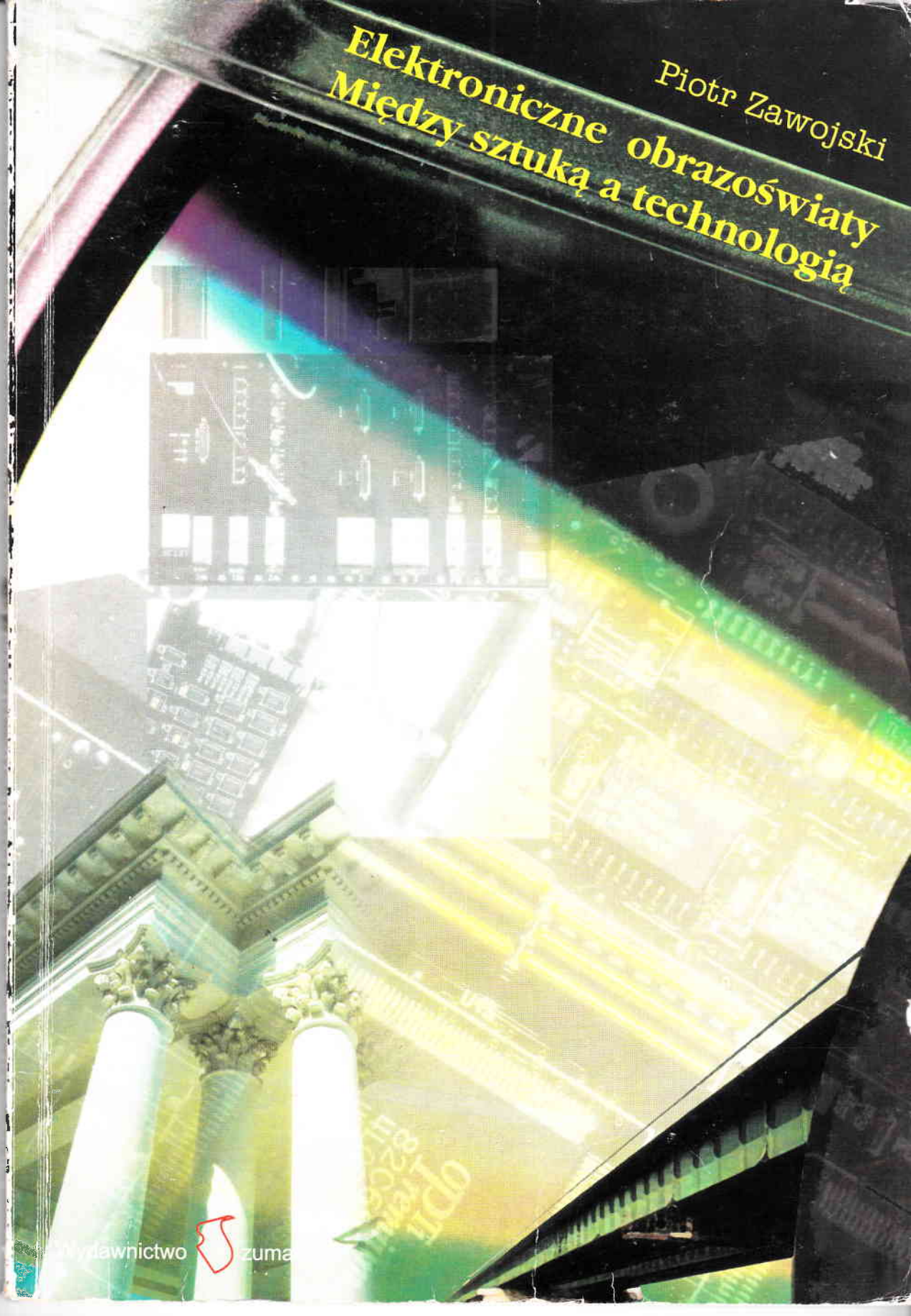

Piotr Zawojski

Elektroniczne obrazoświaty
Między sztuką a technologią

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

Piotr Zawojski

Elektroniczne obrazoświaty
Między sztuką a technologią

Wydawnictwo Szumacher
Kielce 2000

Recenzenci
Prof. dr hab. TADEUSZ MICZKA
Prof. dr hab. KRYSTYNA WILKOSZEWSKA

Projekt okładki
EWA KOWALSKA

Redaktor techniczny
LECH SZCZECIŃSKI

Pozycja została wydana dzięki pomocy finansowej
KOMITETU BADAŃ NAUKOWYCH
i UNIWERSYTETU ŚLĄSKIEGO W KATOWICACH.

© *Copyright by* **PIOTR ZAWOJSKI**

Wydawnictwo Szumacher
skr. poczt. 106, 25-369 Kielce 12
tel. (041) 368-68-71, 0-606 328 736

ISBN 83-86168-32-3

Jest to **pięćdziesiąta trzecia** pozycja książkowa Wydawnictwa Szumacher.

Printed in Poland

Spis treści

Wstęp 7

Rozdział I
Między ikonolatrią a dewaluacją obrazów technicznych 9

Rozdział II
Wideo Zbigniewa Rybczyńskiego.
W stronę nowego widzenia 31

Rozdział III
Wideoklip(y).
Poza znaczeniem? 51

Rozdział IV
Fotografia cyfrowa.
Ontologia bytu immaterialnego 64

Rozdział V
Interaktywne instalacje multimedialne.
Obrazy i doznania 83

Rozdział VI
Ponowoczesny anarchizm epistemologiczny i metodologiczny
w badaniach nad audiowizualnością 101

Zakończenie 117

Bibliografia 119

Indeks nazwisk 133

Piotr Zawojski (ur. 1963) — pracownik Zakładu Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, gdzie wykłada zagadnienia teorii i historii kina, telewizji, komunikowania i nowych mediów audiowizualnych. Szczególnie interesuje się problematyką wykorzystania mediów elektronicznych w sztuce, czemu poświęcił wiele studiów naukowych. Zajmuje się również krytyką filmową i eseistyką poświęconą szeroko rozumianej kulturze audiowizualnej i cyberkulturze. Obecnie kieruje działem filmu i mediów w dwumiesięczniku kulturalnym „Opcje".

Wstęp

„W kulturze *simulacrum* i symulacji[1] odpowiedzialny pisarz musi być imagologiem. Odkąd obraz zastąpił pismo jako podstawowy środek dyskursu, publiczne użycie rozumu nie może być dłużej ograniczane przez kulturę druku. Chcąc być skutecznym, pisanie musi stać się 'obrazoskrypcją', która będzie dostępna każdemu" [Taylor, Saarinen 1994: b. p.]. Jeśli nawet uznamy, że cytowani autorzy zbyt kategorycznie i być może nieco na wyrost konstatują zmierzch tradycyjnego paradygmatu kultury opartego na dominacji pisma, to nie sposób nie zauważyć, iż obecnie jesteśmy świadkami niesłychanej proliferacji obrazów. Chodzi przy tym o obrazy produkowane mechanicznie, przy użyciu różnorodnych aparatów medialnych, których historia rozpoczyna się wraz z wynalezieniem fotografii, i trwa do dziś.

Kolejne generacje coraz nowocześniejszych i coraz bardziej skomplikowanych urządzeń przekształcają nasze naturalne środowisko w świat zmediatyzowany, świat, który coraz częściej utożsamiany jest ze swoim mechanicznie tworzonym obrazem. Jednocześnie eksplozji produkcji obrazów technicznych towarzyszy nie spotykana dotąd implozja ich znaczenia, inflacja sensu, semantyczna pustka pozbawionych magii ikon, które najczęściej niczego nam nie „przedstawiają" poza samymi sobą. Wim Wenders metaforycznie określił to zjawisko mianem „choroby obrazów". A przy tym wcale nie maleje społeczne zapotrzebowanie na emanujące dwuznaczną siłą przyciągania i uwodzenia obrazy medialne.

Nowy paradygmat kultury opierając się na szeroko rozumianym kodzie audiowizualnym należy traktować jako odrzucenie tekstolatrii (adoracji tekstów pisanych) i fundowanie ponowoczesnej formy ikonolatrii (adoracji obrazów). Chodzi przy tym w pierwszym rzędzie o obrazy techniczne. W tym sensie namysł nad stanem współczesnej kultury może być pojmowany jako imagologia.

---

[1] Autorzy używają nieprzetłumaczalnego na język polski neologizmu *simcult*, który w efektowny sposób określa nową mutację kulturową zdominowaną przez media elektroniczne.

Rozważania niniejsze są próbą refleksji nad miejscem obrazów technicznych w przekształcającym się (właśnie pod wpływem nowych technologii elektronicznych) pejzażu kultury współczesnej. Są zatem jedną z wielu możliwych imagologii. Nie roszcząc sobie pretensji do opisania wszystkich aspektów współczesnej audiowizualności — chodzi zwłaszcza o te jej obszary, które produkowane są przez nowe narzędzia elektroniczne, coraz częściej wykorzystujące cyfrową technologię — chciałbym jednak pokusić się o stworzenie pewnej topografii mało dotąd rozpoznanych obszarów. Mam nadzieję, iż pomimo względnie dużej autonomiczności poszczególnych rozdziałów, książka moja stanowi całość, w której z różnych stron prezentowany jest kontynent nowej elektronicznej widzialności. Motywem przewodnim jest zatem pytanie o kondycję obrazów medialnych, ich ewolucję i przemiany, jednocześnie refleksja metodologiczna nad tym, jak dziś możliwe jest uprawianie wiedzy humanistycznej, która musi wchodzić na obszar tak silnie stechnicyzowany i poddany presji nowych technologii.

Niewątpliwie nowa kultura audiowizualna wymaga radykalnie nowej formy dyskursu teoretycznego, owej „obrazoskrypcji" wykorzystującej monitorowy hipertekst, który zamiast „papierowego papieru" wykorzystywałby „papier elektroniczny". Wtedy jednak zamiast drukowanego w tradycyjny sposób tekstu musiałbym przedstawić swoje rozważania w postaci multimedialnego dysku optycznego, na którym zmagazynowany byłby nie tylko pisany tekst, ale i obrazy, dźwięki, muzyka, fotografie, animacje komputerowe, ruchome obrazy, jednym słowem tekst „zobrazowany". „Gdzie dzisiaj Sokrates prowadziłby swoje dialogi? — pytają przywoływani już Mark C. Taylor i Esa Saarinen; ich odpowiedź jest jednoznaczna — W mediach i w sieci" [1994: b. p.]. Przekonanie to staje się obecnie rzeczywistością, być może zatem kształt i forma mojej książki jest mimowolnym anachronizmem albo mówiąc mniej dramatycznie — świadectwem czasu przejściowego.

Rozdział I

Między ikonolatrią a dewaluacją obrazów technicznych

Idąc tropem Fredrica Jamesona [1988], dla którego „logikę późnego kapitalizmu" wyznacza postmodernizm jako „kulturowa dominanta", należałoby postawić pytanie o podstawową dominantę postmodermizmu i w szerszym ujęciu — ponowoczesności. Bez zbytniej przesady można stwierdzić, iż jest nią spór o miejsce obrazów we współczesnej kulturze. Dzisiejsi ikonoklaści, wrogowie obrazów, i ikonofile (inaczej zwani ikonodulami), ich zwolennicy w przewrotny sposób odtwarzają spory mające miejsce u początków chrześcijaństwa i toczone później z różnym nasileniem w obrębie cywilizacji zachodniej. Nasze czasy mają swoich obrazoburców na miarę Atanazego, Tertuliana, Epifaniusza z Salaminy, mają także wyznawców i czcicieli obrazów w typie Grzegorza Wielkiego[1].

Jednakże przedmiotem toczonych obecnie sporów są przede wszystkim obrazy produkowane mechanicznie, przy wykorzystaniu różnego rodzaju aparatów technicznych, i to technika, i technologia obecnie stają się integralną częścią zarówno filozoficznych, jak i estetycznych dociekań nad miejscem obrazów technicznych we współczesnym świecie. Ponad czterdzieści lat temu w monachijskiej Wyższej Szkole Technicznej Martin Heidegger wygłosił wykład *Pytanie o technikę* w trakcie sympozjum *Sztuka w epoce techniki.* Pytania i problemy postawione w tym wystąpieniu nie tylko nie straciły nic ze swej aktualności, ale właśnie dziś brzmią szczególnie aktualnie. Dla Heideggera to technika właśnie, obok nauki, „przesuwania się sztuki w pole widzenia estetyki", tego, że „działanie ludzkie pojmowane jest i realizuje się jako kultura" i „odbóstwienia" — jawi się jako najważniejsza cecha współczesności, a ściślej rzecz biorąc nowożytności [zob. Heidegger 1977: 128–129].

Technika, będąca środkiem do osiągania określonych celów, realizuje się jako działanie ludzkie, to zaś lokuje się w obszarze kultury, w którym spo-

[1] Wybrane fragmenty owej dysputy pomiędzy ikonoklastami i ikonofilami można znaleźć [w:] Białostocki (red.) [1975: 190–205].

tyka się ze sztuką. Technika i sztuka nie są zjawiskami opozycyjnymi, konkurującymi ze sobą, wzajemnie się wykluczającymi, bowiem przynależą do tego samego uniwersum, jakim jest kultura. Tak jak istotą techniki nie jest nic technicznego, tak istotą sztuki nie jest nic „sztucznego" (parafrazując Heideggera), nawet jeśli mamy do czynienia z całkowicie sztucznym produktem artystycznym w postaci obrazów technicznych całkowicie zsyntetyzowanych, które powstały „z niczego" i nie odwołują się do świata realnego, a tworzą nową realność generowaną przez komputer.

„Ponieważ istota techniki nie jest niczym technicznym, przeto istotny namysł nad techniką i decydująca dyskusja z nią dziać się muszą w obszarze z jednej strony spokrewnionym z istotą techniki, z drugiej wszakże z gruntu odmiennym. Takim obszarem jest sztuka" [Heidegger 1977: 255]. Jeśli pytania o technikę doprowadziły Heideggera w rezultacie do problemu sztuki, to obecnie odwrócenie tego wektora wydaje się najzupełniej naturalne. Zadając pytania o sztukę, o obrazy artystyczne będące produktem aparatów technicznych, musimy się zwrócić w kierunku techniki i technologii. Kompleks techniczno–technologiczny, który wyznacza ramy współczesności, traktowany jest bardzo często jako główne zagrożenie nie tylko dla sztuki, ale i całej kultury. Stąd rozwój tego kompleksu w przekonaniu wielu obserwatorów prowadzić musi do jego niekontrolowanej hipertrofii i tak daleko posuniętego usamodzielnienia, aż wymknie (albo już wymknął się) on spod kontroli swego twórcy — człowieka. To bardzo częsty motyw pojawiający się w wypowiedziach zatroskanych humanistów, dla których tak oto spełnia się kulturowa Apokalipsa. Coś, co miało służyć człowiekowi, obraca się przeciwko niemu, powodując nieobliczalną destrukcję antroposfery. Z jednej strony Aldous Huxley, z drugiej zaś Theodore Roszak mogą stanowić przykłady postaw postrzegających rozwój nauki, który stymuluje rozwój technologii — jako proces stałego regresu wartości humanistycznych. Jeden z najbardziej znanych krytyków cywilizacji technicznej, Neil Postman, rozpoczynając swoją wędrówkę po „technopolu" przywołuje słowa Henry'ego Davida Thoreau, który już w ubiegłym stuleciu przestrzegał przed łatwością, z jaką ludzie „godzą się być narzędziami własnych narzędzi" [Postman 1995: 11].

Sprawa nie wydaje się jednak tak jednoznaczna i nawet sam Postman musi przyznać, iż „każda technologia jest zarazem ciężarem i błogosławieństwem; nie albo–albo, lecz tym i tym jednocześnie" [1995: 13]. Jak by nie interpretować skutków rozwoju nowych technologii, nie sposób negować jej wpływu na rozwój współczesnej kultury. Walter C. Zimmerli snuje nawet analogię, w której odpowiednikiem platońskiego zwrotu ku technice pisma jest awansowanie „do rangi czwartej techniki kultury" jedynej obecnie „technologii przekrojowej", jaką stanowi „obchodzenie się z komputerem" [1996: 240]. Ten „eksperyment antyplatoński" w istotny sposób charakteryzuje „technologiczny postmodernizm" i odróżnia go od „naukowo–technicznego modernizmu". Warto także przypomnieć w tym miejscu, że David J. Bolter [1990] w podobnym duchu nazwał komputer „technologią definiującą" XX stulecie.

Z technofobii wyrasta ikonofobia, czyli skłonność do postrzegania wzrostu roli obrazów i wizualnych przedstawień w świecie współczesnym jako

katastrofy kulturowej. Faktem bezspornym jest niespotykana dotąd w naszej kulturze proliferacja obrazów, w tym przede wszystkim obrazów technicznych. Dominacja wizualności, przedstawień obrazowych, stając się jednym z centralnych zagadnień dysputy postmodernistycznej, jednocześnie dzieli dyskutantów na dwa zwalczające się obozy: reprezentantów i obrońców tego, co wzrokowe, a zatem zwolenników okularcentryzmu (*ocularcentrism*), i ich przeciwników, czyli zwolenników okularfobicznego (*ocularphobic*) myślenia[2].

Reprezentantem i rzecznikiem pierwszej grupy może być Jean–François Lyotard, który w *Discours, Figure* [1971] zajął się „'obroną oka' i atakiem na 'wystarczalność dyskursu'" [Jay 1996: 100]. To zaś pociągnęło za sobą całą falę krytyki okularcentryzmu, będącej jednocześnie próbą obrony słowa przed wszechpotężną ekspansją przedstawień wizualnych. William J. Mitchell analizując poglądy Richarda Rorty'ego, broniącego porządku werbalnego dyskursu, tak silnie manifestowanego w filozofii lingwistycznej i pragmatycznej, wywodzi je z ikonofobii Wittgensteina: „Niepokój, potrzeba obrony 'naszej mowy' przeciwko temu, co wizualne, jest, jak chciałbym zasugerować, symptomem obrazowego zwrotu (*pictorial turn*), który ma obecnie miejsce" [1994: 13]. Oczywistym jest fakt, że ów „obrazowy zwrot" dokonuje się przede wszystkim za sprawą mediów elektronicznych, zaś Mitchell parafrazuje tytuł pierwszej książki zredagowanej przez Rorty'ego zatytułowanej *The Linguistic Turn* [1967].

Ale prostota dychotomicznych podziałów nie tłumaczy wszystkiego. O wiele bardziej przekonywująca wydaje się diagnoza postawiona przez Martina Heideggera w eseju *Czas światoobrazu.* Istotę nowożytności dla niemieckiego filozofa wyznaczał fakt, iż świat staje się obrazem. „Cóż to jest — światoobraz? Najwidoczniej — obraz świata. Ale co tutaj znaczy świat? Co się rozumie przez obraz?" [1977: 141–142]. Heidegger podejmując kwestię stosunku obrazu i świata w pewnym sensie zapoczątkowuje dwudziestowieczną dyskusję, która dominować będzie w sporze dotyczącym faktycznego, bądź też domniemanego zerwania „przymierza" pomiędzy rzeczywistością a jej obrazowymi przedstawieniami.

„Obraz — pisze Heidegger — nie oznacza [...] odbitki, lecz to, co pobrzmiewa w zwrocie: mamy obraz czegoś [...]. Światoobraz w rozumieniu istotnym nie oznacza więc obrazu świata, lecz świat pojmowany jako obraz" [1977: 142]. Taka perspektywa skłania nie tylko do zadawania fundamentalnych pytań ontologicznych dotyczących rzeczywistości, lecz także do roztrząsania natury samych obrazów, ich istoty jako obrazów właśnie. W innym miejscu Heidegger dodaje: „Obraz jest więc zawsze dającym się naocznie ująć 'tym–tu–oto'. I dlatego każde odbicie (*Abbild*), np. fotografia, jest tylko kopią tego, co się bezpośrednio jako 'obraz' ukazuje" [1989: 106]. Tak jak na przykład maska pośmiertna pokazuje jak wygląda(ła) twarz zmarłego, a jednocze-

[2] Martin Jay uogólniając, twierdzi na przykład, iż cały postmodernizm jest w swej istocie krytyką postawy okularcentrycznej, która szczególnie silnie przejawia się w XX–wiecznej myśli francuskiej. Zob. Jay [1996], a także szczegółowe studia tego autora [1986; 1988; 1989].

śnie jak w ogóle wygląda maska pośmiertna, tak fotografia pokazuje „nie tylko to, co sfotografowane, ale i to, jak w ogóle wygląda fotografia" [Heidegger 1989: 106][3].

