, bowiem „nigdy wcześniej działania człowieka, wynikające ze zdeterminowanej technologicznie zmiany kulturowej, nie miały tak wielkiego potencjalnego oddziaływania na jego funkcjonowanie biologiczne i genetyczną przyszłość. Chodzi tu przede wszystkim o zdrowie reprodukcyjne, ale również o potencjalne działanie kancerogenne i wpływ na funkcjonowanie mózgu związany z możliwym neurodegeneratywnym wpływem stałej ekspozycji na promieniowanie mikrofalowe” (Michał Derda-Nowakowski).

Toteż idea „techno-oka” (Sarbiewska) – dawałaby asumpt do traktowania widzialności już nie w wymiarze fenomenologicznym (zwłaszcza „fenomenologii wyobrazonego” Flussera), lecz ontologicznym, skoro „status techno-ontologii stanowi niejako naturalne przedłużenie przestrzeni trans-medialnej: ontologii samej rzeczywistości. „Jak już dziś bowiem wiadomo, rzeczywistość nie ma w istocie charakteru «twardej, materialnej obecności», ale ma strukturę falową: to elastyczna czasoprzestrzeń, będąca nośnikiem fal świetlnych (fotonów światła)” (Sarbiewska).

Współczesna technokultura nie ustaje jednak w oferowaniu przyjemności obcowania z coraz to nowymi obrazami (post-obrazami) i transmedialnymi praktykami artystycznymi: na kieszonkowych terminalach, w zekranizowanych galeriach, w przestrzeniach miejskich. I ciągle jeszcze w kinie, nawet jeśli w epoce „po upadku aury” coraz częściej staje się ono wieloma kinami naraz, choć nieodmiennie manifestującym „kinostalgię czy mediofilię”, jak w wypadku „kina w wirtualnej rzeczywistości oraz wirtualnej rzeczywistości w kinie” (Adam Andrysek); albo bywa już kinem po

kinie, na przykład interaktywnym, jak w wypadku opartego na algorytmie bazodanowej narracji dokumentu *Clouds* Jamesa George'a i Jonathana Minarda (Marcin Składanek); czy wreszcie staje się zupełnie innym kinem (czy jeszcze kinem?) – „kinem bez człowieka, kinem post-ludzkim, kinem biologicznym, ale nie antropocentrycznym i wręcz nie antropogenicznym” (Anna Maj).

Takie „kino nie-dla-ludzi”, wspierające sztukę nowych mediów i bioart, stanowi nie tylko laboratorium nowych widzialności, lecz oferuje także scenariusze „spojrzenia nieantropocentrycznego” o trudnych do przewidzenia konsekwencjach teoriopoznawczych, z pewnością jednak ważkich w perspektywie rozumienia kondycji postludzkiej w epoce postmediów i nowego skonturowania nauk o życiu, pojmujących „człowieka i jego kulturę jako efekt działania sieci relacji i uwarunkowań genetycznych oraz memetycznych” (Maj); o konsekwencjach wykraczających zatem poza antropocentryczną koncepcję przyrody – od antropocentryzmu na rzecz ontocentryzmu – co oznacza obecność technoobrazów „rozgrywających się [...] niemal w całości poza ludzką intencjonalnością” (Anna Nacher).

Ale – twierdzi Ewa Wójtowicz – „sztuka musi konkurować o uwagę widzów w tych samych ramach (*framework*) formalnych, koncepcyjnych i estetycznych, co rozrywka, reklama czy kino”, do tego stopnia, że autorka konstatuje „zwrot kinematograficzny” w sztukach wizualnych, co ma związek z „mobilnością odbioru, potrzebą responsywności oraz sieciowym wszechkonektywizmem”, a czego dowodzi na przykładzie filmowych zwiastunów traktowanych jako „metajęzyk sztuk audiowizualnych, ponieważ przyczynia się on

do kreowania wizerunku artysty bądź instytucji sztuki jako marki (*brand*)”.

I co doskonale rozumie Janusz Musiał, inscenizujący własną „archeologię nowych mediów” jako spektakl, który „tematyzuje [...] problematykę analogowej i cyfrowej archiwizacji mediów oraz przemian w zakresie technologii i formatów nośników. Podejmuje kwestie trwałości współczesnej kultury opartej na architekturze i estetyce niematerialności, efemerycznych pulsacjach światła na wszędobylskich ekranach, monitorach i wyświetlaczach; kultury reprezentowanej przez audiowizualne teksty i multimedialne zbiory danych, jedynie wirtualnie wymagające odpowiedniego instrumentarium, aby «zobaczyć i usłyszeć»”. W tym sensie jego *Archeologia nowych mediów* stanowi przykład „wielowymiarowego i wielotworzywowego działania zaprojektowanego na wiele mediów, rozgrywającego się na styku fotografii, seansu filmowego, wieczoru poetyckiego, świata kina, spektaklu teatralnego oraz sztuki współczesnej”, będąc zarazem spełnieniem zasady przyjemności rozgrywanej pomiędzy mediami i ich nośnikami.

Ów przyjemnościowy „zwrot kinematograficzny” nietrudno dostrzec chociażby w praktykach wideomapowania powierzchni architektonicznych, stanowiących świetlny design miast w duchu „sztuki światła” moderny (Andrzej Gwóźdź). Ale też jest on nieustannie obecny w praktykach performatywnych, nawet jeżeli, jak w wypadku „intymnego performansu” *Urodzona w Berlinie* Joanny Rajkowskiej, te przyjemności stanowiące „próbę symbolicznego zespolenia sztuki i życia – cielesnego procesu, jakim jest poród, polityczno-prawnego problemu, jakim są narodziny w określonym miejscu (obywatelstwo,

świadectwo urodzenia) i odczuwalnej zmiany postrzegania miasta («martwe pole» historycznie doświadczonego Berlina *versus* «życiodajny początek», jakim ma być urodzenie dziecka)” (Matylda Szewczyk), mają wymiar dramatyczny, bo okupione zostają chorobą dziecka. I choć idea „przepracowania” Berlina na własnej biologii „matki-artystki” nie powiodła się, pozostaje cenne świadectwo procesu wnikania ciała w miejską tkankę, haptycznej zażyłości skutkującej projekcjami obrazów miasta na ciężarny brzuch performerki.

Czy przemiany widzenia spajające ze sobą owe przeróżne manifestacje pozwalają nam wyrokować o nadejściu nowego widzenia i nowej fazy widzialności – widzialności wyzwolonej – skoro Derridiańska „maszyna medialna” otwiera przed nami radykalnie nowe pola egzystencji, coraz częściej poza epistemologią racjonalności i metafizyką obecności, a więc i obok racjonalnego dyskursu wiedzy (także dogmatów religii)? Skoro wystawia oko na nieludzkie interfejsy i tak wiele już potrafi i chce robi za nas? Albo też przyjdzie się zgodzić z Janem P. Hudzikiem, dla którego „widzialność i wyzwolenie”, stanowiące o „wymarzonej dyskursie o mediach”, to ciągle jeszcze przyszłość „dla nas – ponowoczesnych, czekających na wyzwolenie, które stale ma nadejść dopiero wraz z kolejnym nowym medium zapewniającym jeszcze większą widzialność nagiego istnienia”?

Jedno jest pewne: współczesne „światoobrazy” znalazły się w momencie kolejnego przesilenia, w którym warto się im nie tylko przyglądać i oddawać rozlicznym przyjemnościom, jakie ze sobą niosą, ale – na co wskazywał odnośnie do obrazów-przedstawiń W.J.T. Mitchell – także dialogizować z nimi. Bo te obrazy, a jeszcze bardziej zapewne obrazy będące cyfrowymi kalkulacjami (o których

głównie jest ta książka), „mogą nie wiedzieć, czego chcą; trzeba im pomóc przypomnieć to sobie za pomocą dialogu z innymi” 1.

Autorzy tego zbioru postanowili im w tym dopomóc, proponując Czytelnikowi poddany gruntownej obróbce zestaw wystąpień przedyskutowanych podczas II Zjazdu Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami w Krakowie w grudniu 2016 roku, w ramach panelu pod takim samym tytułem. Do Czytelnika należy ocena, czy uczynili to fortunnie.

1W.J.T. Mitchell, *Czego chcą obrazy?*, [w:] tegoż, *Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłości obrazów*, przeł. Ł. Zaremba, Warszawa 2013, s. 79.

# **Część I**

## **Okno myślące**



## Jan P. Hudzik

### Widzialność i wyzwolenie: wymarzony dyskurs o mediach

#### **Uwagi wstępne**

Filozoficzna refleksja nad widzialnością pojawia się w czasie przełomu – zmierzchu formacji kulturowej, która powstała na podstawie medium pisma i związanego z nim myślenie linearnego, słowno-logicznego. Odpowiedzialne za nowoczesną naukę i technikę, jest ono oskarżane o zniszczenie i zafałszowanie świata, w wyniku czego jego zewnętrzne powierzchnie mają tracić głębię i skrywać pustkę, a wszystkie artykulacje stawać się fikcyjne i nie ujawniać żadnych substancjalnych treści. Szansy na zmianę tej sytuacji w latach 20. i 30. XX wieku Walter Benjamin i Siegfried Kracauer zaczynają upatrywać w ówczesnych nowych mediach – filmie i fotografii. Według nich mają one mieć moc emancypacyjną, siłę przenikania w fizyczność świata i uczynienia go na nowo widzialnym w jego pierwotnych kształtach, prawdziwej, niezakłamanej przez rozum postaci. Jest to opowieść z gatunku „dyskursu marzeń”, który łączy refleksję nad mediami z polityką, rewolucją społeczną i hebrajskim mesjanizmem.

Artykuł ma za zadanie przypomnieć fragmenty tego dyskursu, ale nie tylko to – jego ambicje są nieco większe. Chodzi o wyjaśnienie, na czym opiera się takie myślenie, skąd wiara w sprawczy, synergiczny efekt, jaki ma się pojawić w wyniku wzajemnego przenikania się ze

sobą tak niewspółmiernych jakości, jak teksty językowe, wydarzenia społeczne i obrazy techniczne. Żeby móc rozwikłać ten problem, trzeba wcześniej przynajmniej skrótowo zarysować jego najbliższy kontekst filozoficzny, na który składają się diagnozy zmierzchu kultury zachodniej oraz projekty powrotu do **rzeczy samych**, zasłoniętych i zapomnianych przez ich kulturowe obrazy-reprezentacje. Ten kontekst to właściwe wprowadzenie do tematu – od niego należy więc zacząć.

### **Nowoczesny świat o zmierzchu**

Na przełomie XIX i XX wieku metafory „zmierzchu”, „końca”, „kryzysu”, „śmierci” pojawiały się w diagnozach stanu kultury zachodniej, przedstawiały załamanie się tradycyjnych struktur i relacji społecznych, upadek autorytetów jako następstwa procesów modernizacyjnych związanych bezpośrednio z rewolucjami – polityczno-społeczną (francuską) i przemysłową, z kształtowaniem się społeczeństwa masowego, z racjonalizacją i indywidualizacją ludzkiego życia. To dobrze znane diagnozy historyczne – trzeba je jednak przywołać, żeby zrozumieć znaczenia, jakie Benjamin i Kracauer nadają **nowej widzialności** fotografii i filmu (o czym będzie tu mowa). Poważne potraktowanie przez nich nowych mediów może wydawać się zaskakujące – są one przecież produktem techniki, która zgodnie z ich przekonaniem, podzielanym zresztą przez wszystkich członków szkoły frankfurckiej (powstałej w 1926 roku), miała być dla świata zagrożeniem. To głównie w spadku po Karolu Marksie frankfurczycy odziedziczyli strach przed techniką, która uczestniczy w nowoczesnych procesach alienacyjnych i reifikacyjnych. Maszyny mają odbierać człowiekowi „cechy samodzielności”, zamieniać go w przedmiot, „zwykły dodatek” do nich,

jak czytamy w *Manifeście partii komunistycznej* 1. Ale między rokiem 1848, w którym powstał *Manifest*, a pierwszymi dekadami XX wieku, w których rozegrała się zarówno Wielka Wojna, jak i rewolucja bolszewicka w Rosji, strach przed techniką nie tylko się spotęgował, lecz dodatkowo jeszcze stał się składnikiem znacznie większego poczucia zagrożenia przeżywanego przez ludzi, i to już bez względu na ich przynależność klasową czy narodową. Wystarczy chociażby przypomnieć, jak dokładnie sto lat temu Oswald Spengler w swym bestsellerze (pierwsze wydanie pierwszego tomu *Zmierzchu Zachodu* ukazało się w 1918 roku, podczas gdy już w 1920 ukazały się wydania od siódmego do dziesiątego!) pisał o ostatnim „duchowym kryzysie”, przed którym stoi cały Zachód jako o areligijnej wersji mitu o „końcu świata” i „zmierzchu bogów” 2. Spengler wiązał ten kryzys z „tyranią rozumu” 3, której najsilniejszym wyrazem miał być „kult nauk ścisłych, dialektyki, dowodzenia, doświadczenia i przyczynowości” 4. Znamienne przy tym jest jednak to, że tyranii tych regulatorów naszego myślenia i działania mamy nie odczuwać, chociaż to przecież one dyscyplinują nas i poddają nieustannemu przymusowi w różnych obszarach wiedzy i praktyki – nauki, gospodarki, polityki itd. Ani nie odczuwamy, ani nie widzimy tego, co one z nami robią, jak nas ćwiczają i kontrolują, ponieważ – tłumaczy Spengler – są one powszechne, ich siła oddziaływania osiągnęła już apogeum: „dzisiejsze generacje przedstawiają jej maksimum” 5. W latach 20. ubiegłego stulecia frankfurtczycy potwierdzą ten stan rzeczy, pewni tego, że zapanowanie racjonalności technicznej nad ludzkim życiem nieuchronnie doprowadzi do społeczeństwa totalitarnego. Hitler obejmuje władzę w 1933 roku.

Wizja zmierzchu kultury zbudowanej na myśleniu linearnym, kształtowanym przez medium pisma, rzuca niejako filozofów w objęcia

nowych mediów, skłania lub inspiruje do spojrzenia na ich ratunkowe działanie, jeśli nie wręcz zbawienną moc. Sowa Minerwy wylatuje o zmierzchu.

## **Z powrotem do rzeczy**

Filozofia i szerzej – humanistyka (nie tylko) niemiecka w pierwszych dekadach XX wieku legitymizuje brak zaufania do zewnętrznych, widzialnych warstw rzeczy i formułuje hasło powrotu do nich – do „rzeczy samych”. Hasło to pochodzi od Edmunda Husserla, umysłu ścisłego, matematycznego, który dopiero pod koniec życia, kiedy w hitlerowskich Niemczech jego dzieła obejmuje już zakaz publikowania, zaczyna mówić o „świecie życia codziennego” (*Lebenswelt*), jaki dany jest nam w doświadczeniu – to od tego świata i doświadczenia miała nas oderwać nowoczesna nauka i technika. Oto argumentacja: uposażeni w teorie „symboliczno-matematyczne” nowocześni naukowcy, a za nimi zwykli ludzie, nie zauważają już, że za prawdziwe istnienie biorą jedynie prawa – idee – metody, które pozwalają przewidywać rozwój (obrazu) tego świata i służą do jego ulepszania (idea postępu). Każde proste doświadczenie ma nam donosić jednak coś zgoła innego, a mianowicie to, że „rzeczy «widziane» są zawsze czymś więcej niż tylko tym, co z nich «właściwie i rzeczywiście» widzimy. Widzenie, spostrzeganie, jest z istoty posiadaniem samej rzeczy (*Selbsthaben*), a zarazem wstępnym posiadaniem jej (*Vor-haben*) i wstępnym sądzeniem czegoś o niej (*Vor-meinen*)” 6. Widzimy na co dzień zawsze „coś więcej”, co przykrywa „szata idei”, obiektywnych, prawdziwych obrazów rzeczy, jakie znamy na przykład z lekcji geometrii, fizyki czy matematyki. w codziennym doświadczeniu zawsze już jakoś rozumiemy otaczający nas świat – używamy w nim rzeczy do określonych celów, wiążemy

z nimi określone oczekiwania, dysponujemy pewną skalą ich wartościowania. Przywołane tu naukowe ich postrzeganie – „właściwe i rzeczywiste” – nie jest w stanie ogarnąć ani wyczerpać wszystkich znaczeń związanych z tymi przygodnymi perspektywami miejsca, czasu i ludzi. Nauka zapomniała dlatego o tym, co rzeczywiście istnieje w naszym konkretnym życiu w świecie.

A świat ten zaskakuje i zadziwia, co potwierdza skądinąd Ernst Bloch w *Śladach*, małych utworach prozatorskich powstających od 1910 roku, wydanych w tomie z 1930 roku. Wyraża on w nich przeżycia i obawy niemal dziecięce: „Całkiem proste, całkiem wczesnie padają pytania: co też «porabiają» rzeczy bez nas, jak wygląda pokój, kiedy się z niego wyszło?” 7 i tak samo dziecięcy zachwył: „Wraz z naszym powrotem wszystko znów stoi na miejscu, «jak gdyby nigdy nic», i właśnie to bodajże jest najbardziej niesamowite” 8. Stąd pytanie: „Czy przedmioty poza swą stroną użyteczności nie przynależą do obcego przecież świata, trzeba to powiedzieć, świata, z którego nikt jeszcze do nas nie zawitał” 9. To, co widzialne musi zatem skrywać ów obcy nam świat – tajemniczy, zdaje się jedynie prawdziwy. Widzialność jest więc podejrzana o skrywanie prawdy: „Życie osiadło pod rzeczami albo na nich jak na powierzchni obiektów, które nie potrzebują jeść ani oddychać, które są «martwe», a nie ulegają rozkładowi, które są zawsze, a nie są nieśmiertelne. Na powierzchni tych rzeczy, jak gdyby była najodpowiedniejszą sceną, usadowiła się kultura” 10. Wierzchnia warstwa, którą oglądamy, to warstwa „technicznej użyteczności, przyjaznego udomowienia” 11, które zapewniają rzeczom narzucane na nie wzory kulturowe – ramy percepcyjne, sposoby rozumienia. Prawda o rzeczach jest jednak ukryta pod nimi. Zauważmy, że za tą hipotezą kryje się odwieczne marzenie o bezpośredniości, o sensie danym bez udziału mediów –

pisma, mowy, znaku. Jest tylko jeden problem: jak przebić się przez zewnętrzne powłoki rzeczy? Dotrzeć do nich samych – a może znów tylko do jakiegoś kolejnego, bardziej wiarygodnego ich obrazu?

### **Widzialność, czyli niewidzialność**

Na rozterki Husserla i Blocha Martin Heidegger znajdzie wspólną receptę w postaci gigantycznego przedsięwzięcia polegającego na powrocie kultury zachodniej do źródeł bytu, powrocie z dalekiej podróży, w którą wybrała się ona do nadzmysłowego świata pociągami zwanymi metafizyką. Postuluje on odwrócenie kierunku jazdy – „zwrot” od **bytu** do „zapomnianego” **bycia**. Żeby sama filozofia mogła przeprowadzić ten dziejowy manewr, musi eksperymentować, rezygnować z języka konceptualnego na rzecz języka narracji, obrazów, metafor i neologizmów. I tak na przykład „nieskrytość”, jako tłumaczenie gr. *aletheia*, ma teraz być nową definicją prawdy, do której dostępu broni nastawienie właściwe technice, określone jako „zestaw”. Nastawienie to ma wyrażać istotę nowożytności, w której nie chodzi już o obcowanie z bytem, lecz o przedstawianie go sobie przez człowieka, stawianie go naprzeciw siebie i traktowanie jako czegoś przedmiotowego. „Tym samym – mówi Heidegger w jednym ze swoich wykładów w 1938 roku – człowiek czyni z siebie scenę, na której byt musi się odtąd przed-stawiać, prezentować, tzn. być obrazem” <sup>12</sup>. Byt ujawnia, czyli obrazuje się w postaci narzucanych na niego – na kosmos, przyrodę i społeczeństwo – projektów, rygorów, procedur, teorii, idei itd., które Heidegger nazywa zbiorczo „światoobrazem”. Wspomniany „zestaw” polega właśnie na zestawianiu, to jest układaniu świata według nich: nowożytni ludzie zakładają, że byt jest o tyle, o ile jest przez te obrazy przedstawiany – obrazowany – widziany.

Heidegger chce odwrócić to nastawienie do bycia jako bytu, czyli czegoś obecnego i określonego – jemu chodzi o jakąś „bardziej początkową prawdę” 13. „Wszelkie odkrywanie – jak mówi w innym wykładzie poświęconym technice – należy do chronienia i skrywania. Skryte zaś i zawsze się skrywające jest coś uwalniającego, tajemnica” 14. Widzialność, związana z odkrywaniem istot rzeczy, ma swoją drugą, ciemną stronę – chronienie i skrywanie. Nie jest to żadna gra słów – raczej wniosek z ontologiczno-fenomenologicznej analizy rozumienia świata, które ma być sposobem naszego w nim bycia. Do zrozumienia czegoś zawsze służy nam medium w postaci języka, znaków – a one same niosą już z sobą zawsze jakieś znaczenia. Tak więc „nieskrytość” odnosi się do sytuacji, w której media coś nam odsłaniają i jednocześnie to samo zasłaniają, ponieważ same uczestniczą w produkcji sensu. Nie ma czystego sensu, który istniałby bez mediów. Dotychczas w historii filozofii zachodniej miało być dokładnie odwrotnie – prawda, przynajmniej od czasów Platona, miała być dana bezpośrednio, chociaż, jak pamiętamy, opis tej sytuacji i tak domagał się od niego użycia metafory „wzroku duszy” 15.

W kulturowym zapisie na temat źródeł ludzkiej wiedzy pozostała żywa platońska metaforyka sali kinowej w postaci jaskini, ognia i cieni przesuwających się po ekranie oraz widowni złożonej z ludzi przykutych do krzeseł i zmuszonych do oglądania tego, co się na nim dzieje. Metafizyczne odczytanie tych scen, na którym skupił się Heidegger, nie wyklucza ich interpretacji medialno-filozoficznej. Ta ostatnia zwraca uwagę na fakt, że założenie, zgodnie z którym to, co istotne nie pojawia się i ukryte jest poza zjawiskami, nieuchronnie rzuca podejrzliwość na medium. Skoro sens musi być przejęty przez medium, to właśnie ono staje się najważniejsze w pracy rozumienia, można więc potraktować je jako figurację centralności – centrum zaś

jest czymś, czego istnienie jedynie się przypuszcza – może to być tak samo „Bóg” czy „natura”, jak i „kapitalizm” – niewidzialny i niepoznawalny nadawca, który ma nieskończoną przewagę nad odbiorcą, może nim dowolnie manipulować przez zatajanie i selekcjonowanie informacji 16. Medium, czyli to, co widzialne, nieuchronnie staje się dlatego niewiarygodne – musi być pewnym przekłamaniami prawdziwych kształtów rzeczy. Obraz ukrywa coś, czego człowiek ani nie widzi, ani nie jest w stanie pojęciowo ogarnąć, co w rezultacie może być dla niego niebezpieczne. Widzialność staje się podejrzana o nieczne zamiary zasłaniania i ukrywania prawdy. Finałem tej historii podejrzeń – dodajmy na koniec – jest ich rozwianie, jakie Heidegger proponuje na terenie swojej ontologii fundamentalnej. Jemu też przecież chodzi o powrót do istoty rzeczy, o ich niezakłamane istnienie, a ono, jak mniema, może co najwyżej ujawniać się w „prześwicie” (*Lichtung*) – w migotaniu. Bardziej wiarygodnym zmysłem, jako metaforą opisującą kontakt z tym, co „nieskryte”, staje się w takim razie dla niego słuch – nasłuchiwanie prawdy bycia. Słuch zdaje się zmysłem bardziej intymnym, mniej obscenicznym w obnażaniu tajemnicy czegoś, czemu wymyka się myślenie linearne, argumentacyjne (od przesłanek do wniosków), co jest zatem aporetyczne, paradoksalne, co się odsłania, zarazem się ukrywając. Świat słuchu nie będzie już więc fałszywy ani groźny. Powracamy w nim znowu do jakiejś pierwotnej bezpośredniości – mistycznego zatopienia się w byciu.



## **Widzialność, czyli bezsens czystej zewnętrżności**

Heidegger to metafizyk, dla którego ostatecznie jednak dzieje bycia są ważniejsze od życia konkretnych ludzi i ich codziennych zmagają. Inną wrażliwość w obrębie myśli społecznej wykazuje Siegfried Kracauer, który w eseju zatytułowanym *Pożegnanie z Pasażami pod Lipami* (1930) <sup>17</sup> zastanawia się nad tym, jak krytycznie przeniknąć świat, wejrzeć w rzeczy jako przedmioty wspomnienia, spowite fotograficznymi i filmowymi obrazami, stłumione, wyciszone jakby przez te obrazy, przemawiające ich – tych obrazów – językiem, a nie swoim własnym. Wywierana na rzeczach przemoc ze strony ikon kultury masowej (jak byśmy to dziś powiedzieli) jest swoistym zamachem na nie, który wróży nadejście katastrofy. Pragnienie dotarcia do nich stanie się, jak wiadomo, lejtmotywem całej twórczości Kracauera, kulminującej w programie „wyzwolenia materialnej rzeczywistości”, jak brzmi podtytuł jego głośnej *Teorii filmu* z 1960 roku. Wcześniej jednak tak kończy swój esej: „Teraz, pod nowym szklanym dachem i w marmurowym wystroju, dawny pasaż przypomina hol domu towarowego. Nadal wprawdzie istnieją sklepy, ale ich widokówkami są stosy artykułów, ich panorama świata jest przez film wyprzedzona, a ich muzeum anatomiczne od dawna nie jest już żadną sensacją. Wszystkie przedmioty są wyciszone [nieme]. Nieśmiało tłoczą się za pustą architekturą, która chwilowo zachowuje się całkowicie neutralnie a później, w pewnym momencie, kto wie, co się z tego wyroi – może faszyzm albo i nic. Czym jeszcze miałyby być pasaż w pewnym społeczeństwie, które samo jest pewnym pasażem?” <sup>18</sup>.

To wnikliwy fenomenologiczny opis percepcji zakodowanej kulturowo: na sklepy, pasaż, architekturę miejską nałożone zostają obrazy filmowe i fotograficzne (widokówki), które nie tyle nadają tym

obiektem znaczenia, ile opróżniają je z nich, odzierają z wszelkiej tajemnicy – ich „muzeum anatomiczne od dawna nie jest już żadną sensacją” 19. Wchodzimy w klimaty (dyskursy) zmierzchu, od których zaczęliśmy naszą opowieść. Otóż to właśnie redukcja rzeczy i posługujących się nimi ludzi do ich widzialnych powierzchni wróży nadejście faszyzmu lub nihilizmu – egzystencjalnej pustki, spenglerowskiego „końca świata” i „zmierzchu bogów”. w tych warunkach ludzie nie tyle porozumiewają się za pomocą obrazów, ile ukrywają się za nimi – ukrywają swoją pustkę „ludzi bez właściwości”, doskonale podatnych na manipulację. Przypomnijmy, że *Człowiek bez właściwości* to powieść, którą Robert Musil pisał w latach 1921–1942, a więc dokładnie w czasie, o którym tu mowa. Inny artysta, poeta Thomas Stearns Eliot, pisał wtedy (co prawda w Anglii) tak: „My, wydrążeni ludzie [...] / Kształty bez formy, cienie bez barwy / Siła odjęta, gesty bez ruchu” 20. Ten poetycki przekaz zdaje się potwierdzać Kracauerowskie demaskacje widzialności (zewnątrzności) rzeczy i ludzi, które (którzy) nie mają nic do ukrycia, przewidywalni w swoich zachowaniach zaprojektowanych przez reprezentacje medialne. Rzeczy i ludzie w *Pożegnaniu z Pasażami pod Lipami* to także cienie bez fizycznych kształtów, obrazy bez odniesienia do tego, co zobrazowane – zaprojektowani przez architektów nowoczesnych pasaży przechodnie oglądający witryny sklepów zaprojektowane przez filmy i fotografie.

We wcześniejszym o parę lat eseju *Kult rozproszenia. O kinach berlińskich* z 1926 roku Kracauer pisał o percepcji rozproszonej, którą oferują berlińskiej publiczności wydarzenia artystyczne z obszaru kultury popularnej, powierzchniowy blask (*Oberflächenglanz*) gwiazd estradowych, filmów i rewii. Czytamy tam między innymi: „Pociąg do rozproszenia domaga się odpowiedzi i znajduje ją jako rozwój czystej

zewnętrzności. Dlatego właśnie w Berlinie szczególne zabieganie o to, żeby wszystkie widowiska przekształcić w rewie, dlatego też jako zjawisko równoległe nagromadzenie materiału ilustracyjnego w prasie codziennej i publikacjach periodycznych” 21. „Czysta zewnętrzność” obrazów, cała ikonosfera miejskich kin, teatrów, rewii, ale także i ilustrowanych gazet – całe to „nagromadzenie materiału ilustracyjnego”, to sposób pojawiania się rzeczywistości w „rozproszeniu”, sposób istnienia rzeczy wydrążonych, pozbawionych podłoża, substancjalnej, materialnej treści. Wewnętrzność, tragiczność, osobowość – pojęcia, które stosowały się do dotychczasowej, tradycyjnej sztuki, teraz (jak w tym samym eseju powiada Kracauer) utraciły swoje społeczne odniesienie, podłoże. Społeczeństwo pasażowe potrzebuje wizualnych mediów do przeżycia, ponieważ oddają one fragmentaryczność otaczającego je świata, pozwalają ujawniać się rzeczom w rozproszeniu, co samo przez się nabiera znaczenia moralnego, pod jednym wszak warunkiem: „Rzecz jasna tylko wtedy, kiedy rozproszenie nie jest celem samym w sobie. Właśnie to: należące do jego sfery pokazy są tak powierzchowną mieszaniną, jak świat wielkomiejskiej masy, że zniechęcają one do wszelkiego prawdziwego obiektywnego związku, nawet gdyby miał to być związek plastycznej masy sentymentalizmu, która ukrywa jedynie ten brak, żeby go uczynić widocznym; że [pokazy te – J.P.H.] dokładnie i otwarcie udostępniają tysiącom oczu i uszu bezład społeczeństwa – to właśnie to uzdolniło je do wywołania i podtrzymania owego napięcia, które musi poprzedzić konieczny przewrót. Nierzadko na ulicach Berlina nachodzi kogoś na mgnienie oka myśl, że wszystko nagle pewnego dnia rozpadnie się. Także rozrywki, na które napiera publiczność, powinny tak działać” 22. Pustka lub bezład, chaos, co na jedno wychodzi, czai się pod

widzialną powierzchnią – media, przedstawienia filmowe i inne formy widowisk rozrywkowych, na które „napierają” masy, wywołują dodatkowo poczucie napięcia między widzialnością a semantyczną pustką. Całe to nagromadzenie, cała ta mieszanina przypadkowych obrazów służy tylko ukryciu owej pustki przez – paradoksalnie – uczynienie jej widoczną. Ów paradoks, ontologicznie ogarnięty przez Heideggerowską **nieskrytość**, zdaje się być dziś dla nas pierwowzorem Baudrillardowskiej **hiperrzeczywistości symulaków**. Te ostatnie złożone są z wirujących, odnoszących się do siebie nawzajem znaków (obrazów), które ukrywają brak funkcji referencyjnej (to znaczy brak zewnętrżności wobec nich), ale wskutek tego właśnie zapewniają owej zewnętrżności obsceniczną widoczność – przedstawiają ją „tysiącom oczu i uszu” tak dosadnie, dokładnie i otwarcie, iż nie pozostawiają im złudzeń, „że wszystko nagle pewnego dnia rozpadnie się”. To przeczucie zniechęca publiczność do układania obrazów w jakieś sensowne całości – do nawiązywania prawdziwych, obiektywnych związków opartych na zaufaniu, zakorzenieniu, tożsamości, nawet w wersji *soft*, poruszających, sentymentalnych historii dla mas. Publiczność mediów wizualnych żyje więc jakby w zawieszeniu. Wyczuwa się tu nastrój katastrofizmu, końca świata, nadchodzącej apokalipsy. Jak mu nie ulec i mimo wszystko znaleźć sens na gruzach, w chaosie?

### **Obrazy-marzenia**

Kracauer i – jak zobaczymy – Benjamin dochodzą do wniosku, że czas na odrzucenie dotychczasowego modelu krytyki mediów jako krytyki kultury dla mas. Krytyka ta powstała na bazie kultury druku i myśli abstrakcyjnej – im zaś chodzi przecież o to, by wyzwolić się z niej, z jarzma powstałego na niej zracjonalizowanego uniwersum.

Tego rodzaju emancypacyjne pragnienie niemieccy intelektualiści podzielali w omawianym czasie z tzw. zwykłymi ludźmi, o których nastawieniu emocjonalnym w 1917 roku Max Weber pisał między innymi tak: „Coraz większą uwagę poświęca się obecnie subtelnym odcieniom sfery uczuciowej; wynika to zarówno z postępującej racjonalizacji i intelektualizacji wszystkich dziedzin życia, jak i ze wzrastającego przekonania jednostki o subiektywnej ważności wszystkich objawów jej życia, które dla innych są często sprawą zupełnie obojętną” 23. Sfera uczuciowa i indywidualne formy ekspresji nabierają znaczenia dla nowoczesnego człowieka, self-made mana, który sam musi siebie tworzyć. Ludzie, którzy nie potrafią poradzić sobie z codziennością zorganizowaną przez instytucjonalne reżimy fabryk, biur i wielkich miast, zamykają się w sobie, koncentrują na przeżywaniu samych siebie. Krytycy kultury dostrzegają więc wyobcowanie ich ze świata rzeczy i ich „pogoń za «przeżyciem»” 24. W swoim planie wyjścia z tej sytuacji i szczęśliwego powrotu do świata rzeczy także oni sami (krytycy) muszą więc odwoływać się do wyobraźni, sfery marzeń, swobodnej myśli niczym nieograniczonej – ani zasadami klasycznej logiki dwuwartościowej (prawda – fałsz), ani obowiązującymi rygorami wypowiedzi naukowej, ani wymogami wierności dyscyplinie badawczej, tradycji bądź szkole filozoficznej. Taka refleksja nie ma jednak tylko pobudzać do subiektywnego przeżywania – chodzi przecież o to, żeby także dzięki niej rzeczy na nowo stały się widzialne oraz istotne dla publiczności. Sojusznikiem w tym przedsięwzięciu mają stać się dla Benjamina i Kracauera nowe, wizualne media. Dlaczego? Ponieważ, jak to ujmuje Kracauer, film ma odróżniać się od tradycyjnych sztuk – malarstwa, literatury, teatru itd. – tym, że on przedstawia materiał (przedmioty, zdarzenia), który opisuje, podczas gdy one używają go jako tworzywa. W dziele sztuki –

pisze autor *Teorii filmu* – „materiał z życia znika pod wpływem zamierzeń artysty” 25. Po prostu: film przedstawia surowy materiał, a sztuki go niszczą, pochłaniają 26. Trzeba zatem powstrzymać ingerencję sztuki, kulturowo ustalonych artystycznych form i idei, w film. Jeśli się to uda, istnieje szansa ponownego ożywienia i ujawnienia rzeczy w świecie. Jak ją wykorzystać i nie sprowadzić filmu i fotografii do sztuki bądź zwykłej masowej rozrywki, do samej przyjemności przeżywania – oglądania? Odpowiedź na to pytanie można znaleźć tylko w nowym dyskursie o mediach wizualnych – zaangażowanym społecznie, opartym na opowieściach-marzeniach. Co to za opowieści? Tak wyjaśnia je Benjamin, zapewne nie tylko w swoim własnym, lecz także Kracauera imieniu, w *exposé* (z 1935 roku) do *Pasaży*:

„Formie nowego środka produkcji, zrazu zdominowanego jeszcze przez stary (Marks), odpowiadają w świadomości zbiorowej obrazy, w których nowe przenika się ze starym. Te obrazy to marzenia, w których zbiorowość usiłuje zarówno znieść, jak i przemienić niedoskonałość społecznego wytworu tudzież wady społecznego systemu produkcji. Ponadto w marzeniach tych widać energiczne dążenie do odcięcia się od tego, co przestarzałe, tzn. niedawno minione. Tendencje te odsyłają fantazyjne rojenia, inspirowane przez nowinki, z powrotem w najbardziej odległą przeszłość. w obrazach, jakie stają przed oczyma każdej epoki śniącej o następnej, przeszłość ta jawi się w ścisłym połączeniu z elementami prahistorii, tj. społeczeństwa bezklasowego. Jego doświadczenia, zmagazynowane w zbiorowej nieświadomości, przenikają się z tym, co nowe, i rodzą utopię, która pozostawia swój ślad w tysiącnych ukształtowaniach życia, od trwałych budowli po przelotne mody” 27.

To język idiosynkratyczny, osobliwy, właściwy Benjaminowi – hybryda złożona ze słów-kluczy filozofii marksistowskiej (środki produkcji, społeczeństwo bezklasowe, społeczny system produkcji) i psychoanalizy (zbiorowa świadomość i nieświadomość, fantazyjne rojenia). Nowe środki produkcji, maszyny, zastosowanie szkła jako materiału budowlanego w architekturze, żelaza do konstrukcji pasaży, hal wystawowych i dworców, same przez się mają inspirować sny i marzenia o nowym systemie społecznym. Nadszedł czas na wyzwolenie się ludzi z niesprawiedliwych podziałów klasowych, powstałych głównie w wyniku procesów racjonalizowania sfery produkcji dóbr materialnych. Wyzwolenie od tyranii rozumu nadal, w zacytowanym fragmencie, przebiega zgodnie z prawem dialektyki – stare przechowane w nowym, minione w teraźniejszym – która wszelako wolna jest już od momentu dziejowej konieczności. Myślenie, które napędza zasada sprzeczności – teza i antyteza – i znajduje dla niej doraźne rozwiązanie w syntezie, która następnie sama staje się tezą, zostaje teraz zastąpione przez myślenie obrazowe, za pomocą wizji imaginacyjnych, onirycznych, nieregulowanych przez zasadę sprzeczności. Prezentacja i porządek pojęć zostają zastąpione przez prezentację i porządek obrazów. w obrazach i przez obrazy dokona się rewolucja – tym razem jednak bezkrwawa, taka, która znosi i przemienia wady i niedoskonałości produktów (budowle, moda) i relacji społecznych, ale zarazem ich nie totalizuje, nie usuwa różnicowania ludzi, rzeczy, zjawisk, pozostawiając swój ślad w niepowtarzalnych i niezliczonych formach życia.

Uwaga na trop interpretacyjny: obrazy-marzenia, o których tu mowa, nie należą oczywiście do opowieści snutej od dawna przez kolegów Benjamina, a tuż po jego śmierci przedstawionej najdobitniej

w *Dialektyce oświecenia* 28. Wedle Theodora W. Adorna i Maksa Horkheimera, jak wiadomo, media manipulują nami i adaptują nas do zastanych warunków społecznych. Ich logika odpowiada racjonalności technicznej. Myśl (to, co ogólne), która zmierza do panowania nad tym, co faktycznie istnieje (tym, co szczegółowe), musi to coś unicestwić. Dlatego media tworzą zamknięte koło manipulacji i zwrotnych potrzeb, wytwarzają potrzeby u konsumentów, a następnie je zaspokajają. Wedle Benjamina wygląda to nieco inaczej: myśl, zachowując swoją ogólność, zawiera już w sobie jednak pewną różnicę, którą dzieli się ze światem. Świat traci w rezultacie przejrzystość, składa się z jednorazowych wydarzeń, których nie da się traktować jak powierzchnię, medium pojęciowych znaczeń. Stąd i pomysł na obrazy, ponieważ nie pozwalają one semantycznie się ustabilizować, nie są ani prawdziwe, ani fałszywe, mogą być co najwyżej mniej lub bardziej niewidzialnym śladem niepowtarzalnych wydarzeń. Silnie działają dlatego na wyobraźnię, „rodzą utopię”, jak powiada autor *Pasaży*, i zachowują się – a to porównanie zdaje się najbardziej uzasadnione – tak samo jak Bóg mistyków: bezobrazowy stwórca przekazuje swój ślad – obraz stworzeniu, które dziedziczy po nim aspekt niewidzialności. Widzialność (stworzonego) świata w rezultacie przestaje być czymś oczywistym. Według kabalistycznej teologii, która przebija się przez teksty Benjamina, napisane prawo Boże przeobrazi ludzi w Jego obrazy. „Obraz Boga ogląda”, kontemplując Torę – alfabet hebrajski 29. Ten sam emancypacyjny impuls hebrajskiego mesjanizmu wchodzi także do Kracauerowskiej wizji historii mediów, wedle której film nie ma być jedynie zwykłym magazynem obrazów tego, co minione, lecz czymś znacznie więcej: ma scalać na nowo to, co się rozpada, wydobywać ze zniszczeń fizycznych i mentalnych całości sensu, przywracać nas, widzów,



świata i ponownie czynić świat naszym własnym domem. Stawką w odczytywaniu możliwości wykorzystywania nowych mediów jest wiązana z nimi szansa naszego powrotu do **świata życia**, wolnego od fałszywej naoczności, w którym mogłoby dochodzić do jakichś czystych, nieskażonych manipulacją kontaktów między nami, pozwalających nam objawiać nasze nagie istnienie, „prawdziwe, dobre ja”. Fotografia i film wnoszą do tej oświeceniowo-mesjańskiej utopii jedną wszakże korektę: świadomość i pewność, że taki sens jest na horyzoncie, ale słabnie wraz z naszym zbliżaniem się ku niemu za pomocą aparatu fotograficznego i kamery filmowej. Im więcej obrazów rzeczywistości, tym dalsza droga do prawdy o niej, ale też i większa nadzieja na istnienie tej prawdy – niecałej, fragmentarycznej, mającej gdzieś w oddali.

Zobaczmy, jak ta ogólna wizja przekłada się na analizy konkretnych filmów (według scenariuszy Carla Mayera) rozpatrywanych pod kątem widzialności – pracy kamery i roli wykorzystanego w nich światła:

„Zamiarem Carla Mayera [...] «mogło być ukazanie światła i ciemności [...] w samej duszy, owej wiecznie powtarzającej się przemiany światła i cieni, charakteryzującej psychologiczne stosunki między ludźmi». [...] «Światło zdaje się emanować z samych przedmiotów». Tworząc nie tyle ostro zarysowane kształty, ile płynne kompleksy, światło to służy do zaakcentowania irracjonalnych wydarzeń życia instynktów. Wydarzenia te to przybliżają się, to znikają, podobnie jak każde żywiołowe zjawisko, a wszystko to odbywa się w blasku światła. [...] Łącząc występujące kolejno po sobie elementy wizualne w taki sposób, że muszą one wzajemnie rzucać na siebie światło, wyzwolona kamera rozwija działalność, która jest całkowicie konsekwentna zarówno w rezygnacji z napisów, jak i w wysunięciu na pierwszy plan przedmiotów: kamera ta potęguje

wizualną całość, przez którą objawia się życie instynktu. Dla Mayera ruchy kamery mają tym większe znaczenie, że w jego filmach instynkty występują w świecie chaosu. Służą one do zapoznania widza ze zdarzeniami i dziedzinami, które są bezapelacyjnie od siebie oddzielone. Śledząc kamerę, widz ma możliwość obserwowania całości, nie gubiąc się w labiryncie” 30.

Światło obrazu filmowego niesie rzeczom wyzwolenie z pierwotnego chaosu, synonimu ciemności, oddaje im ich własny blask i budzi je do wzajemnego oświetlania siebie. Czai się tu jakiś manichejski obraz świata oddanego we władanie dwóch bogów – jasności i ciemności, dobra i zła. Kino łagodzi jednak charakter tych opozycji – światło i podążający za nim ruch kamery, operując na przemian planem bliskim i dalekim, miękko, nieinwazyjnie łączą rozproszone, oddzielone od siebie zjawiska w „płynne kompleksy” i „wizualne całości”, zamazują ostre kształty rzeczy i zacierają podziały między nimi. Widzialność, jaką stwarza kino, nie jest więc widzialnością (kartezjańskiej) intelektualnej intuicji, która domaga się jasności i wyrażności, ostrych podziałów i precyzyjnych dopasowań lub porządków rzeczy. Obraz filmowy zachowuje się inaczej: pozostawia rzeczy na swoim miejscu, pozwala widzowi obserwować je w ich zawiłych, przygodnych układach (metafora labiryntu), i nie pogubić się wśród nich.

### **Widzialność i historia**

Benjamin porównuje pisanie historii do aktu rewolucyjnego. Rozumuje następująco: podobnie jak historyk postrzega w teraźniejszości prawdziwy obraz przeszłości, tak proletariat poznaje siebie w określonym momencie historii. Akt rewolucyjny, tak samo

jak – nazwijmy to tak – akt historiograficzny, to znaczy pisanie historii, jest rodzajem „zapisu świetlnego” (*Licht-Schreibung*): jedno i drugie powinno wydobyć na światło dzienne to, co nieświadome historii i wskutek tego prowokować, budzić ze snu kolektyw. Rewolucja jako „zapis świetlny” ujawniający proletariatowi prawa rozwoju dziejów społecznych, zostaje zmediatyzowana, powiązana z tworzeniem obrazów: „bez fotograficznej ekspozycji przeszłości nie ma żadnej rewolucji, i vice versa” <sup>31</sup> (jak rekapitułuje dziś tę myśl jeden z komentatorów).

Obrazy mieszają się z wydarzeniami społecznymi, tworzą z nimi nierozzerwalny związek – taki jest przekaz filozofa. Najważniejszymi z tych wydarzeń, jak wiadomo, były w jego czasach wojna światowa i rewolucja proletariacka oraz inspirowane przez nią lewicowe ruchy społeczne. Jak wyjaśnić fenomen ich przenikania się z fotografią? Wcześniej trzeba by zapytać także i o to, czy tekst językowy może zastąpić obraz? Pytania brzmią surrealistycznie i sprowadzają się do tego, jak wyjaśnić niewyjaśnialne? W ewentualnym rozwiązaniu tego paradoksu nie da się skorzystać ze znanych schematów myślenia. To pytania retoryczne: nie ma sensu zestawiać ze sobą jakości niewspółmiernych. Nie ma jednej miary dla wydarzenia społecznego i fotografii, tak jak i nie da się zastąpić linii płaszczyzną, ani słowa (pojęcia) obrazem. Żeby z tą aporią jakoś sobie poradzić i nadal, w obecności i przy udziale fotografii, móc komunikować się werbalnie, trzeba przynajmniej próbować wyjść w argumentacji poza logikę dwuwartościową. I tak też postępuje Benjamin. W jego koncepcji błysku rozpoznania, w którym następuje wyzwolenie się z ograniczeń i opresji, jakie niosą miejsce i czas naszego życia, emancypacyjne idee oświecenia mieszają się dlatego z mesjanizmem, filozofia marksistowska z teologią żydowską. Taka strategia pisarska pozwala

zakładać, że aktywność językowa jest twórcza, sprawcza lub – jak dzisiaj mówimy – performatywna. Taki jest też przecież jej obraz biblijny: „Wtedy Bóg rzekł: «Niechaj stanie się światłość!» i stała się światłość” (Rdz 1, 3) 32. Takie jest też mistyczne rozumienie języka w kabale, zgodnie z którą, jak pisał przyjaciel Benjamina, Gershom Scholem, „tym, co w Bogu staje się postacią, jest jego komunikat i sposób wyrażania siebie. Czymże jest ta komunikacja, jeśli nie imieniem Boga? Elementy imienia – litery hebrajskiego alfabetu – są więc faktycznymi elementami jego postaci” 33. Komunikatami muszą być więc także wszelkie Boskie stworzenia – ich sposoby wyrażania siebie, swoich „imion”, są faktycznymi elementami ich postaci. Ludzie i rzeczy to konfiguracje lub konstelacje złożone z języka (czyli owych „imion”) i materii. To nie abstrakcyjne idee stanowią obrazy ludzi i rzeczy – idee, które określają ich obiektywne cechy, role czy funkcje – lecz ich imiona własne: prawda imion jako obrazów to nie prawda sądów logicznych, lecz wrażeń, przeżyć, jakie pozostawia w nas widzialność obrazu, nieokreślona i nieuchwytna dla słowa pisanego i mówionego.

Skoro zapis historii dotyczy konkretnych minionych zdarzeń i sam, jako akt historiograficzny, zachodzący w konkretnej teraźniejszości, jest wydarzeniem, to i on domaga się widzialności. Pismo staje się równoważne z fotografią – a właściwie oboje wzajemnie się przenikają. Stąd i powiązanie aktu historiograficznego z „zapisem świetlnym”, którego nie można dokonać za pomocą samego tylko języka pojęć, narracji historycznych, narzucanych przez elity władzy, zainteresowane w zachowaniu istniejącego stanu rzeczy. Może go wykonać natomiast znacznie bardziej egalitarna niż pismo (druk) fotografia – język obrazów rzeczy, z których każda wyraża siebie, swoje imię własne, każda bowiem, jak tłumaczy Benjamin, „stanowi

medium komunikacji, a zgodnie z naturą relacji medialnej tym, co się w owym medium komunikuje, jest ono samo (język)” 34. To wniosek wyprowadzony z patchworkowej teorii języka, złożonej z wątków filozofii, kabały i teologii. Płodna to heterogeniczność – produkt cudownej fantazji oraz intelektualnych poszukiwań i niepokojów, który pozwala na genialne „odkrycie”, że tym, co komunikuje medium, jest samo medium. Ta formuła z 1916 roku wyprzedza prawie o pół wieku inną, i jak pokazała historia, sławniejszą frazę Marshalla McLuhana głoszącą, że medium jest przekazem.

Benjaminowska historiozofia fotografii to kolejna w historii teorii mediów wersja opowieści o powrocie do świata ludzkiego życia, świata konkretnych, nieanonimowych rzeczy, które zawsze są już mediami, zawsze komunikują, coś dla nas znaczą. Chodzi o to, żeby przebić się do nich przez język ich pojęciowych, szablonowych reprezentacji – przebić za pomocą obrazów. Zdaje się, że obowiązuje tu następująca reguła: im więcej fotografii, tym więcej szans na nasze oświecenie, wyzwolenie – na rewolucję. Każde z tych pojęć – oświecenie, wyzwolenie i rewolucja – ma jednak u Benjamina własne, oryginalne znaczenie. Połączenie historii z fotografią posiada wymiar emancypacyjny – z marksistowskimi i religijnymi, zwłaszcza mesjańskimi, konotacjami wszystkich trzech pojęć. Fotografie i obrazy filmowe wnikają w materialność (fizyczność) świata, umożliwiając pojednanie natury i historii. Pojednanie, które żywi się ideą apokatastazy (w języku greckim: „przywrócenie do stanu pierwotnego”), końcowej i ostatecznej odnowy całego stworzenia. w ponownym stworzeniu świata nic nie ulegnie zapomnieniu, każdy ułamek rzeczywistości stanie się widzialny, czas ostateczny zbiegnie się z praczasem 35. Media mają więc moc emancypacyjną i eschatologiczną. Przywracają rzeczom ich stan pierwotny, sprzed ich

pojęciowych uporządkowań, reżimów narzuconych przez wykształconą na piśmie myśl linearną. Wreszcie wolność prawdziwa – prawdziwa bezpośredniość i obecność istnienia, zawsze poszczególnego, indywidualnego. Faszyzm i totalitaryzm nie mają do tej krainy dostępu.

### **Widzialność po upadku aury**

Benjamin wystrzegał się przy tym czegoś, co nazwał estetyzowaniem polityki – wiązał je z celebrowaniem kultu wojny, łączeniem jej z mistycznymi i idealistycznymi perspektywami dziejów ludzkości i natury świata, z przenoszeniem na wojnę zasady *l'art pour l'art*. Technika, zamiast sprowadzać na świat apokalipsę, odtwarzać „za pomocą zapór ogniowych i rowów strzeleckich heroiczne rysy niemieckiego idealizmu” – pisał – ma być siłą zdolną naturze „przywrócić mowę” 36. „Mowa” jest tu metaforą podobnie jak metaforyczne było twierdzenie Béli Balázsa o aurze, do którego odwołał się Benjamin. Według węgierskiego teoretyka filmowego pojęcie aury miało wiązać się z uwalnianiem przez kamerę filmową ludzi i rzeczy z uwikłania w zależności logiczne, przyczynowo-skutkowe, po to, żeby móc oddać ich unikalność, przywrócić im ich „własną twarz” 37. Benjaminowi chodzi także o mowę widzialności, mowę spojrzeń: „Doświadczyć aury pewnego zjawiska to użyczyć mu zdolności do rzucania spojrzeń” 38 – tłumaczy w innym miejscu. Żeby potwierdzić głoszoną przez siebie herezję – wedle której to już bowiem nie tylko podmiot, jak od zawsze utrzymywano w historii wiedzy zachodniej, jest stroną aktywną, lecz także przedmiot – przywołuje na świadka Paula Valéry’ego i jego opis percepcji natury we śnie: „Rzeczy, które widzę, widzą mnie w takim samym stopniu” 39. Wiemy już, że intelektualna herezja jest prawdą

mistyczną, daną kontemplatorowi Tory, który widzi i przeżywa to, że „obraz Boga ogląda”.

Senne marzenia mogą się ziścić dzięki mediom, choć niedoskonale, kompensacyjnie, w rzeczy samej poauratycznie. Wystarczy to jednak do tego, żeby rewolucja medialna przebiegała wraz z rewolucją społeczną – dzięki niej rzeczy i ludzie oglądają i reaktywnie zmieniają przeciw siebie nawzajem. Przestrzeń akcji rewolucyjnej łączy w jedno przestrzeń ciała i przestrzeń obrazu – jedna i druga są rozumiane jako przestrzenie medialne. Przestrzeń ciała i przestrzeń obrazu to jedna sieć medialnych przełączeń ciał, aparatów i obrazów, w której nie ma już miejsca na sens – nie jest ona przedmiotem interpretacji – a więc także i na aurę, jeśli miałoby się ją kojarzyć z jakimś „niepowtarzalnym zjawiskiem pewnej dali” 40. W wymieszaniu ciała i obrazu następuje bowiem swoiste pojednanie natury i kultury, które uniemożliwia wytworzenie się atmosfery oddalenia między nimi; zamiast tego jest bliskość i namacalność obrazów rzeczy, które – mamy takie poczucie – na nas spoglądają. Im więcej takich obrazów, im więcej ich optycznych recepcji, tym większa szansa na nasze wyzwolenie ze społecznych opresji: szansa na rewolucję.

Diagnoza zmierzchu i końca aury okazuje się więc przedwcześnie – Benjamin poszukuje dróg wyjścia z niej, stąd i redefinicje tego pojęcia w różnych jego artykułach, pisanych w różnym czasie – niejednoznaczności pojęć i (faktyczne lub pozorne) niekonsekwencje w argumentacji oddają nie tylko intelektualny urok jego pism, lecz także, przede wszystkim, dramatyczną sytuację życiową, w której znalazł się on wraz z całym swoim pokoleniem. Wychowani na piśmie, rozczarowani i przerażeni światem stworzonym przez to medium – oświeceniowym narzędziem zmiany tegoż świata – rozpaczliwie

szukają innych środków, które pozwoliłyby im wyjść z tej sytuacji. Nowa widzialność jawi się im jako taki właśnie środek na całe zło – jeśli zawiodły pojęcia, to może ratunku należy szukać w obrazach: „Krytyka to kwestia właściwego dystansu. Jej miejsce jest w świecie, w którym mają znaczenie perspektywy i prospekty, a zajęcie stanowiska było jeszcze możliwe. Tymczasem sprawy stały się zbyt palące i osaczyły społeczność ludzką. «Bezstronność», «swoboda sądu» stały się kłamstwem, jeśli nie wielce naiwnym wyrazem czystej niekompetencji. Najdogodniejszy dzisiaj, merkantylny wgląd w istotę rzeczy zowie się reklamą. Burzy ona wolną przestrzeń patrzenia i podsuwa nam rzeczy niebezpiecznie blisko, pod sam nos: jak w kinie, gdzie wypadające z ram ekranu auto olbrzymieje i trzęsąc się pędzi wprost na nas. i tak jak kino nie ukazuje krytycznemu spojrzeniu mebli i fasad jako skończonych figur, a jedynie ich uparta, skokowo zmienna bliskość jest sensacyjna, tak też prawdziwa reklama przyciąga rzeczy i posiada tempo właściwe dla dobrego filmu. Tym samym nastąpił ostateczny rozbrat z «rzeczowością» [...]” 41.

Reklama i film mają „przyciągać” rzeczy, dokonywać „wglądu” w ich „istotę”, czyniąc jednocześnie rozbrat z „rzeczowością” – pisaną tym razem w cudzysłowie, odnoszącą się więc najpewniej do kierunku w sztuce niemieckiej lat 20. i 30. ubiegłego wieku (cytowany artykuł pochodzi z 1928 roku), który miał ambicje obiektywnego, realistycznego, nawet naturalistycznego przedstawiania rzeczywistości. Realizm i naturalizm to jednak, według Benjamina, stanowiska, które zakładają możliwość krytyki, dystans i perspektywę wymagane do formułowania „bezstronnych” sądów o świecie. „A tymczasem sprawy stały się zbyt palące” – na taki dystans nie stać już widzów kinowych i odbiorców reklam w wielkich miastach, którym skróciła się przestrzeń patrzenia – obrazy rzeczy napierają na nich



„niebezpiecznie blisko, pod sam nos”. Ich wzrok jest dlatego nieostry, nie widzą „skończonych figur”, lecz raczej – jak pamiętamy – płynne kompleksy lub wizualne całości, plamy i kształty niejednoznaczne, nieinwazyjne i nietyranizujące.

Benjamin i Kracauer byli wykształceni w kulturach pisma, jakimi są zarówno zachodnia filozofia konceptualna, jak i judaizm, religia oddająca cześć bezobrazowemu Bogu: „Nie będziesz czynił żadnej rzeźby ani żadnego obrazu” (Wj 20, 4). Obydwaj próbują wyjść poza jedną i drugą, nadal jednak posługując się pismem. To błędne koło w rozumowaniu daje się przerwać jedynie za cenę rezygnacji ze stanowiska obiektywistycznego oraz zgody na nieuchronne wieloznaczności czy nawet niekonsekwencje w argumentacji, możliwe do przyjęcia bardziej w krótkich, aforystycznych, narracyjnych formach wypowiedzi, niż długich, rozbudowanych, konceptualnych. Choć słowem nie można oddać istoty poszczególnej rzeczy, to jednak narracja, język obrazów i metafor zdają się jej bliższe – bliższe różnicy. Tak jak to jest chociażby wtedy, gdy w zacytowanej powyżej *Ulicy jednokierunkowej* na pytanie, co ostatecznie miałyby stanowić o wyższości reklamy jako języka wielkomiejskiej ikonosfery nad krytyką (jako postawą właściwą kulturze pisma, kształtującą intelektualny dystans do świata), autor odpowiada krótko: „Nie to, o czym mówi biegnący czerwony, elektryczny napis – ognista kałuża, która odbija się w asfalcie” 42.

Podsumujmy: wymarzony dyskurs o mediach to reakcja na diagnozę zmierzchu Zachodu – wyczerpania się pewnej formacji kulturowej, która zbudowana została na medium pisma i kształtowanym przez niego abstrakcyjno-linearnym stylu myślenia.

Tyrania rozumu, pojęciowych reżimów odrywa człowieka od świata życia codziennego – uległe jej widzialne, zewnętrzne powierzchnie rzeczy fałszują to, co się pod nimi skrywa. Masowo produkowane obrazy filmu i fotografii, choć zdają się potęgować to napięcie między fikcyjną powierzchnią a prawdziwą głębią, to jednak – w co wierzą krytycy – ostatecznie są w stanie je znieść i na powrót ukazać rzeczy w ich pierwotnych kształtach. Dramat kondycji nowoczesnej polega jednak na tym, że nowa widzialność ciągle nie jest tą wymarzoną bezpośredniością, ponieważ nadal pozostaje zapośredniczona – medialne obrazy to przecież obrazy innych obrazów, tak jak ów obraz na kałuży jest odbiciem obrazu reklamy, a obraz każdego istnienia – odbiciem obrazu Boga.

Mistyka Benjamina i Kracauera ma swoje korzenie w filozofii żydowskiej zawartej w pismach talmudycznych – pamiętajmy, że pisma te stosują znaki o charakterze sugestywnym, łamiące układ linearny (marginalia, dopiski), zawsze są więc jakoś słowno-graficzne i, by tak rzec, dialogizujące. Film i fotografia także wyzwalają rzeczywistość przez dialogowanie z obrazami – nie ukazują spojrzeniu widzów całych rzeczy, odsyłają ich do innych obrazów tych rzeczy, innych ich spojrzeń na inne rzeczy. Obrazy nie totalizują, nie odzwierciedlają żadnej esencji, nie są referencjalne, lecz intertekstualne i intermedialne. I dlatego ważne także dla nas – ponowoczesnych, czekających na wyzwolenie, które stale ma nadejść dopiero wraz z kolejnym nowym medium zapewniającym jeszcze większą widzialność nagiego istnienia.

1 K. Marks, F. Engels, *Manifest partii komunistycznej*, Studenckie Koło Filozofii Marksistowskiej, Uniwersytet Warszawski, Warszawa

2007, s. 7; cyt. za wersją elektroniczną na stronie <http://www.filozofia.uw.edu.pl/skfm/publikacje/marks-engels01.pdf> (dostęp: 1.09.2017).

2 Zob. O. Spengler, *Der Untergang des Abendlandes. Umriss einer Morphologie der Weltgeschichte*, Erster Band, Oskar Beck, München 1920 (polskie wyd.: *Zmierzch Zachodu. Zarys morfologii historii powszechnej*, przeł. J. Marzęcki, wybrał, oprac. i przypisami opatrzył Helmut Werner, Aletheia, Warszawa 2014) oraz F. Nietzsche, *Zmierzch bożyszcz, czyli jak filozofuje się młotem*, przeł. P. Pieniążek, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2004.

3 O. Spengler, *Der Untergang...*, s. 607.

4 Tamże, s. 607–608.

5 Tamże, s. 607.

6 E. Husserl, *Kryzys nauk europejskich i fenomenologia transcendentna. Wprowadzenie do filozofii fenomenologicznej*, przeł. S. Walczewska, Papiaska Akademia Teologiczna, Kraków 1987, s. 48.

7 E. Bloch, *Ślady*, przeł. A. Czajka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 156.

8 Tamże.

9 Tamże, s. 157.

10 Tamże.

11 Tamże, s. 158.

12 M. Heidegger, *Czas światobrazu*, przeł. K. Wolicki, [w:] tegoż, *Drogi lasu*, Aletheia, Warszawa 1997, s. 79.

13 M. Heidegger, *Pytanie o technikę*, [w:] tegoż, *Technika i zwrot*, przeł. J. Mizera, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, Kraków 2002, s. 36.

14 Tamże, s. 32.

[15](#) Platon, *Państwo*, przeł. W. Witwicki, t. 2, Wydawnictwo AKME, Warszawa 1991, s. 70 (519 B).

[16](#) Zob. B. Groys, *Unter Verdacht. Eine Phänomenologie der Medien*, Carl Hanser Verlag, München 2000, s. 54–56.

[17](#) Zob. S. Kracauer, *Ulice*, przeł. K. Wierzbicka, „Literatura na Świecie”, 2001, nr 8–9, s. 305–312.

[18](#) S. Kracauer, *Abschied von der Lindenpassage*, [w:] *Das Ornament der Masse. Essays*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2014, s. 332.

[19](#) Tamże.

[20](#) T.S. Eliot, *Wydrążeni ludzie* [1925], przeł. Cz. Miłosz, [w:] tegoż, *Wybór poezji*, PIW, Warszawa 1988, s. 57.

[21](#) S. Kracauer, *Kult der Zerstreuung. Über die Berliner Lichtspielhäuser*, [w:] *Das Ornament der Masse. Essays...*, s. 314. Proponuję własne tłumaczenie artykułu, którego przekład dostępny jest polskiemu czytelnikowi (zob. S. Kracauer, *Kult dystrakcji. O berlińskich kinoteatrach* (1926), przeł. M. Karkowska, [w:] *Rekonfiguracje modernizmu. Nowoczesność i kultura popularna*, red. T. Majewski, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 210).

[22](#) Tamże, s. 315.

[23](#) M. Weber, „*Wolność od wartościowania*” – jej sens w naukach socjologicznych i ekonomicznych [1917], [w:] tegoż, *Racjonalność, władza, odczarowanie*, przeł. M. Holona, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2004, s. 221.

[24](#) Tamże, s. 222. Weber zauważa na marginesie, że słowo „przeżycie” „stało się obecnie bardzo modne w języku niemieckim”. „[...] Dla nowożytnego człowieka wszystko musi się stawać przeżyciem, gdy kształtując własną istotę przekracza on coraz dalsze

granice” – tłumaczy ze swojej makro-filozoficznej perspektywy Heidegger; por. M. Heidegger, *Czas światobrazu...*, s. 81.

[25](#) S. Kracauer, *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, przeł. W. Wertenstein, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2008, s. 340.

[26](#) J. Jacob, *Undurchdringlichkeit, oder: über Kracauer und die „Fruchtbarkeit des gegenständlichen Widerstandes“ in der deutschen Kulturphilosophie der 1920er Jahre*, [w:] *Denken durch die Dinge. Siegfried Kracauer im Kontext*, red. F. Grunert, D. Kimmich, Wilhelm Fink, München 2009, s. 111.

[27](#) W. Benjamin, *Pasaże*, przeł. I. Kania, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2005, s. 34.

[28](#) Zob. M. Horkheimer, Th. W. Adorno, *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, przeł. M. Łukasiewicz, Wydawnictwo IFIS PAN, Warszawa 1994.

[29](#) G. Scholem, *O mistycznej postaci bóstwa. z badań nad podstawowymi pojęciami kabały*, przeł. A.K. Haas, Aletheia, Warszawa 2010, s. 46. Zob. też tegoż: *Rozważania o teologii żydowskiej w naszych czasach*, przeł. A. Lipszyc, [w:] tegoż, *Żydzi i Niemcy. Eseje – listy – rozmowa*, Pogranicze, Sejny 2006, s. 354.

[30](#) S. Kracauer, *Od Caligariego do Hitlera. Z psychologii filmu niemieckiego*, przeł. E. Skrzywanowa, W. Wertenstein, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2009, s. 99–100.

[31](#) G. Butzer, *MedienRevolution. Zum utopischen Diskurs in den Medientheorien Kracauers und Benjamins*, [w:] *Denken durch die Dinge...*, s. 157.

[32](#) Wszystkie cytaty z Biblii za: *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, Wydawnictwo Pallottinum, Warszawa 1980.

33 G. Scholem, *O mistycznej postaci bóstwa. z badań nad podstawowymi pojęciami kabały...*, s. 45.

34 W. Benjamin, *O języku w ogóle i o języku człowieka* [1916], przeł. A. Lipszyc, [w:] tegoż, *Konstelacje. Wybór tekstów*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 6.

35 Zob. G. Butzer, *MedienRevolution...*, s. 164.

36 W. Benjamin, *Teorie niemieckiego faszyzmu. O pracy zbiorowej pt. „Wojna i wojujący”, pod redakcją Ernsta Jüngerera*, przeł. R. Turczyn, [w:] *Wobec faszyzmu*, red. H. Orłowski, PIW, Warszawa 1987, s. 33.

37 B. Balázs, *Wybór pism*, przeł. K. Jung, R. Porges, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1987, s. 52–53.

38 W. Benjamin, *O kilku motywach u Baudelaire’a* [1939], przeł. A. Lipszyc, [w:] tegoż, *Konstelacje. Wybór tekstów...*, s. 303–304.

39 Tamże, s. 304–305.

40 W. Benjamin, *Twórca jako wytwórca*, przeł. H. Orłowski, J. Sikorski, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1975, s. 72–73.

41 W. Benjamin, *Ulica jednokierunkowa*, przeł. A. Kopacki, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 1997, s. 56–57.

42 Tamże, s. 57.

## Przemysław Wiatr

### Viléma Flussera filozofia obrazu technicznego

#### **Wstęp**

Filozofia obrazu technicznego Viléma Flussera (1920–1991) to koncepcja znana w Polsce głównie pod postacią rozważań na temat fenomenu fotografii. Wydana w 1983 roku praca *Ku filozofii fotografii 1* (*Für eine Philosophie der Fotografie*) przyniosła autorowi rozgłos w świecie teoretyków i praktyków mediów, ale jednocześnie zaszkladkowała go jako teoretyka fotografii właśnie. Świadczy o tym przede wszystkim odzew, jakiego doczekała się ta publikacja – większość recenzji książki ukazywało się w czasopismach poświęconych fotografii 2. Flussera natomiast trudno nazwać jedynie teoretykiem fotografii, był on raczej filozofem mediów czy może teoretykiem kultury, który dostrzegał ogromne znaczenie technologii – przede wszystkim technologii związanych z komunikacją – dla współczesnej kultury. Taką też perspektywę proponuję w niniejszym artykule: spojrzeć na filozofię obrazu technicznego jako istotną część jego teorii kultury, w ramach której formułuje on tezy dotyczące schyłku kultury piśmiennej i pojawiania się nowej, zanurzonej w uniwersum obrazów technicznych.

Interesować mnie będzie sam obraz techniczny widziany oczami Flussera jako najważniejsze medium kulturotwórcze XX i XXI wieku.

Perspektywę tę chciałbym uszczegółwić, zadając następujące pytania: jakie, zdaniem filozofa z Pragi, tendencje tkwią w obrazie technicznym, w jakich okolicznościach tendencje te pojawiały się i jak się zmieniały, a także jaki wpływ mają one na człowieka i tworzoną przez niego kulturę?

### **Vilém Flusser – nomada z Pragi**

Brazylijczycy piszą o nim jako o jednym z najważniejszych filozofów brazylijskich 3; dla Niemców jest ojcem-założycielem i ciągle jeszcze najważniejszym źródłem inspiracji aktualnych teorii mediów 4, a w niemieckich podręcznikach traktujących o najważniejszych postaciach niemieckiej filozofii XX wieku pojawia się obok takich osobistości jak Karl-Otto Apel, Hans-Georg Gadamer, Jürgen Habermas, Niklas Luhmann czy Odo Marquard 5. Flusser urodził się w rodzinie żydowskiej burżuazji w międzywojennej Czechosłowacji, z której wyemigrował w 1939 roku, uciekając przed okrucieństwami nazizmu – najpierw do Wielkiej Brytanii, a w roku następnym do Brazylii, gdzie spędził 32 lata swojego życia. w São Paulo początkowo prowadził życie „zwykłego” uchodźcy, dniami pracując, nocami prowadząc samodzielne studia filozoficzne, by następnie zostać wziętym wykładowcą i eseistą, a nawet *attaché* do spraw kontaktów kulturalnych z Europą i Ameryką Północną przy Ministerstwie Spraw Zagranicznych. Ponadprzeciętna wiedza i barwna osobowość pozwoliły Flusserowi odnaleźć się w egzotycznej kulturze obcego kraju. w latach 70. XX wieku po raz kolejny przeprowadził się – początkowo do Włoch, następnie do Francji, gdzie już pozostał. Być może „pozostał” nie jest tu najlepszym określeniem. Flusserowie (Vilém wraz ze swoją żoną, Edith, którą znał jeszcze z praskich lat)



podróżowali bowiem po świecie – głównie po Europie, choć wracali także do Brazylii, odwiedzali też na przykład Izrael – w domu spędzając jedynie część roku. Podczas jednej z takich podróży, wracając z wykładu wygłaszanego w rodzinnej Pradze, Flusser zginął w wypadku samochodowym 6. Tam też spoczywa na nowym cmentarzu żydowskim. Przechadzając się uliczkami tego cmentarza, można spotkać młodych ludzi gromadzących się nieśmiało wokół dwóch nagrobków wielkich prażan – pierwszy należy do bohatera niniejszego artykułu, drugi do Franza Kafki.

Flusser nie utożsamiał się do końca z żadną z kultur, które były dla niego domem. Nie uważał się za Czecha – został z rodzinnego domu wyrwany być może zbyt wcześnie. Poza tym ówczesna Czechosłowacja była krajem wielokulturowym, jak wielokulturowa była Praga 7. Flusser z urodzenia więc zanurzony był przynajmniej w trzech kulturach: żydowskiej, czeskiej i niemieckiej (czeski i niemiecki były, jak sam przyznaje, jego dwoma ojczystymi językami<sup>8</sup>). Mimo, że po powrocie do Europy jego działalność jako wykładowcy, eseisty i krytyka ówczesnych praktyk artystycznych skupiała się wokół kultury niemieckojęzycznej (w języku niemieckim pisał najwięcej), to nie uważał się także za Niemca (istotną rolę musiał odegrać terror nazizmu). Brazylia, która była jego domem przez ponad 30 lat, również nie stała się dlań ojczyzną. Wszystkie te kultury były dla niego jedynie punktami rozległej sieci, w której najważniejsze rzeczy działy się pomiędzy.

To „pomiędzy” stało się ostatecznie dla Flussera „fundamentem” – „bezpodstawność” (*groundless*) była dla niego, paradoksalnie, podstawą. Podejście to doskonale obrazuje pewna anegdota. w latach 80. XX wieku, już po wydaniu *Ku filozofii fotografii*, Flusser bywał

częstym gościem na różnych konferencjach, sympozjach i innych wydarzeniach organizowanych wokół wizualnych mediów. Na jednym z takich spotkań ktoś, zaznajomiony zapewne z jego życiorysem, miał go zapytać, czy czuje się prawdziwie międzynarodowym teoretykiem. Flusser odpowiedział na to: między – tak, narodowym – nie 9. „Między” było właśnie Flusserowską „ojczyzną”: życie nomady, brak stałych punktów odniesienia, chęć przekraczania granic – ten nomadyzm widać nie tylko w jego życiu, ale także w twórczości. Podajmy przykład.

Flusser był autorem niezwykle płodnym, piszącym do czasopism naukowych, artystycznych („Artforum”) i publicystycznych („Frankfurter Allgemeine Zeitung”). Ma na swoim koncie także publikacje w miejscach dość nietypowych dla filozofa, jak chociażby niemieckojęzyczny „Vogue”. Dotychczas wydano około 30 książek Flussera w około 20 językach. Sam pisał w czterech językach (po niemiecku, portugalsku, angielsku i francusku 10), tłumacząc samemu swoje eseje. Ta wielojęzyczność jest oczywiście skutkiem wielokulturowości Flussera – jego ciągłych podróży. Jednak autotłumaczenia mają „drugie dno”. Filozof z Pragi traktował translację jako swego rodzaju narzędzie analityczne. Uważał bowiem, że każdy język reprezentuje odrębne uniwersum – oznacza to, iż pewne rzeczy wyrażone w jednym języku, nie mogą być wyrażone w drugim 11. Tłumaczenie było dla niego przekształcaniem jednego języka przez drugi. Zabieg ten nie był nigdy zwykłym przekładem, czyli wyrażeniem tych samych myśli w dwóch językach, ale wzbogacaniem jednego języka przez drugi. Tekst przetłumaczony jest bogatszy o uniwersum języka „oryginału”, ten ostatni w jakiś sposób w tym pierwszym się zawiera, mówi Flusser 12. Stąd zwykł on dokonywać wielu tłumaczeń

jednego tekstu – w berlińskim archiwum jego imienia 13 można znaleźć różne wersje tego samego tekstu w 4 językach 14. To jeden z wyrazów nomadyzmu w twórczości filozofa z Pragi – filozofowanie pomiędzy językami.

### ***Apparatus* i obraz techniczny**

Przed przystąpieniem do opisu Flusserowskich tez dotyczących obrazu technicznego i jego znaczenia dla naszej kultury kilka słów na temat dwóch najważniejszych pojęć, którymi się on w tym kontekście posługuje. Mowa tu o aparacie (*apparatusie*) oraz – oczywiście – o obrazie technicznym. Mówiąc o definicjach, nie mam na myśli ostrego wyznaczania granic tych pojęć – nie byłoby to z pewnością po myśli samego ich twórcy, który nie zwykł dawać swoim odbiorcom jednoznacznych rozwiązań, stawiając sobie raczej za cel zmuszenie czytelnika do zatrzymania się nad tekstem, zastanowienia i wejścia w dialog. w części tej będzie zatem chodziło o wskazanie kilku cech pojęć, o których mowa, oraz kontekstów ich występowania.

### ***Apparatus***

Aparat to pojęcie niezwykle ważne dla całego teoretycznego konstruktu Flussera. Pojawia się ono najczęściej w kontekście mediów, jednak występuje także w wielu innych obszarach. O *apparatusie* można mówić w dwóch znaczeniach: węższym i szerszym.

W znaczeniu węższym aparat związany jest ściśle z mediami. Jest to narzędzie produkujące, reprodukujące lub rozprowadzające informacje, najczęściej zamknięte w formie obrazu technicznego. Przykład aparatu może stanowić telewizor, aparat fotograficzny czy

komputer. Flusser wspomina o kilku najważniejszych cechach tak rozumianego *apparatusa*. Zrekonstruujmy je pokrótce.

Po pierwsze i najważniejsze: aparat jest czarną skrzynką. Oznacza to, że korzystając z *apparatusa* znamy tylko jego *input* i *output*, mówi Flusser, nie wiemy, co dzieje się w jego wnętrzu, bo aparat jest nieprzejrzysty. Filozof z Pragi zauważa bowiem, że obraz techniczny nie jest zwykłym odbiciem rzeczywistości, jest on raczej jej projekcją. W aparacie – na przykład w kamerze wideo – nie dochodzi do zwyczajnego odbicia na płaszczyźnie nacierających nań promieni światła, ale do transkodowania (komputacji) tych promieni zgodnie z jego programem. To, jakie promienie mogą zostać wychwycone (na przykład obijające się od mniej lub bardziej odległych przedmiotów) i jak zostaną one przedstawione (na przykład, z jaką ostrością), zależy właśnie od wspomnianego programu 15. Innymi słowy: nie wiemy, co dokładnie dzieje się we wnętrzu aparatu, na podstawie jakich reguł działa – nie wiemy więc, czym *de facto* jest wyprodukowany przezeń obraz.

Drugą cechą *apparatusa* jest natychmiastowość działania – cecha ta staje się coraz wyraźniejsza wraz z rozwojem technologii. Pomiedzy naciśnięciem przycisku aparatu fotograficznego a powstaniem zdjęcia mija czas, który dla ludzkiego postrzegania jest nieuchwytny. Powoduje to, że nie sposób zatrzymać raz wprowadzonej w ruch „maszyny”, oraz że decyzja i działanie w wypadku obsługi *apparatusa* stanowią w zasadzie jedno 16.

Po trzecie wreszcie, aparat – mówi Flusser – jest narzędziem prostym funkcjonalnie, lecz strukturalnie złożonym. Oznacza to, że obsługa aparatu jest najczęściej banalnie prosta, jednak jego wnętrze pozostaje niezwykle skomplikowane – nawet prosta naprawa wymaga

specjalistycznej wiedzy i umiejętności. Tę cechę *apparatusa* Flusser przeciwstawia najczęściej grze w szachy (mówi, że aparat działa na podstawie programu, który funkcjonuje na zasadzie gry, czyli kombinacji określonej liczby elementów w ramach struktury – reguł gry). Szachy są bowiem strukturalnie proste (zasad gry może nauczyć się każdy), lecz funkcjonalnie złożone (aby zostać dobrym graczem, potrzeba wiele lat praktyki) [17](#).

Ludzi obsługujących aparaty dzieli Flusser na funkcjonariuszy oraz graczy. Grupa pierwsza to „pstrykacze”, czyli osoby obsługujące bezwolnie aparat, a właściwie osoby, które są obsługiwane przez aparat – stanowią one tylko jedną z jego funkcji (*manual*). Nawet jeżeli wydaje im się, że to przecież oni wykonują fotografię, manipulując kategoriami aparatu, to – powiada Flusser – mogą wybierać jedynie spośród dostępnych kategorii. *Apparatus* robi to, czego chce od niego funkcjonariusz, ale ten musi chcieć tego, co *apparatus* potrafi – wolność funkcjonariusza jest wolnością zaprogramowaną [18](#). Druga grupa to, mówiąc najprościej, artyści (choć czasem i w tym kontekście Flusser mówi o funkcjonariuszach [19](#)), czyli osoby, które podejmują walkę z aparatem, którym jakimś sposobem udaje się wyjść poza jego możliwości, przekroczyć stan techniczny aparatu [20](#). Postawa ta, jak nietrudno się domyślić, jest według filozofa z Pragi pożądana.

I jeszcze jedna, ostatnia kwestia, jeśli chodzi o definicję *apparatusa*. Flusser używa tego pojęcia, jak zaznaczyłem wyżej, w dwóch znaczeniach: węższym (związanym z mediami) oraz szerszym. Gdy mówi o aparacie w tym drugim znaczeniu, ma na myśli już nie tylko narzędzia, urządzenia czy media, ale najrozmaitsze zjawiska – mówiąc najogólniej – kulturowe. Aparatem jest Auschwitz [21](#) (obóz

zagłady jako pewien mechanizm), ale jest nim także polityka jako taka 22 – to tylko dwa z przykładów użycia tego pojęcia. Zatem w szerszym znaczeniu *apparatusem* są wszelkie zjawiska (niekoniecznie przedmioty), które mają charakter nieprzejrzysty (działają na podstawie bardzo skomplikowanego programu), co powoduje ich postępującą „emancypację”, a w konsekwencji zniewolenie człowieka, uczynienie zeń swego funkcjonariusza. Takie ujęcie aparatu (przypominające Foucaultowskie rozważania na temat *dispositif* 23) może oczywiście wydać się zbyt szerokie, jednak okazuje się przydatne podczas refleksji na temat szerszych zjawisk kulturowych niż media i komunikacja oraz stojąca za nimi technologia 24.

### **Obraz techniczny**

Obraz techniczny to powierzchnia znacząca wyprodukowana przez aparat 25. Obrazem technicznym jest więc fotografia, obraz komputerowy, film, wideo – niezależnie od tego, czy w wersji „tradycyjnej” (analogowej), czy cyfrowej. Flusser nie rozróżnia więc poszczególnych obrazów technicznych. Ma oczywiście świadomość, że wideo różni się od fotografii (ten pierwszy obraz w przeciwieństwie do drugiego jest na przykład w stanie uchwycić ruch), jednak są to jego zdaniem różnice akcydentalne, nie istotowe. Co do istoty, wszystkie obrazy techniczne są do siebie podobne. Po pierwsze, jak już wspominałem, wszystkie zostały wyprodukowane przez aparat –co odróżnia je zdecydowanie od obrazów tradycyjnych. Po drugie, historycznie są one rozwinięciem pisma 26. Pismo jest bowiem odpowiedzialne za powstanie nowoczesnej nauki i techniki, dzięki

którym aparaty powstały. Każdy obraz techniczny stanowi zatem wizualizację pojęć zawartych w programie aparatu – pojęć pochodzących na przykład z matematyki czy optyki. Po trzecie, obrazy techniczne nie odbijają rzeczywistości, jak mogłoby się wydawać, ale ją projektują. Punkt trzeci wymaga krótkiego omówienia.

Flusser uważał, że nie sposób zrozumieć obrazu technicznego, patrząc nań jako na odbicie rzeczywistości. Naukowy charakter aparatu (który to charakter dla wielu teoretyków przemawiał na rzecz realistycznego traktowania obrazów technicznych, przynajmniej niektórych 27) świadczy według niego o tym, że to, co widzimy na znaczącej powierzchni, jest wynikiem komputacji (obliczania wedle kategorii danego programu) nacierających na aparat cząsteczek światła i „ułożenia” obliczonych w ten sposób cząstek na płaszczyźnie obrazu. Nie ma tu, zdaniem Flussera, różnicy, czy mówimy o fotografii, czy o komputerowej grafice 28. Wspominałem wyżej, że faktem jest, iż w zależności od możliwości aparatu, będziemy mieli do czynienia z różnego rodzaju obrazami. Co samo w sobie świadczy o tym, że to, co na obrazie, nie jest (dokładnie) tym, co w rzeczywistości. Do tego dochodzi ingerencja osoby obsługującej *apparatus*. Dla przykładu: konkretna fotografia nie jest odbiciem fotografowanego przedmiotu, nie jest symptomem rzeczywistości, lecz jej symbolem, ponieważ to, co zostało pokazane na fotografii, to wizja fotografa zamknięta w fotograficznych pojęciach aparatu (głębia ostrości bądź czas otwarcia migawki), które następnie aparat oblicza. Efektem owej współpracy jest pewien model fragmentu rzeczywistości 29.

Opis ten może przypominać teorię symulaków Jeana Baudrillarda, wedle której współcześnie obrazy „pozostają bez związku

z jakąkolwiek rzeczywistością: są czystymi symulakrami samych siebie” 30. Flusser jednak od tych tez zdecydowanie się odcinał 31. W przeciwieństwie do francuskiego teoretyka nie uważał, aby człowiek miał dostęp do czegoś, co można nazwać rzeczywistością samą (a tylko wówczas moglibyśmy mówić, jak chce Baudrillard 32, na przykład o przykrywaniu rzeczywistości przez symulakry). Rzeczywistość obrazu to jedyna rzeczywistość, do której mamy dostęp, i to nią powinniśmy się zająć. Współczesny aparat „wsysa” historię (dla Flussera historia powstała dzięki pismu i mogła trwać dopóty, dopóki pismo było dominującym medium naszej kultury 33) i „wypluwa” posthistorię (pismo staje się „pożywką” aparatów – przykład może stanowić scenariusz filmowy czy telewizyjny 34), czyli czas panowania obrazu technicznego.

Powyższe opisy mogą sprawiać wrażenie sprzecznych ze zdrowym rozsądkiem. Przecież na fotografii czy filmie widzimy *de facto* to samo, co w rzeczywistości – można argumentować. Flusser zasadniczo temu nie przeczy, uważa bowiem, że nasz zmysłowy ogląd rzeczywistości działa na podstawie podobnych zasad co *apparatus*: nacierające na nas cząsteczki światła są odbierane przez wzrok, a następnie bodźce te są opracowywane przez mózg (filtrowane), w wyniku czego otrzymujemy taki, a nie inny obraz rzeczywistości. Nie postrzegamy więc bezpośrednio i nie postrzegamy rzeczywistości jako takiej. *Apparatus*, jak pisałem wyżej, robi dokładnie to samo – zamienia nacierające nań fotony w obrazy (wcześniej odpowiednio je opracowując) 35. W obu wypadkach mamy więc do czynienia z pewnym subiektywnym punktem widzenia, który jest jedynie „wariacją” na temat świata samego w sobie. W tym znaczeniu Flusser mówi, że obraz techniczny nie jest odbiciem rzeczywistości



(dokładnym odbiciem, należałoby dodać), tak jak i nasz zmysłowy obraz świata nie jest takim odbiciem.

### **Obraz techniczny wczoraj i dziś**

Flusser w latach 80. ubiegłego wieku przedstawił wizję rzeczywistości, uniwersum, jak sam pisze, zdominowanego przez obraz techniczny, który wyprze pismo – nie tylko ze sfery sztuki, ale także nauki czy polityki. To swoista utopia, mająca jednakowoż swoje źródła w przeszłości, ponieważ stanowi efekt rozwoju określonych tendencji zawartych w obrazie technicznym. Na tych tendencjach – Flusser wspomina o czterech – chciałbym się skupić w ostatniej części niniejszego artykułu. Nie będę tu rozwijał kwestii utopii społeczeństwa telematycznego 36, czyli nowej organizacji społeczeństwa przyszłości opartej na dialogicznej technologii. Kwestia ta wymaga osobnego omówienia.

### **Historia obrazu technicznego**

Flusser pisze o czterech głównych tendencjach w historii obrazów technicznych. Zależą one zarówno od technologicznego zaawansowania aparatów, jak i od ich powszechności; trzy z nich dotyczą przeszłości, czwarta odwołuje się do czasów nam współczesnych, a zapewne także do naszej przyszłości.

W fazie pierwszej, pisze Flusser, obrazy techniczne stały – przynajmniej pozornie – ponad wydarzeniami (mowa tu o dagerotypie i pierwszych aparatach fotograficznych z początków XIX wieku). Miały być obiektywnymi obserwatorami wydarzeń, których celem było zapamiętanie („uwiecznienie”) wydarzenia – pierwsze fotografie były sztucznymi pamięciami. Ich oddziaływanie ograniczone było przede wszystkim do obserwatora, odbiorcy fotografii. To on dzięki obrazowi

technicznemu zyskiwał pewną perspektywę co do sfotografowanego wydarzenia. Flusser zaznacza, że nie może tu być oczywiście mowy o obiektywnym odwzorowaniu wydarzenia. Powody tego stanu rzeczy – nieobiektywności obrazu technicznego – wymieniłem wyżej, można jednak wspomnieć o jeszcze jednej ważnej kwestii. Wydarzenia mają strukturę linearną, płyną w czasie, pisze Flusser, natomiast fotografia – jak każdy inny obraz techniczny – ma charakter dwuwymiarowy. Z konieczności więc na obrazie technicznym każde wydarzenie zamienione zostaje w dwuwymiarowy obraz, w scenę: fotografia zamraża wydarzenia 37. (Na marginesie należy dodać, że w wypadku „ruchomych” obrazów technicznych zasada ta nie do końca obowiązuje; film, mimo że jest obrazem, ma więc charakter dwuwymiarowy, jest jednocześnie w stanie uchwycić linearność wydarzeń).

Ten stan pseudoobiektywności nie mógł trwać, zdaniem Flussera, długo, szczególnie wobec zwiększającej się liczby, a co za tym idzie, wszechobecności aparatów oraz ich technologicznego zaawansowania (wynalazek ruchomej fotografii, czyli filmu na przełomie XIX i XX wieku). W tej fazie *apparatus* zaczyna w sposób widoczny ingerować w wydarzenia, których jest obserwatorem. Uczestnicy konkretnych wydarzeń zaczynają zdawać sobie sprawę, że są obserwowani, że ich ruchy są śledzone i będą oglądane. To wymusza na nich pewne zachowania, inne zaś blokuje 38. Używając Flusserowskiej terminologii: człowiek „zmuszony” jest dopasować się do programu *apparatusa*.

Faza trzecia, to kolejna, dość poważna zmiana w naszej sytuacji kulturowej. Obraz techniczny nie tylko „dokumentuje”, nie tylko zmienia wydarzenia, ale staje się ich celem. Wszyscy chcą być na

obrazie technicznym. Flusser pisze prowokacyjnie: Amerykanie spieszyli się z lądowaniem na Księżycu nie po to, by stać się pierwszymi kosmicznymi odkrywcami, ale po to, żeby jako pierwsi mogli się tam sfotografować 39. Można podać inne, bardziej wyraziste przykłady. W *Does Writing Have a Future?* Flusser pisze, że obraz techniczny stał się celem nie tylko dla poszczególnych osób czy społeczeństw (nie zaprzeczymy chyba, że swego rodzaju społeczną nobilitacją jest wystąpienie w filmie czy w telewizji), ale dla kultury jako takiej 40. Co to oznacza? Otóż Flusser utożsamia poszczególne etapy rozwoju naszej kultury – do tej pory mieliśmy do czynienia z trzema takimi etapami – z okresami dominacji konkretnego medium. I tak: za sobą mamy epoki obrazu tradycyjnego oraz pisma (ta ostatnia powoli odchodzi, jego zdaniem, do muzeum historii), a obecnie jesteśmy świadkami pojawiania się nowej epoki – posthistorii, której dominującym medium jest obraz techniczny 41, będący zarazem ostatnim tchnieniem i próbą ratunku gasnącej powoli kultury pisma. Pismo jako takie „chce”, zdaniem Flussera, zostać „zobrazowane”: literatura „chce” stać się scenariuszem oscarowego filmu, nauka „chce” brać udział w telewizyjnej debacie, a sztuka sama już stała się obrazem technicznym (na przykład film jako „dziesiąta muza”). Obecnie najbardziej ważne pod względem kulturowym teksty stanowią scenariusze filmowe (także telewizyjne), a teksty te – zauważa filozof z Pragi – tracą przecież zasadniczą, jego zdaniem, funkcję każdego medium: przestają być skierowane w stronę odbiorcy, stają się pożywką dla *apparatusa* (w tym wypadku filmowej kamery czy całego przemysłu filmowego) 42.

## Obraz techniczny dziś

Współcześnie nasza kulturowa sytuacja jest, zdaniem Flussera, jeszcze bardziej zdominowana przez obrazy techniczne i produkujące je aparaty. Wydarzenia nie istnieją już w oderwaniu od nich – to obrazy techniczne powołują je do życia, nieustannie „tryskają nimi niczym fontanna” 43, tworząc uniwersum obrazów technicznych. Obrazy techniczne „mielą” surową materię naszej rzeczywistości, tłumacząc ją na kod obrazów technicznych. Wszystkie dziedziny kultury – sztuka, polityka, nauka – są w coraz większym stopniu uzależnione od obrazów technicznych. Piękne, wartościowe i godne uwagi jest tylko to, co znajduje się na obrazie, dlatego jeżeli rzeczywistość nie pasuje do obrazu, należy zmienić rzeczywistość, nie obraz. Zresztą w coraz większym stopniu jedyna rzeczywistość, którą możemy poznać, do której mamy dostęp, to rzeczywistość obrazów technicznych.

Cóż oznacza, że obraz techniczny „tryska” wydarzeniami, że powołuje rzeczywistość do życia? Otóż mowa tu o tym, że pewne wydarzenia nie miałyby miejsca, gdyby nie działalność *apparatusa*. Weźmy jako przykład współczesną modę ślubną (do tego przykładu Flusser także zwykł się odwoływać – najbardziej radykalna wersja brzmi, że w dobie dominacji obrazu technicznego samym celem ślubów jest uwiecznienie na fotografii lub filmie 44). Zgodzimy się chyba, że pewne sytuacje (około)ślubne – utrwalone na obrazach technicznych – mają miejsce tylko dlatego, że „wymagał” tego *apparatus*. Gdyby nie możliwość robienia zdjęć i filmów, żadna para nie zdecydowałaby się na plenerową sesję, podczas której państwo młodzi jadą konno lub stoją w strojach ślubnych po kolana w wodzie. Sesje te są zupełnie oderwane od samego aktu zaślubin czy przyjęcia

organizowanego z ich okazji – zdarzają się na ogół kilka dni przed ślubem lub po nim; powstają na potrzeby obrazu technicznego i w tym znaczeniu są to wydarzenia, które zostały „wyplute” przez aparat – nie wydarzyłyby się bez niego.

Innym przejawem dominacji obrazów technicznych we współczesnej kulturze jest fakt, iż mają one moc utwierdzania nas w konkretnym przekonaniu czy po prostu potwierdzania pewnych wydarzeń – moc, którą dawno już utraciło pismo (a być może nigdy takiej mocy nie miało). Wracając do Flusserowskiego przykładu z podbojem kosmosu: kto uwierzyłby Amerykanom, że wylądowali na Księżycu, gdyby nie relacja *live* z tego wydarzenia? Kto dałby im wiarę, gdyby nie towarzyszący astronautom *apparatus*, skoro i dziś nie brak teorii spiskowych, które podważają ten fakt? Czy jesteśmy w stanie wyobrazić sobie jakieś ważne ze względów społecznych bądź osobistych wydarzenie – wybory prezydenckie, chrzciny dziecka, wycieczka do Egiptu – któremu nie towarzyszy obraz techniczny? Nie masz zdjęć z Egiptu? To znaczy, że nigdy tam nie byłeś – mówi Flusser.