Nie sposób mówić o tym, co przedstawiają obrazy, bez refleksji na temat tego, czym one są. Owe dwa poziomy „obrazowości" (w przypadku obrazów tworzonych mechanicznie) mają szczególne znaczenie. „Rozluźnienie" związków pomiędzy rzeczą a jej obrazową kopią, aż do całkowitej rezygnacji z „rzeczy obrazowanej" w cyfrowo produkowanych symulacjach komputerowych, zmusza do ciągłego ponawiania pytania o naturę **obrazów technicznych**. Vilém Flusser definiuje je jako „produkty aparatów", tzn. takich urządzeń, „które symulują myśli" [1984: 10; 60]. Jednocześnie w innym miejscu dodaje, że „wszelkie obrazy techniczne są wyobrażeniami" bądź „płaszczyznami wyobrażonymi" [Flusser 1994: 61; 54], i jako takie stanowią projekcje, a nie przedstawienia, bo te były domeną tradycyjnych obrazów stanowiących mediację pomiędzy człowiekiem a światem, który go otaczał. „Deszyfracja" tradycyjnych obrazów polegała na docieraniu do ich magicznego znaczenia, natomiast odbiór obrazów technicznych polega na „zdystansowanym", a jednocześnie taktylnym badaniu ich powierzchni. Powinowactwo przez ten sam źródłosłów tradycyjnych obrazów z magią (łacińskie *imago* — *magicus*) jest nie tylko językowym dowodem na pokrewieństwo praktyk przedstawieniowych z praktykami magicznymi. Obrazy techniczne tę bliskość znoszą bądź — mówiąc mniej dramatycznie — zawieszają. Czyż nie to miał na myśli Walter Benjamin [1975], wieszcząc schyłek auratyczności sztuki w dobie jej reprodukcji technicznej?

Akceptując zaproponowaną przez Flussera dychotomię: obrazy tradycyjne — obrazy techniczne, uwagę swoją skupiał będę nie na poszukiwaniu różnic pomiędzy tymi dwoma typami obrazów, ale na próbie prezentacji różnych rodzajów obrazów technicznych. Ich definicja zaproponowana przez Flussera wydawać się może zbyt ogólna, jednakże oddaje ona istotę sposobu kreacji różnych generacji obrazów technicznych — od tradycyjnej fotografii wykorzystującej procesy chemiczne, filmu celuloidowego, poprzez obrazy wideo, aż do syntetyzowanych symulacji komputerowych. Pomimo wielu różnic niezmienna pozostaje podstawowa zasada ich produkcji, wykorzystująca „aparat" z określonym, zdeponowanym w jego wnętrzu programem, który warunkuje powstanie obrazu technicznego. „Automatyzacja" procesu powstawania nowej formacji obrazowej, zapoczątkowana w ubiegłym stuleciu (choć o różnym poziomie owej „automatyzacji" można mówić w przypadku fotografii, a innej na przykład w fotografii cyfrowej), wyznacza ramy dla zupełnie nowego kształtu całości kultury i cywilizacji. Podczas gdy, jak mówi Flusser, tradycyjne obrazy, stając się coraz bardziej hermetyczne, trafiają prawie wy-

[3] Aleš Erjavec twierdzi, iż Heidegger idzie w swoich rozważaniach na temat dominacji obrazu w kulturze współczesnej tropem Kartezjusza, który uznawany jest „we współczesnej ogólnej opinii filozoficznej za winowajcę dzisiejszej doniosłości wyobrażeń w teorii i filozofii" [1995: 37]; jednocześnie podkreśla, iż dla Heideggera korzenie owej dominacji sięgają hellenistycznej Grecji.

łącznie do gett, takich jak muzea, salony czy galerie, to obrazy techniczne stają się powszechnym językiem, kodem porozumiewawczym współczesnych społeczeństw [zob. Flusser 1984: 13].

Stosunek świata do swego własnego obrazu oraz obrazu do świata, którego jest reprezentacją, lokuje się w centrum dyskusji nad kształtem epoki ponowoczesnej, epoki zdominowanej przez elektroniczne możliwości mediatyzacji rzeczywistości. Zasada ekwiwalencji, referencyjności wizualnych transpozycji świata rzeczywistego, która była charakterystyczna dla tradycyjnego, szeroko rozumianego modernistycznego paradygmatu przedstawiania, dziś staje się nie tylko obiektem dekonstrukcji, ile destrukcji. Motyw zerwania więzów pomiędzy rzeczywistością a jej przedstawieniami opisywany był po wielokroć przy pomocy różnych metafor, tropów poznawczych, których cechą wspólną jest przekonanie o postępującej anihilacji ontologicznych i epistemologicznych fundamentów, na jakich opiera się nasze poczucie realności i nasza zdolność do odróżniania jej od tego co nierealne, iluzyjne.

„Podróż do hiperrzeczywistości" [Eco 1986], „reprezentacja symulująca reprezentowanie" [Belic 1995], „denaturalizacja naturalności" [Hutcheon 1989], „odrealnienie rzeczywistości" [Welsch 1998a], „zerowy poziom reprezentacji" [Virilio 1994], „de-prezentacja" [Taylor, Saarinen 1994] — to tylko niektóre propozycje terminologiczne i koncepcje teoretyczne, które się za nimi kryją, przedstawiające świat istniejący jako „świat poza zasadą rzeczywistości".

Najbardziej jednak znaną i najczęściej bodaj przywoływaną w tym kontekście propozycją jest koncepcja *simulacrum* i symulacji sformułowana przez Jeana Baudrillarda [zob. 1983; 1989; 1989a][4]. W odróżnieniu od pierwszego porządku *simulacrum* (inaczej mówiąc przedstawień obrazowych), jakim był klasyczny schemat naśladownictwa (dominujący od Renesansu do rewolucji przemysłowej), i drugiego porządku tychże przedstawień, w którym schematem dominującym była produkcja (w epoce industrialnej) — trzeci porządek *simulacrum*, faza zdominowana przez symulację, zrywa referencyjne więzy między obrazem a rzeczywistością. Występująca wcześniej ekwiwalencja znaku wizualnego i rzeczywistości, do której ten znak się odnosi, obecnie zanika, a właściwie nie istnieje.

Konstruowanie iluzji rzeczywistości staje się niemożliwe, bo sama rzeczywistość staje się problematyczna. Wartość znaku, reprezentacji symbolicznej zostaje radykalnie zanegowana. To właśnie obrazy, czy też ich monstrualna

---

[4] Interesującą, choć polemiczną analizę poglądów Baudrillarda na temat *simulacrum* i symulacji przynosi artykuł D. MacCannell i J. F. MacCannell [1993]. Przy okazji nie sposób nie wspomnieć, że Gilles Deleuze rozwijając swoją wykładnię *simulacrum*, czynił to o wiele wcześniej, aniżeli Baudrillard. O ile jednak rozważania Deleuze'a opierały się w zasadniczym stopniu na reinterpretacji klasycznych tekstów filozoficznych, od Platona poczynając, to u Baudrillarda dominuje horyzont socjologiczny. Choć i u Deleuze'a znaleźć można uwagi traktujące „pozór" (tzn. *simulacrum* właśnie) jako właściwość świata nowoczesnego, nie jako kopię, ale jako pewien proces, który prowadzi do usuwania wszelkich kopii i wszelkich modeli rzeczywistości [zob. Deleuze 1983].

nadprodukcja, prowadzi do zjawiska hipertelii. Do idei tej wielokrotnie nawiązuje Baudrillard, określając ją jako proces, „w którym staramy się biec szybciej niż nasze cienie" [Gane 1993: 163]. Hipertelię można zdefiniować następująco: „Hiperteliczny wzrost nie jest przypadkowy w ewolucji pewnych gatunków. To raczej zakwestionowanie celu będącego odpowiedzią na wzrastającą nieokreśloność. W systemie, w którym rzeczy w coraz większym stopniu pozostawione są przypadkowi, cel zamienia się w delirium, a rozwój rzeczy realnie istniejących doprowadza je do przekroczenia własnej istoty, aż do całkowitego zniszczenia całego systemu" [Baudrillard 1989: 189].

A zatem hiperteliczne przekroczenie funkcji (w tym przypadku ustanawiania pewnej homeostazy świata i jego obrazowych przedstawień) doprowadza w efekcie do dysfunkcjonalizacji owych wysiłków. Rozwój mediów elektronicznych produkujących obrazy techniczne może stanowić doskonałą egzemplifikację sytuacji, w której nadprodukcja wizualnych przedstawień staje się niemożliwa do skonsumowania i opanowania. Ostatecznie „obrazy uśmiercają rzeczywistość, uśmiercają swoje własne modele" [Baudrillard 1989a: 170]. Obraz przeszedł charakterystyczną ewolucję od odbijania rzeczywistości, poprzez jej maskowanie, maskowanie jej nieobecności, aż do zerwania wszelkich więzów z rzeczywistością, czyli do osiągnięcia statusu czystego *simulacrum*. W świecie czystego *simulacrum* modele poprzedzają rzeczywistość, która jawi się jako uniwersum kopii bez oryginałów[5]. Kategoria rzeczywistości musi zostać odrzucona na rzecz hiperrealności będącej produktem permanentnej symulacji, w której takie pojęcia jak prawda — fałsz, realne — wyobrażone nie są parami pojęć dychotomicznych, bowiem nie sposób wyznaczyć ich granic demarkacyjnych i zasięgu. W świecie, w którym „fikcja nie oznacza [...] tego, co wyobrażone. Jest tym, co poprzedza wyobrażone jako jego urzeczywistnienie" [Baudrillard 1998: 127], symulacja staje się opozycją reprezentacji, a właściwie przekreśla jej sens. W efekcie symulacja ostatecznie neguje utopijne pragnienie ekwiwalencji. Tam, gdzie kończy się zasada ekwiwalencji obrazu, przedstawiania i tego, co przedstawiane — tam pozostaje wyłącznie symulowanie reprezentacji. Owe „strategie fatalne" [zob. Baudrillard 1990] decydują o obliczu ponowoczesnej wizualności i zmuszają do nowego spojrzenia na świat obrazów, zwłaszcza zaś obrazów technicznych.

Diagnozy, jakie stawia Baudrillard w odniesieniu do załamania się klasycznego modelu reprezentacji i powołania do życia modelu opartego na zasa-

---

[5] Należy zaznaczyć, iż Baudrillard przywołując znane i wielokroć cytowane przez teoretyków postmodernizmu „opowiadanie" (liczące cztery krótkie zdania) Jorge Louisa Borgesa *O ścisłości w nauce* mówiące o pewnym cesarstwie, w którym sztuka kartografii osiągnęła taki poziom, iż mapa pokrywała się z terytorium, wyraża przekonanie, że Borges stworzył alegoryczny obraz *simulacrum* drugiego porządku, a zatem czasu, gdy znaki jeszcze odnosiły się do jakiejś rzeczywistości. O takiej sytuacji pisał już w roku 1967 Guy Debord na kartach *Społeczeństwa spektaklu*: „Spektakl jest mapą tego nowego świata, mapą, która dokładnie pokrywa jego terytorium" [1998: 19]. Dziś to mapy poprzedzają terytoria, kopie zaś wyprzedzają oryginały, bądź je uśmiercają.

dzie symulacji, przez wielu krytyków traktowane są jako wyraz efektownej, by nie powiedzieć efekciarskiej, retoryki, sam autor zaś przez jednego ze swoich antagonistów określony został mianem „Walta Disneya metafizyki"[6] [Kellner 1989: 179]. Jednakże rozważania francuskiego socjologa i filozofa należy traktować jako konsekwentne zwieńczenie tego nurtu rozważań nad aktualnym stanem możliwości produkcji obrazów przy użyciu nowoczesnych technologii, który pojawił się właściwie wraz z wynalazkiem i rozwojem fotografii. Już kilka lat po tym fakcie Ludwik Feuerbach w przedmowie do drugiego wydania książki *O istocie chrześcijaństwa* z roku 1843 napisał o swojej epoce, że „woli ona obraz rzeczy od rzeczy samej, kopię od oryginału, symbol od rzeczywistości, złudzenie od bytu" [cyt. za Sontag 1983: 140]. Nawet jeśli nie zgadzamy się z wieloma kontrowersyjnymi wypowiedziami Baudrillarda, nie sposób nie docenić ambitnej próby stworzenia socjologicznej syntezy ponowoczesności, na którą składają się bardzo różne inspiracje: Marks, Nietzsche i Freud, semiotyka de Saussure'a, sytuacjonizm Deborda, strukturalizm i poststrukturalizm Barthes'a, pisma Benjamina, McLuhana, Foucaulta i wiele, wiele innych.

Katastroficzne interpretacje śmierci realności w obszarze kultury *simulacrum*, a zatem niejako rzeczywistości drugiego stopnia, obecnie coraz częściej zastępowane są podejściem wykluczającym efektowność jednoznacznie brzmiących formuł i ferowania kategorycznie brzmiących sądów. Przede wszystkim odchodzi się od pełnej dosłowności, która zawsze musi prowadzić do ortodoksji i traktuje się problemy w kategoriach symptomów pewnych tendencji, nie zaś jako objawy choroby współczesności. Zupełnie inaczej można rozumieć różne próby opisania i diagnozowania „śmierci realności", jeśli potraktujemy je jako poznawcze metafory, jako sposoby zbliżania się do przedmiotu opisu poprzez pewne skojarzenia, koincydencje, które nie muszą układać się w przejrzystą całość. Wieloznaczność metaforycznego ujęcia projektuje wielotorowość odczytań; jednocześnie przypomina się znane powiedzenie Fryderyka Nietzschego, że prawda to nic innego, jak „ruchliwa armia metafor". Generalnie zagadnienie reprezentacji (czy też jej braku) traci coraz częściej swoją negatywną i złowieszczą otoczkę. Sam Jean Baudrillard komentując w jednym z wywiadów swój głośny artykuł zatytułowany *The Devil Demon of Images* [1987] już nieco inaczej stawia sprawę obrazów medialnych i ich odnoszenia się do rzeczywistości. O ile w artykule jednoznacznie twierdzi, iż obrazy medialne absolutnie nie odnoszą się do realnego świata, a wyłącznie do samych siebie, nie stanowią logicznego następstwa reprodukowanej (?) rze-

[6] Warto w tym miejscu przypomnieć jaką rolę odgrywa w koncepcjach Baudrillarda Disneyland: „jest on doskonałym modelem całego tego powikłanego porządku symulacji [...]. Disneyland ukrywa fakt, że cały ten 'realny' kraj, cała 'realna' Ameryka jest Disneylandem [...]. Disneyland prezentowany jest jako wyobrażenie po to, byśmy mogli uwierzyć, że cała reszta jest realna, podczas gdy faktycznie całe Los Angeles i cała Ameryka jest nierealna, ponieważ należy do porządku hiperrealności i symulacji [Baudrillard 1989a: 171]. W najnowszych tekstach autor idzie jeszcze dalej powiadając, że „Nowy Porządek Świata tworzony jest na modłę Disneylandu" [1996: b. p.].

czywistości, a wyprzedzają rzeczywistość, dekonstruując zasadę referencyjności, to w komentującej tekst wypowiedzi akcenty postawione są nieco inaczej [por. Gane 1993: 136–144].

Biorąc pod uwagę obszar sztuki autor twierdzi, iż o ile wcześniej sztuka mierzyła się z rzeczywistością, walczyła przeciwko rzeczywistości wykorzystując potęgę iluzji, to dziś raczej stara się prowadzić grę z rzeczywistością, swoistą *mise en jeu* wobec realnego i na bazie realnego. I chociaż ta gra odbywa się na poziomie symulowanej realności, to trzeba przecież dodać, że *simulacrum* jest nie tylko miejscem zanikania realności, jej implozji w totalny świat cybernetycznej, technokulturowej fikcji, ale zarazem jest obdarzaniem obrazów medialnych realnością właśnie. Spójrzmy na przykład obrazów elektronicznych generowanych przez aparat wideo: to obdarzanie realnością i życiem czegoś, co już nie istnieje, bądź też natychmiastowa komutacja realnych przedmiotów w obiekty mediatyzowane i przenoszone do sfery wyobrażonego. Ich re–kreacja w rejestrze wyobraźni.

Interesujące spostrzeżenia dotyczące konsekwencji, jakie narzuca dominacja kodu audiowizualnego w kulturze ponowoczesnej, znaleźć można w koncepcji „rekonfiguracji *aisthesis*" Wolfganga Welscha, jaka dokonuje się w wyniku „odrealnienia rzeczywistości" [zob. Welsch 1998a]. Rzeczywistość zmediatyzowana, czy też poddawana nieustannej mediatyzacji, wywołuje bowiem efekt ponownego uprawomocnienia nieelektronicznych doświadczeń. Można to traktować jako potrzebę komplementarności różnych sposobów partycypacji w złożonej i pluralistycznej współczesności, można też traktować jako potrzebę kontrastu. Elektroniczna sensoryczność nie jest zatem prostą opozycją wobec uwolnionej z więzów elektroniczności sensualności, ale jej naturalnym dopełnieniem albo mówiąc jeszcze inaczej — „nasza *aisthesis* staje się wyraźnie dwoista" [Welsch 1998a: 95].

Techniczne obrazy elektroniczne powstające w wyniku syntezy można określić mianem **obrazoświatów.** Ontologiczny status obrazoświatów implikuje pytania, które radykalnie wykraczają poza pytania klasycznej teorii filmu badającej ontologię dzieła filmowego powstałego w wyniku wykorzystania tradycyjnego dyspozytywu kina. Cechą charakterystyczną tego dyspozytywu jest (czy też była) rejestracja realnej rzeczywistości, która zostaje przetransponowana w filmową fikcję. Elementy świata realnego stają się bytami fikcyjnymi, a te paradoksalnie urealniają świat diegezy. Pytanie, w jakim stopniu (sensie) przedmioty filmowe są realne, a w jakim są tylko podobne do swych oryginałów — pozostaje fundamentalnym zagadnieniem ontologii kina.

Rejestracyjne, reprodukcyjne zdolności tradycyjnego „fotokina", opartego na paradygmacie realistycznego imitatorstwa, w naturalny sposób stają się biegunem i punktem odniesienia dla poszukiwań związanych z wykorzystaniem technologii elektronicznej, służącej kreacji obrazoświatów. Choć nie potrzebują one fizycznej rzeczywistości jako swej ontologicznej bazy, to wcale przy tym nie muszą „uśmiercać" rzeczywistości. To, że są one „skonstruowaną rzeczywistością", bądź też cybernetycznie przekonstruowanym światem, nie musi stanowić siły niszczącej realność. Media elektroniczne mają tendencję do

hipertelicznego wzrostu, jednak ciągle jeszcze żyjemy w metropoliach, choć coraz częściej jesteśmy gośćmi „netropolii". Choć teleewangelizm stał się zjawiskiem powszechnym, to nie wyklucza on możliwości uczestniczenia w niedzielnej mszy. Wiele miast, a zwłaszcza ich centra, przekształcono w konstrukcje zbudowane ze światła jako podstawowego budulca (*vide* Akihabara — centrum handlowe Tokio), co pozwala dziś mówić o elektrotekturze, jednak zasadniczo ciągle jeszcze mieszkamy w budynkach, które — jeśli nawet zostały zaprojektowane w środowisku komputerowym i „sprawdzone" w wirtualnej rzeczywistości cyberprzestrzeni — nie znikają i nie rozpływają się pod wpływem taktylnej interwencji ich projektantów.

Elektronicznie kreowane obrazoświaty w istocie niewiele mają wspólnego z tradycyjnie pojmowaną reprezentacją jako sposobem odbicia, reprodukcji, iluzyjnego przedstawiania rzeczywistości. Same wyrastają z ducha liczby, bo liczba jest podstawowym „budulcem" digitalnych obrazoświatów. Stają się one konstruowanymi modelami rzeczywistości, opartymi na kodzie alfanumerycznym i formułach logiczno-matematycznych. „Obraz cyfrowy jest obrazem zredukowanym do matrycy cyfrowej [...]. Możliwe jest więc wytworzenie obrazu wyłącznie na podstawie kombinacji cyfr [...]. Nie ma potrzeby odnoszenia się do jakiegoś modelu lub realnego przedmiotu" [Couchot 1985: 125; cyt. za Raulet 1994: 143]. Jak mówi Gérard Raulet, to „przejście do digitalizacji stanowi decydujący etap odrealnienia" [1994: 143].

Współczesne praktyki audiowizualne, zwłaszcza zaś obrazy **produkowane**[7] cyfrowo, porzucając zasadę reprezentacji nie rezygnują tym samym z mówienia o rzeczywistości. Z ostrożnością zatem należy traktować przekonanie Fredrica Jamesona [1987], iż eksperymenty związane z wykorzystaniem technologii wideo (np. praktyki artystyczne video artu) służą wyłącznie autoreprodukcji technologii, zamykaniu się jej w kręgu autoreferencyjności będącej w sumie antyreprezentacją. Gra produkcji–reprodukcji określająca wideo jako formę brikolażu, w którym wszelkie elementy ulegają degradacji, polega na przypadkowej cyrkulacji elementów pozbawionych wszelkiego znaczenia i sensu. Znaki tracą znaczenie i upodobniają się do siebie. Wszelkie teksty wideo są zatem podobne, jeśli nie takie same, bo nic już nie znaczą. Tezę tę zresztą Jameson ekstrapoluje na wszelkie obszary sztuki postmodernistycznej. Choć istotnie często mamy do czynienia z podobną sytuacją, to jednak tego typu diagnozowanie zdecydowanie upraszcza sprawę, czyniąc z pewnych tendencji powszechnie obowiązującą zasadę. O wiele bardziej przekonywująco brzmi opinia Petera Weibla, który traktuje obrazy elektroniczne jako bardziej zaawansowaną formę poznania świata. W perspektywie filozofii nowych mediów proces tworzenia symulowanych modeli rzeczywistości staje się operacyjnym działaniem epistemologicznym. „Obrazy tworzone przez artystów wykorzystujących media elektroniczne są bliższe modelom świata tworzonym przez naukowców i dlatego są one bliższe rzeczywistości" [Weibel 1994: 26].

---

[7] Aspekt „produkcji" obrazów jest istotny, bowiem — jak twierdzi Nick Land — „w technokosmosie nic nie jest dane, wszystko jest produkowane" [1993: 472].

Artyści w przeszłości bardzo często wykorzystywali inspiracje płynące ze strony nauki, dziś z konieczności muszą stawać się medialnymi rzemieślnikami. Artysta wykorzystujący technologię nowych mediów to ponowoczesny *doctus artifex.*

Jeszcze inny punkt widzenia na temat różnic pomiędzy filmem a obrazami elektronicznymi przedstawia Vilém Flusser [1997]. Podkreślając, że genealogii filmu należy szukać we fresku, malarstwie i fotografii, zaś genealogia wideo wywodzi się z rozwoju „powierzchni lustrzanych i przezroczystych", a zatem powierzchni wody, szkła powiększającego, mikroskopu i teleskopu, filozof dochodzi w rezultacie do wniosków charakteryzujących podstawowe różnice określające te media jako dyspozytywy. „Film jest z pochodzenia narzędziem artystycznym: reprezentuje, podczas gdy wideo jest narzędziem epistemologicznym: prezentuje, spekuluje i filozofuje. Nie chodzi wyłącznie o różnicę funkcjonalną. Film może prezentować (na przykład film dokumentalny), a wideo reprezentować (na przykład sztuka wideo). Mimo to genealogia narzędzia 'wideo' sprawia wrażenie całej serii nie rozwiniętych możliwości epistemologicznych" [Flusser 1997: 232][8]. Takie spojrzenie na wideo (traktowane w tym miejscu jako „reprezentant" mediów elektronicznie kreujących obrazy techniczne) ma ciągle wymiar prospektywny, czeka zatem na podjęcie i twórcze poszukiwania nowych zastosowań „elektronicznej epistemologii". Zarówno w obszarze kreacji artystycznej, *stricte* naukowej, jak i filozoficznej. Obecnie często zresztą niełatwo oddzielić te obszary aktywności poznawczej.

Zagadnienie końca, śmierci, odrzucenia reprezentacji jako wizualnej transpozycji świata nie jest zatem kresem tworzenia przedstawień, dziś jednak pojmowanych nie jako kopie czy też mimetyczne imitacje. Częsta autoreferencyjność obrazów technicznych nie jest też czymś zasadniczo nowym. Jean–Luc Godard powiedział niegdyś, iż „fotografia nie jest odbiciem rzeczywistości, ale rzeczywistością odbicia" [cyt. za Lapsley, Westlake 1988: 194]. Problem zatem nie jest nowy i niekoniecznie ściśle, bądź też wyłącznie odnoszący się do obrazów elektronicznych.

Odchodzenie od sztuki wyglądu wyrasta z przekonania, iż „nic na świecie nie jest wystarczająco trwałe, aby wymagać od tego formy reprezentacji" [Ascott 1995: 196]. Jednocześnie zagadnienie reprodukcji staje się w konsekwencji sprawą absolutnie drugorzędną, tym bardziej, że zawsze obarczone ono było kompleksem niespełnienia, niedoskonałości, którą próbowano maskować poprzez różnego rodzaju „konwencjonalizowanie" i strategie uzgadniania, że „tak właśnie jest", choć zdawano sobie sprawę z „projekcyjnego" charakteru takiego myślenia. „Reprezentacja w sztuce była do głębi przekła-

[8] Zapowiedź rozważań Flussera na temat epistemologicznych „zdolności" wideo i reprezentacyjnej, a zatem przede wszystkim estetycznej funkcji filmu, jako nowej formy artystycznej, znaleźć można już w pracy opisującej fenomen „nowej telewizji" [Flusser 1977]. Film jako medium służące reprezentacji przeciwstawiony jest tutaj telewizji, którą autor traktuje jako nową formę „widzenia i poznawania świata". W takiej optyce telewizja jest, być może, ważniejsza niż wideo, którego celem jest „służenie" telewizji.

mana, iluzoryczna i fałszywa, bowiem lustro zawsze kłamie" [Ascott 1995: 193]. Alternatywą dla starego paradygmatu „estetyki wyglądu" jest „estetyka zjawiania się", gdzie semantyczne zamknięcie zostało zastąpione przez „otwarte ścieżki znaczeń". Przełom telematyczny odrzuca pojęcie sztuki, a szerzej wszelkich form **prezentacji**, jako okna na świat, albowiem istoty i tajemnicy świata nie wystarczy szukać na jego powierzchni. Powierzchnia, traktowana dosłownie i w metaforycznym sensie, wykazuje stałą tendencję do ukrywania swego prawdziwego oblicza.

Stąd bierze się postulat „przesunięcia akcentu z wyglądu w sferę zjawiskowości, to jest przejścia z zewnętrznego, widzialnego wyglądu rzeczy do wewnętrznego procesu stawania się" [Ascott 1995: 195]. Każde zatem odbicie jest tylko kopią tego, co się bezpośrednio ukazuje jako „widok", jest odzwierciedleniem, wtórnym obrazem, a ten wtórnie odzwierciedlony obraz jest zawsze fałszywy, czy też ma tendencje do fałszowania. A chodzi przecież o obraz „pierwotny", a więc o zobaczenie esencji obrazowanego przedmiotu, rzeczy, człowieka. Powstaje zatem dylemat: „Jak od obrazu odróżnić 'obrazujący się' (*sich bildende*) w czystej wyobraźni widok, czysty schemat?" [Heidegger 1989: 104]. Jeśli forma zewnętrznej reprezentacji okazuje się być formą wyczerpaną i mało wydajną poznawczo, to czy „wspomagane komputerowo widzenie" może zrekompensować niewydolność zarówno ludzkiej percepcji, jak i zdolności do tworzenia przedstawień obrazowych? Viriliowska „wizjonika", polegająca na doskonałej symulacji naszej percepcji, prowadzi do efektu „bezwzrokowego widzenia", bądź też „widzenia bez patrzenia" [zob. Virilio 1995]. Automatyzacja widzenia nie jest wyłącznie bierną rejestracją zdarzeń, bowiem komputer wraz z oprzyrządowaniem może już interpretować rejestrowane zdarzenia. Można więc mówić nie tylko o synergii człowieka i maszyny, ale o syzygii człowieka i aparatu polegającej na paradoksalnej inkluzji obu tych elementów. Paradoksalność polega na tym, iż podmiot zawłaszczany jest przez aparat, ale też aparat zawłaszczany jest przez podmiot, w efekcie dopiero dzisiaj formuła McLuhana [1967] głosząca, iż wszelkie media stanowią przedłużenie zmysłowych i fizycznych zdolności organizmu ludzkiego, nabiera dosłownego znaczenia. Aparat i człowiek — wzajemnie usieciowieni, zespoleni w jedność — zawłaszczają się nawzajem[9].

Ten mentalmedialny „zestaw" polega na swoistej implantacji elektronicznego *software'u* w „krwiobieg" człowieka. Rozwikłanie dylematu, kto w tym układzie rządzi, a kto jest rządzony, kto jest projektantem, a kto wykonawcą poleceń, kto jest twórcą, a kto odtwórcą bardzo często jest tak samo problematyczne, jak odpowiedź na pytanie, która ręka rysuje, a która jest ry-

[9] Koncepcję syzygii aparatu i człowieka rozwijam szerzej w innym miejscu [Zawojski 1995]. Interesujące w tym kontekście mogą być rozważania Wojciecha Chyły [1994; 1996; 1998], podejmującego zagadnienie nowych dyspozytywów elektronicznych, a zwłaszcza sytuacji, w której czyni się „ze środowiska ludzi jeszcze jeden obwód dyspozytywu", co doprowadza w efekcie do stanu, w którym „nie ma już oddzielnego systemu, zawsze jest tylko podsystem tego samego, którego zresztą sami jesteśmy częścią" [1994: 125].

sowana w znanej litografii Mauritusa C. Eschera z 1948 roku, zatytułowanej *Drawning hands*.

Formowanie się paradygmatu kulturowego opartego w zasadniczej mierze na nowych praktykach audiowizualnych zmusza do stawiania pytań o rolę i znaczenie przedstawień obrazowych, a także o sposób traktowania tych przedstawień zarówno w obszarze doświadczeń estetycznych, jak i codziennych. „Otulina" obrazowa coraz szczelniej nas otaczająca, prowokuje do refleksji na temat stosunku ludzi do obrazów elektronicznych. „Cały świat jest do oglądania i cały świat oglądać może ze swego pokoju, jak człowiek chodzi po księżycu. Jakże można więc oczekiwać, by sztuka czy obrazy lub rzeźby stanowiły tu konkurencję w sferze doświadczenia?" — pytał niegdyś Joseph Kosuth [1987: 253–254]. Doprowadziwszy do krańcowej postaci Duchampowski model sztuki jako „koncepcji" autor *Sztuki po filozofii* ogłaszał definitywny koniec traktowania przedmiotów estetycznych jako „dekoracji", „wzrokowego doświadczenia", a w ostateczności jakiegokolwiek „wyglądu". Paradoks (może tylko pozorny) polega na tym, iż czynił to w momencie, w którym proliferacja obrazów audiowizualnych przekształcała ikonosferę w telesferę czy też wideosferę, a to zapowiadało pojawienie się następnej generacji obrazów technicznych, tworzonych w oparciu o technologie digitalne, nazwanych przeze mnie wcześniej obrazoświatami.

Ale obrazoświaty, choć ich znaczenie rośnie i będzie rosło, stanowią tylko jeden z elementów współczesnej audiowizualności. Tendencją zasadniczą ponowoczesności jest wypieranie dyskursywnego myślenia, linearnej ciągłości pisma przez to wszystko, co określić można jako postliterackość. Multimedialne zestawy audiowizualne restytuują ideograficzność jako podstawowy kod komunikacyjny współczesności. Widzenie odgrywa w nim rolę zasadniczą, a dominacja postrzegania wizualnego zapoczątkowana pojawieniem się pisma, potem zaś przypieczętowana wynalazkiem druku, dziś znajduje swe zwieńczenie w uprzestrzennieniu słowa, które dokonuje się za sprawą elektronicznych sposobów zapisu, co Walter J. Ong [1992] określił mianem posttypografii.

Technologiczno–techniczny aspekt nowej wizualności zostaje uzupełniony przez oralno–audialne sposoby komunikacji tworzące „wtórną oralność" (można ją także określić jako „wtórną przedpiśmienność" albo „postpiśmienność" z racji zastępowania klasycznego pisma audiowizualnymi formami ideograficznymi) [zob. Ong 1971][10]. To, co Ong traktuje jako naturalny rozwój form zapisu języka, na przykład komputerowa produkcja tekstów zmagazynowanych na różnego rodzaju nośnikach elektronicznych, dla Viléma Flussera stanowi radykalnie nowy etap kultury zachodniej. Kończy się bowiem epoka społeczeństwa alfanumerycznego posługującego się alfabetem, który nigdy zresztą nie stanowił czystego kodu, ale zawsze uzupełniany był elementami

[10] Krytyczne rozwinięcie koncepcji „wtórnej oralności" znaleźć można u Rogera Silverstone'a [1990], który twierdzi, iż zasadniczym elementem kultury „wtórnej przedpiśmienności" jest telewizja, to ona bowiem wskrzesza epokę przedpiśmienną, jednocześnie kwestionując kulturę opartą na dominacji druku i pisma.

ideograficznymi, bo „pismo alfabetyczne zawsze musiało zawierać także cyfrę" [Flusser 1993/94: 46], dlatego należy mówić o alfanumeryzmie[11].

Obecnie jednak zdecydowanie odchodzi się od myślenia w „języku" (tradycyjnie pojmowanym). „Nowa elita myśli liczbami, formami, kolorami, dźwiękami, ale w coraz mniejszym stopniu słowami" [Flusser 1993/94: 48]. Odchodzenie od języka werbalnego, podkreślanie niejako „zbędności" mówienia w sytuacji, gdy powszechnej możliwości digitalizacji podlega także język, prowadzi w rezultacie do powstania społeczeństwa numerycznego. Jego „forum", centralnym miejscem, w którym zachodzą procesy komunikacyjne, staje się Internet. Paradoksalność owego „centrum" polega na totalnej decentralizacji, materializującej się w metaforze kłącza, opisywanego przez Gillesa Deleuze'a i Felixa Guattariego, które „nie rozpoczyna się i nie kończy, jest zawsze w otoczeniu, pomiędzy rzeczami", jako „między–byt, i n t e r m e z z o" [1988: 237].

Odchodzenie od słowa, będącego tradycyjną formą wyrażania myśli, znajduje swoją alternatywę w postaci hipertekstu, który stanowi zaprzeczenie jednej z podstawowych funkcji języka werbalnego, jaką jest narratywizacja, tworzenie linearnych „opowieści". Powstaje nowy typ dyskursywności oparty na nieskończonej praktyce „odsyłania" projektującej nieskończoną liczbę lektur, a w konsekwencji nieskończoną liczbę odczytań rizomatycznej całości. „Elektroniczne teksty" oczywiście nie rezygnują z pisma, ale podlega ono stałej rekontekstualizacji wynikającej z otoczenia, w którym tekst werbalny się manifestuje. Owo otoczenie to sąsiedztwo innych form, takich jak fotografie, sekwencje wideo, dźwięk, grafika. Wszystkie te elementy nie są samodzielnymi kanałami komunikacyjnymi, ale współdziałają ze sobą w produkcji znaczenia tak, iż nie sposób ustanowić określonej hierarchii ważności pomiędzy poszczególnymi elementami tej złożonej struktury. Rola „czytelnika", czy raczej producenta znaczenia, nie sprowadza się do podążania linearnym „śladem" pisma, ale wymaga aktywności odkrywcy wielu „śladów" pozostawionych przez twórcę hipertekstu.

Choć zatem mówienie o zmierzchu pisania i czytania wydaje się uproszczeniem, to niewątpliwie zmieniają się ich formy. Zakres „obowiązków" powierzanych czytelnikowi może być bardzo różny. Michael Joyce [1991] podzielił hiperteksty na dwa zasadnicze rodzaje. Pierwszy typ prezentowany jest jako „krajobraz, w którym należy nawigować" i określony został mianem *exploratory hypertext*. Wymaga on wyłącznie „odczytania" (*read–only*) i „odkrycia" powiązań zaprojektowanych przez autora. Typ drugi nazwany *constructive hypertext* wymaga odczytania, które jest „przepisaniem", a czytelnik staje się pisarzem (*reader–as–writer*), który porusza się w „krajobrazie tekstu jako miasta", jego aktywność to nic innego, jak tworzenie za każdym razem nowej topografii owego miasta z elementów danych przez pisarza–projektanta. „Tekst" poddawany jest daleko idącym transformacjom zależnym od inwencji

[11] Według Flussera „ideogramy można nazwać 'liczbami' (w szerokim sensie), ponieważ oznaczają pojęcia, według których da się zmierzyć zjawiska" [1993/94: 46].

czytelnika będącego interlokutorem[12]. I w jednym, i w drugim przypadku deskrypcja werbalna zostaje uzupełniona przez deskrypcję wizualną, a to stanowi niewątpliwie cechę charakteryzującą „epokę późnego druku" wedle słów Davida J. Boltera [1991].

Najbardziej jednak zaawansowaną postacią hipertekstu są sieciowe projekty interaktywnych instalacji, które umożliwiają współtworzenie wirtualnych dzieł egzystujących w cyberprzestrzeni. Jako przykład może posłużyć projekt zatytułowany WAXWEB (http://bug.village.virginia.edu), jeden z największych dokumentów Internetu. Jego podstawę stanowi 85-minutowy, całkowicie cyfrowy film zrealizowany w roku 1991 przez Davida Blaira: *WAX or the Discovery of Television Among the Bees*. Jest to prawdopodobnie pierwszy film w historii, który został „wyemitowany" cyfrowo w Internecie, 23 maja 1993 roku. W wersji sieciowej film został uzupełniony blisko pięcioma tysiącami kolorowych fotografii, dźwiękiem, mówionym komentarzem w kilku językach, około trzema tysiącami stron hipertekstowych i blisko dwudziestoma pięcioma tysięcy odsyłaczy (tzw. hyperlinków, zwanych też linkami). Projekt posiada także interaktywny interfejs VRML (Virtual Reality Modeling Language), który umożliwia przesyłanie zarówno tekstów, jak i trójwymiarowych obrazów przez „odbiorcę" na serwer macierzysty WAXWEB-u, co powoduje ciągłe przekształcenia i zmiany środowiska bazowego, a cały ten hiper–hipertekstowy projekt jest doskonałą realizacją idei *work in progress*.

Koincydencja stałego wzrostu roli wizualności (w tym nade wszystko audiowizualności) i zastępowania alfabetu przez numeryczność wydaje się być efektem generalnego odchodzenia od procesualnego myślenia, co w pewnym sensie wytycza kres świadomości historycznej i historii jako takiej. Flusser w tym kontekście podkreśla wyraźnie różnicę pomiędzy tradycyjnymi obrazami, które miały naturę „pre–historyczną" a obrazami technicznymi, mającymi naturę „post–historyczną" [patrz Flusser 1984: 10]. Analityczność zostaje zastąpiona myśleniem formalnym. Elektroniczna produkcja obrazów znajduje swoje naturalne źródło w operacjach liczbowych. Liczba więc staje się modelem rzeczy, które mogą być przedstawiane w postaci wizualnych analogonów. Przedstawienie takie traktować można jako ujawnianie porządku tkwiącego immanentnie w zmatematyzowanej przyrodzie, której struktura daje się wyrażać poprzez formuły i struktury języka matematycznego, uwzględniając przy tym procedury idealizacyjne.

Obrazowanie, będące w określonych okolicznościach sposobem poznawania rzeczywistości, wykorzystuje pitagorejską w swej genezie wiarę w moż-

---

[12] Analogia tej propozycji w stosunku do koncepcji *écriture* Rolanda Barthes'a wydaje się być nieprzypadkowa, choć sam Joyce nie przywołuje autora *Przyjemności tekstu*. Z podziału pisarzy, jaki zaproponował Barthes, na dwie grupy: *écrivant* i *écrivain*, wynikało rozróżnienie dwóch rodzajów tekstów. Tradycyjne teksty tworzone przez pisarzy klasycznych, to teksty „czytalne" (*lisible*), wymagające biernej lektury. Drugą grupę stanowią teksty „pisalne" (*scriptible*) implikujące proces lektury, będący aktywnością twórczą [zob. Loska 1994], co odpowiada w dużej mierze dychotomii proponowanej przez Joyce'a.

liwość dotarcia do zrozumienia harmonii świata poprzez badanie jego liczbowej, a więc wymiernej, choć wielowymiarowej, natury. Czy zatem wielokroć podkreślana niemożność o p i s a n i a świata, jego adekwatnego poznania, znalezienia równowagi i przystawalności języka werbalnego oraz świata, jako przedmiotu opisu, znajdują alternatywę w możliwości zbudowania symbolicznych modeli matematycznych? Digitalne obrazy ufundowane na logice dwuwartościowej (0/1) dziś często są traktowane jako potwierdzenie takiego punktu widzenia zakładającego, mówiąc słowami Eugena P. Wignera [1991], „niepojętą skuteczność matematyki" w zastosowaniu do badania nie tylko przyrodniczej natury rzeczywistości.

Jean–François Lyotard zastanawiając się niegdyś nad zasadniczymi wyzwaniami stającymi przed kinem skonstatował: „Problemem centralnym jest nie tyle forma przedstawiania, nie tyle wiedza, co i jak przedstawiać, a także określenie, czym jest dobre i prawdziwe przedstawienie. Sprawą fundamentalną jest wykluczenie tego wszystkiego, co uznane zostanie za niereprezentatywne, ponieważ jest niepowtarzalne" [1986: 355]. Z powodzeniem można te słowa odnieść do przekaźnika tym bardziej nastawionego na homogenizację treści, sprowadzania wielości i różnorodności do jednoznacznych formuł. Tym przekaźnikiem jest telewizja. Maszyneria ta „wypromieniowuje" z siebie nieustanny potok obrazów w postaci nieskończonego i niepohamowanego strumienia. Jeśli jednak obrazy są wszędzie i ciągle, jeśli przestają one być wyodrębnialne z rzeczywistości pozaobrazowej, to tak jakby przestawały one istnieć. Telewizja może być traktowana jako doskonały obszar, na którym zjawisko dewaluacji obrazowania osiąga karykaturalną postać.