Już Susan Sontag zaważyła, że niefotografowanie własnych dzieci, zwłaszcza przy okazji ważnych wydarzeń, jest wyrazem obojętności rodziców 45 – w obrazie technicznym tkwi zatem, można powiedzieć, pewien moralny obowiązek. Flusser z pewnością zgodziłby się z tą tezą. Ale obraz techniczny nie tylko nakłada na nas w dzisiejszych czasach określone obowiązki, lecz także wzbogaca nasze życie. Gdyby nie on, nie moglibyśmy stać się uczestnikami wielu interesujących nas wydarzeń – artystycznych, politycznych, sportowych. Stąd nie powinno nas dziwić, że świat stara się dziś dostosować do programu *apparatusa* 46. Flusser powiedziałby

jednak, że o ile obraz techniczny jest „koniecznością historii” i nie ma większego sensu z nim walczyć, to nasza obsługa aparatów jest dalece niezadowolająca. Należy bowiem próbować raczej dostosowywać *apparatusy* do naszych potrzeb, niż odwrotnie.

## **Wnioski**

Przy ocenie filozofii obrazu technicznego Flussera należy oczywiście wziąć pod uwagę to, że tworzy on ją głównie w latach 80. XX wieku i dlatego nie może wiedzieć, jak będzie wyglądała technologia aparatów XXI wieku. Nie zmienia to faktu, że jego prognozy często są niezwykle trafne, mimo że niekiedy mogą wydawać się zbyt abstrakcyjne. Sądzę jednak, że są zbyt abstrakcyjne jedynie dla nas – pokolenia pisma, będą natomiast przystawać do rzeczywistości jutra i staną się oczywiste dla przyszłych pokoleń. Myślę też, że bardzo źle by się stało, gdyby Flusser ze swoją filozofią umknął naszej uwadze. Może okazać się, że dziś odrzucamy jego tezy jako zbyt futurystyczne, a jutro odrzucimy je jako zbyt oczywiste. Moim zdaniem w teoriach tych drzemie potężny potencjał krytyczny i mimo upływu ćwierć wieku od śmierci ich autora, wciąż możemy z nich produktywnie korzystać.

Filozof z Pragi rysuje przed nami wizję schyłku kultury pisma. Kulturowa rzeczywistość jutra będzie rzeczywistością obrazów technicznych. Utyskiwania dotyczące wtórnego analfabetyzmu i podobnych zjawisk sugerujących odwrót od pisma nie mają większego sensu. My, pokolenia schyłku epoki, jesteśmy zaprogramowani kodem linearnego pisma, które towarzyszy nam od prawie 6 tysięcy lat. Trudno się więc dziwić, że nie wyobrażamy sobie bez niego naszych społeczeństw. Obraz techniczny jest z nami od niespełna 200 lat i nasze spenetrowane pismem świadomości

kulturowe nie wyobrażają sobie bez pisma ani kultury, ani egzystencji pojedynczych osób. Podobnie jak zaprogramowane tradycyjnymi obrazami ludy starożytne nie wyobrażały sobie, że wypalone gliniane tabliczki z tajemniczymi znakami w przyszłości doprowadzą do powstania dzieł Platona, Williama Szekspira i Johanna Wolfganga von Goethego, tak i my dzisiaj nie mamy pojęcia, jakie potencjalności tkwią w obrazach technicznych. Historia jako epoka, której dominującym medium pozostaje pismo, która *de facto* powstała dzięki pismu, odejdzie w zapomnienie, a naszym wnukom i prawnukom przyjdzie żyć w świecie posthistorycznym, który nie będzie końcem historii, lecz historią wyniesioną na wyższy poziom, historią tworzoną przez aparaty.

1 Do tej pory doczekaliśmy się dwóch polskich wydań tej książki: V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, przeł. J. Maniecki, Akademia Sztuk Pięknych, wyd. I, Katowice 2004 oraz *Ku filozofii fotografii*, przeł. J. Maniecki, Aletheia, wyd. II, Warszawa 2015.

2 Zob. A. Ströhl, *Introduction*, [w:] V. Flusser, *Writings*, red. A. Ströhl, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2002, s. XXV.

3 Zob. G.B. Krause, *One of the most important Brazilian philosophers*, „Flusser Studies” 2006, nr 3, [http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/me\\_bernardo-one-brazilian-phil.pdf](http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/me_bernardo-one-brazilian-phil.pdf) (dostęp: 7.07.2017).

4 Zob. D. Mersch, *Teorie mediów*, przeł. E. Krauss, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2010, s. 135.

5 Zob. B. Ingeborg, P. Leusch, D. Mersch, *Welten im Kopf: Profile der Gegenwartsphilosophie – Deutschland*, Rotbuch Verlag, Berlin 1996.

6 W polskiej literaturze przedmiotu pojawiają się tezy, wedle których ta feralna podróż była pierwszą wizytą Flusserów w rodzinnym mieście (zob. W. Michalak, *Vilém Flusser a filozofia fotografii*, „FotoTAPETA” 2003, nr 2, s. 36). Jest to najpewniej nieprawda – źródła wskazują, że odwiedzali oni Pragę wielokrotnie przed rokiem 1991 (zob. *Flusseriana*, red. S. Zielinski, P. Weibel, D. Irrgang, Univocal Publishing, Minneapolis 2015, s. 506).

7 Być może właśnie wielokulturowa Praga była prawdziwą ojczyzną Flussera – pisał on bowiem o sobie „Sum civis Pragensis” (zob. V. Flusser, *Groundless*, Metaflux Publishing, 2017, s. 23).

8 Tamże, s. 25.

9 Zob. M. Pawley, *Introduction*, [w:] V. Flusser, *The Shape of Things: a Philosophy of Design*, Reaktion Books, Kindle Edition, London 1999, sekcja 178–181 z 1627.

10 Ilościowo w takiej właśnie kolejności prezentuje się spuścizna Flussera w poszczególnych językach.

11 Zob. V. Flusser, *The Surprising Phenomenon of Human Communication*, Metaflux Publishing, 2016, s. 61–62.

12 Zob. tenże, *The Gesture of Writing*, mps, AVF, 1-GEE-03\_2086 (BOOKS 11), s. 11.

13 Archiwum Viléma Flussera w Berlinie znajduje się przy Universität der Künste Berlin. Zawiera ono wszelkie dokumenty dotyczące życia i twórczości filozofa – opublikowane i nieopublikowane eseje, wykłady, a także bardzo bogatą korespondencję. Nieopublikowane maszynopisy (eseje



i korespondencja) użyte w niniejszym artykule pochodzą ze zbiorów Archiwum.

14 Jednym z rekordzistów, jeżeli mowa o liczbie wersji jednego tekstu, jest esej zatytułowany *The Ground We Tread*, występujący w czterech językach w dwunastu odstępach. Jedną z angielskich wersji można znaleźć w książce *Post-History*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2013, s. 3–10.

15 Zob. tenże, *Taking Photographs alias Making Pictures*, „European Photography” 1982, nr 9, z. 1, s. 29.

16 Zob. Tenże, *Releaser*, mps, AVF, X\_3180 (ESSAYS 7\_ENGLISH), s. 2.

17 Zob. Tenże, *How not to be Devoured by the Box*, mps, AVF, [SEM REFERENCIA]\_2742 (ESSAYS 4\_ENGLISH), s. 1.

18 Zob. Tenże, *Ku filozofii fotografii*, wyd. II..., s. 77–78.

19 Zob. Tamże, s. 147.

20 Tak też o dziele sztuki w kontekście fotografii pisał Roland Barthes. Zob. R. Barthes, *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, przeł. J. Trznadel, Aletheia, Warszawa 2008, s. 127.

21 Zob. V. Flusser, *Post-History...*, s. 5–6.

22 Zob. Tenże, *Ku filozofii fotografii*, wyd. II..., s. 70.

23 Zob. M. Foucault, *The Confession of the Flesh*, [w:] *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972–1977 by Michel Foucault*, red. C. Gordon, Pantheon Books, New York 1980, s. 194–196.

24 Dobrym przykładem wykorzystania pojęcia *apparatus* do analizy szerszych zjawisk kulturowych jest zbiór V. Flusser, *Post-History...*

25 Zob. tenże, *Ku filozofii fotografii*, wyd. II..., s. 148.

26 Zob. tenże, *Into the Universe of Technical Images*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2011, s. 6.

27 Naukowość stojąca za obrazami technicznymi była argumentem na rzecz „dokumentującego” charakteru fotografii np. dla Susan Sontag. Zob. S. Sontag, *O fotografii*, przeł. S. Magala, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1986, s. 144–145.

28 Zob. V. Flusser, *Ku uniwersum obrazów technicznych*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1994, s. 59–61.

29 W liście do Joana Fontcuberty’ego, hiszpańskiego fotografa, Flusser pisze, że fotografowanie polega na dokumentowaniu tego, co nie istnieje. „Definicję” tę można przenieść na obraz techniczny jako taki. Jego zadaniem jest dokumentowanie tego, czego jeszcze nie ma, czyli tworzenie rzeczywistości. Zob. korespondencja Viléma Flussera z Joanem Fontcubertą, 1.01.1986, mps, AVF, Cor\_66\_WITH ARTISTS\_2 OF 5 (66) – przed nawiasem opis segregatora, w którym znajduje się dokument, w nawiasie numer strony.

30 J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2005, s. 12.

31 Zob. *Vilém Flusser interviewed by Miklós Peternák*, Budapest 1988, <http://www.c3.hu/events/97/flusser/participantstext/miklos-interview.html> (dostęp: 7.07.2017).

32 Zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja...*, s. 6.

33 Zob. V. Flusser, *Line and Surface*, [w:] tegoż, *Writings...*, s. 21–34.

34 Zob. tenże, *Does Writing Have a Future?*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2011, s. 133.

35 Zob. *Vilém Flusser interviewed by Miklós Peternák...*

36 Zob. V. Flusser, *Into the Universe of Technical Images...*

37 Zob. tenże, *Photography and the End of Politics*, mps, AVF, [SEM REFERENCIA]\_2775 (ESSAYS 7\_ENGLISH), s. 1. z perspektywy

polskiego czytelnika historia kryjąca się za tym tekstem jest bardzo ciekawa. Powstał on bowiem na potrzeby polskiej konferencji (*Europejska Wymiana. II Fotokonferencja Wschód–Zachód*) organizowanej w roku 1991 we Wrocławiu przez profesora Jerzego Olka. Flusser został zaproszony przez Olka do udziału w tym wydarzeniu; zdążył przygotować tekst swojego wystąpienia, niestety ostatecznie nie wziął udziału w konferencji z powodu innych zobowiązań (m.in. zaplanowanej operacji oka). Korespondencja Viléma Flussera z Jerzym Olkiem, 27.07.1991, 23.10.1990, 22.11.1990, 11.12.1990, 14.10.1990, mps, AVF, Con\_10\_CANCELLED\_3 of 4 (212-215, 219).

38 Zob. tenże, *Photography and the End of Politics...*, s. 2.

39 Zob. tamże, s. 2–3.

40 Należałoby dodać, że choć Flusser mówi o kulturze w ogóle, to jego przykłady stosują się raczej do kultury Zachodu, czy, szerzej, do państw rozwiniętych, czyli po prostu do krajów o powszechnym dostępie do nowoczesnej technologii.

41 Zob. tenże, *Ku filozofii fotografii...*, s. 37.

42 Zob. tenże, *Does Writing Have a Future?...*, 133–139. Flusser uważał, że sztuka, ale także kultura jako taka, ma charakter dialogiczny, że kulturowe znaczenia pojawiają się w dialogu twórcy z odbiorcą, że odbiorca jest współodpowiedzialny za powstałe znaczenie, a zatem, że dzieło sztuki bez swojego odbiorcy traci sens. Zob. Tamże, s. 37–40 oraz tenże, *Waiting for Kafka*, [w:] tegoż, *Writings...*, s. 153.

43 Tenże, *Photography and the End of Politics...*, s. 3.

44 Zob. tenże, *Television Image and Political Space in the Light of Romanian Revolution*, wykład wygłoszony 7.04.1990 roku w Kunsthalle Budapest, [w:] *Vilém Flusser: We Shall Survive in the*

*Memory of Others: Flusser Lectures (DVD)*, red. M. Peternák, 2010.

45 Zob. S. Sontag, *O fotografii...*, s. 13.

46 Przykład dostosowywania – dość radykalnego – rzeczywistości do programu aparatusa mogą stanowić zwyczaje Amerykanów i Amerykanek udokumentowane wynikami badań Amerykańskiej Akademii Chirurgii Plastycznej i Rekonstrukcyjnej (*American Academy of Facial Plastic and Reconstructive Surgery*), które wskazały na powiązania pomiędzy zwiększoną liczbą operacji plastycznych (głównie zabiegów powiększania ust) z modą na zdjęcia robione samemu sobie (tzw. selfie). Zob. K. Paul, *People are getting plastic surgery to take better selfies*, „New York Post” 15.02.2017, <https://nypost.com/2017/02/15/people-are-getting-plastic-surgery-to-take-better-selfies> (dostęp: 24.01.2017).

## Janusz Bohdziewicz

### Przeświecenie – o wizjach elektralnych i dalej (pilot)

Jeżeli w kulturach rynku i ołtarza obrazy – jak żywe słowa – posiadają realną wartość wymienną (w ścisłym sensie: bywają reprezentacjami osób, rzeczy lub zjawisk); jeśli w cywilizacjach sceny – niczym zapisane znaki – wskazują ku niejawnym znaczeniom oraz ukazują niedostrzegalne bezpośrednio idee (stanowią ich wizualne przedstawienia), to w warunkach globalnej elektralności 1 obrazy przeistaczają się – jak wszystko, co rozsnuwa się w sieci i faluje w bezprzewodowej elektrosferze Ziemi – w eksplozje zaprogramowanej energii. Energii zdolnej urzeczywistnić nieskończony, wykrzesywany ze wszystkich istot potencjał ex-istencji: emitują wirtualność. Tunelami światłowodów przebijają się miriady impulsów, kalejdoskopowo układających się w wyświetlane tu i ówdzie formy, które za Ryszardem W. Kluszczyńskim można – jedynie przez wzgląd na pozory podobieństwa – oglądać i nazywać postobrazami 2, ale lepiej – z uwagi na ich transmisyjny oraz inwokacyjny charakter – traktować jako przewodzące nam i nas wizje 3. Jednakowoż – wizualizując rozchodzące się po elektroświecie wielopostaciowe chmury różnorodnego promieniowania, które płynąc z niepoliczalnych ekscentrów przekazu przenikają się i przemieniają w bezmiarze wzajemnych interferencji, by przebłyskiwać wielorako na okręgach swego oddziaływania i przenikać napotykanym tam bytom – wciąż trzeba

szukać nowych wyrazów (i stylów), by rozpoznać i właściwie podjąć aktualnie kształtujące się zastępy widzialności. Nie widoki to już i nie obrazy, ale raczej emanacje, ciała astralne, awatary lub Bóg wie, co jeszcze i na pewno coś innego niż dotąd znane i nazwane. Jedno, co w tym poszukiwaniu można przewidzieć już teraz, to fakt, że nadejście elektralnej fazy dziejów świata wymaga przemiany rekreującej go myśli – większej niż na miarę proklamowanych na uniwersytetach zwrotów ikonicznego czy performatywnego 4, bo nie sposób choćby znaleźć takiego punktu widzenia, z którego możliwy byłby całościowy sieciopogląd, tudzież gruntu pod wyważony osąd nad tym, z czym permanentnie, ale ledwo się stykamy, o co się ocieramy i co przeczuwamy, i podług tych nieważkich przeczuć kierujemy się w drodze poza zastaną dotąd rzeczywistość. Celem tego artykułu jest wstępne rozpoznanie możliwej drogi przejścia z utartych szlaków myślenia o (audiowizualności) na ścieżkę myślenia w (kontakcie): werbalny pasaż między opublikowanymi już rozważaniami o dziejach wizualności i człowieczeństwa kulminujących w wynalazku telewizji 5 a przygotowywanym rozpisem nadziei, odkrywających się wraz z nowym modelem społecznego konstruowania świata, jakim staje się – obok rynku z jego zasadą sprawiedliwej wymiany dóbr i sceny z jej dążeniem do prawdy przedstawień – interfejsowa adoracja.

W punkcie wyjścia tego przemyśliwania cofnąć się trzeba z miejsca rozważań obrazu do poziomu oczywistości – a więc widzialności jako takiej, która rzuca się w oczy od świtu do nocy pod różnym kątem w długie bądź krótkie dni 6. Cokolwiek dane jest ujrzeć na błękitnym lub szarym tle nieba – widoki konkretnych rzeczy, rozległe pejzaże, fascynujące zjawiska, przyciągające wzrok twarze – istnieje i uwidocznione jest w naturalnym świetle lub samo – jak blask

galaktyk po zmroku – jest światłem. Ono rozciąga nad bytem powierzchnią i żywą dzianinę świata, która widzi nam się i ujawnia nas samych jako uczestniczących obserwatorów jaśniejących spraw, skrywając w zaślepiającej klarowności to, co dostępne tylko w refleksji: że skupiające się w naszych wejrzeniach nawidzenia 7 nie istnieją poza ogniskami w naszych umysłach. Rozpromieniamy się pod wpływem brzasku o świcie i przygasamy wśród mgieł o zmierzchu, zagapiając się tępo na różne jaskrawości otoczenia lub wypatrując z wyostrzoną uwagą mniej widocznych zająć – tak oto wiemy swój los pod słońcem, ale i dajemy się wieść, a nawet zwodzić niekiedy, aż po zejście w krainę cieni. Oczywiście jednak nie jest oczywista – dziś już wiadomo, że to ledwie wąski zakres elektromagnetycznych fal, wpadających między byty i odbijających się wśród nich, by wzburzone w pieniste widma przenikać na niewidzialne dna spojrzeń przez ewolucyjnie uformowane szczeliny gatunkowych potrzeb i środowiskowych zależności, rozbijając się przy tym o siatki jednostkowych skojarzeń i rozmywając w złudzeniach, zwłaszcza gdy wzrok oderwie się od innych zmysłów, myśli i wspólnotowo zakreślanego horyzontu bycia 8.

To osobliwe, że nasi przodkowie, uchodząc może przed iluzją odblasków i szukając osadzenia swych istnień w twardej jak skała pewności bytu, schodzili w podziemia jaskiń, kreśląc widnokreśli wymarzonego losu w miejscach ciemnych, odciętych od wpływu słońca – tam właśnie znajdujemy najstarsze rysunki i pisma, najprawdopodobniej objawione w snach i na wzór sennych wizji demonstrowane na kamiennych ekranach 9. Na tej podstawie można wiązać powstanie pierwszych malowideł tworzonych przez ludzi z okiełznaniem przez nich ognia – przyziemnego światła, które

pozwoili widziec w mroku, chooby niedoskonale, i kreowac w zamknietych komnatach odwrconaa perspektywaa swiata – takiego, w ktorym niezalezenie od zmiennooci aury to czlowiek stawal sie panem tworzenia obliczy Ziemi. Rownie niedoskonale jak blask plomieni, ale za to wyjete spod praw codziennooci powstawaly przez wieki obrazy: najpierw idole – zachwycajace i uchwycone slady wrazen, trwale uobecniane w sztukowanych formach wyobrazenia odrealnianych postaci i materializacje przywidzen – a z czasem ikony – znaki tego, co na zewnatrz ludzkich grot i sklepienia niebieskiego, imaginacje idei i opatrznosci; wreszcie przedstawienia, pojmujaace w tylez wyjasniajacych, co uniezwyklajacych kompozycjach zywa i martwa natura. Mimo krytyk Mojzesza i Platona, nieufnych wobec ludzkaa raka czynionych widziadel, az do dzis w uniesieniu zapatrujemy sie na obrazy, doznajemy widzen w strzelistych aktach ich kontemplacji, ogladamy je z wyzszoocia podobnych bogom widzow, a wreszcie podgladamy z ukrycia zaciemnionych teatrów i kin. Wciaz jednak zdajemy sie chowac – jak w grobach – przed wyjsciem w pelna jasnooc: sztuka nas pociaga i zmienia, rozbudza pragnienia innego zyca, lecz pozostawia u progu prawdziwych iluminacji – odrywa od powszedniego znoju i pozwala snic na jawie, lecz pozostaje sztucznym rajem: moze obietnica, nadzieja blagoslawionej wizji, a moze tylko fantazyjna pokusa, uwiedzeniem.

Obecne pokolenia zaczyly sie jednak wykracaac od rozwieszonych calunow i zawracaac glowy w strone samej swietlistooci, dochodzacej juz nie tylko waskimi otworami zaa okien i scian, lecz szerokopasmowymi strumieniami z nieobliczalnych jak gwiazdy dali – telewizja zrewolucjonizowala krorkaa historie mediow swiatla, fotografii i filmu, odrywajac blask od trwalych noownikow i przenoszac go na fale



mieniającej się elektryczności, a nade wszystko generując go pośród nich na tyle, by rozproszyć wszelkie ciemności planety i rozpalic na nowo świat. Źródłem udomowionego, podprogowego oświecenia ludów okazało się opanowanie napięć między niebem a ziemią: rozbłyski burzy i połyskiwania tęczy przez wieki odślaniały ludziom olśniewające możliwości nie ludzkiej, sprawczej komunikacji, aż wreszcie zostały skanalizowane jak inne żywioły – w imię obcowania świeckich, którzy w piorunującym tempie zaczęli się zwoływać u portali śródziemnego kościoła. Czas się przepętnia i bliskie na wyciągnięcie ręki jest nadziemne i nadwidzialne królestwo światłości, których nie sposób już zamknąć w ramach obrazu lub sprowadzić do oczywistości – to prześwietlająca byt na nice promieniotwórczość. Przeglądamy odtąd nawzajem, w taflach płynnego kryształu lub diodowych zwierciadłach, swe reprodukujące się bez poczęcia i końca podobizny i odpodobnienia, muskamy przepływające przez weneckie tablice smugi szybszych niż okamgnienia ładunków emocji, orientujemy się w swoich krokach podług migotań satelitów, śledzonych na rozlicznych panelach kontroli – i migamy ku nim sami, wyglądając kontaktów z jakąś obcą, lecz wzajemną, sztuczną, a może nawet świętą inteligencją. Rzeczywistość wreszcie się rozszerza – a może jedynie gęstnieje w żądy wygnania na skrzące światło wszystkiego, co niewidzialne, zaświecenia tego, co dotąd żrenicznie czyste, załamując się pod ciężarem namnażających się nowotworowo spekulacji – jakby żaden błysk nie mógł już oderwać się od ziemi, jakby ziemia odrywała się od nieba, jakby rozrywało się wszystko, co dotąd było rozciągnięte...

## Refleksy

Obcując z ekranami telewizorów i komputerów, smartfonów i wszystkich innych urządzeń elektronicznych spoglądamy wprost w lampy, różnego rodzaju wyświetlacze – stajemy lub poruszamy się w polu światła elektrycznego. Ani ono razi, ani grzeje, bywa nawet czarne jak same ekrany – gdy wpatrujemy się w nocne zdjęcia bądź zaciemnienia filmowych kadrów – niewątpliwie jednak ekscytuje, niekiedy poraża, a zdarza się, że mrozi krew w żyłach. Mieni się w milionach kolorów i pulsuje w rytmie multiplikujących się ciągle kształtów, z których sami sobie dobieramy potrzebne nam formaty i układamy z nich niemal dowolne kompozycje wizualne – nie są to jednak ani widoki, ani obrazy, żadne całościowe ujęcia, lecz wieloobrazkowe i ruchome witraże złożone z ikon i fotogramów, plików tekstowych i playerów filmowych, inkrustowanych z drugiej strony i już nie przez nas reklamami i różnymi powiadomieniami. Nie dzieła to, ale działania: wątki ściągane naraz z wielu miejsc sieci i splatane na osnowach różnych programów w błyszczące na pulpitych bieżniki – wijące się i rozwijające naraz włókna rozmaitej materii: nie tylko wiązki światła, często wyszywające i rozszywające litery, ale też szeleszczące ściegi dźwięków czy linki pociągające do działań. z wielości rozpostartych przed nami i wokół nas matryc, znaczonych blikami diod na ich obrzeżach, połyskują prospektywne bardziej niż perspektywiczne 10 profile naszych osobistych zwidów świata, tworząc poświaty odosobnionych sfer przebywania w nim.

W globalne krążenie widm włączamy się z pomocą coraz bliższych ciału i duszy terminali, które nosimy w kieszeniach jak lusterka bądź latarki, jak zegarki na rękach, książki pod pachą, okulary na nosie lub lornetki w plecaku. Niewiele słuchając i nie oglądając się na nic,

manewrujemy przepływającymi przez nie strumieniami elektronów – klikając różnymi klawiszami poręcznych aparatów lub przesuwając palce po rozjaśnionych tablicach, rozwieramy lub ścieśniamy ukazujące się oczom ilustracje, przesuwamy kursory, przyciskamy zdalnie wyświetlane piktogramy bądź wymachujemy przed śledzącymi nasz ruch detektorami. Nie tylko dosłownie manipulujemy sprzętem i dotykiem sterujemy układami kontrolek (zupełnie jakbyśmy przesuwali korale na starych liczydłach), ale w ten sposób również mentalnie wykonujemy działania analogiczne do fizycznych: coś ściągamy i ładujemy, coś innego przesyłamy, wycinamy i wklejamy, retuszujemy i kompresujemy – niezależnie od lokalizacji zdemobilizowanego ciała skaczymy po kanałach, surfujemy po sieciach, odwiedzamy portale, gościmy na stronach serwisów, przechodzimy przez rozmaite poziomy gier, jesteśmy po wielokroć tu i tam on-line 11. Sami też jesteśmy manipulowani i nawiedzani: aplikując do cyfrowego świata dajemy się instruować zachętom i programom fingowanym na wielu stołach i taśmach montażowych przez różne kręgi nadawców, z których większość chce w nas zaktualizować nowe potrzeby i tryby ich realizacji „na żywo”. Nasze osobiste, zakupione za niemałe pieniądze urządzenia wykonują w pierwszej kolejności prace zlecane im przez producentów sprzętu, właścicieli oprogramowania, zarządy rozmaitych serwisów – o korporacjach telekomunikacyjnych i energetycznych nie wspominając.

Z elektrosystemu cały czas coś nastaje: z lądu i powietrza, niezależnie od pór dnia i roku, sezonów grzewczych i urlopowych – chociaż nie od opłat – płyną ku nam i przenikają nas na wskroś energie związane w ściąganych programach, a uwalniane w trakcie

ich uruchamiania w umysłach. Bieżące jak woda w kranach i prąd w kontaktach, informacje potrzebne są do życia współczesnym ludziom tak, jak do tańca (i pracy) bywa potrzebna muzyka (jeśli nie bardziej) – przetwarzanie danych, często nawet mimowolne, rytmizuje codzienną krzątaninę mas i wydobywa siły do niej potrzebne. Wizualność jest tu tylko efektem ubocznym: nie rozgwieżdżone na ekranach płaszczyzny barw, ale zakodowane między wersami światła – niczym w kodach kreskowych – sygnały do akcji są ważne, wzorce postępów, promieniujące na wszystkie inne, nie wprost programowalne poczynania, skutkujące zmianami w rzeczywistości. Jeśli celem tworzenia książek, obrazów, spektakli, fotografii, filmów, utworów muzycznych i wszystkich innych zwartych publikacji było i jest dążenie do zamknięcia w możliwie najdoskonalszej i stabilnej formie określonych treści, to przekazy elektralne pozostają zawsze otwarte i podatne na przeobrażenia: rozchodzą się po sieci jak fale uderzeniowe, których celem jest wywoływanie zmian w świecie, rezonujących z powrotem w cybersferze 12. Proces ten nie ma końca ani wyobraźnego sensu – liczy się tylko stałe zwiększanie i przyspieszanie obiegu radiacji: rozerwane zostały zasłony świątyni, scen i zwykłych domostw, by mogła się w ten sposób objawić świętość bez Boga i aura bez dzieł 13.

## **Refleksje**

Światło elektryczne, zwłaszcza emitowane z otaczających nas ekranów, nie ukazuje niczego poza sobą, lecz wszystko mieni w sobie, żywiąc się oderwanymi od rzeczy kształtami, niczym płomień świecy woskiem. Nie służy temu, by coś oświetlić lub wyjaśnić, ale skierowane w naszą stronę ma przede wszystkim

pobudzać i kształtować uwagę, stroić i wzmacniać czucia oraz inspirować do czynów. Jeśli cokolwiek może rozjaśnić, to tylko zamroczenie naszych umysłów – wyzwanych przez technologie od mozołu samotnego myślenia – zarówno prześwietlając ich niewidzialne zamysły, jak naświetlając nowymi pomysłami. Kiedy szukamy w mediach elektronicznych właściwych sobie przykazań, zdecydowani zaangażować się w projekcje tych, którzy pragną zwrócić na siebie i podług siebie nasze baczenie, wykorzystując przy tym naszą aktywność, pozwalamy się zarazem monitorować – a więc zaczytywać przez oczy i gesty dłoni niejawne (nawet dla nas) profile naszych osobowości i linie codziennego życia – a tym samym hipnotyzować. W coraz bardziej złożonym sensie elektryczność nas ubezsennia, bynajmniej nie prowadząc do powszechnego przebudzenia: utrzymuje nas raczej między jawą a snem w stanie coraz bardziej powszechnego elektrykowania.

Wszystkie instrumenty elektroniczne, w jakie bywamy wyposażeni służą nawigacji poprzez permanentnie doświetlaną, a więc zacienioną i zamgloną (można powiedzieć, że w istocie całodobowo nocną) rzeczywistość: chwytny się naszych smartfonów jak poręczy wśród rozpadlin starego świata, a wątki na komunikatorach śledzimy jakby miały nas poprowadzić – niczym nić Ariadny – przez labirynt medialnie powielonej w sobie planety do jakiegoś bliżej nieokreślonego wyjścia czy może raczej wyprowadzić na inny poziom życiowej rozgrywki. Dowolne operacje wykonywane na elektronicznych konsolach wspierają przede wszystkim zarządzanie sobą – jak zauważył Eric Schmidt, prezes zarządu Google'a, większość ludzi nie potrzebuje wyszukiwarek i innych narzędzi internetowych, by znaleźć przy ich pomocy odpowiedzi na jakieś abstrakcyjne pytania, ale po to, by

doszukać się, gdzie powinni skierować swój następny krok 14. Przebywamy zatem ścieżki naszych losów w kręgach światła rozchodzącego się z wyświetlaczy, podążając za wskazaniem różnych, realnie bytujących i tylko botujących przewodników, a nawet włączając się w to przewodzenie – przechwycone wici rozsyłamy dalej, świadomie i nie wszędzie zostawiamy znaki naszych przejść, swoim unurzaniem w strumieniach danych zmieniamy ich nurty. Być może po to korzystamy z mediów myślenia, by wyprowadzając na zewnątrz rutynowe procesy kontrolne i obliczeniowe uwolnić umysł do twórczych imaginacji 15 i zaprząć go zarazem, nawet za cenę uzależnienia od sztucznych inteligencji, w sieć polilogicznych komunikacji (takich komunikacji, które zawsze są również komputacjami), służących znalezieniu właściwego przekierowania wszystkich ludzkich i nieludzkich spraw 16. Tymczasem cały blichtr bogato aplikowanych interfejsów zdaje się służyć jedynie automatycznemu pilotowaniu dokonywanych przez nas przesunięć w obiegu elektronicznych walut – co zresztą może nas ubezpieczyć przed realnymi skutkami niepowstrzymywalnych inaczej, istotowo lucyferycznych żywiołów elektrosfery. Warto pamiętać, że napięcia krążące po sieci powstają na stykach osób, a nawet rzeczy: erotanatyczne iskrzenia i polaryzacje stanowisk między ludźmi, siły wynikające z przyspieszenia obiektów i dziejów, wibracje tłumów i giełd – elektryczność jedynie wydobywa je na powierzchnie przedmiotów i podmiotów, abstrahuje do czystych intensywności (intencjonalności), transformuje i roznosi 17. W sposób bezprzedmiotowy, ale i bezideowy, płynące przez nas prądy – w istocie niezwykle słabe i właśnie przez to przemożnie wpływowe – wybijają z przyziemnych orbit bycia-ku-śmierci i niebiańskich

wyobrażeń o byciu-po-śmierci, emotywując do życia w rozszerzonej już teraz rzeczywistości. Na marginesach oczywistości i na kresach rozmaitych scen – artystycznych, filozoficznych, naukowych, politycznych – wynurza się dominujący dziś elektrosystem interfejsów, w którym widoki nie licują z rzeczami, a obrazy przestają uobecniać lub znaczyć rzeczy, rodzi się natomiast widmontologia halograficznych ciał lub już tylko awatarów, przenikających funkcjonujące poza przedmiotowo-podmiotową opozycją mediekty („obiekty” medialne). w dobie antropocenu i tuż przed możliwym przejściem ziemskiego panowania przez sztuczną inteligencję dokonuje się przegrupowanie sił i społeczeństw – to nie tylko ewidentne przewartościowanie wszystkich wartości i widoma dekonstrukcja zastałych prawd, ale uitorowana światłowodami emergencja nowej struktury bytu i odmiennego niż dotąd stanu skupienia świata: kreacja nowych rodzajów rzeczy, ich związków i interakcji, wyłonienie nowej wielowymiarowości i elektroanarchii... Trudno jednak nadażyć za tymi lotnymi zmianami w języku i myśli – pisanie o postcyfrowości zdaje się popadać w słowotwórczy żargon, którego rewersem są wysłużone analogie i metafory, ale ta właśnie różnica potencjałów nowego i starego w namyśle wciąż pobudza interpretacyjne wyzwanie: w polu nieprzypadkowo odslaniających się horyzontów odnajdywać sens użyteczny już teraz.

## **Fleksje**

W poszukiwaniu odpowiedniego do opisu elektralności języka sięgnąć można – w Heideggerowskim geście, ale za znakomitym artykułem Wojciecha Michery [18](#) – do dwóch choćby pojęć archaicznej, przedfilozoficznej greki: *kharis* i *daidalon*. Pierwsze z nich

oznacza szczególny blask, który przez swoje lśnienie zwraca uwagę i budzi pożądanie, urzeka i oczarowuje, wprowadzając w nastrój radosnego uniesienia i święta. Drugie jest stosowane do wyrobów, które potrafią wywoływać tak intensywne efekty – w sensie technicznym to określenie sposobu ich wykonywania, który polega na przeciwnych, ale dopełniających się działaniach: rozdzielaniu materiału (metal, drewno, wełna) i odpowiednim dopasowywaniu powstałych tak drobin, by połączyć je w wytworną ozdobę. Słowo to – *daidalon* – okazuje się świetnie nadawać do ujęcia technologii elektronicznych, które wszystkie możliwe tworzywa i dane sprowadzają do kodu cyfrowego, by – operując uporządkowanymi podług niego elementami materii – kreować istotowo nieprawdopodobne wizje i zjawiskowe awatary, mające światłowodzić na pokuszenie niczym wzorcowe dzieło starożytnej sztuki rzemieślniczej, jakim była Pandora 19. Aby właściwie ocenić, zrozumieć, a nade wszystko podjąć te wirtualne animacje, trzeba wycofać się myślą z dominującego aż do dziś platonizmu – porzucić związki między pojęciami idei, ikony, idola, symulakru oraz kryteria piękna, prawdy i dobra – ponieważ w domenie interfejsów (o czym przekonuje nie tylko ekonomia uwagi) najważniejsza jest sama ważność: bezdennie powierzchowna moc przyciągania uwagi i jej przeżywania, czyli wspomnianą tu *kharis* – charyzma, chwała, aura i wdzięk.

Pozytywna rewaloryzacja chwały wiedzie ku możliwości lub wręcz potrzebie ponownego namysłu nad dyskredytowanym od czasów Platona mniemaniem (*doxa*) – w czym pomóc mogą nowoczesne już propozycje Viléma Flussera i Giorgia Agambena. Czeski mediozof zauważył, że technologie elektroniczne umożliwiają zupełnie nowy,



intersubiektywny rodzaj spekulacji na temat dowolnej rzeczy (sceny) – mówiąc w skrótowym uproszczeniu: polega ona na kreacji i transmisji mnogich i różnorodnie przetwarzanych widm współobecnych z pierwowzorem, których nie podporządkowuje się mu jako uobecnień i znaków, ale na bieżąco odkrywa w ich spektralności i wzajemnej grze potencjał wydarzenia czegoś, czego jeszcze nie ma 20. Z kolei włoski myśliciel, wydobywając zapomniane znaczenie bytu spekulatywnego (zwierciadlanego odbicia), najlepiej określił możliwość interpretacji medialnych widm: ich zjawność świadczy o bezustannym promieniowaniu każdego oblicza ku innym – wyglądy rodzą się w napięciu miłości, „w której każdy pragnie pozostać sobą, wytrwać w swoim bycie i przekazać siebie innym” 21. Przyjmując te wskazówki można na przykład zrozumieć znamieny dla paradygmatu interfejsów fenomen *selfies*: ich tworzenie niekoniecznie jest poszukiwaniem jakiegoś skrytego znaczenia bycia sobą, ani (narcystycznym) utwierdzeniem oczywistej, choć może odczuwanej jako zbyt słabo obecna, tożsamości (zresztą zwykłych luster także się nie używa, by poznać lub utwierdzić jakiś stan rzeczy, ale by go zmienić lub nań zareagować), lecz roz-samościowym eksperymentowaniem z własnymi prezencjami po to, by uwolnić energie stłumione w personaliach i wykorzystać je do rozszerzania swej „jaźni” oraz komunikowania się przez swe emanacje (jak przez prywatnych aniołów) z innymi. W tym ujęciu bycie-w-sieci zdaje się przypominać przechadzanie się pośród tłumów w labiryntach krzywych zwierciadeł – w płynącym światłowodami potoku przenikających się wyglądom nie jest ważna ich jakkolwiek oceniana podstawność, ale czysta fenomenalność, towarzyska spekulatywność, festynna ekscytacja.

Jeśli szukać jakiegoś sensu, który bez ostatecznych roszczeń (i rojeń) pozwoliłby się z miejsca zorientować w tym pochodzie charyzmatycznych replikacji – rzecz można: sensu herme-nautycznego – można się na koniec odwołać do pomysłów Jean-Luca Nancy’ego 22. Najpierw należałoby za francuskim dekonstrukcjonistą przyjąć – zresztą w zgodzie z dość powszechnym poczuciem absurdu istnienia i kryzysu świata, a także z „głębszymi” rozpoznaniem nieobecności głębi 23 – brak jakiegokolwiek uprzedzającego byt oparcia (woli, ducha, przyczyny, idei, arche...) i w zamian zwrócić uwagę na fenomen jedno-mnogości bycia, które jawi się w nas eks-centrycznie względem wszelkiej osobniczej tożsamości jako bycie-z: podzielność istnienia z innymi, wyeksponowanie na relacje i zdolność do koegzystencji. Właśnie we wzajemnym napotykanii i obcowaniu – styczności, która nie pojmuje, ale współodczuwa koincydencję – rodzi się jedyny możliwy na Ziemi, a zarazem namacalny sens, który wyraża się w adoracji: czujnej uważności, zwrocie ku. Przyjęcie optyki, że w ten sposób *kharis* usensawia niedorzeczny glob 24, pozwala ujrzeć w elektralnej rewolucji proces „przestrzajania” świata, który wybijając wszystkie byty z ich przyziemności uwalnia pole (*ex nihilo*) ich odprężonego rozłokowania, nawidzania i łączenia w przemienionym, astralnym ciele planety, ciągle otwartym na nieograniczone ewentualności. Interfejsowa spekulatywność mogłaby zyskać w tym zimnoognistym świetle – choćby chwilami – polor i wektor wdzięcznej doksologii: transimmanentnego wyglądania, które wyziera poza wszystkie oczywistości, najwidoczniejsze obrazy i najbardziej feeryczne wizje, by dotykać wzrokiem prześwitu w ekspozycji na wiecznie aktualne objawienie.

1 Koncepcja elektralności (*electracy*) – analogiczna do oralności i piśmienności – jest rozwijana przez Gregory’ego L. Ulmera od końca lat 80. XX wieku (pierwotnie jako *videocy*); zob. m.in. G.L. Ulmer, *Teletheory*, Antropos Press, New York, Hamburg 2004; tegoż, *Internet Invention. From Literacy to Electracy*, Longman, New York 2003; tegoż, *Avatar Emergency*, Parlor Press, Anderson 2012.

2 R.W. Kluszczyński, *Obrazy nomadyczne i postobrazy. Transformacja, transgresja i hybrydyczność w sztuce nowych mediów*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2015, s. 23–35; R. Kluszczyński, *Doświadczenia wizualne jako postobrazy (od wydarzeń multimedialnych do wizualnych biośrodków)*, [w:] *Więcej niż obraz*, red. E. Wilk, A. Nacher, M. Zdrodowska, E. Twardoch, M. Gulik, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2015, s. 345–357.

3 Por. S. Weber, *Telewizja: odbiornik i ekran*, przeł. E. Stawowczyk, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001, s. 381–398.

4 Por. artykuły z II zjazdu PTK zawarte w tomie *Więcej niż obraz...*

5 Zob. J. Bohdziewicz, *Piękno aktualności. Telewizja bycia u progu czasu*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2014.

6 O filozoficznym znaczeniu oczywistości/ewidencji zob. M. Heidegger, *Koniec filozofii i zadanie myślenia*, przeł. K. Michalski, [w:] *Drogi współczesnej filozofii*, red. M.J. Siemek, Czytelnik, Warszawa 1978, s. 214 i nn.; J.-L. Nancy, *The Evidence of Film. Abbas Kiarostami*, Yves Gevaert, Bruxelles 2001, s. 42 i nn.

7 Por. J. Bohdziewicz, *Nawidzenie. O kino-myśleniu poza metafizyką na przykładzie filmu Abbasa Kiarostamiego „Smak*

czereśni” (przypis do Jeana-Luca Nancy’ego), „Kwartalnik Filmowy” 2016, nr 96, s. 222 i nn.

8 Szerzej o różnych rodzajach spojrzenia, które wzmiankowane są w tym i innych miejscach niniejszego artykułu (gapieniu, patrzeniu, zapatrzeniu, widzeniu, oglądaniu, podglądaniu, przeglądaniu i wyglądaniu) zob. J. Bohdziewicz, *Piękno aktualności...*, s. 104 i nn.

9 Por. m.in. D. Czaja, *Duch na skale. Herzoga podróż do źródeł*, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa” 2013, nr 1, s. 29; por. J.-L. Nancy, *Painting in the Grotto*, [w:] tegoż, *The Muses*, Stanford University Press, Stanford 1996, s. 69–79.

10 Por. A. Friedberg, *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, przeł. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012, s. 337 i nn.

11 O taktylności elektronicznych mediów zob. m.in. D. de Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, przeł. W. Sikorski, P. Nowakowski, Mikom, Warszawa 2001; *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, ExMachina, Katowice 2009, s. 45 i nn.

12 Por. M. McLuhan, *Zrozumieć media*, [w:] tegoż, *Wybór tekstów*, red. E. McLuhan, F. Zingrone, przeł. E. Różalska, J.M. Stokłosa, Zysk i S-ka, Poznań 2001, s. 213 i nn. .

13 Por. M.B.N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, MIT Press, Cambridge–London 2004, s. 32.

14 Zob. wypowiedź Erica Schmidta, cyt. za: D.M. Berry, *The Philosophy of Software. Code and Mediation in the Digital Age*, Palgrave Macmillan, New York 2015, s. 8.

15 Por. M. Taylor, E. Saarinen, *Imagologies. Media Philosophy*, Routledge, London–New York 1996.

16 Por. V. Flusser, *Ku uniwersum obrazów technicznych*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1994, s. 53–67.

17 Por. Ch. Baudelaire, *Malarz życia nowoczesnego*, przeł. J. Guze, [w:] tegoż, *Rozmaitości estetyczne, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk 2000, s. 317.

18 Zob. W. Michera, *O myśleniu w perspektywie bezdomności. „Daidalos, kharis, ikelos”*, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa” 2017, nr 1–2, s. 121–130.

19 Por. też V. Flusser, *Ku uniwersum...*

20 V. Flusser, *Gest wideo*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1997, s. 229–233.

21 G. Agamben, *Byt specjalny*, [w:] tegoż, *Profanacje*, przeł. M. Kwaterko, PIW, Warszawa 2006, s. 74.

22 Myśl Nancy’ego rozwijała się przez kolejne lata oraz bogactwo dzieł i nie miejsce tu, by je wszystkie wymieniać – w celu syntetycznego ujęcia tej ewolucji zob. B. C. Hutchens, *Jean-Luc Nancy and the Future of Philosophy*, Routledge, Montreal, Kingston, Ithaca 2005; M. Kwietniewska, *Jean-Luc Nancy. Dekonstrukcja wobec tradycji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2013 – jej kulminacją natomiast wydaje się artykuł: J.-L. Nancy, *Adoration. The Deconstruction of Christianity II*, przeł. J. McKane, Fordham University Press, New York 2013.

23 Por. M. Heidegger, *Koniec filozofii...* oraz V. Flusser, *Ku uniwersum...*

24 Chciałoby się powiedzieć za Dostojewskim: „kрасota spaset mir”.  
Zob. F. Dostojewski, *Idiota*, przeł. W. Jędrzejewicz, [w:] tegoż, *Dzieła  
wybrane*, PIW, Warszawa 1987, s. 424.

## Joanna Sarbiewska

### Kwantowe „oko w ogniu” W stronę apofatycznej techno-ontologii

#### **Mistyka „medialnej maszyny”**

Współczesna kultura postindustrialna to nie tylko szeroko rozumiany postmodernizm. Obok tej zwyczajowej (i powoli już zmierzającej) tendencji mamy również do czynienia z istnieniem tendencji zgoła odmiennej. Żyjemy bowiem w czasie, w którym wschodzący klimat „trzeciej kultury” 1 wydaje się tworzyć poznawcze szanse na „nowe otwarcia”. Ważne okazuje się dziś wypracowanie perspektywy, która z jednej strony nie będzie stanowić reakcyjnego powrotu do skostniałej epistemologii (wąsko rozumianej) racjonalności, z drugiej natomiast – przekroczy ponowoczesny sceptycyzm z jego jałową, poststrukturalną samozwrotnością.

Myślę, że dziś szansą szczególnie istotną jest rozpoznanie możliwości „ponownego odczytania” (*relegere*) dyskursu wiedzy i dyskursu religii w optyce zachodzącej między nimi relacji, w ujęciu postsekularnym 2. Jacques Derrida w swojej późnej (nielingwistycznej i niepostmodernistycznej) refleksji dotyczącej filozofii religii, słusznie zauważa, że oba paradygmaty (wbrew wyraźnie je różnicującej wykładni potocznej) łączy zasadnicza oś. Zarówno logocentryczną metafizykę, jak i dogmatyczną religię sygnuje potrzeba bezpieczeństwa w granicach episteme, oparta na geście

zawłaszczania (bądź wykluczania) tego, co Inne 3. Oba porządki konceptualizują świat (lub Boga) jako przedmiot stawiany przed-sobą i zawłaszczany (instrumentalizowany) przez poznający podmiot 4. Oba tworzą zatem tożsamościowy system „twardej obecności”, który wyczerpuje się w tym, co przedstawialne i poznawalne. Ten zasadniczy rys pewności stanowi formę idolatrii, gdyż unieruchamia myśl, zamykając ją na to, co radykalnie Inne (nie-możliwe do pomyslenia).

Wydaje się, że współczesna epoka postindustrialnej techno-kultury przynosi z sobą swoistą „odwilż”. Derrida trafnie rozpoznaje, że współczesny prymat maszyny, techniki, technonauki, transcendencji tele-technologicznej generuje nowy model myślenia, który dekonstruuje zarówno racjonalny (tradycyjny) dyskurs wiedzy, jak i dogmatyczny dyskurs religii. Co jednak najważniejsze, specyfika „medialnej maszyny” otwiera przestrzeń unikalnego współistnienia „wiary i wiedzy”, które zostają „odczytane na nowo”.

Derrida zauważa, że „medialna maszyna” ma charakter „mistyczny”, czyli paradoksalny (sprzeczny). Charakteryzując się „wykorzenioną” ontologią, z jednej strony sygnuje ruch abstrahowania: wy-właszcza z oikos, a więc z tego, co „tożsamościowe”, znane („swojskie”). z drugiej jednak, sygnuje zarazem ruch za-korzeniania „na nowo”, już niejako w przestrzeni *Ungrund* 5. Można zatem stwierdzić, że gest medialny ma naturę apofatyczną. Derrida, za Heideggerem, rozpoznaje, że mistyka i technika przynależą do siebie, gdyż są Innym metafizyki 6: przekraczają binarną logikę podmiotowego („tożsamościowego”) panowania nad „przedmiotem poznania”.

Biorąc pod uwagę interesujące mnie tu technologiczne media audiowizualne, trzeba także dodać, że „maszynę” cechuje żywioł wizualności. Warto w tym miejscu przypomnieć (fenomenologiczne



w istocie) znaczenie greckiego słowa *mystikos*: to „widzieć z zamkniętymi oczami; okiem wewnętrznym”. w proponowanym przeze mnie „nowym odczytaniu” technika medialna ma zatem stać się narzędziem mistycznej przemiany widzenia 7. Wyzwolenie z porządku „twardej obecności” powinno dokonać się w procesie fenomenologicznej *epoché*: wyjścia poza ograniczające (idolotryczne) uwarunkowania percepcji empirycznej i racjonalnej. „Maszyna” ma uruchomić intuicyjny tryb pracy ekstatycznej, czyli „wychodzenia z siebie” oraz z tego, co (po)znane (dogmatyczne), na rzecz otwierania się na Nie-możliwe. *Ekstasis* sygnuje zatem ruch przekroczenia dualizmu podmiot – przedmiot i „zanurzenia” w nieuwarunkowanym (czystym) Istnieniu. Na gruncie metafizyki reprezentacji jest on realizowany poprzez dekonstrukcję „widzialności” na rzecz „wizualności”. Jak wskazuje Georges Didi-Huberman, „widzialność” dotyczy przedmiotu i tworzy (pojęciowy) dyskurs wiedzy, „wizualność” natomiast nie dotyczy przedmiotu, ale „zdarzenia” i zaczyna się tam, gdzie kończy się dyskurs wiedzy 8. Proces nicowania struktury obecności (transcendowania) bytu otwiera *choré*: „puste miejsce” 9, które jest warunkiem przejawiania się radykalnie Innego.

Nietrudno zauważyć, że tak rozumiane techno-widzenie postindustrialne stanowi zupełne przeciwieństwo percepcji industrialnej. Ta bowiem, będąc domeną rozumu instrumentalnego, stawiała-przed-sobą świat w postaci przedmiotowego zasobu, podporządkowywała technologię gestom eksploatacji 10. Przed wszystkim jednak, postulowana przeze mnie wykładnia widzenia fenomenologicznego przekracza granice epistemologii – dotyczy wymiaru ontologicznego 11. Analizowana tu technostrategia

„przemiany widzenia” ma uświadomić, że dotychczasowa metafizyka obecności (oparta na dualizmie podmiot – przedmiot) stanowiła nie o prawdziwym poznaniu, tylko realizowała „widzenie inwersyjne”, które teraz, w geście dekonstrukcji, mamy szansę odwrócić.

### **Kwantowa „praca ognia”: odwracanie inwersji widzenia**

Ruch negacji jako strategii odwracania inwersji widzenia, nie wyczerpuje się w przestrzeni mediów. Na mocy rozpoznań fizyki kwantowej można dziś przyjąć, że status techno-ontologii stanowi niejako naturalne przedłużenie przestrzeni trans-medialnej: ontologii samej rzeczywistości. Jak już dziś bowiem wiadomo, rzeczywistość nie ma w istocie charakteru „twardej, materialnej obecności”, ale ma strukturę falową: to elastyczna czasoprzestrzeń, będąca nośnikiem fal świetlnych (fotonów światła) 12. W nawiązaniu do greckiej filozofii przyrody warto w tym miejscu przywołać także *arche*-typiczną naturę samych żywiołów, będących budulcem „ciał kosmicznych”: ich kwintesencję stanowi „eter”, który znajduje się w nieustannym ruchu 13. Można dziś zatem stwierdzić, że „eter” to cząstki energii, których zmienność (przechodniość) form nie dotyczy „twardej materii”, ale jest generowana przez częstotliwość wibracji. w niniejszym ujęciu eteryczno-falowa struktura rzeczywistości stanowi dekonstrukcję metafizyki przedstawienia niejako „substancjalnie”, wskazując na swój apofatyczny charakter: nie można jej uchwycić „przedmiotowo”, nie jest ani „bytem”, ani „niebytem”. Wydaje się, że wszelkie fenomeny fizyki kwantowej związane z permanentną wibracją strumienia energii (ruch fotonów światła, cząstki wirtualne, wyłaniające się z nicości, ciemna energia czy promieniowanie ciała doskonale czarnego) mogą być właściwie rozpoznane dopiero w geście odwrócenia inwersji widzenia, jaką jest (stała) metafizyka obecności 14.

Aby jednak owo odwrócenie mogło się dokonać, niezbędne jest otwarcie na „pracę negacji” – fenomenologię „światła nocy” 15. Wydaje się, że jej ontologiczny tryb ucieleśniają właśnie żywioły, w tym – najintensywniej i najwyraźniej – żywioł ognia. w dyskursie religii judeochrześcijańskiej ogień odsyła do trzech znaczeń: symbolizuje obecność Boga, proces duchowego oczyszczenia (duchowej przemiany) oraz ofiarę całopalną. Znamienne, że figura ognia, która tak wyraźnie sygnuje „trawienie” („nicowanie”) stałego, podmiotowo-przedmiotowego gruntu obecności, dynamikę transformacji, w tradycyjnej myśli dogmatycznej inwersyjnie „zastygła”. Można by zatem powiedzieć, że Duch (Inny), **obecny** pod postacią czystej energii, został poddany wykładni „obecnościowego uprzedmiotowienia”, która stanowi gest Jego zawłaszczenia (idolatrii). w dyskursie wiedzy natomiast podobnej inwersji dokonał rozum oświeceniowy. Światło rozumu (łac. *luciferus* – niosący światło) ugruntowało się w ruchu wyparcia Innego. Nauka rozumiana empirycznie, scjentyście, ufundowana na zasadzie weryfikowalności, rządzi się bowiem (wykluczającym) prawem logiki binarnej. Nowoczesny „rozum oświecony”, kontynuujący (opisany przez Heideggera) „czas światłobrazu” w którym podmiot postawił przed-sobą świat jako przedmiot, lękowo, na prawach (klasycznej) logiki bądź dialektyki, zabezpieczył się przed Innym. Współczesny dyskurs fizyki kwantowej natomiast przekracza logikę binarną, rozpoznając się w Innych logikach: parakonsystentnej (opartej na zasadzie sprzeczności) bądź intuicjonistycznej 16. Ruch kwantowego poznania ma naturę apofatyczną: orzeka raczej, czym (i jaki) świat nie jest, niż czym (i jaki) jest.

Postulowany tu przeze mnie ruch negacji można określić Derridańskim terminem „widmowego nawiedzenia” 17. Duch-Ogień

ma naturę apofatyczną: nie jest ani „bytem”, ani „niebytem”. „Nawiedzając” metafizykę obecności, wyzwala odwrócenie „światła rozumu” – jego działanie polega bowiem na trawieniu (nicowaniu) stałego gruntu (horyzontu) sensu, a więc „zaciemnianiu” zarówno dyskursu wiedzy, jak i dyskursu religii. To Ogień „ciemnej świetlistości”, negatywowy i paradoksalny, który w geście „wykorzenia” z tego, co tożsamościowe (znane) i bezpieczne, robi miejsce dla przejawiania się Nie-możliwego. Trzeba więc podkreślić, że tak ujęty gest dekonstrukcji jest warunkiem oczyszczenia widzenia z porządku idolatrii („światła fałszywego”) i otwarcia nowego (świetlistego) widzenia. Nowe widzenie zaś winno ukonstytuować się w ruchu ponownego za-korzenia: tym razem już w (boskiej) przestrzeni *Ungrund*.

Jak słusznie wskazuje Heidegger interpretujący myśl Heraklita, „światem kieruje błyskawica”, czyli „wieczny ogień”. Wybuch płomieni, w okamgnieniu, tworzy przestrzeń, w której coś dopiero może się pojawić. Co istotne, „ogień rozjaśnia, żarzy się, buzuje i otwiera [nową – J.S.] przestrzeń – lecz także trawi, zapada się w siebie i niknie, zamyka i gaśnie. Ogień płonie i w ten sposób oddziela jasność od ciemności; wybuch płomieni wiąże i dzieli jasność i ciemność” 18. Krzysztof Michalski zauważył, że w wykładni Heideggera ogień to istota życia, w którym, ciągle na nowo, powstają i znikają wszelkie różnice, który tworzy i niszczy warunki możliwości wszystkiego, co jest. w dynamice ognia nie ma żadnej logiki, dialektyki, nie rządzi się ona żadnymi prawami, nie ma początku ani końca; nigdy nie ustaje. w takim ogniu-życiu nic się nie może ostać, nic przetrwać, nawet on sam 19. W optyce Derridańskiej natomiast trzeba by rzec, że „płomień nicowania” otwiera *chorę* – „puste

miejsce” („pustynię na pustyni”), która jest warunkiem przejawiania się radykalnie Innego. O ile jednak duch (płomień) Heideggera, trawiąc, odśłania (*Offenbarkeit*) prześwit Bycia, czyli źródło innego (niż tradycyjna metafizyka) początku, o tyle trajektoria płomienia Derridy nie szuka już powrotu do *oikos*, lecz trwając nieustannie w ruchu *ekstasis*, w tym właśnie geście (paradoksalnie) za-korzenia się na nowo.

### **Techno-oko w ogniu: *Martyrs* i *Fire Woman* Billa Viola**

Wideo instalacja *Martyrs: Earth, Air, Fire, Water* Billa Viola z 2014 roku to pozbawiony dźwięku, kolorowy polptyk wysokiej rozdzielczości, skomponowany na czterech pionowych wyświetlaczach plazmowych, który został zainstalowany w Katedrze św. Pawła w Londynie. Instalacja nawiązuje do tradycji malarstwa przedstawiającego męczeństwo świętych, jednak nie wiąże się z żadnym kanonicznym dziełem czy postacią. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że plazma jest zjonizowaną materią o stanie skupienia przypominającym gaz, w którym znaczna część cząstek jest naładowana elektrycznie 20, zaś obraz w systemie High Definition zyskuje ostrość i zawiera więcej szczegółów. Na polptyku widzimy cztery postacie ludzkie, które wchodzi w interakcję, a ściślej – są boleśnie doświadczane przez cztery żywioły. Wraz z rozwojem tego zdarzenia, wyświetlacze wyzwalają subtelny, taktylny efekt wibracji, kwantowego drgania, jakby poruszane refleksami światła, które stopniowo zaczyna przenikać ciała. w tej dynamice działania sił natury odnosimy wrażenie „widzenia” promieniowania elektromagnetycznego, jakby energia kwantowa ulegała „materializacji”. Na pierwszym panelu widzimy mężczyznę

przysypanego piaskiem i kawałkami gliny; dzięki zastosowaniu techniki odwróconej projekcji, stajemy się świadkami procesu jego powstawania i finalnego wyzwolenia. Druga część polptyku ukazuje kobietę związaną grubymi linami – jej ciało jest targane przez coraz silniejszy wiatr, który w końcu ustaje. Na trzecim panelu widzimy mężczyznę siedzącego na krześle, którego stopniowo zaczynają ogarniać płomienie. Kiedy ogień trawi już całe jego ciało, zaczyna gasnąć. Ostatni panel ukazuje mężczyznę zawieszonoego głową w dół, na którego spływa obfity, intensywny strumień wody. Znamienne, że gdy „praca żywiołów” (po ponad sześciu minutach projekcji) powoli ustaje, sylwetki podmiotów ulegają całkowitemu „rozświetleniu”, po czym znikają z ekranu.

„Praca ognia” w wideo instalacji *Fire Woman* z 2005 roku jest wizualnie wyraźniejsza, holistyczna. Ta kolorowa projekcja wysokiej rozdzielczości, z czterema kanałami dźwięku, została zainstalowana w St. Carthage’s Church w Parkville, w Melbourne. Wideo ukazuje kobietę stojącą wobec wysokiej „ściany ognia” i weń wpatrzoną. Jej ciemna sylwetka silnie kontrastuje z rozżarzonymi, jaskrawymi płomieniami. Po chwili widzimy, jak zaczyna poruszać się w kierunku płomieni, po czym (po niespełna dwóch minutach projekcji) upada i (paradoksalnie) zanurza się w ciemnym zbiorniku wody, w którym całkowicie znika. Wpatrzeni w zarysowaną linię horyzontu oddzielającą żywioły ognia i wody, stopniowo, procesualnie, stajemy się świadkami „falowego” (a mówiąc inaczej – „alchemicznego”) zanikania tej granicy. Ostatecznie, wibrujące „języki ognia” przekształcają się niejako w falową wodną toń, a obraz (po ośmiu minutach projekcji) staje się jednorodny, holistyczny. Warto

podkreślić, że to, co w istocie widzimy, zostaje uzyskane dzięki zastosowaniu techniki obrazu odwróconego (odbicia).

Percepcję obrazu negatywnego wyznacza zatem ekstatyczny ruch *kenosis*: „zdarzenie wizualne”, niczym *punctum* 21, inicjuje proces „rozrywania” („wykorzenia”) empirycznej i logocentrycznej struktury przedstawienia, znosi porządek podmiotu i przedmiotu, w trybie kontemplacyjno-immersyjnym wyzwalaając w nas rodzaj „zawierzenia wizualnego”, które wychyla się w stronę Nie-możliwego.

Trzeba w tym miejscu dodać, że Viola, wbrew klasyfikacji obrazów wideo jako epistemologicznych płaszczyzn wyobrażonych 22, pracuje na wyglądach rzeczywistości, wyłaniając „czyste widzenie” w akcie percepcyjnej dekonstrukcji, transformacji płaszczyzn rzeczywiście istniejących. Odnośnie pracy z prawdziwymi żywiołami konstatuje: „Uważam, że nie należy poprawiać natury, gdyż ona sama ma w sobie wystarczającą siłę” 23.

W obu analizowanych wideo-instalacjach zobrazowane zostaje doświadczenie transgresji: proces dekonstrukcji (transformacji) ludzkiej podmiotowości, a wraz z nim – naszego widzenia. w *Martyrów* proces inicjuje uderzenie żywiołów, ich wtargnięcie w (mediumiczne) ciało podmiotu. Tak zaczyna się ekstatyczna praca negacji, która ma w istocie „wyrwać” podmiot z izolacji w „ego”, ogołocić z fałszywego poczucia „panowania” i własnej bytowej odrębności (łac. *diabolos* – ten, który dzieli). Ciała konkretne, widzialne, pod wpływem „zdarzenia” stają się wizualne; podlegają bolesnemu nicowaniu (trawieniu), które jest konieczne, aby „zrobić miejsce”, otworzyć je na in-korporację Innego. W ostatecznej fazie opustoszone, iluminują, zaczynają niejako „świecić od wewnątrz”, trans-immanentnie, jakby całe już zanurzone w wibrującym strumieniu

fotonów światła. Gest ich zniknięcia sygnuje więc rozpad ontycznej granicy „materialnego oddzielenia”, która – z punktu widzenia zarówno mistyki, jak i fizyki kwantowej – pozostaje (empiryczną) iluzją. Znamienny jest tu również fakt, że Viola zrezygnował z dźwięku, byśmy mogli usłyszeć „dźwięk ciszy” („szum” fal elektromagnetycznych). Zdaniem artysty, to właśnie dźwięk jest źródłem wszechświata 24, a medium wideo stanowi rozwinięcie rejestracji audialnej (obraz ma więc swoje źródło w świecie dźwięków). W tym ujęciu, wideo stanowi niejako „naturalny” język (nagiej, niedyskursywnej) rzeczywistości. Warto dodać, że owo zanurzenie obrazu-oka w „dźwięku ciszy” nie tylko intensyfikuje percepcję kontemplacyjno-immersyjną, ale pozwala także na doznanie efektu synestezji, jakim jest „widzenie taktylne”.

W *Fire Woman* natomiast działanie negatywowego „płomienia” wyraźniej wizualizuje proces „wejścia podmiotu w śmierć”, który jest tu – dosłownie – „skokiem w Nieznane”, a następnie – wyłonienia się (narodzin) Innego sposobu Istnienia. Viola w swoich pracach często wizualizuje ten proces przechodzenia od „światła i ognia do ciemności i wody”, próbując oddać doświadczenie „ciemnej świetlistości”: jednościowego widzenia mistycznego, które jest oparte na (niebinarnym) połączeniu przeciwieństw (*coincidentia oppositorum*) 25. Noc *episteme* (*ratio i* zmysłów) 26 stanowi warunek przemiany świadomości, wyzwolenia ze struktur metafizyki tożsamości i nadejścia nowego, ekstatycznego widzenia, nie-tożsamego już z samym sobą, tylko z czystą energią Istnienia. Śmierć ma nas przenicować już „tu i teraz” – w geście *Gelassenheit* dokonuje się wywłaszczenie z „sobności” 27, a śmierć zostaje wchłonięta przez Życie.



## Ekran plazmowy: ciało-w-okcu

Warto podkreślić, że ten akt całopalenia (zanurzenia), który dokonuje się w (lub poprzez) medium ciała podmiotu, będącego „zbiornikiem” świadomości, oznacza w istocie przejście w Inny rejestr Rzeczywistości. Jean Luc-Nancy rozpoznaje, że w przestrzeni wideo zanik podmiotowo-przedmiotowej obecności odsłania niejako „ciało w chwale”, które nie jest już obecnością „czegoś” lecz sygnuje *techné* wchodzenia-w-obecność.

„Ciało nie jest obrazem-czegoś, ale **wchodzeniem w obecność**, na podobieństwo obrazu, który ukazuje się na ekranie telewizora lub w kinie, wychodząc z płaskości ekranu (jego braku dna), nie **będąc** niczym poza przestrzennieniem tego ekranu. Jego istnienie sprowadza się do samej powierzchni. W ten sposób dochodzi do ekspozycji i rozpostarcia [...] a(e)r(e)alności, i to nie jako idei danej [...] mojej wizji punktowego podmiotu [...], ale **równo** z moim spojrzeniem (moim ciałem) jako ich a(e)r(e)alności, podczas gdy one (moje oczy i ciało) zbliżają się do owego wchodzenia-w: rozpostarte, rozpościerające, same będące ekranem. Lepiej byłoby zatem określić je jako video niż jako «wizję». (Nie chodzi tu o video = «widzę», ale o video jako nazwę rodzajową dla *techné* wchodzenia w obecność)” 28. I dalej: „To a(e)r(e)alne ciało, ciało-wideo, ciało-jasność-obrazu jest pełną chwałą materialnością wchodzenia-w czy też **nadchodzenia**. Nadchodzenie ma miejsce **ku** obecności, która miała miejsce i która nie będzie miała miejsca gdzie indziej. Obecność ta nie jest ani obecna, ani przedstawiana poza wskazanym tu nadchodzeniem. w taki oto sposób nadchodzenie nigdy nie ma końca, **odchodzi, nadchodząc**” 29.

W takim porządku znaczeń wizualna transformacja ciała medialnego wydarza się więc nie tylko poza dualistyczną konfiguracją podmiotu i przedmiotu, obecności i nieobecności, właściwą klasycznej metafizyce, ale i poza opozycją ciało materialne – ciało zdematerializowane 30. Co istotne, „ciało-jasność-obrazu”, refutując ogląd empiryczno-racjonalny, pojawia się na mocy znikania, „odchodzi – nadchodząc”, w przestrzeni paradoksalnego, nicującego „światła nocy”, które warunkuje możliwość zaistnienia „wiązki olśnienia” 31.

### **Czas techno-obrazu**

David Morgan, analizując prace Violi, słusznie zauważa, że natura medium wideo oparta jest na „czasie”: wideo generuje świadomość, w jakie konwencje uwikłana jest nasza potoczna percepcja 32. W podjętej przeze mnie wykładni trzeba dodać, że nie tylko generuje tę świadomość, ale także pozwala na ich dekonstrukcję.

Warto w tym miejscu przywołać konstatację samego artysty: „Obraz wideo to rozkład fali stojącej energii elektrycznej, wibrujący system zawierający specyficzną częstotliwość, którą można odnaleźć szczególnie w obiektach rezonansowych. [...] Obraz, który widzimy na powierzchni lampy katodowej, to ślad pojedynczego poruszającego się skupionego punktu światła ze strumienia elektronów, który znajduje się na jej powierzchni. Nieruchomy obraz wideo nie istnieje. Tkanką wszystkich obrazów, ruchomych czy nie nieruchomych, jest aktywna, nieustannie płynąca wiązka elektronów – ciągły strumień elektromagnetycznych impulsów przychodzących od kamery albo magnetowidu. Podział na linie i klatki jest wyłącznie podziałem w czasie otwierającym i zamykającym czasowe okna, które wykazują

okresami aktywność w płynącym strumieniu elektronów. Tak więc obraz wideo jest żywym dynamicznym polem energii, wibracją, która ma postać stałą tylko, że przekracza naszą zdolność postrzegania tak niewielkich odcinków w czasie” 33.

Trzeba uznać za (mystyczny) paradoks, że wideo Violi „materializujące” intensywny strumień wibracji energii, to jednocześnie obrazy „zatrzymane w czasie”, jakby „zawieszane”. Obsesyjne wręcz stosowanie przez artystę zabiegu *slow motion* jest w tradycji badawczej interpretowane jako temporalna strategia subwersywna, jego świadome „bycie nie na czasie”. W tym ujęciu Viola, wykorzystując zaawansowane technologie, jednocześnie odmawia uczestnictwa w masowej kulturze spektaklu, opartej na modelu percepcji dystrakcyjnej<sup>34</sup> i strategii osiągnięcia natychmiastowej satysfakcji. Wybierając więc niejako przed- nowoczesny, „malarski” model percepcji, miałby próbować „przywrócić” (zsekularyzowanej) kulturze (statyczne, sakralne) doświadczenie kontemplacji 35.

Zgadzać się rzecz jasna z rozpoznaniem odmowy uczestnictwa Violi w postmodernistycznej kulturze spektaklu, uważam jednak, że jego gest nie tyle stanowi „zwrot ku przeszłości”, ile wpisuje się w horyzont szans wyznaczony przez paradygmat „trzeciej kultury”. Elektroniczna kontemplacja nie jest powrotem do opisanego przez Waltera Benjamina klasycznej „aury”, opartej na dystansie widza względem dzieła 36. Przeciwnie, jak można wywnioskować z wcześniejszych analiz, obraz wideo wyzwala taki rejestr kontemplacji („uważnego przyglądania się”), który przekształca się w doświadczenie immersji („pełnego zanurzenia”) – dystans (granica) zupełnie zanikają. Co jednak najważniejsze, nie mam tu na myśli immersji (jedynie) w znaczeniu estetycznym, ale przede wszystkim

ontologicznym – medium wideo umożliwia „zanurzenie” w samą falową strukturę rzeczywistości: wibrację strumienia energii.

W tym kontekście angażowanie przez Violę techniki *slow motion* odczytuję jako zabieg fenomenologicznej *epoché*: „zawieszenie czasu” to gest wytrącenia oka z empirycznego i racjonalnego sposobu jego postrzegania, zdjęcie zeń schematów poznawczych, jednak z pewnością nie na rzecz „bezruchu”. Specyficzny *modus* doświadczania faktury czasowej w przestrzeni medium otwiera rejestr Innej ontologii. Można powiedzieć, że „praca żywiołu negacji” nicuje tu zarówno czas fizyki Newtona (zgodny z jednostajnością i linearnością ruchu), jak i czas spekulatywny (transcendentalny), rozpoznający w ruchu zjawisk jedynie zasłonę „czasu wiecznego”. Oba tryby są bowiem niejako „zewnątrzne” względem ruchu „nagiego” Istnienia. Fenomenologiczne „zawieszenie” ma więc wyzwolić rytm „oka wewnętrznego”, które winno umieścić się „wewnątrz permanentnego ruchu cząsteczek”, „wewnątrz czasu czystego / kwantowego trwania” 37. Tu i teraz. Dopiero z tej perspektywy zanika (iluzoryczna) granica między obrazem (widzeniem) epistemologicznym a ontologicznym. „Życie jest tożsame z czasem – to płomień, spalający się moment, bez związku z tym, co było i będzie” 38. Czas jest realny jako Inny.

### **Nagie oko: trzecia droga**

„Zadaniem myślenia” pozostaje dla współczesnej kultury myślenie Nie-możliwego, o które słusznie apelował późny Derrida. „Wiara i wiedza” doby ponowoczesnej winny być „odczytane na nowo”. Ten właśnie gest otwiera się na mocy „wy-korzeniającego” (i ciągle na nowo „za-korzeniającego”) ducha (płomienia), który „nawiedza” pod

postacią „światła nocy”. Trawiąc inwersyjny grunt metafizyki obecności, zaciemniając stały, idolatryczny horyzont sensu, wzywa do stawania się Obcym w drodze ku Innemu miejscu. Dyskurs mistyczny medialnej maszyny to zatem dyskurs ogołocony z dogmatu, oparty na geście percepcyjnego zawierzenia. „Nawiedzony” niejako przez nicującą pracę Ognia, wyzwala widzenie apofatyczne, które otwiera się na Nie-możliwe.

Viola, postindustrialny wizjoner, angażując nowe technologie, podejmuje temat żywiołów wręcz obsesyjnie – znaczna część jego instalacji to swoista „praca z żywiołami” (w „żywiolach”), z udziałem ognia i wody, ale także powietrza (wiatru) i ziemi 39. Badacze jego twórczości zwracają uwagę, że są w niej obecne wątki różnych tradycji mistycznych, co niejako powoduje zjawisko alienacji artysty względem jednej tradycji religijnej 40. Viola sam jednak podkreśla, że interesuje go przede wszystkim „istota / serce mistyki”: rejestr *via negativa*, gdyż właśnie w tym nie-miejscu mistyka Zachodu i Wschodu odnajdują wspólny Bez-grunt 41.

Wydaje się, że właśnie „wykorzeniona” techno-ontologia sygnuje specyfikę współczesnego *Zeitgeist*. Medialne maszyny Violi w formie plazmowych wyświetlaczy są instalowane w przestrzeni chrześcijańskich katedr. To wy-korzeniające, kwantowe medium percepcji, aktywizujące immersyjny żywioł negacji, który dekonstruuje (trawi) Logos, paradoksalnie więc za-korzenia się jakby „na nowo” w miejscu, które – dzięki jego „oczyszczającej pracy” – może odstąpić istotowy, apofatyczny charakter. Technodyskurs „nagiego oka”, wizualizujący niedyskursywne (kwantowe) rejestry rzeczywistości, ujawnia zatem, że ontologia przestrzeni medialnej i trans-medialnej

stanowi w istocie jeden przepływ wibrującego strumienia energii, permanentnie wyzwalanego przez *Ungrund*.

Warto podkreślić, że „praca negacji”, tak w fenomenologii, jak i mistyce, stanowi transformujące narzędzie poznania. Jest drogą ogołocenia widzenia z idolatrii (tak wiedzy pojęciowej, jak i dogmatycznej religii), rozpadu fałszywego (oddzielonego) „ego”, wzrostu duchowego i rozwoju (intuicyjnej, boskiej) świadomości. w ruchu przekroczenia dualizmu podmiot – przedmiot pozwala zanurzyć się w Istnieniu, które jest Innym. W tym ujęciu medium wideo staje się nie-miejscem duchowego „przebudzenia” i „odrodzenia”. Jak bowiem słusznie rozpoznał Mircea Eliade, „święty” jest elementem w strukturze świadomości, jest w nas wszystkich: to świadomość intuicyjna, którą trzeba jedynie wyzwolić 42. Świętość jest „czystym widzeniem”.

Ponadto, warto podkreślić rozpoznanie, że „święci żyją w płomieniach” 43, a „każda postać świata to przyszła ofiara ognia, przyszły popiół” 44. „Nagie oko” przewycięża zatem nowoczesną metafizykę tożsamości, która lękowo zabezpieczyła się przed Innym i sygnuje ekstatyczny ruch w Nieznane. Myślę, że w tym właśnie duchu można dziś „odczytać na nowo” słowa Chrystusa: „Przyszedłem rzucić ogień na ziemię i jakże bardzo pragnę, żeby on już zapłonął” 45.

Tak rozumiany dyskurs techno-kultury wydaje się wytyczać „trzecią drogę” między dwiema jałowymi (biegunowymi) opcjami: skostniałą, zamkniętą na dynamikę „żywołu” myślą konserwatywną a indyferentną, neutralizującą myślą neoliberalną.

1 Nawiązuję tu do kategorii autorstwa Johna Brockmana. Trzecia kultura to, w jego ujęciu, współczesna przestrzeń wzajemnego

współistnienia i przenikania się dyskursów nauk humanistycznych i nauk ścisłych, która ma wygenerować otwarcie nowego, holistycznego horyzontu poznania. Zob. J. Brockman, *Powstaje trzecia kultura*, przeł. P. Amsterdamski, [w:] *Trzecia kultura. Nauka u progu trzeciego tysiąclecia*, red. J. Brockman, Wydawnictwo CIS, Warszawa 1996.

2 Niniejszy kompleks znaczeń podejmowałam już w innych artykułach; zob. m.in.: J. Sarbiewska, *(Post)sekularna filozofia negatywna, media wizualne i ekstasis (dekonstrukcja jako wariant neofenomenologii)*, „Argument: Biannual Philosophical Journal” 2016, nr 2; *Wobec Niemożliwego – estetyka negatywna i efekt obcości w audiowizualnych realizacjach Beli Tarra i Krystiana Lupy*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 87–88; *Negatywna mistyka medialnej maszyny: znikanie/ubywanie w „Tiny Deaths” Billa Violi i „Camille Claudel 1915” Bruno Dumonta*, [w:] *Wokół negacji*, red. M. Woźniczka, A. Zalewski, Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie, Częstochowa 2015). Tu natomiast, po wstępnym przywołaniu zarysu głównych założeń, będę go rozwijać na podstawie dalszych rozpoznań i analiz. Podejmowana problematyka jest przedmiotem przygotowywanej przeze mnie książki.

3 W omówieniu interesującej mnie tu problematyki analizuję wybrane aspekty myśli Derridy zawarte w jego tekście: *Wiara i wiedza*, przeł. P. Mrówczyński, [w:] *Religia. Seminarium na Capri prowadzone przez Jacquesa Derridę i Giannię Vattimo*, Wydawnictwo KR, Warszawa 1999.

4 Martin Heidegger zauważa, że ten zainicjowany w epoce nowożytnej model poznania zasadza się na geście instrumentalnego zasłaniania Bycia. Więcej zob. M. Heidegger, *Czas swiatoobrazu*,

przeł. K. Wolicki, [w:] tegoż, *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*, Czytelnik, Warszawa 1977.

5 Przywołuję tu termin mistyki nadreńskiej, w której Boskość zostaje rozpoznana jako pozbawiona gruntu (podstawy) Nicość (zob. M. Eckhart, *Dzieła wszystkie*, przeł. W. Szymona, Wydawnictwo w drodze, Poznań 2013).

6 To rozpoznanie pojawia się w Heideggerowskich *Przyczynkach do filozofii. z wydarzania*, przeł. B. Baran, J. Mizera, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków 1996.

7 Warto w tym miejscu dodać, że dekonstrukcję traktuję jako nową fenomenologię. Sam jednak Derrida, dokonując autoidentyfikacji, podkreślał gest „odstępstwa” od klasycznej fenomenologii na rzecz hermeneutyki. Więcej o Husserlowskim, Heideggerowskim i Derridiańskim wariacie fenomenologii piszę w: J. Sarbiewska, *(Post)sekularna filozofia negatywna...*

8 G. Didi-Huberman ma na myśli zdarzenie *kenosis*: śmierć Boga Wcielonego. Zob. tegoż, *Przed obrazem. Pytanie o cele historii sztuki*, przeł. B. Brzezicka, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 13–26.

9 Derrida określa chorobę jako „pustynię na pustyni”, która nie jest ani intelligibilna, ani zmysłowa. Zob. tegoż, *Wiara i wiedza...*, s. 26; oraz *Chora*, przeł. M. Gołębiowska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1999.

10 O takim modelu wykorzystywania techniki pisał zarówno Heidegger (zob. *Czas swiatioobrazu i Pytanie o technikę*, [w:] tegoż, *Budować, mieszkać, myśleć...*), jak i frankfurtczycy (zob. M. Horkheimer, T.W. Adorno, *Dialektyka oświecenia*, przeł. M. Łukasiewicz, Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 1994).



11 Warto zauważyć, że takie ujęcie sytuuje się na antypodach „fenomenologii wyobrażonego” Viléma Flussera (zob. tegoż, *Ku uniwersum obrazów technicznych*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1994, s. 53–67).

12 Podjęty w fizyce kwantowej kierunek ontologizacji funkcji falowej jest według mnie niezwykle istotny w kontekście dominującej orientacji epistemologicznej. Więcej zob. M. Pusey, J. Barrett, T. Rudolph, *On the reality of the quantum state*, „Nature Physics” 2012, vol. 8.; F. Selleri, *Wielkie spory w fizyce kwantowej*, przeł. B. Lange, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 1999.

13 Więcej zob. K. Mrówka, *Heraklit. Fragmenty: nowy przekład i komentarz*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2004; A. Łukasik, *Filozofia przyrody współcześnie*, Universitas, Kraków 2010.

14 Trzeba dodać, że nawet sceptyczne potraktowanie przywołanych zjawisk fizyki kwantowej w odniesieniu do myśli filozoficznej jedynie jako metafory nie pozbawia tego ujęcia wartości poznawczej. Według mnie szansą „trzeciej kultury” jest wypracowanie nowej, holistycznej trajektorii w oparciu o (fenomenologiczną) metodę bezpośredniego / intuicyjnego wglądu. Warto w tym miejscu przypomnieć także znane stwierdzenie Alberta Einsteina: „nie istnieje żadna logiczna reguła, według której można odkryć podstawowe prawa przyrody. Zdolna jest do tego tylko i wyłącznie intuicja”.

15 Metaforą „światła nocy” Derrida sygnuje gest odejścia od klasycznej fenomenologii Husserla, opartej jeszcze na „świecie” metafizyki obecności (zob. J. Derrida, *Wiara i wiedza...*). Problematyka „nocnego widzenia” („widzenia ślepeca”) została przez

niego podjęta w pracy *Memoirs of the Blind: The Self-portrait and Other Ruins*, University of Chicago Press, Chicago 1993.

16 Michał Heller pisze o „nieliniowej logice zapętleń”. Zob. tegoż, *Filozofia i wszechświat*, Universitas, Kraków 2006, s. 82–101.

17 J. Derrida, *O duchu. Heidegger i pytanie*, przeł. B. Brzezicka, PWN, Warszawa 2015.

18 Rozpoznanie Heideggera przywołuję za: K. Michalski, *Płomień wieczności. Eseje o myślach Fryderyka Nietzschego*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2007, s. 166.

19 Tamże, s. 167. Także Nietzsche konstatuje: „Gdybyś widział ostrzej, zobaczyłbyś, że wszystko jest w ruchu: tak jak płonący papier się zwija, tak też wszystko przemija i zwija się przy tym”. Więcej zob. tamże, s. 136–182.

20 Termin „plazma” został wprowadzony przez amerykańskiego fizykochemika Irvinga Langmuira w 1928 roku; więcej na temat fizyki plazmy zob. F.F. Chen, *Introduction to Plasma Physics*, Plenum Press, New York 1974.

21 Nawiązuję tu do terminu Rolanda Barthesa (zob. tegoż, *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, przeł. J. Trznadel, Aletheia, Warszawa, 2008).

22 Zob. V. Flusser, *Ku uniwersum obrazów technicznych...*, s. 53–67.

23 Cytuję za: A. Pitrus, *Zanurzony. O sztuce Billa Violi*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2015, s. 206.

24 Znać tu wyraźną inspirację mistyką hinduizmu, wedle której świat wywodzi się z dźwięku Om. Pisze o tym A. Pitrus, *Zanurzony...*, s. 31 i 44.

25 Paradoks „ciemnej świetlistości” został rozpoznany przez teologię apofatyczną, mistykę nadreńską i mistykę Karmelu. Autorem terminu *coincidentia oppositorum* jest natomiast Mikołaj z Kuzy.

26 Zob. Jan od Krzyża, *Dzieła. Droga na Górę Karmel. Noc ciemna*, przeł. B. Smyrak, Wydawnictwo Karmelitów Bosych, Kraków 2004.

27 Zob. M. Eckhart, *Dzieła wszystkie...* oraz Frankfurtczyk, *Teologia niemiecka*, przeł. P. Augustyniak, Fundacja Augusta hr. Cieszkowskiego, Warszawa 2013.

28 J.-L. Nancy, *Corpus*, przeł. M. Kwietniewska, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2002, s. 57–58.

29 Tamże, s. 58.

30 Gnostycki aspekt utraty ciężaru i ograniczeń cielesności na gruncie mediów elektronicznych był niejednokrotnie podejmowany w badaniach; zob. I. Hassan, *The New Gnosticism: Speculation on an Aspect of the Postmodern Mind*, University of Illinois Press, Urbana 1975; J.-P. Fargier, *Anioł obrazu cyfrowego. Czy Mallarmé wymyślił wideo?*, przeł. I. Ostaszewska, [w:] *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1997; W. Welsch, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, przeł. J. Gilewicz, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa, 2002.

31 Pisałam już o tym w: J. Sarbiewska, *Negatywna mistyka medialnej maszyny...*

32 D. Morgan, Spirit and Medium. *The Video Art of Bill Viola*, [w:] *The Art of Bill Viola*, red. Ch. Townsend, Thames & Hudson, London 2004, s. 90–91.

33 B. Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House. Writings 1973–1994*, red. R. Violette, MIT Press, Anthony d'Offay Gallery,

Cambridge–London 1995, s. 158. Cytuję za: K. Chmielecki, *Medium, obraz i ciało. Procesy dematerializacji w pracach wideo Billa Viola*, [w:] *Materia sztuki*, red. M. Ostrowicki, Universitas, Kraków 2010, s. 83–97.

34 Przywołuję tu termin Waltera Benjamin (zob. tegoż, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, przeł. J. Sikorski, [w:] tegoż, *Anioł historii: eseje, szkice, fragmenty*, red. H. Orłowski, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1996, s. 201–239).

35 W tym duchu konstatuje między innymi Chris Townsend, *Call me Old-fashioned, but... Meaning, Singularity and Transcendence in the Work of Bill Viola*, [w:] *The Art of Bill Viola...*, s. 13–16.

36 Zob. W. Benjamin, *Dzieło sztuki...*

37 Analogiczny kompleks znaczeń, w nawiązaniu do myśli Bergsona, podejmuje Gilles Deleuze w koncepcji obrazu-czasu, jednak z zasadniczą różnicą: Deleuzjański obraz to symulakr (zob. G. Deleuze, *Kino. 2. Obraz-czas*, przeł. J. Margański, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2009).

38 Tak Krzysztof Michalski konstatuje o „płomieniu” Nietzschego, zob. K. Michalski, *Płomień wieczności...*, s. 178.

39 Oprócz prac tu analizowanych, można wymienić na przykład: *The Reflecting Pool* (wideo 1977–1979); *The Passing* (wideo 1991); *The Messenger* (instalacja 1996); *The Crossing* (instalacja 1996); *Five Angels for the Millenium* (instalacja 2001); *The Lovers* (instalacja 2005); *An Ocean without a Shore* (instalacja 2007).

40 Viola inspirowa się głównie mistyką zachodnią (szczególnie spod znaku Mistrza Eckharta oraz Jana od Krzyża), sufizmem islamskim (spod znaku Rumiego) oraz buddyzmem zen (w wykładni Suzukiego).

41 Cytuję za D. Morgan, *Spirit and Medium...*, s. 89–109.

42 Tamże, s. 103–106.

43 E. Cioran, *Święci i tzy*, przeł. I. Kania, Aletheia, Warszawa 2017.

44 Rozpoznanie Nietzschego przywołuję za: K. Michalski, *Płomień wieczności...*, s. 173.

45 *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, Łk 12,49, Poznań–Warszawa 1990.

## **Część II**

**Czego chcą obrazy techniczne?**

## Marcin Składanek

### Generatywny dokument – *Clouds* Jamesa George'a oraz Jonathana Minarda

*Clouds* (USA 2014), interaktywny dokument (*i-doc, interactive documentary*) autorstwa Jamesa George'a oraz Jonathana Minarda, zdołał już zyskać status eksperymentalnego projektu stanowiącego wyrazisty przykład hybrydyzacji w domenie cyfrowej kultury. Świadectwem tego jest choćby pozycjonowanie filmu w ramach trzech reprezentatywnych i współkształtujących współczesne oblicze sztuki dokumentu festiwali – na Tribeca Film Festival *Clouds* został zakwalifikowany do sekcji Storyscapes, prezentującej nielinearne prace będące efektem transmedialnych przecięć; na Sundance Film Festival stał się częścią prestiżowego pokazu New Frontier, eksponującego przyszłość niefikcyjnych narracji; natomiast na IDFA (International Documentary Filmfestival Amsterdam) trafił do programu DocLab, grupującego realizacje fundujące immersyjne, wirtualne środowiska eksploracji prezentowanych zdarzeń.

Etykiety uwypuklające technologiczną progresywność czy cyberkulturową transgresyjność nie są dzisiaj (gdy nowe media dawno przestały być nowe) pozbawione pewnej dwuznaczności. z jednej strony bowiem nie sposób odrzucić przekonania, iż formalne nowatorstwo wciąż stwarza niewyczerpany potencjał konstruowania środowisk wartościowego i oryginalnego doświadczenia, z drugiej

zaś – oferowane przez cyfrowe narzędzia możliwości eksperymentalnego przekraczania lub twórczej ekstensji dotychczasowych wzorców stały się tak powszechne (niemal spowszedniałe i dostępne na wyciągnięcie ręki, że coraz trudniej jest nam wykrzesać nawet niewielkie pokłady fascynacji coraz to nowymi, hybrydycznymi strategiami; tym bardziej, jeśli ich zastosowanie (co niestety nie jest rzadkie) ma charakter arbitralny, nieumotywowany i skrywa jedynie semantyczną próżnię danej realizacji. Niestety, równocześnie efektem takiego nastawienia bywa także marginalizacja wielu nowatorskich i wykraczających poza zastane konwencje projektów, które zbyt łatwo zamykane są w enklawie postmedialnych eksperymentów, wskutek czego towarzyszące im dążenia oraz autorskie intencje nie zyskują należytej im uwagi. w wypadku analiz współczesnego interaktywnego dokumentu, którego praktyki wyznaczają obecnie jeden z najciekawszych zakresów cyfrowej twórczości, konieczność zachowania owego podwójnego spojrzenia, uwzględniającego (by odwołać się do pojęć zaproponowanych przez Floriana Cramera) zarówno software'owy formalizm, jak i software'owy kulturalizm <sup>1</sup>, nabiera szczególnego znaczenia. Bez wątplenia stała innowacja na poziomie konstrukcji interfejsu użytkownika, stylistyki wizualnych reprezentacji, struktur narracyjnych czy też mechanizmów partycypacji społecznej określa zasadniczą dynamikę rozwoju oraz obecny status interaktywnego niefikcjonalnego opowiadania. Równoległe jednak, przy coraz większym zróżnicowaniu dyscypliny, czyniącym wszelkie próby jej typologizacji i systematycznego porządkowania niezwykle trudnym przedsięwzięciem, w pracach choćby takich artystów jak Katerina Cizek, Florian Thahofer, Alexandre Brachet, Leanne Allison, Jeremy Mendes, Oscar Raby czy Jonathan Harris dostrzec można wspólne



dążenie. Ma ono dla filmu dokumentalnego – niezależnie od jego zmiennych technologicznych uwarunkowań, transmedialnych peregrynacji, wielorakich wzorców konstruowania przekazu oraz odmiennych poetyk – wymiar uniwersalny, który John Grierson określił mianem „twórczej interpretacji rzeczywistości” 2.

Dla *Clouds* kategorią referencyjną, zasugerowaną przez dwójkę reżyserów jako metafora ujawniająca zasadniczą identyfikację ich filmu, jest pojęcie „generatywnego dokumentu” 3. Istotnie, wydaje się ono trafnie określać będący pochodną intencjonalnych rozstrzygnięć George’a i

Minarda sposób wzajemnego zbilansowania oraz synergicznego skorelowania wektorów eksperymentalnego poszukiwania nowych środków wyrazu, jak również autorskiego ujęcia przedstawianej rzeczywistości. Figura generatywnego dokumentu wskazuje równoległe i z jednakową intensywnością zarówno na wiele jakości estetycznych i rozwiązań strukturalnych, które przeniesione z domeny sztuki (designu) algorytmicznego kodu nadały *Clouds* unikalną charakterystykę formalną, jak również czytelnie manifestuje prymarny cel filmu. Jest nim skonstruowanie obrazu współczesnej praktyki kreatywnego kodowania – złożonego, nieoczywistego, mozaikowego portretu, który wyłania się w wyniku dynamicznego, relacyjnego, bazodanowego powiązania krótkich wypowiedzi (stanowiąc w sumie blisko dziesięciogodzinny materiał) ponad 40 znanych artystów, projektantów, hakerów i badaczy (między innymi Caseya Reasa, Golana Levina, Mariusa Watza, Memo Aktena, Lauren McCarthy, Zacha Liebermana, Jera Thorpa, Fernandy Viégas, Martina Wattenberga, Bruce’a Sterlinga, Johna Maedy’ego). W artykule tym przyglądam się strategiom generatywnym zastosowanym na dwóch płaszczyznach: obrazowej oraz narracyjnej. Należy tutaj dodać, iż

w obydwu wymiarach szczególnym punktem odniesienia staje się wizualizacja danych, której techniki obrazowania oraz metody eksploracji i prezentacji zasobów danych nie tylko pokrywają się z procedurami kreatywnego kodowania (za sprawą wykorzystania algorytmicznego procesu generatywnego), ale także z praktykami interaktywnego dokumentu (za sprawą bazodanowej struktury organizacji).

### **Obrazy generowane z danych**

Pierwszym, najłatwiej dostępnym, a tym samym najczęściej podkreślanym w rozmaitych recenzjach, przejawem transgresyjnego i hybrydycznego statusu *Clouds* jest wizualna stylistyka zarejestrowanych wypowiedzi bohaterów dokumentu, która odchodząc od formuły kinematograficznego fotorealizmu, demonstracyjnie zmierza w stronę estetyki cyfrowego mapowania (wizualizacji). Konstruowane z chmury punktów (*point cloud*) obrazy, niemal amorficzne oraz przywołujące doświadczenie przestrzeni pomiędzy światem rzeczywistym a wirtualnym, stanowią efekt zastosowania techniki rejestracji o nazwie RGBD, dodatkowo zmodyfikowanej i dostosowanej do wymogów projektu przez jego autorów. Metoda ta sprowadza się do swoistego rozszerzenia (augmentowania) reprezentacji uzyskanych z kamery cyfrowej (tutaj zastosowano standardowy aparat DSRL) o dane pochodzące z czujników ruchu – odległości (tutaj funkcję tę spełnił popularny Microsoft Kinect). Zakodowana w każdym pikselu otrzymanej bitmapy wartość kolorystyczna (RGB) została więc wzbogacona o informację o głębi (*depth information*) poszczególnych punktów w relacji do sensora, co pozwoliło uzyskać zestaw danych wystarczających do wygenerowania otwartego na modyfikację obrazu trójwymiarowego.