Mówienie zatem o „obrazowaniu" w takim sensie, że obraz zawsze musi być obrazem „rzeczy", co jeszcze do niedawna wydawało się oczywistością, na przykład dla teoretyków „fotokina", w perspektywie mediów elektronicznych zaczyna tracić swój jednoznaczny sens. Nadprodukcja obrazów konstytuujących telerzeczywistość prowadzi w prosty sposób do wspominanego wcześniej zjawiska hipertelii. Obrazy nie tylko mogą uśmiercać rzeczywistość, ale jednocześnie mogą zwracać się przeciwko samym sobie. To, co pierwotnie było korzystne (bowiem konstruując reprezentację rzeczy tym samym wyposażamy tę rzecz w znaczenie, nadajemy jej sens i wpisujemy ją w pewien symboliczny porządek) obecnie staje się czynnikiem destabilizującym, obnażającym jałowość praktyk, które pogłębiają wrażenie chaosu i nieuporządkowania świata.

Obrazy będące raczej dekompozycjami o nieokreślonej formie i strukturze, niż kompozycjami (brak choćby minimalnych parametrów pozwalających wyodrębnić je z otoczenia), dokonują permanentnej dekompozycji środowiska, z którego wyrastają i które „współtworzą", choć w takim kontekście musi to brzmieć dwuznacznie. Jeśli „w istocie kino jest aparatem symulującym" [Baudry 1992: 83], w którym za rzeczywiste przez widzów brane jest to, co stanowi tylko pozór, to rozwijając platońską metaforę jaskini trzeba powiedzieć, iż dyspozytyw telewizji doprowadza do skrajności sytuację brania za rzeczywiste tego, co jest tylko pozorem. Ale jeśli to miejsce zostaje zastąpione przez pozór, to w gruncie rzeczy telewizyjne „przedstawienia" są pozorem pozoru, co wy-

daje się w pewnym sensie przekroczeniem nawet tego, co wedle Baudrillarda stanowi ostateczną postać kolejnych faz rozwojowych stosunków, jakie zachodzą pomiędzy obrazem a rzeczywistością.

Nie ustaje jednak oczekiwanie na coraz to nowe „pozory pozoru", które dostarczane są przez doskonale zorganizowane i „nieobliczalnie" wydajne ośrodki produkujące obrazy techniczne. „Pożądanie nie jest pożądaniem satysfakcji. Przeciwnie, pożądanie pożąda pożądać. Podstawą dla tworzenia obrazów jest więc pożądanie, które nigdy nie może być zaspokojone" [Taylor, Saarinen 1994: b. p.]. Ta karkołomna formuła wyjaśnia ponowoczesne prawa „rynku" obrazów, które mówią, iż najważniejszym zadaniem, jakie stoi przed każdym producentem nie jest tworzenie „towarów", ale **potrzeb,** a zatem produkowanie konsumentów.

Jeśli tradycyjne metody oszałamiania widzów nie odnoszą skutku, próbuje się nowych sposobów wywoływania pożądania. W Cité des Sciénces et de l'Industrie w parku La Villette pod Paryżem znajduje się Géode, kino, które można porównać jedynie z japońskim Jumbotronem. Półkolisty ekran o powierzchni 1000 metrów kwadratowych otacza widzów szczelnie dźwiękowo–obrazową otuliną. Widzowie są wewnątrz przestrzeni filmowej, nie sposób mówić o płaszczyźnie ekranu jako o granicy oddzielającej publiczność od fantomatycznego świata ekranowej projekcji. Publiczność poddawana jest oddziaływaniu „energii kinematycznej". Nie tyle uczestniczy w projekcji filmowej, co jest „wprojektowywana" w spektakl będący pseudopodróżą. Jak mówi Paul Virilio, Géode grzebie ostatecznie ideę kina Euklidesowego i stanowi zapowiedź nowego, nieeuklidesowego kina, choć „Géode nie jest ściśle rzecz biorąc kinem", a raczej kino–portem, w którym odbywa się „wędrówki bez przemieszczania, podróżując w miejscu" [1990: 174]. Symulowana podróż może wprowadzić nas w psychodeliczny trans, zapewne porównywalny do doznań oferowanych przez cyberseksualne symulatory, bądź też wirtualne pływalnie, na których z zapałem godnym lepszej sprawy Japończycy ćwiczą swe pływackie (?) umiejętności.

Tym sposobem jeszcze na dobre nie zadomowiliśmy się w epoce „po–Słowia", która jest epilogiem kultury opartej na przymierzu słowa i świata, a już możemy mówić o epoce „po kinie" i „po telewizji" [zob. Gilder 1994]. „To właśnie załamanie przymierza między słowem a światem stanowi jedną z niewielu rewolucji ducha w historii Zachodu i określa naszą współczesność" — pisze George Steiner [1994: 47]. Kultura „po–Słowia" nie jest z założenia antyliteracka, choć najzupełniej uzasadnione jest mówienie o postliterackości jako o dominancie teraźniejszości[13]. Media monitorowe, dla których swoistą bazą stał się komputer, choć są technikami postprintowymi, nie wykluczają jednak możliwości druku. Przejścia będącego powrotem od *soft copy* („papieru elektronicznego"), monitorowej postaci pisma, do *hard copy* („papierowego papieru") będącej wydrukiem na papierze. Jednak dziś, jak mówi Peter Glaser, „materialny nośnik informacji — papier — traci zaufanie" [1994: 68].

[13] Zagadnienie to omawiam szerzej w artykule *Po słowie, po kinie* [Zawojski 1999].

Faktycznym niebezpieczeństwem wynikającym z przekształcenia cywilizacji pisma w krańcową postać cywilizacji obrazu (oka) jest odrzucenie dominacji, lecz zarazem adoracji tekstu i zastąpienie jej przez ikonolatrię, czyli ponowoczesny kult obrazów. To jednocześnie zastąpienie postrzegania historii jako ciągłości, trwania, rozwoju zmierzającego w określonym kierunku, modelem wiecznej teraźniejszości, w której panuje całkowita dominacja obrazowych epizodów nie układających się w progresywny ciąg zdarzeń. Epizodyczność to nie tylko brak hierarchii wydarzeń, teleologiczne zagubienie, lecz także pozbawianie wszystkiego jakiegokolwiek znaczenia. Bo przecież logika epizodyczności, pohistorycznej aleatoryczności w pewnym sensie wyklucza celowość. Nie sposób połapać się w masie fragmentów, które są zresztą fragmentami nie istniejącej całości. Fragmentaryczność narzuca traumatyczne poczucie wiecznej tymczasowości i braku zakorzenienia w otoczeniu społecznym.

W takiej optyce za swoistą prefigurację czy też *mise–en–abyme* świata rzeczywistego należy uznać telewizję, zwłaszcza zaś praktyki neo–telewizyjne[14].

Telerzeczywistość, jako świat sprowadzony do swego telewizyjnego wizerunku, waloryzuje pewną dwuznaczność, która pojawia się nie tylko w tym, ale też w innych określeniach zawierających prefiks „tele" (odległy, daleki), wywodzący się z języka greckiego. Telefon, telewizja, teledacja, teleobiektyw, teleskop, telefaks itd. — większość tych określeń odnosi się do różnego rodzaju przesyłania informacji na odległość. Wszystkie te techniki telekomunikacyjne zakładają oddalenie pomiędzy ich użytkownikami, natomiast w przypadku telerzeczywistości można mówić o „oddaleniu się" rzeczywistości od swego teleobrazu, albo może lepiej — o „oddalaniu się" teleobrazu od rzeczywistości, jego przewrotnej emancypacji [zob. Zawojski 1994a].

Telewizja, symulując „przybliżanie" nas do świata (jesteśmy *hic et nunc*, choć jednocześnie jesteśmy „gdzieś tam": za oceanem, pod ziemią, w kabinie samolotu), oddala nas od rzeczywistości. Telerzeczywistość jako środowisko potwierdzające nasze istnienie staje się punktem odniesienia dla naszego poczucia rzeczywistości (*versus* hiperrzeczywistości). Patrzymy na audiowizualne ściany obrazowe, które układają się w kształt fototapet ciągle obecnych, bowiem wizualnie **zapisanych**, poza możliwością naszego świadomego ich przyjęcia lub odrzucenia, fototapet będących kontekstem naszego bycia w świecie, który pojawia się jako zespół fototapet. Ten zestaw obrazów nie wymaga zrozumienia, świadomej percepcji, wpisania go w jakikolwiek porządek. W zupełności wystarcza najczęściej bierna receptywność.

Wyznaczając ramy modalne naszego otoczenia neo–telewizja staje się Eliadowskim „środkiem świata", w którym dokonuje się próba ponowoczesnej hierofanii. „Niezależnie od stopnia desakralizacji świata, do jakiego doszliśmy, człowiek, który opowiedział się za życiem świeckim, nie jest w stanie wyzwo-

[14] Rozróżnienie na paleo– i neo–telewizję pojawiło się po raz pierwszy u Umberto Eco w artykule zatytułowanym *Przejrzystość utracona* z roku 1983 [zob. idem: 1996: 174–199]. Określenia te zostały spopularyzowane kilka lat później przez Francesco Casettiego i Rogera Odina za sprawą głośnego artykułu *Od paleo– do neo–telewizji. W perspektywie semiopragmatyki* [1994].

lić się bez reszty z postawy religijnej" — mówi Mircea Eliade [1993: 55]. Dziś ta postawa znajduje swój odpowiednik w stosunku do telewizji, maszynerii hierofanicznej, w której dokonuje się ciągła próba przekształcania tego, co świeckie w to, co sakralne i mityczne zarazem. Jest to wszakże sakralność na miarę czasów, w jakich duchowość jest nieustannie wypierana i redukowana do roli mało znaczącego ornamentu współczesności, a mityczność generowana jest przez obwody scalone, ciekłe kryształy i mikroprocesory. Co nie znaczy, że sakralność i mityczność ponowoczesna całkowicie zrywają z pierwotną funkcją tych zjawisk.

Telewizja restytuuje model człowieka pierwotnego zanurzonego w powtarzalności tego, co zostało uświęcone *ab origine*, na początku. Tym początkiem, matrycą wyznaczającą większość punktów odniesienia, są ekrany monitorów, a raczej to, co się na nich pojawia. „To co czyni człowiek pierwotny, było j u ż c z y n i o n e. Jego życie jest nieustannym powtarzaniem gestów zapoczątkowanych przez kogoś innego" [Eliade 1993: 49]. Inny nie jest naszym zwierciadłem, Inny staje się potwierdzeniem naszego istnienia. Zaświadczamy naszą realność przez powtórzenie tego, co „wypromieniowuje" monitor. By nasze gesty, myśli, zachowania nabrały realności, musimy powtarzać paradygmatyczne wzorce, które są pierwotne. Telerzeczywistość staje się więc potwierdzeniem rzeczywistości, a może już tylko wyłącznie obnażeniem jej fikcyjności.

Współczesna postać ikonolatrii to nic innego jak oddawanie czci obrazom pozbawionym waloru głębi i tajemnicy. W jakimś sensie ikonolatria staje się religią współczesności, bez pytania o zgodę tych, którzy ją wyznają. „Wierni" patrząc na obrazoświaty przetwarzają percepcje (recepcje) w przedstawienia, które po doświadczeniach (post)neo–telewizji nie są traktowane jako przedstawienia rzeczywistości, ale wyłącznie jako doświadczenie zdezintegrowanego „ja" odbiorcy zagubionego w hiperrzeczywistości.

Alienacja zsyntetyzowanych obrazów technicznych polega na ich „odrywaniu" się od swych twórców i w efekcie przeciwstawianiu się im. Ustanowiona zostaje przedziwna samowystarczalność i samozwrotność telesfery. „Ekstaza komunikacyjna" jest zaprzeczeniem komunikowania jako formy wymiany informacji, zaprzeczeniem tworzenia przekazów artystycznych, budowania więzi i poczucia wspólnoty, jest formowaniem się masowego społeczeństwa składającego się z bezimiennych, takich samych, jednostek. „W gruncie rzeczy *message* już nie istnieje. Medium narzuca sobie czystą cyrkulację" — twierdzi Baudrillard [1983a: 131]. Media audiowizualne osiągnęły krańcową emancypację i doskonałość mechanizmu, który daje się porównać tylko z fantastycznym *perpetuum mobile*. Raz wprawione w ruch, będzie poruszać się ono bez końca. Nie sposób tego procesu ani przerwać, ani zatrzymać, choć w istocie jest on bezproduktywny i pozbawiony większego znaczenia. Ten proces ma charakter „obsceny", w sensie zanikania sceny i przedstawiania, lecz również w znaczeniu nieprzyzwoitości. Obscenicznośc dzisiejsza jest efektem tego, iż wszystko jest „zbyt widzialne" (*all–too–visible*) a właściwie „nad–widzialne" (*more–visible–than–the–visible*), lecz pomimo tego niewiele ma to wspólnego

z tworzeniem przedstawień wizualnych, bowiem „obscena kładzie kres każdemu przedstawieniu" [Baudrillard 1983a: 130].

I może to jest największym paradoksem ponowoczesnych praktyk audiowizualnych — sprowadzając świat do zestawu nieuporządkowanych obrazów, w istocie idea obrazowej reprezentacji zostaje zanegowana jako niemożliwa do realizacji. Co nie przeszkadza w doskonaleniu technicznych możliwości maszynerii produkujących obrazy techniczne, zwiększaniu ich sugestywnej mocy uwodzenia coraz bardziej skutecznymi sposobami prowadzącymi do całkowitego zawładnięcia użytkownikami nowych zestawów multimedialnych. Pozycja widza, odbiorcy przekazów audiowizualnych, zostaje najczęściej sprowadzona do funkcji terminalu pozbawionego pamięci o przeszłości, co pogłębia stan bezbronności i bezradności wobec zalewu olbrzymią ilością obrazowych informacji tworzących szum informacyjny.

Problem relacji, jakie zachodzą pomiędzy systemem mediów elektronicznych a jego użytkownikami, jest jednym z zasadniczych pytań współczesności. Jest to bowiem pytanie o to, czy ludzie tworzą i posługują się mediami, czy to media manipulują ludźmi i czy ekspansywność nowych formacji technologicznych nie jest celem samym w sobie, przypominając w tym nieco sposób działania systemów autopoietycznych. Innymi słowy, pytanie brzmi: czy media dają się sfunkcjonalizować i wykorzystywać do kształtowania rzeczywistości społecznej wedle potrzeb ich dysponentów? To rodzi kolejne wątpliwości: kto mianowicie jest dysponentem mediów? Hans Magnus Enzensberger na początku lat siedemdziesiątych twierdził, iż „po raz pierwszy w historii media dają możliwość masowego uczestnictwa w społecznym procesie produkcji" [1986: 98] i decydowania o jej obliczu[15]. Jak zwykle sceptyczny, może nawet pesymistyczny ton wypowiedzi znaleźć można u Baudrillarda, polemizującego z poglądami Enzensbergera. Francuski filozof zwraca uwagę na antymediacyjność mediów, które niczego już nie przekazują, a tworzą instytucje komunikowania o nieodwracalnym kierunku, modele komunikowania bez odpowiedzi [Baudrillard 1986a][16]. W późniejszym czasie ów „brak odpowiedzi" na mowę mediów uzna Baudrillard za „milczącą strategię obronną", która jednakowoż prowadzi do implozji społeczeństwa w masę, implozji wymuszonej przez media elektroniczne nie będące już dłużej mediami w literalnym sensie, bowiem nie służą one żadnej mediacji, żadnemu porozumiewaniu się.

---

[15] Ponad dwadzieścia lat później Enzensberger pisząc o telewizji nazwie ją „medium zerowym" z racji całkowitego pozbywania się „wszystkiego, co niegdyś nazywało się programem, znaczeniem, 'treścią'", a to stanowi „techniczne zbliżenie się do nirwany" [1996: 46]. W ten sposób Enzensberger niejako przechodzi „na stronę" Baudrillarda. Wystarczy zacytować taki oto fragment: „widz wie doskonale, że nie ma do czynienia ze środkiem komunikacji, ale ze środkiem odmowy komunikacji" [Enzensberger 1996: 47], by zdać sobie sprawę, że niemiecki autor powtarza niemal dosłownie poglądy Baudrillarda formułowane jeszcze w latach siedemdziesiątych.

[16] Należy dodać, iż pojęcie i praktyka intaraktywnych sposobów komunikowania w tym czasie była dopiero w powijakach.

„To jest opór mas: ekwiwalent odrzucenia systemu przy pomocy jego własnej logiki, przez zdublowanie go, polegające na odbiciu takim, jak odbicie lustrzane, tzn. bez jego absorpcji" [Baudrillard 1983b: 108]. Milcząca większość odmawia przejmowania pasywów, ale z ochotą chce korzystać z każdej nadarzającej się okazji, by mimo wszystko w sposób aktywny partycypować w aktywach i wykorzystywać możliwości, jakie stwarza środowisko mediów. Owa ambiwalencja nie może zresztą dziwić. Problem leży jednak w tym, do jakiego stopnia media wyalienowane są ze „środowiska naturalnego", albo inaczej — w jakim stopniu zastępują to środowisko, jednocześnie narzucając określone role swoim użytkownikom, a więc wcielając w życie program manipulowania, zwany niekiedy eufemistycznie monitoringiem.

Monitoring, w tym nieco rozszerzonym znaczeniu, to stałe sprawowanie kontroli nad użytkownikami mediów za pomocą permanentnie podglądających nas urządzeń wideo, systemów telewizji wewnętrznej (banki, porty lotnicze, sklepy), a wreszcie indywidualnych terminali multimedialnych, które czynią z użytkowników wykonawców programów, a to „wykonawstwo" jest sposobem kontrolowania i nadzorowania [por. Cavell 1997]. Monitoring jest zatem ponowoczesną formą Benthamowskiego systemu panoptycznego, który zamienia możliwość nieustannego i globalnego widzenia w „pułapkę widzialności". Zamiast Panoptikonu mamy monitoring, będący również formą nowoczesnej kontroli ciał i ich nadzorowania przy pomocy wzroku, podstawowej techniki obserwacyjnej, co znakomicie funkcjonalizuje się w mediach audiowizualnych („szklane oko").

Michel Foucault [1993] pokazał sens panoptyzmu w odniesieniu do nowoczesnych sposobów sprawowania władzy, z kolei Zygmunt Bauman zauważył, że „Panoptikon stanowił wgląd w o p o z y c j ę wolności i niewolności, przeciwstawiając działanie autonomiczne temu, które podlega dyscyplinie" [1995: 16]. Zasada „widzieć nie będąc widzianym" jest uniwersalną formułą, którą daje się odnieść również do monitoringu. Dzisiejszy Panoptikon to nie tylko możliwość stałej inwigilacji wykorzystującej systemy podglądania, lecz również, a może przede wszystkim, przekształcenie środowiska naturalnego w totalnie zmediatyzowany świat, medialne *milieu*.

Źródła niemożności konstruowania przedstawień posiadających walor reprezentacji tkwią w samej rzeczywistości czy też w wyczerpaniu się znaczeniowym i ontologicznym tego pojęcia, o czym wspominałem wcześniej. Otaczające nas medialne *milieu* samo w sobie jest obrazoświatem, a zatem rzeczywistością już wykreowaną, już objawiającą się jako transpozycja, przetworzenie, wizerunek. Baudrillard zauważa, iż „możliwa definicja tego, co realne brzmi: to coś, co da się wyposażyć w ekwiwalent przedstawienia" [1989: 145]. Jeśli zatem rzeczywistość jest fikcją, to dłużej już nie może być traktowana jako zjawisko realne, a co za tym idzie rzeczywistość pozbawiona atrybutu realności traci jednocześnie zdolność do produkowania swego własnego obrazu.

Trawestując Heglowski aforyzm głoszący, iż wszystko co racjonalne jest realne i wszystko co realne jest racjonalne, i łagodząc nieco kategoryczność twierdzenia o niemożności utrzymania dłużej w mocy pojęcia rzeczywi-

stości, trzeba stwierdzić, iż nie wszystko, co rzeczywiste jest nierealne, tak jak nie wszystko, co realne jest rzeczywiste. Pojęcia te *notabene* wydają się być niezbyt adekwatne w odniesieniu do obrazów telewizyjnych, obrazów wideo, a przede wszystkim do obrazów generowanych komputerowo, które są całkowicie zsyntetyzowane, całkowicie przeanalizowane cyfrowo, a więc nie wymagają dopełnienia, rzutowania w nie naszego doświadczenia. Na dobrą sprawę to, co do tej pory było warunkiem rozpoznawania obrazów jako obrazów właśnie, a mianowicie zjawisko, które Ernst H. Gombrich [1981] określił mianem „przedwidoku", czyli podmiotowych projekcji i wzrokowych antycypacji obrazów, przestaje mieć znaczenie. „Widzenie pamięcią" nie ma zastosowania przy percepcji syntetycznych obrazów elektronicznych. Zresztą każda projekcja wymaga określonego ekranu, na który mogłaby być rzutowana, a więc pewnego wydzielonego pola uobecniania się. Natomiast dziś to cały świat stał się monstrualnym ekranem.