Realizatorzy nadali w ten sposób interaktywnemu filmowi spójny model doświadczenia, który – dodajmy – od początku uwzględniał wykorzystanie gogli VR Oculus Rift. Odbiorcy (interaktorzy), nawigując w immersyjnym środowisku 3D fundowanym przez interfejs użytkownika, komponują opowieść, aktualizując poszczególne wypowiedzi rozmówców, które konsekwentnie zachowują format trójwymiarowej reprezentacji przestrzennej (możliwa jest nieznaczna zmiana kąta widzenia wirtualnej kamery, jak również kliknięcie na orbitujące wokół interlokutorów wskazówki narracyjne). Co więcej, James George i Jonathan Minard (także dzięki fotografowi Alexandrowi Porterowi) stworzyli własne, oryginalne narzędzie edycji oraz renderingu zarejestrowanych danych. To właśnie zastosowanie dedykowanego oprogramowania RGBDToolkit 4 określiło wizualną tożsamość *Clouds*, tak silnie osadzoną w stylistyce generatywnej. Utwór niezwykle sugestywnie eksponuje (problematyzowaną w filmie) istotę obliczeniowej materii sztuki kodu, jej modułarną budowę, procesualną naturę oraz plastyczną podatność na dowolne przekształcenia. Dopatrzeć się można także charakterystycznych dla algorytmicznej obrazowości mechanizmów – na przykład diagramów Voronoi/Delaunay, powszechnych procedur podziału płaszczyzny na przylegające i niezachodzące na siebie wielokąty (tesselacja, parkietaż, mozaika).

Dla tych, którzy od lat z uwagą przyglądają się kulturze kreatywnego kodowania, w omawianej tu realizacji dostrzegalna jest referencja do wcześniejszego projektu, która ujawnia się przede wszystkim na poziomie estetyki obrazów konstruowanych z danych, choć zarazem nie ogranicza się wyłącznie do niej. Mam tu na myśli teledysk do utworu *House of Cards* (2008) zespołu Radiohead, który w szczególny sposób kondensował specyfikę oraz ukierunkowanie

praktyk generatywnych. Odmiennie niż w *Clouds*, w projekcie tym jako urządzenie rejestrujące „materiał zdjęciowy” wykorzystano obrotowe lasery skanujące (LIDAR). Otrzymane z nich dane w postaci współrzędnych punktów odwzorowujących przestrzenną topografię miejsca oraz położenie obiektów i ludzi zostały przetworzone na obraz 3D za pomocą Processing (języka programowania będącego obok openFrameworks i Cinderą standardowym narzędziem tworzenia generatywnych artefaktów). Odpowiedzialny za proces komputerowego mapowania był Aaron Koblin – dziś uznany artysta sztuki danych (*data/information art*), wcześniej student Caseya Reasa i Marka Hansena na University of California, Los Angeles (UCLA), Department of Design Media Arts, oraz – *last but not least* – jeden z bohaterów *Clouds*. Wideoklip został sfinansowany przez firmę Google, a wszelkie materiały powstałe przy jego tworzeniu – w tym dane ze skanowania oraz kod źródłowy Processing – udostępniono w repozytorium Google Code oraz Github na zasadzie wolnego oprogramowania. Znalazł się tam również przygotowany przez Koblina opis zastosowanych procedur algorytmicznych, ułatwiający ich ponowne wykorzystanie.

James George i Jonathan Minard uczynili zadość powszechnej dla środowiska artystów (projektantów) generatywnych praktyce, którą ten drugi uznał za fundament stałego, ewolucyjnego i kolektywnego rozwoju technologii medialnych 5. RGBDToolkit został stworzony jako wolne oprogramowanie (*open source*), a jego kolejna udoskonalona wersja DepthKit zastosowana została w wielu projektach, w tym tak istotnych dla interaktywnego dokumentu, jak *Universe Within: Digital Lives in the Global Highrise* (2015) 6, będącego trzecią realizacją ze znanego cyklu *Highrise* w reżyserii Kateriny Cizek. Co więcej, na Github opublikowano pokaźny zestaw kodów źródłowych powstałych

przy produkcji *Clouds*. Zbiór ten obejmuje również oprogramowanie kilkudziesięciu artystycznych i interaktywnych projektów, które stały się istotnym komponentem doświadczenia dokumentu – użytkownicy mogą je uruchomić niezależnie, choć domyślnie spełniają one funkcję randomowo aktualizowanego tła dla poszczególnych wypowiedzi. Owa swoista i nieprzerwanie towarzysząca odbiorcy wirtualna galeria sztuki kodu stanowi więc drugą warstwę określającą generatywny status dokumentu.

Warto jeszcze zwrócić uwagę na kolejny, trzeci aspekt, za sprawą którego obrazowość sztuki (generatywnego projektowania) zostaje otwarcie przywołana. Ujawnia się ona w jednoznaczny sposób na poziomie interfejsu użytkownika, którego zasadniczym składnikiem jest sieć powiązanych i odsyłających do poszczególnych klipów tagów (słów kluczowych). Owa konstruowana automatycznie, złożona i emergentna (to trzy fundamentalne dla praktyk generatywnych pojęcia, do których jeszcze dalej powracam) mapa uobecnia rozpoznawalną i reprezentatywną dla obecnego, algorytmicznego designu estetyczność, określoną między innymi przez: wielopoziomowe, sieciowe, rizomatyczne kompozycje, które dotykają granicy chaotycznego rozpadu, ale jej nie przekraczają; skomplikowane, pełne napięcie, choć niepozbawione wizualnej rytmiczności struktury, konstruowane z niezliczonej ilości relacyjnie powiązanych obiektów; czy wreszcie biomorficzne kształty przywołujące piękno naturalnych form.

## Bazodanowa narracja

Blisko dwie dekady temu, u progu bazodanowego zwrotu oraz w przededniu rewolucji mediów społecznych, Lev Manovich – w jednym ze swoich licznych szeroko dyskutowanych i programowych artykułów (*Database as a Symbolic Form* 7, później artykuł trafił do *Języka nowych mediów* 8) – uznał bazę danych za nowy, właściwy kulturze nowych mediów oraz zasadniczo odmienny od tradycyjnych modeli narracyjnych schemat organizacji informacji. Rozstrzygnięcie to ma dla studiów nad interaktywnym dokumentem wciąż daleko idące konsekwencje, ponieważ dość powszechnie baza danych postrzegana jest jako jego niemal uniwersalna strukturalna zasada 9. Zarazem jednak równie powszechnie kwestionowany bywa konfrontacyjny charakter dychotomii narracja – baza danych, który w jednoznaczny sposób został zarysowany przez Manovicha: „Baza danych rozumiana jako forma kulturowa przedstawia świat w postaci listy elementów, których w żaden sposób nie porządkuje. Natomiast narracja tworzy ciągi przyczynowo-skutkowe z pozornie nieuporządkowanych elementów (wydarzeń). Baza danych i narracja są zatem naturalnymi wrogami. Dążą do panowania nad tymi samymi obszarami ludzkiej kultury, a każda z nich uzurpuje sobie wyłączne prawo, by konstruować znaczenie świata” 10.

W obrębie refleksji dotyczącej interaktywnego dokumentu polemika z tak radykalnym przeciwstawieniem dwóch modeli organizacji przebiegała według dobrze rozpoznanego schematu, nieodbiegającego zbytnio od tego, który określał przebieg dyskusji skoncentrowanych na innych obszarach praktyk cyfrowej kultury. w pierwszym podejściu zwracano uwagę na ograniczone rozumienie narracyjności w tego typu ujęciach, która redukowana jest do

linearnej, przyczynowo-skutkowej sekwencji zdarzeń, przez co pomija się wielowątkowość oraz niejednorodność wzorców konstruowania opowiadania w epoce przedcyfrowej. Niemożność ich sprowadzenia jedynie do dualnego modelu narracji „tradycyjnych” oraz „prebazodanowych” wymuszała szerszą optykę spojrzenia, uwzględniającą dynamiczne strategie remediacji wcześniejszych modeli opowiadania. Przykładem tego jest choćby często przywoływana typologia *i-doców* autorstwa Sandry Gaudenzi, wyróżniająca wariant hipertekstowy, konwersacyjny, partycypacyjny oraz doświadczeniowy 11. Z jednej strony badaczka akcentuje i opiera się na nowych i niespotkanych wcześniej wzorcach konstruowania znaczenia na podstawie rozmaitych scenariuszy zaangażowania odbiorców (interaktorów, użytkowników), ale z drugiej – próbuje przenieść i w jakiejś części zaadaptować rozstrzygnięcia ukazujące niejednorodną dynamikę sztuki dokumentu filmowego, w tym przede wszystkim klasyfikację Billa Nicholasa (obejmującą tryb poetycki, wyjaśniający, obserwacyjny, uczestniczący, refleksywny oraz performatywny). Konsekwencją tego typu orientacji jest ugruntowanie przekonania, że to, co Manovich określa mianem narracji oraz bazy danych, to jedynie ekstrema czy swego rodzaju dominanty wyznaczające niezwykle szerokie spektrum praktyk ich nakładania się; lub też – jak ujmuje to Marsha Kinder 12 – dwie kompatybilne struktury fundujące rozliczne warianty bazodanowej narracyjności. Jak pojemna jest to kategoria, udowadniają artyści i projektanci, proponując coraz to nowe mechanizmy integracji ukierunkowanego opowiadania oraz swobodnej, interaktywnej eksploracji określonego repozytorium. Oryginalność i kreatywność tych rozwiązań z łatwością podaje w wątpliwość wyjściową jednoznaczność teoretycznych

systematyzacji, co – przyznać należy – Manovich od początku otwarcie zakładał 13.

W tym miejscu warto przywołać współtworzony przez autora *Języka nowych mediów* szeroko zakrojony, artystyczno-badawczy projekt *Selfiecity* (USA 2014) 14. Stanowi on doskonały przykład tego, iż dążenie do zachowania narracyjnych ścieżek odczytania danych przy równoczesnym proponowaniu użytkownikowi elastycznych systemów ich odkrywania jest tendencją właściwą także dla praktyk wizualizacji danych (tradycyjnie zorientowanych na precyzyjne, „narracyjne” eksponowanie odkrytych informacji, determinacji, korelacji czy trendów). W *Selfiecity* komplementarność obydwu strategii poznawczych spełniona zostaje przez równoległą obecność odmiennych narzędzi odwzorowujących społeczną praktykę tworzenia cyfrowego autoportretu (projekt gromadzi dane internautów z pięciu miast: Bangkoku, Berlina, Moskwy, Nowego Jorku oraz São Paulo). Najważniejsze ustalenia – powstałe w wyniku analizy danych demograficznych, porównania układów kompozycyjnych fotografii czy zestawienia emocji wyrażanych przez mimikę twarzy – zostały ukazane za pomocą zestawu wykresów jednoznacznie wskazujących na rozpoznane prawidłowości, preferencje i uwarunkowania. Równolegle użytkownicy strony internetowej projektu zostali zaopatrzeni w interaktywne narzędzie, pozwalające im swobodnie eksplorować repozytorium obejmujące 120 tysięcy odpowiednio zindeksowanych fotografii. Odbiorcy mogą więc konstruować własne zestawienia, formułować interesujące ich pytania oraz szukać na nie odpowiedzi. Moritz Stefaner, współtwórca *Selfiecity* oraz uznany projektant wizualizacji danych, w następujący sposób ujmuje dopełnianie się strategii bazodanowych narracji: „Staram się zbadać każdy, najmniejszy zakątek danych i zajrzeć pod każdy kamień, tak



abym mógł stać się dla użytkowników doskonałym «przewodnikiem» po nowym terytorium, zapewniając im krótkie, ale i widowiskowe trasy prowadzące do najważniejszych struktur i wzorców tworzonych przez dane, równocześnie dając im wolność eksplorowania ich we własnym zakresie. Jeśli osiągam ten cel, tysiące indywidualnych historii może zostać zaprezentowanych, czekając na odkrycie ich poprzez interfejs danego projektu” 15.

W *Clouds* równoległość narracyjnego i eksploracyjnego doświadczenia ujawnia się już na początku – uruchamiając aplikację użytkownicy mają możliwość wyboru jednego z dwóch trybów odbioru, sygnowanych odpowiednio etykietami „PLAY” oraz „RESEARCH”. W ramach pierwszego z nich schemat narracji zorganizowany jest wokół dynamicznie proponowanych odbiorcom węzłowych pytań (wątków, tematów), które integrują powiązane tematycznie wypowiedzi artystów, projektantów i badaczy sztuki kodu algorytmicznego. Drugi, eksploracyjny schemat, stwarza sposobność wnikliwego przejrzenia zarówno listy rozmówców obejmującej czterdzieści nazwisk oraz zestawienia (zarówno w postaci alfabetycznego indeksu, jak i trójwymiarowej sieci semantycznej) blisko 200 tagów, a następnie odtworzenia skorelowanych z nimi sekwencji wywiadów. Jednak ten czytelny i wydatnie eksponowany na poziomie interfejsu układ dwóch alternatywnych trybów doświadczenia szybko poddany zostaje istotnemu rozchwianiu. Zasadnicze linie narracyjne nakładają się na siebie, krzyżują się w zaskakujący sposób oraz oferowane są jako istotny i warty rozwinięcia kontekst w nieoczekiwanych momentach i miejscach. Co więcej, przypisane owym mikropowieściom, jak również poszczególnym autorom oraz jednostkowym słowom kluczowym, sekwencje wypowiedzi nie są stałe i nie sposób ich ponownie aktualizować w tej samej kolejności czy

nawet w tym samym zestawieniu (przy czym nie chodzi tu o pamięć aplikacji, która dba o to, aby użytkownik nie był zmuszony do powtórnego wysłuchania tego samego głosu). Doświadczenie *Clouds* poddane zostaje – przynajmniej w pewnym zakresie – niekontrolowanej przez użytkownika dynamice, co w efekcie prowadzi do rozpoznania generatywnego systemu, który odpowiada za sekwencjonowanie wypowiedzi, a tym samym współkształtuje schemat opowiadania.

Skonstruowany przez Minarda i George'a algorytm bazodanowej narracji – nazwany przez nich Story Engine – jest nie tylko świadectwem eksperymentalnego poszukiwania oryginalnej formuły interaktywnego dokumentu, ale także przejawem dążenia do ufundowania dodatkowego, dyskursywnego poziomu, który dookreślałby zarysowywany w filmie obraz współczesnych praktyk generatywnych. Jego złożoność – podobnie jak to ma miejsce w wielu projektach artystów/projektantów sztuki kodu – nie jest jedynie wynikiem agregacji wątków, wielości powiązań pomiędzy węzłowymi konceptami (złożoność jako multiplikacja) czy też skomplikowania struktury narracyjnej (złożoność topologiczna), ale stanowi także efekt intencjonalnie zaprojektowanego procesu nakładania się uporządkowanej organizacji oraz niemożliwej do pominięcia randomiczności. Bazodanowy schemat relacyjnego powiązania poszczególnych wypowiedzi (wywiadów) oraz determinowany przez jego kształt schemat narracji zogniskowanych wokół kluczowych pytań pozwalają użytkownikom *Clouds* sukcesywnie konstruować coraz głębsze zrozumienie wielorakich uwarunkowań sztuki kodu, odkrywać strategie tworzenia oferowane przez metodologie programowania oraz rozpoznać progresywne wyzwania, z jakimi mierzą się kreatywni koderzy. Zarazem jednak, wprowadzenie do tego układu wektora

losowości sprawia, iż wyłaniający się obraz sztuki (algorytmicznego projektowania) jest wciąż otwarty na aproksymację (choć jednocześnie nie stanowi jedynie przypadkowej, chaotycznej plątaniny myśli, zjawisk, problemów czy projektów) oraz ewolucyjne dopełnienie, które system może nam zaproponować, łącząc wątki w nieco inny sposób. To właśnie za sprawą ewokowanego przez system bazodanowej narracji doświadczenia efektywnej złożoności [16](#) realizacja Minarda oraz George'a może być postrzegana jako generatywny dokument.

Podsumowując, odwołam się do rozstrzygnięcia Mitchella Whitelawa, zdaniem którego w procedurach odwzorowania naszej współczesnej, społecznej złożoności praktyki generatywne ustanawiają specyficzną i stale obecną referencję, jaką jest algorytmiczny proces. Stwarza on szczególną okazję do eksplorowania alternatywnych układów relacyjnych bądź zaznajomienia się z dynamicznymi modelami określonych zjawisk, jak również – fundowania systemowych opowieści, opowieści systemu (*system stories*) [17](#), których reprezentacjami są mechanizmy, ontologie, schematy konceptualne, struktury danych oraz narracje osadzone w danym procesie algorytmicznym. Autorzy *Clouds* – jak sądzę – umiejętnie ten metadyskursywny walor generatywnego systemu wydobyli i wykorzystali go do skonstruowania złożonego, interesującego portretu środowiska kreatywnego kodowania.

<sup>1</sup>Zob. F. Cramer, *Concepts, Notations, Software, Art*, 2002, [http://www.netzliteratur.net/cramer/concepts\\_notations\\_software\\_art.html](http://www.netzliteratur.net/cramer/concepts_notations_software_art.html) (dostęp: 12.09.2017).

2 M. Przylipiak, *Poetyka kina dokumentalnego*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2004, s. 18.

3 S. Gaudenzi, *Interview with James George and Jonathan Minard*, Docubase. MIT Open Documentary Lab, <https://docubase.mit.edu/lab/interviews/oscar-raby-interview/> (dostęp: 15.09.2017).

4 Zob. M. Galperina, *The Rgbdtoolkit Effect: Kinect Open Source Post-Cgi Is The New Camera And Everybody Wants It*, ANIMAL 12.06.2013, <http://animalnewyork.com/2013/rgbdkit-effect-open-source-post-cgi-is-the-new-camera-and-everybody-wants-it/> (dostęp: 15.09.2017); zob. także: <http://www.depthkit.tv> (dostęp: 15.09.2017).

5 Zob. J. Kaganskiy, *Experimental Film Clouds Combines Kinects And DSLRs To Imagine The Future Of Filmmaking*, CREATORS 30.05.2012, [https://creators.vice.com/en\\_us/article/z4y7ga/experimental-film-icloudsi-combines-kinects-and-dslrs-to-imagine-the-future-of-filmmaking](https://creators.vice.com/en_us/article/z4y7ga/experimental-film-icloudsi-combines-kinects-and-dslrs-to-imagine-the-future-of-filmmaking) (dostęp: 15.09.2017).

6 Strona internetowa projektu: <http://universewithin.nfb.ca/desktop.html> (dostęp: 15.09.2017).

7 Zob. L. Manovich, *Database as symbolic form*, „Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies” 1999, nr 2, [http://manovich.net/content/04-projects/022-database-as-a-symbolic-form/19\\_article\\_1998.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/022-database-as-a-symbolic-form/19_article_1998.pdf) (dostęp: 3.10.2017).

8 Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 333–364.

9 Zob. S. O’Flynn, *Documentary’s metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond*, „Studies in Documentary Film” 2012, nr 2, s. 143.

10 L. Manovich, *Język nowych mediów...*, s. 342.

11 Zob. S. Gaudenzi, *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, Doctoral thesis, Goldsmiths, University of London, Goldsmiths Research Online, <http://research.gold.ac.uk/7997> (dostęp: 14.10.2017).

12 Zob. M. Kinder, *Designing a Database Cinema*, [w:] *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, red. J. Shaw, P. Weibel, ZKM Karlsruhe, Cambridge, MA–London 2003.

13 Zob. *Baza danych – Lev Manovich w rozmowie z Brett Stalbaum, Geri Wittig i Iną Razumową*, przeł. E. Mikina, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 17, [http://magazynsztuki.eu/old/n\\_technologia/Manowicz.htm](http://magazynsztuki.eu/old/n_technologia/Manowicz.htm) (dostęp: 14.10.2017).

14 Strona projektu: <http://selfiecity.net/> (dostęp: 14.10.2017).

15 M. Stafaner, *Process and Progress: a Practitioner’s Perspective on the How, What and Why of Data Visualization*, [w:] *New Challenges for Data Design*, red. D. Bihanic, Springer-Verlag, London 2015, s. 399–400.

16 Zob. M. Gell-Mann, *What is complexity?*, „Complexity” 1995, nr 1, s. 17–18.

17 Zob. M. Whitelaw, *System stories and model worlds: a critical approach to generative art*, [w:] *Readme 100: Temporary Software Art Factory*, red. O. Goriunova, Hardware-Medien-Kunst-Verein, Dortmund 2005, s.135–154.

## Andrzej Gwóźdź

### Designowanie kina w przestrzeniach miasta: wideomapowanie architektury

Praktyka medialna określana mianem *video mappingu* („wideomapowania”) i w analogii do przestrzeni poszerzonej czy powiększonej (*augmented space*) charakteryzowana jako „rozszerzona rzeczywistość przestrzenna” (*spatial augmented reality*), obejmuje rzeczywistość rozszerzoną (powiększoną) przestrzennie wskutek rozświetlania trójwymiarowych obiektów i ich elementów za pomocą światła projektorów. Najczęściej chodzi o rodzaj multi- bądź intermedialnego, plenerowego spektaklu wykorzystującego animacje w wielkoformatowych projekcjach 3D, niekiedy jeszcze efekty pirotechniczne i (lub) pokazy laserowe, z towarzyszeniem muzyki odtwarzanej z aparatury bądź na żywo, bywa, że wzbogaconego choreografią (tańcem) żywych aktorów.

Uznawane słusznie za nową formę wideoartu, wideomapowanie zasługuje na miano praktyki estetycznej i kulturowej (spektaklu projektowanego światła) – z jej twórcami, stylami, poetykami, tendencjami, technologicznym oprzyrządowaniem – i jako takie sytuuje się wśród innych podobnych praktyk kultury cyfrowej, co pozwala spojrzeć na nie jak na pewne zjawisko z zakresu sztuk medialnych. Dla nas jednak istotniejsze będzie spojrzenie na *video mapping* jak na określoną technokulturową **formację praktyk**

**ekranowych** w środowisku miejskim, wykorzystującą zjawisko „dynamicznej informacji multimedialnej” 1 nakładanej na elewacje budowli w postaci wizualizacji w czasie rzeczywistym. Tym samym praktyka ta potwierdza zasadę, wedle której ekran nie jest czymś substancjalnie różnym od nie-ekranu, przeciwnie – ekranem może być wszystko, co w określonej sytuacji dla kogoś pełnić będzie funkcję ekranu.

Przy całej swej „nowoczesności”, wideomapping wydaje się przynależeć raczej do tradycyjnych porządków ekranizacyjnych, wykluczających na ogół taktylność i interaktywność ekranów jako kody dostępu do powierzchni ekranowych: w realizacji wymaga nowej, cyfrowej precyzji, ale korzeniami tkwi w kulturze biernego widza obserwatora spektaklu, typowego dla ery analogu 2. Chodzi bowiem głównie o złudzenie polegające na dynamizacji statycznych obiektów, które pokryte formami świetlnymi „ożywają” niczym ekrany kin wypełnione światłem projektora. Ze względu na reprezentowaną technologię widzialności jest to zatem trik rodem z kina, i jeszcze dalej – z pokazów latarni magicznej, choć mechanizm projekcji–identyfikacji zostaje tu zawieszony na rzecz widzialności samego efektu, bo to efekt przecież stanowi o celu przedsięwzięcia. Obiekty, na które rzutowane jest światło znamy na ogół sprzed spektaklu wideomappingu (i zobaczymy je również po nim), toteż trudno tę pamięć wymazać wnikaniem w świetlne feerie. Chodzi raczej o to, aby wiedząc o tym, iż obcujemy z efektem optycznym, dać się uwieść jego atrakcyjności i doskonałości – to podziw dla technologicznego kunsztu stanowi o ideologii widzialności praktyk *video mappingowych*. A ponieważ widz jest tu z reguły flanerem wśród widowni żadnej atrakcji, w tym na ogół osób mu bliskich – rodziny, przyjaciół – gromadne wyrażanie podziwu staje się normą. Odsyła to do sytuacji

odbiorczej, jaka towarzyszyła widowni teatru Robert-Houdin Georges'a Mélièsa i jego kinematografizowanych feerii: ten dawny i ten współczesny widz wystawiony bowiem zostaje na rozkoszowanie się samym aktem widzenia, tam i tu chodzi przecież głównie to, by pokazać widzenie, tak aby wzbudzić u oglądających pożądany efekt 3. Bo też zarówno kinematografiści wczesnego kina, jak i współcześni designerzy wideomapowania pozostają głównie technologami obrazu: jedni i drudzy pracują jako animatorzy upostaciowanego w formy światła wprowadzonego w orbitę masowego medium; ci drudzy nadto światła designujące przestrzeń. Z podobną sytuacją mieliśmy do czynienia w music-hallach przełomu XIX i XX wieku, których dyspozytyw zespalał w jedno „praktyki odbiorcze łączące wzrok, spacer i konsumpcję, czyli triadę pojęciową, która wydaje [...] się nieodzowna do wyobrażenia sobie kina w kontekście kulturowym” 4. Nie tylko kina – dodajmy, ale większości praktyk projekcyjnych, w tym wideomapowania, które jak rzadko które środowisko wciela w życie ideę „miejskiego rozedrgania, w przestrzeni «przechodniej»” 5.

Wśród pionierów *video mappingu* są niewątpliwie artyści związani z Bauhausem, projektanci rozmaitych „reflektorowych gier świetlnych”, tacy jak Kurt Schwerdtfeger, eksperymentujący na początku lat 20. ubiegłego stulecia z „reflektorowymi barwnymi gramami świetlnymi” albo jego uczniów, Ludwig Hirschfeld-Mack, autor *Trzyczęściowej sonatiny barwnej* z 1923 roku, w istocie filmu absolutnego opartego na projekcjach barwnych form geometrycznych z diapozytywów 6. Tyle że swymi eksperymentami nie zamierzali oni designować (estetyzować) przestrzeni, ale testowali światło w funkcji tworzywa plastycznego, jako źródło energii kinetycznej przetwarzanej w abstrakcyjne formy; albo – jak pisał Hirschfeld-Mack – „ruchome światło włączone w uporządkowany czasowo rytm” 7, co utożsamiali



ze swego rodzaju „sztuką światła”. A wśród nich zwłaszcza niekwestionowany lider teorii projektowanego światła, Węgier László Moholy-Nagy, proklamujący w październiku 1928 roku (notabene roku wielkiej inscenizacji świetlnej Berlina pod nazwą „Tydzień Światła” – „Berlin im Licht” 8) „bezpośrednie kształtowanie światła, kinetyczne, reflektorowe gry świetlne” 9 w miejsce ekranu jako „stehniczowanego obrazu sztalugowego” 10. Odnośnie do eksperymentów z formami projekcji pisał między innymi: „[...] Doskonale można sobie wyobrazić, jak na miejscu płaskiej ściany projekcyjnej występują ściany zakrzywione, jedna lub więcej: kulistoforemne, podzielne i w swych częściach pozostające względem siebie w ruchu, z wycięciami lub bez. (Można by na przykład [...] wszystkie ściany filmowego atelier poddawać krzyżowemu ogniovi filmów: «kino symultaniczne»; [...] Jest też zupełnie możliwe, by dym lub widma trafione zostały z wielu aparatów projekcyjnych naraz lub aby w punktach przecięcia świetlnych stożków powstały twory świetlne; dalej można sobie wyobrazić [...] dalszy rozwój w tym kierunku: kino plastyczne ze stereoskopową techniką zdjęciową. (Przedmiot może zostać okrążony przez system soczewek rozłożonych wokół niego, a następnie może być w ten sam sposób odtworzony)” 11.

Jedną z form realizacji owych idei stanowiła ówczesna reklama wykorzystująca nieboskłon jako miejsce inskrypcji haseł reklamowych – „pisanie na niebie” – co w czasach współczesnych zostało dopełnione o reklamę pustynną: „[...] Czasopismo «Match» wpisało swój logotyp w szot Dżerid [...], a pustynia na południu Tunezji stała się nagle płaszczyzną, na której umieszcza się napisy, ekranem, podobnie jak stały się nim obszary kontynentalne i morskie wystawione na badawcze spojrzenia orbitalnych oczu satelitów” 12.

Fantazja na temat ekranu nieba jako miejsca ziszczającego „potrzebę tworzenia widzeń” 13 Stefana Themersona z końca lat 30. ubiegłego wieku zyskiwała więc swoją totalną wykładnię: cały świat stawał się potencjalnym ekranem zdolnym przyjąć na siebie świetlne projekcje – kinem w naturze albo rodzajem „poszerzonego” kina, zgodnie z założeniem, że kino jako forma projekcji nie zawsze musi stać się filmem; że istnieją liczne fenomeny „innego” kina, „kina przed kinem” oraz „kina po kinie”, 14 wykraczające poza usankcjonowany przez praktykę kinematograficzną seans w obrębie „czarnego pudła” sali kinowej. Nie istnieje przecież „esencjonalizm medium” pojmowany tak, że „każda forma artystyczna posiada swoje specyficzne medium wyróżniające ją spośród wszystkich pozostałych” 15. Przeciwnie, o podobnych i porównywalnych zjawiskach „innego” kina stanowiłby właśnie proces przemieszczania się interfejsu kina bądź filmu (a często jednego i drugiego jednocześnie) ku innym praktykom ekranowym, wraz z konstytuującymi je nowymi aparatami widzenia i ich reżimami widzialności.

Można zatem spojrzeć na wideomapping także jak na inne, „poszerzone” kino (rodzaj kina „po kinie”, a nawet „kina przed kinem”, zważywszy na archaiczność form projekcyjnych w historii kultury), a więc zjawisko wykraczające poza usankcjonowany przez praktykę kinematograficzną seans w obrębie „czarnego pudła” sali kinowej, zgodnie z założeniem, że film niekoniecznie jest kinem, a kino nie zawsze bywa filmem (w tym sensie stanowiącego także fenomen „kina po kinie”). I podobnie jak w wypadku „pisania” na różnych powierzchniach, należałoby mówić o totalności ekranizowania, umykającej definicji ekranu jako zafiksowanej w ramach powierzchni projekcyjnej z wyraźnym rygoryzmem interfejsu okna 16. Ramy są tu bowiem płynne, wymazane jako delimitacyjne restrykcje – jest za to

rzeźba świetlna, którą tworzy światło projekcji wpijające się w materialność fasad („pisanie” światłem na fasadach budowli), co sprawia, że sama architektura postrzegana jest jako obraz. Kino pod postacią *video mappingu* dogorywa na ulicy, wyrwane z objęć „jaskini platońskiej”; i nikt nie myli tu przedstawień z percepcjami, bo sytuacja projekcji – chłód, wiatr, deszcz, słońce albo, przeciwnie, pogodny wieczór – wymusza świadomą recepcję, podziw dla samego efektu. To koniec tradycyjnego ekranu-okna-ramy, zarazem jednak także więcej niż projektowany obraz, skoro fasady nie zostają – jak w kinie – wymazane jako podstawa bytowa gier świetlnych, ale dzięki projektowanemu światłu zostają reaktywowane (odzyskane) w funkcji świetlnej lokacji, zachowując w pełni materialność i tożsamość architektonicznego obiektu. Tutaj widzialność obcowania człowieka z powierzchnią 17, określająca podstawowy styl obcowania z każdym rodzajem designu, odnosi się nie tylko do światów przedstawionych projekcji, ale stanowi miarę haptycznego doświadczenia w przestrzeni fizycznej, z jej atmosferą wieczornego mroku (co jest warunkiem efektu owego sztucznego oświetlenia).

Przewidujący jak zawsze (i fascynująco przesadny w swych przewidywaniach) Paul Virilio zauważył w *Estetyce prędkości* z 1984 roku (i nie w związku z *video mappingiem*, rzecz jasna): „[...] Od dziś architektura jest tylko kinem [...] miasto nie jest już teatrem (agorą, forum), ale kinem miejskich światła” 18. Czy zatem chodzi o estetyzację miasta w postaci laboratorium multimedialnego ornamentu? Zapewne tak, ale i o coś więcej jeszcze. Wskutek utraconego trzeciego wymiaru – twierdził Virilio w 1984 roku – kino przeniosło nas na „poziom zero architektury” 19. Jednak dzięki nowej trajektorii „integralnego kinematyzmu” – dodawał – „różnorodne aparaty projekcyjne (latarnie magiczne, fenakistiskop, kinetoskop

i wszystkie „Cinemascope’y”) doprowadziły do „architektonicznej mutacji ściany-okna” 20, odzyskującej tę przestrzeń. Dziś to „odratowywanie” dokonuje się w dużej mierze właśnie dzięki obrazom przestrzennym (*Raumbilder*) *video mappingu*, zawłaszczającym tożsamość architektury w postaci palimpsestu miasta – paradoksalnego, bo materialnego i cyfrowego zarazem.

Choć więc sama zasada znana była od dość dawna, to jednak nie od sztuki i nie od nauki współczesne wideomapowanie wzięło swój początek, ale od popularnej rozrywki. Za inaugurację wideomapowania zwykło się bowiem przyjmować otwarcie tzw. Nawiedzonego Domu w Disneylandzie w 1969 roku, w którym można było natknąć się na pięć kamiennych popiersi wyśpiewujących motyw przewodni delirycznej przejażdżki („Grim Grinning Ghosts”). Trik, rodem jeszcze z gabinetu osobliwości (sfilmowane na taśmie 16 mm ruchome twarze aktorów projektowano na statyczne posągi) jako żywo przypominał efekty „mimowania” z filmów Georges’a Mélièsa, a dzięki swojej lokalizacji na trasie przejazdu diabelską kolejką nawiązywał niewątpliwie do efektu grozy złączonego z zawrotem głowy rodem z lunaparkowej atrakcji.



„Nawiedzony Dom” w Disneylandzie (1969)

Przełomowy dla „rozszerzonej rzeczywistości przestrzennej” okazał się akademicki projekt z 1998 roku „The Office of the Future”, opisujący świat, w którym projekcje pokrywałyby każdą powierzchnię, a pracując w biurze – zamiast gapić się w mały ekran monitora – moglibyśmy doświadczać rozszerzonej rzeczywistości bezpośrednio zza biurka, a więc komunikować się z pełnowymiarowymi wersjami naszych współpracowników odtwarzanych na modelach 3D. Zasadniczy zwrot nastąpił jednak już w pierwszej dekadzie XXI wieku, kiedy do projekcji włączono powierzchnie architektoniczne. W Polsce pierwsze *video mappingi* na fasadach budynków pojawiły się w roku 2009 (a więc 40 lat po Disneyu) podczas Nocy Muzeów: absolwent poznańskiej ASP Arkadiusz Nowakowski pokrył wtedy feerią światła fasadę Biblioteki Raczyńskich w Poznaniu 21.

Pożytecznej nauki w kwestiach projekcji *video mappingowych* udziela niestrudzenie od lat Peter Greenaway, wzywający do tego, by „wynaleźć kino od nowa” 22 – bez tyranii tekstu, ramy ekranu, aktora, nawet kamery (i w tym sensie sankcjonujący koncept „kina przed kinem”). Słowem – odkryć wszystko od początku, bo jak mówił w wywiadzie przed laty: „Nie wydaje mi się, by zginęła idea ekranu. Ale idea kina tak” 23. I jeśli nawet trudno uznać Greenaway’a za prekursora wideomappingu (bo pionierzy byli wcześniej), to przecież owo „od nowa” w duchu nowej „ekranologii” przyświecało mu bez wątpienia w 1995 roku, w stulecie kina, kiedy wypróbował jedną z form ekranizacji przestrzeni miejskiej: projekcje liczb kolejnych lat historii kina na stu fasadach budynków w Monachium. Ten spektakl nie był obliczony na uwodzenie przechodniów, ale na ich konsternację, w swym ubóstwie miał bowiem stanowić prowokację, sprowadzając historię kina do idei „gołego” kalendarza. I nic poza tym. Ale wcześniej już Greenaway postanowił skadrować widoki Genewy

w ramach-kadrach, a potem nakręcić z tej instalacji film *Schody* (*Stairs 1. Génève*, Szwajcaria 1994), co z opisywaną praktyką niewiele wprawdzie miało wspólnego, ale przecież jednoznacznie wpisywało się w syndrom kinematografizacji przestrzeni, choć za pomocą innych środków, bo kadrujących przestrzeń ramek 24.

Kilkanaście lat później – jako autor i reżyser w jednej osobie – Greenaway urzeczywistniał w postaci *video jockey shows* przedstawienia polegające na miksowaniu w czasie rzeczywistym przy udziale asystenta, tzw. *video-jockeya*, ruchomych obrazów i tworzeniu z nich audiowizualnych spektakli w przestrzeniach publicznych 25. Za pomocą tego rodzaju „reżyserii światła” Greenaway antycypował koncept *video mappingu*, ale jeszcze z ekranami w funkcji parasoli projekcyjnych. Jeśli jednak – jak w wypadku krakowskiego spektaklu Petera Greenaway’a jesienią 2007 roku (*Lupercyclopedia VJ Performance*), zaprezentowanego po raz pierwszy w Amsterdamie dwa lata wcześniej – Greenaway przyjmował rolę performerera reżyserującego w czasie rzeczywistym swój autorski spektakl światła, a nie tylko „operatora” oprogramowania (chodziło wszak o dyrygowanie, i manipulowanie, obrazem w czasie rzeczywistym, niczym wykonywanie jakiejś obrazowej partytury), to praktyki *video mappingu* opierają się zwykle na „wykonywaniu” gotowych, ustalonych scenariuszy. Rola „operatora” (podobnie jak operatora w kabinie projekcyjnej kina) zostaje wtedy odseparowana od funkcji autora, sprowadzona do funkcji designera architektonicznych interfejsów, a więc kogoś, kto uruchamia i kontroluje funkcjonowanie programu, ale niekoniecznie jest jego autorem (projektant z reguły nie jest obecny podczas kolejnych „wykonań” projekcji, bo jako autor oprogramowania nie musi w nich uczestniczyć). Funkcja

performatywna zostaje tu zatem zminimalizowana, ograniczona do zreprodukowania tego, co wcześniej zostało zapisane w algorytmie programu projekcji.

To, co łączy praktykę *video mappingu* ze sztuką ekranową Greenawaya, to fakt, że obie stanowią niewątpliwie **formę instalacji** – mimo wszelkich różnic chodzi przecież o instalowanie obrazów w przestrzeni miejskiej, zwłaszcza na fasadach budynków, z widoczną na ogół aparaturą projekcyjną (a przynajmniej nieukrywaną jej lokalizacją), dzięki czemu dokonuje się fuzja architektury i samych projektowanych obrazów. Inaczej zatem niż w kinie, gdzie ekran zostaje wymazany na rzecz filmowych przedstawień, tutaj mamy do czynienia z hybrydyzacją porządku quasi-ekranowego i obiektu architektonicznego, wykraczającą poza sensorium seansu w kinie (zapach ulic, gwar, ścisk itp).

W jednym i drugim wypadku chodzi bez wątpienia także (a raczej przede wszystkim) o praktykę kinopodobną (niekoniecznie kinopochodną w sensie wynikania), jeśli zważyć na jej konstytutywne cechy: projekcję na płaszczyzny spełniające funkcję ekranów, w czasie której przestrzeń architektoniczna miast staje się zarazem miejscem praktyk projekcyjnych, ale (w przeciwieństwie do ekranu kinowego) miejscem aktywnym, uczestniczącym w samej inscenizacji, bo użyczającym spektaklowi światła swojej haptycznej *mise-en-scène*. Funkcja ekranu w wideomappingowych spektaklach wykracza poza bierne odbijanie światła projekcji, bo to faktura fasad z ich porowatością, krzywiznami, wypukłościami, uskokami, załomami i oknami zostaje inkorporowana w obręb „multimedialnych światów obrazów” 26, ukazując te fasady z całym ich architektonicznym wyposażeniem, jako to, czym były przed i będą po projekcji: architekturą. Na przykład Brama Brandenburska, ze względu na swą

konstrukcję architektoniczną szczególnie podatna na fluktuacje światła, jest i pozostanie Bramą Brandenburską, przez którą w czasach hitlerowskich przejeżdżały paradujące kolumny wojsk, potem dzieliła miasto na dwa światy, a po 1989 roku na nowo stała się atrakcją arterii łączącej wschodnią część miasta z zachodnią. Dawny pałac na Bebelplatz pozostanie tym samym pałacem, który w 1933 roku był świadkiem innego, złego światła, ognia dobywającego się ze stosów palonych przez nazistów ksiąg (by wymienić tylko niektóre obiekty z corocznych festiwali „Berlin w świetle” – „Berlin leuchtet”).



Brama Brandenburska podczas festiwalu światła w 2016 roku

© Andrzej Gwóźdź

Coroczne wideomapowane niemieckiej metropolii w czasie festiwali światła, obejmujących świetlną otuliną ogromne połacie miasta, niesie ze sobą szczególne przesłanie, nieobecne gdzie indziej albo nieobecne aż w takim stopniu. To właśnie stolica Niemiec, unurzana w świetle pochodni hitlerowskich parad i capstrzyków sprzed



dziewięćdziesięciu lat, tu głównie, w samym centrum miasta, na alei Unter den Linden pomiędzy Bramą Brandenburską a Bebelplatz, po jednej, i Uniwersytetem Humboldtów, po drugiej stronie, rozbłyskała złym światłem militarnej agresji, symbolizującym ludobójczy podbój świata. Kilka lat później zapłaciła za to pożogą miasta rozświetlonego od wybuchu bomb, czemu towarzyszyły iluminacje nieba wyłaniające punktowo samoloty nad miastem za pomocą baterii reflektorów przeciwlotniczych. A jeszcze nie tak dawno, podczas uroczystości zamknięcia XI Letnich Igrzysk Olimpijskich w Berlinie w 1936 roku, niebo nad miastem rozświetlała – niczym świetlny design nieboskłonu – monumentalna inscenizacja (i estetyzacja) takiego właśnie światła w postaci „katedry świetlnej” Alberta Speera, wypróbowana podczas zjazdu NSDAP w Norymberdze w 1934 roku i uwieczniona w filmach Leni Riefenstahl *Triumpf woli* (*Triumph des Willens*, Niemcy 1935) oraz *Olimpiada* (*Olympia*, Niemcy 1938).



„Katedra świetlna” Alberta Speera podczas olimpiady w Berlinie w *Olimpiadzie* Leni Riefenstahl

Dziś Berlin iluminowany feerią projektowanych barwnych form świetlnych próbuje zmyć z siebie tamtą winę w akcie swoistej ablucji,

w rytuale wideomapowania miejskiej przestrzeni za pomocą dobrego światła, niczym całunu otulającego jego budowlę i zapisującego na nich nowe historie, które wymazują tamte stare 27.



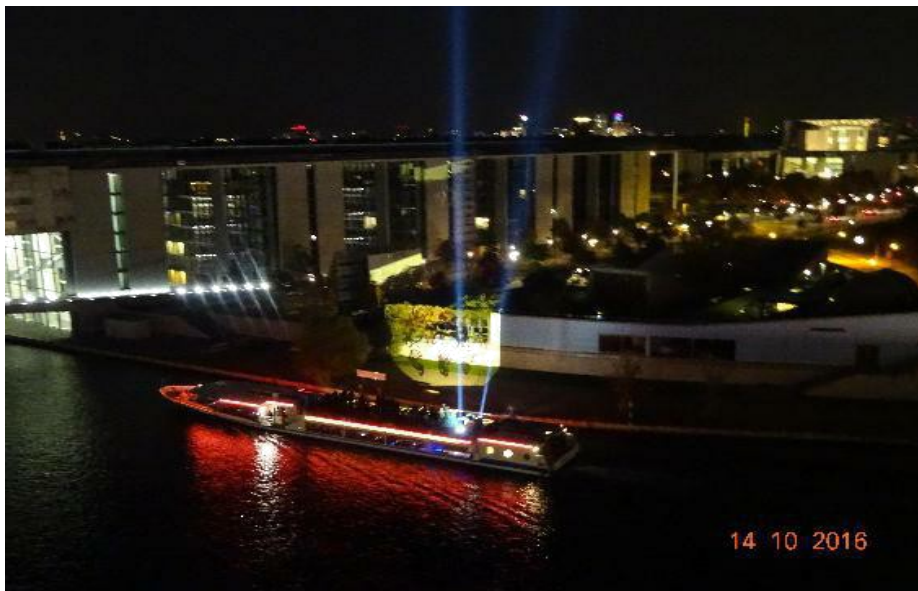
Bebelplatz w Berlinie podczas festiwalu światła w 2016 roku

© Andrzej Gwóźdź

Fakt, że ów spektakl światła dokonuje się na zasadzie „pętli” bądź w formule kina non stop (co przypomina praktyki muzeów filmowych) sprzyja mobilizacji widza, stanowiąc o naturalnym stylu odbioru owych projekcji. Uczestnik instalacji *video mappingowych*, obchodząc miejsca projekcji (do których mógł być zresztą dowieziony specjalnym autobusem), reaktywuje postawę flanera, tyle że już nie przed oknami wystawowymi, ale w strefach przepływów obrazów miejskiej galerii światła i architektury 28. Czasami nawet zostaje zaproszony do ogromnego kina typu Surround 3D stanowiącego późną, ale kompletną, realizację idei „polikina” 29 Moholy-Nagya z 1927 roku,

definitywnie zrywającego z figurą zdemobilizowanego przed statycznym ekranem widza.

Sposób pozycjonowania aparatów projekcyjnych, połączony z modulacjami źródeł światła sprawia, że czasami – jak w wypadku projekcji ze statku na Szprewie w centrum Berlina – widz staje się obserwatorem z(de)mobilizowanym dodatkowo przez ruch środka lokomocji, z którego dokonują się projekcje, sam przyjmując niejako pozycję aparatu projekcyjnego.



Festiwal światła na Szprewie w 2016 roku  
© Andrzej Gwóźdź

Podobną (de)mobilizację symulowały (i somatyzowały) kina wagonowe przełomu XIX i XX wieku – inscenizujące kolejowy dyspozytyw kina; symulowały, bo widz zajmował miejsce unieruchomiony w nieruchomym wagonie – teraz obserwuje projekcje w rzeczywistym ruchu fizycznym. „Pokazać widzenie” staje się znowu podstawą deziluzji świetlnego wydarzenia i miarą efektywności owego „nowego luminocentryzmu” 30. Kto wie, czy w owej aranżacji

architektury jako pola ekspozycji obrazów nie mamy do czynienia aktualnie z nowym „kultem powierzchni”, a może nawet – jak chciał Robert Venturi – z powrotem architektury do jej tradycyjnej definicji jako ikonografii, powierzchni informacji 31.

Podobne jak w wielu innych audiowizualnych zjawiskach „przed”, „po” czy „obok”, tak i tu wizualność zdaje się przechylać w stronę designu, ujawniając (jak zawsze w podobnych wypadkach) aktywne powiązania technokultury z doświadczaniem interfejsów (w tym wypadku zlokalizowanych w przestrzeni publicznej), dokumentując zatem wymianę uważnego widza na oglądającego obserwatora zastępującego spojrzenie „głębokie” spojrzeniem powierzchniowym (co nie znaczy: powierzchownym). Wydaje się, że to właśnie w owym rozwarciu między biegunem performansu, z jednej, a designu, z drugiej strony, należałoby lokować praktyki *video mappingu*: podczas gdy Greenaway niczym demiurg stwarzał w Krakowie swoje świetlne spektakle, berlińskie instalacje są przykładem designowania za pomocą świetlnych spektakli miejskich fasad, a ich „twórca” staje się głównie aranżerem środowisk architektonicznych.

Dla kina zaś w jego głównym, zinstytucjonalizowanym nurcie ani performowanie, ani designowanie nie były i nie są konstytutywnymi elementami jego istnienia, nie kształtowały jego energii życiowej. Współtworzyły natomiast aurę wczesnego kina („performująca” rola aktywnego operatora, opowiadacza, akompaniamentu muzycznego i w ogóle otwarty charakter projekcji) bądź próbowały zmienić trajektorię jego rozwoju (filmy absolutne jako forma designu), stanowiąc istotny element kultury widzialności w rozmaitych manifestacjach archeologii kina związanych ze sztuką projekcji, począwszy od teatrów cieni, poprzez latarnię magiczną w XVII wieku.

Ze względu na postępującą dynamikę migracji obrazów w poszukiwaniu nowej „przestrzeni do życia” 32 na architektoniczne powierzchnie, skłonny byłbym przydać *video mappingowi* charakterystyki kina w stadium dyspozytywu miejskiej wideoprojekcji – „pokina” złączonego z każdym innym kinem generacyjnym podobieństwem zasadą projekcji świetlnej. Skoro jednak „gest wyświetlania” ma tu charakter performatywno-designerski, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby w *video mappingu* dostrzegać również kontynuację archeologicznych praktyk widzialności. Za każdym bowiem razem nowe są tu nie tyle media (medium projekcji właśnie), ile interfejsy właśnie.

Być może to właśnie podczas festiwali świetlnych kino święci dziś swój triumf jako medium tranzytywne, zaświadczając o cyrkulacyjnym charakterze spektaklu świetlnego, którego studwudziestoletnia historia filmu w kinie jest tylko krótkim świadectwem ciągłości technokultury projekcji.

1L. Manovich, *Poetyka powiększonej przestrzeni*, przeł. A. Nacher, [w:] *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, red. E. Rewers, Universitas, Kraków 2010, s. 596. Wśród przykładów Manovicha przemawiających na rzecz „powiększonej przestrzeni” jako „fizycznej przestrzeni, na którą nakłada się dynamicznie zmienna informacja. Posiada ona najprawdopodobniej formę multimedialną i często bywa kontekstowa dla każdego użytkownika” (tamże, s. 597) – nie ma wprawdzie wideomappingu, ale praktyka ta wpisuje się w podstawowe założenia Manovicha odnośnie do „technologicznych aplikacji, które **dynamicznie nasycają przestrzeń danymi lub je z niej pobierają**” (tamże, s. 599).

2 Zob. artykuł Piotra Celińskiego w tym tomie.

3 Zob. A. Gwóźdź, *Narodziny kina z ducha triku*, „Kwartalnik Filmowy” 2017, nr 99, s. 6–18.

4 S. Tralongo, *Flânerie, cielesność i film w music-hallu. Georges Méliès w świecie modernistycznych przyjemności miejskich*, przeł. J.H. Budzik, tamże, s. 32.

5 Tamże, s. 37.

6 Zob. A. Hoormann, *Lichtspiele. Zur Medienreflexion der Avantgarde in der Weimarer Republik*, Wilhelm Fink Verlag, München 2003, s. 159–176.

7 L. Hirschfeld-Mack, *Farbenlicht-Spiele. Wesen – Ziele – Kritiken*, Weimar 1925 (druk prywatny), przedr. w: H.M. Wingler, *Das Bauhaus 1919–1933. Weimar – Dessau – Berlin und die Nachfolge in Chicago seit 1937*, Rasch, DuMont, Bramsche–Köln 1965, s. 97 [w oryginale fragment wyróżniony].

8 W czasie owego tygodnia, wieńczącego niejako świetlny rausz Republiki Weimarskiej (którego doskonałym wyrazem był światłocien ekspresjonistycznego kina), „organizmy budowlane [jawiły się] niejednokrotnie jedynie rusztowaniami dla świetlnych struktur, przeobrażając się dzięki nim nocą w transparentne twory w stanie nieważkości” (J. Frecot, K.-J. Sembach, *Berlin im Licht. Photographien der nächtlichen Stadt*, Nicolai, Berlin 2002, s. 9) – podobnie jak za kilkadziesiąt lat za sprawą wideomapowania Berlina.

9 L. Moholy-Nagy, *Problemy nowego filmu*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] *Europejskie manifesty kina. Od Matuszewskiego do Dogmy. Antologia*, wybór, wstęp i opracowanie A. Gwóźdź, Wiedza Powszechna, Warszawa 2002, s. 192.

10 Tamże, s. 199.

11 Tamże.

12 Zob. P. Virilio, *Światło pośrednie*, przeł. I. Ostaszewska, [w:] *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, red. A. Gwóźdź, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. 292. Lev Manovich podaje przykład Langham Place w Hongkongu: „Głównym punktem całego kompleksu jest Digital Sky, który obejmuje cały dach centrum. Pokazując bez przerwy obrazy, ten olbrzymi «ekran» istnieje dzięki 200 projektorom, komputerom, głośnikom i specjalnym efektom świetlnym. Tutaj obraz, który nie jest już nałożony na fasadę czy ścianę, okrywa całą przestrzeń, jak coś w rodzaju sztucznego nieba, pod którym się idzie na zakupy” (L. Manovich, *Poetyka powiększonej przestrzeni...*, s. 619).

13 S. Themerson, *O potrzebie tworzenia widzeń*, [w:] *Europejskie manifesty kina...*, s. 205.

14 Zob. na ten temat A. Gwóźdź, *Kino po kinie – film po kinie*, [w:] *Kino po kinie...*, s. 11–32.

15 N. Carroll, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge, New York–Melbourne 1996, s. 49.

16 Zob. A. Friedberg, *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, przeł. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.

17 Zob. A. Gwóźdź, *Kino designu, czyli o obcowaniu człowieka z powierzchnią*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85, s. 154–164.

18 P. Virilio, *Esthétique de la disparition*, Balland, Paris 1980, cyt. za: A. Friedberg, *Wirtualne okno...*, s. 330.

19 P. Virilio, *L'Espace critique. Essai sur l'urbanisme et les nouvelles technologies*, Éditions Christian Bourgeois, Paris 1984, cyt. za: tamże, s. 331.

20 Tamże, s. 332.

21 Zob. *Ilustrowana historia video mappingu 3D*, <http://www.precyzja.org/historia-video-mappingu-3d/> (data dostępu: 10.02.2018).

22 Zob. P. Greenaway, *Zukunftskino*, „Lettre International” 2006, z. 72, s. 78–84 (wersja skrócona: tenże: *Das Kino neu erfinden*, [w:] *Zukunft Kino. The End of the Reel World*, red. D. Kloock, Schüren, Marburg 2007, s. 275–286).

23 *Po śmierci kina. z Peterem Greenawayem rozmawia Matylda Szewczyk*, „Kino” 2007, nr 11, s. 24.

24 Zob. B. Kita, *Między przestrzeniami. O kulturze nowych mediów*, Rabid, Kraków 2003.

25 M. Szewczyk, *W stronę wirtualności. Praktyki artystyczne kina współczesnego*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2015, s. 73–81.

26 J. Döring, *Fasady medialne. O konstrukcji przestrzeni społecznych poprzez „display”*, przeł. M. Saryusz-Wolska, [w:] *Miasto w sztuce – sztuka miasta...*, s. 543.

27 Na podobne aspekty Berlina jako tworzywa intermedialnego performansu Joanny Rajkowskiej zwraca uwagę Matylda Szewczyk w artykule zamieszczonym w niniejszym tomie.

28 Odmienny styl uczestnictwa w *video mappingowym* wydarzeniu wymuszał katowicki spektakl zatytułowany *Alchemia światła*, jako płaszczyznę projekcji wykorzystujący fasadę Urzędu Wojewódzkiego (wrzesień 2017). Widz nie tylko zmuszony był zająć określone, stałe miejsce w przestrzeni placu Sejmu Śląskiego, ale opresyjności sytuacji dodatkowo dopełniał fakt, że z biletem musiał przejść przez kontrolną bramkę. w ten sposób wideomapping powtórzyło dyspozytyw plenerowego kina, pozbawiając jego uczestników przyjemności płynącej z wędrówki pomiędzy obiektami.



[29](#) L. Moholy-Nagy, *Kino symultaniczne albo polikino*, przeł. A. Gwóźdź, „Iluzjon” 1986, nr 1, s. 46– 47.

[30](#) P. Virilio, *La vitesse de libération*, Galilée, Paris 1995, s. 16.

[31](#) Cyt. za: L. Manovich, *Poetyka powiększonej przestrzeni...*, s. 620.

[32](#) W.J.T. Mitchell, *Zwracanie się do mediów*, [w:] *Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłości obrazów*, przeł. Ł. Zaremba, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013, s. 244.

## Matylda Szewczyk

### Niebezpieczeństwa wyzwolonych spojrzeń Obrazy macierzyństwa Urodzonej w Berlinie Joanny Rajkowskiej

W 2011 roku Joanna Rajkowska, autorka słynnej pracy *Pozdrowienia z Alej Jeruzolimskich* (zainstalowanej w roku 2002 i większości warszawiaków znanej po prostu jako „palma z ronda de Gaulle’a”), została zaproszona przez kuratora Artura Żmijewskiego do udziału w siódmej edycji Berlin Biennale. Będąca w ciąży artystka zdecydowała się na szczególny projekt: przyjazd do stolicy Niemiec po to, by urodzić tam dziecko – córkę Różę – i zostać z nią w Berlinie przez pierwszy rok jej życia. Postrzegająca niemiecką stolicę w kontekście niezaleczonej, historycznej przeszłości, Rajkowska pisała: „Róża była moją odpowiedzią na Berlin” <sup>1</sup>. Ten bowiem „[...] nie jest w stanie poradzić sobie z samym sobą. Jest jak człowiek w średnim wieku, przystojny, dobrze ubrany, ale bardzo zmęczony przewlekłą chorobą, która miała wiele lat temu swoje stadium krytyczne. Zmęczony nie tylko tym, co przeżył, ale też próbami opowiedzenia o tym, brakiem języka, powikłaniami oraz ilością leków przeciwbólowych, które musi codziennie przyjmować. Po chorobie zostały guzy i zmarszczki. Niektóre miejsca w jego ciele są zupełnie martwe” <sup>2</sup>.

Przedsięwzięcie Rajkowskiej, nawiązujące do wielu jej

wcześniejszych realizacji 3, jest, co częste u tej artystki, trudne do opisanie i skategoryzowania. Agnieszka Dauksza pisze na ten temat: „Jedną z właściwości działań Rajkowskiej jest ich nieparafrazowalność wynikająca zapewne z czynnościowej dynamiki, wielotorowości wydarzania się, wreszcie, rozpiętego w czasie i przestrzeni przyciągania czy zagarniania rzekomo postronnych obiektów lub postaci” 4. Dalej zaś badaczka stwierdza: „Efektów jej pracy prawie nigdy nie można określić mianem dzieł. Jest to raczej dzianie się, konceptualna «czynnościowość», w której obręb, niczym w sieć, zagarniane są zarówno procesy powstawania i realizacji, jak i recepcja oraz jej skutki. Artur Żmijewski stwierdza, że Rajkowska jest «jedną z tych osób, które nazwano mylnie artystami – z braku nazwy na ich działanie i z braku innego miejsca»” 5. *Urodzona w Berlinie* (2012) stanowi realizację modelową – jest przestrzenią, performansem, obrazem, filmem, narracją, nieustannym napięciem między sztuką a życiem, zarazem projektem radykalnym: ze względu na szczególne znaczenie przypisywane w naszej kulturze ciąży, porodowi i najwcześniejszemu dzieciństwu (macierzyństwu) oraz na ogrom historycznej traumy, z którą Rajkowska postanowiła się zmierzyć. Tym bardziej warto więc zaznaczyć, że przedmiotem mojej refleksji jest nie życie (kobiety, matki, nowonarodzonego dziecka) lecz narracja o nim, w ramach i wobec *Urodzonej w Berlinie*: nakładająca się na rozliczne wyobrażenia o narodzinach i o macierzyństwie, kusząca i niepokojąca swą „prawdziwością”, swym wczepieniem w życie, zarazem pozostająca nieustannie – i tylko – opowieścią.

To, czego w szczególny sposób poszukiwać będę w mojej analizie, stanowią obrazy i spojrzenia. Te pierwsze wydają się najbardziej

intuicyjnym obiektem refleksji: interesować mnie będą obrazy macierzyństwa pojawiające się w projekcie Joanny Rajkowskiej, a także obrazy miasta, w którym artystka postanawia urodzić dziecko. Jednak w odniesieniu do sztuki twórczyni *Dotleniacza* samo pojęcie obrazu domaga się redefinicji, dalekie jest bowiem od oczywistości. Obrazy Rajkowskiej nie są jedynie przedmiotami czy płaskimi powierzchniami – bywają także środowiskami, w które się wkracza, i których konstrukcja obejmuje zarówno elementy zastane, jak i nowe, będące wynikiem świadomych działań. Ponadto, nie są biernymi obiektami spojrzenia, a bliżej im do opisywanej przez Olivera Graua kategorii obrazów „żywych”, obdarzonych magiczną mocą, oddziałujących na odbiorcę w wymiarze psychicznym i fizycznym zarazem 6 (sama artystka odwołuje się tu często do nauk Jerzego Nowosielskiego 7). Pojęcie obrazu w odniesieniu do *Urodzonej w Berlinie* dotyczyć będzie obrazów w rozumieniu Rajkowskiej, takich, w których dzieją się złożone procesy, splata się materia i wyobrażenie, teraźniejszość, przeszłość i przyszłość, ale także obrazów medialnych, wyobrażeń czy obrazów pamięci.

Równie istotne będzie dla mnie pojęcie spojrzenia – to właśnie w spojrzeniu artystki konstryuuje się określony obraz świata. To spojrzenie pozwala nawiązać relację i bywa odwzajemniane, niekiedy w nieoczekiwany sposób. To wreszcie odwaga spoglądania i widzenia pozwala zmierzyć się z obrazami, choć czasem, jak się wydaje, bezpieczniej byłoby nie patrzeć i nie widzieć; nie „wyobrażać” sobie demonów przeszłości, z którymi w swojej pracy postanowiła skonfrontować się Rajkowska.

## W poszukiwaniu mocy obrazów

Autorka, zdecydowawszy się na swój berliński projekt, przyjeżdżała do miasta kilkakrotnie 8, jednak wraz z partnerem, Andrew Dixonem, ostatecznie przeprowadzili się do Berlina w kwietniu 2011 roku i wprowadzili do mieszkania na dwudziestym trzecim piętrze wieżowca przy Rochstrasse 8, w centralnej dzielnicy Mitte. Córka artystki, Róża Dixon, przyszła na świat 21 maja 2011 roku w należącej do Uniwersytetu Humboldtów poliklinice Charité. Dzisiejszy odbiorca projektu Rajkowskiej może obejrzeć umieszczony na jej stronach film i przeczytać towarzyszące mu teksty: *Różę w Berlinie*, *Pamiętnik* i *List do Róży*, który w postaci kolażu zdjęć, rysunków i napisów pokazywany był w berlińskiej galerii Żak|Branicka wiosną 2012 roku. Prezentowane w kontekście wywiadów i opracowań teoretycznych, także udostępnionych przez Rajkowską, tworzą szczególną, hipertekstualną strukturę, o tyle jednak różną od tradycyjnie definiowanego hipertekstu, że poszczególne elementy tworzą całości, odsyłając do siebie nawzajem właśnie na poziomie całościowym, a nie punktowym.

Najlepiej widać to na przykładzie samego filmu, stanowiącego dzieło skończone, choć szeroko pod względem teoretycznym opracowane w swoistym *making of*, jakim jest tekst *Róża w Berlinie*, *Pamiętnik*. Film ukazuje przyjazd Rajkowskiej do Berlina, jej pobyt w mieście i pracę artystyczną z miejską przestrzenią w końcówce ciąży, poród i pierwsze tygodnie życia z Różą w stolicy Niemiec. Umieszczony w „post-kinowym” środowisku internetu film poprzez swoją formę odsyła zarazem do utworów amerykańskiej awangardy

filmowej drugiej połowy XX wieku: lirycznych *home movies* Jonasa Mekasa czy Stana Brakhage'a. Najbardziej oczywistym punktem odniesienia wydaje się *Window Water Baby Moving* Brakhage'a (1959), w którym artysta przedstawił narodziny swojego pierwszego dziecka, córki Myrreny. Szczególnie wyraźne jest tu podobieństwo formalne, bo oba utwory zostały nakręcone w estetyce amatorskich, intymnych filmów rodzinnych (autorami zdjęć *Urodzonej w Berlinie* byli Andrew Dixon, Sławomir Bergański i sama artystka, w filmie Brakhage'a, poza materiałem samego artysty, znaleźć można ujęcia nakręcone przez jego żonę, Jane Brakhage). *Window Water Baby Moving*, jak większość filmów Brakhage'a, jest niemy – w filmie Rajkowskiej dźwięk co prawda jest obecny, ale mimo to film robi wrażenie niemego. Oglądając go, chwilami słyszymy jedynie terkot pracującego projektora, podkreślający estetykę taśmy 8 mm (wykorzystanej do znacznej części zdjęć), ponadto zaś docierają do nas pojedyncze odgłosy, wydestylowane z całości pejzażu dźwiękowego, często niejednoznacznie powiązane z obrazem. „Brudny” (wedle określenia samej autorki [9](#)) charakter wykorzystanych zdjęć i ich szczególna relacja z dźwiękami są w oczywisty sposób efektem przemyślanej strategii, wyboru określonej, dziś już historycznej, estetyki, podkreślającej intymny charakter rozgrywających się w filmie wydarzeń.

Zapewne można też powiedzieć, iż oba filmy, zarówno Brakhage'a, jak i Rajkowskiej, powstały jako odpowiedź na sytuację graniczną, jaką stanowią narodziny. Tu jednak, inaczej niż w wypadku ewidentnych podobieństw formalnych, od razu natrafiamy na zasadniczą różnicę.



*Urodzona w Berlinie*

© Joanna Rajkowska

O ile bowiem *Window Water Baby Moving* ma za zadanie ukazać (znaleźć sposób na ukazanie) porodu jako momentu kryzysowego, ekstremalnego, o tyle dla Rajkowskiej narodziny Róży, rozumiane znacznie szerzej niż sam akt porodu, są odpowiedzią na problem istniejący **uprzednio**, w wymiarze historycznym i kulturowym. Kryzys porodu ma zaś pomóc w jego przezwyciężeniu. „Artystka jest sejsmografem. I szamanem, jak da radę” <sup>10</sup> – mówi autorka *Born in Berlin*. „[...] Ja jestem od wywoływania gorączki, tego stanu, w którym organizm może bronić się sam” <sup>11</sup> – dodaje. Tym problemem jest w jej projekcie Berlin, identyfikowany przez Rajkowską jako miasto o nieprzepracowanej, wypartej historii, którą ona – rodząc dziecko – próbuje na powrót otworzyć. Rana, powstająca w akcie narodzin (oba filmy, Rajkowskiej i Brakhage’a, ukazują poród filmowany frontalnie,

kręć wyływającą z pochwy, u Rajkowskiej także nacinanie krocza), u Brakhage'a metaforyzowana jako tytułowe „okno”, u Rajkowskiej stanowi przejście naruszające gładkość obrazu miasta. Brakhage, kręcąc film w przestrzeni własnego mieszkania, widział zarazem swój projekt w wymiarze kosmicznym, uniwersalnym; Rajkowska, poruszając się w otwartej, ale jednocześnie skromniej wartościowanej przestrzeni miejskiej, wychodzi od kontekstu historii, prywatnej i publicznej, czyniąc swoją pracę znacznie silniej i bardziej świadomie polityczną.

Obydwoje natomiast, ukazując chwilami brutalne, kryzysowe obrazy, narażają się zarazem na określone zarzuty. U Brakhage'a ich sednem było oczywiście wykorzystanie przez artystę-mężczyznę sytuacji uznawanej za niezwykle intymną i typowo kobiecą 12, niezależnie od tego, że Jane Brakhage współpracowała przy powstaniu filmu, nie tylko jako obiekt filmowany, ale także jako autorka niektórych ujęć i krótkiego tekstu *The Birth Film* (1963–1964), opisującego powstawanie filmu i swój własny poród 13. Tymczasem w *Urodzonej w Berlinie* problematyczna wydaje się nie postać kobiety – jej żywe, często nagie ciało, wystawione na ostre krawędzie minionych i aktualnych wydarzeń obecnych w przestrzeni konkretnego, widocznego na ekranie miasta – lecz jej córki, Róży. Choć przez ponad połowę filmu znajduje się ona wewnątrz ciała matki, jest jednak tytułową bohaterką projektu, jego sednem.

Ciekawy wydaje się w tym kontekście fragment rozmowy z Rajkowską przeprowadzonej w 2010 roku przez Artura Żmijewskiego. W dyskusji o znaczeniu obiektów artystycznych – „rzeczy” (takich jak palma czy pozostający jedynie



w sferze projektu *Minaret*) – pojawiła się kwestia sposobu, w jaki miałyby one zostać dostrzeżone w pełnej gwaru przestrzeni publicznej. „Jak organizujesz uwagę patrzących, żeby te rzeczy zobaczyli?” – pytał Żmijewski. Rajkowska odpowiadała: „Rzeczy, których używam lub które konstruuje nie są ważne same w sobie. Ich istota zawarta jest w sposobie, w jaki istnieją wobec innych rzeczy. Jak oddziałują wizualnie, dźwiękowo, zapachowo na swoje otoczenie, jak je zmieniają. Używam ich jak rekwizytów, tak aby, powiedzmy, fragment miasta stał się scenografią dla krótkiego **filmu**. Słowem **film** określam naszą, zmienioną pod ich wpływem percepcję danego miejsca. Potem te rzeczy stają się fetyszami sztuki, nabierają kolejnych znaczeń. Zasadą ich istnienia jest różnica, one po prostu są fundamentalnie inne niż to, co naokoło. i dlatego są tak dobrze widzialne” 14.

W *Urodzonej w Berlinie* mamy oczywiście do czynienia z intymnym performansem, często niewidzialnym dla nikogo poza najbliższymi współpracownikami Rajkowskiej, oraz z filmem w sensie dosłownym. Jednak oglądając ten właśnie film widzimy, że to właśnie Rajkowska, a może raczej ciężarna artystka i „grupa mnożących się komórek, które powoli stają się człowiekiem” 15, czy wreszcie fizycznie obecna Rajkowska i jej córka Róża – byt symboliczno-fizyczny, w procesie tworzenia i interpretacji, w „długim momencie” narodzin – stają się ową „rzeczą”, zaskakującą i obcą, wprowadzoną w takie miejsca, jak stadion olimpijski czy bagienne okolice jeziora Teufelssee. To dla nich i wobec nich Berlin ma się przekształcić, stając się, jak to ujmowała Rajkowska, „życiodajnym początkiem” 16. Te przestrzenie ogniskują się wokół centralnego punktu napięcia, jakim są połączone –

rozdzielające się matka i córka. Powstający obraz ma być mocny, zdolny do działania. „Tego rodzaju magia działa” [17](#) – zapewnia Rajkowska w *Liście do Róży*. Co się jednak dzieje, gdy na podobną „totalną” widzialność wystawiamy wyobrażone spojrzenia miasta i wzrok widza, wreszcie auto-spojrzenie Rajkowskiej – obiekty skądinąd kulturowo tak niepewne i kruche, a zarazem potężne jako symbole, jak ciężarna kobieta i rodzące się dziecko? Mierząc się z „demonami” z berlińskiej historii, Rajkowska musi zarazem zmierzyć się z mitologią macierzyństwa, wobec której, z konieczności, rozwija się *Urodzona w Berlinie*.

### **Matka-artystka. Przekleństwo wyzwolonych spojrzeń**

Dramatyczny wymiar *Urodzonej w Berlinie* polega na tym, że próba symbolicznego zespolenia sztuki i życia – cielesnego procesu, jakim jest poród, polityczno-prawnego problemu, jakim są narodziny w określonym miejscu (obywatelstwo, świadectwo urodzenia) i odczuwalnej zmiany postrzegania miasta („martwe pole” historycznie doświadczonego Berlina *versus* „życiodajny początek”, jakim ma być urodzenie dziecka) – miała w rekapitulacji Rajkowskiej druzgocąco negatywne zakończenie. Film kończy się napisem: „Dziewięć miesięcy po narodzinach u Róży zdiagnozowano neuroblastomę – nowotwór w obu oczach”. Podobne zdanie podsumowuje *List do Róży*.

Chorobę Róży zdiagnozowano podczas pobytu w Polsce, kiedy dziewczynka miała niespełna rok. Guzy w obu jej oczach były już wtedy mocno zaawansowane, jednak wcześniejsze badania w Berlinie nie wykryły ich, zaś po diagnozie, jak mówi Rajkowska, w stolicy Niemiec również bardzo trudno było uzyskać pomoc medyczną. Artystka wspomina ten okres jako straszny, nie tylko ze względu na

chorobę dziecka, ale i na walkę z biurokracją w Niemczech. Przywołuje także zachowanie lekarza córki, który głównie obawiał się pozwu o błąd w sztuce. Ostatecznie ta właśnie obojętność stała się się ostatnią impresją pobytu Joanny Rajkowskiej i jej rodziny w stolicy Niemiec, zaplanowanego na cały rok. „Dotrwaliśmy do końca, ale to był horror. Nikt nam nie pomógł. Pod tym względem Berlin nie stał się «życiodajnym początkiem», a miejscem, w którym niełatwo było uchronić życie Róży” 18 – opowiada artystka.

Jednak od samego początku projektu, jeszcze przed narodzinami córki, Rajkowska wkracza do miasta traktowanego jako przestrzeń ambiwalentna. „W Berlinie najbardziej dominujące jest coś, co pozostało w jego architekturze. Nawet jak się nic nie wie o tym mieście, to przytłacza nieznanym, nieporównywalnym z niczym innym ciężarem [...] Berlinowi i jego architekturze miałam do przeciwstawienia brzuch – niedoskonałe, ciężarne ciało, któremu właśnie posypały się proporcje” 19 – stwierdza autorka *Urodzonej w Berlinie*. Bez względu na to, czy Berlin rzeczywiście przytłacza, odbiorca filmu wystawiony zostaje na oddziaływanie kontrastu, jaki w stosunku do miejskiego pejzażu stanowi ciało artystki wychodzącej na dach wieżowca i przechadzającej się po nim, spoglądającej z góry na panoramę stolicy Niemiec. Jest piękny, słoneczny dzień, roześmiana Rajkowska wydaje się rozluźniona, jednak delikatność i kruchość jej nagiego ciała wobec dużych wysokości i ostrych krawędzi miejskiej architektury wywołuje wrażenie zagrożenia.

To zagrożenie jest jeszcze bardziej oczywiste w scenach nakręconych na basenie olimpijskim z 1936 roku. Tym razem dzień jest szary, deszczowy. Rajkowska, w kostiumie kąpielowym, wspina się na wieżę, z której skakali zawodnicy uwiecznieni w filmie

*Olimpiada (Olympia)* Leni Riefenstahl z 1938 roku; jej sylwetka, z okrągłym, sterczącym brzuchem, wydaje się niezwykle bezbronna na tle potężnych budowli. Pomysł, że mogłaby skoczyć z wysokości na dwadzieścia metrów wieży do wody, budzi prawdziwy lęk. O tym, że ta obawa jest uzasadniona, dowiadujemy się z odnośnego fragmentu *Róży w Berlinie. Pamiętnika*: „Wiało strasznie, spychało mnie w kierunku wody. Miałam gęsią skórę, czułam, jak nogi robią mi się niebieskie i piekielnie się bałam, że w końcu zepchnie mnie w wodę i rozbiję sobie brzuch. [...] Wycofałam się tyłem” 20 – pisze Rajkowska. Wreszcie ten sam, osobliwie groźny – czy raczej zagrażający – obraz Berlina uwidacznia się już po narodzinach Róży, kiedy dziewczynka zostaje zanesiona na ten sam dach, na którym wcześniej sfilmowano Rajkowską. Ponownie delikatne ciało nagiego, płaczącego niemowlęcia boleśnie kontrastuje z rozległą panoramą miasta.

Jednak najbardziej wyrazistym sposobem „narażania płodu na działanie nazistowskiej architektury” 21 – jak później mówiła autorka *Urodzonej w Berlinie* – jest pokazana w filmie i opisana w *Róży w Berlinie. Pamiętniku* scena projektowania na ciężarny brzuch Rajkowskiej obrazów Berlina. Artystka pisała: „Uczyliśmy jej historii tego miejsca, najbardziej traumatycznych jego fragmentów. Po moich piersiach i brzuchu przesuwaly się zdjęcia więzienia Stasi, Trümmerberg Teufelsberg i lotniska Tempelhof. Wielkie przestrzenie, nieludzka architektura, splątane drzewa, niezakorzenione korzenie. [...] Berlin płynął, wyginał po linii wypukłości brzucha, sutków, zagięć. Obraz wsiąkał w moje wody płodowe, które Niemcy nazywają Fruchtwasser. Płód jest wrażliwy na światło. Może jest wrażliwy na

obraz. Może podczas formowania paznokci Róża przejmie wraz z obrazami podskórnymi, tkankowo, mięso tego miasta” 22.



*Urodzona w Berlinie*

© Joanna Rajkowska

Wobec tego wyrazistego opisu, umieszczona dalej informacja o nowotworze w oczach Róży brzmi jak potwierdzenie symbolicznej klątwy, która zaczyna oddziaływać na poziomie rzeczywistym, cielesnym. W mitologizowanym, podatnym na niebezpieczeństwa okresie życia płodowego córka Rajkowskiej zostaje wystawiona na działanie wyzwolonych, niekontrolowanych sił – w tym wypadku obrazów – i one okazują się niebezpieczne. Można przywołać tu inną historię, w której z chorobą dziecka, zdiagnozowaną tuż po urodzeniu, zmagają się zaangażowani w praktyki artystyczne rodzice. Kilka miesięcy po narodzinach Róży, 16 grudnia 2011 roku w Warszawie

przyszedł na świat Leo, syn fotografki Magdy Hueckel i adepta reżyserii Tomasza Śliwińskiego. U chłopca zdiagnozowano chorobę o nazwie klątwa Ondyny: dotknięte nią osoby nie oddychają samodzielnie w czasie snu, zmagają się też z problemami związanymi z autonomicznym układem nerwowym. Hueckel i Śliwiński opowiedzieli o pierwszych miesiącach życia swojego syna w krótkometrażowym, kameralnym dokumencie *Nasza klątwa* (2013), wyprodukowanym przez Warszawską Szkołę Filmową, który w roku 2015 otrzymał nominację do Oscara.

W marcu 2014 w artykule Moniki Redzisz dla magazynu „Wysokie Obcasy” Magda Hueckel opowiadała o swojej ciąży i narodzinach Lea 23. Jej syn został poczęty w trakcie realizacji kolejnych projektów fotograficznych artystki, zaś w piątym miesiącu ciąży Hueckel podróżowała po Afryce, tropiąc miejscowe rytuały. Fotografka wspomina między innymi odwiedzinę u zuluskiego szamana. „Urodzisz syna. Będzie miał dużo szczęścia w życiu. Będzie kimś wyjątkowym” – miał powiedzieć szaman. „To było oczywiście miłe, ale nie zwróciłam na to większej uwagi. Gdyby Leo urodził się zdrowy, w ogóle bym o tym nie pamiętała” 24 – stwierdza Hueckel.

Jednak Leo nie rodzi się zdrowy, wielokrotnie ociera się o śmierć, a jego rodzice muszą stawić czoła perspektywie życia z nieuleczalnie chorym dzieckiem. We wspomnianym artykule matka Lea zastanawia się nad swoją ciążą: „Czym zawiniłam? Co zrobiłam źle? Czy to przez podróże do Afryki? Przez to, że latałam samolotem w ciąży? Nagle przypomniała mi się przepowiednia szamana i jego słowa o tym, że mój syn będzie kimś wyjątkowym, nabrały nowego, złowrogiego znaczenia. Czy on mógł wiedzieć? Czy mógł mieć na mnie jakiś

wpływ? Czy to spotkanie mogło być czymś złym? Wszystko zaczęło mi się układać w dziwną, niepokojącą całość. Leo ma klątwę Ondyny, Ondyna jest postacią z mitologii nordyckiej, skandynawskiej, a Leo został poczęty w Norwegii. w tym samym czasie realizowałam cykl *Rem* o złym śnie. A Leo podczas snu przestaje oddychać, i jedyną jego fazą, podczas której oddycha, jest podobno faza Rem. Takie niesamowite zapętlenia rzeczywistości, że aż mnie ciarki przeszły i ogarnął lęk. [...] Tak łatwo przypisać znaczenie wróżbie *post factum*, dopasować do niej rzeczywistość” 25. Joanna Rajkowska mówi natomiast w przywoływanym już przeze mnie wywiadzie: „Historia zamknęła się w straszny sposób. Zaczęliśmy zastanawiać się – irracjonalnie – czy cena tego projektu nie przerosła naszych wyobrażeń. Czy można w ogóle myśleć w taki sposób? Czy istnieje jakaś cena? To jest metapoziom, na który, prawdopodobnie, nie powinniśmy w ogóle wchodzić” 26.

W podobnych wypowiedziach zostają uruchomione najrozmaitsze lęki związane z macierzyństwem. O tym, że jest ono nierozdzielne z poczuciem winy, pisała już Elisabeth Badinter, odwołując się do odpowiedzialności przypisanej matkom przez Jana Jakuba Rousseau 27. Jeszcze bardziej oczywiste jest to dla Simone de Beauvoir, dla której psychika matki jednoznacznie zagraża płodowi, a potem urodzonemu dziecku 28. Idealna ciąża zakładałaby idealną harmonię i spokój, sytuację doskonałego spokoju i stabilności. Dokonane przez Rajkowską uwolnienie wyobraźni jest w perspektywie kulturowych wizerunków macierzyństwa problematyczne. Wyraziście pisze o tym Barbara Creed, w klasycznej już książce poświęconej „potwornej kobiecości”, przywołująca „długą tradycję” wiary

w oddziaływanie matczynego pożądanego i matczynej wyobraźni na fizyczność płodu 29. To, co kobieta widziała, to, czego pragnęła, uzewnętrznia się w ciele dziecka pod postacią zmian i odstępstw od normy 30. Anna Golus w pracy poświęconej ciąży w kulturze polskiej, współczesne pojawianie się tego typu wierzeń tłumaczy tym, że również teraz „ciąża uważana jest za stan wyjątkowy i, mimo wzrostu poziomu wiedzy, nie do końca zrozumiały” 31. Warto tu jednak zwrócić uwagę, że współczesna kultura właśnie w mitologii rodzicielstwa i dzieciństwa próbuje uratować wiarę w nieśmiertelność, celowość życia, nienegocjowalne wartości. Za porażkę czy zagrożenie w tej sferze winą ponownie obarcza się kobietę. Choć zarówno Rajkowska, jak i Hueckel wyraźnie stwierdzają w swoich wypowiedziach, że ich lęki nie mają racjonalnego uzasadnienia, już samo mówienie o nich wydaje się przełamaniem tabu: wskazaniem na cenę, jaką płać kobiety-artystki za przeniesienie na grunt sztuki także i tego wymiaru życia, jakim jest macierzyństwo.

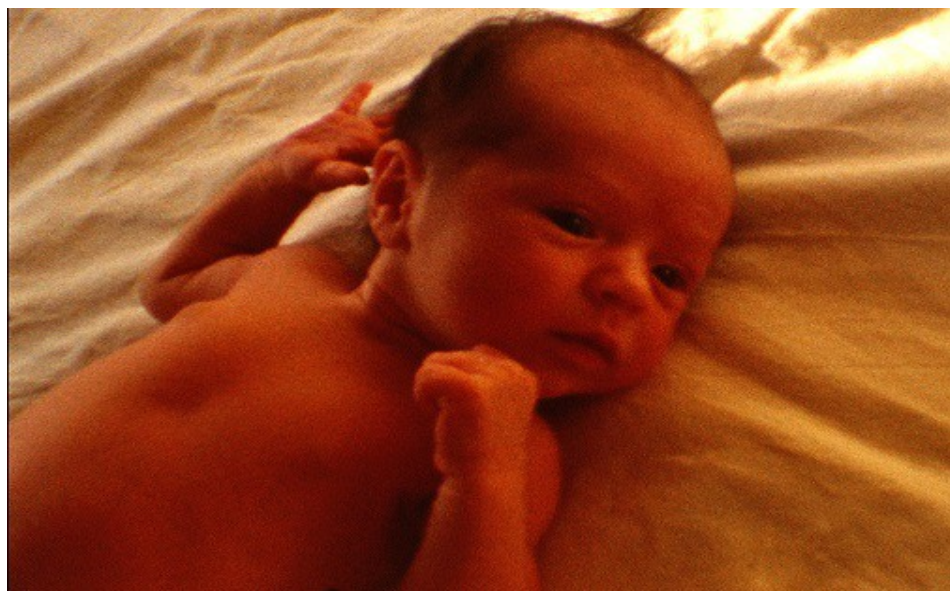
Nawet bowiem współczesne poradnictwo dla kobiet w ciąży, również to płynące, wydawałoby się, ze stawiających na racjonalizm źródeł (poradniki pisane przez lekarzy, porady położnych), bardzo chętnie podkreśla wpływ doświadczeń kobiety na dobrostan płodu, a zatem – przyszłego dziecka. Jeśli nawet u źródeł rady te mają na celu zwrócenie uwagi kobiety na jej własne samopoczucie, ostatecznie ją obarczają pełną odpowiedzialnością za losy dziecka, ratując zarazem, do pewnego stopnia, nadwątlone medykacją i nieprzenikliwością naukowego dyskursu wokół ciała, życia i śmierci poczucie sprawczości.



W tym kontekście bardzo ciekawe wydają się w przytoczonych wypowiedziach artystek sposoby, na jakie Magda Hueckel i Joanna Rajkowska radzą sobie z narzucającym się poczuciem winy. Hueckel opisuje ulgę, jaka towarzyszyła dobitnemu powiedzeniu samej sobie, że jej niepokojące spotkanie z szamanem nie mogło mieć wpływu na stan dziecka: „Mutacje genów następują zaraz po zapłodnieniu, więc wtedy w Afryce Leo już był gotowy, ukształtowany” [32](#) – stwierdza fotografka. Rajkowska również konfrontuje zakorzenione wierzenia ze stanem naukowej wiedzy: „Racjonalnie – Róża ma uszkodzony trzynasty gen i konsekwencją tego jest nowotwór oczu. Statystycznie w Polsce jest coraz więcej zachorowań na raka wśród dzieci” [33](#) – mówi. O ile jednak Hueckel pragnie przezwyciężyć złe asocjacje i „odzyskać” utraconą (także z powodu poczucia winy) „swoją Afrykę”, o tyle proces opisywany przez Rajkowską zmierza, jak się wydaje, w innym kierunku.

„Łatwiej jest powiedzieć sobie: «to moja wina» niż przyznać się do wyboru ślepego losu, do stuprocentowego przypadku, pecha po prostu. Przede wszystkim chciałam odnaleźć przyczynę. Obejrzeć moją winę pod światło” [34](#) – mówi pragnąca wszechodpowiedzialności artystka. Obwinianiu siebie towarzyszy szukanie winy w mieście, w którym urodziła się Róża. Na pytanie, czy Berlin „udało się odczarować”, Rajkowska odpowiada zdecydowanie: „Nie udało się. Może na poziomach mikrohistorii coś się wydarzyło, ale choroba Róży postawiła te wszystkie doświadczenia pod znakiem zapytania” [35](#). Tym samym autorka *Urodzonej w Berlinie* pokazuje pragnienie zmierzenia się z totalnym projektem macierzyństwa i totalnym projektem sztuki jednocześnie. Wkraczając do Berlina i czyniąc miasto

swoim „filmem” (według omówionego wcześniej rozumienia tego pojęcia przez artystkę) Rajkowska tworzy i uruchamia nowe obrazy.



*Urodzona w Berlinie*  
© Joanna Rajkowska

Na tym poziomie interpretacji, na którym projekt jawi się jako „nieudany” (magię jako nie dość mocną) choroba dziecka stanowi konsekwencję nieudanego spojrzenia, przegranej obrazów. Jednak z drugiej strony, choroba oznacza kolejny kryzys, który udaje się przezwyciężyć, przeżyć świadomie i w pełni – i w tym sensie artystka szamanka, odważnie spoglądająca w twarz demonom, i jej córka, wychodzą z ekstremalnej próby zwycięsko.

### **Między wnętrzem a zewnątrz**

Stając się przytłaczającą scenografią macierzyńskiego spektaklu, Berlin Joanny Rajkowskiej jest też obszarem szczególnej mediacji

między wnętrzem a zewnątrz, bardzo charakterystycznej dla wielu współczesnych i historycznych wyobrażeń ciąży. Oto piętnastowieczna rzeźba z bawarskiego Bogenberg przedstawia ciężarną Marię, której otwarte łono przypomina małą, architektoniczną wnękę 36. Jej wnętrze okolone jest wieńcem promieni, a w jego centrum stoi figurka Chrystusa: typowe dla sztuki średniowiecznej „dorosłe” niemowlę, mniejsze i pulchniejsze od dorosłego mężczyzny, ale swobodnie upozowane w kontrapoście, z rączkami złożonymi na piersiach. Rzeźba ukazuje nie tylko sposób, w jaki średniowiecze postrzegało płód czy dziecko, ujmuje ona również kobietę ciężarną jako otwierającą się przestrzeń, obdarzoną pewnym „kosmicznym” nadmiarem. Kilka stuleci później, w latach czterdziestych XX wieku, Simone de Beauvoir pisała: „[...] Cięża to przede wszystkim dramat rozgrywający się we wnętrzu kobiety. [...] Płód zawiera w sobie całą przyszłość i matka, dźwigając go, czuje się niezmiernie jak wszechświat; ale właśnie to bogactwo ją unicestwia, właśnie z tego powodu ma wrażenie, że jest niczym” 37. Wreszcie, w artykule Rosalind Pollack Petchesky poświęconym przede wszystkim ultrasonografii prenatalnej, czytamy: „W ten sposób położnicze technologie wizualizacji i elektronicznych (chirurgicznych) interwencji zaburzają tradycyjnie rozumianą definicję «wnętrza» i «zewnątrza» kobiecego ciała oraz ciąży jako doświadczenia wewnętrznego” 38. Z tych opisów i obrazów wynika po pierwsze, że w centrum ciała ciężarnej kobiety pojawia się obszar gęsty od znaczeń i o wiele „większy” niż to, co można zobaczyć z zewnątrz; po drugie, że zwłaszcza w kontekście obrazów i wizualizacji (rzeźbiarskich lub elektronicznych), granice między wnętrzem a zewnątrz ulegają

zatarciu, a ciało kobiety otwiera się, co w opisie Petchesky rozumiane jest jako nieuprawnione wniknięcie w to, co powinno pozostać intymne i zakryte.

Rajkowska wychwytyje tę prawidłowość i przepracowuje w ramach swojego projektu. „Kobieta w ciąży cały czas jest obnażona. Przypomina niedopiętą walizkę albo wieloryba” <sup>39</sup> – żartuje w rozmowie z Aurelią Nowak. Jednak opis wizji doznanej w jednej z berlińskich restauracji, zamieszczony w *Róży w Berlinie. Pamiętniku*, ujmuje to zjawisko w sposób o wiele bardziej złożony, przybierający formę rozbudowanej gry spojrzeń, swobodnie przenikających czas i fizyczne bariery: „I nagle teleportowało mnie. Wyrzuciło mnie z wielką siłą na zewnątrz mnie samej, choć fizycznie nie ruszyłam się ani o milimetr. Siedziałam na tym samym krześle, przy tym samym stole. Popołudniowe światło sączyło się przez nitki bambusów na oknach. Byłam Różą. [...] Był rok 2031. Miała 20 lat. Nie mogłam jej zobaczyć, bo byłam w niej, w środku, mocno obecna, niema, bezsilna, ale obecna. Widziałam od środka zarys jej ramion, kosmyki niezbyt gęstych włosów spadających na ramiona. Ciemny blond. Była zmartwiona czymś, czekała na kogoś. z całą siłą człowieka, który walczy z depresją przeżywała to popołudnie, to nieszczęsne niemieckie popołudniowe światło, tę ulicę – Marienburgerstrasse. Była tu u siebie, choć nie mieszkała w Niemczech” <sup>40</sup>. W przywołanej narracji następuje zmiana punktów widzenia: to Rajkowska „spogląda” z wnętrza ciała własnej córki na świat odległy o dwadzieścia lat, lecz wciąż związany z miastem, w którym realizowany jest projekt. To wizja pozytywna i negatywna zarazem: łono staje się źródłem nowego życia (dorosłej, samodzielnej, fizycznie odrębnej i mającej własne życie

kobiety – młodej Róży), ale także symbolizuje śmierć matki: „Łzy płynęły potokiem. Głos się trząsał. [...] Dlaczego łzy? Dlaczego tak bardzo mnie to przeraziło... Nie było nas tam, ani Andrew, ani mnie. Nie wiem czy jeszcze żyliśmy. Zdałam sobie sprawę, że ten moment tuż przed porodem Róży już nigdy nie wróci, że życie się kończy, że w jakimś sensie zaraz się skończy” 41.

W historii kultury łono bywa często tematyzowane jako łącznik między historią a przyszłością („Łono i przodek to to samo”, mówi jedna z bohaterek *Daughters of the Dust* Julie Dash, filmu z 1991 roku, wykorzystującego mitologię afroamerykańską). Podobnie dzieje się też w projekcie Rajkowskiej, która będąc w ciąży, jednocześnie poszukuje swojej zmarłej matki i pragnie, by w jakiś sposób towarzyszyła Róży, była przy niej w chwili narodzin i w dalszym życiu. Jednak wizja z restauracji ilustruje nie tyle nadzieję, co obawę. Pisała o tym Luce Irigaray: „Ale my nie poruszamy się razem. Gdy jedno z nas przychodzi na świat, drugie schodzi do podziemia. Gdy jedno niesie życie, drugie umiera” 42. U Irigaray chodzi przede wszystkim o śmierć symboliczną, której doświadcza kobieta stając się matką, rezygnująca z siebie. Jednak transgresja jest oczywiście głębsza. U Rajkowskiej łono staje się oknem, przez które można spojrzeć na świat „bez nas”: skondensowaną przyszłość, ze wszystkimi jej wariantami. Ciężarna kobieta to „zapętlenie” czasu, historii i przyszłości, a niezwykle silne przeczucie śmierci stanowi składową tego doświadczenia.

Kulminacyjnym momentem wyznaczającym przejście między wnętrzem a zewnątrz jest oczywiście poród, ukazany w filmie Rajkowskiej, jak już pisałam, frontalnie, przez obiektyw kamery

ustawionej na wprost krocza leżącej kobiety. Zabieg nacięcia krocza z początku nie przynosi rezultatu; oglądamy kolejne próby, nim wreszcie dziecko – bezwładne i nieruchome, podobnie jak wydająca je na świat kobieta – znajdzie się na świecie. Choć film nie pokazuje cesarskiego cięcia, lecz poród „drogami natury”, odbiorca może odnieść wrażenie, że Róża zostaje „wycięta” z ciała matki. Temu brutalnemu obrazowi dobrze odpowiada opis słowny z *Róży w Berlinie. Pamiętnika*: „To, co wydarzyło się podczas porodu nie nadaje się do opisu w języku. [...] Nie piszę tu o cudzie dawania życia, czy też raczej wydobywania go na światło dzienne. Piszę o traumie, o lęku, o bólu, o krzywdzie. a przecież nie jest to krzywda, ani niezasłużony ból. Jest to po prostu ból poza wszelkimi wyobrażeniami. Poza wszelkim wyobrażalnym progiem przeżywania. Ból, który katuje. Ból będący katastrofą. Nie jest prawdą, że się o nim zapomina. Być może jest tak, że trzeba się otrzeć o granice śmiertelności, żeby wydać na świat życie. Nie wiem. Wiem, że jestem temu głęboko przeciwna. Gdzieś w głębi serca zanegowałam to doświadczenie i nie jestem w stanie do tej pory się na nie zgodzić. Łzy mi leczą, kiedy o tym piszę” 43.

Ta rekapitulacja dewastującego, niemożliwego do przepracowania bólu nie jest jedynym opisem fizycznego cierpienia w *Urodzonej w Berlinie*. W końcowej fazie ciąży Rajkowska cierpi z powodu rozmaitych innych bolesnych dolegliwości, przeżywając „gorsze” i „lepsze” dni. Ponadto, w zamieszczonym w *Róży w Berlinie. Pamiętniku* opisie badania w szpitalu artystka mówi o swoim bólu w czasie tego badania i o krzyku protestu, skwitowanego przez położną stwierdzeniem: „Chodzi mi o to, żeby cię bolało”.

„Zaimponowała mi” – notuje Rajkowska 44. Autorka *Dotleniacza* nie mówi odbiorcom *Urodzonej w Berlinie*, dlaczego nie zdecydowała się na znieczulenie podczas porodu – dlaczego nie uczyniła tego, rodząc w „zachodnim” szpitalu, który w Polsce może kojarzyć się ze szczególnie humanitarnym traktowaniem pacjentek i tendencją raczej do łagodzenia bólu niż do jego eskalowania. Taki wybór musi rodzić pytania o przyczyny: być może należałoby uznać, że Rajkowska wybiera ogromnie konserwatywną wizję kobiecego losu, przyjmując ją w szczególnym geście samoumartwienia.