Dla Paula Virilia dynamika i charakter przemian, jakie są konsekwencjami kształtowania naturalnego środowiska przez środowisko mediów audiowizualnych, wynika z dynamiki rozwoju „energii kinematycznej". W czasach, gdy „audiowizualne monumenty zastępują monumenty architektoniczne" [Virilio 1993: 171] idea Euklidesowego kina (jako „fotokina", a dołączyć do niego wypada także paleo–telewizję) zostaje zastąpiona przez nieeuklidesową formę bezpośredniej, elektronicznej teleprezentacji obrazów technicznych.

Zanikanie tradycyjnego spektaklu audiowizualnego, swoista forma anty–spektaklu ma miejsce wtedy, gdy treścią przedstawienia staje się sam proces przedstawiania. „Nagłe pojawienie się 'telerzeczywistości obecnej' dokonuje przewrotu w naturze przedmiotu, jak i podmiotu tradycyjnego przedstawiania. Obraz miejsc zajmuje odtąd pozycję 'miejsc obrazów': sal projekcyjnych lub przeznaczonych na spektakle" [Virilio 1994: 289]. Dla Virilia zatem kryzys przedstawiania, jako obrazowania rzeczywistości, wiąże się z wyczerpaniem formuły tworzenia wizualnych kopii zdarzeń i zastępowania ich przez bezpośrednią prezentację tych zdarzeń przy pomocy zestawów wideoskopicznych.

Doprowadzenie do prymatu obrazu rzeczy nad rzeczą samą (pamiętając o charakterze tego obrazu) neguje sens obrazowej reprezentacji jako (audio)wizualnej ekwiwalencji. Świat prezentuje się. Jest uniwersum zmediatyzowanym, a jednocześnie zachowującym walor bezpośredniego pokazu, bezpośredniej obecności, albo precyzyjniej mówiąc — teleobecności.

Proliferacja obrazów technicznych jest faktem niepodważalnym, jednak interpretacja tego zjawiska budzi skrajne emocje: od fanatycznych zachwytów i niemalże bałwochwalczego i bezkrytycznego podziwu, po obsesyjną wrogość oraz dostrzeganie wyłącznie negatywnych stron tego procesu. Również refleksje a także spory teoretyczne dotyczące nowych sposobów kreacji i obecności obrazów w świecie i świata w obrazach rozpięte są pomiędzy ikonofobią a ikonolatrią. Zarówno przesadny kult obrazów, jak i demonizowanie ich niszczycielskiej i destrukcyjnej mocy ma swoje, choćby częściowe, uzasadnienie.

Paradoksalnie rzecz ujmując, można powiedzieć, iż są to stanowiska wzajemnie się uzupełniające.

Jesteśmy zatem świadkami i sprawcami zarazem „upadku obrazu", „popadania obrazu w śmieszność", masowej (nad)produkcji, która „staje się czynnikiem rozpadu, uniewidocznienia się obrazu" [Bonitzer 1997: 53]. Jednocześnie jednak obrazy posiadają, jak mówi Bill Viola, „wrodzoną siłę" [Zutter 1993: 49], pozytywną moc oddziaływania na nasze umysły. W gruncie rzeczy same w sobie, obrazy techniczne nie są ani złe, ani dobre. To my nadajemy im takie znaczenie, to nasz odbiór, nasze ich „użycie" waloryzuje jasną, bądź ciemną ich stronę. Pomiędzy owymi skrajnościami rozciąga się rozległe terytorium domagające się opisu.

Rozdział II

Wideo Zbigniewa Rybczyńskiego. W stronę nowego widzenia

Z perspektywy historii sztuki wiek XX można określić jako bezprzykładny czas ekspansji nowych mediów. Jednocześnie ten niepohamowany przyrost nowych sposobów i możliwości kreowania obiektów artystycznych w paradoksalny sposób zbiegł się z czasem, który dla wielu krytyków, teoretyków i praktyków — jest epoką śmierci sztuki. Sztuki traktowanej *en général.* Nieraz w przeszłości wraz z pojawieniem się nowych mediów („nowych" oczywiście nie w rozumieniu współczesnym[1]) mówiono o śmierci sztuki, ale najczęściej obawy te odnosiły się do konkretnych dziedzin artystycznej kreacji. Tak było na przykład po wynalezieniu fotografii. „Kiedy w Akademii Sztuk Pięknych w 1839 roku zostało ogłoszone przez Arago odkrycie fotografii, malarz Paul Delaroche wykrzyknął: 'Dzisiaj malarstwo umarło'. Gustaw Flaubert w *Słowniku komunałów* notuje: 'Dagerotyp zastąpi malarstwo'. A Jules Verne zapisuje w *Dniu amerykańskiego dziennikarza w 2889 roku*: 'Dzięki rozwojowi fotografii barwnej malarstwo tak popadło w zapomnienie, że *Anioł Pański* Milleta sprzedany został za piętnaście franków" [Ragon 1988: 400]. Jednakże malarstwo nie umarło...

---

[1] Choć jest to określenie bardzo często obecnie używane, nie ma zgody, co do zakresu tego pojęcia. Warto jednak przytoczyć kilka definicji. Karol Jakubowicz pisze: „nowe media to wszelkie techniki pozyskiwania, utrwalania, przetwarzania i transmisji informacji, danych dźwięku i obrazu, wynalezione i wprowadzone do użytku później niż telewizja tradycyjna" [1988: 27–28]. Andrzej Gwóźdź rozwijając tę definicję dodaje, iż „wykorzystują [one] cyfrowe (nieciągłe, oparte na opozycjach binarnych) kodowanie sygnału [...] w miejsce kodowania analogowego (ciągłego, opartego na podobieństwie), przechowują [...] informacje na nośniku magnetycznym, a nie — jak film czy tradycyjna fotografia — na nośniku fotochemicznym" [1994a: 11]. Jeszcze inną definicję proponuje Ronald E. Rice: „Jako nowe media definiujemy, mówiąc najogólniej, te technologie komunikacyjne, zwykle oparte na komputerze [...], które umożliwiają lub ułatwiają interaktywność między użytkownikami lub między użytkownikami a informacją" [1984: 35].

Zbigniew Rybczyński, co tylko z pozoru może wydawać się zaskakujące, o wiele częściej w swoich wypowiedziach powołuje się na przykłady wzięte z malarstwa właśnie aniżeli z filmu, kina, sztuk audiowizualnych. Droga jaką sam podąża, wydaje się mu bliska postępowaniu wielkich mistrzów przeszłości. Przywołuje Michała Anioła, Leonarda da Vinci, Goyę, Watteau, van Dycka (oczywiście nie po to, by się z nimi porównywać), prawie nigdy nie mówi o malarstwie współczesnym, a jeśli, to w tonie niezwykle krytycznym. Podkreślając swój szacunek dla sztuki przeszłości, jednocześnie wyraża zdecydowane *désinteressement* wobec tak zwanej sztuki współczesnej. „To, co nastąpiło po impresjonizmie, łącznie ze wszystkimi awangardami, jest drogą donikąd. Sztuka nowoczesna wytworzyła wokół nas pusty pejzaż" [Sobolewski 1993: 103]. W innym miejscu nie pozostawia złudzeń co do własnej oceny tak zwanej sztuki awangardowej: „W przeciwieństwie do dzieł Rembrandta dzieło Duchampa nie jest prawdziwą sztuką. Ten ostatni nie uczestniczył w rozwoju cywilizacji. Był jednym z tych, którzy zamykali drzwi, nie otwierał ich [...]. Duchamp stworzył coś, co wyglądało jak sterta gówna i chciał dać do zrozumienia, że to zabawne, że ludzie na to patrzą [...]. Idioci kupują to za miliony dolarów, ale to ciągle tylko sterta gówna" [Matousek 1993: 83].

Do tych wniosków doszedł artysta stosunkowo wcześnie. Choć uczył się w liceum plastycznym i pragnął zostać malarzem, szybko zrozumiał, iż sztuka malarska nie jest jego przeznaczeniem i powołaniem. „Przez całe wieki celem malarstwa było dać możliwie jak najlepszą reprodukcję rzeczywistości. Pojawienie się fotografii odebrało malarstwu sens. Wszystko, co zdarzyło się w malarstwie od czasu powstania fotografii [...] było pasjonującym doświadczeniem, ale z punktu widzenia kultury, najważniejszym wydarzeniem XX wieku jest kino" [Kermabon 1993: 87].

Ale i kino tradycyjne wyczerpało już swój artystyczny potencjał. Jedyną drogą, jaka się przed nim rysuje, to tworzenie bardziej lub mniej udanych powtórek tego, co już było. Przekonanie o wyczerpaniu się estetycznych i epistemologicznych możliwości kina stanowi dla Rybczyńskiego punkt wyjścia dla własnych poszukiwań związanych z technologią wideo. „Film — mówi Rybczyński — był narzędziem rewolucji mechanicznej, wczesnej fazy tej rewolucji — z końca XIX wieku. Wideo jest tworem końca XX wieku, i jako narzędzie jest lepsze, jakkolwiek by na to nie patrzeć. W kinie nie ma już nic do odkrycia" [Sobolewski 1993: 100]. Kino jako jeden ze składników przełomu modernistycznego tkwi korzeniami w przeszłości. Jeśli nawet przedstawiciele „fotokina" aktywnie współtworzyli i współtworzą postmodernistyczny paradygmat kulturowy, to jest on w dużej mierze oparty na idei powtórzeń właśnie, obiekty artystyczne tworzone są na zasadzie bricolażu, a cała epoka uznawana jest za „epokę powtórzeń", jak to ujął Umberto Eco [1990]. Jeśli zatem w kinie nic nowego się nie dzieje, panuje artystyczna stagnacja, to można je uznać za medium konserwatywne, przyczyniające się do pogłębiania stanu bezwładu i kryzysu. Wyczerpawszy swoją wewnętrzną dynamikę, poprzez kolejne stadia mniej lub bardziej udanych prób samoopisu, aż do nachalnego eksponowania autoteliczności, kino w gruncie rzeczy kroczy drogą donikąd.

Tak radykalna negacja instytucji kina, jaką reprezentował Rybczyński, wiązała się w jego mniemaniu z koniecznością zastąpienia taśmy celuloidowej taśmą magnetyczną, a to zastąpienie trzeba byłoby potraktować jako symboliczny akt pogrzebania kina. Jeśli nawet bowiem w planie narracyjnym, fabularnym film wideo można czasem traktować jako subwersywną formę filmu kinowego, to jeżeli chodzi o kształt formalny, a co za tym idzie sposób percepcji obrazów generowanych elektronicznie, film wideo odsłania zupełnie nowe możliwości penetracji rzeczywistości.

Można byłoby zapytać, jaki jest łącznik pomiędzy wywodzącą się z dzieciństwa fascynacją klasycznymi mistrzami malarstwa a tym, co dzisiaj tworzy Rybczyński, artysta, który prawdopodobnie zaszedł najdalej w eksploracji najnowocześniejszych technologii audiowizualnych i od lat posługuje się systemem High Definition Television (HDTV)? Rodzi się także pytanie o miejsce i znaczenie twórcy *Schodów* (1987) w rozwoju sztuki wideo na świecie. „Méliès telewizji", „Méliès wideo", „papież wideo", „genialny Polak", „Big Zbig" — to tylko niektóre z licznych, jakże charakterystycznych, określeń nadawanych Rybczyńskiemu.

„Choć śledzenie rozwoju wideo w jego technologicznym aspekcie jest stosunkowo proste, to prawdopodobnie niemożliwe jest — dzisiaj — napisanie miarodajnej historii wideo jako medium artystycznego" [Armes 1995: 155]. Po dziesięciu latach od napisania tych słów wydaje się, że sytuacja nie uległa zasadniczej zmianie. W odróżnieniu od historii sztuki filmowej (mając oczywiście świadomość, iż jest to optyka historiograficzna wysoce zawężona i powinna ona być uzupełniana szerszym kontekstem badawczym), historia światowej sztuki wideo właściwie nie istnieje. Powodów takiego stanu rzeczy jest wiele: wąski obieg, rozproszenie, elitarny krąg odbiorców, postrzeganie sztuki wideo wyłącznie w kategoriach eksperymentu, brak genologicznych dystynkcji, „niejasne" i pogmatwane związki z telewizją i wiele, wiele innych.

Nie znaczy to, że nie powstawały i nie powstają prace z zakresu historii sztuki wideo, jednakże najczęściej ograniczają się one do opracowań dotyczących poszczególnych krajów, brakuje zaś ujęć całościowych, które próbowałyby przedstawić syntezę rozwoju tej formy artystycznej w skali globalnej[2]. Trudno zatem mówić o klasykach, „dziełach" przełomowych, takich, które wyznaczały nowe horyzonty, stanowiły kamienie milowe w poszukiwaniach nowych form wyrazu, o artystach mających decydujący wpływ, w przeszłości i obecnie, na rozwój tej blisko czterdziestoletniej już dyscypliny artystycznej.

---

[2] Do najbardziej znanych i najczęściej przywoływanych w tym kontekście pozycji należy zaliczyć antologie: *Video Art: An Anthology* pod red. Iry Schneider i Beryl Korot [1976]; *New Artists Video* pod red. Gregory'ego Battcocka [1978]; *Video Culture. A Critical Investigation* pod red. Johna G. Hanhardta [1986]; *The Arts for Television* pod red. Kathy Huffman i Dorine Mignot [1987] by ograniczyć się tylko do kilku prac zbiorowych. Na specjalną uwagę zasługuje wzorcowo opracowany przez Lauren Rabinowitz [1988] program nauczania historii amerykańskiego video artu na University of Illinois w Chicago, w którym znaleźć można zarówno szczegółową literaturę, jak i filmo–, a raczej wideografię.

Nie ulega jednak wątpliwości, że trudno byłoby sobie wyobrazić historię światowej sztuki wideo, w której nie znalazłoby się miejsce dla Rybczyńskiego. Co zatem odróżnia twórczość tego artysty od prac i poglądów takich twórców video artu jak Bill Viola, Shigeko Kubota, David Larcher, Simon Biggs? Wydaje się, że tym wyróżnikiem jest swoiście rozumiana kategoria realizmu, jednakże realizmu pojmowanego nie w kontekście estetycznym, ale jako kategoria epistemologiczna. Droga, jaką przebył w swej twórczości i refleksji nad sztuką Rybczyński, wykazuje dosyć zaskakujące zbieżności i paralelizmy w stosunku do propozycji teoretycznych André Bazina, które dziś właściwie zostały odłożone do historycznego lamusa. To, co łączy poglądy Bazina i Rybczyńskiego, odnosi się do sfery konkluzji na temat przełomowego znaczenia fotografii i filmu w dziejach realizmu, choć wnioski, jakie wynikają z oceny roli tych mediów, są zdecydowanie różne.

Bazin [1963] kreśląc w *Ontologii obrazu fotograficznego* własną wizję rozwoju form przedstawiania świata doszedł do konkluzji, iż obrazy fotograficzne i filmowe przełamały zaklęty krąg subiektywności i wyeliminowały kategorię podmiotu, który do tej pory zawsze pośredniczył między światem a jego obrazem, tym samym zaś obrazy produkowane mechanicznie uzyskały status obiektywności. Ontologiczny wymiar istnienia obrazów filmowych i fotograficznych miał polegać na tym, iż poprzez mechaniczną reprodukcję anektowały one realność przedmiotów i rzutowały ową realność na siebie same. Aby jednak mogło dojść do takiego stanu, sztuka musiała przebyć bardzo długą drogę.

Podobnie pojmuje rozwój możliwości reprezentacji rzeczywistości Rybczyński — jako proces ewolucyjnego doskonalenia, jednakże doskonalenia nie iluzji rzeczywistości, ale naszych, podmiotowych możliwości percepcji. „Wraz z rozwojem technologii uzyskujemy obraz coraz bliższy **naszym doznaniom**" [Sobolewski 1993: 102, podkr. P. Z.]. W tym zapewne kryje się tajemnica fascynacji, z jaką artysta przystępował do pracy z systemem HDTV. Od młodzieńczych fascynacji malarstwem, przez zauroczenie kinem, aż do wideo i jego krańcowej postaci, jaką jest technologia telewizji (i wideo) wysokiej rozdzielczości. Tradycyjne kino, jakie uprawiał przed wyjazdem z Polski, było praktycznym uświadomieniem sobie, że do wyrażenia artystycznego przesłania potrzebne mu jest zupełnie nowe medium. I chociaż to, co robi obecnie określa się mianem kina (z braku bardziej adekwatnego określenia, choć można byłoby oczywiście próbować dodawać szereg przymiotników dookreślających, takich jak „rozszerzone", „elektroniczne", „eksperymentalne"), to w gruncie rzeczy jego twórczość wyrasta poza kino nie tylko dlatego, że przestał posługiwać się tradycyjną kamerą i taśmą celuloidową. W istocie bowiem, wbrew marzeniom Bazina o obiektywności zreprodukowanego świata, narzędzia, z jakich korzysta twórca, służą w jego zamyśle do udoskonalenia subiektywnego widzenia rzeczywistości, czyli do udoskonalenia podmiotowej percepcji.

Kino więc jawi się nie jako mechanizm naśladowania ludzkiego umysłu, ani też nie wykorzystuje podobieństwa do pracy ludzkiego umysłu. Te wątki pojawiają się u bardzo wielu filozofów wypowiadających się na temat

funkcjonowania aparatu kinematograficznego (*vide* Henri Bergson), a także teoretyków kina (od Hugo Münsterberga poczynając). Wielkim paradoksem twórczości i szerzej — postawy Rybczyńskiego jako artysty staje się to, iż wykorzystując zdobycze najnowocześniejszej techniki i technologii audiowizualnej, co mogłoby prowadzić do postawy odhumanizowanej, w istocie zbliża się do człowieka, stawiając pytania zasadnicze, odnoszące się do natury poznania ludzkiego, do sztuki jako formy aktywności epistemologicznej człowieka.

W centrum swojej uwagi Zbigniew Rybczyński stawia problem widzenia. Wideo to właśnie nowy sposób widzenia rzeczywistości. Dla wielu teoretyków zajmujących się problematyką wideo obrazy generowane za pomocą tej technologii są pozbawione elementarnej więzi z rzeczywistością, są traktowane jako specyficzny świat alternatywny pozbawiony namacalnej więzi ze światem realnym. Ów alternatywny świat w takim rozumieniu wykazuje brak jakościowych związków z rzeczywistością fizyczną, jest odejściem od niej w kierunku bliżej nieokreślonej abstrakcji. Jak przekonuje Michaił B. Jampolski, „świat w obrazie syntetyzowanym [komputerowym, elektronicznie generowanym — dop. P. Z.] to doprowadzona do iluzyjnej widzialności symulacja (abstrakcja)" [1988: 19]. Symulacja jest rozumiana tutaj, za Norbertem Wienerem, jako proces abstrakcyjnego modelowania obrazu świata, procesów i zjawisk, które w nim zachodzą. Rozwijając ten typ rozumowania Jampolski dochodzi do wniosku, iż „wideosfera może wytwarzać obrazy nie zwracając się po nie do rzeczywistości, lecz czerpiąc je z własnych zasobów" [1988: 19]. Trudno byłoby zaprzeczyć, że bardzo często tak właśnie się dzieje, tak też często postępuje sam Rybczyński, jednakże jego rozumienie istoty obrazu elektronicznego sięga do epistemologicznego i etymologicznego źródła. Łacińskie *video*, to przecież nic innego jak „widzieć", „widzenie" i ten właśnie aspekt jest dla niego sensem warunkującym wykorzystanie technologii wideo.

Fascynacja technicznym aspektem wideo, tak często podnoszona przez krytyków i oponentów, absolutnie nie jest sprawą najistotniejszą. Zresztą wielokrotnie powraca w wypowiedziach autora *Tanga* (1980) motyw zmagania się z materią technologii, która stanowi „przeszkodę" w urzeczywistnianiu konkretnych pomysłów artystycznych. „Nigdy właściwie nie można osiągnąć tego co się pragnie" [Kermabon 1993: 89] — mówi Rybczyński. Rekonstrukcja podstawowych wyznaczników jego działalności świadczy o tym, iż ci, którzy dostrzegają wyłącznie aspekt techniczny jego pracy, są bardzo odlegli od zrozumienia istoty tych poszukiwań. To, że za pomocą wideo można kreować świat nierzeczywisty, nie stanowi o wyjątkowości tego medium. W kinie tradycyjnym istnieją podobne możliwości. Wideo jako nowe narzędzie poszerza granice naszego widzenia i to jest jedną z zasadniczych jego tajemnic, to jest również coś, co najbardziej pociąga w nim Rybczyńskiego. Czy jest to *knock down argument*? Jeśli nawet nie jest to argument ostateczny, to zapewne jest jednym z kilku zasadniczych powodów, dla których wideo stało się podstawowym narzędziem pracy twórcy *Schodów*.

Nie jest w tym kontekście przypadkiem, że studio (dziś już niestety nie istniejące), w którym pracował artysta w trakcie pobytu w Nowym Jorku,

nazywało się *Zbig Vision Ltd.*[3] *Vision,* a więc wyobrażenie, przenikliwość, wizja, ale przede wszystkim **widzenie**. Widzenie Rybczyńskiego, jego wizja świata wykreowana przy użyciu supernowoczesnej technologii audiowizualnej, ale w swym zasadniczym przesłaniu niezbyt odległa od sztuki jego malarskich mistrzów, bo dotykająca filozoficznych problemów współczesności, tak, jak to czyniła zawsze wybitna i oryginalna sztuka epok minionych.

W tym sensie traktowanie Rybczyńskiego jako omalże szamana współczesności i współczesnej sztuki jest głębokim nieporozumieniem. On tylko wyciąga konsekwencje z rozwoju narzędzi, jakimi może posługiwać się twórca dzisiaj. Jeśli komputer, jak chce David J. Bolter [1990], jest technologią definiującą wiek XX, a więc w zasadniczy sposób określającą obraz, kształt i dynamikę naszego stulecia, to nie sposób nie korzystać z niego w procesie kreacji artystycznej. O ile HDTV stanowić może przełom w procesie elektronicznego doskonalenia możliwości postrzegania świata, to obowiązkiem twórczego i poszukującego artysty jest konieczność badania natury tego medium, stosowanie go i wykorzystywanie w celach estetycznych. Tak samo jak w wieku XV odkryciem było malarstwo olejne, a Hubert i Jan van Eyckowie, mistrzowie niderlandzcy, pozostaną „ojcami" (rzeczywistymi czy też bardziej „mitycznymi") tej techniki, tak jak Nicéphore Niepce, Louis Daguerre i Fox Talbot pozostaną na zawsze w pamięci jako wynalazcy inicjujący historię fotografii, tak Rybczyński jest niewątpliwie jednym z tych, którzy kładą podwaliny pod artystyczne i estetyczne wykorzystanie technologii HDTV i szerzej cyfrowego wideo.

Dla wielu tradycyjnie i konserwatywnie zorientowanych odbiorców (krytyków, teoretyków, „normalnych" widzów) taka działalność niewiele ma wspólnego ze sztuką, wydaje się jednak, że sądy podobne skazują ich autorów na anachroniczność i niezrozumienie współczesności. Jak wielokrotnie podkreśla Bolter, po to, by zrozumieć świat grecki nie wystarczy studiowanie pism Platona. Trzeba jednocześnie analizować sztukę garncarską i tkacką, a także narzędzia, jakie przyczyniły się do ich powstania, czyli koło garncarskie i wrzeciono zapadkowe, stanowiące technologie charakterystyczne dla starożytności. Aby zrozumieć sztukę końca XX wieku trzeba być otwartym na wszelkie możliwe źródła inspiracji, na wszelkie techniki, technologie, materiały i narzędzia generujące nasze przeżywanie i nasze widzenie, sposoby działania i myślenia.

Mówiąc o doskonaleniu ludzkiego widzenia za pomocą technologii wideo, trzeba postawić zasadnicze pytanie: co możemy zobaczyć? Jaki obraz, obraz czego, co ów obraz znaczy, jeśli cokolwiek znaczy, a nie jest tylko pustą formą pozbawioną sensu, a tym samym jakiegokolwiek znaczenia. Dewaluacja znaczeniowości otaczającej nas wideosfery jest faktem o zasięgu globalnym. Homogenizacja współczesnej kultury doprowadziła do zatarcia nie tylko różnic kulturowych, ale nade wszystko pozbawiła sztukę współczesną możliwości oddziaływania na odbiorców i znaczenia. A trzeba to pozbawienie znaczenia

---

[3] Obecnie Zbigniew Rybczyński mieszka i pracuje w Niemczech.

rozumieć przynajmniej w dwojakim sensie — jako pozbawienie ważności istnienia sztuki we współczesnym świecie, jak również jej znaczenia w sensie przesłania, jakie może nieść. Niestety coraz częściej artyści stają się producentami „dzieł", które można traktować w kategoriach dobrze sprzedającej się „produkcji" właśnie, towaru rynkowego, coraz rzadziej zaś mamy do czynienia z prawdziwą (jeśli słowo to cokolwiek jeszcze znaczy) sztuką.

Cóż więc możemy zatem zobaczyć? A inaczej jeszcze sprawę stawiając, do czego może dotrzeć współczesny artysta? Rybczyński określa to jednoznacznie, formułując swoje artystyczne *credo*. „Imitacja nie jest żadną drogą. Ekspresja — wyrażanie samego siebie — nie ma sensu. Cóż takiego można wyrazić? Jedyne nad czym warto pracować, to odkrywanie zasad, w nauce, w sztuce, we wszystkim" [Sobolewski 1993: 107]. Nowe widzenie służyć ma więc rozumieniu. Jeśli nawet odkrycie nie jest gwarantem rozumienia, to na pewno stanowi jego obietnicę, zachęcający projekt postępowania i refleksji poznawczej.

Trzeba jednakże pamiętać o ważnej, choć nie wyeksponowanej dotychczas dystynkcji pomiędzy widzeniem a patrzeniem. I jedno, i drugie związane jest z wizualnym kontaktowaniem się ze światem, jednakże utożsamianie tych pojęć (odnoszących się do naturalnych procesów mentalnych i psychofizjologicznych) prowadzić może, i prowadzi bardzo często, do wielu nieporozumień. Zasadnicze nieporozumienie wynika z nadawania psychofizjologicznej zdolności patrzenia statusu widzenia, podczas gdy widzenie można określić jako refleksywną percepcję podmiotu, natomiast patrzenie samo w sobie nie zakłada jeszcze refleksji, jest tylko potencją widzenia, która domaga się aktualizacji. Patrzenie, by mogło stać się widzeniem, musi spełnić określone warunki, z których podstawowym jest chęć dotarcia do istoty percypowanych przedmiotów, zjawisk, odkrywania ich wewnętrznej logiki, substancjalnej konstrukcji, ontologicznego sensu.

W działalności artystycznej wykorzystującej różne formy widzialności i przedstawieniowości, posługującej się obrazem jako wehikułem służącym komunikacji, jednym z podstawowych problemów jest przejście od trójwymiarowego (a właściwie czwórwymiarowego) świata rzeczywistego do dwuwymiarowego świata obrazu. To przejście zawsze zakłada redukcję, a miejscem, w którym dokonuje się owa redukcja jest ludzki umysł.

„Nasz, ludzki sposób myślenia, widzenia, odczuwania jak dotąd w małym stopniu wyraził się w tym, co zostało namalowane, napisane, sfilmowane, czy nagrane na taśmę wideo. Jest w tym paradoks: obiektywnie bardzo dużo widzimy, ale bardzo mało umiemy przekazać. Dociera do nas ogromna ilość informacji, ale w sposób świadomy rejestrujemy z tego niewielką część" [Sobolewski 1993: 102] — mówi Rybczyński. Świadome rejestrowanie obrazów w naszym umyśle to połączenie „mechanicznych" czynności, jakie wykonuje nasz umysł, z widzeniem „wewnętrznym", tym co Wordsworth nazwał „okiem wewnętrznym", a zatem zdolnością jaźni do tworzenia wyobrażeń.

Obsesyjnie niemal w wypowiedziach artysty powraca wątek niedoskonałości filmowych przedstawień obrazowych, które fałszują rzeczywistość, są nierealistyczne, bowiem ciągle jeszcze nie dysponujemy technologią pozwa-

lającą na wierne, to znaczy właśnie realistyczne przedstawienie świata. Chodzi jednak nie o „realizm wyglądu", lecz o realizm naszego myślenia. „Chciałbym wytwarzać obrazy, które mamy w naszym umyśle, a nie uzależnione od ograniczeń realizmu wynikających z fotografii" [Rybczyński 1993: 9]. Prawdziwy realizm to możliwość odtworzenia naszego myślenia, bo to, co dziś uznawane jest za przedstawienia realistyczne, to wyłącznie nielogiczne i niedoskonałe próby imitowania rzeczywistości. „Jeśli więc mówię o poszukiwaniu realizmu, mam na myśli odkrywanie tego świata, który jest w nas. To jest prawdziwy punkt odniesienia: my sami" [Rybczyński 1993a: 130].

Ideałem byłaby sytuacja, w której obrazy mogłyby być transmitowane z naszego mózgu bezpośrednio. Do realizacji tych marzeń potrzeba technologii, która ciągle jeszcze jest sprawą przyszłości. W takiej optyce rejestracyjne, reprodukcyjne zdolności tradycyjnego kina, opartego na paradygmacie niedoskonałego i prymitywnego imitatorstwa, w naturalny sposób stały się biegunem i negatywnym punktem odniesienia dla poszukiwań związanych z wykorzystaniem technologii wideo, zarówno w wydaniu analogowym, jak i cyfrowym.

Chociaż zatem Rybczyński ma świadomość ograniczeń i niedoskonałości technologii, z jakiej korzysta, to jednocześnie wie, iż jest to sposób o wiele doskonalszy niż posługiwanie się aparatem „fotokina". „Obraz elektroniczny — mówi — można elektronicznie przetwarzać kreując nową, nie istniejącą przed kamerą rzeczywistość. Można tworzyć nie istniejące scenerie, usuwać ludzi i przedmioty z kadru lub wprowadzać obiekty i osoby dokładnie w te miejsca na taśmie, które sobie wymarzyliśmy" [Kornatowska 1993: 39]. Tak więc dopiero teraz można myśleć o prawdziwej kreacji, choć pojawia się pytanie, czy takie praktyki można dłużej określać mianem kina (filmu), czy też należałoby mówić o tworzeniu substytucji kina w postaci elektronicznie symulowanego filmu. Proces symulacji, kreowania świata nie ma swej jednoznacznie zlokalizowanej substancjalnej bazy, jest on w pewnym sensie odwrotnością rejestracji. Przyspieszenie w zakresie tworzenia nowych narzędzi służących kreacji obrazów technicznych jest olbrzymie, pomimo tego świadomość rozdźwięku pomiędzy wizją przyszłego „kina" a dzisiejszymi możliwościami może być mimo wszystko uczuciem traumatycznym. „Chciałbym móc transmitować rzeczywistość mózgu. Tam, moim zdaniem, jest prawdziwy realizm" [Rybczyński 1993: 9]. Wydaje się, że to utopijne pragnienie, będące motorem jego działalności, jeszcze jakiś czas będzie bliższe fikcji takich filmów jak *Dziwne dni* (1995) Kathryn Bigelow czy *Aż na koniec świata* (1991) Wima Wendersa, aniżeli faktycznej możliwości urzeczywistnienia w praktyce.

Pomimo tego twórca *Orkiestry* (1990) jest przekonany, że poprzez działalność artystyczną człowiek może próbować docierać do porządku ukrytego pod maską zewnętrzności, porządku skrywanego, choć immanentnie istniejącego w świecie. I to jest wyzwanie, jakie prawdziwemu artyście współczesnemu stawia rzeczywistość. Przedarcie się przez kolejne zasłony może doprowadzić do odkrycia fundamentalnych zasad i tylko takie postępowanie nadaje sens poszukiwaniom. Jest to program niewątpliwie maksymalistyczny, przekraczający obszar tradycyjnie zarezerwowany dla sztuki i lokujący się

w polu poszukiwań filozoficznych. Jednocześnie podobne postępowanie bliskie jest temu, jak pojmowali swoją rolę artyści przeszłości — traktowali oni swoją pracę w kategoriach eksperymentów naukowych związanych z szukaniem odpowiedzi na podstawowe pytania jakie stawia rzeczywistość. Działalność artystyczna bliska była działalności naukowej i poznawczej.

Jeśli zatem „konstrukcja istnieje w świecie przez cały czas, tylko nie potrafimy jej pojąć" [Sobolewski 1993: 107], to trzeba podjąć próbę odkrycia tej konstrukcji, a to może stanowić zapowiedź jej zrozumienia i epistemologicznego „wykorzystania" w celu usensownienia naszego bycia w świecie. „Natura, wszechświat — mówi artysta — rządzą się swoimi prawami. We wszystkim są **ukryte struktury** [podkr. — P. Z.], których nie znamy. Jeśli je zrozumiemy, będziemy mogli budować coś, co w tej chwili wydaje się nam chaosem" [Sobolewski 1993: 107].

Pojawia się w ten sposób kolejny trop w poszukiwaniu filozoficznych, estetycznych, formalnych i na koniec — trzeba to powiedzieć, choć sam Rybczyński niechętnie godzi się na poruszanie tego tematu — metafizycznych źródeł jego twórczości. Tym tropem jest przekonanie o istnieniu pewnego porządku ukrytego, istniejącego niejako paralelnie do porządku jawnego. Owe „ukryte struktury" Rybczyńskiego kojarzą się z filozofią ukrytego porządku Davida Bohma [1988][4], jednego z najwybitniejszych fizyków teoretycznych, dziś przede wszystkim zajmującego się filozoficznymi konsekwencjami teorii fizycznych, a szerzej teorii naukowych. W największym skrócie można byłoby przedstawić tę koncepcje następująco: to, co widoczne, to co zewnętrzne, w świecie przejawiające się pod postacią chaosu, braku zorganizowania, braku ciągłości czasoprzestrzennej — jest tylko bardzo małą cząstką porządku zwiniętego, ukrytego, porządku decydującego jednak o tym, jak manifestuje się to, co jawne. Porządek jawny (*the explicate order*) posiada znaczenie wtórne wobec porządku ukrytego (*the impicate order*), jednocześnie to, co ukryte, stanowi pewną formę nowej wyobraźni, jak mówi sam Bohm, a więc waloryzuje aspekt intuicyjny, imaginatywny w podejściu do rzeczywistości.

Praca Zbigniewa Rybczyńskiego również polega na imaginatywnym, intuicyjnym poszukiwaniu harmonii ukrytej przed naszymi oczami, harmonii mikro– i makrokosmosu. Skala mikro, to twórcza działalność artysty uzbrojonego w technologię wideo i zmierzającego do zapanowania nad chaosem świata — makrokosmosu. Korzystając z pomocnego urządzenia, jakim jest wideo, twórca *Czwartego wymiaru* (1988) stara się dotrzeć do tego, co jest ukryte przed naszymi oczami „nie uzbrojonymi" w kamerę wideo. Do jakiego stopnia można mediatyzować ów ukryty porządek, przenieść go niejako w pole widzialności, uczynić jawnym — to są zasadnicze pytania nurtujące Rybczyńskiego. Tak pojmowana sztuka nie jest produkowaniem obiektów estetycznych, służących do tego, by je kontemplować, podziwiać, przeżywać. Choć posiada ona pewne walory kontemplatywne, można przecież zachwycać się

---

[4] Koncepcje Bohma omawia szczegółowo Jacek Rodzeń SDB [1991]. Na temat swoich teorii D. Bohm mówi w kilku rozmowach z Renee Weber [1990].

pięknem formalnej konstrukcji takich filmów, jak *Schody, Orkiestra, Manhattan* (1991), *Washington DC* (1991), to jednak być może w większym stopniu podobna postawa twórcza zbliża się do filozofowania przy pomocy kamery, poprzez użycie języka sztuki, w tym przypadku elektronicznych realizacji audiowizualnych, które wcale nie tracą z tego powodu waloru obiektów estetycznych. Można powiedzieć, że określone praktyki estetyczne stają się wyrazem poszukiwań odpowiedzi na pytania z gruntu filozoficzne.

Owo przemieszanie bądź utożsamienie estetyki i filozofii na nowo każe przemyśleć status dzieła sztuki. Geometryczna abstrakcyjność syntetyzowanej formy miesza się z realistycznym wizerunkiem człowieka i świata, groteska i ironia, paradoksy myślowe z filozoficznym dyskursem, intuicja artysty z racjonalnym myśleniem naukowca. Podstawowe parametry i korelaty rzeczywistości, takie jak czas i przestrzeń, ruch i statyzm zostają poddane w filmach artysty gruntownemu przeanalizowaniu.

Wiara w *impicate order*, którą demonstruje Rybczyński (bez względu na to, czy zna koncepcje Bohma), stanowić może zastanawiający dowód na to, że ludzie zajmujący się na przykład wysublimowaną, ekstremalnie na pierwszy rzut oka zracjonalizowaną rzeczywistością, dochodzą w swych przekonaniach do pozycji metafizycznych, czasem wręcz mistycznych. Przykłady takich naukowców jak Niels Bohr, Werner Heisenberg, Albert Einstein, Rupert Sheldrake, Ilya Prigogine, Stephen Hawking, David Bohm — są wymownym tego przykładem. Postawa i poszukiwania Rybczyńskiego w przedziwny sposób korespondują z tym nurtem współczesnej nauki, dla którego paradygmat skrajnego racjonalizmu, mechanistycznego, kartezjańskiego sposobu uprawiania refleksji epistemologicznej jest całkowicie wyczerpany. Jednocześnie w obszarze szeroko pojmowanej sztuki opartej na nowoczesnych technologiach, jest jednym z tych, którzy poszukując nowych możliwości wyrazowych mediów audiowizualnych, wytyczają perspektywy i kierunki przyszłych prac i eksperymentów.

Jesteśmy obecnie świadkami zasadniczych przemian zachodzących w obrębie systemu audiowizualnego, zmieniają się stosunki pomiędzy jego podstawowymi elementami. Jedne z nich (przede wszystkim film kinowy), osiągnąwszy pewien pułap możliwości wyrazowych, tkwią w niemożności przełamania impasu. Inne (jak telewizja ze swym wewnętrznym zróżnicowaniem, to znaczy telewizją naziemną, satelitarną, kablową, cyfrową) nieustannie zaskakują wciąż nowymi możliwościami. Wideo jest wynalazkiem, który nie tylko w zasadniczy sposób zmienił kształt ikonosfery, ale równocześnie obraz współczesnego świata.

Jeszcze kilka lat temu mogło się wydawać, że HDTV stanie się nowym medium, które zmieni oblicze zarówno komercyjnej telewizji, jak i stanie się narzędziem powszechnie wykorzystywanym przez artystów wideo[5]. Niestety,

---

[5] Dyskusje na temat tego, czy telewizję wysokiej rozdzielczości rzeczywiście można uznać za nowe medium, czy też wyłącznie za „lepszą telewizję" trwają właściwie od początku prac związanych z kształtowaniem tego standardu telewizyjnego, czyli od

poza nielicznymi twórcami filmów eksperymentalnych i fabularnych, technologia HDTV nie znalazła szerokiego zastosowania. Pierwszym i jednym z nielicznych do dziś filmów fabularnych zrealizowanych przy użyciu High Definition Video jest *Julia i Julia* (1987) Petera del Monte, ze zdjęciami Giuseppe Rotunno, dzieło powstałe dla telewizji włoskiej RAI. Należy dodać, iż film po nakręceniu w standardzie High Definition został przetransponowany na taśmę światłoczułą. Efekt w zakresie ostrości i „czystości" obrazu był zdecydowanie lepszy aniżeli w przypadku użycia tradycyjnego wideo, choć trzeba pamiętać, że definicja obrazu elektronicznego wysokiej rozdzielczości jest niższa od tej, którą charakteryzuje się taśma celuloidowa 35–milimetrów.

W takim kontekście eksperymenty Zbigniewa Rybczyńskiego jawią się jako osamotnione próby poszukiwania nowej formuły kina elektronicznego. Celowo używam określenia „eksperymenty" w znaczeniu poszukiwania, badania nowych technologii. Od realizacji *Kafki* (1992) twórca nie stworzył żadnego „skończonego" dzieła i choć swego czasu głośno było o planach związanych z „adaptacją" *Mistrza i Małgorzaty* według powieści Michaiła Bułhakowa (producentem filmu miał być sam Francis Ford Coppola), do dziś projekt ten nie został ukończony. Rybczyński wielokrotnie w swoich wypowiedziach podkreślał, iż tradycyjne „fotokino", będące dzieckiem XIX stulecia, należy już do przeszłości. Dziś kino w swej dziewiętnastowiecznej postaci umiera, a właściwie umarło, niczego nowego bowiem już nie jest w stanie zaproponować, bo wszystko zostało już odkryte. Takie radykalne sformułowania nie mogą dziwić w ustach twórcy konsekwentnie poszukującego nowych form wyrazu, jakie stwarzają media elektroniczne. Nawet jeśli artysta korzysta z tradycyjnej kamery 35–milimetrowej, jak w przypadku *Czwartego wymiaru*, to końcowy efekt ma charakter realizacji wideo. Nie tylko z powodu wykorzystania w trakcie obróbki materiałów celuloidowych, po przekopiowaniu ich na nośnik magnetyczny, elektronicznego sprzętu. Wydaje się, że Rybczyński jako jeden z niewielu rozumie, iż wideo to coś więcej aniżeli nowa forma rejestracji obrazów. Wideo to przede wszystkim nowy sposób myślenia i widzenia świata, dopiero później nowe medium, nowa estetyka. Autor *Tanga* w takim ujęciu właściwie od pierwszych swoich głośnych filmów (takich jak *Zupa* [1974], *Nowa książka* [1975]) uprawiał sztukę wideo.