Co więcej, z wielokrotnie już przeze mnie przywoływanego wywiadu z Rajkowską przeprowadzonego przez Aurelię Nowak można wyczytać, że macierzyństwo artystki, w pełni przez nią akceptowane, zarazem nie podlega negocjacom. „[...] Nigdy nie chciałam mieć dzieci. Jednak gdy się przytrafiają, to się po prostu przytrafiają. Zawsze jeszcze można usunąć ciążę. Dla mnie jednak byłoby to niemożliwe. Nie przeżyłabym aborcji bez zasadniczej destrukcji tożsamości” 45. Rajkowska pomija w ten sposób świadomy akt akceptacji ciąży i własnej roli jako matki, który zastąpiony zostaje przez pojmowanie macierzyństwa jako czegoś, co „się przytrafia” i co autorka *Urodzonej w Berlinie* przyjmuje bezdyskusyjnie.

Zarazem jednak ów wymiar „bezwartunkowej akceptacji” cierpienia związanego z macierzyństwem – cierpienia, które przychodzi z zewnątrz, jak „przytrafiająca się” ciąża, badająca w niedelikatny sposób położną czy wywołujący niezgodę porodowy „ból będący katastrofą” – ma także inne, ważne na gruncie projektu Rajkowskiej uzasadnienie. W cytowanej już rozmowie z Arturem Żmijewskim, poprzedzającej berlińską realizację, Rajkowska porównuje swoją rolę

w społeczności, w ramach której realizuje działania artystyczne, do roli szamana w społeczeństwach pierwotnych. w rozmowie z Agnieszką Daukszą podtrzymuje taką wizję, choć Dauksza prowokuje, stwierdzając, że określenie to „wydaje się jakoś szemrane, wręcz pretensjonalne”. Rajkowska odpowiada: „Nieraz dostałam po łapach za to porównanie. Szamaństwo – co to niby ma znaczyć?! Sama nie wiem. Jednak nie cofam tego zdania, choć nie umiem go do końca obronić. [...] Moje projekty nie są konsekwencją badań, nie zakładają rezultatu działań, nawet najbardziej ryzykownego. To są otwarte eksperymenty. w moim szamaństwie posługuję się materia (również ciała), obserwuję substancje, które się jakoś zachowują. [...] Stwarzam sytuacje, a potem obserwuję procesy mnożących się relacji, których wynik jest nieprzewidywalny. Jednocześnie używam siebie, własnego ciała jako swego rodzaju filtra, urządzenia, którego odpowiedzi traktuję poważnie i które staram się uwspólnić” 46.

Praca szamana, co artystka podkreśla, zakłada przede wszystkim zaangażowanie cielesne: często poprzez doświadczenie fizycznego bólu i skrajnego wyczerpania jest on w stanie dostąpić wizji, która pozwoli mu następnie nawiązać skuteczną więź ze społecznością. Być może więc próba odczucia i przepracowania bólu – także bólu skrajnego i nieakceptowanego – jest w *Urodzonej w Berlinie* takim właśnie działaniem: nie tyle przyjęciem „kobiecego losu” (często problematyzowanego w kontekście kary, jaką miałyby być dla kobiet fizycznie bolesne macierzyństwo, bądź niesprawiedliwości, jaka dotyka je w patriarchalnej rzeczywistości) i refleksją nad nim, co akceptacją własnej, szamańskiej pozycji, która naraża podmiot na



skrajne cierpienie, ale też pozwala zmierzyć się z największymi, wydawałoby się przekraczającymi siły jednostki, wyzwaniem.

W projekcie Rajkowskiej takim wyzwaniem jest niewątpliwie Berlin. Pisałam już o jego groźnym obrazie, wyłaniającym się z filmu i ze słownej narracji w *Urodzonej w Berlinie*. Pewną przeciwwagą dla takiego ujęcia przestrzeni miejskiej i umieszczonego w niej ciała artystki oraz jej córki jest szczególnie, „podziemny” lub „podwodny” obraz Berlina, także obecny w filmie i w *Róży w Berlinie. Pamiętniku*. Ciężarna Rajkowska zanurza się w wodzie bagnistej, leśnej sadzawki, wchodzi do basenu, pływa. Przypomina to wchodzenie do łona, tym bardziej, że wspomniana już przeze mnie, ograniczona ścieżka dźwiękowa do filmu zawiera szczególne, „podwodne” odgłosy, przypominające dźwięki słyszane podczas badań kardiologicznych i ultrasonograficznych, pokazanych zresztą bezpośrednio po scenach wodnych. Ponownie artystka przyjmuje rolę własnej córki: będąc „na zewnątrz”, zarazem schodzi „do wnętrza”. Jeszcze innym, szczególnym zejściem „pod ziemię” jest pokazana pod koniec filmu scena pikniku na trawiastej przestrzeni przed Reichstagem: pod murawą zakopane zostaje łóżysko Rajkowskiej (na zdjęciach w *Liście do Róży* zobaczyć można, że wyrosła w tym miejscu gęsta, ciemnozielona trawa, wyraźnie odmienna od tej dookoła).



*Urodzona w Berlinie*  
© Joanna Rajkowska

Ten podziemny, chtoniczny Berlin to własne odkrycie Rajkowskiej, przedstawione nie tylko w działaniach związanych z *Urodzoną w Berlinie*, lecz także w utopijnym, niezrealizowanym projekcie *Miasto-Bagno* 47. Artystka proponuje w nim utworzenie, w miejscu wyburzonego Pałacu Republiki we wschodnim centrum miasta, bagiennego obszaru, nawiązującego zarówno do podmokłego terenu, w którym powstała stolica Niemiec (miałoby to być także widoczne w możliwym słowiańskim rdzeniu „berl” lub „birl” – bagno – w nazwie miasta) 48, jak i do koncepcji odnowy przez zaczęcie od początku, cofnięcie się do pierwotnego, płodnego i życiodajnego momentu, sprzed wszelkiego zła. Jak pisze izraelska badaczka Orna Donath, kulturowo „macierzyństwo jest strukturyzowane jak obietnica” 49. W opisie Donath chodzi o obietnicę „nowego początku” dla planującej macierzyństwo kobiety, które pomoże „usunąć z kart jej historii zaniedbanie, ubóstwo, rasizm, szyderstwo, osamotnienie i przemoc” 50. Rajkowska w swoim projekcie dokonuje przeniesienia tej

indywidualnej i czysto biograficznej perspektywy na sytuację historyczną i zbiorową. Róża, jako „nowy początek”, ma odczarować „straszne miasto”, jakim jest Berlin. z drugiej strony, perspektywa osobistej historii jest tu również obecna. Próbując dokonać przemiany Berlina, Rajkowska czerpie także z historii własnej rodziny – wejście w bagno to powtórzenie gestu, który w czasie wojny wykonali jej ojciec i babka, uciekający z transportu do Auschwitz 51. To, co przerażające i zagrażające, ma się przekształcić w coś bezpiecznego i życiodajnego; rozumienie, odczuwanie, w jakimś sensie sama materia świata zewnętrznego zależą od spojrzenia z wewnątrz, od strony podmiotu.

W towarzyszących *Urodzonej w Berlinie* wywiadach i komentarzach Joanna Rajkowska podkreślała, że berliński projekt był dla niej przede wszystkim historią 52, opowieścią o rodzeniu i o narodzinach, w mieście obciążonym pamięcią, a zarazem możliwym do odkrycia i niejako wymyślenia na nowo. Dramatyczne podsumowanie, jakie dopisała do tej opowieści sama Rajkowska, umieszczając informacje o chorobie córki w filmie i w *Liście do Róży*, pozwalają łatwo zaakceptować opinię samej artystki, że projekt „przepracowania” Berlina zakończył się porażką 53. Przecież jednak stykając się z obrazami z *Urodzonej w Berlinie* odbiorca może zobaczyć coś innego. Berlin jest tu zarazem groźny i przyjazny – tak jak ciąża i macierzyństwo są w projekcie Rajkowskiej zarazem przerażające i wspinające. Ciężarna artystka tworzy własny autoportret, przełamując konwencję, o której pisało tak wiele badaczek analizujących ciążowe obrazy: konwencję każącą kobiecie stawać się niewidzialną, a płodowi ulegać fetysyzacji 54. W *Urodzonej w Berlinie* ciężarna kobieta,

matka, artystka, jest fizycznie obecna, jako podmiot wypowiedzi. Jeśli czuje, że znika, to fakt znikania poddaje natychmiastowej refleksji, ukazując związany z tym procesem niepokój. Jednocześnie, nieustannie „otwiera” własne ciało – w scenie porodu niezwykle brutalnie – by umożliwić przyjście na świat Róży, nowego podmiotu, nowego życia.

„[Ciała] mogą tworzyć życie. To szalone. i rzadko poddające się pełnej kontroli. Bo, ostatecznie, co my wiemy o ciałach? Nie wiemy nawet, czy są w pełni nasze. Jasne, żyjemy w nich. Ale żyjemy również w budynkach” <sup>55</sup> – pisał we wstępie do katalogu poświęconego berlińskiemu projektowi Joanny Rajkowskiej Jan Verwoert. Rajkowska w *Urodzonej w Berlinie* pokazuje ciężarną kobietę w ciele, płód w ciele, ciało w mieście, a proces tego pokazywania zestawia z wykonywanym na bieżąco autorefleksywnym opisem. w ten sposób konfrontuje odbiorcę z samą materią życia, dotykając spraw najbardziej tabuizowanych, najbardziej niebezpiecznych. Nawiązując do bogatej historii macierzyńskich obrazów, dokonuje ich osobistego przepracowania, tworząc figurę matki-artystki, nieustannie świadomej trudnej relacji między życiem a sztuką. Dla odbiorcy fascynująca jest jej gotowość do mierzenia się z tym, co ekstremalne – gotowość iście szamańska, umożliwiająca zapętlenie czasu i przestrzeni i spojrzenie na to, czego zwykle staramy się unikać wzrokiem.

<sup>1</sup> J. Rajkowska, *Urodzona w Berlinie*, wstęp artystki na stronie: <http://www.rajkowska.com/pl/filmy/284> (dostęp: 13.11.2017).

2 Tamże.

3 Sama Rajkowska mówiła o nim: „Tak, on łączy wiele projektów. Jest w nim Basia, Wąwóz, Socgwiazda, Minaret, Spacer, czy moja obsesja miastem, architekturą i jej relacją z pamięcią i ciałem”. Por. *Zostało we mnie martwe pole. Joanna Rajkowska rozmawia z Aurelią Nowak*, „Magazyn Sztuki” 2012, nr 3, strona artystki: <http://www.rajkowska.com/pl/teksty/276> (dostęp: 7.11.2017).

4 A. Dauksza, *Laboratorium artystyczne: realizm afektywny. Praktyki Joanny Rajkowskiej*, „Teksty Drugie” 2017, nr 1, s. 374.

5 Tamże, s. 374–375. Wypowiedź Żmijewskiego pochodzi z rozmowy *Sztuka publicznej możliwości: z Joanną Rajkowską rozmawia Artur Żmijewski*, [w:] *Rajkowska. Przewodnik Krytyki Politycznej*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2010, s. 241.

6 Por. O. Grau, *Into the Belly of the Image. Historical Aspects of Virtual Reality*, „Leonardo” 1999, nr 32, s. 369.

7 Por. np. J. Rajkowska, A. Dauksza, *Materia to podstawa. Relacje, reakcje i eksperymenty*, „Teksty Drugie” 2017, nr 1, s. 422–423. Rajkowska mówi: „Zgodnie z tym myśleniem to nie my mamy władzę nad obrazem i nie my odczytujemy jego sens, ale to on nas pochłania, rządzi nami, steruje naszymi emocjami i myślami”.

8 Zob. *Zostało we mnie martwe pole...*

9 Tamże.

10 *Sztuka publicznej możliwości...*, s. 255.

11 Tamże.

12 Por. M. Szewczyk, *Momenty kryzysu. Stan Brakhage i Marjorie Keller o doświadczeniu porodu*, „Artmix. Sztuka, feminizm, kultura

wizualna” 2011, nr 25, <http://archiwum-obieg.u-jazdowski.pl/artmix/19921> (dostęp: 8.12.2017).

13 Zob. J. Brakhage, *The Birth Film* [w:] P.A. Sitney, *Film Culture Reader*, Cooper Square Press, New York 2000.

14 *Sztuka publicznej możliwości...*, s. 253.

15 *Zostało we mnie martwe pole...*

16 J. Rajkowska, *Urodzona w Berlinie...*

17 J. Rajkowska, *List do Róży*, collage, <http://www.rajkowska.com/pl/wystawy/328> (dostęp: 8.12.2017).

18 *Zostało we mnie martwe pole...*

19 Tamże.

20 J. Rajkowska, *Róża w Berlinie. Pamiętnik...*,

<http://www.rajkowska.com.pl/filmy/284> (dostęp: 8.12.2017).

21 *Zostało we mnie martwe pole...*

22 *Róża w Berlinie. Pamiętnik...*

23 Zob. M. Redzisz, *Kłątwa Ondyny*, „Wysokie Obcasy” 22.03.2014, [http://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,96856,15656535,Klatwa\\_Ondyny.html](http://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,96856,15656535,Klatwa_Ondyny.html) (dostęp: 8.12.2017).

24 Tamże.

25 Tamże.

26 *Zostało we mnie martwe pole...*

27 Zob. E. Badinter, *Historia miłości macierzyńskiej*, przeł. K. Choiński, Oficyna Wydawnicza Volumen Liga Republikańska, Warszawa 1998, s. 169.

28 Zob. S. de Beauvoir, *Druga płeć*, przeł. G. Mycielska, M. Leśniewska, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2014, s. 566–612.

29 Zob. B. Creed, *The Monstrous-Feminine. Film, feminism, psychoanalysis*, Routledge, London–New York 1994, s. 45–46.

30 Tamże.

31 A. Golus, *Już bez tabu? Cięża w polskiej kulturze*, wydawnictwo internetowe ebookowo, 2010, s. 7.

32 M. Redzisz, *Klątwa Ondyny...*

33 *Zostało we mnie martwe pole...*

34 Tamże.

35 Tamże.

36 Osiemnastowieczną malarską reprodukcję rzeźby można obejrzeć na stronie projektu *Making Visible Embryos Uniwersytetu w Cambridge*, <http://www.sites.hps.cam.ac.uk/visibleembryos/s1.html> (dostęp: 8.12.2017).

37 S. de Beauvoir, *Druga płeć...*, s. 580–581.

38 R. Pollack Petchesky, *Fetal Images. The Power of Visual Culture in the Politics of Reproduction*, [w:] *The Gender / Sexuality Reader. Culture, History, Political Economy*, red. R.N. Lancaster, M. di Leonardo, Routledge, New York 1997, s. 139.

39 *Zostało we mnie martwe pole...*

40 J. Rajkowska, *Róża w Berlinie. Pamiętnik...*

41 Tamże.

42 Cyt. za: O. Donath, *Żałując macierzyństwa*, przeł. E. Filipow, Wydawnictwo KobiECE, Białystok 2017 s. 146–147.

43 J. Rajkowska, *Róża w Berlinie. Pamiętnik...*

44 Tamże.

45 *Zostało we mnie martwe pole...*

46 J. Rajkowska, A. Dauksza, *Materia to podstawa...*, s. 424.

47 J. Rajkowska, *Miasto-Bagno*

<http://www.rajkowska.com/pl/unrealized/272> (dostęp: 8.12.2017).

48 Tamże.

49 O. Donath, *Żałując macierzyństwa...*, s. 49.

50 Tamże, s. 36.

51 Zob. *Zostało we mnie martwe pole...*

52 Tamże.

53 O tym, że doświadczenie „negatywne” – porażki, nieskuteczności, swoistej odmowy sukcesu – jest dla twórczości Rajkowskiej istotne – jeśli nie podstawowe – pisze Joanna Jopek w artykule *Niby, żeby, (...). Joanna Rajkowska i performanse zniknąć*, [w:] tejże, *Wolałabym nie*, red. J. Stasiowska, Księgarnia Akademicka, Kraków 2015.

54 Por. m.in. R. Pollack Petchesky, *Fetal Images...*, M. Radkowska--Walkowicz, *Doświadczenie in vitro. Niepłodność i nowe technologie reprodukcyjne w perspektywie antropologicznej*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2013.

55 J. Vorewoert, *Dedicated to the Polis*, tekst dostępny pod adresem: <http://www.rajkowska.com/en/teksty/270> (dostęp: 25.02.2018).



## Ewa Wójtowicz

### Rozszerzenie – kondensacja – implozja Zwiastun (*trailer*) filmowy jako nowy metajęzyk sztuk (audio)wizualnych

[...] w trailerach są sceny podróży,  
Trailer się nigdy nie dłuży  
I słabych scen brak w nim.

Więc, szczerze sobie powiedzmy,  
Trailer jest dużo lepszy  
Niż film.

G. Uzdański, *Nowe wiersze sławnych poetów* (L.J. Kern, *Trailer*)

Celem artykułu jest wyróżnienie i omówienie rezultatów przemian zachodzących w sztukach (audio)wizualnych pod wpływem coraz częstszego stosowania w ich obrębie kryteriów kinematograficznych, co, rzecz jasna, wpływa na formy prezentacji i promocji sztuki. Prócz tego dla współczesnych widzów niekoherentność narracji i wariabilność odbioru, uzależniona od skali ekranu i przepustowości, składają się na stan „nowej normalności” 1. Dodawszy do tego

nieustanną pogoń za aktualnościami i brak czasu na percepcję rozbudowanej formy filmowej, otrzymujemy szkicowy obraz relacji w sferze odbioru kina. Na charakter owych relacji rzutują także: mobilność odbioru, potrzeba responsywności oraz sieciowy wszechkonektywizm. Dochodzi zatem do swoistej zamiany ról: oto kryteria wynikające z kondensacji treści „wielkich narracji” kina przenikają do świata sztuki, na potrzeby zwięzłego, a przy tym przykuwającego uwagę opisu dzieła, artysty i zarazem konwencji estetycznej, w jakiej elementy tego układu operują. w rezultacie sztuka musi konkurować o uwagę widzów w tych samych ramach (*framework*) formalnych, koncepcyjnych i estetycznych, co rozrywka, reklama czy kino. Warto wobec tego zastanowić się nad pewnymi analogiami kinowymi, zwłaszcza w odniesieniu do takich form wyrazu, jak:

- \* instalacje wideo prezentowane w galeryjnych black cube'ach,
- \* „streszczenia” dzieł z zakresu filmu eksperymentalnego, zamieszczane na przykład w serwisie Vimeo,
- \* krótkie formy filmowe, przygotowywane na potrzeby specjalistycznych kanałów, na przykład Vernissage TV,
- \* materiały prasowe i popularyzatorskie („The Guardian”),
- \* zwiastuny na potrzeby konkursów i festiwali (Transmediale),
- \* promocyjno-edukacyjne formy filmowe w rodzaju cyklu TateShots,
- \* gra z formą zwiastuna jako wypowiedzi performatywnej (Jennifer Lyn Morone™).

Analogie te ograniczam na potrzeby niniejszego artykułu wyłącznie do analizy zwiastuna (*trailera*), analizę zaś oprę na kilku studiach

przypadku: Zwiastun dokumentu o artyście: *Gregory Crewdson: Brief Encounters* (2012), reż. Ben Shapiro.

1. Trailer „świata sztuki”:

a) identyfikacja festiwalu Transmediale: Manuel Bürger (*Capture All*, 2015, *Afterglow*, 2014),

b) cykl prezentacji *TateShots* (grupa Assemble, Nagroda Turnera 2015).

2. Zwiastun projektu filmowego z elementami krytycznymi: *Elmina* (2010), reż. Doug Fishbone.

3. Zwiastun o charakterze subwersywno-performatywnym: Jennifer Lyn Morone™.

Aby przejść do omówienia, należy najpierw wyjaśnić użycie w tytule trzech terminów zaczerpniętych z języka fizyki, ale niemających związku z tą dziedziną nauki.

**Rozszerzenie** odwołuje się do koncepcji kina rozszerzonego Gene’a Youngblooda, zarówno oryginalnej myśli tego autora, jak i jej bliższych współczesności odczytań.

**Kondensacja** dotyczy cech danego przekazu, które – z konieczności ograniczone krótką formą – muszą wybrzmieć bardziej intensywnie. Intensywność ta może jednak sprawiać wrażenie kiczu, poprzez stosowanie zabiegów formalnych prowadzących do swoistego szantażu emocjonalnego. Skondensowana narracja może pomóc filmowi, ale może go też unieważnić.

**Implozję** natomiast rozumiem jako „zapadanie się” jednorodnej formy filmu na rzecz korespondowania z innymi mediami, a także bardziej dosłownie jako rozpad treści. Bywa on widoczny w rezultacie przeróbki półtoragodzinnego filmu na trzyminutowy zwiastun, co wiąże się z usunięciem „pobocznych wątków”. Implozję formy można

postrzegać jako przeciwieństwo jej rozszerzenia, lecz w moim przekonaniu jest to raczej skutek uboczny procesów „rozszerzania się” kina.

Jak więc można traktować wszystkie trzy powyżej wymienione cechy w odniesieniu do tych treści, które nie są ekstraktem dłuższej narracji, ale powstały już z założenia jako krótkie formy, przeznaczone dla kultury wizualnej świata wypełnionego innymi krótkimi formami? Zakres znaczeń i kluczowe cechy omawianego zagadnienia obrazuje poniższa tabela:

Rozszerzenie	Kondensacja	Implozja
<b>Zwiastun filmowy</b>		
Gene Youngblood: koncepcja kina rozszerzonego	Intensywność przekazu wymuszona krótką formą	Rozpad treści, poprzez mortaż skraccający narrację do zestawu klisz
Wyjście poza ramy gatunkowe (kino – sztuki wizualne)	Spójność wizerunkowa zgodna z przyjętą polityką estetyczną	Rozpad formy za sprawą multimodalności
Cyrkulacja treści	Miniaturyzacja Prędkość (Paul Virilio)	
<b>Zwiastun świata sztuki</b>		
Wystawa jako <i>trailer</i> filmu pełnometrażowego	Przerysowanie uwidaczniające klisze	Celowa niekoherentność (przekaz subwersywny)

Wówczas rozszerzenie zaczynałoby oznaczać wyjście poza ramy jednej ze sztuk (tu: kina) na rzecz innej (tu: sztuk wizualnych, reprezentowanych zwłaszcza przez osadzone w sieci wideo). Nie jest to już wideo przeznaczone do projekcji wielkoformatowej bądź stanowiące część instalacji, lecz przygotowane od razu jako wariantowe, optymalizowane dla różnych formatów ekranów urządzeń końcowych oraz dla różnych jakości obrazu. Efektem jest multimodalność formy, treść zaś bywa związana ze współczesnymi formatami postsieciowej kultury w dobie ekonomii uwagi. Musi być

poходną estetycznej polityki autora, portretowanego podmiotu bądź instytucji, która dany film wyprodukowała 2. Dowodzi tego jednolita konwencja filmów produkowanych na przykład przez galerię Tate.

Kondensacja dotyczyłaby w tym ujęciu dostrzeżenia i wyznaczenia zbioru cech typowych dla dynamiki zwiastuna i zaaplikowania ich specjalnie po to, aby manipulować uwagą i emocjami odbiorców. Celem tej manipulacji byłaby „sprzedaż produktu”, jakim jest artysta, a raczej jego (jej) kapitał społeczny 3.

Implozja miałaby na tym poziomie znaczeń charakter kulturowy. Dotyczyłaby miniaturyzacji, multiplikacji (*share*) i komodyfikacji przekazu, ale też powierzchowności odbioru wywołanej pośpiechem czasów ekonomii (nie)uwagi 4. Nieuważność odbioru, sprzężona z „ciągłą częściową uwagą” (*continuous partial attention*) sprzyja takiej implozji 5. Ekonomia nieuważności, powierzchownego kontaktu z każdą z modularnie sprzężonych ze sobą treści, powoduje, że forma musi się zapaść.

### **Od rozszerzenia kina do kina w poszerzonym polu**

Zwiastun funkcjonuje w historii kina przynajmniej od stu lat, jako krótka forma filmowa, zapowiadająca bardziej złożoną opowieść i odsyłająca zazwyczaj do treści filmów bądź gier 6. Skondensowana narracja pozwala w kilka minut rozpoznać gatunek filmowy, odczytać zarys wątku, wydobyć charakter bohaterów oraz najbardziej efektowne sceny.

We współczesnej, audiowizualnej kulturze sieciowej zwiastun filmowy zajmuje trzecie miejsce w rankingach oglądalności – po wiadomościach i filmach o treści generowanej przez użytkowników 7. Zaliczany jest także, prócz jazzu i komiksu, do najważniejszych form

sztuki powstałych w kręgu kultury amerykańskiej 8. Pomimo iż zwiastun jest formą z natury rzeczy krótką i operującą schematyczną strukturą, nie brak analiz i porad mających pomóc w osiągnięciu celu, jakim jest skuteczny przekaz 9. Skuteczność ta przypomina nieco oddziaływanie spotu reklamowego, choć, jak podkreśla brytyjski operator Nicolas Roeg, dobry *trailer* powinien oddawać esencję całej historii [ale tak, byśmy chcieli zobaczyć więcej, a nie poprzestać na tej esencji – E.W.], ukazując intrygę, wzbudzając pewną ekscytację i dając poczucie wyjątkowości 10. Nie powinien natomiast zawierać najbardziej emblematycznego kadru, bo wtedy cały film może być już rozczarowaniem. Oczekiwany rezultat oddziaływania dobrego zwiastuna ma być kupno zapowiadanego w nim produktu, a więc obejrzenie filmu. w przemyśle filmowym konkurencja w tej dziedzinie jest potężna, co działa stymulująco nie tylko na kreatywność twórców- montażystów krótkich form filmowych, jakimi są zwiastuny, ale także przyczynia się do prób wykreowania *trailera* na autonomiczną wypowiedź artystyczną 11. To że zwiastun może być formą sztuki, jest dziś wielokrotnie powtarzaniem frazesem, ale nie zawsze znajduje odzwierciedlenie w rzeczywistości. Pogląd ten dotyczy przede wszystkim *trailerów* filmów funkcjonujących w normalnym, komercyjnym obiegu kinowym. Dzięki zwiastunom wiemy także, że niektórych filmów nie warto już oglądać w całości 12.

Zatem, jeśli przedstawiciele przemysłu filmowego wydają się być zgodni, że skrócenie fabuły oraz jej intensyfikacja są wynikiem uformowania przyzwyczajzeń odbiorczych przez media mobilne i za sprawą narzędzi społecznościowych, to warto postawić pytanie o skutki zaaplikowania tych kryteriów do krótkich form filmowych, które pojawiają się w obrębie „świata sztuki”. Czego są zwiastunami?

Pierwszym obszarem dostarczającym przykładów są zwiastuny reprezentujące etap pośredni pomiędzy światem filmu dokumentalnego a światem sztuki. Skierowane zarówno do szerszego grona odbiorców, którym mają w konwencjonalny sposób zareklamować film, jak i do bardziej wyrafinowanej publiczności, zdolnej do odczytania subtelnych znaczeń i ukrytych kodów, muszą zachowywać „zgodność” (*decorum*) z dziełem sztuki, o którym opowiadają. Świat sztuki zapożycza z poetyki *trailerów* kinowych zwięzłość formy, ale nie czerpie z nich wprost – bywają często nazbyt kiczowate w swej oczywistości. Jednak ta zasada nie dotyczy zwiastunów dokumentów filmowych poświęconych artystom. Tutaj, wydawałoby się, poziom musi być wyższy niż w wypadku produkcji głównego nurtu, a świadomość wkraczania w określoną konwencję wyraźnie zaznaczona. Mimo to nie zawsze zwiastunom udaje się wyjść poza gatunkowy schemat. Dobrym przykładem takich ambiwalencji jest zwiastun filmu *Gregory Crewdson: Brief Encounters* (2012) w reżyserii Bena Shapira 13. To dokument o twórczości artysty, którego dorobek Marianna Michałowska nie bez przyczyny określa mianem fotografii kinematograficznej 14. Przełożenie opowieści o tworzeniu fotografii na język obrazu ruchomego wydobywa jej filmowy charakter.

Uzupełnieniem fabuły *trailera* tego filmu są przebitki gotowych (po postprodukcji) fotografii Crewdsona oraz ujawnienie metod ich tworzenia na planie. Forma zwiastuna, balansująca na granicy typowej dla tego gatunku pompatyczności, wspomagana jest grającą na emocjach widzów ścieżką dźwiękową. Konstrukcja pozostaje klasyczna – narracja ma swoje crescendo i zawiera wszystkie

spodziewane w zwiastunie akcenty (między innymi tzw. *turn line*, czyli wypowiedź wybraną jako istotną).

Za kolejne przykłady posłużyć mogą zwiastuny produkowane przez instytucje sztuki, skłonne do zainicjowania dyskursu wokół swej wystawienniczej propozycji. Tak jest w wypadku brytyjskiej galerii Tate, która na swej stronie oferuje kilkaset krótkich filmów (TateShots) o charakterze promocyjnym, dokumentalnym i edukacyjnym. Gdy inicjatywa ta powstała, filmy określane były mianem „bezpretensjonalnych podcastów” <sup>15</sup>, które pozwalały na natychmiastowy dostęp do wypowiedzi artystów, mini-wykładów z historii sztuki oraz informacji o działalności tej placówki. Wśród tych materiałów szczególną rolę odgrywają filmy pełniące rolę wizytówek artystów nominowanych do nagrody Turnera, które, pomimo reprezentowania podobnego formatu, muszą być koherentne z estetycznym i konceptualnym profilem przedstawianego artysty czy grupy. Przykładem jest film prezentujący dorobek brytyjskiego kolektywu Assemble, laureatów Nagrody Turnera (2015) <sup>16</sup>. Analiza tego materiału ukazuje, jak odsyła on (linkuje) do działalności twórczej grupy, ujawniając zarazem światopogląd artystów, sposób ich działania, miejsce, jakie chcieliby zajmować w świecie sztuki. Można zatem sądzić, że wymuszona mechanizmami mediów społecznościowych presja (auto)prezentacji rzutuje także na formy wypowiedzi artystycznej. W obiegu sztuki *trailer* taki pełni rolę dodatkowego materiału wspomagającego, ujawniając na przykład proces produkcji wystawy, analogicznie do filmowego dodatku typu *making-of*. Jednak owe artystyczne *trailery* nie zapowiadają często dłuższych narracji. Są minidokumentami, które trwają nie dłużej niż kilka minut. Narracje, do których odsyłają, nie stanowią rozwinięcia



owych zwiastunów, ale tworzą szerszy kontekst, na który składają się: pełne *œuvre* artysty, dana wystawa, seria prac, przygotowania do realizacji projektu.

Adam Łuczak, analizując tego rodzaju materiały konstatuje: „Formy te, nazywane **zwiastunami** (zwiastun pracy wideo, zwiastun działania performance, zwiastun wystawy, zwiastun projektu itd.) lub **ujęciami** (ang. *shots*) (np. TateShots) są utworami o specyficznej konstrukcji, której celem jest ukazanie obecności sztuki w kontekście danego artysty poza jej obiektywnym znaczeniem lub sensem, który wnosi” 17. Rozwijając tę myśl można rozumieć rolę zwiastuna jako komunikatu o charakterze indeksalnym, jednak proces produkcji znaczeń jest o wiele bardziej złożony niż ten, z którym mamy do czynienia w wypadku indeksalności chociażby fotografii 18.

Jak zatem postrzegać ten rodzaj zwiastunów, które nie mają na celu zareklamowanie jednego produktu (tu: filmu), lecz wspomagają prezentację sztuki poprzez przybliżenie sylwetki artysty, charakteru dzieła czy estetyki, jaką dany twórca się posługuje? Wydobywają one to, co niematerialne, nieukonkretnione, a może nawet bliskie aurze dzieła. w moim przekonaniu jest to formuła postmedialna, a więc powstała „pod wpływem” i „w obrębie” cyrkulacji treści komponowanych tak, by korzystnie prezentowały się w obiegu mediów. Przykładem takiej postawy i zarazem dążenia do metapoziomu wypowiedzi są *trailery* produkowane na potrzeby berlińskiego festiwalu Transmediale. Emitowane w trakcie festiwalu jako „czołówki” paneli dyskusyjnych, a także dostępne na stronie internetowej w trakcie i po zakończeniu wydarzenia, tworzą spójny element polityki estetycznej całego przedsięwzięcia. Autorami są zazwyczaj „niewidoczni” twórcy, uważani za komercyjnych

zleceniobiorców, ale to oni odpowiadają na wyrafinowane estetycznie i złożone intelektualnie wymagania zleceniodawców reprezentujących świat sztuki.

Warto przyjrzeć się temu środowisku choćby na przykładzie twórczości niemieckiej artystki Emilii Forstreuter, autorki zwiastuna Transmediale 2011, której główną twórczą dziedziną jest *motion design* 19. Jednak o wiele ciekawsze badawczo są te propozycje, które na przykład kwestionują estetykę korporacyjną poprzez jej swoiste *détournement*, nie zawsze w oczywisty sposób krytyczne czy parodystyczne. Wpisują się jednocześnie w coraz bardziej popularną dziś tendencję mimikry, zgodnie z którą nawet oprawa reklamowo-promocyjna może być dziełem sztuki, a dzieło sztuki może, wskutek zwrotnego działania tej mimikry, przybrać formę łudząco podobną do reklamy czy promocji. Tego rodzaju taktyka widoczna była w zwiastunie przygotowanym przez Manuela Bürgera (jako dyrektora artystycznego) 20 i Martina Kohouta (jednego z artystów postinternetowych) dla edycji tego festiwalu w roku 2015, odbywającej się pod hasłem „Capture All” („Przechwycić wszystko”) 21. Składowe tego filmu pochodzą, między innymi:

- \* w warstwie komponentów wizualnych – z banków zdjęć (Shutterstock, Corbis) oraz serwisów zamieszczających „treści generowane przez użytkowników”, jak Flickr,

- \* w warstwie typograficznej – nagłówek został podany fontem Roboto, znanym za sprawą promocji Google Glass.

W rezultacie, pomimo wrażenia obcowania z rozpoznawalną marką, mamy do czynienia z estetyczną i poznawczą ambiwalencją, której celem jest, jak mówią sami autorzy, nie tyle jednoznaczna krytyka, co

raczej uwidocznienie położenia, w jakim się znajdujemy, obcując z przekazem, który łudząco przypomina kreowanie marki. Jest to podejście subwersywne, lecz nieodrzucające analizowanej problematyki, a jedynie, poprzez manifestacyjną sztuczność, wykazujące różne kulturowe dychotomie, które są jej skutkiem. Istotną rolę odgrywa w nich dynamika montażu z jego elementami oraz niediegetyczny dźwięk, tak istotny często w „normalnych” zwiastunach jako dodatkowy bodziec dla zmysłów.

Kolejnym przykładem, idącym o krok dalej w swej krytyczności, jest zwiastun projektu Jennifer Lyn Morone™, amerykańskiej artystki, która stała się osobą prawną, dzięki czemu uzyskała dostęp do swoich własnych danych i możliwość ich „sprzedawania”. Powszechnie wiadomo, że wszelkie dane, generowane przez użytkowników są przedmiotem „żniw” (*data harvesting*) oraz handlu. Niestety ci, którzy je generują, sami zazwyczaj nie czerpią z tego profitów. Dlatego, parodiując konwencję korporacyjną, dużo bardziej zdecydowanie niż autorzy identyfikacji wizualnej Transmediale, Morone przedstawia założenia swego projektu, odsłaniając jednocześnie techniczne kulisy (obrazowane między innymi przez spiętą na plecach klamerką, zbyt obszerną, męską marynarkę). Jej dokamerowa wypowiedź ma formę zwiastuna, który odsyła – podobnie jak jego kinowy pierwowzór – do kupna produktu, jakim jest propozycja artystki w zakresie nabycia udziałów jej firmy. Jest to jednak postawa świadomie subwersywna, a język formalny jest programowo umowny.

Czy omówione powyżej przykłady są jeszcze filmowymi zwiastunami, skoro nie odsyłają bezpośrednio do rozwinięcia własnej opowieści? Co zatem jest ich celem? Analogią może być *showreel*, który ma ukazać umiejętności „meta” za pomocą atrakcyjnie

zmontowanego przeglądu twórczości danego twórcy, a więc sprawić, by widz stał się klientem (konsumentem) produktu. Idąc tym tropem, dostrzec można, że mamy do czynienia z „rozszerzeniem” indeksalnej funkcji zwiastuna. Nie odsyła on już do nadrzędnej narracji w postaci całościowego dzieła filmowego, ale raczej do pewnego kontekstu, krytycznej nadbudowy, rozproszonych tropów interpretacyjnych. Jest to w zasadzie dość nieoczekiwane spełnienie postulatu Gene’a Youngblooda, w ujęciu którego kino rozszerzone miało przecież oznaczać, jak zauważa Maciej Ożóg, przede wszystkim „dematerializację i performatyzację dzieła” 22. Propozycja wyzwolenia kina z dotychczasowych ograniczeń była zresztą przez Youngblooda przedstawiana, co ciekawe, głównie za pomocą przykładów ze sztuki, nie zaś tradycyjnie rozumianego nurtu kina 23. Zatem można ją rozumieć tak, iż rozszerzenie miałoby się realizować poprzez wprowadzenie na teren kina kryteriów przeniesionych z obrębu sztuk wizualnych, zwłaszcza działań awangardy.

Interesujące jest także to, że myśl o rozszerzaniu i poszerzaniu mediów wyszła w ciągu jednej dekady od Gene’a Youngblooda, w odniesieniu do filmu (1970), i od Rosalind Krauss, w odniesieniu do rzeźby w przestrzeni pozainstytucjonalnej (1979). Ta przestrzenna ekspansja spowodowana niemieszczeniem się w dotychczasowym formacie wywołana musiała być potrzebą wykształcenia nowej formy. Już nie autotelicznej, lecz zawsze powiązanej z różnymi płaszczyznami kultury, wieloaspektowej i zależnej od częstokroć pozaartystycznych czynników.

Dzisiaj do tego wątku wracają artyści zajmujący się „kino-sztuką”, by użyć terminu przyjętego za tytuł książki pod redakcją Jakuba Majmurka i Łukasza Rondudy 24. Reprezentanci „zwrotu

kinematograficznego” operują w rozszerzonym polu sztuk audiowizualnych, przekraczając gatunkowe granice w sposób transwersalny. Przykładem jest strategia Normana Leto związana z pracą nad filmem *Sailor* (2010) 25. Jednym z etapów (form) jego obecności w obiegu kultury była wystawa, potraktowana przez artystę jako *trailer* filmu, co określa on jako „ruch, na który nie może sobie pozwolić klasyczny filmowiec” 26. Leto wyjaśnia, że jego celem było podtrzymanie zainteresowania filmem:

„[N.L.]: Wolę przypominanie w ładnej, zamkniętej formie, takiej, jaką jest trailer, niż w drobnicy, czyli postach i wywiadach.

[Ł. R.]: Wystawa była trailerem filmu?

[N.L.]: Tak. [...] Wystawa-trailer jest ciekawszą formą niż suchy trailer w sieci. i jedno nie wyklucza drugiego” 27.

Leto używa zatem *trailera* w sposób dla tej formy typowy, czyli jako zachęty do dalszego działania dla widza, choć – paradoksalnie – kształt, jaki *trailer* przybiera, jest zdecydowanie odmienny od reguł gatunku. Tak rozumiany „zwiastun rozszerzony”, jako odsyłacz do pewnej ramy estetycznej i pojęciowej (*framework*), każe zadawać kolejne pytania o składowe tejsze ramy. Można wśród nich wyróżnić obieg informacji towarzyszący danemu tekstowi kultury (wydarzenie, dzieło sztuki, sylwetka artysty), zwłaszcza taki, który generowany jest przez użytkowników dzielących się wartościowymi dla nich treściami. Treści te kumulują kapitał kulturowy i budują intertekstualny, wielowarstwowy wizerunek, do którego już nikt nie ma wyłącznego prawa, nawet jego bohater, zleceniodawca czy autor przedstawionego dzieła.

## Kondensacja: ekstrakt fabuły – emocji – klisz

Jak wykazuje Wheeler Winston Dixon, we współczesnym kinie ujęcia stają się coraz krótsze, a narracja jeszcze bardziej fragmentaryczna, ponieważ widzowie nie tylko coraz szybciej przyswajają sobie informacje, ale też szybciej się nudzą 28. w rezultacie także *trailery* ulegają intensyfikacji, aby nie tylko odpowiadać dynamice narracji, do której odsyłają, ale także meta- kryteriom odbiorczym, narzucającym potrzebę doświadczania prędkości. w konsekwencji mamy do czynienia ze spotkaniem myśli kinematograficznej uwarunkowanej szybkością przekazu i odbiorczą niecierpliwością, z typową dla formy zwiastuna esencjonalnością emocji i operowaniem w określonym formacie. z czego wynika owa szybkość? Protagonistów warto poszukać nie tyle w historii kina, co w obrębie radykalnie usposobionej pierwszej awangardy, ekscytującej się zdobyczami epoki industrialnej. Zwraca na to uwagę Barbara Kita, która za motto do swego artykułu poświęconego technologiom prędkości w ujęciu Virilia, trafnie dobiera słowa Marinettiego (1910):

„Miłość do prędkości, skrótowości, streszczenia i syntezy. Powiedz mi wszystko, szybko, szybko, w dwóch słowach” 29.

Barbara Kita przypomina, analizując myśl Virilia, że już Marinetti 30 „przeczuwał, iż prędkość stanowi [...] wspaniałe narzędzia analizy naszego społeczeństwa” 31. Jakich narzędzi dostarcza nam w odniesieniu do tego aspektu, który wiąże się z „traileryzacją kultury wizualnej”? Przede wszystkim aktualizuje to, co Virilio (za Walterem Benjaminem) pisał o „analfabetach obrazu” 32. Dzisiaj zdaje się, że mamy do czynienia z masową alfabetyzacją, co skutkuje między innymi mnogością *trailerów* amatorskich: remiksów popularnych

filmów w obrębie kultur fanowskich czy przeładowanych kiczowatymi sentencjami miniatur produkowanych w kręgach tzw. zwiastuniarzy. Pomimo iż twórczość zwiastuniarska zazwyczaj nie wykracza poza sferę cyfrowego folkloru („netlore’u”), nie może być całkowicie ignorowana przez profesjonalnych twórców zwiastunów filmowych, którzy starają się podnosić poziom swoich produkcji, by ich pozycja zawodowa pozostała niezagrożona.

Przeciwwagę dla środowiska zwiastuniarzy i remikserów wywodzących się ze środowisk fanowskich stanowią coraz liczniejsi w świecie sztuki przedstawiciele „zwrotu kinematograficznego”. Postawy te są dość powszechne już w sztuce zachodniej – za przykład może posłużyć twórczość Omera Fasta, który realizował dotychczas prace mieszczące się w konwencji kina eksperymentalnego, wywodzące się jednak z nurtu sztuki wideo, trwające nie dłużej niż 30–40 minut, natomiast jego najnowszym projektem jest pełnometrażowa ekranizacja sensacyjnej powieści. Jej zwiastun nie wykracza poza kryteria gatunku, a reżyser przedstawiony został w nim jako „uznany artysta wizualny” 33.

Jednak nierzadko krytyczno-parodystyczny charakter zwiastuna, wynikający z immanentnej dlań kondensacji treści, staje się częścią większego przedsięwzięcia, jak w projekcie *Elmina* (2010), którego autorem jest Doug Fishbone 34. Wyprodukowany w Ghanie pełnometrażowy dramat opowiadający o losach lokalnej społeczności zagrożonej wskutek odkrytej na jej terenach cennych złóż, zawiera jedną, ale zasadniczą sprzeczność. Główną rolę bohatera reprezentującego opór mieszkańców afrykańskiej wioski przejął sam Fishbone: biały, amerykański artysta. Ta oczywista sprzeczność zostaje całkowicie przemilczana w warstwie fabularnej filmu, ale dzięki

temu uwidacznia postkolonialne napięcia i pozwala wybrzmieć jego krytycznemu potencjałowi. Oddziaływanie filmu nie ogranicza się do jego treści, ale rozszerza się także na formę jego dystrybucji. w Europie *Elminę* wyświetlano w ramach wystaw w instytucjach sztuki (premiera odbyła się w londyńskim Tate Britain), a kopie filmu były dostępne dla kolekcjonerów w edycji limitowanej, w Ghanie natomiast film można było obejrzeć w kinach. Dodatkową formą obiegu były kopie na DVD i VCD, dystrybuowane na ulicznych straganach zarówno w Afryce, jak i w niektórych ośrodkach zasiedlonych przez afrykańską społeczność w Londynie <sup>35</sup>. Ta wersyjność projektu dopełniona została także przez rozpowszechnianie zwiastuna poprzez serwisy YouTube i Vimeo.

### **Implozja – zbędność dłuższych narracji**

Zwiastun filmowy można uznać za metajęzyk sztuk audiowizualnych, ponieważ przyczynia się on do kreowania wizerunku artysty bądź instytucji sztuki jako marki (*brand*). Jako forma pokrewna z „showreelem”, naznaczona też przez cyfrowy folklor i podatna na remiksy, nie jest jednak wizerunkiem o charakterze pomnikowym, a jedynie zaproszeniem do debaty. Czy jest to wynik „zwrotu kinematograficznego” w sztukach wizualnych, czy raczej zjawiska nazwanego mniej szumnie, czyli cyfrowego i medialnego alfabetyzmu (*digital literacy*), który umożliwia niemal każdemu dostęp do narzędzi oraz nauki umiejętności w zakresie operowania nimi?

Z pewnością w świecie sztuki zwiastun stanowi niemal obowiązkowy element interdyscyplinarnie rozumianego portfolio oraz ważną składową starannie kuratorowanego wizerunku. Operując rozpoznawalnymi kategoriami – dynamiką emocji, ekstraktem fabuły



oraz kryteriami estetycznymi przeszczepionymi z pola mediów społecznościowych – zwiastun odsyła nie do pełnometrażowej fabuły właściwego dzieła, ale do całej sfery znaczeń, która jest wytwarzana wokół, co ilustruje poniższy szkic 36.



Sfera indeksalnych znaczeń zwiastuna „świata sztuki”

Współcześnie wielu autorów, na przykład Bryan Cook analizujący krótkie formy filmowe, podkreśla, że dzisiejszy „pejzaż medialny wypełnia się treściami wideo, krótkimi i podlegającymi rozpowszechnianiu. Ta ewolucja wraz z krótkimi formami, które już konsumujemy – reklamy telewizyjne, teledyski, filmy promocyjne, zwiastuny, czołówki – doprowadziła do eksplozji treści, które rzadko trwają dłużej niż pięć minut” 37. Nie jest to jednak cecha ścisłej współczesności. Zaledwie pięć lat po ukazaniu się *Expanded Cinema* David Antin, analizując sztukę wideo, pisał o skracaniu się standardów

czasu wyznaczonych przez telewizję, w poszukiwaniu jednostki czasu, jaką uosabiał spot reklamowy 38. Przywoływał między innymi pogląd jednego z ciekawszych w owych czasach artystów zajmujących się konceptualnie rozumianym wideo: „[Les] Levine ma rację. Taśmy wideo są nudne, jeśli chce się, by były czymś innym. Ale nie wydają się nudne w porównaniu z malarstwem czy rzeźbą; są nudne w porównaniu z telewizją, która przez ostatnie dwadzieścia lat ustanowiła standard dla czasu wideo” 39.

Dlatego opisując świat, w którym dominującym medium kształtującym świadomość odbiorców była telewizja, Antin uważał, że „między programem a reklamą nie ma w istocie żadnych różnic stylistycznych, ponieważ niemal wszystkie rodzaje programów nabierają charakteru reklamy” 40. We współczesnym pejzażu medialnym zdominowanym przez estetykę produktów „wyglądających dobrze na ekranie” oraz regulowanym przez media społecznościowe sytuacja wygląda z pozoru dość podobnie. Marcin Giżycki w opublikowanym 15 lat temu artykule poświęconym recepcji kina rozszerzonego, po 30 latach przypomina książkę Gene’a Youngblooda, uznając, że to „jedna z pierwszych prac wieszczących nadejście społeczeństwa informatycznego” 41. Youngblood deklaratywnie bowiem stwierdzał: „Piszę u schyłku epoki kina takiego, jakim go znamy i na początku ery wymiany obrazów między ludźmi” 42. Jest to inspirujący punkt wyjścia do przemyślenia zjawisk związanych z kulturą i ekonomią wymiany (*share*) w dobie kontaktów zapośredniczonych przez media społecznościowe.

W artykule na temat meta-designu, nawiązującym do innej, mniej znanej niż kino rozszerzone, koncepcji Youngblooda, Marcin Składanek opisuje „fundament dyskursu, jaki oferuje perspektywa

meta-designu – jest nim fenomen społecznej, rozproszonej kreatywności” 43. Jednocześnie zauważa, że „logika designu staje się logiką kultury [...]” 44. Jaka jest jednak ta kultura? Nie zawsze treści te są jednoznacznie rozpoznawalne (choć bywają otagowane) jeżeli chodzi o przypisanie ich do gatunku (film fabularny, reklama, sztuka wideo itp.). Ta myląca estetyka dostrzegalna jest zwłaszcza w sztuce, a szczególnie w wypadku artystów negujących wierność jednemu medium. Postawa ta prawdopodobnie wynika między innymi z koniecznej w naszych czasach wielozadaniowości i przymusie „przyuczania się przez całe życie”. Stąd właśnie implozja formy skutkująca jej skróceniem, niedokończeniem, fragmentarycznością. Na pełne jej wybrzmienie zarówno na poziomie tworzenia, jak i odbioru nikt już nie ma czasu. Na wystawach zbiorowych dajemy projekcjom w „czarnych pudłach” kilkuminutową szansę, po czym zmierzamy dalej. W roztargnieniu przeglądamy stop-klatki będące częścią strumienia społecznościowo generowanych (i algorytmicznie porządkowanych) informacji. Reagujemy irytacją na niepożądane autoodtworzenie narzucane w serwisach informacyjnych. Wszystkie te doświadczenia życia codziennego w społeczeństwie już nie tyle informacyjnym, co podlegającym informacyjnej inflacji, są także udziałem twórców.

W książce Bryana Cooka o krótkich formach filmowych pojawia się pochwała zwięzłości wypowiedzi wykorzystującej pierwowzór literacki; autor przypomina przypisywane Hemingwayowi, ewokujące literacką wyobraźnię zdanie: „Na sprzedaż: buty dziecięce, nienoszone” (*For sale: baby shoes, never worn*). Następnie Cook dostarcza optymistycznej recepty na stworzenie kilkuminutowego ekstraktu z pełnometrażowej treści: „Żaden problem, wyrzucimy wszystkie wątki,

które nie są niezbędne, dobierzmy dobrze muzykę i zwiastun będzie **lepszy** niż film” 45. Wszystko się skraca jeszcze bardziej; w mediach społecznościowych napotyka się na *teasery* 46 zwiastunów po to, by te ostatnie mogły się jeszcze szybciej wyświetlać i zostać zobaczone, a także „zaliczone” do materiału obejrzanego przez użytkownika. Na YouTube co minutę trafiają 3 godziny treści, które muszą przebić się przez informacyjny szum.

Jeżeli zatem pogląd Paula Virilia, że konstytutywnymi cechami współczesności są „miniaturyzacja i prędkość” 47, można uznać za przydatny dla refleksji nad przemianą zwiastuna filmowego w dominujący format obecny w kulturze wizualnej, to warto te dwa słowa Virilia rozwinąć. Prędkość bowiem, zdaniem Virilia, wywoływała „progerię świata” 48 i jako taka była przezeń nie tylko kontekstualizowana, ale też krytykowana. Jak pisała Barbara Kita: „Ostrze krytyki w jego wypowiedziach jest – dość paradoksalnie – skierowane na techniki umożliwiające coraz większe przyspieszenie raczej niż na samą prędkość. Pesymizm wynika tu bardziej ze skutków spustoszenia, które powoduje prędkość. Dewastuje ona bowiem rzeczywistość i w efekcie każe jej zniknąć” 49. Można tu dostrzec analogię do roli *trailera* jako narzędzia przyspieszającego narrację do tego stopnia, że filmowa rzeczywistość zamiast być indeksalnym odniesieniem, zostaje właśnie zdewastowana i znika. Jej unieważnienie dokonuje się poprzez brak czasu na recepcję całości u odbiorców, którzy, poddani presji ciągłego nadążania za strumieniem informacji, poprzestają na formach coraz krótszych: zapowiedzi, migawce czy nawet tylko nieuważnym spojrzeniu na kadr otwierający materiał, który nie zostanie już obejrzany. A zatem, czy pełnometrażowy film został wyparty przez *trailera*, *trailer* przez

*teasera* (zajawkę), a ten ostatni przez *preview* (zapowiedź)? Idąc dalej, docieramy do owej najmniejszej jednostki (o czym wspominał też analizujący telewizję Antin), którą współcześnie byłby kadr otwierający z trójkątną ikonką „PLAY” 50. Docieramy więc do kadru, stop-klatki, podglądu, czyli nieruchomego już obrazu, który może stać się filmem, ale zazwyczaj nie dajemy mu już tej szansy.

1 „Nowa normalność” (ang. *new normal*) – termin ukuty w czasach kryzysu ekonomicznego w drugiej połowie pierwszej dekady XXI wieku, opisujący przyjęcie stanu długotrwałego kryzysu za regułę, nie zaś wyjątek. Pojęcia tego miał użyć w 2009 roku prezes firmy PIMCO handlującej obligacjami, Mohamed A. El-Erian w ramach wykładu w Fundacji Pera Jacobssona (por. M.A. El-Erian, *Navigating the New Normal in Industrial Countries*, Per Jacobsson Foundation / International Monetary Fund, Washington 2010, s. 12).

2 Nie mam tu na myśli poglądów Jacques’a Rancièrè’a, jednak nie wykluczam możliwości przebadania koncepcji estetyki jako polityki w zakresie tematyki niniejszego tekstu.

3 Dziękuję Adamowi Łuczakowi za inspirację do analizy tak rozumianego pojęcia *trailera*, płynącą z rozmów podczas seminarium w Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu w roku akademickim 2015/2016.

4 Warto przypomnieć, że na temat miniaturyzacji, multiplikacji i komodyfikacji wypowiadał się już w tonie *tongue in cheek* Marcel Duchamp w pracy *Pudełko w walizce* (*Boîte-en-valise*, 1935–1941).

5 L. Stone, *Continuous Partial Attention*, termin ukuty w 1997, <https://lindastone.net/qa/continuous-partial-attention/> (dostęp: 14.07.2017).

6 Za najstarszy zachowany przykład uważany jest zwiastun do filmu *The Red Circle* Sherwooda MacDonalda (USA 1915). Nie wiadomo, czy autorem zwiastuna był reżyser filmu.

7 Pojęcie zwiastuna (*trailera*) definiowane jest także jako zapowiedź (*preview*) albo nadchodząca atrakcja (*coming attraction*).

8 Ch. Sicha, *The Art of the Trailer* (Video), „Adweek” 06.05.2011, <http://www.adweek.com/news/advertising-branding/art-trailer-video-131189> (dostęp: 14.07.2017).

9 Por. B. Cook, *The Art of Short Form Content: From Concept to Color Correction*, Focal Press, New York–London 2016.

10 N. Roeg, *The World is Ever Changing*, Faber & Faber, London 2013.

11 Istnieją kursy szkolące montażystów *trailerów*, a niektórzy krytycy filmowi specjalizują się wyłącznie w tej dziedzinie.

12 To przypuszczenie potwierdza wiersz Ludwika Jerzego Kerna, którego fragment stał się mottem tekstu, por. „Przekrój” 2017, nr 1.

13 <http://www.gregorycrewdsonmovie.com> (dostęp: 14.07.2017).

14 Por. M. Michałowska, *Czy fotografia może być fikcyjna? Diegetyczność obrazu rzeczywistości*, „Zeszyty Artystyczne” 2014, nr 25, s. 21–35.

15 Koszty produkcji jednego filmu, realizowane przez personel Tate, są stosunkowo niskie, nie przekraczając 500 GBP. Stronę projektował James Goggin z agencji Practise, reżyserem filmów i dyrektorem artystyczną była Jane Burton, a asystentami produkcji Jared Schiller i Douglas McFarlane (dane z 2008).

<http://www.museumsandtheweb.com/nominee/tateshots.html> (dostęp: 14.07.2017).

16 <http://www.tate.org.uk/context-comment/video/assemble-turner-prize-2015-tateshots> (dostęp: 14.07.2017).

17 W swojej pracy licencjackiej Adam Łuczak wprowadza pojęcie Google-ego, dotyczące osoby użytkownika, za którym podążają (*follow*) inni, uobecniając go w ten sposób, ponieważ rozumie „internet jako obszar, w którym dominuje polityka *pragnienia i kapitału*”. Por. A. Łuczak, *Drogi wirtualności. O tropach artystów w dobie postautentyczności*, niepublikowana praca licencjacka, komputeropis, Wydział Komunikacji Multimedialnej Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu, Poznań 2016, s. 19 (wszystkie wyróżnienia kursywą pochodzą od autora).

18 Dalszą analizę w tym kierunku umożliwić mogłoby odczytanie z tej perspektywy rozważań Rosalind Krauss, por. R. Krauss, *Notatki o indeksie*, przeł. M. Szuba, [w:] *Oryginalność awangardy i inne mity modernistyczne*, red. M. Jaworska, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2012, s. 201–224.

19 Transmediale 2011 Trailer, <http://www.emiliaforstreuter.de> (dostęp: 14.07.2017).

20 Artysta ten był też projektantem graficznym książki *Digital Folklore* (2009) zredagowanej przez Olię Lialinę i Dragana Espenschieda.

21 Rok wcześniej The Laboratory of Manuel Bürger przygotowało identyfikację festiwalu w odpowiedzi na hasło *Afterglow* (poblask, luna po zachodzącym słońcu).

22 M. Ożóg, *Expanded Cinema 40 lat później. Kino rozszerzone jako kontekst sztuki nowych mediów*, wykład wygłoszony w CSW Łaźnia 1

w Gdańsku, 09.04.2008,  
[http://www.laznia.pl/kinoart,64,2008\\_maciej\\_ozog\\_expanded\\_cinema](http://www.laznia.pl/kinoart,64,2008_maciej_ozog_expanded_cinema)  
 (dostęp: 03.12.2016).

23 G. Youngblood, *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., Inc., New York 1970, s. 76. Youngblood opisuje artystów z kręgu Factory Warhola, a także Carolee Schneemann, przywołuje Franka Stellę, Lesa Levine'a, Nam June Paika, wymienia reprezentantów kina strukturalnego (Michael Snow). Nie pomija też dorobku twórców ściślej związanych z nurtem filmu, np. Jeana-Luca Godarda.

24 Warte uwagi są też nielinearne formy pracy nad filmem w fazie przygotowawczej, o których mówią artystki i artyści cytowani w książce (np. Agnieszka Polska). Konieczność pisania trójaktowego szkicu postrzegają oni jako ograniczenie, które starają się przełamać, sięgając po techniki bliższe ich rdzennemu środowisku, np. rzeźbę czy instalację

25 Norman Leto, *Sailor* (2010), filmowy, niewystawienniczy *trailer* filmu: <https://www.youtube.com/watch?v=UqAqa-9q5-M> (dostęp: 14.07.2017).

26 *Człowiek to dla mnie zleп cząstek. z Normanem Leto rozmawia Łukasz Ronduda*, [w:] *Kino-sztuka. Zwrot kinematograficzny w sztuce polskiej*, red. J. Majmurek, Ł. Ronduda, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Warszawa 2015, s. 220.

27 Tamże.

28 Por. B. Baughman, *The Art Of The Modern Movie Trailer*, Monkey See/NPR, 15.01.2012, 14:50  
[http://www.npr.org/sections/monkeysee/2012/01/15/145227280/th\\_art-of-the-modern-movie-trailer](http://www.npr.org/sections/monkeysee/2012/01/15/145227280/th_art-of-the-modern-movie-trailer) (dostęp: 14.07.2017).



29 Brak źródła cytatu. Jednak w anglojęzycznych tłumaczeniach napotykamy dwa warianty tego zawołania „Amore della velocità, dell'abbreviazione, e dell riassunto. «Raccontami tutto, presto, in due parole!»”, cyt. za: *Manifesti Futuristi*, red. G.D. Bonino, Bur, Milano 2009: „Love of speed, abridgment and synopsis. Tell me everything, quickly, in a couple of words!” (Marinetti 2006:122), cyt. za: J. White, *Italian Futurism and Russian Cubo-Futurism*, [w:] *The Routledge Companion to Experimental Literature*, red. J. Bray, A. Gibbons, B. McHale, Routledge, London–New York, 2012, s. 24 oraz „Tell me everything, quickly, in two words!”, cyt. za: V. Suvini-Hand, *Mirage and Camouflage: Hiding Behind Hermeticism in Giuseppe Ungaretti's L'Allegria*, Trubadour, Leicester, s. 45. w oryginale włoskim i w obu przekładach nie ma powtórnego w polskim wydaniu „szybko”, jednak mniemać można, że jest to figura pozwalająca na podkreślenie owej szybkości.

30 Gdyby jednak wrócić do futurystów dzisiaj, można by ich odczytać już nie tyle przez Virilia, co przez propozycję przepisania ich manifestu, jaką czyni Franco „Bifo” Berardi. Por. F.B. Berardi, *Manifesto of Post-futurism*, 2009, <http://eipcp.net/n/1234779255?lid=1234779848> (dostęp: 14.07.2017).

31 B. Kita, *Technologie prędkości. Zapiski na marginesie lektury Paula Virilio*, [w:] *Kultura medialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej*, red. W. Chyła (i in.), Bogucki Wydawnictwo Naukowe, Poznań 2010, s. 145.

32 P. Virilio, *Bomba informacyjna*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic! Warszawa 2006, s. 38; por. W. Benjamin, *Mała historia fotografii* (1931), przeł. J. Sikorski, [w:] H. Orłowski, J. Sikorski, *Twórca jako wytwórca*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1975, s. 44.

33 Najnowszy film Omera Fasta *Remainder* (2015) przygotowany został na motywach sensacyjnej powieści Toma McCarthy'ego pod tym samym tytułem, <https://www.youtube.com/watch?v=HNURzd6dhg0> (dostęp: 14.07.2017).

34 <https://www.youtube.com/watch?v=YtibTFpF6U> (dostęp: 14.07.2017).

35 Ciekawa analogia do (nieukończzonego, jak sądzę) projektu Janka Simona *Ashes & Diamonds* (2013?), mającego być nollywoodzkim (odnoszonym do przemysłu filmowego Nigerii) remake'm *Popiołu i diamentu* Andrzeja Wajdy (1958). Por. *Artysta jako producent filmowy. z Jankiem Simonem rozmawia Jakub Majmurek*, [w:] *Kino-sztuka...*, s. 279–287.

36 Inspiracją dla formy ilustracji był esej wizualny Dicka Higginsa *Intermedia* (1995).

37 B. Cook, *The Art of Short Form Content...*, s. 8–9.

38 D. Antin, *Wideo – znamienne cechy medium* (1975), przeł. A. Piskorz, [w:] *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1997, s. 245–246.

39 Tamże, s. 245.

40 Tamże, s. 249.

41 M. Giżycki, *Kino rozszerzone po trzydziestu latach*, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35–36, s. 36.

42 G. Youngblood, *Expanded Cinema...*, s. 49, cyt za: M. Giżycki, *Kino rozszerzone po trzydziestu latach...*, s. 40.

43 M. Składanek, *Meta-design. Strategie, narzędzia i wspólnoty kreatywne na przykładzie Processing*, [w:] *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, D. de

Kerckhove, Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009, s. 258.

44 Tamże, s. 259.

45 B. Cook, *The Art of Short Form Content...*, s. 8–9.

46 *Teaser* to odmiana zwiastuna mająca „podrażnić” (ang. *tease*), a więc zaciekawić odbiorcę zapowiadaną treścią przed jej emisją. Pojęcie to odnosi się nie tylko do form filmowych, lecz do różnych przekazów włączonych w kampanię reklamową odsłaniającą stopniowo cel swego przekazu (ang. *teaser campaign*).

47 P. Virilio, *Bomba informacyjna...*, s. 64.

48 B. Kita, *Technologie prędkości...*, s. 147, por. P. Virilio, *La Vitesse de liberation*, Galilée, Paris 1995, s. 173.

49 B. Kita, *Technologie prędkości...*, s. 146.

50 Pomijając autoodtworzenie.

## **Część III**

**Dokąd zmierzają obrazy techniczne?**

## Blanka Brzozowska

### Pośród (fikcyjnych?) obcych Mobilne media w relacyjnej przestrzeni miasta

Definicja tego, co „publiczne” zawsze związana była z określonym typem przestrzeni, przekładając się na różne koncepcje łączące wymiary architektoniczny, planistyczny i społeczny, czego przykładem, żywym do dnia dzisiejszego, jest Nowy Urbanizm 1.

Współcześnie obszar tego, co publiczne wykracza poza fizyczną przestrzeń miasta, obejmując społeczne formy miejskie tworzące się na styku architektury i „miejskich terytoriów” kreowanych przez media. Przyczynia się to do konieczności redefinicji przestrzeni publicznej, która, przekraczając ramy fizycznego wymiaru miasta, określana jest przez aktywność w polu hybrydowych obszarów działania społecznego. Podmioty miejskie, definiowane szerzej niż mieszkańcy<sup>2</sup>, w zapośredniczanych przez ekrany przestrzeniach publicznych konfrontowane są z faktem aktywnego konstruowania relacji społecznych w ramach kolektywnej partycypacji. Obecnie proces ten zachodzi w coraz bardziej skomplikowanych czasoprzestrzennych wymiarach. Działanie tak rozumianych, „wyzwolonych” ekranów miejskich jako interfejsów społecznych nie tylko zmienia charakter społecznej komunikacji w przestrzeni miasta, ale przyczynia się do przekształcenia jej podstawowego wymiaru w „relacyjną przestrzeń”, stwarzającą nowe formy miejskiego

doświadczenia. W takim ujęciu mobilne ekrany użytkowników miejskiej przestrzeni wpisują się w historyczny ciąg rozwojowy, zapoczątkowany przez nowy typ spojrzenia, ukształtowanego w nowoczesności, a skutkujący nowymi wymiarami relacyjności w miejskich mediach społecznych.

### **Publiczna przestrzeń relacyjna?**

Scott McQuire, opisując koncept przestrzeni relacyjnej (*relational space*), odwołuje się do prekursorskich prac Waltera Benjamina, Georga Simmla, Siegfrieda Kracauera i Richarda Sennetta, ukazujących przemiany XIX-wiecznego miasta w powiązaniu z technologicznym uwarunkowaniem konstrukcji spojrzenia. Publiczny wymiar miejskości artykułowany jest zatem poprzez specyfikę platform medialnych, które przekładają się na określone tryby społecznego doświadczenia. Taki mediatyzowany charakter produkcji przestrzeni miejskiej w nowoczesności jako przestrzeni publicznej i społecznej skłania, zdaniem McQuire'a, do porzucenia terminu „miasto informacyjne” w rozumieniu Manuela Castellsa na rzecz tego, co nazywa *media city*. Oznacza to wyjście poza czysto technologiczny i ekonomiczny wymiar analizy charakteru współczesnego miasta i zastąpienie go perspektywą „środowiska mediów” w rozumieniu McLuhanowskim <sup>3</sup>. Przestrzeń relacyjna wymaga w takiej sytuacji przyjęcia dwóch założeń. Kluczowy jest fakt, iż relacje społeczne nie są „dane” i nie tworzą się „naturalnie” na bazie habitusu i tradycji, ale są aktywnie konstruowane, przy czym intensywność tego procesu nasila się pod wpływem rozwoju mediów. Drugi aspekt zagadnienia wiąże się z tym, iż relacje społeczne rozgrywają się w coraz bardziej skomplikowanych czasoprzestrzennych wymiarach. Przestrzeń

relacyjna powstaje w wyniku połączenia tych dwóch czynników, powodując podważenie dotychczasowych pewników na temat przestrzeni społecznej, które zastąpione zostają przez aktywne procesy konstruowania w ramach wzorów mobilności oraz indywidualnych wyborów. w takiej sytuacji czas i miejsce nie tracą na znaczeniu, lecz zostają wpisane w nowe układy globalnych medialnych przepływów 4.

Przestrzeń miejska jako przestrzeń relacyjna pozbawiona jest stałych właściwości i związanych z nimi znaczeń społecznych (wyrażających się na przykład w zewnętrznym wyglądzie) i w coraz większym stopniu doświadczana jako zmienna i warunkowana chwilowymi układami. Tymczasowość przekłada się tu na definiowanie relacyjności w odniesieniu do konkretnej, chwilowej pozycji podmiotu (miejskiego) wobec innych. Umocowanie jednostki w wielu przecinających się w różnych punktach sieciach i matrycach społecznych przyczynia się do skomplikowania tego układu i niemożności opisanego go w kategoriach stałości, gdzie czas i przestrzeń określają ramy doświadczania tego, co „publiczne”. Przestrzeń relacyjna ma zatem charakter heterogeniczny i stanowi istotę współczesnego doświadczenia wspólnotowości 5.

Warto jednak zauważyć, że sam koncept przestrzeni publicznej, który stanowić może swoistą przeciwwagę tak rozumianej „relacyjności”, nastrocza problemów i niesie ze sobą wątpliwości, związane z definicją tego, co klasycznie uznawane być może za „publiczne”. Interesująca w tym kontekście jest propozycja Piotra Lorensa, który w obliczu trudności związanych z określaniem współczesnych przestrzeni w kategoriach „publicznego posiadania”, proponuje definiować publiczny charakter za pomocą możliwości

kontaktów interpersonalnych, bez względu na kwestie własności i kontroli. Jak pisze autor:

„Przestrzenią publiczną nazywać będziemy ten fragment przestrzeni miejskiej, który – przez sposób swojego urządzenia oraz lokalizacji w strukturze urbanistycznej – przeznaczony będzie na potrzeby realizacji bezpośrednich kontaktów pomiędzy uczestnikami życia społecznego oraz innych potrzeb społecznych korzystających z niej zbiorowości, pozostając jednocześnie dostępnym dla wszystkich zainteresowanych osób. Fizyczna dostępność przestrzeni może być ograniczana czasowo z uwagi na kwestie bezpieczeństwa bądź sposobu organizacji jej wykorzystania” 6.

Konsekwencją takiej definicji jest położenie nacisku na kwestie interpersonalne – publiczne nie odnosi się do własności, ale sposobu kontaktu pomiędzy uczestnikami życia społecznego, a zatem możliwa jest przestrzeń publiczna zarządzana prywatnie. Krzysztof Bierwiaczonek w swoim komentarzu wskazuje, iż w tej sytuacji funkcje przestrzeni publicznej przyjmować mogą takie miejsca, jak na przykład centra handlowe, zaś najistotniejsze, z perspektywy użytkownika, jest uznanie danej przestrzeni za „swoją” i wyposażenie jej w wartość w znaczeniu, jakie tradycyjnie nadaje temu Florian Znaniecki 7. Z kolei Don Mitchell uwypukla fakt, iż przestrzeń publiczna jako przestrzeń dyskusji, do której wszyscy mają dostęp, jest pewnego rodzaju ideałem. Zarówno bowiem w wypadku greckiej agory, jak i przestrzeni współczesnych dostęp do nich mają ci, którzy są posiadaczami prywatnej własności w postaci domu, co pozwala im na prezentowanie „publicznej” twarzy. w zupełnie innej sytuacji są na przykład bezdomni, którzy żyjąc w tej przestrzeni, są wykluczeni z jej publicznego charakteru jako przestrzeni debaty 8. Do problemu tego



nawiązuje również David Morley, referując dyskusję na temat klasycznego Habermasowskiego modelu sfery publicznej. Przedstawiając zarzuty wysuwane pod kątem idealistycznego obrazu „dawnych dobrych czasów” (który znajdujemy również w słynnej pracy Richarda Sennetta *Upadek człowieka publicznego*, cytowanej z kolei przez McQuire’a), jednocześnie wskazać można tu na problematyczność kontrargumentów.

Dla przykładu, Oskar Negt i Alexander Kluge 9 zauważają, iż Habermas nie dostrzega siły wpływu kapitału na burżuazyjną sferę publiczną, ale podobnie jak on, autorzy ci nie dostrzegają z kolei istotnej roli konsumpcji, przeceniając proces produkcyjny. Konsumpcja nie jest przy tym postrzegana jako proces aktywny, co finalnie prowadzi do równie pesymistycznego obrazu, w którym rolę „czarnego charakteru” odgrywają media 10. W tym kontekście Bierwiaczonek i inni podkreślają, że refleksja nad publiczną przestrzenią często „skażona jest ahistorycznością”, co powoduje swego rodzaju idealizowanie agory oraz ignorowanie faktu, że tego typu przestrzeń publiczna nigdy nie była całkowicie inkluzyjna i demokratyczna w dzisiejszym rozumieniu. Historyczny charakter kodów regulujących uczestnictwo w życiu publicznym decydował przykładowo o wyłączeniu z niego kobiet, niewolników i metojskich w starożytnej Grecji. Takie posługiwanie się pojęciem przestrzeni publicznej utrudnia, jeśli nie uniemożliwia zrozumienie współczesnych fenomenów miejskich, prowadzi również do diagnozowania kryzysu agory. Odnosząc się do tezy o upadku politycznego znaczenia przestrzeni publicznych i bezużyteczności posługiwania się tym pojęciem, autorzy piszą: „Nawet jeśli można się zgodzić z tezą o utracie przez przestrzeń publiczną znaczenia politycznego, to trzeba podkreślić, że dla socjologów – szczególnie tych

nawiązujących do nurtu socjologii codzienności – rola przestrzeni publicznej jako miejsca spotkania, interakcji, rozmowy także warta jest analizy [...]” 11.

Głównym punktem odniesienia pozostaje zatem przestrzeń miasta jako przestrzeń „zdarzenia społecznego” i spektaklu w rozumieniu Ervinga Goffmana, jednocześnie Bierwiaczonek i inni, posługując się parami pojęć wprowadzonymi do opisu przestrzeni miejskiej przez Sharon Zukin 12 (lokalne-globalne, publiczne-prywatne, homogeniczne-heterogeniczne), podkreślają że nie ma tu jednak mowy o przeciwieństwach, lecz chodzi o określone kontinuum 13.

Biorąc pod uwagę powyższe zastrzeżenia, można powrócić do zagadnienia prywatnych i miejskich ekranów, które w przestrzeni miasta stanowią „społeczne interfejsy”, jak nazywa je Adriana de Souza e Silva 14. Pośredniczą one w rozwoju miejskich kontaktów, dziedzicząc wspomniane wyżej problemy związane z definiowaniem tego, co publiczne, lecz jednocześnie, przyjmując formę afordancji 15, nie tylko zmieniają charakter komunikacji, ale także samej przestrzeni, w której owa komunikacja zachodzi. Tak tworzona hybrydowa przestrzeń nie posiada jednak charakteru nieograniczonego, a jej istotnym elementem pozostaje wykluczenie, i to na wielu poziomach. Nie chodzi zatem o „projektowanie miejskiego życia”, w pełni determinującego działania użytkowników przestrzeni, ale o kształtowanie relacji opartych na ograniczonej ilości wyborów, formowanych przez możliwości stosowanych narzędzi medialnych 16. „Publiczne” w ramach tak tworzonej relacyjnej przestrzeni nacechowane jest zatem przez mobilność, określającą charakter sieci społecznych oraz samych interfejsów. Staje się ono domeną nowego typu miejskiego bohatera.

## **Wprawny pieszy w przestrzeni relacyjnej**

Esencją społecznego doświadczenia ulicy jest konieczność manewrowania wśród tłumu. Wymaga to wypracowania szczególnych, miejskich kompetencji, które zdaniem Williama H. White'a posiada „wprawny pieszy” (*skilled pedestrian*) 17. Bezkolizyjność ruchu w tłumie jest również efektem kooperacyjnego wysiłku w rozumieniu Ervinga Goffmana, co przekłada się na konieczność znajomości wspólnych narzędzi i scenariuszy działania w przestrzeni. Jednak współczesny „wprawny pieszy” dzięki rozwojowi mediów sieciowych zyskuje w tym względzie nowe możliwości. Pozwalają one na współpracę z innymi użytkownikami miasta, przy jednoczesnym prywatyzowaniu doświadczenia przestrzeni i dostosowywania jej do indywidualnych potrzeb. Owo „prywatyzowanie” nie jest przy tym rozumiane w kategoriach zawłaszczania, lecz raczej, jak chce Pierre Mayol, jako proces przyswajania przestrzeni i budowania pomostu pomiędzy tym, co najbardziej prywatne (domowe), a tym, co obce (miejskie). To, co znajome, a co wspomniany autor wiąże z konstruktem dzielnicy, stanowi sumę trajektorii ruchu, zwiększając przestrzeń mieszkalną (czy raczej zamieszkiwaną) i stając się obszarem działania dobrowolności, przekraczającej czystą funkcjonalność. Znajoma przestrzeń jest zatem „przedmiotem konsumpcji zawłaszczanym przez użytkownika w trybie prywatyzacji przestrzeni publicznej” 18. W ten sposób również „wprawny pieszy” tworzy „miejsca” i wykorzystuje narzędzia medialne do tworzenia własnej, niepowtarzalnej mapy społecznej miasta.

Możliwości w tym zakresie zwiększają się dzięki zastosowaniu mobilnych aplikacji zmieniających charakter pieszego doświadczenia miasta oraz dostępowi do baz danych tworzonych przez społeczność.

Przykładu dostarczają aplikacje takie jak Walkanomics 19, które pozwalają na wybór najlepszej trasy ze względu na jakość przestrzeni pieszych. „Wprawny pieszy” ma nie tylko możliwość bardziej efektywnego planowania ruchu, ale również dodatkowego wyposażenia jej w wymiar społeczny, a to wskutek dzielenia się własnymi wrażeniami związanymi z danym fragmentem przestrzeni i wprowadzania ratingu miejsc.

Pomimo iż wymiana informacji odbywa się w przestrzeni cyfrowej, podstawą relacyjnego charakteru przestrzeni jest „świadomość bliskości” (*proximity awareness*). Jak zauważa Christian Licoppe, większość mobilnych aplikacji zorientowanych na społeczne działanie w środowisku miejskim i przypadkowość spotkań, opiera się na „lokalizacji” i „bliskości” (*location* i *proximity*). Powstają w ten sposób „hybrydowe ekologie” łączące fizyczny i cyfrowy aspekt refleksyjności przestrzennej, gdzie lokalizacja i bliskość określane są „na ekranie” (dzięki technologiom mobilnym) i poza nim (dzięki „ucieleśnionym zasobom „współ-obecnego ja”) 20. Media lokacyjne pozwalają na wielopoziomowe doświadczanie mobilności, dzięki czemu znajdująca się w ruchu jednostka doświadcza spotkań, miejsc i przedmiotów zarówno za pomocą zmysłów, jak i mediacji umożliwionych przez ekrany mobilnych urządzeń i aplikacji. w ten sposób „cyfrowa świadomość otoczenia” staje się świadomością społeczną. Nie chodzi tu jedynie o jednoczesne zaangażowanie w kilka sytuacji, ale o zaangażowanie za pomocą innych zmysłów w to samo doświadczenie 21.

Dzięki temu wytwarzane są nowe „praktyki odsłaniania”, które sprawiają, że na plan pierwszy wysuwają się alternatywne wersje doświadczania otoczenia. Dla badacza miejskiego życia stwarza to zupełnie nową sytuację, gdyż rejestracja aktywności obserwowanych

jest jednocześnie rejestracją własnej aktywności. Kreowana zostaje w ten sposób bezpieczna przestrzeń, w której badający jest w pewien sposób niewidoczny, choć pozostawia ślady swojego działania. Zapis ekranu, dokonany przez badacza w celu prezentacji śledzonej aktywności badanych, odsłania zatem jednocześnie unikalny moment własnego doświadczenia reprezentowanego przez ikony używanych aplikacji lub też informacje o aktualnym czasie i lokalizacji.

Przywodzi to na myśl rozważania Lyn Lofland na temat obcości w miejskiej przestrzeni, co pozwala na zadawanie pytań o przeobrażenia „świata obcych” w świat „potencjalnie znajomych”. w odniesieniu do mediów społecznościowych skłania to do zastanawiania się nad tym, czy rozwój przestrzeni hybrydowych przyczynia się do zwiększania miejskiej różnorodności i otwierania się na nowe połączenia, czy też, przeciwnie, stwarza nowe, zamknięte środowiska, które jedynie symulują otwartość, koncentrując się na pielęgnowaniu sztucznie tworzonej swojskości. Biorąc pod uwagę przywoływaną już Simmlowską tradycję myślenia o miejskiej obcości, należy w tym miejscu dodać, iż miasto jako świat obcych zmusza mieszkańców do wynajdywania coraz to nowych sposobów zdobywania informacji o innych, a w tym celu do odwoływania się do porządków wizualnego i przestrzennego. Ten drugi, jako konsekwencja rozwoju formy miejskiej i technologii, staje się domeną kosmopolitycznego mieszkańca współczesnego miasta, który lawiruje w przestrzeniach różnorodności dzięki zasięganiu rozmaitych opinii i zdobywaniu informacji „szeptanych” (*word of a mouth*) oraz dzięki strategiom prywatyzowania przestrzeni i czynienia jej bardziej przyjazną 22. Wraz z rozwojem mediów sieciowych obraz nakreślony przez Lofland w latach siedemdziesiątych XX wieku zyskuje nowe znaczenie. Aplikacje społecznościowe i geolokacyjne pozwalają na

zupełnie inne spojrzenie na „obcych” współmieszkańców definiowanych jak podmioty miejskie. Pozwalają zarazem na tworzenie nowych sposobów „unikania miasta”, jak Lofland określa przenoszenie w przestrzeń publiczną „mobilnego domowego terytorium” (*mobile home territory*) w postaci kultury danej grupy 23.

Sytuując powyższe rozważania w obrębie najnowszych zjawisk medialnych w przestrzeni miasta warto posłużyć się zaproponowanym przez Christiana Licoppe’a pojęciem *pseudonymous strangers*, określającym wytwarzające się w ramach działania mediów w przestrzeni miejskiej nowe typy społecznych relacji opartych na „fikcyjnej” bliskości. Mijające się w fizycznej i wirtualnej przestrzeni podmioty miejskie nacechowane są przez obcość w rozumieniu klasycznych opisów socjologów (na przykład Georga Simmla), lecz jednocześnie świadomość ich bliskości w relacyjnej przestrzeni zapośredniczana jest przez narzędzia pozwalające na wstępne zapoznanie się z ich wirtualnymi profilami. Praktyki odsłaniania sprawiają, iż to, co obce na poziomie warstwy zmysłowego doświadczenia, może stać się bliskie na poziomie ekranu i „cyfrowej osoby” w ramach odkrywania różnych aspektów zaangażowania jednostki w praktyki miejskie (na przykład jako gracza, konsumenta i recenzenta gastronomii, jako randkownicza itd.). Zdaniem Licoppe’a to tu następuje weryfikacja połączenia i bliskości, co przejawia się w praktyce „nieśmiałych spotkań” (*timid encounters*), chociażby w postaci planowanych wcześniej randek lub spotkań. Obcy stają się w takich sytuacjach „klikalni”, dzięki czemu sama obcość w przestrzeni miasta ulega redefinicji 24.

Interesujący przykład może stanowić powiązana z Layar aplikacja Tweeps Around 25, która dzięki możliwościom rozszerzonej (powiększonej) rzeczywistości 26 pozwala na „zobaczenie”

i zlokalizowane innych użytkowników przestrzeni miejskiej posługujących się serwisem Twitter. Pozwala to na nakładanie konkretnych wypowiedzi w ramach popularnego serwisu społecznościowego na fizyczną przestrzeń. Wirtualna konwersacja zostaje w ten sposób umocowana w konkretnym czasie i miejscu (tego ostatniego zresztą najczęściej dotyczą wpisy). Obejmują one zwykle banalne spostrzeżenia dotyczące najbliższego środowiska fizycznego oraz wykonywanych czynności, często zawierając odnośniki do innych platform medialnych, takich jak Instagram lub Foursquare. Przykładów dostarczają chociażby następujące, widoczne w Tweeps Around, wpisy (zachowana oryginalna pisownia):

„I was out cycling 1.25 km with #Endomondo #endorphins  
[goo.gl/9XMLUP](https://goo.gl/9XMLUP)  
 Distnace 1.25 Calories 41”  
 01:05 – 22.10.2016

„Tymczasem #wetramwaju nie dosyć, ze brak ogrzewania, to jeszcze na kwadratowych kolach #ilove mpk” 20:11 – 12.10.2016

„I was out swimming 1.50 km with #Endomondo #endorphins  
[goo.gl/G7BABo](https://goo.gl/G7BABo)  
 Distance 1.50 km Calories 614  
 kcal” 10:18 -13.10.2016

„I’m at Biblioteka Uniwersytecka w Łodzi, in Łódź, Łodzkie,  
<https://t.co/TXrCkLhGsh> From: Foursquare” 15:41 – 17.11.2016 27

Za sprawą mapowania osób tweetujących, te luźne uwagi na temat aktywności w przestrzeni miasta włączane mogą być do doświadczenia innych użytkowników związanego z przemieszczaniem się i odkrywaniem kolejnych miejsc. w ten sposób nie funkcjonują oni już w cyfrowej przestrzeni komunikacyjnej, ale w hybrydowej przestrzeni cyfrowo zaktualizowanego miasta, jednocześnie dając świadectwo zainteresowania konkretnymi miejscami (spotkaniami) w nim. Użytkownik może zatem włączyć się do dyskusji (na przykład nad jakością usług komunikacji miejskiej), podjąć sportowe wyzwanie lub po prostu „podglądać” i śledzić wizualne ślady doświadczenia innych podmiotów miejskich.

Warto zauważyć, że duża część z wpisów dotyczących Łodzi w badanym przeze mnie okresie formułowana była w językach obcych, głównie po angielsku, ale także po ukraińsku czy nawet po indonezyjsku. Wynika to, po pierwsze, z faktu stosunkowo niewielkiej popularności w Polsce serwisu Twitter, który kojarzony jest raczej z aktywnością dziennikarską i polityczną niż z funkcjami budowania codziennych, społecznych relacji; po drugie natomiast z jego popularnością wśród licznych w Łodzi studentów programu Erasmus i innych międzynarodowych programów wymiany studenckiej. Przekłada się to z kolei na ilość wpisów dotyczących zajęć (na przykład „jestem w bibliotece”, „jestem na zajęciach”) oraz zwiększoną rejestrowaną aktywność użytkowników w miejscach definiowanych jako turystyczne lub związane z popularną rozrywką (ulica Piotrkowska, centrum Manufaktura itp.). Przesuwanie na ekranie kolejnych, wprowadzanych w ramach powiększonej rzeczywistości okien pozwala podmiotowi miejskiemu – użytkownikowi aplikacji nie tylko nakładać kolejne warstwy tak wizualizowanej obcości (w tym



wypadku reprezentowanej też przez nieznaną często język wpisów) na aktualnie postrzegany fragment fizycznej przestrzeni miasta. Pozwala także na konfrontowanie uzyskanego hybrydowego obrazu przestrzeni publicznej z własną aktywnością rejestrowaną przez mobilny ekran, który sygnalizuje na przykład nieodebrane połączenia bądź powiadomienia z innych aplikacji. Na różnych poziomach przecinają się tu zmultiplikowane przez rejestrację aktywności miejskich podmiotów, które „odsłaniane są” (w rozumieniu Licoppe’a), w ramach fizycznego kontaktu z dotykowym ekranem. w zależności od monitorowanej (za pomocą swego rodzaju radaru) bliskości tweetujących, poszczególne aktywności i wypowiedzi w odrębnych oknach ujawniają się i ukrywają, zaś użytkownik może podążać za wybranym wątkiem zarówno w przestrzeni wirtualnej (poprzez link czy hashtag), jak i fizycznej, starając się znaleźć jak najbliżej miejsca, w którym znajdował się nadawca wiadomości.

Ów dualizm przejawia się również w planie czasowym, gdyż monitorowanie przestrzeni „tu i teraz” użytkownika, reprezentowane przez informację o aktualnym czasie w lewym górnym rogu monitora, odbywa się za pomocą wskazówek pozostawionych w danym miejscu w różnym czasie przez mobilnych przechodniów. Zmysłowe doświadczenie „wprawnego pieszego” odrywa się zatem od terażniejszości w fizycznej przestrzeni miasta, lecz jednocześnie mamy do czynienia z sytuacją, w której wprowadzona dzięki powiększonej przestrzeni ekspozycja konwersacji z Twittera (i możliwości włączania się w nią w dowolnym momencie) wkracza w przestrzeń ekranu, zmieniając doświadczenie przestrzeni i odsłaniając kolejne możliwości jej odczytywania.

Samo włączenie się do dialogu jest przy tym tylko jedną z opcji. „Nieśmiałe spotkania”, czy raczej (być może bardziej adekwatna do omawianego przykładu) „nieśmiała obecność”, stwarzają bowiem nowe formy cyfrowego voyeuryzmu, rozszerzające możliwości „uruchomionego spojrzenia” ukształtowanego w nowoczesności 28.

Nieco innego przykładu dostarcza projekt autorstwa Playful Systems z MIT Media Lab „20 Day Stranger” 29, który dzięki specjalnej aplikacji pozwala na tymczasowe (trwające 20 dni) połączenie dwóch obcych osób w celu anonimowej wymiany codziennych doświadczeń. Służyć ma to budowaniu swego rodzaju wyobrażenia na temat życia konkretnej obcej osoby, ale i przyczyniać się do podejmowania refleksji na temat obcości w ogóle. Projekt ten różni się od omówionej wyżej aplikacji Tweepers Around, gdyż nie zawiera podglądania czy odsłaniania cudzego życia jako jednej z opcji, ale czyni z tego główny cel. Jednocześnie odnajdujemy tu podobne problemy związane z rozumieniem relacyjnej przestrzeni i prywatności oraz dualizmu na planie czasoprzestrzennym. Oznacza to konieczność każdorazowej redefinicji sytuacji oraz ponownego określania granic prywatności ze względu na oczekiwania podmiotu miejskiego, który konfrontowany jest z obcością innych, przejawiającą się w upublicznianiu aktywności sieciowej i lokalizowaniu jej w fizycznej w przestrzeni. Prywatny ekran staje się zatem narzędziem wkraczania w pozorną prywatność innych, co przyczynia się do modyfikowania i aktualizowania doświadczenia przestrzeni przez użytkownika.

Powiększona rzeczywistość, jaką oferują aplikacje w rodzaju Tweepers Around, stwarza nowy wymiar miejskiej przestrzeni relacyjnej, w której to, co uznawane za publiczne definiowane jest za pomocą

kontakty pomiędzy podmiotami miejskimi, mobilności sieci społecznych oraz społecznych interfejsów. Próba rozstrzygnięcia, gdzie leży granica pomiędzy tym, co prywatne, a tym, co publiczne skazana jest tu na niepowodzenie, gdyż hybrydowość przestrzeni miejskiej w jeszcze większym stopniu niż we współczesnych przestrzeniach komercyjnych przekreśla możliwość opisywania jej w kategoriach przeciwieństw. Należy zatem mówić o niej jako o pewnego rodzaju kontinuum, w którym proces prywatyzowania, odbywający się za pomocą mobilnych ekranów, staje się procesem przyswajania przestrzeni i łączenia tego, co obce z tym, co bliskie. To ostatnie stanowi natomiast sumę trajektorii ruchu, wypowiedzi, rejestracji, które zwiększają obszary miejskiego doświadczenia i przybliżają aktywności innych podmiotów miejskich. Cyfrowa świadomość otoczenia, bez względu na to, czy podejmujemy rozpoczętą i zawieszoną dyskusję, czy też pozostajemy w pozycji cyfrowych podglądaczy, staje się świadomością społeczną i miejską, która działając poprzez miejskie (prywatne) ekrany tworzy nową definicję mentalności mieszkańców wielkich miast.

1 Na temat roli przestrzeni publicznej w Nowym Urbanizmie zob. wywiad z architektem Dhiru Thadanim: R. Steuteville, *Great idea: the public realm*, „A CNU Journal” 20.07.2017, <https://www.cnu.org/publicsquare/2017/07/20/great-idea-public-realm> (dostęp: 09.08.2017).

2 E. Rewers, *Miejska przestrzeń kulturowa: od laboratorium do warsztatu*, [w:] *Kulturowe studia miejskie. Wprowadzenie*, red. E. Rewers, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2014, s. 53.

3 S. McQuire, *The politics of public space in the media city*, „First Monday” 2006, Special Issue 4: *Urban Screens: Discovering the potential of outdoor screens for urban society*, <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1544/1459> (dostęp: 09.08.2017).

4 S. McQuire, *Mobility, Cosmopolitanism and Public Space in the Media City*, [w:] *Urban Screens Reader – INC Reader #5*, red. S. McQuire, M. Martin, S. Niederer, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2009, [http://www.networkcultures.org/\\_uploads/US\\_layout\\_01022010.pdf](http://www.networkcultures.org/_uploads/US_layout_01022010.pdf) (dostęp: 09.08.2017).

5 McQuire, *The politics of public space...*

6 P. Lorens, *Definiowanie współczesnej przestrzeni publicznej*, [w:] *Problemy kształtowania przestrzeni publicznych*, red. P. Lorens, J. Martyniuk-Pęczek, Wydawnictwo Urbanista, Gdańsk 2010, s. 10.

7 Co ciekawe, w wyniku badań przeprowadzonych w Gliwicach i Katowicach okazało się, iż centra handlowe znacznie częściej traktowane są jako przestrzenie „obce”, co w szczególności dotyczyło Silesia City Center. Zob. K. Bierwiazzonek, *Miejska przestrzeń publiczna i jej społeczne przyswajanie*, [w:] *Kształtowanie współczesnej przestrzeni miejskiej*, red. M. Madurowicz, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2014, ss. 363–364, 371.

8 Zob. D. Mitchell, *The Right to the City: Social Justice and the Fight for Public Space*, Guilford Press, New York 2003..

9 Zob. A. Kluge, O. Negt, *Public Sphere and Experience: Analysis of the Bourgeois and Proletarian Public Sphere*, Verso, London–New York 2016.

10 Zob. D. Morley, *Przestrzenie domu: media, mobilność i tożsamość*, przeł. J. Mach, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2011, s. 132 i dalsze.

11 K. Bierwiaczonek, B. Lewicka, T. Nawrocki, *Przestrzeń, której nie ma? Refleksje socjologów o przestrzeniach publicznych śląskich miast*, „Tematy z Szewskiej” 2011, nr 1, s. 87.

12 Zob. np. S. Zukin, *Loft Living: Culture and Capital in Urban Change*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1988; S. Zukin, *Naked City: The Death and Life of Authentic Urban Places*, Oxford University Press, Oxford–New York 2009.

13 Zob. Bierwiaczonek i in., *Przestrzeń której nie ma...*, s. 88.

14 A. de Souza e Silva, *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, [w:] *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, red. E. Rewers, Universitas, Kraków 2010, s. 628 i nn.

15 Pojęcie to zaadaptowane zostało z prac psychologa J.J. Gibsona oraz kognitywisty D. Normana i dotyczy interakcji (oraz ich projektowania), w jakie ludzie wchodzi z rzeczami. Społeczne afordancje to wskazówki i zdolności, ułatwiające interakcje w przestrzeni społecznej. Dotyczą one np. rozpoznawania miejsc aktywnych społecznie, co najlepiej widoczne jest w systemach komunikacji online, gdzie odpowiednie ikony informują nas o aktywności innych użytkowników. Zob. hasło *Communication technologies* (Danyel Fisher), [w:] *Encyclopedia of Community. From the Village to the Virtual World*, red. D. Levinson, K. Christensen, Sage Publishing, Thousand Oaks, London–New Delhi 2003.