---

lat siedemdziesiątych, kiedy to japońska korporacja filmowa NHK i koncern Sony zaczęły pierwsze eksperymenty [zob. Wyver 1989: 293]. Jak pisze Klaus Simmering: „W przeciwieństwie do większości tzw. nowych mediów, HDTV jest środkiem przekazu, który rzeczywiście zasługuje na określenie 'nowy'. Wpływa na to zjawisko 'efektu obecności' (*Telepräsenz*), które określa zmienione w porównaniu z telewizją tradycyjną stosunki psychofizyczne. Kierunek jest jasny: w pełni zaniknąć ma różnica między widzeniem i oglądaniem telewizji" [1991: 54]. W szerokim kontekście (technicznym, estetycznym, socjologicznym) problematyka HDTV poruszana jest w pracy zbiorowej pod red. K. Lüsera, J. Paecha, A. Ziemera [1990]. Warto też zapoznać się z cyklem artykułów E. Kinder–Jaworskiej zamieszczanych w „Aktualnościach Radiowo–Telewizyjnych" 1989 nr 4, 1991 nr 5, 1992 nr 3 i nr 8–9, 1993 nr 3.

Wychodząc od wykorzystania aparatu filmowego (w sensie dosłownym, technicznym i w sensie, jaki nadał mu Jean–Louis Baudry [1985]), poprzez „aparat wideo", by posłużyć się taką analogią, i technologię HDTV — Rybczyński konsekwentnie zmierza do wypracowania nowego modelu kina. Jak ono będzie wyglądało, jak będzie się nazywać to zjawisko, okaże się w najbliższej przyszłości. Już teraz jednak widać dosyć wyraźnie, że istnieje konieczność dokonania wstępnych przynajmniej dystynkcji i ustaleń. Pamiętajmy, iż Rybczyński nie jest, mimo wszystko, samotną wyspą na oceanie współczesnej kultury audiowizualnej, nawet jeśli zgodzimy się co do jego wyjątkowej pozycji. Sytuując go w awangardzie poszukiwań nowej formuły kultury ruchomego obrazu, nie można zapominać o tym, iż zmiana modelu i tworzenie nowego paradygmatu może się dokonać tylko przy udziale wielu innych twórców mających wsparcie na solidnym fundamencie, jaki stanowią i tworzą zarazem konstruktorzy, informatycy, inżynierowie, naukowcy pracujący nad technologicznym kształtem nowych narzędzi. Nadchodzącą przyszłość sam artysta określa „epoką wizualizacji, komunikacji przez obraz. Do tej pory — kontynuuje Rybczyński — mogliśmy komunikować się prywatnie za pomocą listów czy telefonów. Teraz następuje wizualizacja danych. Cały olbrzymi przemysł pracuje dziś nad tym, żeby można było indywidualnie komunikować się za pomocą ruchomego obrazu — tworzyć go, przekazywać, oglądać" [Rybczyński 1995: 11].

Olbrzymie znaczenie dla przyszłego kształtu audiowizualnego systemu komunikacyjnego ma postawa wielkich koncernów produkujących nowoczesny sprzęt audiowizualny, a zarazem prowadzących rozległe badania nad możliwościami zastosowania go. Skala problemów, jaka rysuje się na tym obszarze, jest trudna do przewidzenia, konsekwencje zaś obejmują zakres od formowania się nowej świadomości odbiorców mediów elektronicznych, po socjologiczny horyzont życia społecznego z dodaniem ekonomicznych, informatycznych, filozoficznych i wielu innych aspektów.

Twórczość Zbigniewa Rybczyńskiego można w tym złożonym kontekście określić mianem zjawiska przejściowego, rozumianego potocznie, a także tak, jak posługuje się nim David W. Winicott [1975] mówiąc o „zjawisku przejściowym" bądź „przedmiocie przejściowym". Winnicott jako psychoanalityk, analizując rozwój psychodynamiczny dziecka, podkreśla rolę jaką odgrywają „przedmioty przejściowe" w procesie adaptacji do świata zewnętrznego. Jednocześnie owe przedmioty są generatorami procesów autoidentyfikacyjnych z jednej strony, z drugiej zaś wyodrębniania tego, co zewnętrzne w stosunku do rodzącej się podmiotowości dziecka. W wymiarze szerszym, abstrahując nieco od znaczenia, jakie nadaje mu Winicott, „przedmiot przejściowy" można potraktować jako metaforę ustanawiania nowego porządku, krystalizowania się w dynamicznym procesie transgresji nowego poziomu uczestnictwa w świecie kultury.

W takiej optyce dzieło Rybczyńskiego jawi się jako „przedmiot przejściowy" między tradycyjnymi mediami audiowizualnymi a nadchodzącym nowym horyzontem widzialności medialnej korzystającej z obrazów technicznych. Kryzys kina może być powstrzymany, a służyć temu mogą elektroniczne

narzędzia kreacji filmu[6]. Czerpiąc z przeszłości, z wielu różnorakich inspiracji estetycznych, twórca *Schodów* szuka uparcie nowych możliwości artystycznej wypowiedzi, bez pewności tego, co przyniesie przyszłość. W tym sensie określenie tej twórczości jako „zjawiska przejściowego" wydaje się być prawomocne.

Imagine (1986) według piosenki Johna Lennona jest jedną z pierwszych jego realizacji w technice HDTV. Owo „według" ma uświadomić, że traktowanie tego filmu (tak mówi o nim sam autor) jako wideoklipu jest uzasadnione tylko w pewnym stopniu. Można raczej mówić o posłużeniu się poetyką wideoklipu w próbie stworzenia opowiadania, które poprzez niemożliwą dla innego medium (z kinem włącznie) kondensację czasu i przestrzeni dało symboliczny wizerunek przemijania, odchodzenia, starzenia się, umierania, a jednocześnie stałego odradzania się życia. Umieranie, przynajmniej jako proces fizyczny, związane jest nierozłącznie z poczuciem skończoności. Idea skończoności zaś wydaje się nie do pomyślenia bez idei nieskończoności. Czy można przy pomocy skończonej formy przedstawić nieskończoność? Z punktu widzenia filozofii pytanie to zaiste może wydawać się absurdalne. Sztuka jednak rządzi się swoimi prawami.

I dlatego *Imagine*, film zaledwie trzyminutowy, mówi, albo inaczej — **pokazuje** nam wyobrażenie nieskończoności lepiej niż zdolni są to zrobić filozofowie, nawet jeśli tak, jak Ludwig Wittgenstein, zdecydowanie wyrażają swój krytycyzm wobec abstrakcyjno-spekulatywnych rozważań i apelują: „patrz, a nie myśl".

Trafnie jeden z autorów określił działalność Rybczyńskiego jako „realizowanie utopii". Jednocześnie, co zdarza się dosyć często, błędnie rozpoznaje się cel owego utopijnego działania. Jak pisze Ryszard W. Kluszczyński, „po przyjeździe do Stanów Zjednoczonych, Rybczyński uzyskał dostęp do narzędzi, które pozwoliły mu na podjęcie próby stworzenia świata całkowicie autonomicznego, w pełni uniezależnionego od rzeczywistości" [1996: 118]. Otóż utopia tego twórcy, jego *idée fixe* nie sprowadza się do pragnienia „uwolnienia się od rzeczywistości". Tworzenie „autonomicznego świata" nie musi być równoznaczne z ucieczką od rzeczywistości. Wydaje się, iż taka ocena postępowania twórcy myli bądź utożsamia sposób kreacji, będący wyłącznie środkiem dojścia do celu, z samym celem artystycznych poszukiwań.

Istotnie chodzi bowiem o stworzenie świata autonomicznego i koherentnego, ale jednocześnie o symulacyjne zobrazowanie pewnych procesów myślowych i wyobrażeniowych, jakie zachodzą w umyśle twórcy. Realizmowi, kojarzonemu z obiektywnym przedstawieniem, reprodukowaniem w dosłownym znaczeniu tego słowa, przeciwstawiony zostaje realizm podmiotowego widzenia.

---

[6] W innym miejscu, trawestując znane formuły Johna Bartha odnoszące się do sytuacji współczesnej literatury, *pisałem, iż jeśli dziś można mówić o syndromie cinema of exhaustion*, to jednocześnie należałoby powiedzieć: *film of replenishment*. To ponowne „napełnienie" filmu dokonuje się za sprawą elektronicznych technologii audiowizualnych [zob. Zawojski 1994].

„Wszystkie gatunki sztuki są oparte na uczestnictwie człowieka; jedynie w fotografii wykorzystujemy jego nieobecność" — pisał Bazin [1963: 14]. Obiektywność przedstawiania gwarantowana użyciem aparatu produkującego obrazy techniczne, to nie tylko mit pielęgnowany przez zwolenników realistycznych koncepcji filmu, ale i przeszkoda na drodze do zrozumienia, iż realizm to kategoria nade wszystko psychologiczna, a dopiero potem estetyczna. Miał tego świadomość sam Bazin, gdy pisał: „Historia plastyki jest nie tylko historią jej estetyki, ale przede wszystkim jej psychologii [...]" [1963: 10]. Próby odczytywania myśli francuskiego teoretyka w świetle „naiwnego realizmu" wydają się być nieporozumieniem, a literalne traktowanie formuły, że w procesie reprodukcji realność przedmiotu przenosi się na jego fotograficzną kopię trzeba traktować jako zdecydowane uproszczenie. Dopiero na poziomie psychologii postrzegania formuła ta nabiera sensu. Wiara w realność reprodukowanego przedmiotu jest wiarą w realność naszych postrzeżeń. To one nadają cechy realności fotograficznym i filmowym kopiom. W tym miejscu, w przedziwny sposób, pojmowanie realizmu przez Bazina i Rybczyńskiego wcale nie musi być traktowane jako postawy wzajemnie się wykluczające.

Rybczyńskiemu w gruncie rzeczy chodzi o poszukiwanie realizmu, który jest „zmagazynowany" w naszych umysłach. W tym sensie jego filmy są projekcją jego widzenia świata. Dobrym przykładem metod realizacyjnych i sposobu tworzenia rzeczywistości elektronicznego uniwersum może być *Kafka*, jak dotąd, ostatnie „skończone" dzieło artysty.

Jak przetransponować na język filmowego opowiadania świat absolutnie konkretny, świat wielu historii zawartych w poszczególnych dziełach pisarza tworzących labirynt, w którym ciągle napotykamy te same postaci, podobne sytuacje, motywy? Jak uzyskać wrażenie absolutnej jedności i ciągłości czasoprzestrzennej akcji rozgrywającej się w labiryncie złożonym z około czterdziestu pokoi, przez które przemieszcza się Kafka, raz stając się Józefem K., raz Geometrą, by ponownie przeistoczyć się w samego Kafkę recytującego fragmenty własnych listów, powieści, dziennika, by po chwili znów stać się Józefem K. wypowiadającym kwestie z *Procesu*?

O ile teksty samego Kafki są bardzo podatne na zabiegi ich dowolnego montowania, zestawiania fragmentów, wzajemnego komentowania, uzupełniania, bowiem są w istocie tylko częściami całego Kafkowskiego dzieła, o tyle zbudowanie obrazoświata oddającego ową jedność było zadaniem wymagającym jakiegoś totalizującego ujęcia, również w sensie filmowym. Rybczyński w swej twórczości zmierza do takiego konstruowania czasoprzestrzeni, która zachowując znamiona ciągłości, symuluje nasze naturalne procesy percepcyjne.

Jesteśmy więc obserwatorami świata, w którym wszystko się ze sobą łączy, tworząc system nie linearny a holistyczny, odpowiadający strukturze naszego umysłu determinującego nasz sposób postrzegania. To świat negujący klasyczną zasadę przyczynowości, a waloryzujący zasadę *bootstrapu*[7], zakła-

---

[7] O koncepcji *bootstrapu* pisze Fritjof Capra [1987: 135–139].

dającą m.in., iż w określonych warunkach rozróżnienie przyczyny i skutku ma charakter wysoce konwencjonalny. Nie sposób bowiem zbudować modelu świata wedle zasady chronologii i logicznych implikacji. „Chronologia jest czymś w rodzaju paginacji świata" — jak to ujął Gabriel Marcel [1986: 51], ale świat w naszym umyśle zjawia się jako wrażenie jednoczesności wielu elementów, wydarzeń, przedmiotów, postaci. Świat Kafki (a także świat *Kafki*) to rzeczywistość mająca strukturę hologramu, a więc takiego obrazu, w którym oświetlenie, wydobycie jakiejś dowolnej części, w efekcie zbliża nas do rekonstrukcji całego obrazu. I na odwrót — całość obrazowej wizji poniekąd zawarta jest w każdej części tej wizji.

Podstawową zasadą w czysto konstrukcyjnym sensie, jaką stosuje Rybczyński w celu osiągnięcia substancjalnej jedności obrazowej, jest połączenie dekoracji, tła, rekwizytów, animacji (również, a może przede wszystkim animacji komputerowej), grafiki komputerowej z „żywą akcją" w wykonaniu aktorów. Tę zasadę stosuje autor *Orkiestry* właściwie już od *Tanga*, gdzie dodano do siebie 22 epizody aktorskie zarejestrowane osobno, a potem połączono je w jedną całość i „wstawiono" w dekorację, jaką stanowił jeden pokój.

Upraszczając nieco sprawę można powiedzieć, że wszystkie kolejne realizacje Rybczyńskiego (bez względu na to, czy były realizowane na taśmie światłoczułej, czy też były to realizacje wykorzystujące analogowe wideo i HDTV) powstawały w ten sposób. Przy tym, paradoksalnie, mamy do czynienia z sytuacją osiągania natychmiastowego efektu w postaci sfilmowanej sceny. Elektroniczny montaż pozwala na połączenie wielu wcześniej przygotowanych elementów wizualnych (*backgroundów*) z grą aktorów. W odróżnieniu od czasochłonnej postprodukcji w kinie fotochemicznym, elektronika pozwala uzyskać efekt *instant* wideo. Reżyser może kontrolować przebieg zarówno „żywej akcji" przed kamerą, jak i proces synchronizowania poszczególnych elementów składowych obrazu. To niewątpliwie zupełnie nowa możliwość oferowana przez obrazy techniczne, w tym konkretnym przypadku obrazy wideo[8].

Mówienie zresztą o użyciu kamery jest pewnym uproszczeniem. Chodzi bowiem o znacznie bardziej rozbudowany zestaw o nazwie Motion Control System[9], którego komputerowo sterowana kamera jest tylko jednym z ele-

---

[8] „Moim marzeniem — pisze Rybczyński — jest dojść do takiego mechanizmu, który pozwoliłby na spontaniczne, twórcze robienie filmu w taki sposób, żeby, na przykład, można było zrobić w ciągu jednego dnia 55-minutowy film składający się z samych efektów specjalnych — no, nie, bądźmy realistami — powiedzmy, w miesiąc" [1997/98: 269].

[9] Nasuwa się w tym miejscu skojarzenie z Viriliowską „maszyną widzenia" i szerzej — koncepcją „wizjoniki", czyli „możliwością uzyskania widzenia bez patrzenia przy użyciu kamery kontrolowanej przez komputer" [Virilio 1995: 59]. Takie „komputerowo wspomagane widzenie" służyć ma „automatyzacji percepcji", czyli „syntetyzowanej wizji", która zastępuje „syntetyzowane obrazy". Motion Control System ma służyć oczywiście czemuś innemu, choć opiera się na tej samej zasadzie obrazów produkowanych przez maszynę. „Zbudowałem rodzaj maszyny — mówi

mentów. Na jego bazie artysta skonstruował oryginalny *software* pozwalający na realizację tak charakterystycznych dla Rybczyńskiego nie kończących się „jazd" kamery, będących wyróżnikiem jego stylu, filmowego pisma. W istocie nie są to „normalne" jazdy, a misterne połączenia szeregu subjazd rzeczywistych, panoramowania, transfokacji i travellingów. W *Kafce* jedna z takich „jazd" odbywa się po trasie liczącej półtora kilometra, chociaż realizowana była w studio o długości pięćdziesięciu metrów. Stosowanie montażu „ukrytego", który pozwala na przykład na prezentacje planu i kontrplanu w jednym ujęciu, wynika z przekonania, iż tradycyjny, „filmowy" montaż jest zabiegiem wyjątkowo nierealistycznym, który rozbija nasze naturalne preferencje do postrzegania świata jako ciągłości. Jednocześnie stopień konwencjonalizacji zabiegów montażowych jest tak duży, że powoduje on całkowite zacieranie się indywidualnego sposobu „pisania" kamerą. Wszyscy montują tak samo, ale nie oznacza to wcale, że te powielane w nieskończoność schematy odpowiadają temu, jak w rzeczywistości postrzegamy świat. A precyzyjniej rzecz nazywając, owo „schematyzowanie" to nic innego, jak deformowanie i fałszowanie obrazu świata.

Obrazoświat ten posiada zupełnie nową ontologię, wspierając się przede wszystkim na „elektronicznym fundamencie". Analizując *Czwarty wymiar* Paul Virilio podkreśla radykalnie nowy sposób tworzenia obrazów technicznych powstających z ducha cyfry, która określa ich formę i „migotliwość" istnienia, zarówno w sensie dosłownym (pikselizacja), jak i metaforycznym. „Ten film — pisze Virilio — dowodzi, że zwrot 'obrazy syntetyczne' jest błędny. Należy mówić o 'syntezie obrazów'. Od czasu wynalezienia wideo wkroczyliśmy w erę syntezy Obrazów. Wszystkie obszary: fotografia, malarstwo, grafika, to wszystko przechodzi przez maszynkę, wszystko jest zsyntetyzowane" [1993: 50].

W *Kafce* postać tytułowa ciągle się zmienia, podlega metamorfozom, chciałoby się rzec — przemianom, podobnie zresztą jak inni bohaterowie zaludniający świat zbudowany na kształt labiryntu albo Borgesowskiego „ogrodu o rozwidlających się ścieżkach". O ile już we wcześniejszych realizacjach (na przykład w filmie *Washington DC*) Rybczyński korzystał z możliwości multiplikowania postaci, podwajania ich, transformowania tego, co wizualne, o tyle dopiero w *Kafce* zabiegi te zostały sfunkcjonalizowane względem przedstawianego, konstruowanego świata, względem idei dzieła, które próbuje przekazać esencję „kafkizmu", jako pewnego toposu splatającego ze sobą w nierozerwalną całość elementy biografii, twórczości, listów, funkcjonującego jako jeden z najbardziej fascynujących fenomenów literackich, artystycznych nie tylko XX stulecia. Potwierdzeniem tego stało się wybranie

---

Rybczyński — produkującej ruchome obrazy. Przed obiektyw kamery dostarczam różnego rodzaju komponenty, np. ścianę. A maszyna buduje z tej ściany na przykład obraz pokoju. Komponenty mogą być zrobione z rozmaitych materiałów, i w różnych skalach. Za pomocą tego systemu mogę teoretycznie tworzyć wszystko, co chcę: chmury, niebo, słońce. Nie jestem niczym związany. Mam do dyspozycji jakby swój świat, który mogę dowolnie kształtować" [1993a: 132].

Franza Kafki do panteonu stu postaci, które w decydujący sposób przyczyniły się do zmiany świata, a których filmowe portrety złożą się na powstającą Encyklopedię Audiowizualną, w ramach którego to projektu został zrealizowany film Rybczyńskiego.

Tak jak bohaterowie prozy Kafki podlegają ciągłym transformacjom, tak ciągłej technotransformacji poddawani są aktorzy. Zmultiplikowany Ojciec (podwojony, potrojony) wygłasza monolog, a właściwie prowadzi dialog z samym sobą w trakcie jednostajnego przepływu obrazów. Ojciec znika z lewej strony kadru, ale zanim się to stanie, jego postać pojawia się z prawej strony kadru po to, by niejako kontynuować monolog, a jednocześnie obrazować powtarzalność konstruowanej historii i Historii, rządzącej się zasadą nieskończonej repetycji. Ta symultaniczność — przecinanie się dwóch, czasem trzech monologów — tworzy formę dialogu przy jednoczesnym nakładaniu się wypowiedzi w warstwie dźwiękowej. Przy czym rytm narracyjny wyznaczany jest przez rytm podawania tekstu (będącego kolażem fragmentów z dzieł autora *Zamku*), który jest dostosowany do rytmu poszczególnych osób, będących właściwie cały czas w ruchu.