16 Zob. A. Crawford, *Taking Social Software to the Streets: Mobile Cocooning and the (An-)Erotic City*, „Journal of Urban Technology” 2008, nr 3, s. 84.

17 W.H. Whyte, *City: Rediscovering the Center*, Anchor Books, New York 1988, s. 56 i nn.

18 M. de Certeau, L. Giard, P. Mayol, *Wynaleźć codzienność*, t. 2, *Mieszkać, gotować*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 9.

19 <http://www.walkonomics.com/> (dostęp: 09.08.2017).

20 Ch. Licoppe, *Merging mobile communication studies and urban research: mobile locative media, "onscreen encounters" and the reshaping of the interaction order in public places*, „Mobile Media & Communication” 2013, nr 1, s. 124.

21 Na ten temat piszą również: Ch. Licoppe, Y. Inada, *Mobilities and Urban Encounters in Public Places in the Age of Locative Media. Seams, Folds, and Encounters with 'pseudonymus strangers'*, „Mobilities” 2016, 11 (2), wersja „draft” dostępna pod adresem: <https://www.researchgate.net/publication/293640940> (dostęp: 09.08.2017).

22 Zob. L. H. Lofland, *A World of Strangers: Order and Action in Urban Public Space*, Waveland Press, New York 1985, s. 101 i nn., s. 118 i nn.

23 Tamże, s. 138–139.

24 Zob. Ch. Licoppe, Y. Inada, *Mobilities and Urban Encounters in Public Places...*, s. 5.

25 [http://tweepsaround.com/Tweeps\\_Around\\_home.html](http://tweepsaround.com/Tweeps_Around_home.html) (dostęp: 09.08.2017).

26 Zob. L. Manovich, *Poetyka powiększonej przestrzeni*, przeł. A. Nacher, [w:] *Miasto w sztuce...*

27 Wpisy te pochodzą z prowadzonych przeze mnie obserwacji, które obejmowały aktywność użytkowników w październiku i listopadzie 2016 roku w okolicach kampusu Uniwersytetu Łódzkiego,

ulicy Piotrkowskiej, centrum Manufaktury oraz okolic Placu Niepodległości w Łodzi..

28 Zob. A. Friedberg, „...więc jestem”. *Kupujący-widz i przeistoczenie poprzez zakupy*, przeł. B. Brzozowska, [w:] *Miasto w sztuce...*

29 <http://20daystranger.net/> (dostęp: 09.08.2017).

Anna Nacher

Paradoksalne obrazy Błękitnej Planety  
Od *Blue Marble* do DSCOVER:EPIC

Przedmiotem artykułu jest transformacja, jakiej uległo obrazowanie satelitarne od czasów ikonicznej fotografii kuli ziemskiej, znanej jako *Blue Marble* (niemal definiującej zróżnicowane ruchy kontestacji lat 60. XX wieku), po zautomatyzowane wymiany obrazowe znane najczęściej z Twitter botów 1 w rodzaju DSCOVER:EPIC. Ten szczególny typ obrazów wpisuje się, rzecz jasna, w szerszą zmianę o charakterze niemal paradygmatycznym, jest bowiem przykładem zautomatyzowanych wymian danych, których końcowym produktem są obraz i jego zintensyfikowana (również zautomatyzowana) cyrkulacja. W istotnym zakresie są to jednocześnie obrazy rozgrywające się (dobór słownictwa nie jest tutaj przypadkowy ze względu na ich wydarzeniowość i performatywność) niemal w całości poza ludzką intencjonalnością. Przywołane przykłady ucieleśniają jednocześnie proces, który moim zdaniem wymusza konieczność istotnej weryfikacji aparatu pojęciowego i sposobów opisu współczesnej kultury audiowizualnej. Nie jestem w tym mniemaniu odosobniona; zdaniem dwóch badaczek cyfrowej wizualności mamy bowiem do czynienia nie tyle z klasycznymi reprezentacjami – nawet jeśli, technicznie rzecz biorąc, są to fotografie – ile raczej z symptomami procesu przetwarzania danych cyfrowych (często



w czasie rzeczywistym). Ingrid Hoelzl i Remy Marie ujmują obraz cyfrowy jako „stałą aktualizację sieciowych danych” i „usieciowiony terminal” 2. Autorki ujmują za pomocą tej poręcznej formuły skomplikowane środowisko sieciowych wymian komunikacyjnych, w których obrazy są, z jednej strony, elementami olbrzymich baz danych, podlegając nieustannemu odświeżaniu i aktualizacji (wystarczy przywołać strumienie popularnych aplikacji w rodzaju Instagrama czy Snapchata, nie wspominając już o starszych platformach w rodzaju Facebooka lub serwisu YouTube), z drugiej – często same stają się symptomami dostępu do olbrzymich zestawów danych (jak popularne serwisy mapowe, na czele z Google Maps). W obrębie tych nowych formuł obrazowania, w których formy graficzne zawsze są dynamicznie generowane, nawet jeśli mają charakter statycznej reprezentacji, otaczające nas przestrzenie nieuchronnie stają się amalgamatem przestrzeni fizycznej i danych cyfrowych. Dotyczy to zwłaszcza przestrzeni miejskiej, ale wraz z tzw. internetem rzeczy i wkraczaniem sieciowych technologii komunikacyjnych w obszary wiejskie i nowe formy rolnictwa (nazywane, jakżeby inaczej, *smart farming*), zjawisko ulega stopniowemu rozszerzeniu, wytwarzając „zakłócenie cyfrowe” (*digital disruption*) na olbrzymią skalę 3.

Obrazy stają się zatem zdaniem Hoelzl i Marie bardziej formą oprogramowania niż reprezentacją świata – „programowalnym widokiem bazy danych, aktualizowanej w czasie rzeczywistym” 4 (co jednocześnie tłumaczy tytuł ich książki, *Softimage*, zlepiony z rdzenia słowa *software* – oprogramowanie oraz *image* – obraz). Warto już teraz – zważywszy na wspomniane zmiany związane z włączaniem procedur przetwarzania danych w coraz szersze obszary fizycznej

przestrzeni i doświadczalnej rzeczywistości – uzupełnić przywołaną koncepcję obrazu-oprogramowania także o sytuacje, w których wymiany danych zachodzą w bezpośredniej relacji ze środowiskiem, w warunkach komunikacji o charakterze sieciowym i hybrydowym, wymagającej zróżnicowanych protokołów komunikacyjnych oraz szeregu rozmaitych urządzeń 5. W aktualnych dyskusjach na temat kondycji postcyfrowej wątek specyfiki estetyki opartej na procedurach przetwarzania danych jest wyraźny i prominentny 6. Wydaje się jednak, że z pola widzenia nieco znikają istotne niuanse dotyczące niejednoznacznej i nieoczywistej sfery, w której cyfrowe dane wyłaniają się z analogowego, materialnego i namacalnego środowiska, co nadaje tej ikonosferze charakteru silnie hybrydowego. Temu właśnie ostatniemu zagadnieniu chcę poświęcić szczególną uwagę. Ważnym wątkiem będzie tutaj także kwestia czasowości, do czego powrócę pod koniec artykułu.

Interesuje mnie zatem obrazowanie satelitarne i zdjęcia Ziemi wykonane z przestrzeni kosmicznej od pierwszych przedstawień związanych z eksploracją kosmosu w latach 60. XX wieku do dzisiejszych wysoce zautomatyzowanych form wizualnych, opartych przede wszystkim na przetwarzaniu danych, kompozytowaniu, ale w dużej części rozgrywających się także w analogowym środowisku. Sądzę bowiem, że formy obrazowe rodzące się w wyniku operacji na danych pobieranych bezpośrednio ze środowiska są rodzajem wiązania heterogenicznych domen rzeczywistości i właśnie tę heterogeniczność pragnę podkreślić.

## Od *Blue Marble* do DSCOVER: EPIC

Słynna fotografia ziemskiego globu wykonana 7 grudnia 1977 roku z pokładu statku kosmicznego Apollo 17 przez jednego z astronautów NASA ma bogatą historię. Zyskała tytuł *Big Blue Marble* i stała się jedną z fotografii definiujących ikonosferę XX wieku – podobnie jak o parę lat wcześniejsza, znana jako *Earthrise* i pokazująca Ziemię wznoszącą się ponad powierzchnią Księżyca, wykonana z jego orbity na pokładzie statku Apollo 8 w grudniu 1968 roku. Obie fotografie zostały przed publikacją poddane obróbce: zabiegom dostosowującym uzyskany wizerunek do ustabilizowanego dyskursu geograficznego. *Earthrise* jest wynikiem obrotu o 90 stopni tak, by Ziemia istotnie „wschodziła” nad Księżycem, *Blue Marble* zaś została obrócona o 180 stopni, ponieważ na oryginalnej fotografii to Antarktyda znajdowała się „u góry” planety. Od tamtej pory reprezentacje te chętnie są wykorzystywane w kampaniach społecznych, ekologicznych i politycznych; zdobią okładki niezliczonych wydawnictw i są stale obecne w fotografii reklamowej. Na temat samej fotografii *Big Blue Marble* nie wiadomo jednak zbyt wiele – została wykonana aparatem 70mm Hasselblad przez jednego z trzech astronautów znajdujących się na pokładzie Apolla 17 (załoga składała się z trzech osób: dowódcy Eugene’a Cernana oraz pilotów: Harrisona „Jacka” Schmitta i Ronalda Evansa – cała trójka zgodnie przypisywała sobie autorstwo) 7. Aparat uległ później usterce i zniszczył pozostałe fotografie, a archiwum NASA, gdzie można uzyskać cyfrową kopię zdjęć, nie oferuje niemal żadnych metadanych na temat modelu aparatu 8. Zaskakujące jednak jest to, że przez 43 lata była to jedyna fotografia całej kuli ziemskiej – do 6 lipca 2015 roku, kiedy to ponownie uchwycono kompletną planetę za pomocą specjalnego aparatu Earth Polychromatic Imaging Camera,

umieszczonego na pokładzie sondy Deep Space Climate Observatory. Według Williama Stefanova, specjalisty z Image Science and Analysis Laboratory NASA, wszystkie fotografie całej Ziemi, jakie pojawiły się między grudniem 1972 a lipcem 2015 roku były wynikiem zaawansowanych procesów kompozytowania fotografii satelitarnej poszczególnych fragmentów planety 9. Tylko Apollo 17 (oraz DSCO) wzniosły się na orbitę pozwalającą na uchwycenie obrazu całej Błękitnej Planety równomiernie oświetlonej słońcem w kadrze.



*Blue Marble*, fotografia AS17-148-22727, ze zbiorów NASA Johnson Space Center, źródło: <https://eol.jsc.nasa.gov/SearchPhotos/photo.pl?mission=AS17&roll=148&frame=22727> (dostęp: 12.10.2017)



Fotografia z 6 lipca 2015, autorstwo: DSCOVER EPIC Team, ze zbiorów NASA, źródło: [https://epic.gsfc.nasa.gov/epic-galleries/2015/first\\_light/full/187\\_2015187110107.png](https://epic.gsfc.nasa.gov/epic-galleries/2015/first_light/full/187_2015187110107.png) (dostęp: 12.10.2017)

Obrazy, o których mowa, z jednej strony wpisują się w szereg form reprezentacji Ziemi jako przedmiotu refleksji naukowej i filozoficznej, z drugiej zaś – w porządku fotografii z lotu ptaka, realizowanej przynajmniej od czasu lotów Nadara balonem nad Paryżem w latach 50. XIX wieku i wykorzystującej bardzo różne sposoby fotografowania (pod koniec XIX wieku popularne były latawce, ale i... gołębie) 10. Wizerunki kształtowały przy tym nie tylko „wyobraźnię geograficzną”

czy w ogóle dziedzinę akademicką zwaną geografją, ale wpływały także na repertuary znaczeń związanych z rozumieniem świeckości przeciwstawionej sferze sacrum czy sensy związane ze sprawowaniem władzy i eurocentrycznym imperializmem 11. Przedmiotem mojego zainteresowania nie jest jednak historia reprezentacji czy ekonomie dyskursywne; interesują mnie raczej technomorfologie obrazów produkowanych jako fotografie satelitarne, ale stanowiących formę strumieniowej transmisji w postaci Twitter botów. Te najbardziej znane (w większości będące efektem projektów realizowanych przez amerykańską agencję NASA) mają charakter obrazowy i są albo kompozytowanymi fotografiami, albo wizualizacjami opartymi na pozyskanych przez satelity czy sondy kosmiczne danych, często w czasie rzeczywistym: @Landsat Bot (zawartość uzyskana przez satelity słynnego programu NASA), @HiRise Bot (bot sondy marsjańskiej), @Cassini Bot (bot z zawartością znanej sondy Cassini), @Bits of Pluto (bot pokazujący wycinki powierzchni Plutona), @dscovr\_epic (bot pokazujący obrazy uzyskane z pokładu statku DSCOVR za pomocą specjalnej kamery EPIC), @Himawari8 (bot oparty na danych japońskiego satelity meteorologicznego). Uznaję przy tym za istotne, że jeden z nich, DSCOVR:EPIC (@dscovr\_epic), jest w pewnym sensie odpowiednikiem *Big Blue Marble*.

Niemal wszystkie z wymienionych Twitter botów są nieoficjalne i zostały stworzone przez artystów lub aktywistów kultury sieci. Autorem trzech z nich (Landsat Bot, HiRISE bot i Cassini Bot) jest Martin O'Leary, glaciolog z Swansea University, dla którego Twitter boty stały się domeną artystycznej eksploracji i który opisuje swój projekt jako „[...] triadę [...] twittującą unisono co godzinę, pokazując wizerunki trzech systemów planetarnych” 12. Autorem DSCOVR:EPIC

jest Russ Garrett, programista z Londynu (dla którego projekty związane z eksploracją kosmosu stanowią ważne hobby, czego dowodzą dwa inne jego projekty: Spacelog [13](#) oraz Earth Lens [14](#) – ten pierwszy nie może nie przywołać wspomnień o młodzieńczej lekturze *Dzienników gwiazdnych* Stanisława Lema). Wydaje się, że NASA zachęca do tego rodzaju ponownych wykorzystania (*re-use*) zawartości będącej wynikiem realizowanych przez agencję projektów, udostępniając na otwartych licencjach lub w domenie publicznej znakomitą część zawartości wizualnej i prowadząc jeden z ciekawszych profili na Instagramie. Polityka wykorzystania fotografii zamieszczona na stronach agencji nie pozostawia nadto wątpliwości: „Materiały publikowane przez zespół NASA EPIC, włącznie z danymi obrazowymi, są dostępne w sposób otwarty na potrzeby reprodukcji i ponownego użycia (*freely available for re-production and re-use*)” [15](#).

### **Obrazy zagnieżdżone w rzeczywistości pozaludzkiej – heterotopie programowalnej planety**

Aktywizacja spustu migawki 70mm Hasselblada na pokładzie Apolla 8, a później Apolla 17 uruchomiła sekwencję transformacji obrazowej, w której kwestia czasowości jest jeszcze jednym poziomem (i zarazem wyznacznikiem) hybrydowych właściwości obrazowania sieciowego – w tym wypadku chodzi o szczególny typ, jakim są obrazy uzyskiwane podczas misji kosmicznych oraz w standardowej łączności satelitarnej. Ten ostatni staje się – za sprawą interfejsu Google Maps – codziennością współczesnej ikonosfery. Chodzi o przejście ku formom wizualnym osadzonym w rzeczywistości pozaludzkiej (generowanym i cyrkulującym w coraz większym stopniu z pominięciem ludzkiej intencjonalności, w wypadku astronomicznych Twitter botów nawet bez ludzkiego udziału). Z inspiracji istotnym wydarzeniem Marshall

McLuhan napisał znamienne słowa: „Kiedy Sputnik wszedł na orbitę Ziemi w 1957 roku, nasza planeta została zamknięta w stworzonym ręką człowieka środowisku i stała się w ten sposób formą «artystyczną». Glob został ulokowany na proscenium wyznaczonym łukiem satelitów. Od tego czasu «publiczność» – czy też populacja planety – stała się aktorem w nowego rodzaju teatrze” 16. Ta konstatacja mogłaby otworzyć pogłębione studium poświęcone wydarzeniowości opisywanych przeze mnie obrazów – dostarczyłaby zarazem kontekstu pozwalającego ująć ją w kategoriach współczesnej performatyki. Oczywiście przy założeniu, że performatyka będzie skłonna do takiego zrewidowania swojego aparatu badawczego, który pozwoliłby w większym stopniu uwzględnić aktorów pozaludzkich. w wypadku obrazowania z sond kosmicznych i satelitów byłaby to cała złożona sieć telekomunikacyjna wraz z coraz częstszymi instancjami tzw. słabej sztucznej inteligencji (czyli na przykład właśnie botów komunikacyjnych). McLuhan podkreśla dalej: „Od czasów Sputnika cały świat stał się jednym świetlnym spektaklem” 17. W innym miejscu, z tej samej inspiracji kosmicznymi wydarzeniami, pisze z dużą wnikliwością (jak często u McLuhana, graniczącą niemal z proroctwem): „Na statku kosmicznym Ziemia czy też w globalnym teatrze publiczność i obsługa stają się raczej aktorami i producentami niż konsumentami. Są zainteresowane raczej produkcją wydarzeń niż ich oglądaniem. [...] Możliwość publicznego współuczestnictwa staje się formą technologicznego imperatywu [...]” 18. Mimo całej przenikliwości McLuhana, kwestia ta jest jednak znacznie bardziej złożona.

Oryginalna fotografia *Big Blue Marble* stała się inspiracją do pracy nad programem, którego celem miało być uzyskanie obrazów całej



planety za pomocą kompozytowania dostępnych danych otrzymywanych z sieci satelitów 19. Za ledwie rok po tym, jak Rosjanie w zimnowojennym wyścigu wyprzedzili Stany Zjednoczone, wystrzelili na orbitę wspomnianego już Sputnika, świat mógł oglądać amerykańskiego satelitę Explorer 1. Rok 1958 był ważny także dlatego, iż w USA powołano wówczas do życia instytucję zajmującą się programami kosmicznymi: National Aeronautic and Space Administration (NASA). Pierwsze zdjęcie satelitarne Ziemi pojawiło się w 1959 roku. Kolejne dekady – w czasie, kiedy program rozwoju technologii satelitarnej był domeną amerykańskiej polityki publicznej, a nie korporacyjnego biznesu – przynosiły z sobą istotne doskonalenie technologii obliczonej głównie na badania nad klimatem i potrzeby meteorologii (symptomatyczny był tu zwłaszcza program NIMBUS realizowany między 1964 a 1978 rokiem). Kolejnym ważnym krokiem był wdrażany od 1972 roku program Landsat (początkowo jako ERTS, Earth Resources Technology Satellite), z technologią teledetekcji pozwalającą na uzyskiwanie danych w bardzo wysokiej rozdzielczości 20. W roku 2000 skompilowano w NASA obraz zachodniej półkuli Ziemi na podstawie danych z satelity meteorologicznego GOES-8 oraz radiometru wysokiej rozdzielczości.

Dwa lata później – posługując się podobnymi procesami kompozytowania wielu danych obrazowych (między innymi z satelity Terra) – uzyskano obraz całej kuli ziemskiej w pełnym oświetleniu, w realistycznej kolorystyce. Istotne w tym wypadku jest jednak to, że obraz został uzyskany na podstawie gromadzonych przez cztery miesiące obserwacji powierzchni Ziemi, linii brzegowych oceanów, oceanicznych gór lodowych i układów chmur, tworząc iluzorycznie gładki obraz-amalgamat. W 2005 roku NASA opublikowała kolejną wersję *Blue Marble* będącą wynikiem przetwarzania danych z ponad

roku obserwacji, a poziom szczegółowości był dwukrotnie większy niż trzy lata wcześniej. Sama agencja tak określa program badawczy i edukacyjny znany jako *Blue Marble: Next Generation* (i trudno w nazwie nie dostrzec „puszczenia oka” do rzeszy fanów serialu *Star Trek*): „[...] *Blue Marble: Next Generation* jest mozaiką danych satelitarnych uzyskiwanych głównie z sensorycznego spektrometra NASA (MODIS, Moderate Resolution Imaging Spectroradiometer), który znajduje się na pokładzie satelitów Terra i Aqua” [21](#). MODIS jest zatem czymś w rodzaju gigantycznego teledetekcyjnego skanera średniej rozdzielczości i może być uznany za ogniwo w bardzo zróżnicowanym i operującym w różnych skalach (od mikro poprzez mezo aż po makro) środowisku komunikacji opartej na teledetekcji i sensorach.

Zdaniem Jennifer Gabrys tego rodzaju sieci konstruują dyskurs programowalnej Ziemi [22](#) (*programmable Earth*), która oznacza dla niej coś więcej niż fakt, że kod, dane i algorytmy stają się fundamentalną strukturą reprezentacji świata w procesie wkraczania komputacji w rzeczywistość fizyczną (właśnie za pośrednictwem obiektów zdolnych do gromadzenia danych w formatach cyfrowych, reakcji na zmiany w środowisku, interwencji i komunikacji). Komunikację satelitarną uznaje Gabrys za pierwszy etap programowalności środowiska, oznaczającej – najprościej rzecz ujmując – „technologie monitorujące, które przekazują informacje o tym, jak środowiska są badane (*sensed*) i zarządzane” [23](#). Chodzi zarazem o proces wytwarzania nowych środowisk będących, jak to ujmuje autorka, już nie tyle przedłużeniami człowieka, ile raczej całymi technogeografiami, których konfiguracje materializują się w procesach „krzyżowania się technologii, ludzi, praktyk i aktorów pozaludzkich” [24](#).

Programowalność Ziemi jest więc rozumiana nie tyle jako kolonizacja naturalnych środowisk przez procesy i zdarzenia stanowiące rdzeń technologii cyfrowych, ile raczej jako współwytłanianie się ontologicznie zróżnicowanych, ale połączonych ze sobą milieux (czyli środowisk lub układów), domen rzeczywistości (i jest to wersja świadomie podążająca tropami filozofii procesualnej Alfreda N. Whiteheada oraz Gilberta Simondona). Jennifer Gabrys ostatecznie więc precyzuje: „«Programowalność», tak jak używam tego terminu, ma zastosowanie nieco szersze niż tylko kod czy oprogramowanie. Rozszerzone rozumienie programowalności oznacza nie tyle fakt, że kod jest strukturą dyskursywną czy zasadą organizacji, ale że jest raczej ucieleśnionym i włączonym w środowisko (*embodied and emebded*) zestawem operacji, które są artykułowane poprzez urządzenia, środowiska, praktyki i formy wyobraźni. Programowalność wykracza więc poza oprogramowanie (a nawet komputację) i obejmuje formowanie zdarzeń, przestrzeni i rzeczy” 25. To właśnie w tej perspektywie ujmuję przywołane formy obrazowe – jako włączone w procedury programowalności Ziemi (a może je inicjujące). z wyjaśnień Gabrys wynika bowiem, że kategoria programowalności zawiera w sobie – obok oczywistego subtonu informatycznego – także komponent performatywny, bliski wcześniej cytowanemu rozumieniu McLuhana.

W wypadku obrazów z kosmosu krążących w sieci i w regularnych odstępach czasu nawiedzających mój Twitterowy kanał informacyjny ważne jest także pytanie o temporalność – nie tylko samego obrazu (co poddała drobiazgowej analizie przywoływana już tutaj Kris Belden--Adams) – ale także porządku temporalnego w szerszym rozumieniu. Mowa przede wszystkim o obrazach wysoce hybrydowych, bo w większości kompozytowych, wygenerowanych

w procesie przetwarzania danych uzyskanych ze skanowania teledetekcyjnego w dłuższych wycinkach czasowych i uzupełnionych za sprawą modelowania matematycznego. Nie można ich traktować ani jako formy reprezentacji (bo zawierają istotny komponent symulacji), ani jako przykładu wirtualności – postrzeganej zazwyczaj w kategoriach fikcjonalizacji i opozycji wobec przedstawień realistycznych (bo są wynikiem procedur opartych na rzeczywistych, naukowo uzyskanych danych). Jak każdy rodzaj wizualizacji danych ukazują one, jak ważne jest przestrojenie aparatów pojęciowych wciąż opartych na wspomnianym wyżej przeciwstawieniu. Są bowiem formą abstrakcji, której nie można wszak sprowadzić do fikcjonalności. z drugiej strony, ich wydarzeniowość – sposób, w jaki są generowane i w jaki cyrkulują w swoim sieciowym życiu, zwielokrotnionym za sprawą popularnych platform – stanowi powrót skondensowanego cyfrowego obrazu do domeny mediów czasowych (*time-based media*). Regularnie generowane przez automatyczne procedury algorytmiczne jako pojedyncze ujęcia, ostatecznie stanowią formę transmisji i pasożytują zarówno na modernistycznej logice filmu, jak i popularnym porządku telewizji jako ich ironiczna (a może nostalgiczna?) reinkarnacja. Pod wieloma względami stanowią szczególny powrót do napięć i aporii fotograficznej i filmowej nowoczesności, która zmagająca się – według Mary Ann Doane [26](#) – przede wszystkim z kwestią czasu, którego organizacja podlegała na przełomie XIX i XX wieku gwałtownym wstrząsom i przemianom. Film i fotografia zbiegły się tutaj z kapitalistycznym naciskiem na racjonalizację i wprowadzenie jednolitego porządku czasowego. Jak pisze Doane: „Olbrzymia zmiana w myśleniu o przygodności, indeksalności, temporalności i przypadku głęboko naznaczyła epistemologię czasu na przełomie stuleci” [27](#). Wydaje się,

że dzisiaj znowu nawiedzają nas duchy tamtych dyskusji – czy może raczej nigdy nas na dobre nie opuściły – zwłaszcza w dobie policzalności i olbrzymich zestawów danych wyznaczających trajektorie nowej episteme. Twórcy i użytkownicy dietetycznych czy fitnessowych aplikacji *quantified self*, opartych na zamianie aktywności ciała na szeregi danych, śmiało mogą szukać prekursorów w osobach Franka i Lillian Gilbrethów, którzy posługiwali się kamerą filmową do wyabstrahowania zestawu najbardziej wydajnych gestów przy wykonywaniu poszczególnych etapów pracy taśmowej, tworząc całą metodę wspierającą innowacje w nowoczesnym zarządzaniu autorstwa Fredericka Winslawa Taylora (Gilbreth był zresztą jego uczniem). Szczególnie interesujące z dzisiejszej perspektywy jest to, że Gilbreth opracował metodę polegającą na przymocowaniu żarówek do kończyn ludzkich, co po sfilmowaniu ruchu dawało ciągłe linie kreślące schemat efektywnej wydajności (i co odsyła oczywiście do innych eksperymentów w zakresie filmowych i teatralnych badań nad biomechaniką: Étienne’a-Julesa Mareya, Wsiewołoda Meyerholda, Lwa Kuleszowa 28).

W stosunku do wczesnej przemysłowej nowoczesności wiele oczywiście uległo całkowitej zmianie – czas wolny i czas pracy nie są od siebie wyraźnie oddzielone, a niegdysiejszymi robotnikami taśmy produkcyjnej są dziś raczej użytkownicy współczesnego internetu platform, funkcjonujący w ramach kapitalizmu kognitywnego opartego na monetyzacji uwagi i zaangażowania. Wiele jednak dyskusji w dalszym ciągu ma w swoim centrum problematykę temporalności – tak, jak nakreśliła ją Mary Ann Doane, pisząc o wielorakich związkach technologii medialnych nowoczesności, czyli filmu i fotografii z organizacją i doświadczaniem czasu: „Gładka narracja zakończonej

sukcesem i postępowej racjonalizacji jest zakłócana przez uporczywą fascynację przygodnością, indeksalnością i przypadkiem, manifestującą się na wielu poziomach – w estetyce, dyskusjach o fotografii, fizyce, biologii, wzroście znaczenia statystyk społecznych i generalnie statystycznej epistemologii 29. Słowa o wzroście znaczenia „statystycznej epistemologii” wydają się niemal wyjęte z naszych codziennych pejzaży medialnych, przesyconych pytaniami o skuteczność wyrafinowanych form analizy danych (w tym olbrzymiej ilości danych o charakterze graficznym). Jeśli więc przywołane przez mnie formy obrazowe jawią się jako wielce paradoksalne, to być może dlatego, że są ulokowane w samym centrum temporalnego paradoksu – racjonalizacji środowisk wyłaniających się w procesach i zdarzeniach składających się na programowalną Ziemię oraz ich jednoczesnego wydania na pastwę nieprzewidywalnej zmiany klimatycznej. Zmiany, o której niemal cała wiedza pochodzi często z abstrakcyjnych procedur modelowania matematycznego i analizy statystycznej, podlegających rygorowi zbierania danych numerycznych i podatnych na dyskusję etapów ich opracowywania. Niewykluczone więc, że umiejscowieni jesteśmy w oku nieskończonej rekurencji produkującej aporie wciąż nawiedzane przez duchy paradoksu Zenona i Bergsonowską nań odpowiedź, które wyraźniej ukazały się oczom widzów ulokowanych między ekranem a pierwszym projektorem filmowym. Nawet jeśli nasze dzisiejsze ekrany mają zupełnie inny charakter, inaczej generują pole uwagi i są silniej niż kiedykolwiek włączone w fizykalną rzeczywistość.

1 Twitter boty to, najkrócej mówiąc, gatunek medialny obejmujący automatycznie generowaną – najczęściej z zasobów dostępnych w sieci – zawartość, udostępnianą na specjalnie w tym celu stworzonym profilu na Twitterze. Można dostrzec olbrzymie zróżnicowanie tematyczne i kontekstowe – od niesławnej armii botów będącej przedmiotem dochodzenia w sprawie ingerencji Rosji w wybory prezydenckie w Stanach Zjednoczonych (i innych kampaniach noszących charakter konfliktu politycznego), po formy artystyczne: boty poetyckie i wizualne, powieści w formie Twitterowych statusów i szersze projekty sieciowe (jednym z najbardziej interesujących jest Netprov, będący improwowaną formą narracyjną zacierającą granice między fikcją a faktem autorstwa Roberta Wittiga i Marka Marino; <http://meanwhilenetprov.com/index.php/what-is-netprov/> (dostęp: 23.10.2017). Są także boty kuratorujące sieciowe archiwa (jak @ELC3bot popularyzujący Electronic Literature Collection vol. 3 czy rodzimy @KuratorNAC udostępniający zasoby Narodowego Archiwum Cyfrowego). Zob. A. Nacher, *Twitterboty: między grą, projektem artystycznym i trollingiem*, „Kultura Współczesna” (w druku).

2I. Hoelzl, R. Marie, *Softimage. Towards a New Theory of the Digital Image*, Intellect, Bristol–Chicago 2015, loc. 146 (wersja Kindle).

3Por. artykuł przeglądowy A. Tzounis, N. Kastoulas, T. Bartzanas, C. Kittlas, *Internet of Things in agriculture: recent advances and future challenges*, „Biosystems Engineering” 2017, vol. 164, s. 31–48; istnieje także sporo popularnych, publicystycznych opracowań w prasie branżowej, symptomatyczny jest artykuł A. Meoli, *Why IoT, Big Data. A Smart Farming are the Future of Agriculture*, Business Insider, 20.12.016, <http://www.businessinsider.com/internet-of-things-smart-agriculture-2016-10?IR=T> (dostęp 20.02.2018). W pełni

zautomatyzowane, w zasadzie niezależne od warunków klimatycznych czy glebowych, oparte na akwaponice rolnictwo nie jest już dzisiaj niczym nowym, podobnie jak wykorzystywanie w uprawie roślin robotyki czy dronów.

4I. Hoelzl, R. Marie, *Softimage...*, loc. 148.

5Por. A. Nacher, *Media lokacyjne. Ukryte życie obrazów*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2016, teŹe, *Internet of things and automation of imaging: beyond representationalism*, „communications+1” 2016, vol. 5, <http://scholarworks.umass.edu/cpo/vol5/iss1/6/> (dostęp: 23.10.2017).

6Por. D.M. Berry, M. Dieter, *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*, Palgrave Macmillan, New York 2015; D.M. Berry, M. van Dartel, M. Dieter, M. Kasprzak, N. Muller, R. O’Reilly, J.L. de Vincente, *New Aesthetic – New Anxieties*, V2, Amsterdam 2012, <http://v2.nl/publishing/new-aesthetic-new-anxieties> (dostęp: 24.11.2017). Bardzo ciekawą propozycją w zakresie badania obiektów cyfrowych jest książka Y. Hui, *On the Existence of Digital Objects*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2016.

7A. Reinert, *The Blue Marble Shot: Our First Complete Photograph of the Earth*, „The Atlantic” 12.04.2011, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/04/the-blue-marble-shot-our-first-complete-photograph-of-earth/237167/> (dostęp: 12.10.2017); zob. teŹ K. Belden-Adams, *Time Implosion in N.A.S.A.’s Whole-Earth Photographs*, „Spectator: University of Southern California Journal on Film and Television” 2008, nr 2, s. 23–30.

8Gateway to the Astronaut Photography of the Earth, Earth Science and Remote Sensing Unit, NASA Johnson Space Center, zdjęcie oznaczone AS17-148-22727,



<https://eol.jsc.nasa.gov/SearchPhotos/photo.pl?mission=AS17&roll=148&frame=22727> (dostęp: 12.10.2017).

9 Zob. K. Belden-Adams, *Time Implosion...*

10 Interesującym ujęciem pokazującym rozwój obserwacji Ziemi z lokalizacji ponadplanetarnych w perspektywie historycznej, kulturowej i filozoficznej jest książka Harry'ego Eyresa, *Seeing Our Planet Whole: A Cultural and Ethical View of Earth Observation*, Springer, Cham 2017. Rozdział ostatni kreśli też związek między tego rodzaju perspektywą a ramą pojęciową antropocenu.

11 Por. D. Cosgrove, *Contested Global Visions: One-World, Whole--Earth, and the Apollo Space Photographs*, „Annals of the Association of American Geographers” 1994, nr 2, s. 270–294. Cosgrove podkreśla imperialistyczne subtony (w połączeniu z technokratycznym, utopijnym optymizmem nowoczesnego postępu technicznego) przenikające ekonomie dyskursywne szeroko cyrkulujących narracji o „jednej planecie” i „całej Ziemi” (*Whole-Earth*). Daje się je także dostrzec u początków technokratycznej mitologii Doliny Krzemowej, jak pokazuje to znana historia Whole Earth Catalogue (z fotografią *Earthrise* na okładce jesiennego numeru z 1969 roku) oraz kampanii Stewarta Branda „Why Haven't We Seen the Photography of the Whole Earth Yet?”. Por także: *Scales of the Earth. New Geographies 4*, red. El Hadi Jazairy, Harvard University Press, Cambridge 2011.

12 Strona domowa Martina O'Leary, <https://mewo2.com> (dostęp: 17.11.2017).

13 Strona projektu: <http://spacelog.org> (dostęp: 17.11.2017).

14 Strona projektu: <http://www.earthlens.org> (dostęp: 17.11.2017).

15 Strona DSCOVER:EPIC, <https://epic.gsfc.nasa.gov/about> (dostęp:

17.11.2017).

16 M. McLuhan, *Roles, Masks, and Performances*, „New Literary History” 1971 (Spring), nr 3 (*Performances in Drama, the Arts, and Society*), s. 528. Warto wspomnieć, że na pokładzie Sputnika 2 znajdował się słynny pies Łajka, którego bicie serca można było posłuchać drogą radiową za sprawą urządzenia telemetrycznego przekazującego sygnał; zob.

<http://www.dd1us.de/sounds/02%20traguardo%20l'infinito%20hear>  
(dostęp: 17.11.2017).

17 Tamże, s. 529.

18 M. McLuhan, *At the moment of Sputnik the planet became a global theater in which there are no spectators but only actors*, „Journal of Communication” 1974 (March), nr 1, s. 57.

19 Szczegółową analizę poszczególnych etapów opracowania obrazowego zdjęć satelitarnych przynosi artykuł K. Belden-Adams, *Time Implosion...*

20 Istnieje parę wersji historii rozwoju łączności i obrazowania satelitarnego, różniących się między sobą co do detali, pisałam o tym więcej w innym miejscu: A. Nacher, *Media lokacyjne...*

21 Program Blue Marble,  
<https://earthobservatory.nasa.gov/Features/BlueMarble/BlueMarble>  
(dostęp: 17.11.2017).

22 J. Gabrys, *Program Earth: Environmental Sensing Technology and the Making of a Computational Planet*, University of Minnesota, Minneapolis 2016 (wersja Kindle).

23 Tamże, loc.177.

24 Tamże, loc. 202.

25 Tamże, loc. 368.

26 M.A. Doane, *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency*, The Archive, Harvard University Press, Cambridge, London 2002.

27 Tamże, s. 4.

28 O przepływie doświadczeń między obiema grupami – teatralną Meyerholda i warsztatem filmowym Kuleszowa – świadczy przykład Walerija Iwanowicza Inkiżynowa, reżysera i aktora znanego m.in. z *Burzy nad Azją (Potomok Chingis-Khana, ZSRR, 1928)* Wsiewołoda Pudowkina, który w grupie Meyerholda nadzorował pracę aktorską z zakresu biomechaniki. Por. A. Sargeant, *Vsevolod Pudovkin. Classic Films of the Soviet Avant-Garde*, I.B. Tauris, New York 2000. Jak podkreśla Ryszard W. Kluszczyński, „ustaliwszy, że ruch należy do podstawowych własności medium filmowego, artyści awangardowi usiłowali bliżej określić charakter i specyficzne cechy tego ruchu” (R.W. Kluszczyński, *Film – sztuka Wielkiej Awangardy*, PWN, Warszawa, Łódź 1990, s. 38).

29 M.A. Doane, *The Emergence of Cinematic Time...*, s. 10.

Anna Maj

O możliwości kina biologicznego i post-ludzkiego  
Między etologią, *assistive technologies* i cybersztuką

**Obrazy jako wytwór człowieka a zmiana paradygmatu ludzkiej samowiedzy gatunkowej**

Kino stanowi niewątpliwie jeden z bardziej udanych wynalazków technicznych przełomu XIX i XX wieku. Film znalazł szerokie zastosowanie jako narzędzie rozrywki, informacji, propagandy, edukacji i nauki. Zmienił sposób postrzegania świata i pozwolił zobrazować nowe aspekty rzeczywistości, dotąd niedostępne naszemu oglądowi. Stanowił odpowiedź na poszukiwania sposobów utrwalenia ludzkiego świata wraz z ich wymiarem czasoprzestrzennym – zarówno tego fizycznie nas otaczającego, jak i świata naszej wyobraźni. Kino w ciągu kilku zaledwie dekad zagospodarowało naszą zbiorową świadomość w wymiarze globalnym, stając się nośnikiem mitów, narracji, ideologii czy tożsamości, dając podwaliny pod zaistnienie ludzkości jako wspólnoty (w sferze mentalnej, niekoniecznie rzeczywistej), co miało – niebezpośrednio, ale niezaprzeczalnie – swoje konsekwencje w postaci transformacji kolonializmu w postkolonializm. Reprodukując rzeczywistość, kino udokumentowało jednocześnie nasz świat wyobrażony, a raczej jego liczne odmiany, pozwalając na intersubiektywne dzielenie się obrazami na poziomie indywidualnym, społecznym, a także w przestrzeni komunikacji międzykulturowej i transkulturowej.

Paradoksalne zatem wydaje się stawianie pytania, czy możliwe jest kino bez człowieka, kino post-ludzkie, kino biologiczne, ale nie antropocentryczne i wręcz nie antropogeniczne. w świetle przemian praktyk kulturowych związanych z funkcjonowaniem narzędzi komunikacyjnych wyposażonych w ekrany, a także w obliczu pewnych eksperymentów z zakresu biotechnologii i sztuki nowych mediów (zwłaszcza bioartu), warto jednak spróbować przyjrzeć się temu zagadnieniu. Trzeba jednocześnie poszerzyć nieco zakres rozważań teoretycznych, omawiane zjawiska wykraczają bowiem poza tradycyjne obszary poszukiwań badań medioznawczych, dotykając istoty filozofii idei i historii wiedzy.

Z tej perspektywy nie można pominąć dostrzegalnego wyraźnie zwrotu biologicznego (w tym socjobiologicznego, neurobiologicznego, ekologicznego, genetycznego i memetycznego) w myśli humanistycznej oraz towarzyszących mu przemian w naukach przyrodniczych. Współczesne teorie z zakresu nauk o życiu kładą nacisk na myślenie ekologiczne, ujmując funkcjonowanie człowieka w kontekście otoczenia. Zgodnie z koncepcją Roberta D. Holta ekologia staje się wręcz główną nauką w obrębie nauk biologicznych, jednak warto zwrócić uwagę za Piotrem Skubałą, że początki interpretacji zjawisk przyrodniczych w kategoriach „ekologii opatrnościowej” sięgają starożytnej Grecji; ślady tego można odnaleźć już u Herodota i Platona 1.

Badacz nie dodaje jednak tego, co zauważa medioznawca: w dzisiejszej ekspansji podobnych koncepcji można widzieć związek zarówno z rozwojem konkretnych subdyscyplin i nauk, jak i efekt działania modelu poznawczego, jakim stał się model sieci, uwewnętrzniony przez współczesnego człowieka za pośrednictwem wynalazku internetu 2. Sieć stanowi pewnego rodzaju metaforę

poznawczą (zgodnie z definicją Maxa Blacka, przyjętą za Ivorem A. Richardsem), którą nakładamy na rozumienie świata w różnych jego aspektach. Metafora łączy temat i nośnik, tworząc nowe niewyraźne inaczej znaczenie na trzy sposoby: poprzez substytucję, porównanie lub interakcję 3. Korzystając z określonych mediów nie tylko zatem przyzwyczajamy się do nich emocjonalnie, jak zauważyli Byron Reeves i Clifford Nass, ale też traktujemy je jak rzeczywistość, co nie powinno nas dziwić w kontekście uwag George'a Lakoffa i Marka Johnsona na temat racjonalności imaginatywnej. Pojmujemy je bowiem jako metafory służące określaniu i porządkowaniu naszych doświadczeń oraz opisowi świata 4. Dlatego od pewnego czasu (w zasadzie od przełomu cyfrowego) w literaturze naukowej, ale i w dyskursie publicznym czy nawet w rozumieniu potocznym można często napotkać konstatacje dotyczące tego, że postrzegamy przyrodę jako skomplikowaną sieć powiązań wielu organizmów i środowiska, mózg jako plastyczną sieć połączeń neuronalnych, a człowieka i jego kulturę jako efekt działania sieci relacji i uwarunkowań genetycznych oraz memetycznych.

W paradygmacie ekologicznym samo „życie” przestało być postrzegane jako właściwość jednego organizmu, a raczej jawi się jako wynik pewnych relacji oraz interakcji między licznymi organizmami i ekosystemem, a nawet materią nieożywioną. Filozofowie nauki stawiają też tezę, że w świetle licznych odkryć współczesnej etologii 5 nie można utrzymać dłużej antropocentrycznej koncepcji świata przyrody. Z drugiej strony, w naukach o życiu pozostajemy niewątpliwie wciąż pod wpływem reperkusji odkrycia Charlesa Darwina i jego publikacji z 1859 roku 6, choć dziś pojęcie ewolucji nabiera nowych treści, odkrywamy bowiem głębsze aspekty

tęgo wywrotowego konceptu 7. Dobrosława Wężowicz-Ziółkowska, analizując pojęcie zwrotu biologicznego w obrębie współczesnych nauk humanistyczno-społecznych, mówi wręcz o „fali uderzeniowej, wywołanej wybuchem teorii *descent* i *origin*, [której skutki] z prawdziwą mocą zdają się docierać do nas dopiero teraz” 8. Również Francisco Ayala potwierdza zaskakującą trwałość tez Darwina, mimo rozwoju zupełnie nowych gałęzi nauki o życiu, takich jak genetyka czy neurobiologia, które przecież radykalnie zmieniły sposób widzenia i rozumienia przez nas świata 9. Można wręcz mówić o tym, że ekologia w powiązaniu z dogłębnym rozumieniem ewolucji stanowią nowy paradygmat poznawczy. Stawia to człowieka w niezręcznej sytuacji, jako twórcę narracji o świecie, w której narrator nie jest już najważniejszym bytem, nie jest też w żaden sposób uprzywilejowany. Podobne konsekwencje dla innych nauk miał wcześniejszy zwrot kopernikański 10. Współczesny zwrot biologiczny ma istotny charakter – chodzi o zaprzeczenie długiej tradycji opowieści człowieka na temat natury (przynajmniej od czasów Protagorasa, przez św. Augustyna i św. Tomasza z Akwinu, Kartezjusza, Davida Hume’a, aż po Thomasa Hobbesa i Johna Locke’a), w której on sam jawił się jako byt najważniejszy, gdyż obdarzony rozumem i duszą 11.

Trzeba też dodać, że właśnie takie podejście pozwala dziś prowadzić (czy akceptować) badania z zakresu neurobiologii, genetyki lub eugeniki, a nawet wykraczać poza przyjęte dotąd wskutek norm kulturowych granice – co obecne jest zarówno w eksperymentach naukowych, jak i w eksperymentach z zakresu sztuki nowych mediów. Ostatecznie właśnie za sprawą zwrotu ewolucyjnego i ekologicznego nie tylko patrzymy dziś na człowieka jako na zwierzę (ewolucja), ale i zwierzęta stały się bardziej ludzkie (ekologia). Nie oznacza to, że nie

istnieją napięcia pomiędzy tymi dwoma terminami i konceptami – o ile teoria ewolucji eksponuje na pierwszym planie walkę o byt, o tyle ekologia maskuje agonistyczny element życia (drapieżnictwo), by mówić o współpracy i współistnieniu gatunków. Tym samym, na poziomie dyskursu dokonuje się mityzacja aspektu symbiotycznego przyrody. Wracamy zatem w pewien sposób do holistycznego postrzegania świata, pojęcia harmonii przyrody, nieobcej przecież u starożytnych Greków, między innymi u Pitagorasa, twórcy pojęcia „muzyki sfer” (i niestrudzonego poszukiwacza harmonii w muzyce, geometrii i astronomii) 12.

Skoro człowiek jawi się dziś tylko jako „naga małpa przed telewizorem” 13, można powiedzieć, że dokonany został trwały wyłom, który pozwala (ze względu na potencjalnie katastroficzne dla naszego gatunku rezultaty niestety być może na zawsze) odejść od antropocentryzmu na rzecz ontocentryzmu 14, czyli dochodzi do tarcia pomiędzy życiem rozumianym jako *zoe* i jako *bios* 15, a koncepcje transhumanizmu i posthumanizmu zyskują wciąż większe zainteresowanie nie tylko naukowców, ale też przechodzą do dyskursu potocznego. Kolejne edycje festiwali poświęconych sztuce nowych mediów udowadniają, że granice tego, co dopuszczalne w zakresie eksperymentów na ciele człowieka i jego materiale genetycznym nieustannie się przesuwają 16. Posthumanizm i transhumanizm stanowią dogodne tło ideologiczne dla tego typu działań 17.



## Ekran jako narzędzie wspierające komunikację

### *Assistive technologies* – tablety i autyzm

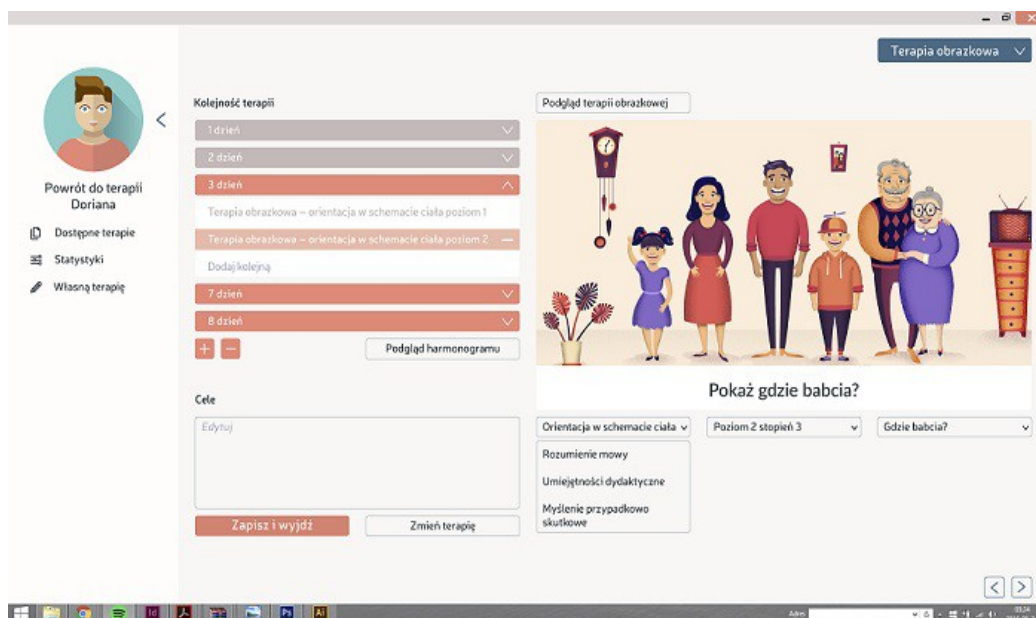
W tym miejscu należy przerwać rozważania teoretyczne i przejść do analizy zachowań komunikacyjnych. Trzeba zwrócić uwagę na kilka obszarów, w obrębie których uwidoczni się istotna zmiana dotycząca praktyk kulturowych, która dokonała się dzięki upowszechnieniu się tabletów oraz aplikacji mobilnych na te urządzenia. Pierwszym obszarem są tzw. *assistive technologies*, czyli technologie wspierające osoby z niepełnosprawnościami i dysfunkcjami. Tablety niewątpliwie stały się narzędziem, które z powodzeniem jest wykorzystywane do komunikacji z osobami autystycznymi i w edukacji dzieci autystycznych. Szerzej aplikacje tego typu oraz ich znaczenie kulturowe omawiałam już w innym miejscu [18](#), tutaj chciałabym zwrócić jedynie uwagę na zawilość problemu, przed jakim stoi projektant tego paradoksalnego procesu komunikacji, ukierunkowanego na osobę z zaburzeniami komunikacyjnymi właśnie [19](#). Jest to istotne w kontekście dalszych rozważań nad alternatywnymi sposobami użycia tego typu aplikacji.

Jednocześnie wyraźnie chciałabym zaznaczyć, że zestawienie w artykule analizy projektów z zakresu *assistive technologies* z projektami eksplorującymi możliwości komunikacji międzygatunkowej nie ma charakteru wartościującego i nie ma na celu jakiegokolwiek porównania osób ze spektrum autyzmu do zwierząt. Zestawienie powyższych projektów wynika jedynie z potrzeby wskazania problemów stojących przed projektantami wszelkich aplikacji dedykowanych odbiorcom, z którymi komunikacja jest z różnych względów utrudniona i nie jest możliwe uzyskanie sprzężenia zwrotnego. Trudno zatem mieć pełen wgląd w efekty procesu projektowego zanim pomysł zostanie wdrożony. Perspektywa

procesu komunikacyjnego nie różnicuje bowiem odbiorców komunikatu ze względu na gatunek czy możliwości percepcyjne, natomiast perspektywa projektowa musi brać te różnice pod uwagę. Warto wskazać także na interesujący kontekst dyskursu posthumanistycznego i transhumanistycznego, w którym figura „Innego” pełni istotną rolę dla określenia tego, co post-biologiczne czy post-ludzkie. Osoby niepełnosprawne postrzegane są w tym kontekście jako osoby, których dysfunkcje mają charakter czasowy i zostaną wkrótce zniwelowane za pomocą technologii, a zatem potencjalnie są to osoby h+; podobnie zresztą z czasem „człowiek biologiczny”, czyli nieaugmentowany technologicznie, stanie się zdaniem transhumanistów „Innym”, jako relikw przeszłości. W tej perspektywie, której zresztą nie podzielam, ale która stanowi istotne odniesienie kulturowe dla współczesnych rozważań nad mediami i zwrotem biologicznym, zacierają się granice między gatunkami, między tym co biologiczne, ludzkie i zwierzęce, a tym co technologiczne.

Aplikacja dla dzieci autystycznych autorstwa Mateusza Trytka 20, którą chciałabym przybliżyć, jest programem, który w zamierzeniu autora ma być narzędziem terapeutycznym, a jednocześnie dla dziecka poddawanego terapii powinien mieć charakter rozrywkowy. Aplikacja musi być zatem przyjazna dla użytkownika (*user-friendly*), ale z uwzględnieniem jego dysfunkcji, tj. ma zachęcać do ćwiczeń, angażować. To specyficzne założenia projektowe, które zazwyczaj umykają projektantom. Powstanie aplikacji ukazuje swoistą batalię pomiędzy zasadami dobrego projektowania a funkcjonalnością z perspektywy zastosowania pedagogiczno-terapeutycznego oprogramowania. Projekt Trytka został przetestowany i zaaprobowany przez specjalistów zajmujących się tzw. terapią behawioralną,

przebiegiem prowadzoną w ośrodku pracy z dziećmi autystycznymi w jednym ze śląskich miast.



Mateusz Trytek, Projekt programu terapeutycznego dla dzieci z zaburzeniami ze spektrum autystycznego, promotor: Ksawery Kaliski, praca dyplomowa, ASP w Katowicach, czerwiec 2016

© Mateusz Trytek i ASP w Katowicach

Celem aplikacji jest wzmocnienie terapii behawioralnej osób autystycznych (zwłaszcza dzieci), nakierowanej przede wszystkim na rozwój zachowań społecznych, rozpoznawania emocji oraz towarzyszącej temu komunikacji interpersonalnej 21. Warto sobie uświadomić, na co wskazuje też projektant, że autyzm jest w istocie jednostką chorobową o bardzo rozmytej definicji, na którą składa się każdorazowo inny zestaw licznych zaburzeń spośród ponad stu objawów 22. Badacze problemu, tacy jak Simon Baron-Cohen uświadamiają, że najprawdopodobniej kluczowy jest tu brak wykształconej Teorii Umysłu i związana z tym niemożność „czytania”

umysłu innych ludzi (a zatem rozumienia ich emocji i stanów wewnętrznych) oraz introspekcji (rozumienia własnych stanów emocjonalnych i intelektualnych) 23. Jeśli przyjrzeć się dokładnie zestawieniu wszystkich objawów zaliczanych do spektrum autyzmu, niektóre zachowania wydają się cechować także zdrowe jednostki i jako takie nie budzą niepokoju, jednak to całościowy układ oraz silne nagromadzenie objawów tworzą dany obraz choroby. Tym samym nie można mówić o jednym autyzmie, a raczej o zaburzeniach ze spektrum autyzmu (*Autism Spectrum Disorder*), co sprawia, że zalicza się tu także między innymi zespół Aspergera 24. Rzutuje to oczywiście również na terapię, która jest niejednorodna, często zależna od doświadczenia i przekonania konkretnych lekarzy i terapeutów bądź rodziców. Oznacza to, że nie ma jednego optymalnego podejścia do danego problemu, a różne (albo też te same) dysfunkcje leczone są za pomocą różnych metod i technik, często dobranych metodą prób i błędów, zwłaszcza w trudniejszych przypadkach, gdy kontakt z dzieckiem autystycznym jest bardzo ograniczony i trzeba sprawdzić, które podejście okaże się najbardziej skuteczne. Zgodnie z tym należałoby oczekiwać, że narzędzia informatyczne zostaną dostosowane do indywidualnych potrzeb terapeutów, tymczasem aplikacje w większości odpowiadają jedynie zdawkowo na potrzeby terapii, nie tworzą pełnego przeglądu problemów i nie stanowią źródła, które umożliwiłoby koherentne podejście do pacjenta.

Projekt Mateusza Trytka próbuje zmierzyć się z tymi problemami. z jednej strony, stanowi przykład aplikacji dedykowanej potrzebom terapeuty, spotykającego się z różnymi przypadkami autyzmu i oferuje długi cykl działań wraz z możliwością rozbudowy zarówno na poziomie funkcjonalności, jak i samego interfejsu. Terapeuta i rodzic

mają możliwość ćwiczenia z dzieckiem wybranych zadań, ale też przeprojektowania modułów, dostosowania ich do dziecka, jego umiejętności i problemów komunikacyjnych. Tym samym, narzędzie ma charakter elastyczny, czego brakuje innym programom. z drugiej strony, ważne jest takie dostosowanie aplikacji, by zarówno terapeuta i rodzic, jak i dziecko mieli wgląd w program, ale na innym poziomie. Terapeuta może więc zaprogramować określone zadania, rodzic przeczytać wskazówki i instrukcje, a dziecko – po prostu się bawić. Nie chodzi zatem o aplikację, która uczy jednej konkretnej umiejętności (jak wiele innych dostępnych na rynku), na przykład rozpoznawania wyrazów twarzy czy nazw owoców, ale o kompleksową aplikację komunikacyjną, wzmacniającą kontakt pacjenta ze światem na wielu poziomach trudności, pod nadzorem specjalisty, ale też zdalnie – w trakcie samodzielnych ćwiczeń dziecka pod okiem rodziców. Oczywiście, także tego rodzaju „proste” aplikacje mają sens i niewątpliwie pomagają, nie czynią tego jednak kompleksowo. Aplikacja do terapii behawioralnej zwraca uwagę na skomplikowanie problemu nawiązywania relacji ze światem przez autystyka, jak również na niezwykłą zawłość samego procesu komunikacyjnego. Interesująco przedstawia się też problem komunikacji za pomocą narzędzia, jakim jest tablet – z jednej strony daje on bowiem szansę na mobilność, z drugiej strony stanowi swoiste lustro, przez które autystycy zagląдают do naszego świata społecznego. Co ważne, medium samo w sobie przyciąga do interakcji i wzmacnia chęć uczestniczenia dziecka w procesie edukacji, który postrzegany jest jako interesujący, gdyż angażuje percepcyjnie, emocjonalnie oraz intelektualnie na poziomie o wiele wyższym niż zwykła interakcja z drugim człowiekiem. Ma to związek z faktem, że w przeciętnej sytuacji komunikacyjnej typu *face to face*

istnieje wiele czynników rozpraszających uwagę, co dekoncentruje chorych na autyzm. Tabletowy *hardware* – świecący ekran wraz ze zróżnicowanymi bodźcami sensorycznymi – pozwala na immersję w cyfrowy świat, pozbawiając akt komunikacji czynników rozpraszających uwagę.

### **Komunikacja międzygatunkowa – tablety i naczelne**

Drugim obszarem, na który chciałabym zwrócić uwagę, gdyż stosunkowo niedawno wkroczyły nań znienacka tablety, redefiniując warunki komunikacji, jest komunikacja międzygatunkowa, ściślej mówiąc – pewne sposoby zachowań naczelnych. Można w zasadzie powiedzieć, że chodzi o przykłady zastosowania tabletu do ograniczonej rozmowy z małpami. Tym samym doniesienia etologów i archeologów prymatologów, że szympansy i makaki weszły w epokę kamienia należy uznać nie tylko za fascynujące jako otwierające nową gałąź nauki (jaką jest równolegle prowadzona do ludzkiej archeologia naczelnych 25), ale też niezwykle istotne dla całej historii kultury i rozumienia istoty komunikacji. Współistnienie kultur zwierzęcych z cywilizacją ludzką długo uchodziło uwadze człowieka. Aktualne obserwacje etologów mówią o skomplikowanej komunikacji międzyosobniczej wśród zwierząt, o charakterze społecznym 26, może nawet kulturowym (zabawa, wychowanie młodych, relacje w grupie), nieodbiegającej zanadto od zachowań ludzi w różnych kręgach kulturowych. Wykopaliska archeologiczne potwierdzające kulturowe zachowania zwierząt w postaci wykorzystywania narzędzi i korespondujące z tymi badaniami współczesne obserwacje populacji naczelnych na tym terenie, świadczące o przekazywaniu tej umiejętności z pokolenia na pokolenie, powinny w rezultacie przynieść

redefinicję stosunku człowieka do innych gatunków, o czym – w innym kontekście, bo w perspektywie filozofii ekologicznej – pisze Jacek Lejman jako o „etyce zróżnicowanych natur”, o „gatunkowizmie” 27. Sprawa komplikuje się oczywiście, jeśli chodzi o działania z zakresu biotechnologii i modyfikacji genetycznej, które rozmywają dotychczasowe granice tego, co dopuszczalne w sensie kulturowego tabu, ale też po prostu ze względu na możliwości techniczne w manipulowaniu światem natury (które rozmywają granice samych gatunków).

Wejście naczelnych w epokę kamienia ma jednak specyficzne konsekwencje w kontekście medialnym. Skoro małpy mogą z łatwością i premedytacją (a zatem celowo) posługiwać się kamiennym nożem czy patykiem, mogą przecież operować także innymi narzędziami. Eksperymenty w tym zakresie pojawiają się w pierwszej kolejności w ogrodach zoologicznych, gdzie opiekunowie małp (orangutanów, szympansów i goryli) pozwalają im korzystać z tabletek w celu personalizacji codziennej diety (czyli dokonywania świadomego wyboru tego, co zwierzę chce jeść) 28, także ćwiczeń pamięci 29 czy też w celach rozrywkowych 30.

Warto w tym kontekście zauważyć istnienie północnoamerykańskiego projektu instytucji Orangutan Outreach – Apps for Apes, którego twórcy wyraźnie stwierdzają, że ich celem jest „udostępnienie stymulującego urozmaicenia i natychmiastowej gratyfikacji orangutanom przy użyciu iPadów” 31. Jest to zawoalowana forma psychoterapii znudzonych życiem w zoo zwierząt, które często przesiadują w małych klatkach i popadają w depresję 32. Dzięki iPadom naczelnice otrzymują nowe bodźce, których brakuje im w zamkniętym środowisku ogrodu zoologicznego 33. Zyskują też rozrywkę: malują palcem po ekranie, grają na cyfrowych

instrumentach, oglądają filmy oraz łączą się z innymi naczelnymi w odrębnych ogrodach zoologicznych za pomocą Skype'a czy FaceTime 34.



„Smithsonian’s National Zoo Orangutans Turn High-Tech with Apps for Apes”  
Creative Commons BY NC ND: Jen Zoon i Smithsonian’s National Zoo

Kolejne ogrody zoologiczne podejmują od pewnego czasu podobne wyzwania, właśnie w ramach inicjatywy Apps for Apes, która mając na celu przede wszystkim ochronę zagrożonych gatunków oraz zwrócenie uwagi na warunki bytowania małp w ogrodach zoologicznych, ukazała też potrzebę stworzenia specjalnych aplikacji dla naczelnych. Opiekunowie zwierząt wykorzystują w swej pracy przede wszystkim aplikacje stworzone dla ludzi (pomocne są tu zarówno zwykłe programy o charakterze rozrywkowym i przygotowane specjalnie materiały audiowizualne, takie jak przyrodnicze filmy dokumentalne ukazujące naturalne środowisko i inne osobniki w dżungli 35) oraz aplikacje dla osób autystycznych.



O ile celem tych pierwszych jest przede wszystkim dostarczenie stymulacji percepcyjnej i umożliwienie małpom dokonywania określonych wyborów, ukazywania ich indywidualnych preferencji oraz dostarczanie im przyjemności (rozrywka), o tyle te drugie powalają trenować rozpoznawanie owoców lub innych obiektów i komunikować się z ludźmi. Opiekunowie zwracają jednak uwagę, że kończyny orangutanów są nieco inne niż ludzkie i przydałyby się aplikacje zorientowane specjalnie na potrzeby zwierząt. Organizacja zbiera też stare tablety, które użytkownicy mogą oddać małpom.

Interesującym głosem w dyskusji nad sensem takich działań w omawianym tu kontekście komunikacyjnym może być wypowiedź jednej z opiekunek orangutanów z Jungle Island Zoo w Miami, Lindy Jacobs, która w jednym z materiałów wideo udostępnionym przez ogród zoologiczny stwierdza: „[Orangutany] posiadają inteligencję wystarczającą, by się z nami naprawdę komunikować, nie posiadają jednak rozwiniętych strun głosowych i aparatu mowy. A zatem mają inteligencję, ale nie narzędzie. To [tablet] daje im głos” [36](#). Wyraźnie widać tu mediacyjną rolę technologii umożliwiającej rozwój kompetencji komunikacyjnych, które z powodów ewolucyjnych pozostają niejako w „trybie warunkowym”. Inny opiekun orangutanów, Matthew Berridge z Toronto Zoo, zauważa natomiast niezwykle łatwość, z jaką małpy (podobnie jak ludzie dorośli, ale także dzieci) zaznajamiają się z działaniem aplikacji [37](#) i operowaniem dotykaniem jako kontrolerem operacji mentalnych zapośredniczonych w ekranie. Kwestią do wyjaśnienia pozostaje semiotyczny status obrazów medialnych – ich sprawcza moc nabiera znaczenia ponadgatunkowego porozumienia, stają się one znakiem przełomu ewolucyjnego w komunikacji. Technologia umożliwia tym samym transgresję, jakiej dotąd nie doświadczyliśmy.

Zdaniem Petera i Jessiki A. Hobsonów trudno jednak w odniesieniu do naczelnych mówić o procesie identyfikacji (z pośredniczącym medium), obecnym w komunikacji ludzkiej, także do pewnego stopnia osób autystycznych (choć w zależności od przypadku, mogą wystąpić tu znaczne ograniczenia zdolności do identyfikacji, z uwagi na deficyt zaangażowania emocjonalnego) 38. Daniel Hutto, odnosząc się do komunikacji wczesnych hominidów, wskazuje natomiast, że „zdolności mimetyczne (a nie Teoria Umysłu) – przynajmniej potencjalnie – mogły wpłynąć na najważniejsze techniczne i społeczne sukcesy naszych bezpośrednich przodków. Co ważne, gdy porównać te dwie propozycje krok po kroku, zalety abdukcyjne Hipotezy Zdolności Mimetycznych okazują się oczywiste i sugestia, że współcześni ludzie **musieli** odziedziczyć dojrzałe narzędzia zdolności czytania umysłu od naszych najbliższych przodków wydaje się słabą i w pewien sposób niemożliwą hipotezą. Nawet w zarysie, sama dostępność Hipotezy Zdolności Mimetycznych ukazuje, że nie mamy nadrzędnego powodu, by przypuszczać, że hominidy **musiały** posiadać wyrafinowaną zdolność do ludzkiego (*folk*) rozumienia psychologicznego” 39.

Koresponduje to z tezą zoologa z University of Michigan, Richarda Alexandra, który twierdzi, że mózg człowieka prehistorycznego rozwinął się w zaskakująco szybkim tempie nie z powodów dietetycznych czy środowiskowych, ale z powodów społecznych. Koncepcję Alexandra w kontekście rozwoju inteligencji makiawelicznej omawia Tomasz Witkowski: „Jedynie istnienie innych ludzi mogło się stać przyczyną ewolucji. Istnienie innych ludzi – których intencje i reakcje musimy przewidzieć, by ich kontrolować” 40.

Podobne tezy wysnuł Nicholas Humphrey z University of Cambridge, zoolog obserwujący stada goryli. Właśnie w złożoności społecznej dostrzega on pierwotne źródło rozwoju inteligencji. To

dzięki zróżnicowanym i skomplikowanym interakcjom społecznym tworzy się przestrzeń, którą trzeba obliczać, manipulować i przetwarzać mentalnie, by osiągnąć sukces (ewolucyjny, rozrodczy, społeczny itd.) 41. Witkowski, ponownie w kontekście rozważań nad inteligencją makiaweliczną, opisuje w skrócie myśl Humphreya następująco: „Przeważająca część inteligencji naczelnych zaangażowana jest w walkę o dominację w grupie, w rozpoznawanie miejsca w hierarchii każdego członka stada, odczytywanie chwilowych nastrojów innych osobników i próby wpływania na ich zachowanie. Humphrey zasugerował przy tym, że środowisko społeczne mogło być znaczącym czynnikiem selekcji wśród naczelnych” 42. Należy zatem sądzić, że to obserwacja innych osobników oraz relacji w grupie stanowi przyczynę inteligencji. Dotyczy to w takim samym stopniu naczelnych, człowieka prehistorycznego, jak i współczesnego.

Narzędzia medialne, które pozwalają przeskoczyć pewne ograniczenia funkcjonalne wypracowane w procesie ewolucji biologicznej należy zatem rozumieć jako swoiste akceleratory dalszego rozwoju inteligencji i komunikacji międzygatunkowej w procesie wtórnej ewolucji – ewolucji technologicznej. Konsekwencje komunikacyjne wynikające z łatwości obsługi interfejsów są trudne do przewidzenia. Można spekulować, czy tablety pozwolą naczelnym na stworzenie z czasem mechanizmu Teorii Umysłu – jeśli tak, za pewną pocięchę można uznać fakt, że na pewno nie nastąpi to zbyt szybko. Radykalne zwiększenie pojemności mózgu *Homo habilis* (600 cm<sup>3</sup>) do pojemności mózgu *Homo erectus* (900 cm<sup>3</sup>), które uznaje się za skokowe (i jakościowe), zajęło około 300 tysięcy lat 43. Kolejnym skokiem było zwiększenie się pojemności mózgu u *Homo sapiens sapiens* do 1350 cm<sup>3</sup> co trwało prawie półtora miliona lat. Ewolucja biologiczna nie postępuje szybko, inne zasady obowiązują jednak, jak

sugeruje na przykład Raymond Kurzweil, guru transhumanizmu i posthumanizmu, w wypadku ewolucji technologicznej 44.

## **Kino biologiczne, kino post-ludzkie**

### **Rachel Mayeri: *Cinema for Primates***

Sztuka nowych mediów w sposób interesujący odnosi się do tej problematyki. *Cinema for Primates* Rachel Mayeri jest pracą, która tematyzuje relacje ludzko-szympanse, a także redefiniuje w ich kontekście media, zwłaszcza telewizję i film. Propozycja „kina dla naczelnych” realizowana była w wieloletniej współpracy z ogrodem zoologicznym w Edynburgu oraz z Sarah Jane Vick z University of Stirling, prymatologiem specjalizującym się w psychologii szympanców. Małpy zostają zderzone z nagłą obecnością wielkiego ekranu, na którym pojawiają się obrazy dokumentalne przedstawiające szympanse w dżungli, ale też film nakręcony specjalnie przez ludzi dla małp przy użyciu ludzkich aktorów w małpich strojach oraz robotycznego kostiumu. Mayeri w wykładzie w ramach TEDx zauważyła, że lubi myśleć o momencie pojawienia się pięćdziesięciocalowego ekranu na wybiegu dla szympanców w Edynburgu, jak o scenie z filmu *2001: Odyseja kosmiczna* (*2001: A Space Odyssey*, USA 1968) Stanleya Kubricka – scenie, w której człowiek prehistoryczny zostaje postawiony wobec nagłej obecności czarnego obelisku 45. Istotą eksperymentu było jednak także długie obserwowanie szympanców w niewoli, uczenie się przez reżyserkę ich zachowań, psychologii i zasad percepcji. Małpom pokazywano między innymi filmy różnych gatunków, by zobaczyć, jakie sceny przykuwają ich uwagę. Zauważono, że istnieje silna korelacja między doświadczeniem indywidualnym osobników w ogrodzie zoologicznym

(posiadających nieraz bardzo zróżnicowaną historię życia) a preferowanym materiałem wideo. Zaobserwowano też określone żywiołowe reakcje na konkretne sceny, postaci i wątki. Niektóre motywy w filmie zaczerpnięto z prasy opisującej prawdziwe historie małp, które wydostały się na wolność z ogrodu zoologicznego.



„Primate Cinema”, Rachel Mayeri  
Creative Commons BY: Sascha Pohflepp

Reżyserka próbowała stworzyć w miarę logiczną fabułę, którą wprawdzie mogą śledzić ludzie, jednak nie do końca ma ona dla nich taki sam sens, jak dla intencjonalnych widzów, czyli małp właśnie, choćby z uwagi na niemożność rozróżnienia aktorów w identycznych małpich kostiumach i nieczytelność osobniczych gestów oraz zachowań naczelnych przez przeciętnego człowieka. Wątpliwy pozostaje ostateczny sens podobnego eksperymentu, kino dla

naczelnych zakłada bowiem, że także ludzie obejrzą finalne dzieło. Istotą pracy jest właściwie zapętlenie sytuacji komunikacyjnej, w której ludzie podglądają małpy oglądające telewizję z przygotowanym dla nich przez ludzi programem, w którym ludzie grają małpy, by prawdziwe małpy-widzowie mogły przeżyć zjawisko kinowej projekcji-identyfikacji. Inną kwestią jest głębia tego doświadczenia, a może nawet – jak wskazywałam wcześniej – możliwość jego zaistnienia u naczelnych 46. Niewątpliwie jednak małpy na swoich wybiegach oglądają film w sposób emocjonalny i żywiłowo reagują na określone sceny. Nie są one bowiem tak dalekie od możliwych zachowań prawdziwych małp. Mayeri tworzy zatem kino nie dla ludzi, jej celem jest bowiem przede wszystkim rozrywka dla małp zamkniętych w ogrodach zoologicznych 47. Jednocześnie tworzy jednak kino, w którym jak w zwierciadle w sposób symboliczny mogą przeglądać się ludzie obserwujący w ogrodzie zoologicznym, w jaki sposób małpy oglądają przygotowany dla nich materiał filmowy i jak reagują na ludzkie medium.

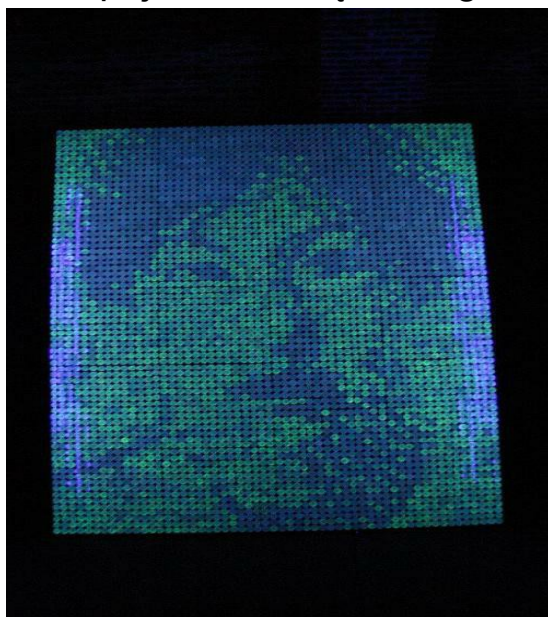
Z drugiej strony projekt pozwala na refleksję nad specyfiką fabuł podobających się małpom. Szympany energicznie reagują na sceny przedstawiające zwłaszcza agresję, dominację jednego z osobników w stadzie, a także na sceny erotyczne. Tomasz Szlendak w swej książce poświęconej mass mediom i psychologii ewolucyjnej zauważa, że człowiek współczesny preferuje podobne tematy. Przytacza też koncepcję Daniela Nettle'a, który pisząc o sile fabuł tragedii i komedii Williama Szekspira doszedł do wniosku, że podejmują one dwa zasadnicze tematy – są to: walka o status i seks. Nettle nie rozważa przypadku małp, jednak swoją koncepcję odnosi do człowieka prehistorycznego, u którego dominują: instynkt samozachowawczy, reprodukcja, pozycja w grupie, tworzenie koalicji,

opieka nad potomstwem 48. Szlendak podsumowuje znaczenie tej zależności następująco: „Możemy przyjąć, że są to warunki na tyle kluczowe, że w ciągu setek tysięcy, a może nawet milionów lat, dobór naturalny faworyzował te skłonności, które spełnienie powyższych warunków ułatwiały. Tym samym mogło dojść do wykształcenia mechanizmów wyspecjalizowanych w radzeniu sobie z tymi właśnie problemami. Nettle stawia tezę, że dobra fabuła powinna owe mechanizmy w odpowiedni sposób stymulować” 49. Niewątpliwie udało się to zrealizować w wypadku *Cinema for Primates*.

### **Reinhard Nestelbacher: *GFPixel* i *The Cell Camera***

Zdecydowanie bardziej radykalnym przykładem działań artystycznych z zakresu kina biologicznego czy post-ludzkiego, a może nawet „kina nie-dla-ludzi”, są prace biologa molekularnego Reinharda Nestelbachera: *GFPixel* oraz *The Cell Camera*. Praca *GFPixel* zrealizowana przez Nestelbachera w ścisłej współpracy z Gerfriedem Stockerem, wieloletnim kierownikiem artystycznym Ars Electronica Festival, animatorem sztuki mediów i artystą medialnym, może być traktowana jako pierwszy krok ku kolejnej: „*GFPixel* to «obraz» (*painting*) stworzony z genetycznie zmodyfikowanych bakterii. Organizmy, hodowane na około 4000 płytek Petriego, układają się w portret. Jak na cyfrowych ekranach część bakterii, u których gen białka zielonej fluorescencji (GFP) jest włączony, produkuje zielone światło, a druga część ma gen GFP wyłączony. Praca tematyzuje granicę pomiędzy żywym światem a światem cyfrowym, portret wydaje się cyfrowy, ale żyje i umiera podczas wystawy” 50; wygląda jak wielki telebim z dużymi okrągłymi pikselami w postaci płytek Petriego. Na tym biologicznym telebimie „wyświetlony” zostaje

zielono-czarny obraz kobiecej twarzy. Sam interfejs nie odsłania jednak swej biologiczności, dopiero w wielkim powiększeniu widać żywe składniki, które go tworzą. Można zatem powiedzieć, że to nowatorska koncepcja porównywalna z malarstwem puentylistycznym lub z fotografią, nowa technologia widzenia. Z drugiej strony jest to praca z zakresu bioartu, która modyfikuje granicę między tym, co techniczne, a tym, co żywe. Technologia zamienia się w biotechnologię, a obrazy – w bioobrazy. Patrzenie na obrazy tego typu jest równoczesne (choć może nie równoznaczne) z uśmiercaniem milionów żywych organizmów, o których egzystencji, poza samym życiem, stanowi tworzenie znaczeń dla obcego im gatunku, którego przedstawiciel zmanipulował ich genom. To praca o charakterze niezwykle rewolucyjnym (tematyzująca akt stwórczy i akt patrzenia), choć jednocześnie niewielu oglądających ją zdaje sobie z tego sprawę. To cicha rewolucja, niosąca jednak z sobą poważne konsekwencje w postaci pojawienia się nowego wizualnego medium.



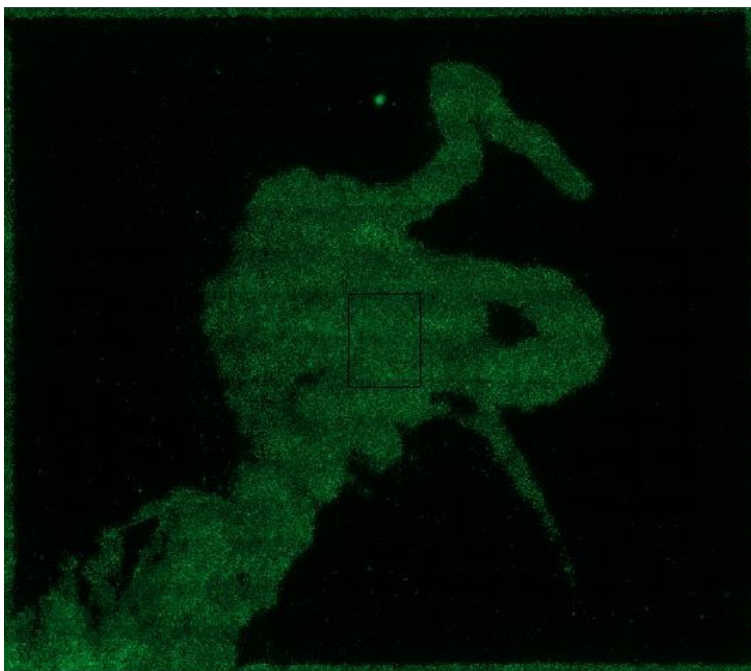
„GFPixel”, Reinhard Nestelbacher, BioArtist

© Reinhard Nestelbacher



Kolejna praca Nestelbachera, *The Cell Camera*, to dzieło równie przełomowe, jeszcze bardziej świadomie osadzone na granicy życia i śmierci, łączące symbolicznie patrzenie z umieraniem, tematyzujące medium fotografii i kina zarazem. *The Cell Camera* bowiem to żywe fotografie, które stają się swoistym pokazem kinematograficznym na miarę czasów cyberkultury. Oddajmy głos Nestelbacherowi: „Do tego projektu z zakresu bioartu komórki pobrane z ciała artysty technicznie zmodyfikowano w taki sposób, że jako fluorescencyjne komórki rakowe mogą żyć «wiecznie» w pożywce hodowlanej (*culture medium*), a zatem być stale hodowane. Komórki uczulono na światło za pomocą specjalnych chemikaliów używanych w fotodynamicznej terapii nowotworów. Zmodyfikowane w ten sposób kultury komórek zostały przeniesione na płytki za pomocą błony w ramce o formacie 9x7 cm, tworząc na niej warstwę światłoczułych komórek. Dla potrzeb pracy artystycznej ten żywy papier fotograficzny umieszczono wewnątrz aparatu wielkoformatowego i naświetlono. Alternatywną procedurą byłaby ekspozycja w klasycznej ciemni w fotograficznym procesie negatywowym. Po przygotowaniu płytka może być sfotografowana i oglądana bezpośrednio przez kilka dni, ale komórki są żywe i w sposób niekontrolowany zmieniają obraz” [51](#). W dużym powiększeniu można zobaczyć poszczególne organizmy tworzące imago, jednak obraz ten jako żywy jest w ciągłym ruchu i procesie deformacji. Nestelbacher nie tylko wykorzystuje tu temat światła i cienia, życia i śmierci, ale także ruchu i bezruchu. Jest świadom procesu deformacji rzeczywistości, która następuje w procesie percepcji oraz w procesie zapamiętywania [52](#). Praca jest tym bardziej dwuznaczna, że wykorzystując własny materiał genetyczny i poddając

go manipulacji, Nestelbacher ryzykuje, że w procesie przygotowywania dzieła zostanie zainfekowany własnymi komórkami rakowymi, które żyją na zewnątrz jego ciała – w aparacie. Jest to więc kino chorobowe, kino niosące ze sobą obrazy potencjalnej śmierci autora (w zupełnie nowym sensie). Jednak można w procesie interpretacji pójść dalej – kino to jest obrazem zmiany chorobowej, a chorobie poddane są przecież obrazy. Obrazy tym bardziej znaczące, że Nestelbacher wybiera jako motywy naświetlenia sceny fotograficzne, które kojarzą się z katastrofą ludzką i ekologiczną: upadek Challengera, eksplozję platformy wiertniczej Deepwater Horizon w Zatoce Meksykańskiej, wypadek kolejowy pociągu w niemieckim Eschede czy katastrofę nuklearną w japońskiej Fukushima.



„Cell Camera - Technical Disaster / Challenger”, Reinhard Nestelbacher,  
BioArtist

© Reinhard Nestelbacher

Obrazy śmierci żyją – to paradoks zaklęty w obrazach Nestelbachera. Wraz ze śmiercią nieodżywianych komórek rakowych (śmiercią śmierci) obrazy się zaczerniają, wcześniej jednak ulegają modyfikacjom, przeobrażeniom, komórki bowiem przyrastają w sposób niekontrolowany i nieprogramowalny, konotując destrukcję, ale i dekonstrukcję. Żywe obrazy wyzwalały świadomość nieprzewidywalności elementu katastroficznego, który wpisany jest w rozwój cywilizacji ludzkiej.

Obrazy Nestelbachera to kino biologiczne, realizowane za pomocą żyjących organizmów lub żyjących komórek; stanowią tym samym technologicznie nowe medium obrazowe. Przynależą one do sfery postmediów, o których pisze Piotr Celiński 53. Trzeba zwrócić uwagę na fakt, że jest to kino tworzone nieautomatycznie, kino nie-mechaniczne, ale też nie do końca tworzone przez ludzi, a raczej we współpracy międzygatunkowej (z bakteriami i mikroorganizmami) lub we współpracy z wyabstrahowanymi z ciała ludzkiego siłami biologicznymi (naturalny przyrost komórek określonego typu). Chodzi zatem o medium wizualne oparte na sile biologicznej, nie technicznej, choć oczywiście wciąż korzystające z procesu fotochemicznego: nadal przeznaczone dla ludzi, w pewnym sensie obrazy te służą zarówno mikroorganizmom, które je tworzą, lub komórkom nowotworowym (choć oczywiście nie znaczą dla nich tego samego), jak i człowiekowi.

## **Etsuko Yakushimaru: *I'm Humanity* i grupa artystyczna 18 Apples: *Metabol A.I.***

W pewnym sensie puentą zamykającą refleksję nad nowymi formami post-ludzkiego kina czy kina biologicznego mogą być dwie prace z zakresu bioartu, które nie są wprawdzie ze sobą powiązane, ale wspólnie tworzą interesujący horyzont poznawczy dla prowadzonych tu rozważań. Pierwsza z nich to praca gwiazdy japońskiej sceny pop Etsuko Yakushimaru, która pisze o swym dziele tak: „Projekt *I'm Humanity* oparty jest na koncepcie «muzyki post-humanistycznej» i eksploruje to, w jaki sposób nowa muzyka będzie transmitowana, nagrywana, mutowana i rozpowszechniana – zarówno wokalna, jak i instrumentalna – poprzez śpiew, nuty, radio, nagrania, płyty CD czy *cloud computing*” [54](#). Yakushimaru podkreśla w opisie swej pracy, że relacja pomiędzy mediami a muzyką jest specyficzna – podobna do relacji pomiędzy DNA a genami. Muzyka przechodzi jej zdaniem różne transformacje i mutacje w czasie i przestrzeni. Można zatem podkreślić, że artystka świadomie poszukuje nowych form kodowania muzyki, które zgodne są z tą koncepcją. *I'm Humanity* opiera się na konstatacji, że kod genetyczny, w przeciwieństwie do tradycyjnych analogowych i cyfrowych nośników pamięci, jest niezwykle trwały – jego żywotność wynosi około 500 tysięcy lat, w przeciwieństwie do kilku dekad trwałości oferowanych przez nośniki CD czy kilkuset lat, które zapewnia bezkwasowy papier [55](#). Piosenka *I'm Humanity* została zapisana za pomocą kodu genetycznego zmodyfikowanego mikroorganizmu – cyjanobakterii *Synechococcus elongatus* [56](#). Można w tym dostrzec wykorzystanie przez artystkę technicznych możliwości, jakimi dysponuje dziś nauka, w istocie jednak chodzi nie tylko o zmianę nośnika zapisu i dystrybucji muzyki,

ale też o sposób kodowania muzyki dla kolejnych cywilizacji, dla odbiorców post-ludzkich. W procesie tym następuje wprawdzie utrwalenie danego dzieła sztuki przez żywy organizm, jednak informacja genetyczna podatna jest na mutacje w procesie ewolucji. Jednoznacznie można mimo to stwierdzić, że jest to najtrwalszy z możliwych sposobów zachowania informacji. Już zresztą trwają prace nad podobnym zakodowaniem materiałów filmowych 57.

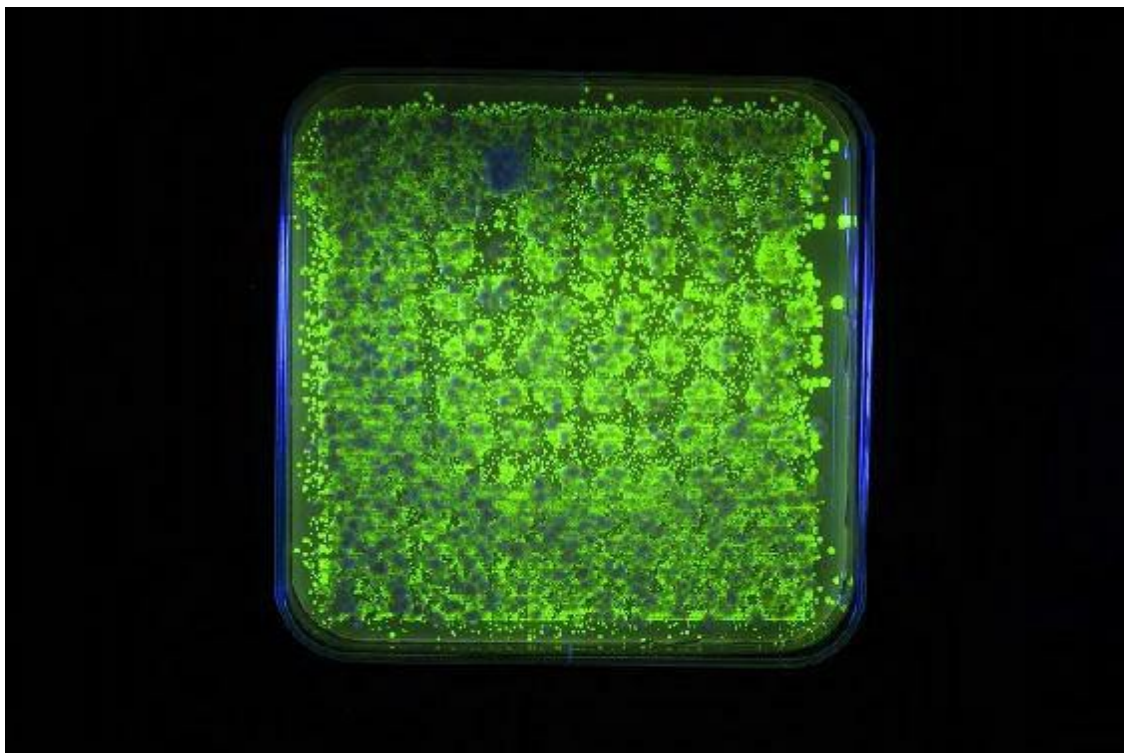


„I'm Humanity”, Etsuko Yakushimaru

Creaitve Commons BY NC ND: MIRAI Records, MIRAI Seisaki, Ars Electronica

Niewątpliwie, zapis informacji jakiegokolwiek typu za pomocą kodu genetycznego stanowić może najważniejszy wynalazek z perspektywy zachowania dziedzictwa kulturowego po piśmie i obrazie filmowym oraz cyfrowym. Nie jest jednak pozbawiony mankamentów w postaci mutacji, na co zwraca uwagę sama Etsuko Yakushimaru. Mutacja jest prawdopodobnie dobrem koniecznym dla zachowania informacji na

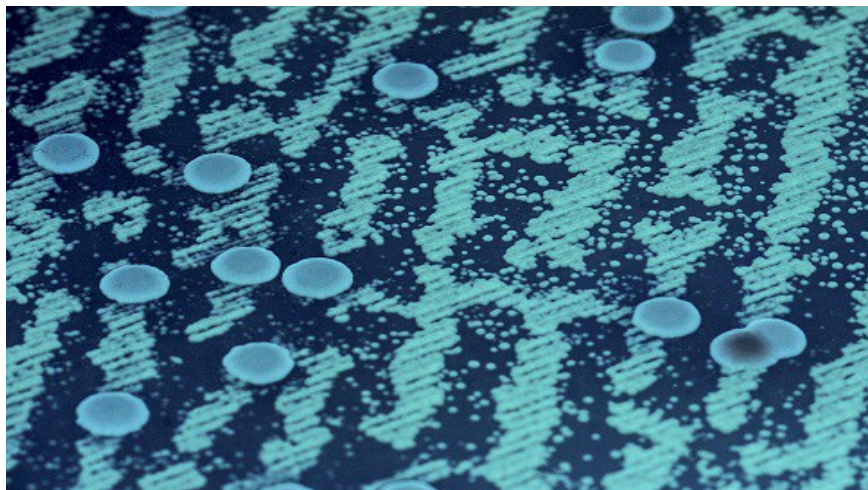
czas mierzony w skali setek tysięcy lat. Możliwe jednak, że taka informacja nie będzie już informacją odczytywaną przez człowieka: muzyka nie będzie słuchana przez ludzi, a filmy oglądane przez nich. Można zatem zadać pytanie, czy w ogóle informacja ta dla kogoś będzie mieć jakiegokolwiek znaczenie, a nie tylko, czy zostanie w odległej przyszłości odkodowana i przez kogo.



„Metabol A.I.”, 18 Apples (Ippolit Markelov, Lucy O., KRA-RED)  
© 18 Apples

Druga z prac, które uznaję za istotne w omawianym kontekście, to *Metabol A.I.* rosyjskiej grupy artystycznej 18 Apples (tworzonej przez Ippolita Markelova, Lucy Ojomoko i Rodiona Kadyrova). Projekt tematyzuje kodowanie sztucznego życia (DNA bakterii) przez sztuczną inteligencję (AI) na podstawie jej własnego wyboru

i z uwzględnieniem modyfikacji na podstawie efektu wizualnego sztucznego życia (DNA bakterii) 58. Jest to w sensie technicznym działanie podobne do prac opisanych wcześniej, a zatem bakteria z genem białka zielonej fluorescencji jest drukowana na biodrukarce – jednak różnica polega na tym, kto jest czynnikiem sprawczym. W tym wypadku nie jest to bezpośrednio artysta, ale sztuczna sieć neuronowa, która na podstawie obrazów wydrukowanych bakterii wybiera formę, powielaną następnie wraz z mutacjami, do których doszło. Jest to zatem rodzaj pętli komunikacyjnej pomiędzy sztuczną siecią neuronalną (sztuczną inteligencją, AI) a genetycznie zmodyfikowanymi bakteriami (i ich kolejnymi mutacjami). Bakterie wpływają jednocześnie na głębokie przetwarzanie, zachodzące w maszynie (czyli w zasadzie na proces uczenia się sztucznej inteligencji). Obrazy rzutowane są wprawdzie na monitory, ale w zasadzie nie jest to nikomu potrzebne – ani AI, ani bakteriom, a jedynie przygodnym widzom obserwującym proces kreacji. Spektakl rozgrywa się jednak w głębi struktury biologicznej (DNA bakterii) oraz informatycznej (świadomość AI). Powstaje pytanie o autorstwo i celowość podobnych procesów; jeśli można nazwać ten spektakl wraz z jego wizualizacją „kinem” (a przypomina je niewątpliwie), to raczej jest to kino biologiczne, a może nawet post-ludzkie, z całą pewnością tworzone nie dla człowieka, a przynajmniej nie tylko dla niego.



„Metabol A.I.”, 18 Apples (Ippolit Markelov, Lucy O., KRA-RED)

© 18 Apples

### **Znaczenie spojrzenia nieantropocentrycznego**

Sztuka tego rodzaju budzi oczywiście zainteresowanie jako pewien model scenariusza przyszłości, w którym maszyny tworzą inteligentne żywe formy zgodnie z własną inwencją. Z drugiej strony, o ile powstanie kina i fotografii wywołało refleksję nad sztucznym widzeniem, widzeniem mechanicznym, widzeniem aparatu, wreszcie widzeniem bez patrzenia – dziś refleksja dotyczy raczej tego, w jaki sposób człowiek w ogóle znika jako podmiot i przedmiot sztuki nowych mediów. Staje się dodatkiem do procesu biochemicznego, modyfikacji genetycznej czy algorytmu, który wyznacza ramy konceptualne i formalne dla dzieła i jego nowych twórców i odbiorców. Można się zastanawiać jeszcze nad tym, na ile ten nowy transgatunkowy paradygmat odbioru sztuki ma sens dla człowieka, skoro z premedytacją sztuka ta zakłada zniknięcie rodzaju ludzkiego lub jego transformację w post-człowieka. Może jednak istnieje jakiś mem zawierający ludzki element, który zostanie zreprodukowany



przez maszyny i bakterie w procesie wzajemnej komunikacji i ewolucja da nam szansę raz jeszcze.

W powyższym artykule próbowałam wykazać, jakie relacje łączą dziś teoretyczny zwrot ku innym gatunkom z praktykami komunikacyjnymi z zakresu *assistive technologies* i prymatologii stosowanej oraz praktykami artystycznymi z zakresu nowych mediów oraz bioartu. Wydaje się, że oglądane w takiej szerokiej perspektywie działania te nabierają większego znaczenia. Warto przyglądać się konsekwencjom przedsięwzięć artystów i naukowców dla zrozumienia nowych obrazowości, wszechobecności nowych technologii wizualnych (postmediów) oraz kondycji ludzkiej; nie są one bowiem jeszcze do końca zdefiniowane – granice poznania nieustannie się poszerzają, praktyki komunikacyjne zaskakują, a nowe technologie obiecują wciąż nowe możliwości. Trzeba zauważyć, że świadome stymulowanie przez człowieka procesów ewolucyjnych poprzez rozwój technologii i biotechnologii staje się dziś niebezpieczną grą prowadzoną przez liczne podmioty w różnych celach, także biznesowych i politycznych. Czas pokaże, czy jest to jedynie spektakl ku uciesze mas, czy też realizacja nieprzewidywalnego w skutkach mitu wyzwolenia się ucznia czarnoksiężnika.

1 Zob. P. Skubała, *Czy odkrycia nauk biologicznych mogą zmienić nasz stosunek do zwierząt?*, [w:] *Człowiek w relacji do zwierząt, roślin i maszyn w kulturze*, t. 1, *Aspekt posthumanistyczny*

*i transhumanistyczny*, red. J. Tymieniecka-Suchanek, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2014, s. 18–19.

2 Model poznawczy rozumiem tu za Ianem G. Barbourem, który pisze tak: „Wyrażając się nie całkiem precyzyjnie, model jest symbolicznym przedstawieniem, w określonym celu, wybranych aspektów zachowania się jakiegoś złożonego systemu. Stanowi on narzędzie wyobraźni, służące bardziej do organizowania doświadczenia niż do opisywania świata”. I.G. Barbour, *Mity, modele, paradygmaty. Studium porównawcze nauk przyrodniczych i religii*, przeł. M. Krośniak, Znak, Kraków 2016, s. 11.

3 Zob. D. Draaisma, *Machina metafor. Historia pamięci*, przeł. R. Pucek, Aletheia, Warszawa 2009, s. 23.

4 Zob. B. Reeves, C. Naas, *Media i ludzie*, przeł. H. Szczerkowska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000, s. 16; G. Lakoff, M. Johnson, *Metafory w naszym życiu*, przeł. T. Krzeszowski, Aletheia, Warszawa 1988, s. 220. Pojęcie racjonalności imaginatywnej nabiera interesującego znaczenia w kontekście rozważań komparatystycznych etologów i antropologów, rozważających odmienne formy racjonalności, przynależne ludziom i różnym gatunkom zwierząt oraz podobieństwo zachowań ludzi i innych gatunków, zwłaszcza małp człekokształtnych. Por. I. Eibl-Eibesfeldt, *Miłość i nienawiść. Historia naturalna elementarnych sposobów zachowania się*, przeł. Z. Stromenger, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1997, np. s. 161; E. Kirkilionis, *Więź daje siłę. Emocjonalne bezpieczeństwo na dobry początek*, przeł. J. Maksymowicz-Hamann, Maman, Warszawa 2011, s. 40–46, 69–70; J. Lejman, *Racjonalność zwierząt wobec kryteriów ludzkiej*

*racjonalności*, [w:] *Człowiek w relacji do zwierząt, roślin i maszyn w kulturze...*, s. 57. Jacek Lejman zauważa, że wywrotowa w pewnym sensie okazała się już późna praca Darwina o podobieństwach pomiędzy zachowaniami ludzkimi i zwierzęcymi: Ch. Darwin, *The Expression of the Emotions in Man and Animals*, London 1872. Darwin Online. <http://darwin-online.org.uk/content/frameset?itemID=F1142&viewtype=text&pageseq=1> (dostęp: 7.09.2017).

5 Piotr Skubała przytacza interesujący wykaz publikacji z zakresu obserwacji społecznych i komunikacyjnych zachowań różnych gatunków, które w ostatnim czasie zmieniły zupełnie postrzeganie świata zwierząt. Zob. P. Skubała, *Czy odkrycia nauk biologicznych...*, s. 22–23. Można uzupełnić go także o szybko przyrastającą literaturę dotyczącą komunikowania się roślin, która wydaje się jeszcze bardziej zaskakująco zmieniać sposób postrzegania otaczających nas organizmów – od materializmu, empiryzmu i pozytywizmu przechodzimy do konstatacji naukowych zbliżonych w istocie do archaicznej myśli religijnej, w której cechy duchowe przypisywane są żywym organizmom, także po ich śmierci (totemizm i animizm, duchy zwierząt czy drzew i duchy przodków), ale też elementom materii nieożywionej, takim jak góra czy kamień (szintoizm).

6 Zob. Ch. Darwin, *On the Origin of Species*, London 1859. Darwin Online. <http://darwin-online.org.uk/content/framesetitemID=F373&viewtype=text&pageseq=1> (dostęp: 7.09.2017).

7 Zob. S.J. Gould, *Niewczesny pogrzeb Darwina. Wybór esejów*, wyb. A. Hoffman, przeł. N. Kancewicz-Hoffman, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1991.

8D. Wężowicz-Ziółkowska, *Idee biologii w humanistyce. Rudymenty mapy wpływów. Wprowadzenie*, [w:] *Biological Turn. Idee biologii w humanistyce współczesnej*, red. D. Wężowicz-Ziółkowska, E. Wieczorkowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016, s. 13.

9Zob. F.J. Ayala, *Dar Karola Darwina dla nauki i religii*, przeł. P. Dawidowicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2009, s. 75. Cyt. za: D. Wężowicz-Ziółkowska, *Idee biologii w humanistyce...*, s. 13.

10Zob. A. Koestler, *Lunatycy. Historia zmiennych poglądów człowieka na wszechświat*, wstęp R. Butterfield, przeł. T. Bieroń, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2002, s. 119–215. T. Kuhn, *Struktura rewolucji naukowych*, przeł. H. Ostromęcka, Aletheia, Warszawa 2001, passim. Thomas Kuhn swą wiekopomną pracą daje podstawy do myślenia o historycznej zmienności paradygmatów poznawczych i prądów teoretycznych w nauce. Arthur Koestler zauważa natomiast, że koncepcja ewolucji zawiera w sobie także potencjał metateoretyczny, bowiem odkrycia naukowe i rozprzestrzenianie się prądów intelektualnych podlegają prawom ewolucji, wraz z przynależnym jej chaosem i mutacjami. A. Koestler, *Lunatycy...*, s. 515.

11Zob. D. Wężowicz-Ziółkowska, *Idee biologii w humanistyce...*, s. 11–12.

12Jak ujmuje to Jamie James, opisując koncepcje Pitagorasa i jego szkoły: „[...] Odkrycie pitagorejczyków nie sprowadzało się do zauważenia znacznych podobieństw między liczbą, muzyką i kosmosem; oni je ze sobą utożsamiali. Muzyka była liczbą, a kosmos był muzyką”. J. James, *Muzyka sfer. O muzyce, nauce i naturalnym*

*porządku wszechświata*, przeł. M. Godyń, Znak, Kraków 1996, s. 37.  
Por. też: A. Koestler, *Lunacycy...*, s. 26–33.

13 Nawiązuję tu do książki Tomasza Szlendaka z zakresu psychologii ewolucyjnej, w której udowadnia on, że zachowania społeczne związane z odbiorem mediów masowych, a także same narracje obecne w tych mediach, mają głębokie zakorzenienie w prehistorii naszego gatunku i predyspozycjach, które nasze umysły zdobyły jeszcze na sawannie. T. Szlendak, T. Kozłowski, *Naga małpa przed telewizorem. Popkultura w świetle psychologii ewolucyjnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, s. 27.

14 Por. D. Dzwonkowska, *Od antropocentryzmu do ontocentryzmu – współczesne propozycje dyskursu praw bytów pozaludzkich*, [w:] *Człowiek w relacji do zwierząt, roślin i maszyn w kulturze...*, s. 91–104.

15 Zob. M. Bakke, *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010, s. 38 oraz M. Ożóg, *Oblicza zoe-filii. Nowe interpretacje dychotomii bios/zoe we współczesnej humanistyce*, [w:] *Człowiek w relacji do zwierząt, roślin i maszyn w kulturze...*, s. 79–90.

16 Zob. nagradzane na największym w Europie festiwalu sztuki nowomiedialnej Ars Electronica eksperymenty z ostatnich lat takich artystów, jak: Stelarc (manipulacje w obrębie ciała artysty, podłączające go do sieci i robotów oraz protez technologicznych i bionicznych np. *Ping Body*, *Third Hand*, *Ear on Arm*), Eduardo Kac (Edunia – hybryda genu artysty i genu kwiatu petunii – *Natural History of the Enigma*), Marion Laval-Jeantet i Benoît Mangin (jako Art Orienté Objet – transfuzje spreparowanej końskiej krwi do ciała artystki i jej

doświadczenie „końskości” – *May the Horse Live in Me*) oraz Maja Smrekar (projekt bratania się z psami i wilkami, m.in. poprzez performanse, w których wilki liżą nagie ciało artystki a jej komórka jajowa zostaje w laboratorium zapłodniona materiałem genetycznym pochodzącym od wilka – *K\_9 Topology*). Prace te, jakkolwiek stanowią interesujące zjawisko, choćby z perspektywy antropologicznej (naruszenia tabu) albo psychiatrycznej, nie będą tu omawiane. Por. inny mój tekst na temat ideologicznego aspektu funkcjonowania cybersztuki, a zwłaszcza trend-settingu w kontekście bioartu: A. Maj, *O potrzebie tabu w sztuce nowych mediów*, [w:] *Tabu w kulturach mediów*, red. B. Kita, I. Copik, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2018 [w druku].

17 Omówieniem różnych koncepcji filozoficznych z zakresu posthumanizmu w odniesieniu do sztuki współczesnej i bioartu zajmuje się Monika Bakke. Por. M. Bakke, *Bio-transfiguracje...*

18 Zob. A. Maj, *Transgresje zmysłów w epoce augmentacji technologicznej. Design for all i assistive technologies*, „Kultura Współczesna” 2013, nr 3, s. 131–140.

19 Szczegółowy opis problemów komunikacyjnych osób autystycznych z perspektywy intersubiektywności oraz rozwoju zaangażowania w niewerbalny akt komunikacyjny przedstawiają np. P. Hobson i J.A. Hobson, *Engaging, Sharing, Knowing. Some Lessons from Research in Autism*, [w:] *The Shared Mind. Perspectives on Intersubjectivity*, red. J. Zlatev, T. P. Racine, Ch. Sinha, E. Itkonen, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam, Philadelphia, s. 67–88.

20 Zob. M. Trytek, *Projekt programu terapeutycznego dla dzieci z zaburzeniami ze spektrum autystycznego*. ASP Katowice 2016 (maszynopis dostępny w archiwum prac dyplomowych ASP Katowice). Informacje podaję także na podstawie rozmowy z terapeutą – konsultantem projektanta, w czasie obrony dyplomowej.

21 Zob. A. Wojciechowska, *Charakterystyka języka i komunikacji osób z autyzmem i zespołem Aspergera*, [w:] *O utrudnieniach w porozumiewaniu się. Perspektywa języka i komunikacji*, red. M. Obrębska, Wydawnictwo Naukowe WNS UAM, Poznań 2011, s. 13–27. Autorka przytacza szeroką literaturę przedmiotu, która omawia szczegółowo problemy komunikacyjne dzieci z autyzmem z perspektywy językoznawczej, a zatem głównie w aspekcie komunikacji werbalnej.

22 *Międzynarodowa Statystyczna Klasyfikacja Chorób i Problemów Zdrowotnych ICD-10*, WHO 2008, s. 245, [https://www.csioz.gov.pl/fileadmin/user\\_upload/Wytyczne/statystyk](https://www.csioz.gov.pl/fileadmin/user_upload/Wytyczne/statystyk) (dostęp: 26.09.2017).

23 Zob. S. Baron-Cohen, *How to Build a Baby that Can Read Minds: Cognitive Mechanisms in Mindreading*, [w:] *The Maladapted Mind: Classic Readings in Evolutionary Psychopathology*, red. S. Baron-Cohen, Psychology Press, Bedfordshire 1997, s. 207.

24 Zob. A. Wojciechowska, *Charakterystyka języka i komunikacji osób z autyzmem i zespołem Aspergera...*, s. 14 i nast.

25 Zgodnie z wynikami badań archeologicznych Julio Mercadera i Christophe'a Boescha wraz z zespołem z Max Planck Institute for Evolutionary Anthropology Uniwersytetu w Lipsku nastąpiło to stosunkowo późno, w czasach starożytnego Egiptu, około 4300 lat

temu. Różnego rodzaju kamienne narzędzia (pięściaki) znalezione w Zachodniej Afryce, w Brazylii i w Tajlandii świadczą o tym, że były tworzone i wykorzystywane regularnie przez liczne osobniki: szympansy, makaki i kapucynki. Wcześniejsze doniesienia potwierdzały użycie narzędzi roślinnych przez współczesne małpy (orangutany, bonobo i goryle), wykopaliska Boescha i Mercadera z 2006 roku na Wybrzeżu Kości Słoniowej stanowią jednak istotne novum – rozpowszechnione na danym terenie w określonej grupie użycie narzędzi kamiennych uprawnia do stwierdzenia, że zwierzęta te rzeczywiście weszły w epokę kamienia. Zob. J. Mercader, H. Barton, J. Gillespie, J. Harris, S. Kuhn, R. Tyler, and Ch. Boesch, *4,300-Year-old chimpanzee sites and the origins of percussive stone technology*, PNAS (Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America), vol. 104, no 9, 3043–3048, <http://www.pnas.org/content/104/9/3043.full.pdf> (dostęp: 30.09.2017).

26 Zob. C. Barras, *Chimpanzees and monkeys have entered the Stone Age*, BBC Earth, 18.08.2015, <http://www.bbc.com/earth/story/20150818-chimps-living-in-the-stone-age> (dostęp: 7.12.2016). Autor opisując dokonania Boescha i Mercadera przytacza szereg badań wcześniejszych, świadczących o wykorzystywaniu przez różne gatunki narzędzi.

27 J. Lejman, *Racjonalność zwierząt...*, s. 56. Warto zauważyć, że gatunkowizm w tym ujęciu nie powinien mieć charakteru radykalnego, ale relatywistyczny, tj. pułapką byłoby zrównywanie wszystkich gatunków, chodzi raczej o zmianę stosunku do gatunków najbardziej inteligentnych i najbliższych nam genetycznie.



28 Zob. Smithsonian's National ZOO, *Apps for Apes: Smithsonian Orangutans using iPads for Enrichment*, 11.01.2013, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ZsSIKj5ULp4&feature=youtu.be> (dostęp: 30.09.2017); Ch. Bonnington, *Orangutans at Miami Zoo Use iPads to Communicate*, „Wired”, 05.09.2012, <https://www.wired.com/2012/05/orangutans-use-the-ipad/> (dostęp: 30.09.2017).

29 Zob. S. Johnson, *Primates use iPads in zoo study. Brookfield, Lincoln Park tap into devices to test, enrich gorillas*, „Chicago Tribune” 05.02.2014, [http://articles.chicagotribune.com/2014-02-05/entertainment/ct-apes-ipads-memory-study-20140205\\_1\\_kekasih-orangutan-outreach-bill-zeigler/2](http://articles.chicagotribune.com/2014-02-05/entertainment/ct-apes-ipads-memory-study-20140205_1_kekasih-orangutan-outreach-bill-zeigler/2) (dostęp: 30.09.2017).

30 Zob. D. Lee, *Orangutans 'could video chat' between zoos via iPads*, BBC NEWS: Technology, 8.03.2012, <http://www.bbc.com/news/technology-16354093> (dostęp: 30.09.2017); AFP News Agency, *Orangutans, the iPad's wildest users*, YouTube 6.04.2012, <https://www.youtube.com/watch?v=LQGs-VkILAo> (dostęp: 30.09.2017).

31 Orangutan Outreach: Apps for Apes, <https://redapes.org/multimedia/apps-for-apes/> (dostęp: 30.09.2017).

32 Zob. iPad Enrichment. The Milwaukee County Zoo, <http://www.milwaukeezoo.org/conservation/ipad.php> (dostęp: 30.09.2017).

33 Tym samym odzyskują swój status podmiotu, o którego utracie pisał niegdyś tak wymownie John Berger w eseju *Po cóż patrzeć na*

*zwierzęta?*, [w:] tegoż, *O patrzeniu*, przeł. S. Sikora, Kraków 1999, s. 5–3.

34 Zob. Orangutan Outreach: Apps for Apes, <https://redapes.org/multimedia/apps-for-apes/> (dostęp: 30.09.2017).

35 Rozpoznaje się zróżnicowaną preferencję osobników zarówno w zakresie ulubionych aplikacji czy sposobów ich wykorzystania, np. doboru instrumentów w aplikacji muzycznej czy gatunków filmowych w aplikacjach wideo. Jednym z interesujących przykładów może być Mahal, orangutan ze Smithsonian's National Zoo, który jest wielbicielem filmów dokumentalnych Davida Attenborough. Por. Smithsonian's National ZOO, *Apps for Apes: Smithsonian Orangutans using iPads for Enrichment*, YouTube, 11.01.2013, <https://www.youtube.com/watch?v=ZsSIKj5ULp4&feature=youtu.be> (dostęp: 30.09.2017). Por. też: K. Lunau, *Orangutans and gorillas go bananas for tablet computers. And offer zoo researchers insight into their brains*, „MacLeans.ca – Canada's National Current Affairs and News Magazine since 1905” (Rogers Media), 23.02.2012, <http://www.macleans.ca/society/technology/theres-an-ape-for-that/> (dostęp: 30.09.2017). Lunau pisze więcej o preferencjach małp w zoo w Toronto i zoo w Milwaukee oraz o badaniach nad nim.

36 Uzoo, *Orangutans Learn to use iPads*. YouTube 4.07.2012, [https://www.youtube.com/watch?v=\\_a7\\_yMndik8](https://www.youtube.com/watch?v=_a7_yMndik8) (dostęp: 30.09.2017).

37 Zob. M. Bancroft, *Apps for Apes at the Toronto Zoo*, YouTube 20.03.2013, <https://www.youtube.com/watch?v=RhGTLb0L-il&feature=youtu.be> (dostęp: 30.09.2017).

38 Zob. P. Hobson, J. A. Hobson, *Engaging, Sharing, Knowing...*, s. 68.

39 D.D. Hutto, *First Communion. Mimetic Sharing without Theory of Mind*, [w:] *The Shared Mind...*, s. 270 [podkr. D.H.].

40 T. Witkowski, *Inteligencja makiaweliczna. Rzecz o pochodzeniu natury ludzkiej*, Moderator, Wrocław 2005, s. 34.

41 Zob. N.K. Humphrey, *The Social Function of the Intellect*, [w:] *Growing Points in Ethology*, red. P.P.G. Bateson, R.A. Hinde, Cambridge 1978, s. 309,

<http://www.humphrey.org.uk/papers/1976socialfunction.pdf> (dostęp: 30.09.2017).

42 T. Witkowski, *Inteligencja makiaweliczna...*, s. 35.

43 Tamże, s. 29

44 Zob. R. Kurzweil, *The Singularity is Near. When Humans Transcend Biology*, Duckworth, London 2009, s. 28.

45 Zob. R. Mayeri, *The Art and Science behind Chimpanzee TV*, TEDxClaremontColleges, 9.07.2015,

<https://www.youtube.com/watch?v=WZrMtujVnY4> (dostęp: 15.12.2016).

46 Por. uwagi Petera i Jessiki A. Hobsonów opatrzone przypisem 38 w niniejszym tekście.

47 Zob. R. Mayeri, *Cinema for Primates*, [w:] *Prix Ars Electronica – CyberArts 2011*, red. H. Leopoldseder, Ch. Schoepf, G. Stocker, Linz 2011, s. 135.

48 Zob. T. Szlendak, T. Kozłowski, *Naga małpa przed telewizorem...*, s. 202–204.

49 Tamże, s. 204.

50 Regine, *Installation Bacteria portrait, We Make Money Not Art*, 8.02.2006, <http://we-make-money-not-art.com/gfpixel/#.UVLZDZbfcWo.facebook> (dostęp: 30.09.2017).

51 R. Nestelbacher, *The Cell Camera*, [w:] *Total Recall. The Evolution of Memory. Ars Electronica 2013*, red. H. Leopoldseder, G. Stocker, Ch. Schoepf, Linz 2013, s. 76–77.

52 Na podstawie wywiadu, jaki przeprowadziłam wraz z Michałem Derdą-Nowakowskim z Reinhardem Nestelbacherem, w dniach 5–9.09. 2013 w Linzu w czasie Ars Electronica Festival „Total Recall” [niepubl., archiwum własne].

53 P. Celiński, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2013, s. 71.

54 E. Yakushimaru, *I'm Humanity*, [w:] *CyberArts 2017. International Compendium. Prix Ars Electronica, STARTS Prize '17.* red. H. Leopoldseder, Ch. Schoepf, G. Stocker. Linz 2017, s. 173.

55 Zob. E. Yakushimaru, *I'm Humanity...*, s. 174.

56 Zob. E. Yakushimaru website / Archive / *I'm Humanity*, <http://yakushimaruetsuko.com/archives/2602> (dostęp: 30.09.2017). Jest to tym samym pierwsza w historii piosenka, która zyskała potrójną formę dystrybucji: na nośniku CD, w wersji elektronicznego pliku oraz w postaci zmodyfikowanego genetycznie organizmu. Za to nowatorstwo artystka otrzymała prestiżową nagrodę STARTS Prize 2017, przyznawaną przez Komisję Europejską we współpracy z Ars Electronica Festival.

57 Zob. I. Sample, *Harvard scientists pioneer storage of video inside DNA*, „The Guardian” 12.07.2017, <https://www.theguardian.com/science/2017/jul/12/scientists-pioneer-a-new-revolution-in-biology-by-embedding-film-on-dna> (dostęp: 30.09.2017).

58 18 Apples Art Collective, *Metabol A.I.*, <http://cargocollective.com/18apples/Metabol-A-I> (dostęp: 30.09.2017).



## Michał Derda-Nowakowski

### Ekonomia uwagi w ekosystemie mediów

#### **Algorytmizowana obecność**

Design interfejsów i algorytmy przepływów treści stały się ramą programowania nowej pleiady sieciowych interakcji jako mitu scalającego cyberkulturę. Wstępnie poddane algorytmizacji oczekiwania cyfrowego ludu przemawiają dziś najdobitniej poprzez powszechnie dostępne dla mas ekranowe narzędzia. Wspierana przez mit kreatywności demokracja sieciowa manifestuje się w procedurach remiksowania wszelkich obszarów kultury, a zarazem różnych poziomów nieracjonalności i racjonalności, odkrywczych intuicji i iluzji.

Wystarczy otworzyć nieprofilowane rekomendacje interfejsu YouTube na jakimś nieskażonym historią sieciowej aktywności, fabrycznie nowym urządzeniu, by stwierdzić, że zestaw treści w rekomendowanych kanałach jest w istocie produkcją, która ściga się z tabloidami w zakresie estetyki i konstruowania przekazu. Widocznie taki walor mają algorytmicznie usankcjonowane potrzeby jakiejś znaczącej części populacji użytkowników. Ważne jest to, co najlepiej konsumowane. Reguły gry sprzyjają zatem powstawaniu w sieciach społecznościowych takich baniek informacyjnych, które zasłaniają inne punkty widzenia, tworząc obrazy rzeczy zgodnie z behawioralną

tożsamością użytkownika i zamykając sieciową otwartość na rzecz zamkniętego kręgu popkulturowych preferencji oraz wzmocnionych oddolnie wątków czerpanych z masowej wyobraźni.

Wraz z przeprojektowaniem mobilnych interfejsów w paradygmatycznym wszechpołączeniu (*ubicomp*) ujawnił się również pozornie niemy, choć nieintencjonalny i zautomatyzowany, głos ludu jako ślad jego wewnątrzekranowej aktywności oraz matematycznej obliczalności jego pragnień – *user experience*. Użytkownik stał się dostarczycielem kontekstów ludzkiego operowania w cyberkulturowym świecie jako pożywki dla algorytmów i sztucznej inteligencji <sup>1</sup>. Rejestrowane globalnie doświadczenie użytkownika jest równocześnie rejestracją w czasie rzeczywistym procesu korzystania z kultury interfejsów. Zaprojektowane wstępnie doświadczenia użytkownika, a potem śledzone w czasie rzeczywistym prawdziwe konteksty rzeczywistych działań, służą zarazem do optymalizacji zakresu zaangażowania w medium i pozwalają na bieżąco monitorować uśredniony rytm taktylnych gestów w ramach psycho- cielesnej transgresji, która w ten sposób zostaje zalgorytmizowana. Doświadczenia użytkowników są przede wszystkim swoistym świadectwem rytmu cyberkulturowego życia w wymiarze globalnym, lecz zarazem potencjalnym źródłem wiedzy o możliwych do wdrożenia przez producentów interfejsów oraz dostarczycieli treści i nadzorców interakcji lokalnych refiguracjach procedur inżynierii społecznej.

Zautomatyzowane poznanie wzorów zachowań użytkowników oraz kontekstów ich działania poprzez przypisanie do nich pewnych typów treści i narracyjnych reguł jest pokusą dla pójścia krok dalej – algorytmicznego zarządzania zasobami ludzkimi. Kontrowersyjny

eksperyment, przeprowadzony w roku 2012 przez grupę naukowców pod kierownictwem Adama D.I. Kramera, objął 689 tysięcy użytkowników usług oferowanych przez Facebooka 2. Polegał on na manipulowaniu bez ich wiedzy emocjami poprzez preparowanie odpowiednich zestawów prawdziwych informacji, które miały wywoływać pozytywne bądź negatywne emocje oraz idące za nimi reakcje użytkowników. Badacze w specyficzny sposób, nieznanym wcześniej w mediach, które mają swoje metody *agenda setting* 3, przejęli pałeczkę i bardziej bezpośrednio, w zgodzie z duchem czasu, stymulowali na skalę masową rytm zmiennych emocji. Badanie to pokazało, jak kruche są reguły cyfrowego życia, ale ujawniło również potencjalny zakres dowolnie skalowalnych działań w zakresie nowych technologii inżynierii społecznej, które mogą być wykonywane na zlecenie rządów czy korporacji, nie wspominając o monetyzacji regulowanych sztucznie preferencji użytkowników.

Projekt autorstwa austriackiego prawnika Maximiliana Schremsa *Europe versus Facebook* powstał w roku 2011 w wyniku żądania udostępnienia danych, zgodnie ze stanem prawnym obowiązującym w obrębie Unii Europejskiej. Oficjalna procedura prawna została wszczęta przez Inspektora Danych Osobowych w Irlandii, tam bowiem znajdują się europejskie serwery Facebooka 4. W trakcie licznych akcji prawnych ujawniono między innymi istnienie ukrytych profili, które tworzone są bez wiedzy właściciela konta. Stwierdzono również istnienie profili osób, które nie są użytkownikami tego medium. Odkryto ponadto procedurę tagowania osób na wszystkich dostępnych w systemie fotografiach w profilach osób trzecich, nawet gdy użytkownik zablokował taką możliwość, jak również masowe przetwarzanie informacji kontekstualnych ze skryptów Facebooka



umieszczonych na stronach internetowych. Akcja Schremsa dowiodła, że Facebook kolekcjonuje i przetwarza, obok informacji opublikowanych przez użytkowników (*user generated content*), ponad 80 typów danych w ramach szczegółowego profilu osoby. Jest zarazem narzędziem kolekcjonowania informacji, włączonym do światowego interfejsu dostarczania kontekstów o znaczeniu strategicznym PRISM, zarządzanym przez agencje rządowe USA, czyli mówiąc ogólnie – częścią systemu szpiegowskiego, który wykorzystuje ekonomię uwagi i zainteresowanie interfejsem Facebooka do budowania globalnej bazy danych.

### **Wielozadaniowość**

Utwierdzona przez powszechny entuzjazm, a niekiedy euforię widoczną w większości progresywnych strategii politycznych, które dotyczą telekomunikacji, wizja usieciowionego świata jako realizacji mitu postępu i zarazem demokratyzacji dostępu do medialnych treści (wspartej potęgą przepływów informacji w mediach społecznościowych) jest tak silna, że trudno z nią polemizować. Symboliczne działania w swoistym poliekosystemie współczesnych mediów, które wspierają ten proces, dotyczą designu urzędzeń, interfejsów oraz produkcji i dystrybucji treści, a także wyrafinowanych technik lokowania produktów i idei 5. Ważną rolę odgrywa również algorytmizacja procedur uzyskiwania informacji – jej wyszukiwania, pozycjonowania i klasyfikacji, a ostatnio technologiczny trend przekazywania sztucznej inteligencji procesów podejmowania decyzji (poznawczych jako wyboru i zakresu treści, a także praktycznych – jako operowania w świecie i autonomizacji technologii).

Trwa nieustanna walka dostawców urządzeń, interfejsów i treści, której celem jest zdobycie uwagi użytkownika. Ta rywalizacja ekonomiczna toczy się w gronie licznych graczy wykorzystujących reguły wielozadaniowości (*multitasking*) jako gry z klientem. Coraz bardziej powszechna cyberkulturowa praktyka chwilowej koncentracji na różnych sprawach równocześnie, strategia swoistego skanowania ekranów, stała się esencją współczesnej ekonomii szybkiej konsumpcji. Podstawy koncepcji ekonomii uwagi – rozpatrywanej tu w kontekście coraz większej proliferacji danych w domenie publicznej i procesów, które zaczęto później określać przeciążeniem informacyjnym (*information overload*) – stworzył noblista Herbert Simon, który zauważył korelację między wzrostem bogactwa informacji a pojawianiem się ubóstwa uwagi 6.

Skupianie uwagi jest dziś największym zadaniem projektantów *user experience*, którzy przy pomocy szczególnie atrakcyjnych elementów interfejsów obecnych w ekosystemie medialnym przyciągają użytkowników poprzez atrakcyjne interakcje oraz inne przyjemności korzystania z aplikacji czy serwisów internetowych. Przyciągają uwagę, odciągając oczywiście od innych interfejsów. Doświadczenie użytkownika jest więc zaprojektowaną grą w przyciąganie i odciąganie, a polega na skanowaniu różnych atrakcji w możliwie krótkim czasie, który zostaje zoptymalizowany do średniej statystycznej.

Na tym między innymi polega kulturowa praktyka *multitasking*, różniąca się tym od zippingu za pomocą pilota przez zniecierpliwionego telewizza, że przynosi niekiedy realne korzyści w postaci interakcji społecznych i działań, które mają związek z wykonywaniem pracy. Nagrodą za wykorzystanie interfejsu jest

wspieranie procesu podejmowania decyzji czy realizacja potrzeb ekonomicznych, a także utrzymywanie prywatnych relacji społecznych. Poza tym występuje jeszcze *multitasking*, który jest synchronicznym działaniem w sieci i wykonywaniem innych czynności offline. Można tu wymienić działania raczej neutralne, jak jednoczesne bieganie, słuchanie muzyki i *design thinking*, ale również niebezpieczne, jak równoczesna jazda samochodem i obsługa interfejsu urządzenia przenośnego, by wykonać efektowne *selfie* na lewym pasie autostrady.

## **Ekranolatria**

Ekranom zapewniają dziś synchronicznie zarówno bezpieczeństwo, jak i emocje. Na tym właśnie związku opiera się cyberkulturowa bałwochwalcza ekranolatria, objawiona jako forma technognozy w atrakcyjności ekranów, swoistej ekranocentrycznej fascynacji i wierze, że ekrany te posiadają moc sprawczą 7. Tożsamość współczesnego człowieka, rekonfigurowana przez techniczne aspekty działania w świecie społecznym, wyrasta z kanonów cywilizacji młodości, której esencją jest wiara w możliwości sprawcze, wsparta deterministyczną koniecznością rekonfigurowania odpowiedniej dla danej sytuacji wielozadaniowości jako odpowiedzialnego działania, odpowiedzi jednostki na wyzwania hybrydycznego świata cyberkultury. Stawia to człowieka i jego funkcjonowanie wobec ekranów w perspektywie, która stanowi często katastrofalną w skutkach transgresję ewolucyjnie uwarunkowanych możliwości percepcyjnych. *Multitasking* z jednej strony sprzyja szybkiemu uczeniu się w procesie adaptacji do wielowymiarowej rzeczywistości, ale z drugiej może być przyczyną wyuczonego deficytu uwagi, gdy brak

skupienia na rzeczach pojedynczych, a nawet modne wśród młodzieży akademickiej „uprawianie *multitaskingu*” jako dziwacznej formy sportu, prowadzi do problemów komunikacyjnych i kognitywnych.

## **Cyberslacking**

Jest to również problem współczesnych pracodawców, którzy blokując dostęp do mediów społecznościowych w sieciach firmowych, generują jednocześnie wzmożony ruch pakietów z prywatnych urządzeń, których praktycznie nie można kontrolować. Takie „podziemie” *multitaskingu* ma oczywiście wpływ na wydajność pracownika i możliwość skupiania uwagi na sprawach, które należą do obowiązków służbowych. Konieczność kontrolowania ekranowych procesów niezwiązanych z pracą (*cyberslacking*) dotyczy różnych form aktywności komunikacyjnych, głównie poświęcania uwagi treściom w mediach społecznościowych, prywatnych zakupów i opłat, śledzenia aukcji, nadzoru domu, przeglądania pornografii i korzystania z sieciowych gier. Zmediatyzowana postprywatność jest zatem zawsze aktywna i przenoszona z równoprawnym wielotorowym dostępem również do przestrzeni publicznej, gdy nie ma już znaczenia lokalizacja ekranowych interakcji. Działania niezwiązane z pracą są dziś bowiem częścią tożsamości pracownika, a wielozadaniowe rozproszenie użytkownika umożliwia mu funkcjonowanie. Ścisła integracja z powierzchnią interfejsu nie jest zatem konceptualizowana w tym wypadku jako działanie w ramach autonomii jednostki, ale wynika z powszechności nawyków sankcjonowanych przez wzorce kulturowe, czyli cały świat dookoła ekranu 8. Blokowanie dostępu do ekranów będących narzędziem wielozadaniowości wywołuje

niewątpliwie frustrację. Pewne nawyki korzystania z interfejsów stają się bowiem równie naturalne, jak czynności fizjologiczne, które z zewnątrz kontrolować można jedynie w niewielkim stopniu i z zachowaniem koniecznego marginesu intymności. W wymiarze akademickim problem ten występuje, gdy prowadzący domaga się od studentów rozmowy i wyłączenia interfejsów. Konsekwencją jest milczenie i konieczność przejścia w tryb wykładu wśród usypiających słuchaczy.

### **Elektrosmog w ekosystemie mediów**

Zgodnie z danymi z 2016 roku, 7 miliardów ludzi (co stanowi 95 procent światowej populacji) mieszka dziś na terenach ciągłej ekspozycji na promieniowanie pochodzące ze stacji bazowych i urządzeń mobilnych GSM, przy czym szerokopasmowe sieci LTE tworzą smog elektromagnetyczny dla około 4 miliardów ludzi (czyli 84 procent populacji, w tym 67 procent na terenach wiejskich). Trzeba zarazem podkreślić, że jedynie mniej niż połowa światowej populacji korzysta z internetu, przy czym w Europie liczba ta wynosi jedynie 20 procent 9.

Praktyka ekonomii uwagi wymaga wszechpołączenia i wszechobliczalności danych. Na zurbanizowanej mapie świata praktycznie nie ma już białych plam cyfrowego wykluczenia. Wraz z ekspansją wszechpołączenia, które realizowane jest dziś głównie poprzez urządzenia mobilne i różnego typu połączenia mikrofalowe, powstaje jednak nowy problem: elektromagnetyczny smog. Jest on w oczywisty sposób coraz bardziej wzmacniany przez urządzenia internetu rzeczy: od różnego typu sensorów pomiarowych rozsianych w przestrzeni geograficznej, służących do monitorowania parametrów

środowiska i zagrożeń dla człowieka, poprzez nadajniki CCTV i inne systemy nadzoru dróg i przestrzeni publicznych, systemy komunikacji miejskiej, do bankomatów, automatów, stacji rowerów miejskich i coraz większej liczby innych urządzeń połączonych w internecie rzeczy 10.

Początkowo lekceważony i podważany przez lobby telekomunikacyjne problem oddziaływania na ludzi promieniowania pochodzącego ze stacji bazowych, punktów dostępowych i gęstej, nomadycznej sieci urządzeń przenośnych, obejmuje dziś obszerną literaturę naukową poświęconą badaniom wpływu poszczególnych technologii komunikacyjnych na organizmy żywe. To niezwykle interesujące cywilizacyjnie zagadnienie ma również (choć na razie nikły) związek z ekonomią, staje się bowiem wyznacznikiem luksusu nienarażania ciała na dodatkowe promieniowanie, przyczyniając się do zwiększenia atrakcyjności obszarów, na których stacje bazowe znajdują się z dala od budynków mieszkalnych 11. Takie pozornie luksusowe rozwiązania są jednak dekonstruowane przez zwiększającą się liczbę mikrofalowych hotspotów w tego typu atrakcyjnych lokalizacjach, podwyższając znacznie możliwość ekspozycji na smog elektromagnetyczny.

Spółeczne, manifestowane również jako liczne teorie spiskowe, obawy przed wpływem zagęszczających się obszarów promieniowania elektromagnetycznego, stały się elementem ogólnoeuropejskiej debaty, znajdując wyraz w raporcie Zgromadzenia Parlamentarnego Rady Europy *The Potential Dangers of Electromagnetic Fields and Their Effect on the Environment* oraz Rezolucji 1815 (2011) 12. Stwierdza się w nim konieczność szczególnej ochrony dzieci w szkołach, które mają zostać

wyposażone w kablowe połączenia z internetem, z wykluczeniem komunikacji przez WiFi i bez możliwości korzystania z telefonów komórkowych przez uczniów. Inne urządzenia mobilne, takie jak tablety, mają być natomiast uruchamiane przez uczniów w trybie samolotowym. W dokumencie tym zaleca się również zwiększenie środków na niezależne badania związane z wpływem nowych technologii komunikacyjnych na organizm człowieka.

Nigdy wcześniej działania człowieka, wynikające ze zdeterminowanej technologicznie zmiany kulturowej, nie miały tak wielkiego potencjalnego oddziaływania na jego funkcjonowanie biologiczne i genetyczną przyszłość. Chodzi tu przede wszystkim o zdrowie reprodukcyjne, ale również o potencjalne działanie kancerogenne i wpływ na funkcjonowanie mózgu związany z możliwym neurodegeneratywnym wpływem stałej ekspozycji na promieniowanie mikrofalowe. Zdumiewające jest to, że dopiero od niedawna prowadzi się regularnie prace badawcze w tej dziedzinie. Wpływ człowieka na cały ekosystem biologiczny staje się trwałą tendencją, nie tylko ze względu na antropogeniczne zanieczyszczenia środowiska oraz genetyczne modyfikacje roślin uprawnych i zwierząt. Istnieje równoległe do procesów posthumanizacji, postbiologiczności i prób budowania świata osobliwości technologicznej, opartej na sztucznej inteligencji, ale również poprzez stałe wytwarzanie coraz silniejszego i gęstszego pola elektromagnetycznego, które oddziałuje na całość życia biologicznego wokół człowieka. Jest to, jak się wydaje, jeden z najbardziej dwuznacznych skutków powszechnego panowania ekonomii uwagi i stałej gotowości do działania technicznego zaplecza wielozadaniowości.

## Skutki uboczne

Podobnie jak unikanie smogu elektromagnetycznego, bycie offline jest dziś luksusowym ekscesem. Można bez trudu zaobserwować typowe sytuacje, które związane są ze zmianą modelu spędzania wolnego czasu przez współczesne rodziny. Ten nowy model bardzo rzadko już umożliwia wspólnotowe przeżywanie treści i zarazem emocji, konieczne do wymiany istotnych dla operowania w zbiorowości danych. Trudno bowiem doprowadzić dziś do sytuacji, w której rodzina z dziećmi w różnym wieku ogląda ten sam przekaz. Empiryczni badacze umysłu twierdzą, że „[...] komputer i internet nie tylko zmieniają sposób myślenia, pamięć i uwagę, lecz mają także wpływ na zachowania społeczne. Badaniem tych fenomenów zajmuje się neurobiologia społeczna, która koncentruje się na neurobiologicznych podstawach doświadczeń i zachowań społecznych. Najważniejszym osiągnięciem tej dziedziny nauki jest rozpoznanie, że nasz mózg jest przede wszystkim mózgiem społecznym” <sup>13</sup>. Problem polega jednak na uznaniu, że życie społeczne to dla neurobiologów pozostawanie w ścisłych relacjach z inną jednostką bez medialnego zapośredniczenia.

Badacze mózgu podkreślają, że nie wystarczy zwiększenie kompetencji medialnych, by zachować dotychczasowe zdobycze ewolucji w zakresie zdolności mózgu do przetwarzania pewnych typów informacji, podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów. w tej perspektywie najważniejszy jest czas skupiania się czy raczej czas rozpraszania uwagi z udziałem narzędzi dostępu do treści, które wykorzystują współczesne interfejsy. Neurobiolodzy twierdzą ponadto,



że może dojść do ewolucyjnego regresu, który wywoła funkcjonowanie umysłu głównie w obszarach zapośredniczenia medialnego, a nie działaniach bezpośrednich interakcji *face to face*. Wzory kultury mogą mieć zatem wpływ na procesy aktywacji obszarów mózgu, a w dalszej perspektywie jego ewolucji, i wynikają wprost z preferencji poznawczych, sposobów oraz zakresu konsumowania treści i komunikowania się w przestrzeni społecznej: „[...] Przeprowadzono szereg badań potwierdzających złożony związek z wielkością oraz zdolnością aktywacji konkretnych modułów mózgu. Okazało się m.in. że aktywność ciała migdałowatego wiąże się silnie z myśleniem wywołanym kontaktem z innymi, nasila się na przykład na widok wystraszonego wzroku (szeroko otwartych oczu). Objętość ciała migdałowatego zależy od intensywności kontaktów społecznych danego człowieka. Również znajdujący się w przedniej, środkowej części mózgu płat przedczołowy ma wiele wspólnego ze zdolnościami empatycznymi jednostki i wielkością jej sieci społecznej” <sup>14</sup>, mierzonej oczywiście w warunkach komunikacji niezapośredniczonej, twarzą w twarz, a nie poprzez ilość zlinkowanych profili w sieciach społecznościowych.

Od lat trwa spór na temat korelacji przemocy i dominujących wzorów kultury popularnej, których dostarcza głównie telewizja. Podobne pytania zadać można w kwestii determinowania przez media obrazu relacji międzyludzkich. Antropologiczna codzienność na obszarach bogactwa i nasycenia technologią ujawnia typowe już chyba obrazy współczesnego życia rodzinnego jako wspólnoty pogrążonej w indywidualnych ekranach mobilnych urządzeń. Bardzo mało jest w nich miejsca na wspólne praktyki wymiany czy

synchronicznego zwracania uwagi, ekonomia uwagi jest bowiem skrajnie indywidualistyczna.

W przestrzeni domowej dostrzec można zmiany, które redefiniują pojęcie *living room*, przesuując jego znaczenie z obszaru wspólnotowego działania do terytorium autonomicznych połączeń w specyficznym autystycznym paradygmacie rodzinnych relacji. Rodzice oglądają jeszcze i wspólnie przeżywają treści dużego ekranu, ale dzieci pogrążają się już w doświadczaniu ekranów indywidualnych. Hierarchiczną i dawną wspólnotowość zastępuje swoiście pojmowany *parenting*, który można wykonać według instrukcji znalezionej w sieci u modnego blogera, zajmującego się dostarczaniem sprawdzonych metod i recenzji koniecznego w tej zabawie sprzętu. *Parenting* stał się bowiem tymczasową formą aktywności, realizacją pewnej tęsknoty, która staje się jednym z wielu równorzędnych elementów *multitaskingu*, a czasem przeszkadza w swobodnym korzystaniu z mobilnego ekranu. Ekran ma zatem pierwszorzędne znaczenie w kształtowaniu nowego wzorca rodziny autonomicznych jednostek i staje się integralną częścią wspólnoty. Ich obecność i sposoby wchodzenia w interakcje wyznaczają również miejsca dla domowników z przekierowaną uwagą.

Atrakcyjność technicznego dostarczania bodźców dla mózgu stanowi bez wątpienia jedną z największych pułapek w dziejach ewolucji człowieka. Mózg, już w fazie rozwojowej, w coraz mniejszym stopniu uczy się operowania w świecie niezapośredniczonym medialnie, a gdy oddamy ekranom władzę nad biologicznie uwarunkowanym procesem pedagogicznym, zamykając aparat percepcyjny w interfejsach, stworzymy w istocie przedpole dla cyborgizacji i znikania gatunku na rzecz hybrydycznych form istnienia postludzkiego. Trzeba zatem zdać sobie sprawę, jak bardzo

niebezpieczna ze względu na konsekwencje jest współczesna ekranolatria ze swymi świeckimi formami kultu obrazów oraz interakcji.

Rytuały cyfrowej agory, osnute wokół liberalnego mitu ciągłej potrzeby autoekspresji, uczestnictwa, partycypacji i nieustannej gotowości na nieuchronność plastycznej adaptacji do zmieniającego się otoczenia, sprzyjają atomizacji doświadczania sensów kulturowych w świecie, w którym trudno odnaleźć uznawane powszechnie kanony, gdy już sama dyskusja o kanonach może być przyczyną oskarżeń o wspieranie opresywnego czy postkolonialnego paradygmatu kultury. Towarzyszy temu pozorny szacunek dla prywatności jako prawa do komunikowania się, partycypacji i immersji poprzez ekrany, które praktycznie w żadnym z wypadków nie tylko nie czynią tych ekranów przestrzeniami prywatności, ale ją całkowicie wykluczają.

Procesy zmian komunikacyjnych dotyczą zatem rozpraszenia i skupiania uwagi zarówno w sensie percepcyjnym, jak i wspólnotowym. Równolegle można zaobserwować coraz większy zasięg scentralizowanego algorytmicznego zarządzania przepływami treści, czyniąc z użytkownika spersonalizowany obiekt inżynierii społecznej, którego interakcyjne gesty dostarczają wiedzy o jego pragnieniach. Łatwo je odkryć, bo znane są już sposoby działania ludzi, odsłaniane poprzez interfejsy, które zastępują mniej atrakcyjne i trudne w obsłudze relacje społeczne. Wewnątrz ram ekranów ekosystemu medialnego, w warstwie designu, fizycznych komponentów, mocy obliczeniowej i programowania można dostrzec bardzo interesujący obszar współczesnej kultury, na którym toczy się rywalizacja połączona z rozdawaniem atrakcji. Ekrany stały się bowiem najlepszymi narzędziami nowej pedagogiki, która służy

ekonomii uwagi. Nie kryją tego programiści i szefowie działów rozwoju technologii największych światowych korporacji, a powszechnie udostępnione i ciągle aktywne ekrany kilku miliardów użytkowników cyberkulturowego mitu ulepszonej wskutek sieci ludzkości ujawniają coraz częściej utopię, która była aktem założycielskim cyberkultury.

### **Fetysze ekonomii uwagi**

Ekrany, pielęgnowane w rękach cyfrowego ludu, w nieuchronny sposób stają się katalizatorem swoistej postprawdy jako kompozytu wzorów kultury popularnej, fikcji, imaginacji, wpływów marketingu, reguł *life style* i konsumpcji, a w połączeniu z doskonałą substancjalnością technicznej taktylnej ramy czynią rzeczywisty świat nie tyle mniej atrakcyjnym, ale przede wszystkim nieznośnie banalnym. Są narzędziami komunikacji kulturowej, które redefiniują zdolność do wyrażanych w realnym świecie postaw empatii i altruizmu jako poświęcania czegoś więcej niż tylko uwagi dla wyrażenia zrytualizowanych, zestandaryzowanych i technicznie skonfigurowanych emocji, gdy można coś polubić lub przestać lubić, a liczba tych pozornych działań wyznacza bardziej niż oglądalność tradycyjnych mediów, warunki ekonomicznego znaczenia i pozycjonowanej widoczności treści kulturowych.

1Zob. M. Derda-Nowakowski, *Dostarczyciele kontekstu. Cyborgiczne aspekty komunikacji kulturowej*, „Kultura Współczesna” 2013, nr 3, s. 118–130.

2 Zob. A.D.I. Kramer, J.E. Guillory, J.T. Hancock, *Experimental evidence of massive-scale emotional contagion through social networks*, „Proceedings of the National Academy of Scientists” vol. 111, nr 24.

3 Zob. M. McCombs, *Ustanawianie agendy. Media masowe i opinia publiczna*, przeł. B. Radwan, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009.

4 Zob. M. Schrems, Europe versus Facebook, <http://europe-v-facebook.org> (dostęp: 20.12.2017).

5 Zob. M. Derda-Nowakowski, *Społeczne i intymne interfejsy cyberkultury*, [w:] *Mindware. Technologie dialogu*, red. P. Celiński, Warsztaty Kultury, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji, Lublin 2012, s. 211–227.

6 Zob. H.A. Simon, *Designing Organizations for an Information-Rich World*, [w:] *Computers, Communication, and the Public Interest*, red. M. Greenberger, The Johns Hopkins Press, Baltimore 1971, s. 37–72.

7 Por. pracę o mitotwórczych aspektach technologii – E. Davies, *TechGnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, przeł. J. Kierul, Rebis, Poznań 2002.

8 W jednej z pierwszych prac poświęconych temu zagadnieniu badacze doszli do wniosku, że nie jest to forma manifestacji wolności u pracowników niższych szczebli. Problem dotyczy bowiem przede wszystkim pracowników szczebla wyższego i kadry zarządzającej. Nie można zatem mówić o ucieczce w *cyberslacking* jako formie sprzeciwu wobec zawsze opresyjnej konieczności zarządzania zasobami ludzkimi i ograniczaniem wolności komunikacyjnej (zob. R.K. Garret, J.N. Danzinger, *On Cyberslacking: Workplace Status and Personal Internet Use at Work*, „CyberPsychology & Behaviour” 2008, nr 3, s. 287–292).

9 Zob. Dane International Telecommunication Union, <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2016.pdf> (dostęp: 20.12.2017).

10 Zob. mapę internetu rzeczy Thingful – <http://www.thingful.net> (dostęp: 20.12.2017).

11 Zob. <http://mapabts.pl/center=52.235405%2C21.010237&zoom=12&ts=2> (dostęp: 20.12.2017).

12 „Potencjalne skutki zdrowotne oddziaływania pól elektromagnetycznych niskiej częstotliwości w pobliżu linii energetycznych i urządzeń elektrycznych są przedmiotem badań i wielu debat publicznych. Pomimo tego, że pewne zakresy częstotliwości pól elektrycznych i elektromagnetycznych mają w pełni korzystne oddziaływanie, znajdując zastosowanie w medycynie, to w wypadku innych zakresów promieniowania niejonizującego, gdy źródłem fal niskiej częstotliwości są linie energetyczne, jak również wysokich częstotliwości wykorzystywanych w technice radarowej, telekomunikacji i telefonii komórkowej, wydaje się, że wywołują one potencjalne bardziej lub mniej szkodliwe, nietermiczne skutki biologiczne dla roślin, owadów i zwierząt, a także organizmu człowieka, nawet przy ekspozycji poniżej poziomu oficjalnie przyjętych wartości progowych”, Doc. 12608, 06.05.2011, *The potential dangers of electromagnetic fields and their effect on the environment*, s. 1, <http://assembly.coe.int/nw/xml/XRef/Xref-DocDetails-en.asp?FileID=13137&lang=en> (dostęp 20.12.2017).

13 M. Spitzer, *Cyfrowa demencja. w jaki sposób pozbawiamy rozum siebie i swoje dzieci*, przeł. A. Lipiński, Dobra Literatura, Słupsk 2013, s. 99–100.

14 Tamże, s. 100–111.

## **Część IV**

### **Wirtualne (i nie tylko) przyjemności**



## Adam Andrysek

### Kino w wirtualnej rzeczywistości, wirtualna rzeczywistość w kinie Manifestacja kinostalgii czy mediofilii? \*

Współczesność to pole nieustannego przenikania się dwóch form doświadczenia audiowizualnego: kinostalgii oraz mediofilii 1. Kinostalgia to zaproponowany przeze mnie termin charakteryzujący rodzaj tęsknoty nie tyle za dawnymi okresami świetności kinematografii, ile raczej za kinem jako specyficzną przestrzenią *sacrum*. To tęsknota za głęboko zmysłowym doświadczeniem kinematograficznym, opisanym między innymi przez Justynę Budzik w książce *Dotyk światła. O zmysłowym doznawaniu kina* 2. Kinostalgia znajduje swój wyraz w sytuacji kontaktu odbiorcy z dziełem audiowizualnym w przestrzeni kinowej oraz we wszelkich jego działaniach, które można określić jako pre- oraz post-kinowe, prowadzące go w kierunku doświadczenia kinowego oraz podtrzymujące pamięć o owym doświadczeniu już po zakończeniu seansu.

Mediofilia z kolei na pierwszy rzut oka stanowi opozycję w stosunku do tego wszystkiego, co tak istotne jest w wypadku kinostalgii. Przez mediofilie rozumie swoisty fetyszizm technologiczny. To upatrywanie przyszłości audiowizualności i kina w osobistych, spersonalizowanych urządzeniach elektronicznych, wyposażonych

w ekran, a w przyszłości być może rzutujących obraz bezpośrednio na siatkówkę oka lub działających w formie wszczepianych w ciało implantów. To także podejście związane z entuzjastycznym obserwowaniem rozwoju tzw. osobistego kina i wszelkich projektów związanych z immersją w diegezę poprzez interfejsy wirtualnej rzeczywistości. Mediofilie budują i utrwalają między innymi: telewizja, nośniki VHS, DVD i Blu-Ray, internet, Google Glass, headsety VR, smartfony, tablety, ultrabooki itp. To ponadto różnorodne formy kolektywnego odbioru treści audiowizualnych, oparte jednak na nowomediálním fundamencie. W zakres mediofilii wchodzi więc nie tylko oglądanie filmu na ekranie iPoda, korzystanie z serwisów streamingowych bądź wykorzystywanie narzędzi kultury uczestnictwa i zbiorowej inteligencji do pasywnego bądź aktywnego odczytywania intermedialnych gier w ramach opowiadania transmedialnego. Za jej przejaw można uznać także zachowania odbiorcze polegające na dokonywaniu wyboru formy recepcji danego dzieła na podstawie technicznych właściwości tychże, jak na przykład selekcja na podstawie informacji o systemie dźwiękowym zainstalowanym na sali kinowej bądź formacie obrazu.

Celem artykułu nie jest jednak szczegółowy opis wzajemnych relacji pomiędzy kinostalgią i mediofilią, lecz charakterystyka dwóch interesujących elementów współczesnego krajobrazu audiowizualnego: kina w wirtualnej rzeczywistości oraz wirtualnej rzeczywistości w kinie. Jednocześnie podejmę także próbę wpisania wymienionych zjawisk w obręb kinostalgii bądź mediofilii.

W książce *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* Ryszard W. Kluszczyński postawił hipotezę, wedle której „[...] w niedalekiej przyszłości nastąpi rozszczepienie jednolitego dotąd (przy całej wewnętrznej różnorodności) procesu

ewolucji kina i powstaną przynajmniej dwa odrębne nurty: pierwszy, usiłujący kontynuować dotychczasowe jego zasady i formy (nowe technologie będą tu używane jedynie dla urozmaicenia, odświeżenia dotychczasowych konwencji) i drugi, czyli kino interaktywne, burzące dotychczasowe konwencje i proponujące zupełnie odmienny typ doświadczenia odbiorczego” 3. Przewidywania Kluszczyńskiego okazały się trafne w odniesieniu do „tradycyjnego” kina. Jednocześnie badacz przecenił w tamtym czasie możliwości tkwiące w interaktywności, a co za tym idzie – w wirtualnej rzeczywistości. Dotychczasowe próby zastosowania procesów interaktywnego odbioru w ramach recepcji kinowej nie pociągnęły za sobą dalekosiężnych zmian. Owa interaktywność to w zasadzie interaktywność pozorna, pozwalająca widzom jedynie na bardzo ograniczoną i z góry zaplanowaną możliwość wpływania na film 4. Wirtualna rzeczywistość natomiast wciąż cierpi na wiele „chorób wieku dziecięcego”, dlatego trudno mówić o tym, by w obecnym kształcie stanowiła ona satysfakcjonującą alternatywę wobec tradycyjnego modelu kina. Tymczasem Kluszczyński już w 1999 roku głosił, że wirtualna rzeczywistość (rozumiana jako forma cielesnych relacji z symulowanym światem) 5 ze względu na swe atrybuty pogłębiające telematyczność doświadczenia audiowizualnego, „[...] staje się potencjalnie najpoważniejszą kontynuacją kina na terenie multimediiów” 6.

Kluszczyński, świadom przeobrażeń, jakie zaszły w kulturze audiowizualnej od chwili opublikowania tez przytoczonych w publikacji z końca XX wieku, w 2015 roku powrócił do zagadnienia interaktywnego kina, dokonując jego aktualizacji. w artykule *Kino interaktywne – porządkowanie pola* badacz skłania się ku tezie, iż kino „[...] rozwija się w obrębie wielu równoległe płynących, jedynie

niekiedy krzyżujących się nurtów, mających zarówno cechy wspólne, jak i różnicujące” 7 – kino interaktywne jest jednym z nich. Autor dokonuje wyróżnienia sześciu głównych odmian filmu interaktywnego: 1) interaktywny film-performans, 2) interaktywny film na płycie laserowej, 3) interaktywna instalacja filmowa, 4) interaktywny film-gra, 5) interaktywne kino internetowe, 6) interaktywne kino lokacyjne 8. w swoich rozważaniach Kluszczyński sygnalizuje jednak konieczność poszerzenia w bliskiej przyszłości powyższej typologii, między innymi ze względu na rozwój nurtu „[...] interaktywnych filmów operujących rzeczywistością wirtualną” 9.

VR staje się coraz istotniejszym elementem współczesnego, nowomediálnego krajobrazu audiowizualnego. Dalszy rozwój wirtualnej rzeczywistości wymaga jednak wyraźnego określenia własnej odrębności na tle innych mediów. Aby jednak tak się stało, należy uporać się z zasadniczym problemem dotyczącym współczesnej refleksji na temat VR-u. Problemem tym jest (zbyt) częste definiowanie *virtual reality* w odniesieniu do filmu, a przede wszystkim proces swoistego legitymizowania produkcji VR-owych jako dzieł sztuki poprzez posiłkowanie się dokonaniem kinematografii.

Przypomina to sytuację, w której dawniej znajdowały się inne media, chociażby gry wideo czy filmy. Aspirując do miana sztuki, te pierwsze (jeszcze do niedawna) niejednokrotnie określane były jako interaktywne filmy 10, te drugie natomiast u początków kina usiłowały ukonstytuować swoją pozycję poprzez adaptowanie dzieł literackich i teatralnych 11. Dopóki więc produkcje VR-owe określać się będzie w odniesieniu do kina, dopóty nie wyzwolą się one spod stosunkowo bezpiecznych, acz ograniczających je pęt X muzy, tego typu określenia jednoznacznie kierują bowiem twórców produkcji VR w kierunku zmodyfikowanych pod stosowną interaktywność dzieł

kinematograficznych. Ważne w tym kontekście słowa wygłosił jeden z twórców filmu *Madagaskar* (*Madagascar*, reż. T. McGrath, E. Darnell, USA 2005), Eric Darnell, który w 2016 roku na festiwalu filmowym w Cannes zaprezentował swój sześciominutowy film VR zatytułowany *Invasion!* (reż. E. Darnell, USA 2016). Jak powiedział agencji Reuters: „W mojej głowie [wirtualna rzeczywistość] to nie tylko rozszerzenie kina; to samodzielny twór i musimy odkryć bardzo wiele na temat narzędzi, które mamy w naszym przyborniku” 12. Właśnie takie myślenie powinno przyświecać twórcom produkcji *virtual reality*. Oczywiście nie chodzi o całkowite odcięcie się od kinematografii; dalsza analiza zjawisk tytułowych dla niniejszego artykułu udowadnia wręcz, że to niemożliwe. Istotne jest natomiast wypracowanie nowego języka wizualnego, który ostatecznie ukonstytuowałby wirtualną rzeczywistość jako nowe i samodzielne medium ekspresji artystycznej. Dostrzec to można we wszystkich trzech zjawiskach: kina w wirtualnej rzeczywistości, wirtualnej rzeczywistości w kinie oraz kina wirtualnej rzeczywistości.

### **Kino w wirtualnej rzeczywistości**

22 września 2015 roku zasiadłem w eleganckiej i przestronnej sali kinowej na środku katowickiego rynku. Nie była to jednak sala w fizycznie istniejącym gmachu kina, w którym wizyta związana jest nieodłącznie z szeregiem okołofilmowych doznań, rozpoczynających się na długo przed właściwym seansem. Doświadczenie przez odbiorcę wrażenia obecności w sali kinowej stało się możliwe właśnie dzięki wykorzystaniu wirtualnej rzeczywistości. Obecność w wirtualnym kinie była więc odmienna od „tradycyjnego” doświadczenia kinowego, choć nie w takim stopniu, jak można byłoby przypuszczać.

W kinie, a w szczególności w kinie studyjnym, widzowie stykają się ze swoistym rytuałem przejścia z przestrzeni codzienności do przestrzeni sali kinowej, będącej – dzięki mocy ruchomych obrazów projektowanych na ekran – przestrzenią fantazji. Ów rytuał przejścia, o którym Roland Barthes pisał w słynnym eseju *Wychodząc z kina*, ma miejsce nie tylko w kameralnych kinach studyjnych, lecz także w multipleksach, dzięki charakterystycznej przestrzeni „pomiędzy”, wprowadzającej i przygotowującej widza do odbioru „właściwego” dzieła audiowizualnego. Co ciekawe, pojawia się ona także w wielu aplikacjach typu *virtual cinema* na urządzenia służące recepcji wirtualnej rzeczywistości. Jej rola nie jest jednak w pełni tożsama z rolą, jaką przestrzeń tego typu pełni w fizycznej rzeczywistości. Podobna kwestia dotyczy doświadczenia samego seansu kinowego.

Doświadczenie obecności w wirtualnej sali kinowej na katowickim rynku odbyło się za pomocą dedykowanej aplikacji Oculus Video <sup>13</sup>, pozwalającej na oglądanie dowolnego przekazu audiowizualnego znajdującego się w (wewnętrznej lub zewnętrznej) pamięci smartfona, a także treści z niektórych serwisów streamingowych (między innymi Netflix, Vimeo, Twitch) w przestrzeni sali kinowej. Dzięki możliwości wgrywania do pamięci telefonu dowolnych plików filmowych, Oculus Video staje się kinem, które wyróżnia nie tylko repertuar dowolnie kształtowany przez użytkownika (co w czasach streamingu sieciowego nie jest niczym nadzwyczajnym), ale także możliwość oglądania na ekranie treści, które nigdy nie mogłyby zostać wyemitowane na fizycznym ekranie kinowym, chociażby z powodu ograniczeń instytucjonalnych (jak amatorskie, kilkunastosekundowe filmy nagrane przez samego użytkownika smartfona).

Po uruchomieniu aplikacji użytkownik trafia do futurystycznego kinowego lobby usytuowanego gdzieś we wszechświecie, być może

na jednym z księżyców Saturna lub planety łądząco do niego podobnej. Przyglądając się owej przestrzeni, trudno jednoznacznie określić, co sprawiło, iż twórcy Oculus Video zdecydowali się na taki właśnie design lobby. W fizykalnym kinie hol pełni rolę wspomnianej już przestrzeni „pomiędzy”, będąc granicą dwóch światów – realnego oraz filmowej iluzji. To właśnie jej zadaniem jest przygotowanie odbiorców na właściwe, możliwie immersyjne przeżycie filmowe, dzięki między innymi odpowiednio stłumionemu oświetleniu (wprowadzającemu w klimat późniejszej ciemności sali kinowej), wygodnym sofom lub kanapom, na których można usiąść w oczekiwaniu na seans oraz obecności plakatów filmowych na ścianach 14. Nie bez znaczenia jest także warstwa audialna, a w szczególności stłumione dźwięki dochodzące z mijanych przez widzów, zamkniętych sal kinowych. Obecność w holu kina wiąże się z wyczuwalną atmosferą podniosłego oczekiwania.



Lobby Oculus Video

źródło: <https://us.v-cdn.net/6024342/uploads/editor/8u/hu9plrbg3brn.jpg>  
(dostęp: 01.08.2017)

W wypadku holu Oculus Video zasadniczą kwestią jest narzucająca się fikcyjność wykreowanej przestrzeni. Trudno mówić tu o jakimkolwiek złudzeniu rzeczywistości, pomimo faktu, że wizualne doświadczenia związane z przebywaniem w jej obrębie są zbliżone do fotorealistycznych. Od pierwszych chwil w wirtualnym holu widz odczuwa dysonans poznawczy: z jednej strony obserwuje dopracowaną graficznie iluzję przestrzeni kinowego lobby, z drugiej przestrzeń ta jawi mu się jako sztuczna, niemająca odzwierciedlenia w rzeczywistości. Oczywiście nie trzeba wierzyć w realność danego świata przedstawionego i domagać się mimetycznego odzwierciedlenia, by doświadczać wrażenia obecności w fikcyjnej przestrzeni. W wypadku Oculus Video jej sztuczność narzuca się jednak widzowi poprzez wizualną hiperbolizację (której powodem jest nadmiernie nasycona, nienaturalna kolorystyka, zdominowana przez fiolet, róż i granat) obrazu kosmosu rozpostartego nad głową widza. Co więcej, opisane doświadczenie stoi w sprzeczności z dalszymi wrażeniami związanymi z przebywaniem w wirtualnych salach kinowych.

Dwie z pięciu dotychczas dostępnych sal (Cinema Theater i Home Theater) stworzone zostały z myślą o jak najwierniejszym symulowaniu rzeczywistego odbioru kinowego. Najbardziej tradycyjną z nich jest Cinema Theater, wyglądem przypominająca nowoczesną salę kinową. To sporej wielkości przestrzeń z wieloma rzędami foteli ułożonymi amfiteatralnie – podobnie jak w multipleksach, inaczej natomiast niż w kinach studyjnych, z fotelami ułożonymi w jednej płaszczyźnie i górującym nad nimi ekranem. Realistyczna grafika Oculus Video sprawia, że widzowi korzystającemu z aplikacji i „zasiadającemu” w Cinema Theater szerokie, skórzane siedziska



jawią się jako eleganckie i bardzo wygodne. Oczywiście wrażenia te trudno nazwać analogicznymi do doświadczanych podczas kontaktu z fotelami w fizycznej przestrzeni kina. Mimo to wizualny realizm wykreowanej wirtualnej przestrzeni sprawia, że wskutek odczuć synestetycznych widz otrzymuje namiastkę wrażeń znanych z realnego, polisensorycznego kontaktu z salą kinową. Na realizm Cinema Theater wpływa także szereg innych czynników, oddziałujących głównie na zmysł wzroku, takich jak refleksy świetlne płynące z ekranu czy ciemność stopniowo spowijająca widownię w chwili rozpoczęcia seansu (czyli dokonania wyboru odtwarzanego filmu). Wrażeniu obecności sprzyja także przestrzenny dźwięk, dostosowujący się do pozycji głowy użytkownika.

Oculus Video unieruchamia widza w kinowym fotelu, nie pozwalając na swobodne poruszanie się w przestrzeni. Podczas seansu w prawdziwym kinie widz również jest w pewnym sensie zmuszony do pozostania na miejscu – wynika to jednak z przyjętych kulturowo wzorców zachowań. Ów brak przyzwolenia na swobodne przemieszczenie się po sali kinowej w trakcie seansu pozwolił twórcom Oculus Video na uproszczenie kodu aplikacji, a więc i pominięcie szeregu istotnych problemów programistycznych, w tym dotyczących dźwięku (na przykład konieczność dynamicznego dostosowywania bodźców dźwiękowych do pozycji użytkownika awatara). Trzeba jednak pamiętać, że unieruchomienie ciała widza nie odbiera mu możliwości ruchów głową; skupiono się więc na tym, by owe bodźce dźwiękowe były adekwatne do tego rodzaju aktywności.

Innym powodem unieruchomienia odbiorcy w wirtualnym kinie było dążenie do możliwie jak najdokładniejszego oddania naturalnej gry światła w obrębie sali. Podczas seansu w środowisku aplikacji szczególną uwagę zwraca pieczołowitość, z jaką twórcy potraktowali

światło płynące w stronę ekranu, rozjaśniające także przestrzeń otaczającą widza. Dzięki pozbawieniu go możliwości wyboru dowolnej perspektywy w obrębie sali, programiści mogli skupić się na fotorealistycznym odwzorowaniu refleksów świetlnych wyłącznie z kilku predefiniowanych pozycji 15.



Cinema Theater w Oculus Video

źródło: <https://i.ytimg.com/vi/5ar91JNLdR4/maxresdefault.jpg>  
(dostęp: 01.08.2017)

Drugą salą kinową w omawianej aplikacji jest Home Theater. Również ta przestrzeń wygenerowana została z myślą o imitacji realnego doświadczenia kinematograficznego, tym razem w obrębie ekskluzywnej domowej sali kinowej. Wrażenia filmowe podczas seansu w Home Theater przypominają doświadczenia znane z Cinema Theater bądź z podobnych, fizycznie istniejących sal kinowych, dlatego też nie będzie ona przedmiotem moich szczegółowych rozważań. Wymagają ich natomiast pozostałe

przestrzenie: Ant Theater, Moon Theater oraz The Void. Pierwsza z wymienionych stanowi interpretację wyglądu „mrówczego kina”: widz usytuowany zostaje w lesie tuż obok imponujących rozmiarów grzybów, pomiędzy którymi leżą pojedyncze śmieci porzucone przez ludzi: aluminiowa puszka i kapsle po napojach oraz klucz do drzwi.

Rolę ekranu w Ant Theater pełni smartfon pozostawiony w lesie. Moon Theater to z kolei prowizoryczna, plenerowa sala kinowa przygotowana na powierzchni księżyca: filmy rzutowane są na duży ekran (rozłożony na specjalnym stelażu) przez projektor położony na stoliku po prawej stronie od fotela ustawionego pomiędzy skałami księżycowymi. Opisywana przestrzeń dostarcza także dodatkowych wrażeń wizualnych w postaci widocznej na horyzoncie Ziemi oraz gwiazd.



Moon Theater w Oculus Video

źródło: <https://cms-images.idgesg.net/images/article/2014/09/oculus-theater-moon-100448140-orig.png> (dostęp: 01.08.2017)

W obu wymienionych miejscach dostrzec można wyraźną niespójność ontologiczną, na którą zwracałem już uwagę w wypadku kinowego lobby: z jednej strony mają one – przynajmniej w pewnym stopniu – umożliwić odbiorcy doświadczenie kinematograficzne w „realnej” (czy raczej wirtualnej – w sensie „możliwej do zaistnienia”), a jednak niedostępnej dla niego przestrzeni. w wypadku Ant Theater oczywistym powodem owej niedostępności jest niemożność przyjęcia przez człowieka mrówczej perspektywy oglądu rzeczywistości. z kolei w wypadku Moon Theater problem stanowiłyby względy finansowe i logistyczne 16. W każdej z tych – teoretycznie możliwych do zaistnienia – przestrzeni znajdują się jednak szczegóły akcentujące ich nierzeczywisty charakter. W wypadku „kina” na Księżycu programiści aplikacji zadbali o realizm, pamiętając na przykład, by uwzględnić kabel biegnący od lądownika księżycowego do projektora, dzięki czemu do urządzenia doprowadzany jest prąd, umożliwiając tym samym projekcję ruchomych obrazów. Na stole jednak, tuż obok projektora, umieszczony został kubeczek z popcornem, co niszczy wrażenie realizmu płynące z percypowanego otoczenia, gdyż w rzeczywistości warunki panujące na srebrnym globie nie pozwoliłyby człowiekowi na zjedzenie tego rodzaju przekąski. z kolei nierzeczywisty charakter Ant Theater zaakcentowany został głównie poprzez umieszczenie odbiorcy w otoczeniu ogromnych grzybów, rozmiarami zbliżonych do potężnych drzew. Kolorystyka przestrzeni – podobna do obecnej w holu Oculus Video – potęguje wrażenie owej nierzeczywistości.

Ostatnią z sal kinowych jest The Void Theater – pusta, całkowicie czarna sfera, w obrębie której wyświetlony zostaje obraz wideo. Wyróżnia się ona idealnymi, „hermetycznymi” wręcz warunkami pozwalającymi na wolną od wszelkich dystrakcji percepcję przekazów audiowizualnych. Jako jedyna z lokacji Oculus Video pozwala ona

w dodatku na zajęcie przez użytkownika dowolnej (w tym leżącej) pozycji podczas seansu, jak również na płynną regulację wielkości ekranu. Konstrukcja gogli, w połączeniu z wyjątkowo głęboką czernią ekranów AMOLED, bardzo skutecznie izoluje użytkownika od bodźców płynących ze świata zewnętrznego. Założenie słuchawek tłumiących dźwięki otoczenia sprawia, że The Void Theater przekształca się w „idealne” 17 środowisko recepcji materiałów audiowizualnych. Specyfika tegoż nie ma jednak odzwierciedlenia w świecie realnym, gdyż żadna z dostępnych powszechnie przestrzeni umożliwiających oglądanie ruchomych obrazów nie oferuje takiego poziomu wyizolowania ze strumienia bodźców zewnętrznych. Tym samym przestrzeń ta, choć w wielu wypadkach najbardziej użyteczna, nie posiada swego odpowiednika poza VR-em. Co ciekawe, zdaje się ona stanowić wyraz dążenia do odbioru dzieł audiowizualnych w warunkach idealnych, laboratoryjnych – chciałoby się rzec, pozwalających na całkowite zaangażowanie się w percypowany przekaz.

Oculus Video odróżnia od tradycyjnego odbioru kinowego jeszcze jeden aspekt: brak społecznościowego charakteru doświadczenia kinematograficznego. Odbiór filmu w kinie prawie zawsze odbywa się w towarzystwie przynajmniej jednej nieznannej nam osoby. Jej obecność na sali sprzyja stanowi specyficznego napięcia, które według Justyny Budzik wiąże się z erotyzmem płynącym nie tylko ze świadomości obcości i fizycznej bliskości osoby siedzącej obok nas, ale także z ciemności sali kinowej 18. Na bardziej podstawowym poziomie owo napięcie może wynikać jednak nie tyle z atmosfery erotyzmu, ile ze świadomości konieczności podporządkowania się pewnym ograniczeniom płynącym z kulturowych konwencji zachowania w danym miejscu publicznym – w tym wypadku w sali

kinowej. I tak, w katalogu owych „pożądaných zachowań” znaleźć można między innym odpowiednią pozycję ciała w fotelu, powstrzymanie się od głośnych rozmów i komentowania wydarzeń ekranowych oraz ograniczenie użytkowania telefonów komórkowych w trakcie seansu. Doświadczenie kinematograficzne w Oculus Video pozbawione jest powyższych obostrzeń, brak w nim bowiem możliwości społecznościowej recepcji przekazu audiowizualnego. Tym samym odbiór filmu odarty został z fundamentalnego elementu obecnego w wypadku tradycyjnego obcowania z kinem. Trzeba natomiast nadmienić, iż planowane jest uruchomienie funkcji społecznościowych w omawianej aplikacji. Co jednak ciekawe, możliwość społecznościowego odbioru filmu w wypadku VR zaneguje zapewne owe tradycyjne zasady rządzące zachowaniami odbiorczymi w sali kinowej, gdyż interakcja między użytkownikami aplikacji odbywać się będzie prawdopodobnie za pomocą interfejsu głosowego – na co w fizycznej przestrzeni kinowej rzadko panuje przyzwolenie.

Wymienione cechy Oculus Video sprawiają, iż doświadczenia płynące z użytkowania aplikacji mają charakter wyraźnie ambiwalentny. W jej obrębie łączy się dążenie do możliwie najdokładniejszej, audiowizualnej symulacji realnej przestrzeni kinowej przy jednoczesnej silnej fikcjonalizacji percypowanych miejsc. Rozwiązaniem powstałego dysonansu mogłoby być potraktowanie Ant Theater oraz Moon Theater jako ciekawostek, swoistego dodatku do „właściwego” celu aplikacji – symulowania rzeczywistego doświadczenia kinematograficznego. W takim ujęciu The Void Theater pełniłby z kolei funkcję przestrzeni najbardziej pragmatycznej, wykorzystywanej do recepcji filmów w sytuacji, w której priorytetem dla użytkownika gogli staje się wygoda i możliwość ułożenia ciała podczas seansu w dowolnej pozycji.

Oculus Video stanowi jedną z bardziej innowacyjnych prób stworzenia jak najsilniej angażującego doświadczenia VR-owego. Nawet potraktowanie jej w kategorii ciekawostki (jak często jeszcze obecnie traktuje się aplikacje umożliwiające kontakt z *virtual reality*) nie zmienia faktu, iż stanowi ona niezwykle interesujący przykład bezpośredniego kontaktu VR-u z kinematografią, wyrażonego w postaci tego, co określam mianem **kina w wirtualnej rzeczywistości**. W tym kontekście ważna jest chociażby możliwość samodzielnego kształtowania repertuaru wirtualnej projekcji. Dowolność, wyrażająca się między innymi w oglądaniu w kinie zarówno wielkich filmowych hitów, jak i form, które w rzeczywistości nigdy w takiej przestrzeni zaistnieć by nie mogły (takich jak kilkusekundowe ujęcia życia codziennego, kręcone smartfonem), sprawia, iż w ramach tego typu aplikacji następuje połączenie ponad studwudziestoletniej tradycji ruchomych obrazów (ze względu na miejsce, w którym odbywa się seans – wirtualna sala kinowa) z nowymi technikami cyfrowymi pozwalającymi na dokładną symulację doświadczenia kinematograficznego. Oculus Video i podobne programy 19 katalizują wszystko, co wynika z życia w kulturze cyfrowej: wolność wyboru, zmienność, natychmiastowość oraz ogromną mobilność, dostępność i powszechność przekazów audiowizualnych. Co ważniejsze, potencjał Oculus Video i podobnych aplikacji nie kończy się na byciu rodzajem „atrakcji” wykorzystywanej częściej podczas prezentacji możliwości headsetu znajomym, a rzadziej do indywidualnej recepcji filmu. Kino w wirtualnej rzeczywistości może chociażby okazać się cenną formą kontaktu z dziełem audiowizualnym wśród osób niepełnosprawnych, które z różnych powodów nie są w stanie odwiedzić przestrzeni pobliskiego

kina. Pozostaje więc z zainteresowaniem czekać na rozwój tego typu projektów.

### **Wirtualna rzeczywistość w kinie**

We współczesnej kulturze audiowizualnej zaobserwować można także działania zmierzające do umożliwienia kinowego odbioru treści VR-owych na wzór recepcji dzieł w sali kinowej. w tym wypadku obrazy *virtual reality* uruchamiane są symultanicznie na wielu headsetach założonych przez widzów zgromadzonych wspólnie w fizycznej przestrzeni – czasem także tradycyjnego kina. Przykładem może być seans filmu *Collisions* (prod. Jaunt VR, USA 2016) w reżyserii Lynette Wallworth, dzieła, które obecnie (zdaniem krytyków) jako jedno z niewielu wykorzystuje potencjał „nowego” medium w sposób artystyczny i świadomy 20. Adi Robertson z portalu The Verge informuje o dwóch próbach stworzenia ekwiwalentu kinowej premiery dla *Collisions*: światowa premiera odbyła się 20 stycznia 2016 roku 21 podczas Światowego Forum Ekonomicznego w Davos w Szwajcarii 22 – był to jednocześnie pierwszy synchroniczny seans produkcji VR-owej na tak dużą skalę 23. Kolejny seans miał miejsce w Teatrze Egipskim podczas Sundance Film Festiwal 2016. W pierwszym miejscu aparatura zadziałała bez zarzutu, w drugim widzowie napotkali na problemy techniczne 24.

Istotne pozostaje zagospodarowanie przestrzeni w wypadku obu wydarzeń. Zapis premiery wideo oraz panelu dyskusyjnego w Davos udostępniono na portalu YouTube 25, co pozwala na dokładne przeanalizowanie sposobu przeprowadzenia dużej symultanicznej projekcji filmu VR. Szczególne zdziwienie może budzić decyzja organizatorów o użyciu zwykłych, nieobrotowych krzeseł. Podczas



odbioru wirtualnej rzeczywistości rozwiązanie takie stanowi duże utrudnienie dla właściwej, to znaczy swobodnej recepcji dzieła, blokując zakres ruchu użytkownika i wprowadzając niepożądany dyskomfort związany z koniecznością obracania się na nieruchomym krześle. Jeszcze mniej przemyślane zagospodarowanie przestrzeni widać na zdjęciach dokumentujących seans w Teatrze Egipskim: widzowie usadzeni zostali w tradycyjnych fotelach teatralnych, bardzo blisko innych użytkowników, co z pewnością wyjątkowo utrudniało odpowiedni odbiór dzieła, a tym samym nie pozwalało na pełne wykorzystanie potencjału stojącego za sferyczną projekcją. Sądzę, że o wyborze przestrzeni seansu zadecydowała tu głównie chęć nadania wydarzeniu odpowiedniej rangi, poprzez przeniesienie VR-u z zatłoczonej przestrzeni wystawowej (wciąż częsta przestrzeń prezentacji wirtualnej rzeczywistości) do miejsca, w którym to właśnie dzieło jest najistotniejsze i ma szansę odpowiednio wybrzmieć. Niemniej unieruchomienie widza podczas seansu *virtual reality* w swej idei przypomina pomysł zorganizowania seansu filmu 3D przy jednoczesnym pozbawieniu audytorium okularów pozwalających na odbiór stereoskopowej głębi. Oczywiście w obu wypadkach dzieła takie da się obejrzeć, jednakże zostają one „okaleczone”, pozbawione fundamentalnych, konstytuujących je cech formalnych.



Premiera *Collisions* podczas Światowego Forum Ekonomicznego w Davos  
 źródło: World Economic Forum, Davos 2016 - Culture and the Fourth  
 Industrial Revolution, [https://www.youtube.com/watch?v=-\\_68FywZq\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=-_68FywZq_8)  
 (dostęp: 01.08.2017)



Premiera *Collisions* podczas Sundance Film Festival 2016  
 źródło: [https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/kjMb3aT3FBiIM9o3kqA0ZmiSZHQ=/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus\\_asset/file/6011713/collisions-screening-vr-sundance-2016.0.jpg](https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/kjMb3aT3FBiIM9o3kqA0ZmiSZHQ=/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/6011713/collisions-screening-vr-sundance-2016.0.jpg) (dostęp: 01.08.2017)

Co ciekawe, organizatorzy Światowego Forum Ekonomicznego w Davos umożliwili zapoznanie się z *Collisions* także w sali kongresowej obiektu, przygotowano tam bowiem stałą instalację piętnastu zsynchronizowanych headsetów – tym razem już z obrotowymi fotelami 26. Tym bardziej zastanawia więc pierwotna decyzja o zorganizowaniu premiery na nieruchomościach krzesłach.



Seans *Collisions* na sali kongresowej w Davos

źródło: [https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/fb/54/21/fb5421d1f8c2a5d7309f849c7dbf820a.jpg)

[ak0.pinimg.com/originals/fb/54/21/fb5421d1f8c2a5d7309f849c7dbf820a.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/fb/54/21/fb5421d1f8c2a5d7309f849c7dbf820a.jpg)

(dostęp: 01.08.2017)

Obrotowe fotele są już z kolei standardem w tzw. kinach VR. Przykładem tego rodzaju przestrzeni jest Virtual Reality Cinema w Amsterdamie, reklamujące się jako „pierwsze na świecie kino wirtualnej rzeczywistości” 27. Idea tych kin nie różni się szczególnie

od tej przyświecającej „tradycyjnemu” kinu, choć – jako że emitowane są w nich głównie krótkie 28 formy audiowizualne o charakterze widowiskowym – przybytki te mają raczej charakter „jarmarcznych” przestrzeni w parkach rozrywki, w rodzaju tzw. kin 4D, 5D, 6D itd. 29 czy też objazdowych kabin z ekranem i systemem podnośników, symulujących na przykład jazdę rollercoasterem 30. Z punktu widzenia przedsiębiorców niewątpliwą zaletą kina VR jest fakt, że nie wymaga ono specjalnej aranżacji przestrzeni. Jako że każdy z widzów otrzymuje własny *headset* oraz słuchawki, nie ma konieczności montowania w niej ekranu oraz instalowania na ścianach kosztownego systemu audio. Niepotrzebne staje się również amfiteatralne ułożenie rzędów; należy jedynie zadbać o odpowiednią ilość wolnego miejsca pomiędzy poszczególnymi odbiorcami (siedzącymi na obrotowych fotelach) w celu zapewnienia swobody recepcji sferycznego obrazu.



Wnętrze Virtual Reality Cinema w Amsterdamie

źródło: [https://cdn.uploadvr.com/wp-content/uploads/2016/11/IMG\\_7996.jpg](https://cdn.uploadvr.com/wp-content/uploads/2016/11/IMG_7996.jpg)

(dostęp: 01.08.2017)

W wypadku amsterdamskiego Virtual Reality Cinema ciekawym kinostalgicznym akcentem, mającym zapewne podkreślać bezpośredni związek przestrzeni VR-owego kina z dziedzictwem X muzy, jest obecność na ścianach historycznych plakatów filmowych w dość oryginalnych wersjach: pojawiające się na nich postaci noszą na głowach headsety z logo kina.

Seans w kinie VR – zgodnie z warunkiem koniecznym dla sytuacji odbioru kinowego – rozpoczyna się symultanicznie na wszystkich headsetach. Widzowie otrzymują więc namiastkę doświadczenia znanego z tradycyjnej sali kinowej, jednak pozbawionego tak charakterystycznego dla niej erotyzmu. Są jednocześnie razem i osobno – wzajemny wpływ odbiorców na siebie ograniczony został w zasadzie do świadomości uczestniczenia w grupowym seansie, przy równoczesnym wyizolowaniu ze strumienia większości „okołokinowych” bodźców zewnętrznych, tak ważnych w wypadku projekcji kinowej. Dla przykładu, w sytuacji wyjścia do kina VR wraz ze znajomymi, satysfakcjonująca interakcja pomiędzy nimi może zajść dopiero po emisji dzieła i będzie ona polegała na porównaniu indywidualnych wrażeń z seansu. Wspomniane odizolowanie widza, dokonujące się z powodu konieczności założenia na głowę headsetu oraz słuchawek, nie pozwala na obserwację reakcji innych uczestników seansu bądź cichą wymianę komentarzy w jego trakcie. Z racji odcięcia zmysłu wzroku i słuchu od bodźców zewnętrznych wymienione zachowania są praktycznie niespotykane. Reasumując, nie sądzę, by tego typu kina wirtualnej rzeczywistości 31 były właściwą drogą rozwoju seansów dzieł VR-owych. Stanowią one raczej wspomnianą już próbę legitymizacji nowej formy audiowizualnej poprzez dokonania X muzy. *Virtual reality* znajduje się dopiero na

początku drogi ku pełnej dojrzałości jako medium ruchomych obrazów.

Ostatnią, niezwykle interesującą przestrzenią współistnienia kinostalgii i mediofilii w ramach wirtualnej rzeczywistości w kinie, którą chciałbym poddać analizie, jest IMAX VR Centre. To jedna z ciekawszych prób symbiozy kinematografii, wirtualnej rzeczywistości oraz gier wideo, a jednocześnie połączenia przestrzeni kinowej z salonem gier. Analiza IMAX VR Centre wymaga jednak uprzedniego przywołania zarówno danych rynkowych dotyczących adaptacji wirtualnej rzeczywistości wśród konsumentów, jak i kilku faktów związanych z tzw. *user experience* najpopularniejszych *headsetów*. Informacje te pozwolą lepiej zrozumieć podjętą przez kierownictwo firmy IMAX decyzję o stopniowej ekspansji ich projektu na Stany Zjednoczone, a w przyszłości także na inne rejony świata [32](#).

Jak twierdzi Anshel Sag, analityk reprezentujący firmę Moor Insights & Strategy, w 2017 roku branża VR zrozumiała, iż dotychczasowe przewidywania dotyczące rynkowej popularności *virtual reality* w większości wypadków zostały przeszacowane [33](#). Mimo to rzeczywiste dane marketingowe nadal robią wrażenie, przy okazji dostarczając ciekawych informacji. Według raportu sporządzonego przez firmę SuperData Research [34](#), najpopularniejszym headsetem VR w 2016 był Google Cardboard – jego sprzedaż sięgnęła 88,4 milionów sztuk. Drugie i trzecie miejsce zajęły kolejno: Samsung Gear VR (2,3 miliony sztuk) oraz PlayStation VR (745 tysięcy sztuk) [35](#). Raport potwierdza także, że producenci urządzeń oferujących najlepszą jakość doświadczenia *virtual reality* [36](#) pozostają w tyle za tańszą konkurencją (HTC Vive – 420 tysięcy; Oculus Rift – 355 tysięcy sztuk) [37](#). Kluczową rolę w upowszechnieniu się headsetów wirtualnej rzeczywistości pełni więc ich cena oraz (wspomniana wcześniej)

mobilność. Użytkownicy chętniej niż po Oculus Rift i HTC Vive sięgają po Google Cardboard oraz Gear VR; oba headsety pozwalają bowiem na kontakt z wirtualną rzeczywistością bez konieczności wydawania dużej ilości pieniędzy 38, a jednocześnie nie wymagają podpięcia kablem do komputera w trakcie ich użytkowania. Oczywiście jakość doświadczenia *virtual reality* za pośrednictwem Google Cardboard, będącym kawałkiem złożonego kartonu wraz z plastikowymi soczewkami 39, daleka jest od tej, którą daje choćby sprzęt Samsunga czy Oculus Rift. Do tego dochodzi szereg dodatkowych problemów, chociażby dyskomfort związany z wątpliwą wygodą użytkowania konstrukcji, uczucie nudności spowodowane między innymi zastosowaniem soczewek złej jakości czy gwałtowny spadek poziomu naładowania baterii telefonu podczas korzystania z gogli. Konstrukcje te, co potwierdzają wyniki sprzedażowe, stanowią jednak doskonały sposób na rozpoczęcie przygody z wirtualną rzeczywistością, a w dalszej perspektywie być może przyczynią się do podjęcia przez odbiorcę decyzji o zakupie bardziej zaawansowanej technicznie konstrukcji.

Istnieje jednak i druga strona medalu: w związku z tym, że jakość doświadczenia VR-owego z Google Cardboard nijak ma się do oferowanego chociażby przez popularne PlayStation VR, a tym bardziej Oculus Rift, HTC Vive czy StarVR, użytkownicy mający kontakt wyłącznie z budżetowym hardware'em mogą zrazić się do odbioru dzieł audiowizualnych w wirtualnej rzeczywistości. Skompletowanie profesjonalnego zestawu pozwalającego na komfortową recepcję 40 *virtual reality*, który nie tylko poradzi sobie z odtworzeniem bieżących produkcji, ale także tych, których premiera odbędzie się dopiero w niedalekiej przyszłości, to koszt około 2000

dolarów 41, nie wliczając w to headsetu (599 dolarów – HTC Vive; 399 dolarów – Oculus Rift) 42 oraz opcjonalnych akcesoriów.

IMAX VR Centre stanowi ciekawy pomysł na – przynajmniej doraźne – rozwiązanie powyższego problemu poprzez udostępnienie przestrzeni, która za stosunkowo niewielkie pieniądze umożliwiłaby każdej zainteresowanej osobie kontakt z najwyższej jakości treściami na najbardziej zaawansowanych technicznie headsetach *virtual reality* wraz z dodatkowymi urządzeniami peryferyjnymi pogłębiającymi immersyjne doświadczenie. To urzeczywistnienie idei mainstreamowego kina VR, jednak w formie zupełnie odmiennej od wcześniej przywołanych.

W lipcu 2017 roku IMAX VR Centre działało w dwóch miejscach na świecie: w Los Angeles oraz w kinie AMC Kips Bay 15 w Nowym Jorku; w grudniu tego samego roku było to już aż pięć lokalizacji 43. Skupię się wyłącznie na analizie dwóch pierwszych, gdyż mogą one stanowić odbicie dwóch zasadniczych, przestrzennych i architektonicznych wizualizacji związków wirtualnej rzeczywistości z kinematografią; w każdej z nich VR uzyskuje także wyraźnie odmienny status. Pomimo wielu cech wspólnych, obie lokalizacje różnią się od siebie przede wszystkim jednym istotnym szczegółem. Pierwsza z otwartych siedzib (Los Angeles) funkcjonuje jako samodzielna przestrzeń w miejskim krajobrazie, na wzór stacjonarnego kina. Druga natomiast (Nowy Jork) została wkomponowana w istniejące wcześniej lobby multipleksu AMC, co ma niebagatelne znaczenie w procesie odbioru udostępnionych tam doświadczeń VR-owych.

To właśnie sukces pilotażowego centrum wirtualnej rzeczywistości IMAX w Los Angeles otworzył drogę do dalszego rozwoju projektu



firmy. Miejsce to wyraźnie inspirowane jest przestrzenią multipleksów: w jego obrębie wdrożono szereg typowo kinowych rozwiązań. Zostało ono podzielone na trzy części: hol, foyer oraz „salę kinową” złożoną z czternastu VR-owych boksów 44 o wymiarach 12x12 stóp (czyli nieco ponad 13 metrów kwadratowych powierzchni). W nowoczesnym holu IMAX VR Centre znaleźć można dwa istotne elementy charakterystyczne także dla przestrzeni multipleksu: kasy biletowe oraz ruchome plakaty filmowe w formie dużych wyświetlaczy zamontowanych wertykalnie na ścianach. Przy kasie – podobnie jak w kinach – znajduje się ekran z repertuarem poszczególnych „seansów” VR-owych. Godziny seansów są tak rozplanowane, aby wyeliminować kolejki do poszczególnych boksów, a zarazem dać obsłudze kompleksu czas na dezynfekcję headsetów i urządzeń peryferyjnych po każdym użytkowniku.

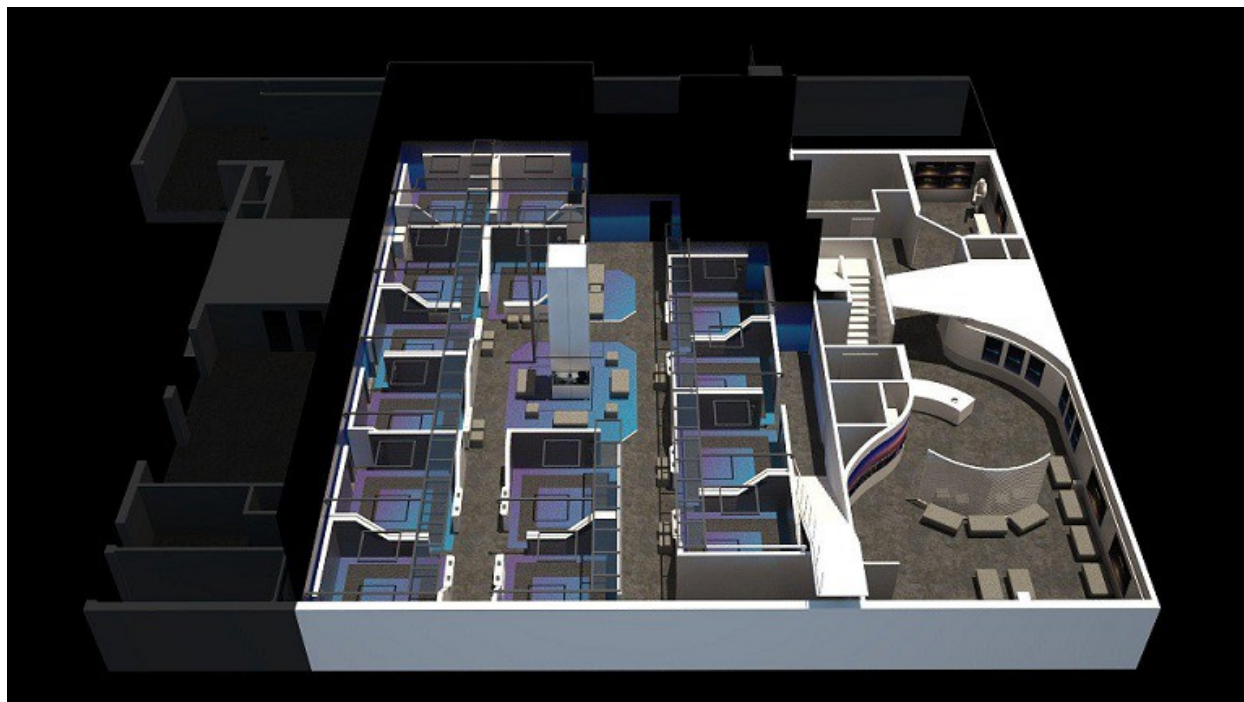


Cyfrowe plakaty w holu IMAX VR Centre w Los Angeles  
 źródło: <https://www.tomshw.it/data/thumbs/9/3/4/4/imax-vr-lobby-2f8f7fc005b5601eb46c62df9b05fe95f.jpg> (dostęp: 01.08.2017)

Po zakupie biletów odbiorca trafia do specjalnie wydzielonego miejsca pełniącego rolę kinowego *foyer*. To tu oczekuje się na właściwe doznanie VR-owe, przy okazji – dzięki wizualnym instrukcjom wyświetlanym na monitorach zainstalowanych naprzeciw miejsc do siedzenia – poznając podstawowe zasady dotyczące korzystania z urządzeń *virtual reality*. Stamtąd przechodzi się do „sali kinowej”, która ma więcej wspólnego z zaawansowanym technicznie salonem gier wideo, gdyż dostępne tam produkcje *virtual reality* to nie kręcone kamerami sferycznymi filmy 360 stopni, ale krótkie dema gier, wygenerowane komputerowo za pomocą odpowiedniego silnika graficznego. Każdy z boksów wyposażony został w zestaw urządzeń pozwalających na doświadczenie obecności w wirtualnej rzeczywistości: headset HTC Vive, dodatkowe kontrolery oraz plecak SUBPAC pełniący funkcję ubieralnego subwoofera, swoistej, kamizelki basowej” 45 transferującej dźwięki niskiej częstotliwości bezpośrednio na ciało użytkownika.

W dwóch z boksów HTC Vive zastąpiono headsetem StarVR – prototypową 46 konstrukcją z segmentu premium, która docelowo ma być dostępna wyłącznie dla miejsc w rodzaju IMAX VR Centre. Niewątpliwą zaletą omawianych gogli jest ich rozdzielczość, wynosząca 5K (5120x1440 pikseli) oraz horyzontalne pole widzenia 210°, co zdecydowanie deklasuje wszelką konkurencję 47. Konstrukcja nie jest jednak idealna: użytkownicy skarżą się na rozmazany obraz podczas ruchów głowy, co z kolei powoduje mdłości. Wady te nie są niczym dziwnym, wszak StarVR to urządzenie w fazie rozwojowej, z czego doskonale zdaje sobie sprawę kierownictwo IMAX VR Centre 48. Placówka w Los Angeles początkowo pełniła funkcję przestrzeni testowej, której celem było

zarówno sprawdzenie w praktyce konkretnych rozwiązań (na przykład badanie poziomu satysfakcji użytkowników z prezentowanych treści VR-owych), jak również określenie ogólnego zainteresowania tego rodzaju formą rozrywki. Okazało się ono na tyle duże 49, że firma otworzyła kolejne placówki w różnych częściach świata: Nowym Jorku, Manchesterze, Szanghaju oraz Toronto.



Komputerowa wizualizacja IMAX VR Centre w Los Angeles

źródło:

<https://ocpk3ohd2.qnssl.com/uploads/image/file/3c/3a/3c3a6df3187299e48c262>

(dostęp: 01.08.2017)

Druga z otwartych chronologicznie lokalizacji to także pierwsza instalacja IMAX VR wkomponowana w przestrzeń istniejącego już kina – w tym wypadku nowojorskiego AMC Kips Bay. Wymagało to zaanektowania prawie połowy całkowitej powierzchni lobby 50.

Pomysł umieszczania IMAX VR w obrębie istniejących kin wynika z kilku powodów. Przede wszystkim przestrzeń ta ma stanowić ważną

broń w walce multipleksów o widza, który coraz częściej wybiera recepcję filmu w domowym zaciszu poprzez platformy internetowego streamingu bądź z nielegalnych źródeł 51. Odbiorca może skorzystać wyłącznie z oferty IMAX VR Centre bądź połączyć ją z seansem kinowym. Docelowo to właśnie druga z wymienionych opcji zdaje się być pożądanym sposobem kontaktu z multipleksem: firma już nawiązała współpracę z hollywoodzkimi wytwórniami oraz czołowymi studiami produkującymi gry wideo, dzięki czemu kina będą mogły oferować widzom pakiety składające się z seansu filmowego oraz powiązanego z nim doświadczenia VR-owego 52. IMAX VR Centre to najbardziej wyrazisty przykład coraz popularniejszej drogi rozwoju wirtualnej rzeczywistości, określanej mianem *location-based VR* 53, polegającej na tworzeniu profesjonalnych, doskonale wyposażonych technicznie placówek umożliwiających kontakt każdego zainteresowanego z wirtualną rzeczywistością. Póki co, jedynie niewielka ilość konsumentów może pozwolić sobie na zakup, a w dalszej perspektywie także ulepszanie high-endowego („z górnej półki”) sprzętu umożliwiającego odbiór VR-u w wysokiej jakości 54. IMAX VR Centre pozwala na zanurzenie się w *virtual reality* z pomocą hardware’u zapewniającego płynny, dopracowany graficznie obraz oraz *tracking* ruchów użytkownika dzięki odpowiednio dużej przestrzeni boksu. Niektóre boksy wyposażone są ponadto we wspomniany *headset* StarVR, niedostępny w ogólnej dystrybucji. Firma zapewnia także dodatkowe peryferia, w które niekoniecznie inwestują osoby korzystające z domowego VR-u, na przykład SUBPAC, karabiny czy rękawice bokserskie. Niewykluczone, że w przyszłości IMAX doczeka się produkcji specjalnego hardware’u na

wyłączność, co stanowić będzie dodatkową zachętę dla potencjalnych konsumentów.



Wygląd boksu IMAX VR Centre. Rozgrywka w trybie multiplayer, źródło: <https://l3apq3bncl82o596k2d1ydn1-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2017/02/imax-vr-center-social-810x513.png> (dostęp: 01.08.2017)

Konieczne jest rozwiązanie jeszcze jednego problemu, wynikającego z dostępności treści VR-owych pokazywanych w IMAXie także w domowej dystrybucji. Dlaczego użytkownik posiadający w domu urządzenia *virtual reality* miałby płacić sporo pieniędzy za jednorazowy i stosunkowo krótki kontakt z produkcją VR-ową w kinie, kiedy może ją sobie kupić na własność, a czasem nawet pobrać za darmo z legalnego źródła – jak to ma miejsce obecnie? Problem ów może nie wydawać się zbyt istotny w dobie aktualnej popularności wirtualnej rzeczywistości, lecz stanie się

fundamentalny (przynajmniej dla producentów), gdy ta na stałe zagości już w domach i będzie spopularyzowana w stopniu podobnym do smartfona czy laptopa 55. Receptą ma być wprowadzenie przez władze IMAX systemu dobrze znanego z rynku filmowego: dzieło z początku ma ograniczoną, wyłącznie kinową dystrybucję, by z biegiem czasu 56 wejść także w inne kanały dystrybucyjne.

Według Richarda Gelfonda, prezesa firmy IMAX, długość doświadczenia VR-owego powinna dziś oscylować między siedmioma a dwunastoma minutami, co dla wielu może wydawać się czasem stosunkowo krótkim. Jeszcze śmielsza w swoich tezach jest Iwona Pomianowska, psycholożka i twórczyni filmowa, jednej z przedstawicielek grupy badawczej *Sferyczny Film 3D – narodziny nowego języka wizualnego w narracji* działającej w Szkole Filmowej w Łodzi, według której takie doświadczenie nie powinno przekraczać pięciu minut 57. Badaczka zauważa jednocześnie, że wirtualna rzeczywistość działa efektywniej, będąc częścią szerszej strategii medialnej 58, co dodatkowo potwierdza sensowność kroków podejmowanych przez prezesa IMAX, dążącego do wdrożenia tego rodzaju strategii w swoich kinach 59.

W mojej opinii największym wyzwaniem stojącym przed twórcami przedsięwzięć typu IMAX VR Centre (pomijając konieczność ciągłego inwestowania w nowy *hardware* i *software*) jest wprowadzenie w ich obręb satysfakcjonującego doświadczenia społecznościowego odbioru danego dzieła, a nie jedynie możliwości oglądania na monitorze umieszczonym na ścianie boks gameplaya użytkownika zanurzonego w wirtualnej rzeczywistości. IMAX VR Centre umożliwia już wieloosobowe doświadczenia VR-owe w obrębie jednego boksu

(*Eagle Flight Multiplayer*, prod. Ubisoft Montreal, Kanada 2016 [60](#)), a także pomiędzy użytkownikami znajdującymi się w różnych boksach (*Raw Data Multiplayer*, prod. Survios, USA 2016 [61](#)). W przyszłości planowana jest również możliwość rozgrywki sieciowej łączącej poszczególne placówki.

Śmiałe plany ekspansji firmy na kolejne miasta świadczą o rentowności projektu, ale przede wszystkim o zainteresowaniu nowatorskim pomysłem, będącym zarazem wyrazistym przykładem zjawiska konwergencji mediów. Moim zdaniem, to właśnie forsowane przez IMAX powiązanie ze sobą silnie immersyjnych, interaktywnych doświadczeń VR-owych oraz nieinteraktywnego seansu będzie odpowiedzią na potrzebę kontaktu z tzw. interaktywnym kinem. Dzięki temu film na sali projekcyjnej pozostaje dziełem odbierającym widzowi kontrolę nad diegezą; z kolei ewentualna potrzeba sprawczości może znaleźć swoje ujście przed lub po seansie, w kontakcie z doświadczeniem wirtualnej rzeczywistości będącym częścią filmowej franczyzy i dopełniającego świat przedstawiony.

## Podsumowanie

W dyskursie kinematograficznym przyjęło się, iż symboliczną datą początków kina jest 28 grudnia 1895 roku – pierwsza publiczna, płatna projekcja kinematografu, podczas której bracia Lumière zaprezentowali dziesięć swoich filmów [62](#). Za datę o podobnej randze dla historii wirtualnej rzeczywistości uznaję 1 sierpnia 2012 roku, czyli dzień uruchomienia przez Palmera Lucky’ego kampanii crowdfundingowej headsetu Oculus Rift [63](#). Historia VR-u rozpoczyna się co prawda całe dekady wcześniej, jednak ówczesne urządzenia

pozwalające na immersję w wirtualną rzeczywistość były drogie 64, niepopularne oraz nieergonomiczne. Wspomniana kampania crowdfundingowa na portalu Kickstarter umożliwiła tymczasem osobom zainteresowanym zakup działającego headsetu już za 300 dolarów. O skali popularności projektu najlepiej świadczy fakt, iż wnioskowany cel kampanii został przekroczony już w ciągu pierwszej doby, a całą zbiórkę zakończono z wynikiem finansowym 2 437 429 dolarów 65.

Niektóre źródła za przełomowy moment w historii wirtualnej rzeczywistości uznają natomiast rok 2010, kiedy Palmer Lucky stworzył prototyp urządzenia, które w późniejszym czasie zmieniło się w Oculus Rift 66. Moim zdaniem, w wypadku wirtualnej rzeczywistości istotniejszą cezurą od wynalezienia urządzenia jest początek jego upowszechniania się, a co za tym idzie, umożliwienie kontaktu z nim osobom zainteresowanym, gotowym zapłacić za to doświadczenie (urządzenie) odpowiednią sumę pieniędzy. Co więcej, kolejne produkcje VR-owe, pozostające jeszcze w kręgu formalnych eksperymentów, dowodzą szybko ewoluującej świadomości możliwości stojących za opisywanym medium. Prawdopodobnie więc w niedalekiej przyszłości wirtualna rzeczywistość stanie się pełnoprawnym medium, operującym własnym językiem i stanowiącym realną alternatywę dla kinematografii. Z tych to właśnie względów skłonny jestem zaryzykować stwierdzenie, że 1 sierpnia 2012 roku to właściwy początek wirtualnej rzeczywistości jako nowego medium audiowizualnego 67.



\* Niniejszy artykuł jest skróconą wersją rozdziału rozprawy doktorskiej Autora, zatytułowanej *Kinostalgia i mediofilia jako formy doświadczenia audiowizualnego w XXI wieku*, napisanej pod opieką naukową dr. hab. Piotra Zawojskiego, prof. UŚ oraz dr. hab. Magdaleny Kempnej-Pieniążek w Uniwersytecie Śląskim w Katowicach (2018).

1 Kinostalgia nie jest moim w pełni autorskim terminem, ponieważ jednak nie doczekała się dotąd spójnej definicji (w tym na gruncie naukowym), jako pierwszy podejmę się jej sformułowania.

2 Zob. J. Budzik, *Dotyk światła. O zmysłowym doznawaniu kina*, Fa--art, Katowice 2013 [MOBI].

3 R.W. Kluszczyński, *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999, s. 18.

4 Czego dowodem jest chociażby pierwsza „interaktywna” produkcja Netflix, zatytułowana *Kot w butach: uwięziony w baśni* (*Puss in Book: Trapped in an Epic Tale*, reż. R. Burdine, J. Castuciano, USA 2017) – krótki metraż adresowany do dziecięcej widowni.

5 Zob. R.W. Kluszczyński, *Film – wideo – multimedia...*, s. 221.

6 Tamże, s. 22.

7 R. W. Kluszczyński, *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, [w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. R. W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Łódź 2015, s. 57, dostępny online: [https://www.academia.edu/12942536/Kino\\_interaktywne\\_-\\_porzadkowanie\\_pola](https://www.academia.edu/12942536/Kino_interaktywne_-_porzadkowanie_pola) (dostęp: 27.03.2018).

8 Więcej na ten temat, zob. tamże.

9 Tamże, s. 72.

10 Na przykład. *Heavy Rain* (prod. Quantic Dream, Francja 2010).

11 Zob. chociażby dokonania wytwórni Film d'Art.

12 M. Gooderick, *Virtual reality films comes to Cannes*, Spielberg sounds warning, Reuters 18.05.2016, <http://www.reuters.com/article/us-filmfestival-cannes-virtual-reality-idUSKCN0Y91NZ> (dostęp: 15.04.2017).

13 W zależności od wersji oprogramowania spotkałem się z dwiema nazwami tego programu: Oculus Cinema i Oculus Video. W dalszej części artykułu będę używał formy Oculus Video, która zdaje się najbardziej aktualną nazwą tego software'u.

14 W multipleksach zamiast plakatów na ścianach coraz częściej pojawiają się ekrany wyświetlające plakaty oraz zwiastuny filmów w formacie wertykalnym. Na upowszechnienie się tego rodzaju prezentacji trailerów zapewne wpływ miała coraz częstsza praktyka kręcenia i oglądania filmów wertykalnie na wyświetlaczach smartfonów.

15 Domyślnie Oculus Video umożliwia percepcję filmów z jednego miejsca, uznanego przez jego programistów za najbardziej optymalne dla danej przestrzeni. Użytkownicy Oculus Video odkryli jednak, że po podłączeniu do aplikacji zewnętrznego kontrolera Bluetooth można usiąść także w kilku innych miejscach. Zob. np. Jimmy is Promo, *Samsung Gear VR: Change Seats In Oculus Video*, YouTube 19.12.2015, <https://www.youtube.com/watch?v=NQ1uM7Ymxjw> (dostęp: 11.06.2016).

16 Pomijając rozważania na temat możliwości (bądź jej braku) zorganizowania seansu filmowego na Księżycu, osobną kwestią jest to, iż przeciętny widz nie posiada odpowiedniego przygotowania fizycznego do odbycia podróży kosmicznej na naturalnego satelitę

Ziemi, jak również zasobów finansowych niezbędnych do skutecznego zorganizowania takiego przedsięwzięcia.

17 W tym miejscu pojawia się pytanie, czy aby na pewno tego typu przestrzeń można uznać za idealną do recepcji dzieł audiowizualnych. Bez wątplenia ułatwia ona immersję, jednocześnie jednak może być uznana za środowisko nierealne o charakterze wręcz „laboratoryjnym”. Czy właśnie takiego rodzaju doświadczeń kontaktu z dziełem audiowizualnym oczekują jego odbiorcy? A może to odbiór kinowy dla niektórych widzów będzie charakteryzował się idealnymi warunkami recepcji? Niniejsze wątpliwości zdecydowały tym samym o konieczności wpisania wyrazu „idealne” w cudzysłów.

18 Zob. J. Budzik, *Dotyk światła...*, loc. 45,5 [MOBI].

19 Wirtualne sklepy oferują wiele tego typu aplikacji. Liczba ta zapewne będzie wzrastać. Swoje rozważania oparłem na kontakcie z Oculus Video głównie ze względu na fakt, iż na chwilę obecną (lipiec 2017) aplikacja ta jest najlepiej wykonanym kinem w wirtualnej rzeczywistości.

20 Więcej informacji o filmie *Collisions* znajduje się na jego oficjalnej stronie internetowej: <http://www.collisionsvr.com> (dostęp: 05.07.2017).

21 Zob. *The Wall Street Journal: Photos of the Day: January 20*, <http://www.collisionsvr.com/news/the-wall-street-journal-photos-of-the-day-january-20> (dostęp: 05.07.2017).

22 Pokaz dla 75 widzów, połączony z panelem dyskusyjnym. Zob. *World Economic Forum. Cultural Agenda* <http://widgets.weforum.org/davos-arts/2016/#agenda> (dostęp: 05.07.2017).

23 Zob. „*Collisions*”. *Production notes*, <https://guides.acmi.net.au/collisions/> (dostęp: 05.07.2017).

24 Zob. A. Robertson, *Here's how Sundance's first VR residency film got made*, The Verge 9.02.2016, <https://www.theverge.com/2016/2/9/10940236/sundance-virtual-reality-residency-lynette-wallworth-collisions> (dostęp: 01.08.2017).

25 World Economic Forum, *Davos 2016 – Culture and the Fourth Industrial Revolution*, YouTube 8.02.2016, [https://www.youtube.com/watch?v=-68FywZq\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=-68FywZq_8) (dostęp: 05.07.2017).

26 Zob. „Collisions”. *Production notes...* oraz E. Lee, *Virtual Reality Explodes Onto Consumer Market, But Will it Disappoint?*, VOA News 13.04.2016, <https://www.voanews.com/a/virtual-reality-explodes-onto-consumer-market-but-will-it-disappoint/3285180.html> (dostęp: 05.07.2017).

27 *Virtual Reality Cinema*, <https://thevrcinema.com> (dostęp: 16.07.2017).

28 W wypadku amsterdamskiego kina na seans filmowy składa się kilka VR-owych filmów o łącznej długości 30 minut (zob. *Virtual Reality Cinema...*).

29 Są to kina, w których seans 3D zostaje wzbogacony dodatkowymi bodźcami zmysłowymi („wymiar”), symulującymi różne sytuacje mające miejsce w diegezie. Do najczęściej spotykanych efektów specjalnych podczas tego rodzaju seansów zaliczyć można: podmuchy powietrza z zainstalowanych w sali wentylatorów oraz niewielkich otworów w zagłówkach foteli, zapachy imitujące te odczuwane przez bohaterów, ruchy siedzeń kinowych, dodatkowe efekty świetlne oraz niewielkie strumienie wody kierowane w kierunku twarzy widzów. Teoretycznie większa numeracja przed literą „D” (oznaczającą „wymiar” – ang. *dimension*) powinna oznaczać większą

ilość dodatkowych doznań odbieranych w trakcie projekcji. W rzeczywistości jednak często jest to jedynie chwyt marketingowy, mający podkreślać „wyjątkowość” oferowanego przez dane kino doświadczenia na tle konkurencji.

30 Analizując chociażby repertuar opisywanego kina w Amsterdamie, trzeba przyznać, że uległ on ewolucji i obecnie jest już dość zróżnicowany. Aktualnie wyświetlane filmy podzielono na pięć kategorii (gatunki?): *Sci Fi*, *Documentary*, *Fun*, *Journey* oraz *Kids* (<https://thevrcinema.com/now-showing>).

Emitowane dzieła niejednokrotnie poruszają interesującą tematykę, a dodatkowo zrealizowane są w sposób kreatywny, przy wykorzystaniu nowatorskich pomysłów na konstrukcję pasywnego (przeznaczonego wyłącznie do recepcji, bez elementów interakcji) dzieła VR-owego. Nie zmienia to faktu, iż widowiskowość wciąż jest (i zapewne na razie pozostanie) istotnym elementem składowym doświadczenia audiowizualnego proponowanego przez tego rodzaju kina. Tym samym ważniejsza od treści wyświetlanych filmów zdaje się sama możliwość kontaktu z virtual reality. Zob. P. Sawers, *Virtual reality movie theaters are now a thing*, VentureBeat 5.03.2016, <https://venturebeat.com/2016/03/05/virtual-reality-movie-theaters-are-now-a-thing/> (dostęp: 16.07.2017).

31 Powracające określenie „kino wirtualnej rzeczywistości” w odniesieniu do miejsc takich jak amsterdamskie Virtual Reality Cinema czy powstałe w Polsce Multikino VR by Samsung jest w zasadzie błędne, gdyż przestrzenie te nie spełniają warunków mojej, operacyjnej definicji kina (miejsce [realne bądź wirtualne] przeznaczone do grupowej recepcji ruchomych obrazów rzutowanych na ekran/emitowanych na wyświetlaczu o rozmiarze przewyższającym

[bądź sprawiającym takie wrażenie] domowe rozwiązania konsumenckie) – m.in. z powodu wielości ekranów oraz (pomimo obecności innych widzów) nastawienia na indywidualne doświadczenie odbiorcze. Jednak z racji braku lepszego terminu na określenie tego rodzaju przestrzeni, jak również faktu, iż zdążył się on już utrwalić w dyskursie publicznym, nie zdecyduję się na jego porzucenie.

32 Uważam, że ekspansja IMAX VR Centre stanowi początek szerszej tendencji do tworzenia tego rodzaju przestrzeni na całym świecie, także przez inne firmy.

33 Zob. A. Sag, 2016: *The Year VR Didn't Meet Expectations, Sort Of*, „Forbes” 20.12.2016,

<https://www.forbes.com/sites/moorinsights/2016/12/20/2016-the-year-vr-didnt-meet-expectations-sort-of/#c9347160b482> (dostęp:

16.07.2017). Zob. też J. Williams, *a reality check for virtual headsets*, „The Economist” 8.07.2017,

<https://www.economist.com/news/business/21724863-vr-has-been-more-about-hype-substance-will-change-reality-check-virtual> (dostęp: 17.07.2017).

34 Więcej informacji na temat sposobu pozyskiwania danych przez firmę znajduje się na jej oficjalnej stronie internetowej, w zakładce About Us, <https://www.superdataresearch.com/our-team/> (dostęp: 16.07.2017).

35 Zob. raport *SuperData Research, Year in Review, December 2016*, s. 19.

36 Chodzi głównie o jakość obrazu oraz odwzorowanie ruchów użytkownika w wirtualnej przestrzeni.

37 Zob. raport *SuperData Research...*, s. 19.

38 Gotowe gogle Google Cardboard można kupić już za 10–20 zł, jak również wyprodukować samemu – firma udostępniła cały projekt za darmo, więc gogle można zbudować zgodnie z oficjalnymi wytycznymi zawartymi w instrukcji.

39 Na bazie projektu Google Cardboard powstają też bardziej zaawansowane konstrukcje. Często wykonuje się je z tworzywa sztucznego i montuje w nich lepszej jakości soczewki. Miałem okazję porównać ze sobą dwa headsety stworzone w oparciu o projekt Google: Legato Cardboard 2 (tańszy) oraz DreamzVR pierwszej generacji (droższy). Pierwsze z wymienionych urządzeń powodowało u mnie nudności już po około trzech minutach użytkowania, a na dodatek nie posiadało żadnego przycisku umożliwiającego interakcję z aplikacjami VR. Zamiast tego u dołu kartonowej konstrukcji wycięto dwa otwory na palce – konieczność dokonania jakiegokolwiek wyboru w ramach aplikacji VR-owej wymagała więc włożenia palca przez otwór i fizycznego dotknięcia ekranu smartfona, co całkowicie niszczyło wrażenie obecności i immersję w świat przedstawiony. DreamzVR z kolei wykonano z tworzywa sztucznego i wyposażono w przycisk umożliwiający łatwą interakcję w ramach *virtual reality*. Co najważniejsze, opisywane gogle – choć także niezbyt ergonomiczne podczas długotrwałego użytkowania – pozwalały na znacznie dłuższą (około 30 minut) rozrywkę bez uczucia nudności. Materiały zastosowane podczas produkcji Google Cardboard mają więc duże znaczenie dla ostatecznych wrażeń z użytkowania gogli.

40 Tzn. gwarantującą płynne wyświetlanie 90 klatek na sekundę (co pozwoli uniknąć dolegliwości w rodzaju uczucia nudności) z wysokim odwzorowaniem detali.

41 Informację zaczerpnąłem z artykułu na portalu CNET, podsumowującego testy hardware'u niezbędnego do recepcji

wirtualnej rzeczywistości. Należy jednak mieć na uwadze, że witryny internetowe podają odmienne szacunkowe koszty zestawów VR. Dla porównania, Business Insider pisze o 1600 dolarów. z kolei w filmie *5 Rzeczy, które HTC VIVE robi źle!* (dostępny online: <https://www.youtube.com/watch?v=SRZ-CI4KxQM> (dostęp: 17.07.2017) opublikowanym przez VR Polska – jeden z ważniejszych polskich kanałów poświęconych tematyce VR na portalu YouTube – koszt zakupu headsetu firmy HTC wraz z peryferiami oraz komputerem oszacowany został na prawie 10 tysięcy złotych. Praktycznie wszystkie źródła są zgodne co do tego, iż są to naprawdę wysokie koszty. Zob. D. Ackerman, *Gaming PCs that bring Oculus Rift and HTC Vive to life*, CNET 6.06.2016, <https://www.cnet.com/news/vr-ready-gaming-pcs-a-complete-guide/> (dostęp: 16.07.2017) oraz Ch. Neiger, *Virtual reality is too expensive for most people – but that's about to change*, Business Insider 8.09.2016, <http://www.businessinsider.com/why-is-virtual-reality-so-expensive-2016-9?IR=T> (dostęp: 16.07.2017).

<sup>42</sup> Zob. M. Swider, *HTC Vive vs Oculus Rift: which VR headset is better?*, Techradar 25.01.2018, <http://www.techradar.com/news/wearables/htc-vive-vs-oculus-rift-1301375/2> (dostęp: 10.12.2017). Cena HTC Vive na oficjalnej stronie producenta wynosi 899 Euro, Oculus Rift: 449 Euro. Zob. *Oculus. Koszyk*, <https://www.oculus.com/cart/> oraz *Vive. View Europe Online Store – Shopping*, [https://store.eu.vive.com/store/htcemea/en\\_IE/buy/productID.50910](https://store.eu.vive.com/store/htcemea/en_IE/buy/productID.50910) (dostęp: 16.07.2017).

<sup>43</sup> Zob. IMAX VR. Locations, <http://imaxvr.imax.com/?section=locations> (dostęp: 10.12.2017). Pokazuje to stopień ekspansji



tego rodzaju przestrzeni, a pośrednio dowodzi popularności IMAX VR wśród odbiorców.

44 W języku angielskim przestrzenie te określane są jako „VR Pod”. Najbliższym ze znaczeń anglojęzycznego wyrazu pod, pasującym do kontekstu opisywanego miejsca, jest „kokon”. Moim zdaniem wyraz ten nie oddaje do końca charakteru omawianej przestrzeni, dlatego też pozostaję przy określaniu ich mianem boksów.

45 Zob. opis produktu w sklepie internetowym Skylark Records, <https://skylark.com.pl/subpac-m2/> (dostęp: 19.07.2017). Zob. też oficjalna strona internetowa SUBPAC, dostępna online: <http://subpac.com> (dostęp: 19.07.2017).

46 Stan z lipca 2017 r.

47 W wypadku HTC Vive, jak i Oculus Rift rozdzielczość wynosi 2160x1200 pikseli, natomiast pole widzenia 110°. Zob. *Digital Trends Staff, Spec Comparison: Does The Rift's Touch Update Make It a True Vive Competitor?*, Digital Trends 9.01.2017, <https://www.digitaltrends.com/virtual-reality/oculus-rift-vs-htc-vive/> (dostęp: 20.07.2017).

48 Zob. B. Bishop, *IMAX's first virtual reality arcade is here and it is beautiful*, The Verge 17.02.2017, <https://www.theverge.com/2017/2/17/14638270/imax-virtual-reality-experience-centre-star-wars-john-wick> (dostęp: 20.07.2017).

49 W kwietniu 2017 roku firma IMAX poinformowała, że pilotażową placówkę w Los Angeles, od momentu jej otwarcia w styczniu 2017 r., odwiedziło ponad 20 tysięcy osób. Zob. J. Durbin, *IMAX LA VR Theater Sees 20,000 Visitors, New Location Coming To New York*, UploadVR 22.04.2017, <https://uploadvr.com/imax-earnings-call> (dostęp: 20.07.2017).

50 Powierzchnia kinowego lobby w AMC Kips Bay wynosi ok. 6900 stóp kwadratowych (ok. 641 metrów kwadratowych). Powierzchnia IMAX VR Centre – ok. 2900 stóp kwadratowych (ok. 269 metrów kwadratowych). Zob. E.C. Baig, *Can virtual reality find an audience at the multiplex?*, USA Today 9.06.2017, <https://www.usatoday.com/story/tech/columnist/baig/2017/06/09/c-virtual-reality-find-audience-multiplex/102667314/> (dostęp: 20.07.2017).

51 Zob. tamże. Co ważne, około 70% użytkowników IMAX VR Centre to tzw. millenialsi oraz przedstawiciele pokolenia X. Zob. C. Chinnock, *Location-based VR is the Right Next Step*, Display Daily, <https://www.displaydaily.com/article/display-daily/location-based-VR-is-the-right-next-step> (dostęp: 22.07.2017).

52 Zob. K. Steward Jr., *Hands-on With IMAX VR in New York*, UploadVR 12.06.2017, <https://uploadvr.com/imax-vr-new-york-inside/> (dostęp: 22.07.2017).

53 Zob. Ch. Chinnock, *Location-based VR is the Right Next Step...*

54 Zob. tamże.

55 Oczywiście zakładając, że tak się stanie.

56 W wypadku IMAX VR Centre prawdopodobnie treści będą dostępne na wyłączność przez miesiąc. Zob. P. Sciretta, *a Visit to the IMAX VR Experience Centre: Is This the Future of Immersive Entertainment?*, /Film 16.02.2017, <http://www.slashfilm.com/imax-vr-experience-centre/2/> (dostęp: 22.07.2017).

57 Zob. I. Pomianowska, *Gamification of film narration: psychology of interactive narratives (games and movies), immersion factors and implementation of the virtual reality techniques within the media communication*, YouTube 5.04.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=D2cDqS-2Ecg> (dostęp:

22.07.2017).

58 Zob. tamże.

59 Wystąpienie Iwony Pomianowskiej zawiera ciekawe przykłady wykorzystania VR-u do celów edukacyjnych, medycznych itp. Zastosowania te wykraczają jednak poza tematykę niniejszej dysertacji, dlatego też nie dokonam ich omówienia. Zob. I. Pomianowska, *Gamification of film narration...*

60 Zob. VR Source, *IMAX VR Centre at AMC Kips Bay hands on experience*, YouTube 13.06.2017, [https://www.youtube.com/watch?v=hwt\\_Fdg73Uw](https://www.youtube.com/watch?v=hwt_Fdg73Uw) (dostęp: 22.07.2017).

61 Zob. Sean and Mikee, *IMAX VR LOS ANGELES!!!!*, YouTube 22.05.2017, [https://www.youtube.com/watch?v=qkUxxW\\_QQBE](https://www.youtube.com/watch?v=qkUxxW_QQBE) (dostęp: 22.07.2017).

62 Autorem filmów zaprezentowanych podczas pierwszego pokazu był Louis Lumière – on także jest (według obecnych ustaleń) jedynym twórcą kinematografu. Spopularyzowana informacja, jakoby wynalezienie kinematografu oraz pierwsze filmy były dziełem obu braci, wynika prawdopodobnie z ich wzajemnej umowy, by wszystkie indywidualne odkrycia ogłaszać i podpisywać razem. Zob. T. Lubelski, *Lumière i Méliès: fotograf i iluzjonista inicjują kinematograf*, [w:] *Historia kina*, t. 1, *Kino nieme*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Universitas, Kraków 2009, s. 81.

63 Zob. *Oculus Rift: Step Into the Game. Updates*, Kickstarter, <https://www.kickstarter.com/projects/1523379957/oculus-rift-step-into-the-game/updates> (dostęp: 10.07.2017).

64 Zob. np. S. Dredge, *Oculus Rift – 10 reasons why all eyes are back on virtual reality*, „The Guardian” 31.03.2014,

<https://www.theguardian.com/technology/2014/mar/31/oculus-rift-facebook-virtual-reality> (dostęp: 10.07.2017).

65 Zob. *Oculus Rift: Step Into the Game...*

66 Por. S. Dredge, *The complete guide to virtual reality – everything you need to get started*, „The Guardian” 10.11.2016, <https://www.theguardian.com/technology/2016/nov/10/virtual-reality-guide-headsets-apps-games-vr> (dostęp: 10.07.2017).

67 Oczywiście zdaję sobie sprawę z upraszczającego charakteru teleologicznego myślenia o historii kinematografii czy też – jak w tym wypadku – wirtualnej rzeczywistości. Uważam jednak, że cezury określające symboliczne „początki” są istotnym składnikiem rozważań na temat historii danego medium, gdyż (między innymi) pomagają w jej systematyzacji.

## Piotr Celiński

### Dotyk i dotykliwość: ekranów, obrazów i widzów

Być może, czytając ten artykuł przesuwasz palcami ponad zdaniami i akapitami na ekranie tabletu, laptopa czy smartfona. Czytając w ten sposób, kontrolujesz ekran i wyświetlany przez niego obraz. Oznacza to, że doświadczasz komunikacyjnej zmiany, która polega na wyjściu z roli oglądającego obrazu i równoległym wejściu w nową rolę: oglądającego, ale jednocześnie manipulującego nimi, a za ich pośrednictwem także i tym, co poza, tym, do czego one odsyłają. w ten sposób wszyscy, których udziałem staje się to doświadczenie, zyskujemy wpływ na kształt medialnego świata, a jednocześnie podajemy w wątpliwość fundamenty tradycyjnej kultury wizualnej z jej płaskimi obrazami, biernymi ekranami oraz jednokierunkowymi sposobami percepcji i działania. Dotykamy medialnych substancji i świata, a za ich pośrednictwem pozostawiamy ślady nie tylko na powierzchni wyświetlacza, ale i poza nim – materialnie konstruujemy i zmieniamy rzeczywistość.

Interesuje mnie w tym artykule kulturowa logika i dynamika tego procesu rekonstrukcji pozycji i funkcji obrazów i ekranów oraz, szerzej, kultury wizualnej w ogóle, dostrzegana z perspektywy teorii mediów i antropologii komunikacji. Nowa, cyfrowa konstytucja wizualności wystawia bowiem na próbę klasyczne już dziś pojęcia i teorie, które określają stan wiedzy o świecie, wypracowane w okresie kultury analogowej, czyli epoki dominacji komunikacji masowej i jej

statycznych, jednokierunkowych obrazów (ekranów). Choć ich tradycyjne wersje wciąż znajdują się w centrum naszej dyskursywnej aktywności, to trzeba je weryfikować i uaktualniać, jeśli mają wciąż efektywnie przystawać do rzeczywistości i skutecznie ją objaśniać. W artykule przyglądam się tym konceptualizacjom, pojęciom i teoriom, za pomocą których można tłumaczyć i rozumieć cyfrową zmianę w zakresie wizualności i jej związków z antropologią dotyku i dotyknością technologii medialnych, zestawiając je z analizami wybranych praktyk technologicznych i kulturowych – interfejsów, technologii sensualnych, mediów i mediacji.

Dotykając obrazów i ekranów przyczyniamy się do radykalnej rekonstrukcji tradycyjnej logiki wizualności, która odbywa się przy okazji tzw. cyfrowej rewolucji. Dotychczasowy medialny tryb kultury wizualnej, polegający głównie na wyświetlaniu obrazów przez jednokierunkowe ekrany, schodzi na dalszy plan pod naporem cyfrowych potencji i opartych na nich kulturowych praktyk: obrazy i ekrany stają się ważnymi, a może nawet kluczowymi, interaktywnymi interfejsami dostępu do mediasfery oraz działania w niej i poprzez nią. To zmiana, której siłą sprawczą i zasięg oceniam jako najbardziej istotne dla kształtu współczesnej kultury medialnej (komunikacyjnej). Składają się na nią przemiany wizualności – obrazów, ekranów, sposobów patrzenia i percypowania komunikatów wizualnych, które wychodzą poza zastygłe formaty kulturowych „okien”, powierzchni przystępu (dostępu), tłumaczy światów. Jednym z procesów najbardziej brzemiennych w skutki jest tu przemiana patrzenia (czytania) na obrazy (obrazów) i ekrany w ich dotykanie i zapośredniczone w ten sposób działanie. Za sprawą dotyku i dotykności urządzeń medialnych wizualne konsumowanie mediów zamienia się w interaktywne działanie, a przepływy informacji

internalizują się, zyskując status multisensualnych doświadczeń (jako przeciwieństwo abstrakcyjnej wiedzy). Zdefiniowana w ten sposób pozycja i waga dotyku oraz dotykaności w kulturze wizualnej jest olbrzymia, kluczowa dla kształtu mediasfery w ogóle – praktykowania komunikacji medialnej w najszerszym sensie. Nie jest nadużyciem stwierdzenie, że dotyk to pierwsze antropologicznie i najbardziej, obok spojrzenia i patrzenia, prymarne doświadczenie percepcyjne oraz twórcze konstruuje naszą intymność, tożsamość, wiedzę o świecie i kulturę. Jego wykorzystanie w kulturze cyfrowej sprawia, że dzięki temu wydaje się ona pod względem antropologicznym i fenomenologicznym mniej zdystansowana niż kultura mediów analogowych (masowych), opozycyjna wobec pokartezjańskiego rozłączenia cielesności od rozumności, a bliższa holistycznej wizji natury ludzkiej i wielowymiarowego bycia w świecie. W tym sensie kultura cyfrowa i jej porządek wizualny, poddane cyfrowej rekonstrukcji, stają się sensorycznie pełniejsze niż kultura analogowa: bierna zmysłowo i polegająca przede wszystkim na estetycznej i symbolicznej transmisji (konsumpcji) – tak, jak to miało miejsce w wypadku telewizji czy kina. Dotykając ekranów-interfejsów oraz cyfrowych obrazów osłabiamy zarazem znaczenie kultury konsumpcji mediów i komunikacji nimi zapośredniczonej, ale i antropomorfizujemy media, odzyskując partnerską pozycję wobec ich technologii oraz otaczających je systemów politycznych i społecznych.

Technologiczne i rynkowe zmiany ostatnich lat doprowadziły formułę ekranu i obrazu do stanu, w którym nie tylko metaforycznie (jak w ostatnim stuleciu wyobrażali to sobie wielcy apologety mediów), ale i substancjalnie (materialnie) reagują one na dotyk. Otaczają nas reaktywne ekrany i projekcje, których rozmaite technologiczne formaty pokrywają większość najnowszych rozwiązań komunikacyjnych –

smartfony, panele dotykowe, piloty telewizyjne, fotografia, porządki interaktywne. Jeśli spojrzeć na historię wizualności, której kulturowa dominacja powiązana jest głównie z ekranami transmisji zorientowanych ku masowym, biernym odbiorcom – książką, telewizją, malarstwem, architekturą – zauważymy w tym względzie rewolucyjną zmianę. Dotykając elektronicznego ekranu, dotykam zarazem tradycyjnych powierzchni (i metafor kulturowych) związanych z wizualnością, ale i pikseli digitalnego obrazu, który dotknięty, poddaje się różnym rekonstrukcjom właściwym ogólnej regule danych, procesów algorytmicznych i sieci. Chodzi na przykład o proste, codzienne działania, takie jak skalowanie, obracanie, zmianę parametrów wyświetlania, aż po możliwości wirtualizowania nieobrazowanych dotąd przedmiotów (skanowanie i mapowanie) czy funkcjonalności urządzeń – dysponujemy już ikonicznymi oraz interaktywnymi zarazem przyciskami, suwakami, paginami, pędzlami, klawiaturami. Podobne mechaniki mediów wizualnych nie były wcześniej tak wyraziste i masowo dostępne pomimo tego, że rzemieślnicy, teoretycy i artyści wizualności starali się szukać wyjścia poza zamkniętą formułę formatów wizualnych <sup>1</sup>. Najnowsze urządzenia tego typu rezygnują już z klawiatur i przycisków, których miejsce zastępuje ekran zajmujący możliwie największą powierzchnię całego urządzenia.

Nie byłoby to możliwe, gdyby nie równoległe zmiany w obrębie interesującym antropologię mediów i komunikacji. Społeczna dynamika techniki – podzielam tu założenia konstruktywizmu technicznego – funkcjonuje w ścisłej korelacji z przeobrażeniami w zbiorowej wyobraźni i wrażliwości, zmieniających się kompetencjach komunikacyjnych i modelach działania. Kultura



warunkuje technikę i rozwój technologiczny, a te zmieniają kształt kultury. Dlatego swoje rozważania na temat dotyku i dotykalności obrazów i ekranów będę prowadził przyglądając się zarówno kulturowym dyskursom oraz praktykom, jak i odwołując się do form i przemian w zakresie technologii.

Aby tego rodzaju analiza miała sens, trzeba od razu zastrzec, że dotykane w obecnym porządku mediów cyfrowych nie jest działaniem skierowanym jedynie na media. To praktyka, która ma także przeciwny wektor – im bardziej dotykamy obrazów, ekranów i mediów w ogóle, tym bardziej sami przez nie jesteśmy dotykani, stymulowani i algorytmizowani. To cena, którą płacimy za intuicyjność i wszechobecność wizualnego ekosystemu, polityczny rewanż za interaktywność oraz emancypację z roli biernych odbiorców – czytelników, oglądających i słuchających mediów masowych. Uruchomienie dodatkowych przepływów za pośrednictwem ekranów i obrazów oznacza otwarcie procesu negocjacji granic antropologicznych i biologicznych. Coraz bardziej bezpośredni dostęp do naszej świadomości i struktur biologicznych polega na substancjalnym i falowym zarazem, biotechnologicznym, a więc także i biopolitycznym, dotykaniu naszego systemu nerwowego, ciała i jego narządów.

### **Konceptualizowanie dotyku**

Wskazane powyżej sprzężenie dotykowe pomiędzy organizmem a światem informacji i działań chciałbym omówić bardziej precyzyjnie, wskazując na przykłady medialnych formatów, które pośredniczą w dotykaniu. Zanim jednak przejdę do omówienia przypadków dotykalności w kulturze cyfrowej, odwołam się do tradycji ujmowania

tego zagadnienia w teorii mediów i kultury. Dotyk i technologiczna „dotykliwość” to stosunkowo nowe jakości w domenie medialnej. Doświadczenie dotyku dopiero za sprawą współczesnych ekranów cyfrowych staje się praktyką bezpośredniej reaktywności i kulturowego performansu na skalę masową. Jednocześnie dla studiów nad mediami, dla antropologii medialnej i kulturowej „dotykanie” i tworzenie wokół tej kategorii ujęć teoretycznych ma już swoją tradycję. Sądzę, że można mówić o dwóch takich ujęciach: jednym, dotyczącym taktylności (haptyczności) mediów oraz drugim, zorientowanym na teorie immersji (ucieleśnienia).

Taktylność w teorii mediów to trop zapoczątkowany w pismach Waltera Benjamina, a potem kontynuowany przez Marshalla McLuhana. Sens tego pojęcia opiera się na przekonaniu, że technologie medialne zmniejszają dystans pomiędzy światem reprezentacji a uczestnikiem zdarzeń komunikacyjnych. Media stymulują i kształtują swoich odbiorców w mniejszym stopniu na poziomie symbolicznym – ideologii, mitologii, dyskursów – w większym natomiast w zakresie mechanizmów i programów percepcji oraz sposobów przyswajania treści. Ten nurt myślenia stał się najbardziej popularny i wpływowy za sprawą głośnych metafor o „przedłużeniach i amputacjach zmysłów” zaproponowanych przez McLuhana, a także na gruncie fenomenologii komunikacji za sprawą prac Emmanuela Levinasa czy Maurice’a Merleau-Ponty’ego, którzy podkreślali rolę cielesności i zmysłowości w konstytuowaniu tożsamości aktorów zdarzeń kulturowych i potencjału skutecznego komunikowania się między sobą. Wyczuwalna jest w tych teoriach troska o organiczną wolność i sprawczość jednostek w kulturze pod naporem coraz bardziej wszechobecnych technologii i realizowanych

za ich pośrednictwem transmisji, a także sprzeciw wobec odseparowywania doznań zmysłowych i cielesnych od sfery dyskursywnej, intelektualnej.

Drugi trop jest późniejszy i stanowi reakcję na technologie elektroniczne, sieciowe oraz cyfrowe. Miejsce taktylności zajmuje w nim pojęcie immersji (zanurzenia) w informacyjnym uniwersum oraz wynikające stąd konsekwencje w postaci zaangażowania, interakcji, multisensoryczności i transmedialności, performansu i ucieleśnienia (*embodiment*). Dla tego nurtu ważne okazały się propozycje Olivera Graua czy Alexandra Gallowaya <sup>2</sup>. O sednie tej perspektywy stanowi przekonanie na temat potrzeby wyjścia naprzeciw rozwojowi technologii z jej coraz bardziej doskonałymi formami, wraz z naszą cielesnością i biologicznością w ogóle. W tego rodzaju techno-empatii trzeba uwrażliwić organizmy na spotkanie z technologicznymi partnerami i otwierać się na wielosensoryczny kontakt z nimi, przekraczać bariery ustanowione w postaci naturalnego sensorium i kulturowych mechanizmów je obsługujących, aby okazać biologiczną i kulturową zarazem empatię wobec możliwości ustanawiania techno-organicznych połączeń, protetyki, poszerzania i uzupełnienia naturalnej substancjalności organizmów ludzkich.

Oba sposoby konceptualizowania dotyku stały się ważnymi schematami poznawczymi teorii mediów. Są nie tyle konkurencyjne, co wskazują na dwa kierunki zmniejszania dystansu pomiędzy aktorami działań komunikacyjnych a technologiami w nich uczestniczącymi oraz światami, do których odsyłają. **Taktylność** zogniskowana zostaje na niebezpiecznym zbliżaniu się narzędzi medialnych do ich sensualnych „odbiorców”, na malejącym dystansie mediów wobec swoich odbiorców. **Immersja** natomiast to

przede wszystkim frontalne wyjście naprzeciw ofercie technologii medialnych i ich przemysłów, aktywna adaptacja ich możliwości oraz gotowość do połączenia się z technologicznym uniwersum nawet za cenę eksperymentów z organizmem i podmiotowością jako taką. Obie tradycje przywołałem tu z dwóch powodów. Po pierwsze po to, aby sprawdzić, jak mają się one do stanu obecnego rozwoju technologii wizualnych i interfejsowych: czy za pomocą zaproponowanych pojęć i sposobów ujmowania można ogarnąć i zrozumieć dotykowe ekrany i możliwości działania za ich pomocą? Drugi powód sprowadza się do pytania: jak wygląda dziś balans pomiędzy byciem dotkniętym przez media a skłonnością do zanurzania się w cyfrowym świecie? Sądzę, że częściowej (ale reprezentatywnej) odpowiedzi na oba pytania udzielę, koncentrując się na dwóch problemach: zagadnieniu natury percepcji i doświadczenia kultury wizualnej oraz kwestii materialności (fizykalności) informacji. Przejdę teraz do ich przybliżenia, by następnie dokonać analizy wybranych, kojarzonych z nimi praktyk kulturowych.

## **Percepcja i doświadczenie**

Z owego prostego, dychotomicznego mapowania teorii mediów wynika przede wszystkim zmiana postrzegania społecznych i politycznych warunków związanych z przejściem od kultury analogowej do cyfrowej. Nastroje w tym zakresie rozciągają się od obaw związanych z rozwojem technologicznym do entuzjazmu związanego z politycznymi konsekwencjami rewolucji cyfrowej. Jasne jest także, iż problem percypowania informacji wraz z sankcjonującymi je technologiami medialnymi, ich doświadczenie, to kwestie zasadnicze dla kulturowej i antropologicznej konstytucji medialnego

uniwersum, ujmowanej w humanistyczno-społecznych dyskursach i dyscyplinach wiedzy im poświęconych. Sposób percepcji informacji oraz mediów masowych w epoce kultury analogowej (masowej) to jedna z najdobitniej krytykowanych jej cech. Miała ona ograniczać naturalną ludzką wolę i możliwość wymiany informacji oraz zasobów kulturowych do „programu” postrzegania treści nadawanych za sprawą technologii medialnych przez elitę polityczno-społeczną. Masy miały „jeść” ideologicznie i politycznie poprawną wizję świata z reglamentowanych technologicznie kanałów medialnych – nie miały zaś prawa tymi kanałami posłużyć się wprost w ramach sprzężenia zwrotnego, wymiany, interakcji.

Percepcja medialnego świata w kulturze masowej (analogowej) obejmowała przede wszystkim czytanie, oglądanie, słuchanie – bierne nabywanie wiedzy i wymuszoną adaptację oficjalnie zatwierdzonej wizji świata i sposobów myślenia o nim. Tymczasem od kiedy pojawiły się media umożliwiające dwu- i wielostronną wymianę informacji pomiędzy różnymi aktorami (nie tylko na zasadzie hierarchicznej transmisji, ale także wedle zdecentralizowanych reguł interakcji), bierna percepcja poprzedniego porządku przestała być jedynym obowiązującym wzorcem. Dzisiejsze klikanie, komentowanie, ściąganie i uploadowanie to dowód na to, jak bardzo zmienił się technokulturowy „system operacyjny” mediów w cyfrowych okolicznościach. To moment, w którym od porządku biernego nabywania abstrakcyjnej wiedzy przechodzimy w kierunku jej aktywnego doświadczania i współtworzenia poprzez działanie – performowanie mediów, ich dotykanie, a poprzez dotyk zarządzanie oceanem danych, ich przepływów, sterujących nimi aplikacji i systemów oraz wreszcie także namacalnych, ale już pozamedialnych (o ile to jeszcze dzisiaj możliwe) zdarzeń i procesów. Najbardziej

lapidarnie można by ten proces określić następująco: dotykając obrazów poprzez wyświetlające je interfejsy – ekrany, zmieniamy nie tylko same te obrazy, ale także, a może przede wszystkim, rzeczywistość, którą one obrazują i do której odsyłają. Tak dzieje się wtedy, kiedy – najbardziej bezpośrednio – manipulując aplikacjami powodujemy zmiany w pracy urządzeń zewnętrznych, takich jak oświetlenie w domu, brama garażowa, ale i wtedy, kiedy – bardziej pośrednio – klikając „lubię to” czy wpisując komentarz, powodujemy realne przepływy kapitału społecznego w sieciach społecznościowych. Możliwości te popychają nas w kierunku myślenia i działania integralnego, wielo- i transmedialnego, bliższego fenomenowi komunikacji nietechnologicznej, premedialnej 3.

### **Materialność informacji**

Drugim zagadnieniem kultury medialnej, w który wprowadza dotykanie ekranów i obrazów, jest ich materialność i namacalność. To fragment bardziej generalnego pytania o naturę informacji i jej sprawczość w świecie. Zdaje się, że dotykalsność dzisiejszych technologii medialnych pozwala na dobre rozstać się z towarzyszącym początkom diagnoz cyberkulturowych podziałom i rozróżnieniom pomiędzy informacją a materią, *real* a *virtual*, *online* a *offline*, rzeczywistością a jej reprezentacjami. Wraz z rozwojem nowych form technologicznych i równoległym krzepnięciem praktyk medialnych oraz dyskursów je opisujących, coraz więcej miejsca w słownikach, którymi opisujemy cyfrowe światy, zajmują pojęcia starające się łączyć obie te skrajności, takie jak: rzeczywistość hybrydowa, poszerzona (*expanded, augmented*), realna wirtualność 4. W ten sposób ultranowoczesne rozwiązania technologiczne wymykają się tradycji myślenia w duchu kartezjańskiego dualizmu i jego

technoznawczych kontynuacji, które najdosadniej określił jeden z optymistycznych ideologów kultury cyfrowej, Nicholas Negroponte, pisząc o różnicy pomiędzy atomami a bitami oraz przesuwaniu się kultury w kierunku tych ostatnich (*from atoms to bits*). Jego kontynuatorzy (wspomnę tu jedynie o Donnie Haraway) radykalnie to myślenie rozwinęli, widząc w ontologii cyfrowej, opartej na różnicy między maszyną a informacją (hardware i software), pretekst, za pomocą którego rozwijali posthumanistyczne myślenie o naturze człowieka dostrzegające w niej materialność ciała oraz niematerialność myśli, intelektu, ducha, dekonstruując kanoniczne myślenie o podmiotowości, sprawczości, antropologii 5.

### **Strategie dotykalności**

Tak oto wyglądają w zarysie sposoby rozumienia dotykalności i problemy z nimi związane, które stanowią ważne punkty orientacyjne myśli medioznawczej oraz antropologii komunikacji i mediów. Różnica pomiędzy odbiorem a nadawaniem za pomocą mediów oraz dualne rozumienie natury ludzkich aktorów w kulturze medialnej napotykać jednocześnie na okoliczności kulturowo-technologiczne, które zmuszają do redefinicji i aktualizacji tych okrzepłych już pojęć i teorii. Pora na pytanie, w jaki sposób język, którego używamy do opisu obrazów, ekranów i dotyku przystaje do praktyk kulturowych współczesności? W sposobach używania technologii medialnych, w codziennej antropologii mediów widać, jak dalece wychodzimy poza lekturę i jej kulturowo-społeczny modus, czyli konsumowanie mediów i kultury. Jakie są, w takim razie, możliwości wyjścia poza dyskursywność, mowę i jej medialne pochodne, nowoczesność, kulturę wizualną i odnalezienie na nowo, tym razem w warunkach cyfrowych, wrażliwości na cielesną substancjalność aktów

komunikacyjnych 6? Dotykliwość mediów stanowi o emancypacji ich użytkowników z politycznych uwarunkowań kultury pisma i jego mediów. Polega na wydzieraniu z rąk medialnych elit – dziennikarzy, pisarzy, poetów, polityków – władzy nad reglamentacją dostępu do technologii medialnych, ale i sprawstwa kulturowego, nierozzerwalnie związanego z tym dostępem. Sądzę, że w popularnych obecnie praktykach kulturowych i technologicznych widać zdarzenia równoległe wobec przywołanych powyżej diagnoz teoretycznych. Tak jak można wskazać dwa nurty konceptualizacji dotykalności w mediach, tak można również wyodrębnić dwie strategie tworzenia rozwiązań wizualnych dostępnych na skalę masową, w rozmaity sposób realizujących interesującą mnie „dotykliwość”. Pierwszą z nich nazwałbym ekranami transmisji; kontynuują one logikę kultury masowej w jej wizualnych i ekonomicznych odśłonach. Drugą określiłbym strategią wielokierunkowych ekranów biomedialnych. Przyjrzyjmy się teraz obu tym strategiom.

### **Ekran transmisji**

Tę strategię kultury wizualnej opisałbym najogólniej jako próbę ratowania języka obrazów i pozycji mediów masowych u schyłku okresu ich kulturowej i społecznej dominacji za pomocą reformowanych ekranów tradycyjnych. W ten sposób – siłą rzeczy – starają się działać telewizja, kino i sztuki wizualne, które nieustannie pracują nad formatami obrazu i warunkami ich transmisji. Zależy im na tym, aby ekrany wraz z obrazami działały wciąż w trybie jednostronnej transmisji i pozostawały nieprzekraczalną barierą percepcyjno-polityczną, podtrzymującą dotychczasowe uprawnienia nadawców i pozycję odbiorców. Mają one za zadanie opanować



patrzenie, zamienić je w skoncentrowane na sobie spojrzenie i transmitować w ten sposób wyreżyserowany politycznie spektakl wizualny. Widzów trzeba w tym rozdaniu za wszelką cenę pozostawić po przeciwnej niż nadawców stronie ekranów i obrazów, pozwolić im patrzeć, ale nie dać uprawnień do działania, przyciągnąć i skupić ich wzrok, zawładnąć percepcją, osłabiając i unieruchamiając naturalną mechanikę oraz sensualność patrzenia i orientacji w przestrzeni, by w ten sposób ograniczyć (wyeliminować) potrzebę patrzenia gdzie indziej. Po prostu: wydziedziczyć poza- i inaczejmedialne obrazy z ich kulturowej pozycji, pozostawiając je na marginesie mainstreamowego obiegu treści. Historycznie taką logikę politycznej ekonomii obrazów i ekranów jako pierwsze realizowały sztuki wizualne, kiedy to formaty malarskie i architektoniczne zaczęły przybierać coraz większe rozmiary. W malarstwie wyewoluowały one z czasem ku olbrzymim panoramom (choćby nasza *Bitwa pod Grunwaldem* Jana Matejki), a wcześniej przejawiały się w bogato zdobionych wnętrzach o niezwykle sugestywnej sile oddziaływania (jak chociażby gotyckie katedry czy Kaplica Sykstyńska).

W epoce mediów elektrycznych tym samym tropem podążają przede wszystkim kino i telewizja, które z formatów ekranów i ich substancjalności uczyniły jeden z najważniejszych powabów swej medialnej ontologii. Jeszcze w pierwszej połowie poprzedniego stulecia pojawiły się pomysły i realizacje, których zadaniem było testowanie możliwości rozciągania ekranów i poszukiwanie dla nich nowych materii (nośników). Dotyczyło to, jak w wypadku László Moholy-Nagy'a, aparatów zdolnych do przekraczania współczesnych im ekranów i obrazów w poszukiwaniu formatów pozwalających na modulowanie światła i komponowanie za jego pomocą niezależnych od kina sytuacji komunikacyjnych – zmiennych w czasie, tak jak kino

ruchomych. Moholy-Nagy chciał, aby projektowane obrazy pojawiać się mogły w przestrzeniach miejskich, na budynkach, placach, nawet na niebie 7. Wiele lat później, sięgnijmy po kolejny z wielu możliwych przykładów, w projekcie AVIE (Advanced Visualisation and Interaction Environment), Jeffrey Shaw próbował skonstruować kino dookolne. w jego intencji taki aparat miałby otaczać widza ze wszystkich stron w formie ekranu-okręgu wyświetlającego obraz o rozpiętości 360 stopni. Wiele firm i instytucji zajmujących się mediami wizualnymi próbowało podobne idee wcielać na skalę masową – konstruowano panoramiczne kina, sale projekcji multimedialnych, ekrany stały się zakrzywione i otaczające. Dopiero kiedy pojawiła się telewizja i zaczęła na dobre zagrażać wizualnemu monopolowi kina, to ostatecznie zmuszone było odejść od panoramicznych formatów typu 2,35:1 aby ze swoimi produkcjami mieć szansę na wejście w telewizyjne standardy bliższe proporcjom kwadratu (4:3).

Niezależnie od rozmaitych idei i eksperymentów artystycznych oraz technologicznych, których nie sposób tu ani wymieniść, ani tym bardziej opisać, ostatecznie ten kierunek rozwoju został przejęty także przez cyfrową rewolucję. Dzięki niej nie tylko olbrzymie ekrany transmisji stały się częstymi elementami przestrzeni publicznej (fasady, billboardy, witryny), ale i w prywatnych zastosowaniach ich rozmiary nieustannie się powiększają, a one same zakrzywiają, starając się „obejmować” swoich widzów. W ten sposób producenci wyciągnęli pragmatyczne wnioski z obserwacji sztuki mediów i lat rozwoju kultury mediów analogowych oraz ich zmagania z naturą obrazów i ekranów. Ekrany stają się zarazem coraz większe, coraz wierniej odtwarzają rzeczywistość (to kwestia rosnących w postępie geometrycznym rozdzielczości VGA, FHD, 4K, 8K oraz gęstości pikseli, która im większa, tym obraz bardziej szczegółowy a sam ekran

coraz bardziej niedostrzegalny 8), w coraz większym stopniu starają się uwodzić świetlistością (rosnące stopień kontrastu i zdolność do odwzorowywania barw, szybkość reakcji), wreszcie także osaczać odbiorców wskutek porzucania standardu płaskiej powierzchni. Natężają swoją obecność blisko nas i w ten sposób niemal fizycznie nas dotykają (a z pewnością coraz łatwiej im uwodzić i przykuwać nasz wzrok oraz regulować sposoby patrzenia na świat). Podobny stan rzeczy wyczuwali zapewne Benjamin i McLuhan, kiedy pisali o taktylności mediów, czyli o zmniejszaniu ich dystansu do naszego sensorium, o osłabianiu pola ochronnego w postaci naszych tradycyjnych, kulturowych modeli percepcji opartych w przeważającej mierze na świetlistości naturalnego światła słonecznego odbijanego przez nieabsorbujące go przedmioty. Tego typu ekrany i obrazy „dotykają” rozmiarem i skalą, świetlistością, barwą, szczegółowością – starają się zastąpić naturalny (ale także kulturowy) ekosystem świetlny i wizualny, chcą być jak najbliżej oka i jego dysponenta, dostarczyć mu wszystkiego, czego potrzeba, aby patrzeć i wiedzieć.

Co jednak, jeśli w pogoni za ostatecznym osaczeniem wzroku obrazy i ekrany medialne zupełnie wyeliminują udział obrazów niemedialnych? Projekty tego typu już rozpoczęły swój kulturowy marsz – chodzi o gogle do rzeczywistości wirtualnej, urządzenia do wizualnego poszerzania rzeczywistości (*augmented reality*). Regułą ich działania jest już nie tylko bycie blisko oka i uwodzenie go feerią transmitowanych obrazów i doznań wizualnych. W tym wypadku producenci idą o krok dalej i całkowicie separują wzrok użytkownika od sygnałów spoza ekranu swoich urządzeń. Ich ekrany znajdują się w coraz mniejszej odległości od oczu – tylko kilka do kilkunastu centymetrów wynosi dystans pomiędzy źrenicą a goglami VR lub okularami do rzeczywistości poszerzonej. Ostatecznie nawet i ta

niewielka separacja może zostać, za sprawą soczewek wkładanych bezpośrednio do oka, zminimalizowana. Przyglądanie się światu będzie wówczas oznaczać bycie podłączonym do wizualnej kroplówki, której transmisja uczyni nas ślepyimi na sprawy dziejące się wokół – tak jak przytrafiło się to w filmie *Matrix* (*The Matrix*, reż. Lilly i Lana Wachowski, USA 1999) Neo, który pełnię widzenia osiągnął dopiero wtedy, gdy jego oczy zostały uszkodzone, bądź jak to dużo wcześniej wyobraził sobie Luis Buñuel w słynnych scenach przecinania oka brzytwą w *Psie andaluzyjskim* (*Un chien andalou*, Francja 1929).

## **Ekran interakcji**

Druga strategia rozwijania technologii wizualności wynika z możliwości dokonywania interakcji za pośrednictwem ekranów i obrazów. Ekran interaktywne wyświetlają obrazy tak jak tradycyjne ekrany transmisji, ale jednocześnie można się nimi posłużyć jako sensorami wejścia. Są czułe na dotyk i można je zaprogramować tak, aby reagowały na instrukcje wydawane za pomocą tego kanału. W tym wypadku dotykanie ekranów i obrazów przestaje być kategorią metaforyczną. Zdolne do reakcji na fizyczny, substancjalny dotyk są czymś więcej niż taktylnymi transmiterami – odnajdujemy je w polu przedmiotów, narzędzi, a być może także i w jakiejś mierze (za sprawą nieustannego praktykowania tej fizycznej styczności) zaczynamy je antropomorfizować, postrzegać jako żywe, inteligentne, skore do działania i współpracy postnarzędzia i postmedia. Stapiają się one z obrazami, które wyświetlają, a wcześniejszy tryb

jednokierunkowej transmisji zastępuje tu i przesłania charakterystyczna dla cyfrowych interfejsów zdolność do obsługi komunikacji wielokierunkowej.

W tej formule obraz i ekran mają pełnić rolę centrum codziennych aktywności ich użytkowników, być dla nich uniwersalnym interfejsem cyfrowego świata – terminalem dostępu do danych, designem interakcji, kulturowym kodem działania. Grunt pod ten nurt myślenia o obrazach i ekranach na skalę masową ustanowili projektanci i producenci graficznych interfejsów dla komputerów osobistych w latach 1970–1990, kiedy to dotychczasowe sposoby rozmawiania z komputerami za pomocą pisma okazały się zbyt skomplikowane. Sztandarowy system operacyjny tamtego czasu (ale i jego najważniejsi konkurenci) funkcjonowali w obrębie metafory okna, za pomocą którego można było wyjrzeć i obserwować świat zewnętrzny. Z czasem te cyfrowe okna i wkładane w nie obrazy miały stać się czymś znacznie więcej niż tylko metodą spoglądania na świat i zaglądania weń – zmieniły się w narzędzia dotykania, umożliwiające jego zmienianie i kontrolowanie, w konsekwencji władzę nad nim. Choć metafora okien i jej software'owe wcielenia oddawały aspiracje i ducha wyobraźni kultury cyfrowej tego okresu, to jednocześnie wierne były wciąż także imaginariom transmisji znanej z wcześniejszych mediów wizualnych. W metaforze okna jest bowiem zapisana (inaczej niż w wypadku telewizora czy ekranu kinowego) obietnica możliwości otwierania ekranu, wyjścia poza program jednostronnej transmisji, możliwość działania w miejsce taktylnego unieruchomienia i „amputacji” oka. Wyjść poza ekran, przekroczyć barierę medialnego obrazu, aby znaleźć się po drugiej stronie wiedzy, pozycji komunikacyjnej i społecznej, transmisji – oto mniej lub bardziej

uświadomione i nazwane wyobrażenia projektantów oraz konsumentów wizualności epoki schyłku mediów transmisji.

Możliwość medialnie zapośredniczonego dotykania świata poprzez obrazy ziszcza się od tego czasu na wiele sposobów. Bodaj najbardziej radykalnym, jeśli wziąć pod uwagę konsekwencje działania, jest wykorzystywanie zdalnie sterowanych dronów do celów militarnych. Nawigowane z terminali oddalonych od miejsca zdarzeń maszyny są zarazem doskonałym medium komunikacji wizualnej i interaktywnej, ale i śmiercionośną bronią. Obie te funkcje stapiają się w jednej formule użytkowej – obserwując świat za pomocą wyrafinowanych kamer, operatorzy jednocześnie dotykają go, strzelając i bombardując; uczestniczą w medialnym spektaklu, zarazem realnie zmieniając kształt rzeczywistości. Stąd operacje prowadzone za pomocą tych technologii mają trudny do ustalenia status prawny i kulturowy. Nie widać politycznej woli, aby tę nieuchwytność sparametryzować i doprecyzować. Póki co, nie wiadomo, kto strzela, kiedy akcje podejmują drony i kto ponosi za to odpowiedzialność. Ten status – pozostawmy na boku jego wymiar moralny i polityczny – jest esencją społecznej intuicji na temat dotykania świata za pomocą medialnych maszyn i transmisji interakcji. Weźmy przy tej okazji pod uwagę przypadek, który można chyba opisać jako typowy dla definiowania ontologicznego statusu przedmiotów i ludzi percypowanych za pośrednictwem technologii wizualnych. W trakcie szkoleń dla operatorów dronów wojskowych w USA kursanci mają możliwość odbywania lotów nad terytorium Afganistanu. Podczas jednego z takich nadzorowanych lotów instruktor zauważył, że przyszli operatorzy skłonni byli „działać” uznając, że zauważona za pośrednictwem transmisji wideo grupa mieszkańców zachowuje się „podejrzenie” <sup>9</sup>. Realność tej sytuacji

w oczach młodych kursantów była zapewne podobna do realności wielu innych spektakli i obrazów, które znali z kultury popularnej i jej wizualnych mediacji – telewizji, gier wideo, kina. Ich kłopot z rozróżnieniem obu porządków jest, jak sędzę, reprezentatywny dla wyobraźni i kompetencji współczesnych użytkowników kultury cyfrowej, którzy nie potrafią w jednoznaczny sposób takiej oceny dokonać, a dodatkowo nie widzą potrzeby takiego działania.

Drony i ich materializujące się w dramatyczny sposób spektakle śmierci, to jeden z dwóch przypadków, którymi chciałbym się posłużyć analizując dotykanie świata i przez świat za pośrednictwem wizualności medialnych. Drugi z nich ma, dla kontrastu, charakter mniej szkodliwy, raczej intymny i erotyczny. Chodzi o obcowanie cielesne przy wykorzystaniu transmisji dwustronnych, dokonujące się pośrednictwem formuł typu *cam-call*, czyli interakcji erotycznych prowadzonych za pomocą kamer internetowych i specjalistycznych interfejsów obsługujących także inne doznania zmysłowe. Dotyk materializuje się tu za sprawą transmisji wizualnych połączonych ze stymulacją określonych części ciała przez interfejsy-ubiory. Wizualnie uczestniczyć można w tradycyjnym spektaklu erotycznym transmitowanym na odległość, ale jednocześnie ciało podlegać może – ograniczonym co do formatu i intensywności – dotknięciom (stymulacjom) odpowiadającym dotykowi drugiej osoby lub osób. Jednym z najbardziej zaawansowanych funkcjonalnie wcieleń technologicznych tej idei są sex-roboty, które produkuje się w postaciach przypominających ludzkie ciało w skali 1:1 i wyposaża w szereg funkcji mechanicznych, które mają za zadanie obsługiwać intymne potrzeby związane z dotykiem i bliskością. Obecnie rynek sex-dotyku zdominowany jest przede wszystkim przez jednofunkcyjne

sex-gadżety, które oferują pojedyncze rodzaje „czynności” dotykowych lub doznań wizualnych działających autonomicznie i (lub) transmitujących przekazy z zewnątrz. z czasem tego typu maszyny staną się zapewne w pełni autonomiczne 10.

Oba przykłady, dotyczące przemocy i intymności, ilustrują możliwości i wyzwania, jakie przed kulturą, prawem, moralnością i wyobraźnią społeczną stawiają rozwinięte technologie wizualne zdolne do pośredniczenia w dotykaniu. Dotykając bowiem obrazu, mamy także możliwość dotykania świata poza nim i zmiany jego stanu materialnego. Formuły owych technologii, choć dziś radykalne i dedykowane wąskiemu zakresowi praktyk kulturowych, z czasem zostaną z pewnością zaadaptowane na potrzeby innych aktywności i zyskają status wszechobecnych, wtapiających się w codzienność standardów.

### **Odzyskana materialność i performatywność obrazów**

Jak już wspomniałem, studia nad mediami i komunikacją wypracowały różne sposoby definiowania dotykalności. W okresie dominacji mediów analogowych i masowych oraz teorii je opisujących dominowały ujęcia deterministyczne i fenomenologiczne. Koncentracja uwagi na mediach cyfrowych i ich kulturze zaowocowała paletą ujęć i pomysłów, u których początków tkwią hiperoptymistyczne, transdyscyplinarnie zorientowane deklaracje na temat emancypacji kultury i ducha z okowów biologii i materii w kierunku człowieka postbiologicznego, transhumanistycznego (Negroponte: *from atoms to bits*). Tego rodzaju radykalne diagnozy próbowali tonować w obrębie filozofii techniki oraz teorii sztuki cyfrowej Europejczycy, tacy jak Oliver Grau, którzy, mając doskonałe zaplecze w zakresie wiedzy o sztuce współczesnej, domyślali się, że



nie chodzi wyłącznie o ucieczkę od materialności w kierunku wirtualności, ale raczej o pogłębiające się zanurzenie w cyfrowym świecie, z całym biologicznym i kulturowym bagażem człowieka jako osoby z krwi, kości i ducha 11. Choć oba przywołane nurty myślenia o naturze dotykalności i materialności wciąż jeszcze towarzyszą studiom nad mediami i kulturą, to z czasem pojawiły się także próby uzgodnienia wcześniejszych różnic i stanowisk. Dobrym przykładem niech będzie tu Matthew Kirschenbaum, który wskazał na immaterialność jako pojęcie odnoszone do wyczerpanego (zarówno w sensie nadmiernego dychotomizowania wirtualności i realności, jak i przyznawania tej dychotomii zbyt eksponowanej pozycji w refleksji nad kulturą cyfrową) nurtu studiów cyberkulturowych. W jego miejsce proponuje refleksję na temat rozmaitych wymiarów i poziomów materialności, chcąc w ten sposób obezwładnić efekty dualnego myślenia w duchu immaterialności. Kirschenbaum wskazuje na dwa główne typy materialności istotne dla konceptualizowania kultury cyfrowej: *forensic materiality* (hardware) oraz *formal materiality* (interfejsy) 12. Kategoria pierwsza „doświetla” obszar mechaniki i elektryki urządzeń, bez której jakiegokolwiek ruchy w zakresie informacji, jej przetwarzania stanowiłyby jedynie abstrakcyjny ideał. Rozważając ten fragment cyfrowego bycia trzeba uznać, że nie wszystko dzieje się w nim wyłącznie na ekranach, powierzchniach interfejsów i sieci. Dopiero drugi poziom materialności obejmuje zdarzenia będące skutkami interakcji, interfejsów, wizualności. Krytyka dominującej pozycji wizualności w środowisku cyfrowym jest w tym wypadku klasyczną krytyką kultury wizualnej i obrazów, którą studia kulturowe wypracowały w ostatnich dziesięcioleciach. Mamy tu bowiem do czynienia z przeniesieniem punktu ostrości z wizualnej powierzchni zdarzeń, ekranów i obrazów na kryjące się za nimi

oprzyrządowanie – rządzące nim reguły matematyczne, chemię i fizykę użytych materiałów, zdolność do ujarzmiania zjawisk naturalnych światła, elektryczności. Liczą się nie tylko obrazy i ich ekrany, ale także ich technokulturowe zaplecze, odniesienia i energia, dzięki której istnieją. Kirschenbaum proponuje ruch niezbędny do wyjścia poza reprezentacjonalistyczne, obrazocentryczne myślenie o cyfrowości, uporządkowanie jej według kategorii zweryfikowanych w stosunku do dyskursów poświęconych kulturze analogowej i odwołujących się do materialności. Chodzi o rozważanie obrazów cyfrowych bez odrywania ich od możliwości sprawczych, które inspirują i w których pośredniczą oraz z uwzględnieniem warunków technicznych, w jakich powstają.

Bliska jest mi owa dychotomia i decentralizacja zaproponowana przez amerykańskiego teoretyka. Sądzę, że wraz z cyfrowością zmienić musimy dominujące sposoby patrzenia na obrazy i ekrany, rozumienia ich kulturowych funkcji. Z podwójnej natury ich materialności wynika bowiem podwójna dotykalność mediów. Dotykając ekranów, dotykamy obrazów i zarazem zmieniamy nie tylko je same, ale przede wszystkim światy, do których odsyłają – pod względem metaforycznym, symbolicznym i substancjalnym. Są one zatem dotykalne w tradycyjnym sensie, ale i dotykalne w sensie performatywnym, czyli stanowią rodzaj portali dostępu do rzeczywistości poza nimi oraz narzędzie do manipulowania nią. W taki podwójny sposób rozumie materialność Johanna Drucker 13: materialność stanowi dla niej potencję tworzenia znaczeń przez działanie za pośrednictwem substancji i przedmiotów. Aktywność podobna nadaje sens i tworzy znaczenia, bez których używanie technologii byłoby niemożliwe (podobnie jak w wypadku lektury tekstów kultury, które stają się znaczące wyłącznie wtedy, kiedy je

performujemy, czyli czytamy). Drugi sens materialności performatywnej polega na możliwości projektowania używania materii w taki sposób, aby to używanie odwzorowywało się w strukturze substancji i przedmiotów oraz jednocześnie pokrywających je modelach kulturowych i strukturze wiedzy w ogóle, by projektowało także naszą wyobraźnię i modele działania: obrazy i ekrany, które stają się interfejsami działania, są narzędziami performowania świata.

### **Polityczna ekonomia medialnego dotyku**

Sądzę jednak, że kierunek, w jakim zmierza rozwój technologii ekranów i bazodanowa logika obrazów w kulturze cyfrowej domaga się także komentarza z perspektywy ekonomii politycznej. Zachwyty nad możliwościami sprawczymi wizualności, optymizm wynikający z postępującej emancypacji widzów-konsumentów trzeba studzić spojrzeniem z perspektywy politycznej natury systemu mediów i techniki. Zarówno rządy, instytucje, które medialne zdobycze wykorzystują do inwigilacji obywateli i jako nowe formaty broni, jak i podmioty rynkowe zarabiające na dystrybucji i krążeniu informacji oraz technologii (wśród nich także stare instytucje medialne), które w tym pośredniczą, mają w wypadku dotykalskości wspólne interesy. Zależy im na totalnej wiedzy na temat obywatela-konsumenta, jego organizmu oraz możliwości kontrolowania go na podstawowym, biologicznym poziomie, i za sprawą wspólnych przedsięwzięć gotowe są te cele realizować na różne sposoby. Wśród nich znajdują się technologie mające za zadanie przełamać dystans sensoryczny wobec świata, oparty na naturalnej i kulturowej logice korzystania ze zmysłów i ciała, takie jak choćby wszczepiane bezpośrednio w oko ekrano-sensory. Patenty na takie rozwiązania starają się uzyskać tacy

potentaci jak Google 14, które chce wprowadzać transmisje medialne bezpośrednio do systemu nerwowego, a jednocześnie wyprowadzać stamtąd matryce wrażliwości, mechanizmy percepcji, schematy impulsów nerwowych, sygnały emocjonalne, „magazynowane” wewnątrz organizmu dane – wspomnienia, wiedzę, doznania. Podobny sens mają projekty związane z dokładnym mapowaniem struktury i aktywności ludzkiego mózgu uruchomione na przykład przez rząd USA i Unię Europejską 15.

Co na to teoretycy kultury i mediów? Fredric Jameson jeszcze w epoce przed dotykalnymi mediami zauważył, że stanowią one nową przestrzeń ekspansji wielonarodowego kapitału, który skutecznie penetruje i kolonizuje niewiele już pozostałych przedkapitalistycznych enklaw – obszar natury i podświadomości. Według Jamesona ta aktywność systemu kapitalistycznego polega między innymi na **mapowaniu kognitywnym**, czyli wydzieraniu kulturze i społeczeństwu wiedzy na temat naturalnych schematów poznawczych gatunku ludzkiego, skanowaniu wrażliwości poznawczej i czułości sensorycznej, matryc afektywności i emocjonalności 16. Jameson miał trafną intuicję, ale nie przypuszczał, że mapowanie, którego się obawiał, odbywać się będzie nie tylko na zdystansowanym poziomie kognitywnym, lecz bezpośrednio na poziomie biochemii i fizyki organizmów żywych. Implanty – sensory, transmitery, stymulatory – włożone w ciało dostarczać im będą elektrycznych, świetlnych i chemicznych „informacji” oraz „bodźców”, jednocześnie monitorując, mapując i uploadując do środowiska zewnętrznego dane pozyskane w reakcji na tę stymulację. Mapowanie kognitywne wsparte mapowaniem podstawowych, a zarazem krytycznych dla istnienia procesów życiowych oznaczać będzie w przyszłości coraz dalej

posunięte osłabianie eksterytorialnych i transprzestrzennych pozycji, na których wspiera się zasada myślenia krytycznego.

W ten sposób od mechanizmu rozpoznanego jako *agenda setting* przez kognitywne mapowanie w krytycznym dyskursie poświęconym rozwojowi technologii medialnych doszliśmy do kolejnego wcielenia tego samego, starego i nigdy nienasyconego, apetytu systemu medialnego na kontrolę i wiedzę o swoich odbiorcach – mapowania biologicznego i pozapercepcyjnych (pozasensorycznych) transmisji i interakcji, które jest przeciwieństwem zdystansowanej wiedzy o sobie samym w świecie, o przestrzeni społecznej i kulturowej oraz regułach jej działania, które dotykliwość mediów także nam oferuje. Biopolityczne ekrany (szczególnie silnie działa to w wypadku gier wideo) skuteczniają kognitywne mapowanie i modelowanie, dokonując zmian zastanych zdolności do przewidywania i antycypowania zdarzeń. Implikują mechanizmy neurowładzy politycznej, która już na poziomie poznawczym i zachowawczym utrwala aktualnie obowiązujący system neoliberalno-kapitalistyczny. w ten sposób wśród zdarzeń mających miejsce podczas tych interakcji przewagę zdobywają ponownie transmisje z zewnątrz – logika download ustępują logice kulturowego i antropologicznego *upload* 17.

W aktualnym medialnym uniwersum ekran stapia się technologicznie z obrazem, który wyświetla. Oba przenikające się formaty stają się portalem dostępu do zasobów cyfrowych danych, do medialnego świata w ogóle. Stopione, stają się nieodróżnialne i rozmyte jako języki medialne – przestają istnieć samodzielnie w zbiorowej świadomości użytkowników jako autonomiczne byty medialnego świata i jednocześnie przypisane do nich, dobrze już oswojone, kody kulturowe. Z tego powodu w performatywnym rozumieniu dotykliwości obrazów i ekranów dostrzegam największy

potencjał dyskursywny, który pozwoli zachować tradycję myślenia o kulturze wizualnej i ją rozwijać, ale i wyjaśni nam to, co zmienia się w obrazach i ekranach; pozwoli powiązać cyfrowe formaty wizualności z innymi parametrami, bez których myślenie o kulturze cyfrowej nie może się udać – interakcjami, sieciowością, biotechnologiami, ucieleśnianiem, autonomią światów medialnych. W tym duchu W.J.T. Mitchell niedawno proklamował „zwrot biopiktorialny”, który w jego ocenie miałby stanowić kolejną fazę rozwoju wizualności, będąc reakcją na zachodzące po nim kolejne zmiany i nowe okoliczności biotechnologii 18. W biotechnologicznej osnowie wizualności i jej cyfrowej płynności (programowalności) widać zupełnie nowe pokłady możliwości analitycznych i teoretycznych, dla których formułę badawczą mogłaby stanowić **nauka o obrazach** (*image science*), które stają się żywe (*living pictures*).

Zagadnienie dotykalności ekranów i obrazów, które tu tak nakreśliłem, ma jednak także swoją kulturową oraz polityczną cenę. Dotykając jednocześnie mediów i świata, indeksujemy przestrzeń cyfrową, zostawiamy wszędzie „odciski”, „ślady” i „cienie”. Każda interakcja jest zarazem odkształceniem powierzchni cyfrowego świata pod naszym placem, fragmentem geografii naszej obecności, kulturową, ale i antropologiczną sygnaturą. Przy czym nie chodzi jedynie o kwestie bezpieczeństwa informacyjnego, ale przede wszystkim o dotykalność rozumianą podwójnie, także jako zdolność systemu medialnego do dotykania swoich użytkowników – ich kognitywne i biotechnologiczne. Narzędzia znajdujące się blisko sensorium stają się dla niego konkurencją i starają się nasze naturalne doznania i mechanizmy ich obsługi unieważnić i skolonizować. Mapując, jesteśmy mapowani, dotykając, jesteśmy

dotykani, działając za pośrednictwem maszyn, podlegamy ich oddziaływaniu. Jest to o tyle istotne, że umożliwia widzenie bez patrzenia, percepcję poza naszymi receptorami, komunikację poza, z pominięciem naszych naturalnych zabezpieczeń w postaci skóry, zmysłów i wszelkich barier będących w dyspozycji naszego organizmu. To oznacza także kres kultury wizualnej i jej mediów, które znamy. Wystawieni na bezpośrednie oddziaływanie, zamykamy pośrednictwo, które jest przecież immanentną cechą komunikacji w jej obecnym rozumieniu.

Coraz słabsze są mechanizmy naturalnej, biologicznej ochrony przed mediami, żerującymi zbyt blisko naszych organizmów. Kurczą się możliwości dystansu wobec świata informacji i wytyczania granic pomiędzy tym, co zewnętrzne, a tym, co wewnętrzne. Przemysł technologiczny już dziś gotowy jest na totalne przekroczenie tych naturalnych i kulturowych barier fundujących naszą podmiotowość. W obrębie biotechnologii, biomediacji, interfejsów neuronalnych co rusz pojawiają się doniesienia o możliwości wgrzywania (sztuczne oko) i nagrywania (sny) obrazów bezpośrednio do (z) mózgu, pobudzania określonych ośrodków układu nerwowego za pomocą impulsów elektrycznych, stymulacji neuronalnych 19. Ostatecznie obrazy i ekrany, które pozwalają się dotykać, jednocześnie dotykają, a dotykając, inwigilują nasze sensorium i zyskują uprzywilejowany, niekontrolowany kulturowo ani antropologicznie dostęp do ciała. Stanowią zatem nie tylko rozwiniętą technologię oraz medium wizualne, ale także, a może przede wszystkim, wyrafinowane narzędzie władzy i kontroli biopolitycznej.

Wynika z tego, że wizualna dotykalność mediów ma zasadniczy wpływ na konstrukcję naszej podmiotowości, ale i statusu

społecznego. W tej sytuacji potrzeba jeszcze szerzej zakrojonych studiów nad wizualnością i jej przemianami w odpowiedzi na rewolucję cyfrową i biotechnologiczną. Przede wszystkim chodzi o połączenie rozdzielonych w praktyce akademickiej teorii politologicznych i medioznawczych dotyczących wizualności i kultury cyfrowej w ogóle oraz dalsze wzbogacenie ich o refleksje dotyczące natury techniki i studia biologiczne. Mogłyby one wnieść do teorii mediów analitykę biotechnologii i biopolityki oraz teorie posthumanistyczne i kognitywne, poszukujące łączności pomiędzy tym, co kulturowe a tym, co naturalne, między zmysłowym a rozumowym.

1 Na temat ewolucji ekranów zob. np. E. Huhtamo, *Screenology; or, Media Archaeology of the Screen*, [w:] *The Screen Media Reader. Culture, Theory, Practice*, red. S. Monteiro, Bloomsbury Academic, New York 2017, s. 77–124.

2 Zob. O. Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge 2003; A. Galloway, *The Interface Effect*, Polity Books, Cambridge 2012.

3 Zob. szerzej np. K. Hillis, *Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1999.

4 Zob. szerzej np. P. Boutin, *A New Reality*, „MIT Technology Review” 19.04.2011, [www.technologyreview.com/s/423736/a-new-reality/](http://www.technologyreview.com/s/423736/a-new-reality/) (dostęp: 07.2017).

5 Zob. N. Negroponte, *Being Digital*, Alfred A. Knopf, New York 1995; D. Haraway, *Manifest cyborga*, przeł. E. Franus, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 17, s. 206–213.



6 Na temat materialności informacji zob. szerzej N.K. Hayles, *Stan wirtualności*, [w:] *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, s. 237–246; J.P. Hudzik, *Wykłady z filozofii mediów. Podstawy nauk o komunikowaniu*, PWN, Warszawa 2017, s. 158–175.

7 Zob. szerzej na ten temat: A. Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Universitas, Kraków 2003, s. 135–159.

8 300 ppi i dpi to już dzisiaj nie tylko standard profesjonalnego druku rastrowego, ale i definicja szczegółowości ekranów większości medialnych formatów.

9 Zob. E. Pilkington, *Life as a drone operator: „Ever step on ants and never give it another thought?”*, „The Guardian” 19.11.2015, [www.theguardian.com/world/2015/nov/18/life-as-a-drone-pilot-creech-air-force-base-nevada](http://www.theguardian.com/world/2015/nov/18/life-as-a-drone-pilot-creech-air-force-base-nevada) (dostęp: 07.2017).

10 Zob. na przykład stronę domową sex-roboty Roxxy: [www.truecompanion.com/home.html](http://www.truecompanion.com/home.html) (dostęp: 07.2017).

11 Zob. O. Grau, *Virtual Art...*

12 Zob. M. Kirschenbaum, *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*, MIT Press, Cambridge 2012.

13 Zob. J. Drucker, *Performative Materiality and Theoretical Approaches to Interface*, „Digital Humanities Quarterly” 2013, nr 1, [www.digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/000143/000143.html#d4854](http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/000143/000143.html#d4854) (dostęp: 07.2017).

14 Zob. D. Muoio, *Google has a crazy idea for injecting a computer into your eyeball*, „Business Insider” 29.04.2016, [www.businessinsider.com/google-awarded-patent-for-electronic-contact-lens-2016-4?IR=T](http://www.businessinsider.com/google-awarded-patent-for-electronic-contact-lens-2016-4?IR=T) (dostęp: 07.2017).

[15](#) Strona domowa The Human Brain Project, [www.humanbrainproject.eu](http://www.humanbrainproject.eu) (dostęp: 07.2017); strona domowa The BRAIN Initiative, [www.braininitiative.nih.gov](http://www.braininitiative.nih.gov) (dostęp: 07.2017).

[16](#) Zob. F. Jameson, *Cognitive Mapping*, [w:] *Marxism and the Interpretation of Culture*, red. C. Nelson, L. Grossberg, University of Illinois Press, Champaign 1990, s. 347–360.

[17](#) Teorię neurowładzy realizowanej za pomocą obrazów rozwija Pasi Väliäho w książce *Biopolitical Screens. Image, Power and the Neoliberal Brain*, MIT Press, Cambridge 2014; więcej na temat biomediołów i biowładzy za ich pośrednictwem zob. np. E. Thacker, *Biomedica*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004.

[18](#) Zob. A. McNamara, *Words and Pictures in the Age of the Image: An Interview with W.J.T. Mitchell*, [w:] *W.J.T. Mitchell's Image Theory. Living Pictures*, red. K. Purgar, Routledge, New York 2017, s. 100–113.

[19](#) Na temat rozwiązań biomedialnych i ich ewolucji zob. np. stronę domową projektu otwartego interfejsu neuronalnego Open Brain Computer Interface, <http://openbci.com/> (dostęp: 07.2017).

## Janusz Musiał

### Archeologia nowych mediów (wystawa intermedialna) \*

#### **Archeologia nowych mediów**

W XX wieku przestrzeniami badań archeologicznych były nekropole, obszary miejskie oraz industrialne. W drugiej połowie stulecia obserwujemy dynamiczny rozkwit dyscypliny, wykorzystującej osiągnięcia innych dziedzin, takich jak: biologia, chemia, fizyka, informatyka. Stosowane są wciąż udoskonalane metody badawcze, nowe narzędzia i technologie, wśród nich: fotografia lotnicza, fotografia satelitarna, sondy magnetyczne, fotografia w podczerwieni (IR) oraz w ultrafiolecie (UV), chromatografia, promieniowanie rentgenowskie (RTG), spektrofotometria (XRF), termografia, ultrasonografia, sonar, echosonda ultradźwiękowa, echograf, tomografia komputerowa (TK), spektroskopia, badania DNA. Skanery 2D i 3D służą do procesu digitalizacji płaskich oraz przestrzennych obiektów archeologicznych, zamiany materialnej postaci analogowej na cyfrowe zbiory komputerowych danych. Wykorzystywane są techniki cyfrowej grafiki i animacji komputerowej (CGI, VX i FX) w celu tworzenia efektów specjalnych oraz wizualizacji 2D i 3D.

W erze nowożytnej duże znaczenie przypisuje się zabytkom, pozostałościom zaginionych cywilizacji i dawnych kultur, które uznaje

się za godne najwyższej uwagi i zainteresowania. Poddaje się je szczegółowej konserwacji i udostępnia społeczeństwu w formie ekspozycji muzealnych, parków archeologicznych oraz utworów medialnych (wydawnictwa i druki, filmy, programy telewizyjne, sieciowe prezentacje interaktywne). Najnowocześniejsze laboratoria oraz instrumenty badawcze pozwalają nieinwazyjnie rekonstruować medialne przestrzenie i odtwarzać środowiska wirtualne dostarczając zwiedzającym interaktywnych doświadczeń. Nowe media cyfrowe umożliwiają odbiorcom zanurzanie się w tamtym świecie, miejscu, zdarzeniu, doświadczanie identyfikacji oraz projekcji.

Poszukując śladów przeszłości, współcześnie stosuje się najnowocześniejsze technologie i metody badawcze, dzięki czemu możliwe jest coraz dokładniejsze ustalanie chronologii zdarzeń. Bezustannie na całym świecie prowadzone są poszukiwania, pozyskuje się, konserwuje i zabezpiecza znaleziska, kolejne artefakty są szczegółowo analizowane, poddawane badaniom i interpretacjom.

Archeologia to nauka nastawiona na badanie kultury materialnej, spoglądająca w przeszłość, a jednocześnie pozwalająca patrzeć w przyszłość i za sprawą nowych technologii próbować przekraczać granice. Przedmiotem współczesnych badań archeologicznych nie są już tylko wydarzenia z odległej przeszłości, coraz częściej badane są na przykład ślady początków i rozwoju społeczeństwa przemysłowego. Ale bywa i tak, że dokumentowane są wydarzenia, które miały miejsce zaledwie kilka dekad temu.

Dynamiczne przemiany zachodzące w ostatnich dekadach w sferze kultury (w szczególności w przestrzeniach technologii, komunikacji i mediów) powodują, że istotnym przeobrażeniem ulega sposób życia

i dotychczasowy model uczestnictwa w kulturze. Cyfrowa rewolucja sprawia, że znaczna część tworzonych tekstów kulturowych przyjmuje jedynie niematerialne formy komputerowych danych zlokalizowanych na cyfrowych nośnikach (płytkach, dyskach czy kartach pamięci). Media klasyczne zastępowane są lub same stają się nowymi mediami (komputer, program, aparat cyfrowy, kamera cyfrowa, dyktafon, skaner, drukarka). Siegfried Zielinski zauważa: „W początkach XXI wieku naszej ery mechaniczne, elektryczne i elektroniczne media, za sprawą których i poprzez które wytwarzane, dystrybuowane i odbierane są sztuki, stały się czymś oczywistym. Należą do powszedniości tak samo jak wodociąg, w miarę potrzeby otwierany lub zamykany – bez większego zastanawiania się nad tym, skąd pochodzi jego zawartość, z czego się składa i jak po wykorzystaniu jest usuwana” 1.

Dziś coraz częściej pozór wypiera realność, której materialne modele zastępuje pulsowanie energii świetlnej na powierzchni ekranu, bez udziału jakiegokolwiek materii obrazowej 2. Skalne światłocienie zostały zastąpione przez obrazy syntetyczne najnowszej generacji, a materialne komunikaty obrazowe (malarstwo, grafika, rzeźba, fotografia) – przez przekaz wizualny charakterystyczny dla mediów elektronicznych (telewizja, wideo, komputer). Dzięki projekcji obrazów można odbijać świat, ale można go także w dowolny sposób kształtować, zmieniać czy oświetlać. Obecnie obserwuje się zerwanie z tradycją obrazów-odbić, obrazów-odwzorowań, co oznacza koniec estetyki rejestracji oraz filozofii reprodukcji, kres obrazu opartego na prawdzie i realności odwzorowanej rzeczywistości, obrazu charakteryzującego się materialnością i trwałością. Faktem staje się

zanikanie sensu i referencji, unicestwianie tego, co realne oraz samej zasady realności. To początek procesu nieskończonej możliwości ingerencji i transformacji obrazu oraz jego najmniejszej cząstki. Niematerialność obrazów uwolnionych od trwałego nośnika (błona fotograficzna, papier, płótno) oraz brak odniesienia do rzeczywistości pozwalają mówić o współczesnej epoce jako wieku dryfujących obrazów i niematerialnej komunikacji.

Wraz z rozwojem cywilizacji, jak zauważa Vilém Flusser 3, obrazy stają się ekranami, które nas powszechnie otaczają. Świat przestaje być światem realnym i staje się spektaklem komunikatów obrazowych reprezentujących rzeczywistość. Z czasem zapominamy, że to my je kiedyś stworzyliśmy, nie potrafimy ich odszyfrowywać i żyjemy jako funkcja samych tych obrazów, a halucynacja zajmuje miejsce imaginacji. „Jeśli w naszej cywilizacji jest coś, co przypomina katedry średniowieczne, to są to efekty specjalne w filmach hollywoodzkich. Są one rzeczywiście imponujące zarówno w swej skali, jak i trosce o szczegóły. Tworzone przez tysiące wykwalifikowanych rzemieślników pracujących nad nimi przez wiele lat, filmy te są szczytowym osiągnięciem zespołowego kunsztu. Mistrzowie średniowieczni zostawili nam zainspirowane wiarą materialne cuda zaklęte w kamień i szkło. Dzisiejsi mistrzowie zostawią po sobie tylko zbiory pikseli przeznaczone do wyświetlania na ekranie kinowym lub monitorze. To właśnie są niematerialne katedry światła, mające religijne odniesienia, majestatyczność i transcendencję wirtualnych realizacji” – pisze Lev Manovich 4. Naszkicowane powyżej przemiany powodują, że zasadne wydaje się podjęcie próby uważnej analizy współcześnie tworzonych artefaktów i używanych technologii

medialnych. Chodzi o przyjrzenie się im z perspektywy potencjalnych archeologów przyszłości.

Szczególny przypadek stanowi archeologia nowych mediów, a jednym z jej celów jest badanie kolejnych generacji nośników gromadzących multimedialne dane, którymi otacza się i które tworzy człowiek w pierwszej dekadzie XXI wieku. Możemy w takim wypadku mówić o archeologii teraźniejszości, współczesności bądź o archeologii czasu teraźniejszego. Część archeologii nowych mediów mogłaby dotyczyć akceleracji wpływu czasu i żywiołów natury na poszczególne generacje mediów, tak aby przewidzieć ich zachowanie w określonej perspektywie czasu i trwałość zapisanych na konkretnym nośniku danych oraz możliwości odczytania ich w kontekście stopniowych procesów niszczenia samego nośnika oraz utrwalonych informacji. Kolejnym ważnym aspektem wydaje się problem urządzeń i programów, dostęp do właściwych narzędzi koniecznych do odczytania treści utrwalonych w mediach.

Jeżeli przyjmiemy, że jutro zaczyna się już dzisiaj, to spoglądając w przyszłość, powinniśmy wyciągnąć wnioski z doświadczeń z przeszłości. Media określane mianem nowych, które aktualnie tworzą otaczającą nas ikonosferę, wymagają archeologii, stworzenia dokumentacji jako podstawy do późniejszej rekonstrukcji, odtworzenia, odzyskania treści nowomiedialnych artefaktów. W tym celu wykorzystać można wiedzę oraz doświadczenia, które pochodzą z badań archeologicznych prowadzonych w odniesieniu do starożytności czy ubiegłych dekad.

W tej sytuacji istotne wydaje się podjęcie działań zmierzających do niemal symultanicznego procesu gromadzenia, konserwacji, analizy

i interpretacji różnej generacji nośników oraz treści w nich zawartych. Ważna staje się obserwacja rzeczywistości medialnej dokonująca się niemalże w czasie rzeczywistym, w określonym momencie współczesności, tak aby w dowolnym czasie móc możliwie najdokładniej zrekonstruować określony stan kultury, audiowizualne treści związane z cywilizacją wirtualnych informacji, scharakteryzować nasze czasy, treści przekazów tworzących współczesne mity i legendy utrwalane w mediach.

Zasadne jest podjęcie badań historyczno-teoretycznych z perspektywy hipotetycznej przyszłości w oparciu o spekulatywne działania polegające na akceleracji procesów starzenia się nowych mediów w kontekście nieoczywistej i nieprzewidywalnej trwałości naszej medialnej pamięci przechowywanej w nowych mediach, w porównaniu z komunikatami utrwalonymi w mediach klasycznych w rodzaju malarstwa czy rzeźby. Ponieważ medium to pamięć, nasuwa się pytanie, jak trwała jest nasza współczesna medialna pamięć rozpatrywana w odniesieniu do nowych mediów, które istnieją zaledwie kilka dekad, w porównaniu z mediami towarzyszącymi człowiekowi od kilku tysięcy lat?

Archeologia nowych mediów stanowi próbę zwrócenia uwagi na nietrwałość i kruchość naszej kultury, zrodzona z obawy i lęku o trwałość cywilizacji utrwalanej w cyfrowych mediach, które stanowią jedynie zbiory wirtualnych danych. Jak zauważył Siegfried Zielinski, „fantazje na temat wieczności technologicznej skonfrontowano tu z prostą faktycznością wciąż rozrastającej się listy rzeczy przemijalnych. Maszyny mogą umierać. Romantycy techniki i romantycy śmierci znaleźli się znów blisko siebie” 5.



## Przedmiot badań

Przedmiotem badań autorskiego projektu *Archeologia nowych mediów*, zrealizowanego w latach 2009–2011, jest zilustrowanie wpływu działania czasu, zmiennych warunków atmosferycznych, żywiołów (powietrza, światła, ognia, wody i ziemi) na media mechanicznej i cyfrowej rejestracji oraz archiwizacji multimedialnych danych. Projekt tematyzuje zatem problematykę analogowej i cyfrowej archiwizacji mediów oraz przemian w zakresie technologii i formatów nośników. Podejmuje kwestie trwałości współczesnej kultury opartej na architekturze i estetyce niematerialności, efemerycznych pulsacjach światła na wszędobylskich ekranach, monitorach i wyświetlaczach; kultury reprezentowanej przez audiowizualne teksty i multimedialne zbiory danych, jedynie wirtualnie wymagające odpowiedniego instrumentarium, aby „zobaczyć i usłyszeć”.

Celem projektu jest interpretacja kolejnych generacji mediów, ukazanie działania czasu i żywiołów na media archiwizacji audiowizualnych danych. Prace wskazują na wzajemne relacje medium i czasu, postępujące procesy niszczenia i rozpadu nośnika, a analizie poddane zostały takie media jak: klisza, papier, taśma, płyta, dysk, karta. Przyjęto założenie, iż treści zapisane w mediach, rozmaite artefakty ludzkiej myśli i ekspresji twórczej (słowa, obrazy, dźwięki) są deponowane na rozmaitych nośnikach i stanowią zbiór potencjalnych danych wymagających odczytania. Wraz z upływem czasu zasadnicze informacje utrwalone w mediach są zakłócone przez skazy wynikające z działania świata natury na jakość i trwałość medium. W rezultacie powstaje na nich rodzaj narośli, nieprzewidywalne pęknięcia, różnorodne artefakty wynikające

z zastosowania różnych generacji mediów oraz działania na nie czasu, świata natury i świata kultury. Podczas próby odczytania kulturowego tekstu doświadczamy nowej estetyki przekazu. w konsekwencji elementy technokultury stopniowo wtapiają się w naturę, są przez nią wchłaniane, stając się abstrakcyjną grą form, barw i światła. Obserwujemy postępujące procesy dezintegracji, rozpadu, niszczenia kolejnych generacji mediów, a tym samym trwałość naszej kultury zostaje wystawiona na próbę. Czy w przyszłości rekonstrukcja medialnych światów zakończy się pomyślnie? Czy pozostanie jedynie estetyczna powłoka medium i zakodowane dane?

### **Metoda i narzędzia badań**

Technologie cyfrowe powodują rewolucyjne przemiany w pejzażu mediów obrazowania optyczno-mechanicznego, percepcji świata obrazów oraz modelu uczestnictwa we współczesnej kulturze wizualnej. Techniki i technologie medialne sprawiają, że widzimy to, co zostało wymyślone, zaprojektowane, wyreżyserowane i zwizualizowane przez designerów wirtualnych przestrzeni. Z każdym dniem stajemy się coraz bardziej uzależnieni od elektronicznych światów oferujących nam sztuczne raje. Za pośrednictwem technologii uzyskujemy dostęp do alternatywnych światów, w których oszołomieni światłem, dynamicznymi nadrealnymi obrazami, możliwością nieograniczonej interakcji i nawigacji stajemy się wyznawcami nowej religii. Obrazy – dawne materialne i trwałe ślady inspirowane światem natury i technokultury oraz wyobraźni człowieka – aktualnie stają się efemerycznymi pulsacjami światła. Miejsce dawnego procesu

naśladowania (*mimesis*) coraz częściej zajmują procesy kreowania sztucznych przestrzeni wizualnych (*simulacrum*). Jak pisał Jean Baudrillard, „historia obrazu to historia znikania, przemiany iluzji realności w jej symulację, czy też rozpuszczenia świata w iluzji, i jego zmartwychwstania w symulakrze” 6.

Nasza egzystencja „rozgrywa się” pomiędzy przestrzeniami świata realnego oraz iluzjonistycznymi, wirtualnymi środowiskami tworzonymi przez media. Funkcjonujemy w pejzażu, który można określić stanem medialnych widzialności funkcjonującym na styku dwóch światów: pomiędzy uniwersum analogii i symulacji, iluzorycznymi odwzorowaniami świata realnego oraz syntetycznym realizmem symulacyjnej kreacji maszyny.

Niniejsza interdyscyplinarna realizacja stanowi metodę badań, wskazującą na przemiany w pejzażu mediów w kontekście procesów digitalizacji kultury. Ta audiowizualna opowieść o zmianach zachodzących w przestrzeniach mediów technicznych i cyfrowych stanowi część praktyczną pracy i została zrealizowana na podstawie wiedzy teoretycznej oraz umiejętności obrazowania mechaniczno-optycznego oraz cyfrowego. Multimedialna wystawa ilustrująca powyższe przemiany została skonstruowana z wykorzystaniem instalacji, obiektów, fotografii, krótkiej formy filmowej, aktywnej audiosfery oraz poetyckiej syntezy słowa. Projekt ma na celu przedstawienie w ujęciu historycznym ewolucji nowych mediów, technologii komunikacji wizualnej oraz obrazowania technicznego. Praca podejmuje próbę namysłu nad aktualnym stanem rzeczy, poszukiwania odpowiedzi na pytania dotyczące przemian pejzażu współczesnej kultury wizualnej, trwałości różnych generacji mediów:

- 1) w jaki sposób techniki i technologie analogowe oraz cyfrowe, reprezentowane przez kolejne generacje nośników i mediów, radzą sobie z upływem czasu?;
- 2) jak przedstawia się działanie czasu i żywiołów na media archiwizacji audiowizualnych na przykładzie kolejnych generacji mediów?;
- 3) w jakim stopniu żywioły natury wpływają na warstwę estetyczną poszczególnych mediów?;
- 4) jakim przemianom ulegają kolejne generacje mediów technicznych w kontekście upływu czasu, postępujących procesów niszczenia i rozpadu estetycznej warstwy nośnika?;
- 5) jak powyższe czynniki wpływają na techniczną i technologiczną użyteczność danego rodzaju nośnika i medium?;
- 6) jaka jest trwałość współczesnej nam kultury utrwalanej w różnych mediach?

Przybliżając formę, strukturę materii obrazu, ukazując najmniejsze jego elementy składowe, podjęto próbę przybliżenia natury medium, analizy zróżnicowania materii przestrzeni wizualnych oraz ich wpływu na treści obrazowe jakie przenoszą. w zakresie treści odwołano się do zapisów ważnych zdarzeń epoki ukształtowanych według kryteriów i kanonów swoich czasów. w tematach przedstawień, które stanowią jedynie pretekst do ukazania materialności medium, sięgnięto do uniwersalnych i ponadczasowych motywów związanych z egzystencją człowieka w świecie natury i kultury, do własnego archiwum obrazów utrwalonych w różnych mediach.

Oto poszczególne części wystawy:

a. Światłoczuły papier;

- b. Światłoczuła klisza;
- c. Magnetyczna taśma;
- d. Optyczna płyta;
- e. Twardy dysk;
- f. Karta pamięci.

Każda z części projektu wystawy składa się z takich narzędzi jak: instalacja, obiekt, zestaw prac fotograficznych, film eksperymentalny oraz poetycka synteza słowa. Przedstawia ewolucję od obserwacji, wyboru i zapisu dokumentalnego (obiektywna rejestracja specyficznych cech oraz właściwości poszczególnych mediów oraz zjawisk optycznych), poprzez samoistnie dokonującą się transformację samych mediów oraz przenoszonych przez nie obrazów (upływ czasu, działanie żywiołów natury), do ukazania charakterystyki porównawczej medium obrazowania analogowego i cyfrowego w zakresie ontologii, formy, treści, przedmiotu odniesienia oraz pełnionych funkcji, potencjalnych możliwości i znaczeń.

Wyniki badań zostały zaprezentowane w formie intermedialnej wystawy, która składa się z prac w postaci fotografii, filmu eksperymentalnego i obiektów. Ekspozycja ma na celu umożliwienie odbiorcy pełniejszego przeżycia uniwersum obrazów technicznych w kontekście nowych widzialności, pozwala na głębsze przyjrzenie się i poddanie analizie poszczególnych formacji obrazowania technicznego: medium obrazów materialnych i statycznych – fotografii, ruchomych obrazów kinematograficznych, obrazów fluktuacyjnych i efemerycznych prezentacji ekranowych; zwraca

uwagę na wiele zjawisk związanych z różnymi formacjami obrazowymi oraz ich estetyką i formą.

Procedura badań polega na stosowaniu strategii ekspresji autorskiej, tworzeniu nowych obiektów medialnych, dokonywaniu wyborów określonych utworów z istniejących archiwów i zbiorów, kształtowaniu określonych sytuacji medialnych. w tym sensie projekt stanowi subiektywną impresję inspirowaną technologiami tworzenia obrazów technicznych i ukazuje wizualne formacje wpisujące się w pejzaż naszego codziennego otoczenia.

Niniejsza wystawa to osobisty szkic i eksploracja kreatywnego potencjału technik oraz technologii tworzenia obrazów – próba nadania nowej jakości formalnej fragmentom rzeczywistości poprzez kreatywne użycie medium zapisu światłoczułego i cyfrowego w odniesieniu do fotografii, filmu, mediów cyfrowych oraz odwołanie się do ich specyficznej gramatyki i poetyki ukształtowanej w kontekście upływu czasu, a także bezpośredniego oddziaływania żywołów i naturalnych procesów. Inspiracji tych działań można doszukiwać się w aktywności artystycznej z lat 20. i 30. XX wieku, działaniach fotomedialnych z lat 70. ubiegłego stulecia oraz możliwościach kreatywnego wykorzystania mediów cyfrowych.

### **Omówienie koncepcji wystawy**

We współczesnych działaniach artystycznych zawarta jest nieodparta potrzeba wypowiedzenia się za pośrednictwem wielu różnych mediów. Coraz częściej mamy do czynienia ze swego rodzaju medialnym nomadyzmem, wędrówką pomiędzy różnymi mediami i technologiami, z konstruowaniem artystycznych wypowiedzi opartych

na scenariuszach-partyturach rozpisanych na różne instrumenty i media, co stanowi przykład odchodzenia od linearnej narracji w kierunku odmiennego sposobu organizowania dzieła, charakteryzującego się rozluźnianiem struktur fabularnych. W tym wypadku logika narracyjna oraz przyczynowo-skutkowa zasada nie są istotne. Chodzi o ukazanie równoczesności doświadczania i odczuwania różnych światów na wielu poziomach, o formę, która wyrażałaby tę równoczesność, złożoność procesu postrzegania rzeczywistości, i jej stanów: czasu przeszłego, teraźniejszości, przyszłości, pamięci i wyobraźni, doświadczania snu, halucynacji, świadomości i podświadomości.

Dzięki sztuce instalacji i integracji wielu różnych mediów widz ma możliwość indywidualnego konstruowania narracji, stawania się aktywnym współtwórcą kształtu dzieła. W instalacji mamy do czynienia z sytuacją, w której można wędrować w wielu kierunkach, nawigować po rozwidlających się ścieżkach i w ten sposób indywidualnie doświadczać dzieła. Chodzi o model doświadczania sztuki, który byłby zbliżony do naszego doświadczania rzeczywistości, percypowanej na wielu poziomach równocześnie; o sposób, który uwzględniałby synchroniczność tego doświadczania.

Taka forma jest wyrazem niezgody na określoną kolejność, przepływające strumienie obrazów, na które nie mamy wpływu, do których nie ma powrotu czy możliwości zatrzymania. Umożliwia proces indywidualnego, a więc unikalnego, osobistego kontemplowania elementów wystawy (wybranych obrazów, słów), z możliwością zatrzymywania, powracania, powtarzania, zestawiania i montowania poszczególnych jej elementów według własnych zasad.

*Archeologia nowych mediów* stanowi przykład wielowymiarowego i wielotworzywowego działania zaprojektowanego na wiele mediów, rozgrywającego się na styku fotografii, seansu filmowego, wieczoru poetyckiego, świata kina, spektaklu teatralnego oraz sztuki współczesnej. Narracja (jej dramaturgię porządkuje poetycka warstwa tekstowa) i opowiadana historia mają tu znaczenie drugorzędne, są jedynie pretekstem do ukazania rozmaitych elementów składowych przedsięwzięcia. Wielkoformatowe fotografie ilustrują poszczególne rozdziały rozmieszczone w przestrzeni galerii, a ekspozycję każdego rozdziału dopełnia projekcja filmowa, z towarzyszeniem głosu narratora w słuchawkach, czytającego poezję do poszczególnych rozdziałów. Sekwencje filmowe wyświetlane w zaciemnionych salach galerii integrują poszczególne elementy składowe (z towarzyszeniem narratora), który wyznacza rytm oglądania i słuchania.

W zakresie treści wystawa odwołuje się do prywatnego archiwum autora, zapisów utrwalonych i zmagazynowanych w albumach fotograficznych, na magnetycznych taśmach oraz nośnikach cyfrowych, dzięki czemu możliwe stało się uzyskanie synergicznego efektu odbioru zawartości.

### **Opis i wizualizacja poszczególnych części wystawy**

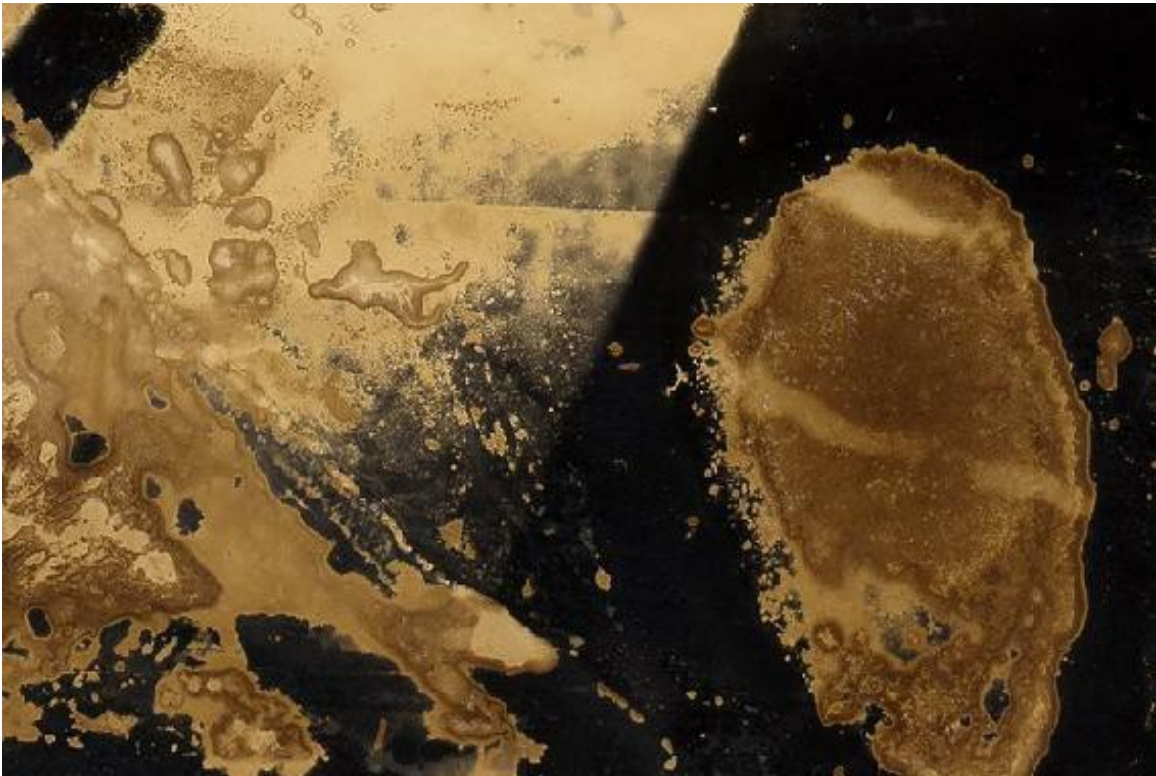
Wystawa podejmuje próbę nakreślenia ewolucji nośnika obrazów, poczynwszy od trwałych i materialnych obrazów analogowych do cyfrowych obrazów elektronicznych – efemerycznych impulsów światła, obrazów-sygnatów, komputerowych danych, które wymagają specjalnego urządzenia oraz programu, aby można je było zobaczyć



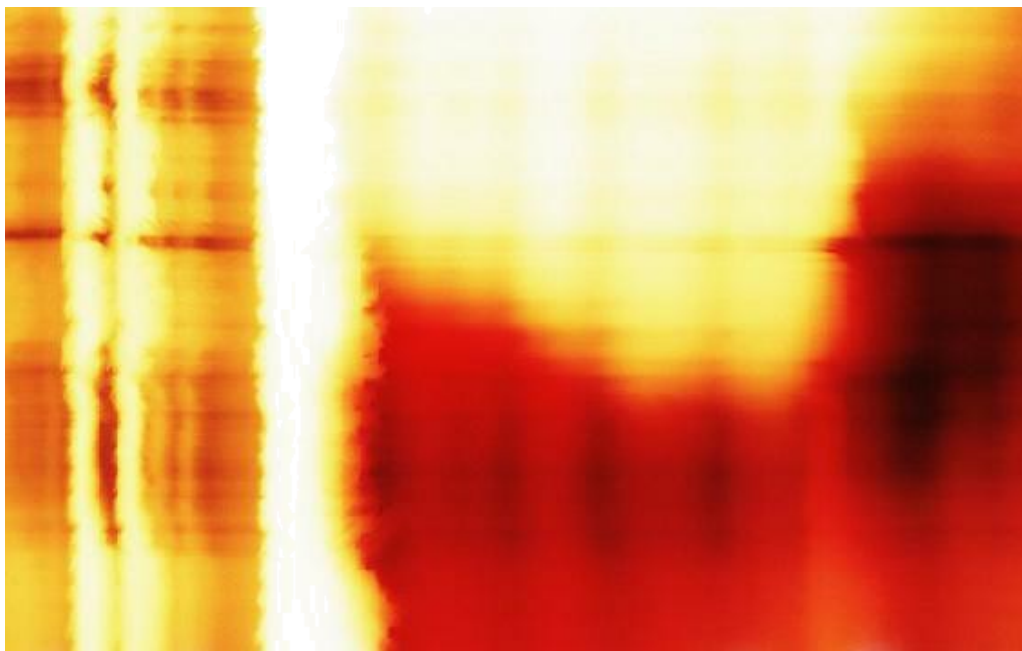
i usłyszeć. Każda część wystawy składa się z następujących podrozdziałów:

- a) Kolekcja (zbiór nośników danego medium);
- b) Notatki (pozostawione zapiski i informacje);
- c) Natura i czas (ślady działania żywiołów natury i czasu na medium);
- d) Bez kamery (fotogram, obraz bezpośredniego kontaktu z medium);
- e) Błąd (usterka, skaza wpływająca na treść utrwaloną w medium).

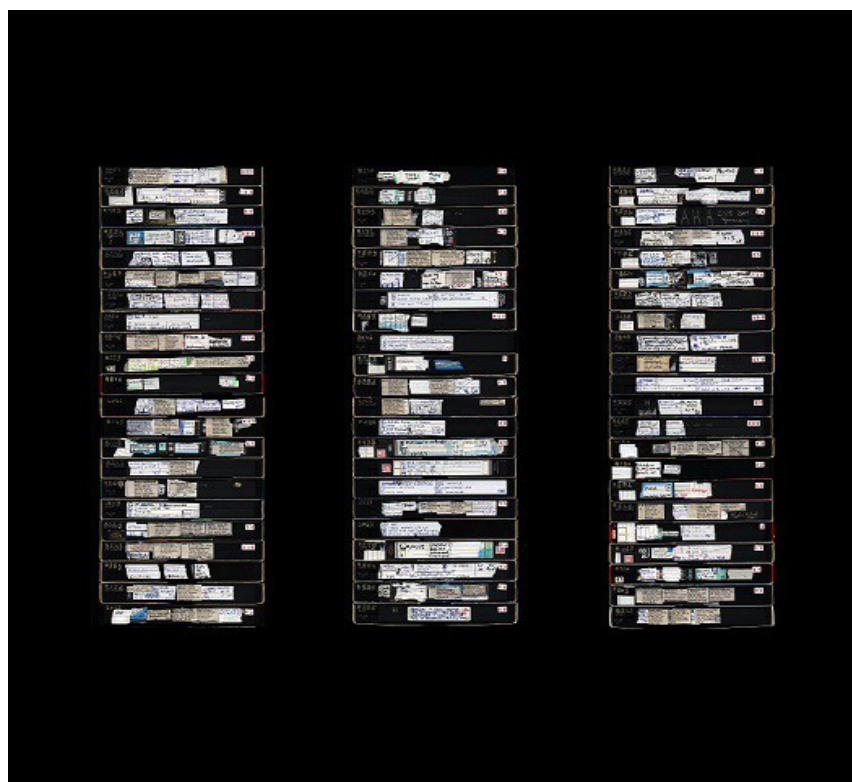
W zakresie formy wystawę konstruują: obrazy statyczne (fotografie i fotogramy), dynamiczne (sekwencje filmowe), obiekty (poszczególne media), słowa (poetycki esej – synteza słowa) oraz dźwięki.



Dokumentacja części wystawy – światłoczuły papier



Dokumentacja części wystawy – światłoczuła klisza



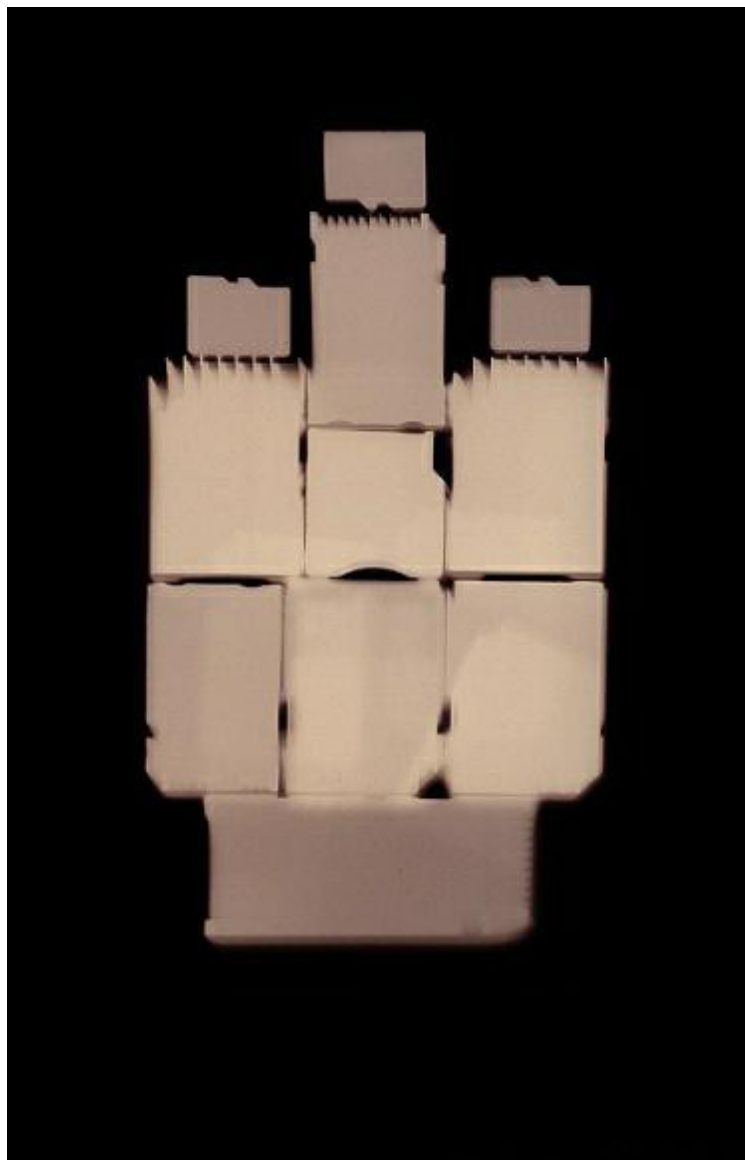
Dokumentacja części wystawy – magnetyczna taśma



Dokumentacja części wystawy – optyczna płyta



Dokumentacja części wystawy – twardy dysk



Dokumentacja części wystawy – karta pamięci

### **Omówienie wyników badań**

Przedmiotem badań jest porządek mediów technicznych oraz mediów cyfrowych, takich jak: fotografia, film, telewizja, wideo, komputer. W treści i w tematach przedstawień, które stanowią jedynie

pretekst do ukazania materialności medium, sięgnięto do uniwersalnych i ponadczasowych motywów związanych z egzystencją człowieka w świecie natury i kultury, do własnego archiwum obrazów utrwalonych w różnych mediach.

W badaniach przyjęto założenie, iż treści zapisane w mediach, rozmaite artefakty ludzkiej myśli i ekspresji twórczej (słowa, obrazy, dźwięki) są deponowane na rozmaitych nośnikach i stanowią zbiór potencjalnych do odczytania danych. Poprzez przybliżenie formy, struktury materii obrazu, wskazując na najmniejsze elementy składowe, podjęto próbę przybliżenia natury medium, analizy zróżnicowanej materii przestrzeni wizualnych oraz ich wpływ na jakości obrazów jakie przenoszą. Każda z części wystawy została poddana badaniom pod względem następujących kryteriów:

- a) kolekcja (zestawianie, układanie),
- b) notatki (opisy, komentarze, znakowanie),
- c) natura i czas (proces rozpadu, niszczenia medium i nośnika),
- d) estetyka błędu widoczna na obrazie,
- e) bez aparatu (śląd medium pozostawiony na powierzchni światłoczułego papieru).

Z zestawienia oraz analizy wizualnych wyników badań można wysnuć następujące wnioski o charakterze ogólnym. Współczesna kultura potęguje liczbę potencjalnie dostępnych informacji oraz możliwość dostępu do nich, często bywa świadectwem zawodności i nietrwałości świata mediów. Podejmując próby zatrzymywania określonych wspomnień o przeszłości potrzebujemy narzędzi i mediów wspierających naszą pamięć. Wraz z upływem czasu to, co

istniało jeszcze przed chwilą, stopniowo staje się niewidzialne, zanika; informacje utrwalone w mediach są zakłócone przez skazy wynikające z działania świata natury na jakość i trwałość medium, stając się abstrakcyjną grą form, barw i światła. Obserwujemy postępujące procesy dezintegracji, rozpadu, niszczenia kolejnych generacji mediów, a tym samym trwałość naszej kultury zostaje wystawiona na próbę. w konsekwencji elementy technokultury stopniowo wtapiają się w naturę, są przez nią wchłaniane. W obliczu powyższego stanu rzeczy konieczne jest zmierzenie się z problemem trwałości, archeologią współczesności utrwalanej w nowych mediach, tak aby zabezpieczyć, a w dłuższej perspektywie ocalić dla przyszłych pokoleń treści w nich zawarte.

Na podstawie analizy wyników badań można stwierdzić, że w kontekście mediów analogowych (fotografia analogowa), które posiadają określoną materialną postać, recepcja odbywa się w sposób bezpośredni, za pomocą zmysłu wzroku i aparatu widzenia. W wypadku stosowania zapisów na taśmach analogowych (filmowych) konieczny jest zestaw urządzeń do odbioru informacji utrwalonych na tego rodzaju nośniku. Funkcjonowanie nowych mediów cyfrowych związane jest z dostępnością określonego urządzenia i programu. Fakt ten stawia pod dużym znakiem zapytania bezwarunkową wiarę w odczytanie w przyszłości zawartych w nich informacji.

Z analizy wyników badań można wysnuć wniosek, że w kontekście mediów technicznych (fotografia, film, telewizja, komputer) oko i ucho nie wystarczają do odczytania treści zawartej pod powierzchnią nośnika. Mamy do czynienia z informacjami zapośredniczonymi przez

system, urządzenia, program. Rekonstrukcja treści utwalonych w mediach wymaga odpowiedniego urządzenia i programu (hardware i software), które odgrywają niezwykle istotną rolę we właściwej recepcji informacji. Zmieniają się używane narzędzia, obowiązujące formaty i nośniki multimedialnych danych, co powoduje, że często powstaje problem z odczytaniem potencjalnych informacji: obraz i dźwięk jest zakodowany, niewidoczny, stanowi abstrakcyjną grę form, barw i dźwięków, niezrozumiałych i niepożądanych.

### **Media analogowe – podsumowanie**

Uwzględniając poszczególne kryteria, media analogowe można określić w następujący sposób: w miarę upływu czasu oraz wraz z każdym seansem i odtworzeniem nośnika następuje stopniowa utrata jakości obrazu i dźwięku, nośnik ulega procesowi powolnego niszczenia. Media te najczęściej wykonane są z papieru, szkła, tworzyw sztucznych pokrytych materiałami światłoczułymi (halogenki srebra – klisza i papier); w wypadku taśmy magnetycznej materiałami są taśmy z tworzywa sztucznego pokryte tlenkami żelaza i chromu.

Użyteczność i możliwość zastosowania mediów analogowych stopniowo pogarsza się: zmniejsza się dostęp do urządzeń (różne formaty w wypadku magnetycznej taśmy), problemem staje się możliwość obejrzenia czy też proces digitalizacji utwalonych w ten sposób treści. Trwałość w wypadku mediów technicznych jest stosunkowo duża (nie chodzi w tym wypadku o porównanie na tle mediów historycznych i plastycznych – malarstwa czy rzeźby). Fotografia istnieje od niemal 170 lat, zapisy na taśmach magnetycznych mają po kilka dekad, a estetyka obrazu wzbogacana

jest o liczne organiczne plamy, porysowania i zadrapania. Materia obrazu stopniowo rozpada się, pojawiają się na jej powierzchni artefakty w postaci zaświecenia, zadymienia, zaszumienia, śnieżenia.

## **Media cyfrowe – podsumowanie**

W wypadku mediów cyfrowych w miarę upływu czasu, wraz z każdym seansem i odtworzeniem nośnika, jakość obrazu i dźwięku nie pogarsza się. Wskutek niewielkich nawet usterek mechanicznych, oddziaływania pola elektromagnetycznego może jednak nastąpić całkowity brak możliwości odczytania plików. Media te najczęściej wykonane są z tworzyw sztucznych, warstwy aluminium i poliwęglanu (optyczne płyty), stopów aluminium, magnetycznych nośników i elementów mechanicznych (twarde dyski), kawałków krzemowej materii i tworzywa sztucznego (półprzewodnikowe nośniki danych – karty pamięci).

Przez krótki okres czasu ich użyteczność jest bardzo dobra. Charakteryzuje ją duża dostępność, szybki sposób zarządzania danymi, możliwości edycyjne, niezwykle łatwa możliwość kopiowania i transmisji danych. w dalszej perspektywie wymagana jest konieczność stosowania odpowiedniego urządzenia i programu do odczytania danych, co może prowadzić do całkowitej utraty użyteczności medium. Kryterium trwałości w odniesieniu do nośników zwykłego użytkowania i w procesie zwyczajowego eksploataowania wynosi kilka lat (dekada). W przeciwnym razie konieczne staje się stosowanie nośników specjalnego przeznaczenia, których gwarantowaną trwałość określa się na kilka dekad.



Charakterystycznymi cechami estetyki obrazów cyfrowych są: wielobarwne geometryczne kształty, mozaiki pikseli, linie, punkty, fragmentaryczne zniekształcenia barwnie obrazu, regularnie zakłócenia, brak sygnału, niebieski lub czarny ekran.

Szczegółowe wnioski w odniesieniu do poszczególnych rodzajów mediów oraz zastosowanych kryteriów takich jak wpływ natury i czasu, notatki, błąd, kolekcja, ślad, program i narzędzie, przedstawiam poniżej.

### **Media analogowe a poszczególne kryteria badań**

Wraz z upływem czasu i oddziaływaniem świata natury wciąż istnieje możliwość odczytywania obrazu, choć pojawiają się różnego rodzaju artefakty, fragmentaryczne wady, ubytki, które to utrudniają, lecz nie uniemożliwiają. Notatki są często odręcznie nanoszone na obraz lub w jego sąsiedztwie. w zależności od charakteru pisma są mniej lub bardziej czytelne, stopniowo zacierają się. Pojawianie się różnego rodzaju błędów w postaci fragmentarycznych ubytków w materii obrazu powoduje utrudnienia w odczycie obrazu. Kolekcja (zbiór) – w zależności od wielkości i formatu mogą zajmować stosunkowo dużo miejsca (papiery) i znacznie mniej (klisze). W wyniku bezpośredniego kontaktu z papierem światłoczułym otrzymujemy obraz-ślad w negatywie (dla światłoczułego papieru) lub w pozytywie (dla światłoczułej kliszy), a do oglądu obrazu (na papierze lub na kliszy) specjalistyczne urządzenia są zbędne, wystarcza narząd wzroku. W wypadku taśmy magnetycznej ślad na papierze światłoczułym stanowi zarys kształtów nośnika medium, a do odczytania danych zapisanych w medium konieczny jest odpowiedni system urządzeń (magnetowid i ekran).

## **Media cyfrowe a poszczególne kryteria badań**

W miarę upływu czasu oraz oddziaływania świata natury na medium powstaje niemożliwość odczytania danych. Notatki są odręcznie nanoszone na powierzchnię nośnika (w wypadku płyt optycznych), z poziomu klawiatury są wprowadzane jako opis pliku, folderu lub informacja tekstowa w załączonym pliku. Występowanie błędów (natury mechanicznej lub elektromagnetycznej) powoduje częściowy lub całkowity brak i utratę danych. Kolekcja (zbiór) nośników zajmuje wiele miejsca (optyczne płyty, twarde dyski), a karty pamięci wymagają bardzo niewiele miejsca. Ślad na papierze światłoczułym stanowi zarys kształtów nośnika medium, a odpowiedni program i narzędzie stanowią nieodzowny warunek do odczytania danych zapisanych w mediach.

## **Podsumowanie**

Omówione wyżej wyniki badań oraz uzyskane na ich podstawie analizy i zachodzące prawidłowości mogłyby się okazać użyteczne i inspirujące dla twórców, autorów, producentów mediów i nośników danych. Szczególnie jeśli chodzi o uświadomienie sobie kruchości nowych mediów oraz łatwości utraty zdeponowanych w nich kulturowych danych.

Niezwykle istotnym i ciekawym poznawczo zadaniem wydaje się przeprowadzenie badań na szerszą skalę w zakresie innych nośników i formatów w odniesieniu do mediów analogowych oraz cyfrowych. Jedną z możliwości kontynuacji badań byłoby utworzenie specjalistycznych multimedialnych centrów do gromadzenia, przetwarzania, kopiowania, archiwizowania, zabezpieczania wszelkich

śladów kulturowej aktywności człowieka. Badania tego rodzaju mogłyby zakładać powołanie do życia interdyscyplinarnych zespołów, w skład których wchodziłoby humaniści, technolodzy, archeolodzy, historycy, informatycy, filmowcy, fotografowie, graficy, artyści, producenci. Takie zespoły mogłyby poddawać analizie na wielu poziomach różne procesy, metody i sposoby degradacji nowych mediów cyfrowych; poszukiwać metod na przeciwdziałanie skutkom degradacji na poziomie sprzętu, oprogramowania oraz stosowanych materiałów, tak aby w konsekwencji móc zabezpieczać w sposób najdoskonalszy i najtrwalszy współcześnie tworzone zbiory kulturowych danych.

Na podstawie analizy badań oraz wniosków zarysowuje się następująca tendencja: w miarę rozwoju technologii tworzenia kolejnych generacji różnych mediów stosowanych do archiwizacji multimedialnych danych, które mogą pomieścić coraz większe ilości treści, ich trwałość i funkcjonalność w dłuższym okresie czasu maleje i jest ograniczona. W konsekwencji w wielu wypadkach następuje częściowa lub całkowita utrata danych, co w wypadku braku zapasowych kopii jest stratą nieodwracalną. Czy powodem takiego stanu rzeczy są: materiały stosowane do produkcji mediów, sposoby ich projektowania, sposoby zabezpieczania mediów przed oddziaływaniem różnych czynników?

Podjęcie próby odpowiedzi na tego rodzaju pytania mogłoby prowadzić do kontynuowania badań w zakresie trwałości mediów w dłuższej perspektywie czasu. Jak pisał Roland Barthes: „Dawne społeczeństwa dbały o to, aby wspomnienie, substytut życia, było nieśmiertelne; a przynajmniej aby sama rzecz wyrażająca śmierć, była

nieśmiertelna – to był Pomnik. Czyniąc jednak ze śmiertelnej Fotografii generalnego i jakby naturalnego świadka «tego, co było» nowoczesne społeczeństwo wyrzekło się pomnika. [...] Tak więc dzisiaj wszystko przygotowuje nasz rodzaj ludzki do tej niemożności: że już wkrótce nie będziemy mogli, uczuciowo lub symbolicznie, pojąć trwania” 7.

\* Zob. katalog J. Musiał, J. Zdzienicka, *Moje media i czas*, Sosnowieckie Centrum Sztuki – Zamek Sielecki, Galeria Extravagance, Sosnowiec, maj–czerwiec 2011, kurator wystawy: Małgorzata Malinowska-Klimek. G.M. Della Fina, *Archeologia*, przeł. H. Borkowska, Świat Książki, Warszawa 2009, s. 10–11.

1S. Zielinski, *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*, przeł. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. XIV.

2Por. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2005; *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001; R.W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialności*, Rabid, Kraków 2001.

3Zob. V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, przeł. J. Maniecki, wstęp i red. naukowa P. Zawojski, Akademia Sztuk Pięknych, Katowice 2005.

4L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 311–312.

5 S. Zielinski, *Archeologia mediów...*, s. 4.

6 J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja...*, s. 43.

7 R. Barthes, *Światło obrazu*, przeł. J. Trznadel, Wydawnictwo KR, Warszawa 1996, s. 78.

## **Streszczenia**

**Jan P. Hudzik**

### **Widzialność i wyzwolenie: wymarzony dyskurs o mediach**

Artykuł dotyczy dyskursu o filmie i fotografii, który w latach 20. i 30. XX wieku prowadzą Walter Benjamin i Siegfried Kracauer. Ich refleksja nad widzialnością pojawia się w czasie przełomu, zmierzchu formacji kulturowej, która powstała w oparciu o medium pisma i związane z nim myślenie linearne, słowno-logiczne. Jest ono odpowiedzialne za nowoczesną naukę i technikę, oskarżane o zniszczenie i zafałszowanie świata. Według niemieckich filozofów nowe media, takie jak film i fotografia, dają szansę na zmianę tej sytuacji – mają one mieć moc emancypacyjną i eschatologiczną zarazem, która polegałaby na przywracaniu rzeczom ich stanu pierwotnego, sprzed ich pojęciowych uporządkowań. Mowa tu o opowieści z gatunku „dyskursu marzeń”, który łączy refleksję nad mediami z polityką, rewolucją społeczną i hebrajskim mesjanizmem. Na czym opiera się takie myślenie, skąd wiara w sprawczy, synergiczny efekt, jaki ma pojawić się w wyniku wzajemnego przenikania się ze sobą tak niewspółmiernych jakości, jak teksty językowe, wydarzenia społeczne i obrazy techniczne? Rozwiązaniu tego problemu służy tu zarysowanie jego najbliższego kontekstu filozoficznego, na który składają się diagnozy zmierzchu kultury zachodniej oraz projekty powrotu do „rzeczy samych”, zasłoniętych i zapomnianych przez ich kulturowe obrazy-reprezentacje.

## **Przemysław Wiatr**

### **Viléma Flussera uniwersum obrazów technicznych**

Vilém Flusser (1920–1991) był jedną z ważniejszych postaci humanistyki drugiej połowy XX wieku, zwłaszcza gdy mowa o medioznawczo i komunikologicznie zorientowanej teorii kultury. Niestety w Polsce wciąż pozostaje on poza uwagą szerszego grona czytelników. Z drugiej strony świat zdaje się na nowo jego myśl odkrywać (świadczą o tym między innymi liczne tłumaczenia i opracowania wydane w ciągu ostatnich lat). Z przekonania o istotności teorii Flussera dla współczesnej humanistyki wyrasta cel tego artykułu: jest nim przybliżenie jego myśli polskiemu czytelnikowi, szczególnie w obszarze refleksji nad obrazem technicznym jako podstawowym czynnikiem kulturotwórczym współczesności. Część pierwsza poświęcona została zarysowaniu biografii Flussera, w części drugiej autor dokonuje koniecznych definicyjnych precyzacji: wyjaśnia w nim terminy takie jak „obraz techniczny”, „apparat” czy „funkcjonariusz”. Część trzecia – ostatnia – dotyczy przeglądu kulturowego kontekstu, który, zdaniem Flussera, tworzyły i tworzą obrazy techniczne i związane z nimi praktyki społeczne.

## **Janusz Bohdziewicz**

### **Przeświecenie – o wizjach elektralnych i dalej (pilot)**

Celem tego eseju jest sprowokowanie zmiany myślenia o wizualności w epoce elektralnej. Artykuł czerpie inspiracje z teorii mediów i studiów wizualnych (Flusser, Hansen, Kluszczyński,

Michera, Ulmer) oraz filozofii (Agamben, Nancy, Taylor, Saarinen). Umieszcza rozważania o współczesnej wizualności w horyzoncie wcześniejszych i dominujących modeli myślenia traktujących obrazy jako widoki i reprezentacje (idole) lub jako symbole i znaki (ikony, spektakle). Modele te nie nadają się do opisu i analizy wizji krążących za pośrednictwem mediów cyfrowych. Artykuł zawiera krótki i metaforyczny wykaz nowości charakterystycznych dla wizji elektralnych – to porcje zaprogramowanej energii, które są raczej dotykowe niż wizualne, bardziej emotywnie niż znakowe, wirtualne niż przedstawiające. W zakończeniu autor proponuje ramy pojęciowe, które mogą być przydatne w rozumieniu wizji elektralnych: starogreckie pojęcia *kharis* i *daidalon* (Michera), spekulacja (wedle rozumienia Agambena i Flussera) oraz adoracja (za Nancym).

**Joanna Sarbiewska**

**Kwantowe „oko w ogniu”.**

**W stronę apofatycznej techno-ontologii**

Autorka artykułu wykazuje, że w świetle szans poznawczych otwartych w horyzoncie „trzeciej kultury”, szczególnie istotne jest rozpoznanie możliwości „ponownego odczytania” (*relegere*) dyskursu wiedzy i dyskursu religii w ujęciu postsekularnym. Nawiązując do późnej refleksji Derridy konstatuje, że „medialna maszyna” generuje nowy, mistyczny model percepcji, który dekonstruuje idolatrię metafizyki obecności: zarówno racjonalny dyskurs wiedzy, jak i dogmatyczny dyskurs religii. w proponowanej przez autorkę wykładni audiowizualna technika medialna stanowi rodzaj fenomenologicznej *epoché*. Uruchamiając intuicyjny tryb pracy ekstatycznej, sygnuje ruch



przekroczenia dualizmu podmiot – przedmiot i „zanurzenia” w nieuwarunkowanym (czystym) Istnieniu, które jest Innym. Na mocy rozpoznań fizyki kwantowej można przyjąć, że status techno-ontologii stanowi niejako naturalne przedłużenie przestrzeni trans-medialnej: ontologii samej rzeczywistości. Nie stanowi ona „twardej obecności”, ale ma strukturę falową, wskazując na swój apofatyczny charakter: nie można jej uchwycić „przedmiotowo”, nie jest ani „bytem”, ani „niebytem”. Zarysowany kompleks znaczeń zostaje ukazany na przykładzie analizy wybranych wideo-instalacji Billa Violi: *Martyrs* i *Fire Woman*.

### **Marcin Składanek**

#### **Generatywny dokument – *Clouds* Jamesa George’a oraz Jonathana Minarda**

Celem artykułu jest analiza *Clouds* (2014) Jamesa George’a i Jonathana Minarda – interaktywnego dokumentu (*i-doc*, *interactive documentary*), który zyskał status reprezentatywnego przykładu transmedialnych przecięć oraz hybrydycznych strategii, tak charakterystycznych dla współczesnych, cyfrowych i niefikcyjnych narracji. W podejmowanych tutaj analizach zasadniczą kategorią referencyjną jest pojęcie „generatywnego dokumentu”, które zostało zasugerowane przez dwóch reżyserów jako jeden z tropów rozpoznania tożsamości i znaczenia ich filmu. Kategoria ta wydaje się trafnie określać (będący pochodną intencjonalnych rozstrzygnięć George’a i Minarda) sposób wzajemnego zbilansowania oraz synergicznego skorelowania wektorów eksperymentalnego poszukiwania nowych środków wyrazu oraz autorskiego ujęcia

przedstawianej rzeczywistości. Ponadto figura generatywnego dokumentu wskazuje na wiele jakości estetycznych i rozwiązań strukturalnych, które przeniesione z domeny sztuki (design) algorytmicznego kodu nadały *Clouds* unikalną charakterystykę formalną. Wreszcie kategoria ta czytelnie manifestuje prymarny cel filmu, jakim jest skonstruowanie obrazu współczesnych praktyk kreatywnego kodowania – złożonego, nieoczywistego, mozaikowego portretu, który wyłania się w wyniku dynamicznych powiązań w obrębie relacyjnej bazy danych gromadzącej krótkie wypowiedzi ponad 40 znanych artystów, projektantów, hakerów i badaczy. Szczegółowe analizy wykorzystanych strategii generatywnych, ujawniających się zarówno w warstwie obrazowej jak i narracyjnej, biorą za punkt odniesienia kolejny, niezwykle istotny dla projektu George'a i Minarda kontekst, jakim jest wizualizacja danych. Techniki obrazowania, metody eksploracji i prezentacji zasobów danych nie tylko korespondują z procedurami kreatywnego kodowania (za sprawą wykorzystania algorytmicznego procesu generatywnego), ale także kształtują obecne praktyki interaktywnego dokumentu (za sprawą bazodanowej struktury organizacji).

## **Andrzej Gwóźdź**

### **Designowanie kina w przestrzeniach miasta: wideomapowanie architektury**

Autor analizuje praktykę video mappingu (wideomapowania) jako rodzaju „poszerzonego” kina w środowisku miejskim – między biegunem performansu a designu. Odwołuje się przy tym do

tradycyjnych porządków ekranizacyjnych (latarnia magiczna, kino) oraz eksperymentów ze „sztuką światła” (Bauhaus). Zarówno wtedy, jak i współcześnie wizualność jawi się efektem triku zastępującego spojrzenie „głębokie” spojrzeniem powierzchniowym.

Szczególną uwagę zwraca na pragmatykę zjawiska, polegającą na związaniu miejsca projekcji z mobilnym widzom-flanerem, doświadczającym haptycznie miejskich ekranów. Wskazuje na instalacyjny charakter podobnych praktyk ekranowych (Peter Greenaway), dzięki czemu dokonuje się fuzja architektury i projektowanych obrazów. Odwołując się do designowania Berlina za pomocą „dobrego” światła wideomapaowania, dostrzega ablucyjny charakter podobnych praktyk w mieście wypełnionym pamięcią „złego” światła (drugiej wojny światowej).

W rezultacie kino święci dziś swój triumf jako medium tranzytywne, zaświadcza o cyrkulacyjnym charakterze spektaklu świetlnego, którego studwudziestoletnia historia filmu w kinie jest tylko krótkim świadectwem ciągłości technokultury projekcji.

**Matylda Szewczyk**

**Niebezpieczeństwa wyzwolonych spojrzeń.**

**Obrazy macierzyństwa *Urodzonej w Berlinie* Joanny**

**Rajkowskiej**

Artykuł stanowi refleksję o projekcie Joanny Rajkowskiej *Urodzona w Berlinie* (2012), będącym wielomediálną i wielopłaszczyznową narracją o narodzinach córki artystki, Róży, w stolicy Niemiec. w artykule podjęte zostają kwestie obrazów macierzyństwa – zarówno tych obecnych w projekcie Rajkowskiej, jak i powiązanych z nim,

funkcjonujących w kulturze – oraz konfrontacji bohaterek z obrazami, ze szczególnym uwzględnieniem obrazów Berlina. Refleksji poddane zostają także wyzwania, z jakimi mierzy się artystka poruszająca w działaniach artystycznych tematy tak szczególne, jak własna ciąża i poród oraz życie jej nowonarodzonego dziecka.

## **Ewa Wójtowicz**

### **Rozszerzenie – kondensacja – implozja.**

#### **Zwiastun (trailer) filmowy jako nowy metajęzyk sztuk (audio)wizualnych**

Tytułowe pojęcia: rozszerzenie, kondensacja oraz implozja opisują przemiany sposobu prezentacji i promocji dzieł sztuk (audio)wizualnych zachodzące, gdy w świecie sztuki stosuje się kryteria zaczerpnięte ze świata kinematografii, przede wszystkim formę zwiastuna (*trailera*). Omówione przykłady to: zwiastun filmowej biografii artysty (Gregory Crewdson), trailer „świata sztuki” (identyfikacja wizualna Transmediale i TateShots), zwiastun krytycznego projektu filmowego (Doug Fishbone, *Elmina*) oraz zwiastun o charakterze subwersywno-performatywnym przeznaczony dla internetu (Jennifer Lyn Morone™). Rozszerzenie (termin za Gene’em Youngbloodem) oznacza wyjście poza ramy jednej ze sztuk, dzięki czemu wystawa może być trailerem pełnometrażowego filmu (Norman Leto). Kondensacja dotyczy intensyfikacji przekazu, ta zaś prowadzi do implozji za sprawą multimodalności formy i rozproszenia treści. W rezultacie zwiastun filmowy można uznać za nowy metajęzyk sztuk (audio)wizualnych, który przyczynia się do kreowania wizerunku artysty bądź instytucji sztuki jako marki w dobie ekonomii uwagi.

Ciągle skracanie formy do najmniejszej jednostki czasowej (David Antin) i przyspieszenie obiegu treści (Paul Virilio) prowadzi do skrócenia zwiastuna na rzecz kadru z podglądem filmu, który nie zostanie już odtworzony.

## **Blanka Brzozowska**

### **Pośród (fikcyjnych?) obcych.**

#### **Mobilne media w relacyjnej przestrzeni miasta**

Współczesne społeczne formy miejskie powstają na styku fizycznej przestrzeni, architektury i „miejskich medialnych terytoriów”. Przyczynia się to do konieczności redefinicji pojęcia przestrzeni „publicznej”, która, przekraczając ramy fizycznego wymiaru miasta, określana jest za sprawą aktywności w przestrzeni hybrydowej. W cyfrowo zapośredniczanych miejskich przestrzeniach relacje społeczne są aktywnie konstruowane w ramach partycypacji zachodzącej w coraz bardziej skomplikowanych czasoprzestrzennych układach. Celem artykułu jest przybliżenie nowych sposobów działania ekranów jako „interfejsów społecznych” w hybrydowej przestrzeni miasta. Na wybranych przykładach autorka pokazuje, że nie tylko zmieniają one charakter społecznej komunikacji w przestrzeni miasta, ale przyczyniają się także do przekształcenia jej podstawowego wymiaru w „relacyjną przestrzeń”, stwarzając tym samym nowe formy miejskiego doświadczenia społecznego.

**Anna Nacher**

**Paradoksalne obrazy Błękitnej Planety.**

**Od *Blue Marble* do DSCOV:EPIC**

Artykuł jest poświęcony transformacji form obrazowych, jaka dokonała się w związku z coraz wyraźniejszym nasycaniem przestrzeni fizycznej wszelkimi formami pobierania i przetwarzania danych. Proces ten często ma charakter w pełni zautomatyzowany i odbywa się z całkowitym lub częściowym pominięciem udziału człowieka. Dzieje się tak na przykład za sprawą sieci informacyjnych opartych na sensorach, których zadaniem jest bezpośrednio pobieranie danych z otoczenia i generowanie na ich podstawie obrazów cyfrowych. Tego typu obrazowanie ma charakter wiązania heterogenicznych domen rzeczywistości i domaga się odmiennych języków opisu niż te ukształtowane w orbicie bardziej tradycyjnych mediów (w tym wczesnej fazy obrazów cyfrowych). Przykładem, który ilustruje potrzebę takiej zmiany, jest trajektoria, jaka dokonała się między pierwszą fotografią kuli ziemskiej wykonaną z pokładu statku kosmicznego Apollo 17 w 1977 roku a najnowszymi przykładami twitterbotów, automatycznie generujących strumienie obrazów na podstawie danych udostępnianych przez sondy kosmiczne.

**Anna Maj**

**O możliwości kina biologicznego i post-ludzkiego.**

**Między etologią, *assistive technologies* i cybersztuką**

Artykuł dotyczy nowych form obrazowania i narracji z pogranicza sztuki nowych mediów oraz nauki (*assistive technologies*, etologia,

prymatologia). Przedstawione zostają stosunkowo nowe kulturowe praktyki zastosowania tabletów w komunikacji z osobami chorymi na autyzm oraz w komunikacji międzygatunkowej z naczelnymi oraz omówione konsekwencje komunikacyjne wynikające z łatwości obsługi interfejsów, kształcone w tym procesie kompetencje komunikacyjne, a także semiotyczny status tych obrazów. Przykłady te zostają zestawione z projektami z zakresu cybersztuki (posiadającymi jednocześnie walor naukowy), które świadczą o poszukiwaniach twórczych, wiodących do konstatacji, że sztuka, zwłaszcza obrazy, a także kino mogą być tworzone nie przez ludzi, ale przez inne żywe organizmy, niekoniecznie świadome tego procesu, a, co więcej – w imię sztuki i nauki – mogą być tworzone nie dla ludzi. Autorka omawia szczegółowo projekty: *Cinema for Primates*, *The Cell Camera* oraz *I'm Humanity i Metabol A.I.*. Paradoksalny status kina biologicznego, kina post-ludzkiego czy może raczej „kina nie-dla--ludzi” zostaje poddany analizie i szerszemu oglądowi antropologicznemu i komunikacyjnemu. Przyglądamy się konsekwencjom takich działań artystów i naukowców dla rozumienia nowych obrazowości, wszechobecności nowych technologii wizualnych (postmediów) oraz kondycji ludzkiej.

## **Michał Derda-Nowakowski**

### **Ekonomia uwagi w ekosystemie mediów**

Artykuł przybliży wybrane problemy ekonomii uwagi we współczesnym ekosystemie mediów w kontekście usieciowienia opartego na micie liberalnej demokracji. Zestawia się w nim paradygmat *ubicomp* z problemami doświadczenia użytkownika oraz

zagadnienia ustanawiania agendy medialnej i globalnych możliwości inżynierii społecznej. Dotyczy to głównie manipulowania emocjami, które konstruują obraz świata. Problemy doświadczenia użytkownika omawiane są również w kontekście projektowania wielozadaniowych interfejsów. Uwaga użytkownika stała się bowiem jednym z najważniejszych elementów rywalizacji ekonomicznej, w której uczestniczą właściciele interfejsów i zarazem dostarczyciele treści.

**Adam Andrysek**

**Kino w wirtualnej rzeczywistości, wirtualna rzeczywistość w kinie.**

**Manifestacja kinostalgii czy mediofilii?**

Celem artykułu jest analiza problematyki wirtualnej rzeczywistości w kontekście dwóch form doświadczenia audiowizualnego – kinostalgii oraz mediofilii. Autor definiuje tytułowe pojęcia, dowodząc

symbiotyczności kinostalgii i mediofilii poprzez szczegółową charakterystykę dwóch interesujących elementów współczesnego krajobrazu audiowizualnego: kina w wirtualnej rzeczywistości i wirtualnej rzeczywistości w kinie. Analiza kina w wirtualnej rzeczywistości podjęta zostaje na przykładzie aplikacji Oculus Video. Autor bada cyfrowo wykreowane przestrzenie kinowego lobby oraz wirtualnych sal kinowych. Poprzez zestawienie ich z „rzeczywistymi” kinami, akcentuje różnice oraz podobieństwa między owymi przestrzeniami, między innymi na poziomie doświadczeń odbiorczych. W części poświęconej wirtualnej rzeczywistości w kinie autor opisuje



próby wprowadzenia medium wirtualnej rzeczywistości w obręb tradycyjnej przestrzeni kinowej; zwraca jednocześnie uwagę na problemy wynikające z tego typu działań. Szczegółowej analizie poddane zostają także dwie przestrzenie IMAX VR Centre, będące przykładem tzw. *location-based VR*. Przestrzenie te, tworzone przez firmę IMAX, są jednym z najbardziej wyrazistych przykładów symbiozy kinostalgii oraz mediofilii.

## **Piotr Celiński**

### **Dotyk i dotykliwość: ekranów, obrazów i widzów**

Tekst podejmuje problem dotykliwości form medialnych oraz kulturowego zaplecza tego zjawiska w warunkach przejścia od ekosystemu mediów analogowych do cyfrowych z perspektywy medioznawczej. Autor przywołuje sposoby konceptualizowania dotyku i dotykliwości w teoriach mediów, dokonuje analiz formatów medialnych w tym duchu i stara się odpowiedzieć na pytania o konsekwencje, kształty i znaczenia tych zjawisk dla kultury medialnej i komunikacyjnej.

## **Janusz Musiał**

### **Archeologia nowych mediów (wystawa intermedialna)**

*Archeologia nowych mediów* stanowi przykład wielowymiarowego i wielotworzywowego działania zaprojektowanego na wiele mediów, rozgrywającego się na styku fotografii, seansu filmowego, wieczoru poetyckiego, świata kina, spektaklu teatralnego oraz sztuki współczesnej. Narracja (jej dramaturgię porządkuje poetycka warstwa

tekstowa) i opowiadana historia mają tu znaczenie drugorzędne, są jedynie pretekstem do ukazania rozmaitych elementów składowych przedsięwzięcia. Wielkoformatowe fotografie ilustrują poszczególne rozdziały rozmieszczone w przestrzeni galerii, a ekspozycję każdego rozdziału dopełnia projekcja filmowa, z towarzyszeniem głosu narratora w słuchawkach, czytającego poezję do poszczególnych rozdziałów. Sekwencje filmowe wyświetlane w zaciemnionych salach galerii integrują poszczególne elementy składowe (z towarzyszeniem narratora), który wyznacza rytm oglądania i słuchania. Jednym z głównych celów projektu *Archeologia nowych mediów* jest badanie kolejnych generacji nośników gromadzących multimedialne dane, którymi otacza się i które tworzy człowiek od XIX wieku, poprzez wiek XX oraz w pierwszej dekadzie XXI wieku. Możemy w takim wypadku mówić o archeologii teraźniejszości, współczesności bądź o archeologii czasu teraźniejszego. Część archeologii nowych mediów dotyczy wpływu czasu i żywiołów natury na poszczególne generacje mediów (materiały światłoczułe – papier, klisza, magnetyczna taśma, twardy dysk, optyczna płyta, karta pamięci). Kolejnym ważnym aspektem jest problem urządzeń i programów oraz dostęp do właściwych narzędzi koniecznych do odczytania treści utrwalonych w mediach.

## **Abstracts**

**Jan P. Hudzik**

### **Visibility and Emancipation: a Dream Discourse on Media**

The paper deals with the discourse of film and photography conducted by Walter Benjamin and Siegfried Kracauer in the 1920s and 1930s. Their reflection on visibility occurs in a time of upheaval or twilight of the cultural formation based on a medium of writing and the related linear, word-based logical thinking. It is responsible for modern science and technology, but it is also accused of the destruction and distortion of the world. According to the German philosophers new media, such as film and photography, offer an opportunity for changing this situation – they are supposed to have both emancipatory and eschatological power, consisting of restoring original condition of things, the condition prior to their conceptual arrangements. It is a narrative in the field of “dream discourse”, which combines reflection on media with politics, social revolution and Hebrew messianism. The question is what such thinking is based on, why the authors have faith in a causative, synergistic effect which is to arise as the consequence of interaction of the qualities incommensurate with each other such as language texts, social events and technical pictures. The description of the immediate philosophical context of this problem, consisting of diagnoses of the twilight of the western culture as well as of the return to the *things-*

*themselves* projects, where the things were occluded and forgotten by their cultural pictures-representations, serve to solve this problem.

## **Przemysław Wiatr**

### **Vilém Flusser's Philosophy of the Technical Image**

Vilém Flusser (1920–1991) was one of the most important figures in the humanities in the second half of the 20th century, especially when we consider theory of culture oriented towards media theory and communicology. Unfortunately, in Poland he remains relatively unknown. On the other hand, readers and academicians all over the world seem to discover his thought anew (recent number of translations and monographs proves it). The aim of this article is derived from the conviction of the importance of Flusser's theory – it is to familiarize Polish readers with his thought, especially within the reflection on the technical image as a main culture-forming factor. First part of the article is devoted to essential facts of Flusser's biography. In the second part, the author reconstructs necessary definitions: he explains terms such as “technical image”, *apparatus* and “functionary”. The third and the final part deals with the cultural context which was and is, in Flusser's opinion, produced by technical images and the social practices related to it.

## **Janusz Bohdziewicz**

### **Transparency – on Electral Visions and Beyond (Pilot)**

The purpose of this essay is to provoke a change in the way of thinking about the visual in the electracy (post-orality and post-literacy) era. The article draws inspiration from visual studies and media theory

(Flusser, Hansen, Kluszczyński, Michera, Ulmer) and philosophy (Agamben, Nancy, Taylor, Saarinen). The author places considerations on contemporary visuality in the context of the earlier and dominant models of thinking which treat the images as views and representations (idols) or as symbols and signs (icons, spectacles). These models are not suitable for describing and analysing of visions circulating through the digital media. The article contains a brief and metaphorical list of novelties characteristic of the electrical visions – these are portions of programmed energy, which are rather touchable than visual, more emotive than significant, virtual than representational. In conclusion, the author proposes a conceptual framework that may be useful in understanding the electrical visions: ancient Greek notions of *kharis* and *daidalon* (as Michera wrote about them), speculation (as understood by Agamben and Flusser) and adoration (concept by Nancy).

**Joanna Sarbiewska**

**The Quantum “Eye on Fire”.**

**Towards the Apophatic Techno-ontology**

The author argues that one of the current challenges in the postindustrial “third culture” should be the re-reading (*relegere*) of the discourse of religion and the discourse of knowledge in a postsecular approach. The author, in relation to Derrida’s later reflections, states that the “media machine” may generate a new, mystical model of perception, that deconstructs the idolatry of metaphysics of presence: both the rational discourse of knowledge and the dogmatic discourse of religion. The author interprets audiovisual media technique as a phenomenological *epochè*. “The machine” that set in motion an

intuitive mode of ecstatic work signifies the movement of transgression of the subject-object duality and “immersion” in the unconditioned (pure) Being, which is the Other. On the basis of modern quantum physics, we can assume that the techno-ontology status is a natural extension of the trans-media space: the apophatic ontology of reality itself, which is opposite to a “hard presence”. It can be characterized by a wave structure: it cannot be defined as being or non-being, it is rather a kind of perpetual motion of “photons of light”. The video-installations of Bill Viola (*Martyrs* and *Fire Woman*) are the examples of proposed here technostrategy of vision transformation.

### **Marcin Składanek**

### **Generative Document – *Clouds* by James George and Jonathan Minard**

The aim of the article is the analysis of *Clouds* (2014) by James George and Jonathan Minard – an interactive documentary (*i-doc*), which gained the status of a representative testimony of trans-medial intersections and hybrid strategies characterizing contemporary, digital and non-fictional narratives. In the analyses undertaken here, the crucial reference category is the concept of a “generative document”, which was suggested by two directors, as one of the clues of recognizing the identity and meaning of their film. Indeed, this category seems to properly define – as a consequence of the intentional decisions of George and Minard – the way of mutual balancing and synergic correlation between the experimental search for new forms of expression and the original approach to the presented reality. What is more, the figure of the generative document indicates a number of aesthetic qualities and structural solutions that

have been transferred from the domain of algorithmic art/design giving *Clouds* unique formal characteristics. Finally, this category clearly manifests the primary purpose of the film, which is to construct a picture of contemporary creative coding practices – a complex, not obvious, mosaic portrait that emerges as a result of dynamic links within a relational database of short statements from over 40 renowned artists, designers, hackers and researchers. Detailed analyses of the generative strategies – revealed both in the visual and narrative layers – take data visualization as another reference point – a very important context for George and Minard’s project. Mapping techniques, methods of exploration and presentation of data collections not only correspond to the procedures of creative coding (through the use of an algorithmic generative process), but also shape current practices of the interactive documentary (due to the database organization).

## **Andrzej Gwóźdź**

### **Urban Designing – Video Mapping of Architecture**

The author analyses the practice of video mapping as a form of “augmented” cinema in the urban environment – between the pole of performance and the pole of design. In the analysis he refers to traditional orders of screening (magic lantern, cinema) and experiments with “the art of light” (Bauhaus). Then as well as today visuality seems to be the result of a trick which replaces a “deep” look with a superficial one.

Particular attention is paid to the pragmatics of the phenomenon, which is based on relating a place of projection with a mobile viewer/

/flâneur who haptically experiences urban screens. The author demonstrates an installation nature of similar screening practices (Peter Greenaway) leading to the fusion of architecture and designed images. While referring to designing Berlin by means of “good” light of video mapping he notes the cleansing nature of such practices in the city filled with the memory of “bad” light (the Second World War). As a result nowadays cinema triumphs as a transitive medium certifying a circulatory character of a light spectacle whose 120-year-old film history is only a short evidence of the continuity of the projection techno-culture.

## **Matylda Szewczyk**

### **The Dangers of Liberated Gazes.**

#### **Images of Motherhood in Joanna Rajkowska’s *Born in Berlin***

The author analyses Joanna Rajkowska’s art project *Born in Berlin* (2012), which consists of multimedia and multidimensional narration about the birth of the artist’s daughter, Rosa, in the German’s capital. The article reflects on the question of images of motherhood – both those present in Rajkowska’s project and those functioning within our culture – and the way the artist confronts images, with special attention being paid to the images of Berlin. The challenges faced by the artist, such as the story of her own pregnancy and labour and the life of her newly born child, are also discussed.



**Ewa Wójtowicz**

**Expanded – Condensed – Imploded.**

**Film Trailer as a New Meta-language in (Audio)Visual Arts**

The eponymous notions: expanded – condensed – imploded, describe changes in presentation and promotion of (audio)visual artworks, taking place when cinematic criteria (such as composing trailers) are applied to the artworld. The discussed examples are: trailer of a documentary about an artist (Gregory Crewdson), an “artworld trailer” (visual identification of Transmediale and TateShots), a trailer of a critical film project (Doug Fishbone, *Elmina*) and a subversive and performative Internet-bound trailer (Jennifer Lyn Morone™). An expanded (after G. Youngblood) form reaches beyond the framework of a singular art genre. Therefore an exhibition may be a trailer of a full-length movie (Norman Leto). The condensed form operates with intensified message, which leads to its implosion because of multi-modal form and a dispersed contents. As a result, the trailer may be considered as a new meta-language of (audio)visual arts, that contributes to creating an image of an artist or an art institution, as a brand, in the era of attention economy. The continuous reduction of form to the shortest time unit (David Antin) and a progressing acceleration of circulating contents (Paul Virilio) transforms the trailer into a singular frame, not even supposed to be played.

**Blanka Brzozowska**

**Among (Fictional?) Strangers.**

**Mobile Media in the Relational Urban Space**

Contemporary urban social phenomena are formed within physical space, architecture and “urban media territories”. It requires redefining the concept of “public” space which exceeds the physical dimension of the city. Hence the “public” is determined by a social activity in the hybrid space. In digitally mediated urban spaces social relations are being actively constructed in the process of participation taking place within complex spatio-temporal frames.

The aim of the article is to present some examples of using screens as “social interfaces” in the hybrid urban space. They not only change the nature of social communication in the urban space, but also transform it into a “relational space”, thus creating new forms of the urban social experience.

**Anna Nacher**

**The Blue Planet’s Paradoxical Images.**

**From *Blue Marble* to DSCOVER:EPIC**

The article elaborates on the transformation affecting the digital imagery production evolving along with the processes of saturating the physical space with various forms of data processing. Such procedures often are fully automated and carried out with minimal or no human intervention. One of the particularly significant examples in

this regard are sensor-based communication networks aimed at generating the digital images based on the data taken directly from the physical environment. The adequate way of understanding such imagery sees it as the phenomena bridging the heterogeneous ontological realms and the plural modes of existence. The article argues that to adequately render their nature, the significant re-examination of the theoretical apparatus is needed, as the one currently in use is still grounded in the description of traditional media forms (including the early network culture). The process in question is exemplified by the trajectory between the first photograph of the Earth taken from the Apollo 17 in 1977 and the variety of twitterbots automatically generating the visual streaming based on the current data available from the space probes and satellites.

**Anna Maj**

**On The Possibility of Biological and Post-Human Cinema.  
Between Ethology, Assistive Technologies and Cyberarts**

The paper deals with the new form of imagery and narration from the border of new media art and science (*assistive technologies*, ethology, primatology). It describes relatively new cultural practices of using tablets in communication with people with the spectrum of autism and in interspecies communication with primates. The consequences in the area of communication stemming from the ease of usage of such interfaces, communication competences formed in these processes and semiotic status of such images are presented in detail. These examples will be compared here with certain creative projects from the area of cyberarts (which are also scientific in character), leading to the conclusion that the art, especially images, but also the cinema, may be created not only by humans and for

humans, but also by other living organisms and for other living organisms, not necessarily conscious of the ongoing process. The projects presented here in details are: *Cinema for Primates*, *The Cell Camera*, *I'm Humanity*, and *Metabol A.I.*. The paradoxical status of the biological cinema, the post-human cinema or “the not-for-humans cinema” is analysed in relation to the broader anthropological and communication insight. We observe the consequences of such artistic and scientific activities for the understanding of the new imagery, the ubiquity of new visual technologies (postmedia) and the human condition.

**Michał Derda-Nowakowski**

### **The Economy of Attention in Media Ecosystem**

The paper describes certain problems of the economy of attention in the contemporary ecosystem of media in the context of networking based on the myth of liberal democracy. It compares the *ubicomp* paradigm with the problems of user experience, the issues of media agenda-setting and global possibilities of social engineering. This applies mainly to the manipulation of emotions which create the image of the world. The problems of user experience are presented also in the context of multitasking interface design. The attention of the user became one of the most important elements of the economic game, where participants are the owners of the interfaces and the content providers.

**Adam Andrysek**

**Cinema in the Virtual Reality, Virtual Reality in the Cinema.  
The Demonstration of the Cinestalgia or Mediaphilia?**

The objective of the article is the analysis of virtual reality in the context of two forms of audiovisual experience – cinestalgia and mediaphilia. The author defines title concepts, proving the symbiotic character of cinestalgia and mediaphilia through a detailed description of two interesting elements of the contemporary audiovisual landscape, i.e. cinema in the virtual reality and virtual reality in the cinema. The analysis of cinema in the virtual reality is taken up using the example of the Oculus Video application. The author examines digitally created spaces of the cinema lobby and virtual screening rooms. By juxtaposing them with “real” cinemas, he emphasizes differences and similarities between these spaces, including the level of reception experience. In the section devoted to virtual reality in the cinema, the author describes attempts to introduce the medium of virtual reality within the traditional cinema space and draws attention to the problems resulting from such activities. In this article two spaces of the IMAX VR Center are also analysed, being an example of the so called location-based VR. These spaces, created by IMAX, are one of the most distinct examples of symbiosis of cinestalgia and mediaphilia.

**Piotr Celiński**

**Touching and Being Touched: Tactility of the Screens, Images and Viewers**

The article is a media studies analysis that focuses on the concept of tactility and the tactile in relation to forms of media and imaginaries driving it within the switch from analogue to digital media environment. Starting with a map of possible theoretical frameworks conceptualizing main categories, by raising questions regarding cultural consequences, shapes and meaning of tactile actions and technologies, it concludes with analysis of possible consequences of tactility for contemporary media culture.

**Janusz Musiał**

**Archeology of New Media.**

**Problems and Methodology of Research (Intermedia Exhibition)**

The *Archeology of new media* is an example of multidimensional and multifactorial action designed for many media (the junction of photography, film screening, poetry, the world of cinema, theatrical performance and contemporary art). The narrative (its dramaturgy is organized by the poetic text layer) and the story have secondary importance here. They are only an excuse to show the various components of the undertaking. Large-format photographs illustrate individual chapters arranged in the gallery space, and the exhibition of each chapter is complemented by a film projection, accompanied by the voice of the narrator in the headphones, reading the poetry to individual chapters. Film sequences displayed in darkened gallery

halls integrate individual components (accompanied by a narrator) that determines the individual rhythm of watching and listening. One of the main goals of the project *Archeology of new media* is a research in the field of successive generations of media storage devices that have been created and used since the 19th century, through the 20th and in the first decade of 21st century. In this case we can talk about the archeology of the contemporary world or the archeology of the present. Part of the archeology of the new media deals with the impact of time and natural elements on particular media generations (photosensitive paper and negative, magnetic tape, hard drive, optical disc, memory card). Another important problem is the matter of devices, programs and access to the right tools necessary to read content recorded in the media.

## Noty o autorach i redaktorach

**Adam Andrysek** – doktor nauk humanistycznych związany z Instytutem Nauk o Kulturze i Studiów Interdyscyplinarnych Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Jego zainteresowania badawcze skupiają się wokół zagadnień analizy relacji zachodzących między nowoczesnymi formami doświadczania audiowizualności oraz tradycyjnymi praktykami odbiorczymi dzieł audiowizualnych, kina mainstreamowego, paratekstualności dzieł filmowych, wykorzystania technologii VR w kinematografii, a także problematyki konwergencji przekazów audiowizualnych; członek Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami.

**Janusz Bohdziewicz** – filozof kultury, adiunkt w Zakładzie Teorii Literatury i Badań Kulturowych Instytutu Polonistyki Akademii Pomorskiej w Słupsku. Autor monografii *Piękno aktualności. Telewizja bycia u progu czasu* (2014). Zainteresowany głównie interdyscyplinarną perspektywą aktualnych zmian dokonujących się w kulturach i cywilizacjach pod wpływem upowszechnienia elektryczności, mediów cyfrowych i technologii komputerowych, szczególnie związanych z jednostkową i wspólnotową tożsamością, sztuką, filozofią i religią. Członek Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami oraz Pomorskiego Towarzystwa Filozoficzno-Teologicznego.

**Blanka Brzozowska** – kulturoznawczyni, adiunkt habilitowana w Instytucie Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego. Autorka



monografii *Gen X – pokolenie konsumentów* (2005), *Spadkobiercy flâneura. Spacer jako twórczość kulturowa – współczesne reprezentacje* (2009), *Miejskie tłumy. Miasto i wspólnotowość w dobie sieciowej współpracy* (2017). Interesują ją głównie zagadnienia kultury konsumpcyjnej, problematyka kultury uczestnictwa i finansowania społecznościowego oraz kulturowe studia miejskie w kontekście rozwoju mediów i *sharing economy*. Członkini Association for Cultural Studies, Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami, Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego.

**Piotr Celiński** – medioznawca, teoretyk mediów cyfrowych, animator kultury; profesor nadzwyczajny w Zakładzie Filozofii Polityki i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Kurator i współtwórca wydarzeń kulturalnych i artystycznych. Autor między innymi monografii: *Kulturowe kody technologii cyfrowych* (2011), *Mindware. Technologie dialogu* (2012), *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych* (2013). Prezes Lubelskiego Oddziału Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami, współtwórca i członek zarządu Fundacji Instytut Kultury Cyfrowej.

**Michał Derda-Nowakowski** – adiunkt w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej Instytutu Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego. Jego zainteresowania badawcze obejmują między innymi zagadnienia ekologii mediów, architekturę informacji, a także praktyki projektowania informacji oraz doświadczenia użytkownika. Redaktor naukowy (wraz z Anną Maj i Derrickiem de Kerckhove) pracy zbiorowej *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów* (2009). W latach 2008–2016 członek Inter-Disciplinary Net (Oxford), aktualnie członek Polskiego Towarzystwa Edukacji Medialnej oraz Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami.

**Natalia Gruenpeter** – doktor nauk humanistycznych, absolwentka kulturoznawstwa w Uniwersytecie Śląskim w Katowicach związana z Instytutem Nauk o Kulturze i Studiów Interdyscyplinarnych tej uczelni. Laureatka głównej nagrody w III edycji Konkursu im. Inki Brodzkiej-Wald za pracę doktorską z dziedziny współczesnej humanistyki (2015). Autorka książki *A jak Araki* poświęconej twórczości Gregga Arakiego. Zajmuje się kinem amerykańskim, związkami filmu i fotografii, problematyką czasu i pamięci w kulturze wizualnej. Pracę badawczą łączy z działalnością edukacyjną.

**Andrzej Gwóźdź** – filmoznawca, medioznawca i niemcoznawca; profesor zwyczajny w Uniwersytecie Śląskim w Katowicach. Zainteresowany teorią i historią kina, historią myśli filmowej oraz problematyką tzw. nowych mediów. Autor monografii i prac zbiorowych oraz antologii. Ostatnio ukazały się: praca zbiorowa *Kino Hanny Schygulli* (2015) oraz monografia *Zaklinanie rzeczywistości. Filmy niemieckie i ich historie 1933–1949* (2018). Inicjator i współzałożyciel Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami (2015).

**Jan P. Hudzik** – filozof, profesor zwyczajny, kierownik Zakładu Filozofii i Socjologii Polityki na Wydziale Politologii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Zajmuje się filozofią kultury (w szczególności polityki, sztuki i mediów), historią idei oraz metateorią nauk społecznych i humanistycznych. Ostatnio opublikował książki: *Niepewność i filozofia* (2006), *Trzy studia o metafizyce, pamięci i demokracji* (2009), *Prawda i teoria* (2011) oraz *Wykłady z filozofii mediów* (2017).

**Anna Maj** – medioznawczyni, kulturoznawczyni, komunikolożka; adiunkt na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Zajmuje się antropologią mediów i teorią komunikacji,

ze szczególnym uwzględnieniem mediów mobilnych i społecznościowych, cyberkultury i cybersztuki. Autorka monografii *Media w podróży* (2008, 2 wyd. 2010) oraz redaktorka i współredaktorka kilku książek z zakresu nowych mediów, m.in. *Post-Privacy Culture: Gaining Social Power in Cyber-Democracy* (2014). W latach 2008–2016 członkini Inter-Disciplinary Net w Oxfordzie, aktualnie członkini Polskiego Towarzystwa Edukacji Medialnej oraz Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami.

**Janusz Musiał** – fotograf, filmowiec, kulturoznawca; adiunkt na Wydziale Radia i Telewizji im. Krzysztofa Kieślowskiego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. W realizacji tematycznych projektów, wystaw, filmów, katalogów i albumów posługuje się różnymi formami wypowiedzi (fotografia, krótka forma filmowa, animacja, instalacja, obiekt, słowo, projekty sieciowe). Autor ponad 30 tematycznych wystaw indywidualnych w kraju i za granicą, kurator ponad 50 wystaw indywidualnych i tematycznych zbiorowych. Członek Związku Polskich Artystów Fotografików oraz Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami.

**Anna Nacher** – kulturoznawczyni, adiunkt habilitowana w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego. Główne obszary zainteresowań stanowią: estetyka obrazowania post-cyfrowego, kulturoznawcza teoria mediów, kultura cyfrowa (zwłaszcza e-literatura i gry artystyczne), sztuka nowych mediów. Autorka monografii: *Telepłeć. Gender w telewizji doby globalizacji* (2008), *Rubieże kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów* (2012), *Media lokacyjne. Ukryte życie obrazów* (2016). Członek Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego.

**Joanna Sarbiewska** – zajmuje się filozofią kultury, filmu i sztuki mediów w perspektywie postsekularnej. Adiunkt w Katedrze Wiedzy

o Filmie i Kulturze Audiowizualnej Instytutu Badań nad Kulturą Uniwersytetu Gdańskiego. Autorka książki *Ontologia i estetyka filmowych obrazów Wenera Herzoga* (2014). Scenarzystka i reżyserka etiudy filmowej *Oglądy*, opartej na motywach opowiadania *Pokój* Jeana-Paula Sartre'a. W latach 2012–2014 wiceprezes Pomorskiego Towarzystwa Filozoficzno-Teologicznego; prezes Gdańskiego Oddziału Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami.

**Marcin Składanek** – adiunkt w Zakładzie Mediów Elektronicznych w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Absolwent kulturoznawstwa, filozofii oraz informatyki. Jego zainteresowania naukowe koncentrują się wokół zagadnień projektowania interakcji, teorii designu, algorytmicznych strategii twórczych oraz wizualizacji danych. Autor monografii poświęconej kreatywnemu kodowaniu *Sztuka generatywna. Metoda i praktyki* (2017).

**Matylda Szewczyk** – kulturoznawczyni, badaczka kina, nowych mediów, kultury wizualnej. Adiunkt w Zakładzie Filmu i Kultury Wizualnej Instytutu Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego. Zajmują ją sytuacje graniczne wizualności: zmiany technologiczne, eksperymenty medialne i poszukiwanie nowych form wyrazu. Autorka książki *W stronę wirtualności. Praktyki artystyczne kina współczesnego* (2015), współredaktorka antologii *Sztuka w kinie dokumentalnym* (2016). Stypendystka programu Fulbrighta w School of Cinematic Arts University of Southern California w Los Angeles. Członkini Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami.

**Przemysław Wiatr** – adiunkt w Zakładzie Filozofii i Socjologii Polityki na Wydziale Politologii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Swoje zainteresowania skupia na problemach

współczesnych teorii mediów i komunikacji oraz na filozoficznych ujęciach znaczenia technologii dla współczesnej kultury (polityki, sztuki, nauki). Badacz i popularyzator myśli Viléma Flussera; członek Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami.

**Ewa Wójtowicz** – absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu, doktor habilitowana w zakresie nauk o sztuce (Uniwersytet Jagielloński), doktor nauk humanistycznych (UAM w Poznaniu). Autorka książek *Net art* (2008) i *Sztuka w kulturze postmedialnej* (2016). Członkini redakcji „Zeszytów Artystycznych”. Należy do Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego, Polskiego Towarzystwa Estetycznego, Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami oraz do AICA. Pracuje na Wydziale Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Zainteresowania naukowe: sztuka wobec internetu i nowych mediów.

## Notes on Authors and Editors

**Adam Andrysek** – doctor of humanities working in the Institute of Culture and Interdisciplinary Studies, University of Silesia in Katowice. His research interests focus around the analysis of relations occurring between modern forms of experiencing audiovisuality and traditional practices of reception of audiovisual works, mainstream cinema, paratextuality of film works, application of VR technology in cinema, as well as the issue of audiovisual communications convergence. Member of the Polish Society for Film and Media Studies.

**Janusz Bohdziewicz** – philosopher of culture, lecturer in the Department of Literary Theory and Cultural Studies, the Institute of Polish Philology at the Pomeranian University in Słupsk. The author of a monograph *Piękno aktualności. Telewizja bycia u progu czasu* (2014). He is interested mainly in an interdisciplinary perspective on current changes occurring in cultures and civilizations under the influence of the dissemination of electricity, digital media and computer technology, particularly related to an individual and communal identity, art, philosophy and religion. Member of the Polish Society for Film and Media Studies and the Pomeranian Philosophical and Theological Society.

**Blanka Brzowska** – culture expert, doctor habilitatus and lecturer in the Institute for Contemporary Culture, University of Łódź. The author of monographs *Gen X – pokolenie konsumentów* (2005), *Spadkobiercy flâneura. Spacer jako twórczość kulturowa* –

*współczesne reprezentacje* (2009), *Miejskie tłumy. Miasto i wspólnotowość w dobie sieciowej współpracy* (2017). She is interested mainly in the issues of consumer culture, culture of participation and crowdfunding, as well as urban cultural studies in the context of the development of media and sharing economy. Member of the Polish Association for Cultural Studies and the Polish Society for Film and Media Studies.

**Piotr Celiński** – media expert, digital media theorist, cultural animator; Associate professor in the Department of Political Philosophy and Social Communication, Maria Curie-Skłodowska University in Lublin. Curator and co-founder of cultural and artistic events. His monographs include: *Kulturowe kody technologii cyfrowych* (2011), *Mindware. Technologie dialogu* (2012), *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych* (2013). Chairman of the Lublin branch of the Polish Society for Film and Media Studies, co-founder and member of the board of the Digital Culture Institute Foundation.

**Michał Derda-Nowakowski** – lecturer in the Department of Media and Audiovisual Culture, Institute of Contemporary Culture, University of Łódź. His research interests include, inter alia, the issues of media ecology, architecture of information, as well as the practice of information design and user experience. Scientific editor (together with Anna Maj and Derrick de Kerckhove) of a collective volume *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów* (2009). In the years 2008–2016 member of Inter-Disciplinary Net (Oxford), currently member of the Polish Society for Media Education and the Polish Society for Film and Media Studies.

**Natalia Gruenpeter** – doctor of humanities working in the Institute of Culture and Interdisciplinary Studies, University of Silesia in

Katowice. In 2015 she received Inka Brodzka-Wald Award for an outstanding doctoral dissertation on a subject in contemporary culture. Her thesis examined the tensions and intersections between the moving image and the still frame. In 2017 she published *A jak Araki*, first monography on the cinema of Gregg Araki published in Poland. Her academic interests include American cinema, relationships between cinema and photography, interaction of time and memory in visual culture. Along with academic teaching she works as a film educator.

**Andrzej Gwóźdź** – film, media and German expert; Full professor at the University of Silesia in Katowice. He is interested in the theory and history of cinema, history of film ideas and the issues of the so called new media. The author of monographs, collective works and anthologies. His recent publications include a collective volume *Kino Hanny Schygulli* (2015) and a monograph *Zaklinanie rzeczywistości. Filmy niemieckie i ich historie 1933–1949* (2018). Initiator and cofounder of the Polish Society for Film and Media Studies (2015).

**Jan P. Hudzik** – philosopher, full professor, head of the Department of Philosophy and Sociology of Politics at the Faculty of Political Science, Maria Curie-Skłodowska University in Lublin. He focuses on the philosophy of culture (particularly of politics, art and media), history of ideas and meta-theory of social and humanistic sciences. His most recent books include *Niepewność i filozofia* (2006), *Trzy studia o metafizyce, pamięci i demokracji* (2006), *Prawda i teoria* (2011) and *Wykłady z filozofii mediów* (2017).

**Anna Maj** – media, culture and communication expert; Lecturer at the Faculty of Philology, University of Silesia in Katowice. Her research interests are directed towards media anthropology and



communication theory, with particular focus on mobile and social media, cyberculture and cyberart. Author of a monograph *Media w podróży* (2008, 2nd ed. in 2010), as well as editor and co-editor of several books devoted to new media, inter alia, *Post-Privacy Culture: Gaining Social Power in Cyber-Democracy* (2014). In the years 2008–2016 member of Inter-Disciplinary Net in Oxford, currently member of the Polish Society for Media Education and the Polish Society for Film and Media Studies.

**Janusz Musiał** – photographer, filmmaker, culture expert; Lecturer in the Krzysztof Kieślowski Department of Radio and Television, University of Silesia in Katowice. In his thematic projects, exhibitions, films, catalogues and albums he uses various forms of expression (photography, short film form, animation, installation, object, word, internet projects). Author of more than 30 individual thematic exhibitions in Poland and abroad, curator of more than 50 individual and collective thematic exhibitions; Member of the Association of Polish Art Photographers and the Polish Society for Film and Media Studies.

**Anna Nacher** – culture expert, doctor habilitatus and lecturer in the Institute of Audiovisual Arts at the Jagiellonian University in Cracow. Her main areas of interest include the aesthetics of post-digital imaging, cultural studies media theory, digital culture (especially e-literature and art games) and new media art. She has written the following monographs: *Telepłeć. Gender w telewizji doby globalizacji* (2008), *Rubieże kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów* (2012), *Media lokacyjne. Ukryte życie obrazów* (2016). Member of the Polish Association for Cultural Studies.

**Joanna Sarbiewska** – interested in the philosophy of technoculture and media art in the postsecular perspective; Lecturer in the Department of Film Studies and Audiovisual Culture at the Institute of Cultural Studies, University of Gdańsk. She is the author of, inter alia, *Ontologia i estetyka filmowych obrazów Wenera Herzoga* (2014). Screenwriter and director of a film etude *Oglądy* based on Jean-Paul Sartre' short story *The Room*. In the years 2012–2014 vice president of the Pomeranian Philosophical and Theological Society; President of the Gdańsk branch of the Polish Society for Film and Media Studies.

**Marcin Składanek** – lecturer in the Department of Electronic Media, Institute of Media and Audiovisual Culture, University of Łódź. Graduate of cultural studies, philosophy and computer science. His research interests focus around the issues of interaction design, design theory, creative algorithmic strategies and data visualization. Author of a monograph devoted to creative coding *Sztuka generatywna. Metoda i praktyki* (2017) and numerous academic articles on digital art and design.

**Matylda Szewczyk** – culture expert, film, new media and visual culture researcher. Lecturer in the Department of Film and Visual Culture at the Institute of Polish Culture, University of Warsaw. She is interested in boundary situations of visibility: technological changes, media experiments and searching for new forms of expression. The author of a book *w stronę wirtualności. Praktyki artystyczne kina współczesnego* (2015), co-editor of an anthology *Sztuka w kinie dokumentalnym* (2016). Fullbright scholar in the School of Cinematic Arts, University of Southern California in Los Angeles. Member of the Polish Society for Film and Media Studies.

**Przemysław Wiatr** – lecturer in the Department of Philosophy and Sociology of Politics at the Faculty of Political Science, University of Maria Curie-Skłodowska in Lublin. His research interests are focused on the problems of contemporary theories of media and communication, and on the philosophical views of the importance of technology in contemporary culture (politics, art, science). Researcher and populariser of Vilém Flusser’s ideas; Member of the Polish Society for Film and Media Studies.

**Ewa Wójtowicz** – graduate of the Academy of Fine Arts in Poznań, doctor habilitatus in the science of art (Jagiellonian University), doctor of humanities (Adam Mickiewicz University in Poznań). Author of books *Net art* (2008) and *Sztuka w kulturze postmedialnej* (2016). Member of “Zeszyty Literackie” editorial board, of the Polish Association for Cultural Studies, the Polish Aesthetical Society, the Polish Society for Film and Media Studies and the International Association of Art Critics AICA. She works in the Department of Art Education and Curatorship, University of Arts in Poznań. Her research interests include the art in the presence of the Internet and new media.