Do tego dochodzi jeszcze aspekt zasadniczy: otóż aktor musi synchronizować swoją grę z zaprojektowaną wcześniej pracą kamery. Do tej pory aktor stanowił centrum obiektywu aparatu filmowego i choć był poddawany nieustannym „testom optycznym", jak to określił niegdyś Walter Benjamin [1975: 79], to jednak zajmował on pozycję szczególną, nie tylko z punktu widzenia perspektywy centralnej, ale przede wszystkim z racji uprzywilejowanej pozycji w świecie przedstawionym. Obecnie tym centrum staje się upodmiotowiony obiektyw kamery wideo. Następuje znamienne odwrócenie porządku — aparat nie tyle czy też nie tylko reprodukuje to, co przed obiektywem, ale też projektuje swą własną istotę w filmowane obiekty, bowiem aparat właśnie generuje obrazoświat. Owe „projekcje" są zresztą charakterystyczną cechą wszelkich obrazów technicznych.

Kamera przestaje podążać za aktorem, to aktor podąża za kamerą. Taka metoda realizacji jest właściwie odwrotnością filmowania, bowiem jest to elektroniczna symulacja ruchu, przestrzeni, obrazu, który nie jest „zaczerpnięty" z rzeczywistości, a w dużej mierze jest produkowany matematycznie za pomocą komputera sprzężonego z elektroniczną kamerą, w tym konkretnym przypadku z kamerą wideo High Definition.

„W miejsce kamery śledzącej ruchy aktorów, aktorzy podążają za zaplanowanymi ruchami kamery. Dźwięk nie jest nagrywany równocześnie, tak więc aktorzy synchronizują swój nagrany wcześniej dialog. Nagrany wcześniej dialog pozwala także określić, jak długo powinien trwać ruch" [Moore 1993: 175]. Oczywiście ten sposób pracy wymaga od aktorów specjalnych predyspozycji do odnajdywania się w przestrzeni, która tak naprawdę nie istnieje, bowiem zbudowana jest z wielu subprzestrzeni w postaci makiet obiektów zbudowanych w bardzo wielu różnych skalach od 1:1 do 1:120. Jedno ujęcie składa się nawet z kilkudziesięciu ujęć, a właściwie subujęć, które nakładane są na siebie, jak kolejne warstwy palimpsestycznego obrazu.

Aktorzy w filmie Rybczyńskiego najczęściej grają w „pustej przestrzeni" studia, którą za Peterem Brookiem [1981] można także określić mianem „nagiej sceny": bez dekoracji, często również bez partnera, podążając za wskazówkami reżysera–animatora synchronizującego wszystkie elementy powstającego obrazu elektronicznego. Oprócz normalnego w kinie skokowego, nieciągłego budowania postaci, która rozpada się na szereg kreacji cząstkowych, aktor napotyka na dodatkowe trudności. „Wyzwaniem jest gra w otoczeniu, w którym trzeba zawsze pamiętać, gdzie skierować wzrok, ponieważ tam właśnie powinien być inny bohater lub jakiś mebel. Często grasz słuchając reżysera, który mówi ci, gdzie i kiedy spojrzeć" — mówi Peter Lucas, tytułowy bohater filmu [Moore 1993: 175]. Na inny aspekt zwraca uwagę Brigit Bofarul, występująca w tym samym filmie w kilku rolach: „Początkowo trudno grać na playbacku, kiedy nie masz z kim grać. Po jakimś czasie zyskujesz wyczucie rytmu własnego głosu i orientację w stosunkach przestrzennych. Zaczynasz widzieć wnętrza oczami duszy. To dobre ćwiczenie. Jeśli uda ci się tego dokonać, możesz zrobić wszystko" [Moore: 1993: 175].

Owa szczególna regularność wyznaczana przez rytm, repetycję gestów, pewną nadnaturalność i celebratywność zachowań daje efekt parateatralności, efekt traktowany w tym przypadku jako forma rytualizacji codzienności, zwykłości. Aby osiągnąć wymiar symboliczny, człowiek w obrazoświecie nie może zmierzać do nadawania kreowanej postaci znamion rzeczywistego bytu w tradycyjnym sensie. Punktem odniesienia i weryfikacji przestaje być zgodność z empirią (widza i wykonawcy), która *notabene* w dużej mierze jest produktem konwencjonalizacji, a staje się nim zgodność z regułami porządku symbolicznego implikowanego przez wykreowane dzieło. W tym sensie nie sposób mówić o fizycznej realności przedmiotów audiowizualnych wykreowanych przez elektroniczną symulację obrazową.

Nie przypadkiem w filmach Zbigniewa Rybczyńskiego występują najczęściej aktorzy niezawodowi albo — jak w przypadku *Kafki* — prawie nieznani. Pozwala to uniknąć balastu konotacji personalnych, pozafilmowych, prefilmowych i uzyskać stan, w którym aktor jest postrzegany denotacyjnie, staje się denotatem, a więc pierwotnym znakiem bez własnej historii i zależności kontekstualnych wyznaczanych przez stosunek do tzw. realnego świata pozafilmowego. Tym, co go określa i ogranicza, są tylko i wyłącznie ko–tekstualne wyznaczniki świata przedstawionego.

Motyw transformacji postaci, wymienności ról, który stanowi naturalną konsekwencję przenikania się w filmie elementów biografii i dzieła pisarza, w przypadku tytułowego bohatera przybiera bardzo różną postać. Z jednej strony jesteśmy świadkami na przykład przemiany wizualnej bohatera w księdza, z jednoczesnym nałożeniem przemiany głosu, która dokonuje się w sposób płynny. Z drugiej zaś strony mamy scenę, w której bohater uobecniony w kadrze widzi samego siebie całującego się z kobietą, by zaraz potem pojawić się w postaci zdublowanej, jakby wykorzystującej muzyczną zasadę unisono zarówno w warstwie dźwięku, jak i obrazu. Tę operację można zwielokrotnić. Otrzymujemy wtedy prawdziwy chór złożony z tej samej postaci,

która wygłasza kwestie z lekkim asynchronem w stosunku do kolejnej (tej samej) postaci.

Medium elektroniczne zostało zatem wykorzystane jako niezastąpiony środek do realizacji wizji, w której dochodzi do ciągłej zmiany ról w sposób niezwykle sugestywny i dyskretny zarazem. W pewnym sensie ciągle mamy do czynienia z postacią Franza Kafki (film stanowi przecież jedyną w swoim rodzaju biografię pisarza). Jednocześnie zarazem Franz Kafka jest Józefem K., Geometrą K., Gregorem Samsą. Każdy z nich jest zaś sobowtórem postaci przez siebie stworzonych.

Aktor poddany rozlicznym manipulacjom, w tym sensie uprzedmiotowiony, jest jednak przedmiotem szczególnym w elektronicznie generowanym obrazoświecie. Owe podwojenia, multiplikacje można potraktować jako wizualizację tego, co Hegel określił jako *der Mensch verdoppelt sich,* czyli człowieka, który się podwaja, a to stanowi o jego duchowości, o jego kreatywnej naturze. „Przedmioty przyrody — pisał Hegel — istnieją tylko bezpośrednio i jednokrotnie, człowiek zaś jako duch podwaja się, posiada bowiem istnienie tak jak przedmioty przyrody, ale w równym stopniu istnieje także dla siebie, sam siebie ogląda, sam siebie czyni przedmiotem swych wyobrażeń i myśli" [1964: 54].

Patrząc na Kafkę, który spogląda na samego siebie, jesteśmy świadkami i uczestnikami zarazem procesu samopoznania, zakładającego uczynienie się przedmiotem autoobserwacji. W takiej opcji przedmiotowe traktowanie aktora traci swoje negatywne skojarzenia i rozumienie. Aktor, jako przedmiot zwielokrotniony wśród przedmiotów jednokrotnych, narzuca antropologiczny wymiar obrazoświatu materializującemu się przecież jako symulacja elektroniczna, a więc wyrastającemu z ducha technologii. Technologia ta nie jest jednak, wbrew pozorom, zagrożeniem dla duchowości, lecz jej wehikułem, co niezmiennie udowadnia swoją sztuką Zbigniew Rybczyński.

Czy w takim razie obawy o to, że dochodzimy do krańcowej postaci sztuki nieauratycznej, sztuki całkowicie zdominowanej przez techniczno–technologiczne parametry kreacji, sztuki odartej z tajemnicy, wartości kultowych, metafizycznych i całkowicie zsekularyzowanej nie są przesadzone? Wydaje się, że elektroniczna symulacja obrazów technicznych w zupełnie nowy sposób każe spojrzeć na owo obumieranie aury dzieła sztuki, które tak przenikliwie opisał Walter Benjamin [1975] w odniesieniu do dzieła sztuki w dobie jego technicznej reprodukcji.

Nieauratyczność filmu polega(ła) na tym, że wyrywa(ł) on przedmioty i ludzi z ich naturalnej przestrzeni i czasu, niszczy(ł) ich autonomię wyrywając z ciągu tradycji, pozbawia(ł) autentyczności, niepowtarzalności. Wartości kultowe dzieła sztuki stopniowo zanikały na rzecz wartości ekspozycyjnych, co w efekcie doprowadziło do całkowitego podważenia autonomii sztuki, nawet jeśli od XIX stulecia był to tylko pracowicie pielęgnowany pozór.

Benjamin określając sytuację, jaką narzuca człowiekowi kino, pisał: „Po raz pierwszy — za sprawą filmu — człowiek znajduje się w sytuacji, kiedy musi działać wprawdzie jako żywa osoba, wszelako rezygnując z jej aury. Aura bowiem istnieje w nierozerwalnej więzi z miejscem i czasem jego

istnienia. Nie zna kopii" [1975: 80]. W przedziwny sposób elektroniczna synteza obrazów, stawiając w nowym świetle problem oryginału i kopii, wymyka się z kontekstu nieauratyczności kina i ustanawia całkowicie nowe prawidła funkcjonowania ikonosfery audiowizualnej opartej na fundamencie obrazów technicznych.

Produkcja rzeczywistości obrazowej, która nie stanowi kopii, bowiem niczego nie imituje, lecz buduje świat na wskroś oryginalny — nie mieści się już w paradygmacie opisanym przez Benjamina, co nie znaczy, że go obala. Jesteśmy raczej świadkami ustanawiania nowego paradygmatu auratyczności sztuki. Możliwości technicznej reprodukcji wykreowanego obrazoświata, przez powielenie taśmy–matki, odnoszą się tylko do czysto technicznego aspektu powielenia. Ontologiczne parametry tego obrazoświata nie są jednak sprowadzone do postaci analogonów bytów rzeczywistych, a raczej stanowią rzeczywiste byty obrazowe. Są one rzeczywiste, bowiem ich realność zostaje poświadczona przez bardzo konkretną wizję obrazową.

Chociaż *Kafka* Rybczyńskiego powstał, w sensie realizacyjnym, jako symulacja nie istniejącej rzeczywistości, to przecież nie ma natury *simulacrum*. W tym wyraża się paradoks działalności tego twórcy, który fotografuje „coś, czego nie ma" fizycznie, a zatem jest nierealne, jednocześnie to „coś" jest jak najbardziej realne, bo stanowi treść obrazowej wyobraźni artysty. W eksplikacji reżyserskiej do tego filmu Zbigniew Rybczyński powiedział o Franzu Kafce, iż „jest on być może jedynym pisarzem, który tak konsekwentnie i do głębi pozostawał prawdziwym surrealistą" [1993b: 122]. Czy aby nie słychać w tych słowach, poza podziwem dla genialnego artysty będącego poszukiwaczem tajemnicy kreacji, także tonu samooceny własnej filozofii twórczości?

Rozdział III

Wideoklip(y). Poza znaczeniem?

Kiedy Walter Benjamin, ten „marksistowski rabbi", wedle określenia Terry Eageltona [1990], rozwijał swą estetykę szoku, projektującą recepcję sztuki w stanie „rozproszonej uwagi świadomości" — film wydał mu się najważniejszym zjawiskiem „epoki mechanicznej reprodukcji". Dziś kategorie „szoku" i „rozproszonej uwagi" nic nie straciły ze swej aktualności, lecz w „epoce systemów cybernetycznych" [Nichols 1988] rolę filmu i kina przejęła telewizja i nowe media tworzące „elektroniczną intertekstualność" [Wollen 1989]. Jednym z najbardziej zadziwiających fenomenów neo–telewizyjnych praktyk audiowizualnych jest oszałamiająca kariera wideoklipu, będącego oryginalnym produktem telewizyjnego medium, a zarazem stanowiącego formę kolażową złożoną z elementów o najrozmaitszej proweniencji. Mieszanina elementów wywodzących się z tradycji filmu, muzyki, plastyki, pantomimy, teatru, estrady konstytuuje w efekcie hybrydyczną formę *potpourri*.

Wydaje się zresztą, że oba zakresy tego pojęcia dają się zastosować do wideoklipu. Z jednej strony bowiem owo audiowizualne *potpourri* stanowi wiązankę popularnych melodii, z drugiej zaś może być traktowane jako „eklektyczna" potrawka złożona z różnych mięs (we francuskim wydaniu albo w polskiej wersji, którą jest bigos) służąca zaspokojeniu niezbyt wyszukanych potrzeb konsumpcyjnych. Konsumpcja, konsumpcjonizm, konsumeryzm stają się przedmiotem zainteresowania nie tylko socjologów, lecz także najwybitniejszych filozofów ponowoczesności próbujących uchwycić i opisać istotę postindustrialnej fazy rozwoju kultury. Wystarczy wspomnieć nazwiska Jeana Baudrillarda, Fredrica Jamesona, Zygmunta Baumana, Mike'a Featherstone'a.

Wideoklipy będąc towarem rynkowym jednocześnie są niezwykle istotnym, by nie powiedzieć najistotniejszym, ogniwem strategii reklamowych służących wypromowaniu i sprzedaniu innego towaru, jakim jest muzyka. Są one zachętą do konsumpcji produkcji fonograficznej, a przy tym same „służą" do konsumpcji. Oferują zmysłowe doznania i wyrzeczenie się zasady rzeczywistości w imię zasady przyjemności, co w praktyce unieważnia ową od-

wieczną dychotomię. Konsumencka wolność (choć brzmi to paradoksalnie) wcale nie musi jednak oznaczać tylko i wyłącznie negatywnych konsekwencji wynikających z dynamiki rozwoju rynku, jak chce wielu zwolenników jednoznacznego rozwiązania Frommowskiego dylematu „być albo mieć". Coraz częściej pojawiają się opinie, iż po okresie, w którym czynnikiem integrującym społeczności jako całości, a także integrującym jednostki ze społeczeństwem — była praca, obecnie to właśnie konsumpcja pełni rolę integrującą, stanowi centrum, wokół którego rozwija się infrastruktura społeczna, jest motorem napędowym systemu kapitalistycznego w wydaniu multinarodowym. Jedyną alternatywą dla tak pojętej idei konsumpcjonizmu może być „represja graniczącą ze zniewoleniem", bowiem możemy wybierać tylko „pomiędzy konsumencką wolnością a dyktaturą potrzeb" [Bauman 1992: 28].

Choć istnieje pokusa, często zresztą aktualizowana, do odczytywania tych faktów wyłącznie w kategoriach negatywnych, to wydaje się, iż jest to spojrzenie dosyć jednostronne. Baumanowska metafora „kultury jako spółdzielni spożywców" zawiera w sobie przekonanie, że ponowoczesna kultura jest całością dynamiczną, układem samosterującym się, obszarem, który „nie jest ani terenem monocentrycznie zarządzanym, ani terenem anarchii. Jest czymś trzecim: terenem samorządnym" [Bauman 1995a: 188]. „Spółdzielnia spożywców" wytwarza oczywiście konsumentów, ale wcale nie musi to oznaczać „produkowania" wyłącznie biernych i bezwolnych odbiorców towarów. Dopóki pozostaje im swoboda (pomimo wszystkich ograniczeń) wyboru, rezygnacji, odmowy i wyrażenia własnej opinii, dopóty można mówić o samorządności i niezależności, nawet jeśli większość gestów ma charakter iteracji, to przecież nie jest to jednoznaczne z bezmyślnym i mechanicznym naśladownictwem.

„Metafora spółdzielni spożywców — pisze Zygmunt Bauman — wymaga zdecydowanego przesunięcia akcentu: to właśnie w czynnościach konsumpcji, w codziennym aktorstwie/autorstwie zwykłych konsumentów (są oni wszak zwykłymi konsumentami tylko, gdy się na nich patrzy z okien gabinetów myślicieli lub artystycznego studia lub z wysokości rzeczywistych czy urojonych wież kontrolnych kultury) wszystko, co kulturowe, nabiera sensu [...]" [1995a: 190]. Ów nowy modus kultury charakteryzujący się zniesieniem opozycji autor — aktor, producent — odbiorca, przełamuje twórcocentryczny model kultury, prowokując niejako rozwój wszelkich form interaktywności, bądź też odwrotnie: presja interaktywnie zorientowanych uczestników kulturowej wymiany doprowadza w efekcie do upadku twórcocentryczny model kultury.

W przypadku konsumpcji telewizyjnych przekazów sytuacja jednak najczęściej wygląda o wiele bardziej prozaicznie i pesymistycznie zarazem. Nadawcy zakładając, iż odbiorcy czerpią w zasadniczej mierze przyjemność z biernej recepcji, oferują potok obrazowy stanowiący specyficzne *menu*, w którym znajdują się ciągle te same dania. Przy całym zewnętrznym sztafażu wielości propozycji, widz nie ma możliwości wyboru, bowiem strumień programowy zakłada permanentną homogenizację zarówno treści jak i formy.

Potok ten nie wymaga bynajmniej uważnej lektury, można by rzec, iż wprost przeciwnie, zachęca i prowokuje do bezrefleksyjnej kontemplacji. Jeśli bowiem nie produkuje się przekazów z intencją komunikowania jakichś sensów, to trudno wymagać od odbiorcy tych „przekazów", by ten sam je produkował „z niczego". Intencją anonimowego nadawcy staje się zatrzymanie anonimowego odbiorcy przy monitorze telewizyjnym jak najdłużej, nadawca bowiem dokładnie wie, że telewidz jest „partnerem" mało uważnym, a co gorsze — niewiernym. Stąd tyle wysiłków trzeba włożyć w uzyskanie efektu „dobrowolnego niewolnictwa", jak określił status widza telewizyjnego Timothy Leary.

W wideoklipach jak w soczewce skupia się wszystko to, co stanowi o obliczu neo–telewizji: zamiast komunikowania proponuje ona kontakt (w istocie zanik komunikowania), zamiast produkcji znaczeń i emocji — „życie z telewizją", zamiast telewidowni jako zbiorowości — zbiór identycznych (lecz wyalienowanych) jednostek, zamiast „poddawania się rytmowi opowiadanych zdarzeń" — „wibrowanie w zgodzie z rytmem opowiadanych zdarzeń" [Casetti, Odin 1994: 131]. Oczywiście to tylko niektóre cechy charakteryzujące neo–telewizję. Jeśli przyrównamy świat telewizyjnych obrazów do hologramu, to oświetlenie tej małej (choć jest to niewątpliwie określenie względne) części owego hologramu, jaką stanowią wideoklipy, daje dobre wyobrażenie o strukturze całości uniwersum obrazów telewizyjnych i sposobu ich traktowania przez widzów.

Maureen Turin [1983] zastanawiając się na początku lat osiemdziesiątych nad przyszłością video artu wymieniła kilka zasadniczych przeszkód, jakie muszą pokonać twórcy posługujący się „aparatem wideo", jeśli pragną osiągać coś więcej niż dekoracyjne i krzykliwe efekty i wykorzystywać elektroniczne środki kreacji obrazów do tworzenia dzieł nie tylko prowokacyjnych, na przykład w estetycznym sensie, lecz także głębokich, oryginalnych, posiadających walory artystyczne. Technologia elektroniczna, dysponująca nieograniczonymi możliwościami kreacyjnymi, prowokuje do produkcji wciąż nowych „efektów specjalnych", które poza ich często ambiwalentną, wizualną atrakcyjnością niczemu nie służą. Kolejną pułapką może być eksploracja i strukturalne badanie zdolności wyrazowych samego „aparatu wideo" połączonego z różnego rodzaju oprzyrządowaniem. Prowadzić to może do tworzenia rozbudowanego katalogu technik obrazowania, rozrastającego się w nieskończoność słownika, który nie tyle porządkuje materiał wizualny, co przyczynia się do powstawania coraz większego bałaganu i nieuporządkowania. Bałagan i chaos są zjawiskami powszechnymi, jeśli nie dominującymi, w sztuce współczesnej. Samuel Beckett stwierdził niegdyś: „Znaleźć formę, która pomieści bałagan, oto zadanie artysty dzisiaj" [Błoński, Kędzierski 1982: 113]. Czym innym jednak jest artystyczne przezwyciężanie bałaganu poprzez szukanie nowej, pojemniejszej formy, a czym innym niekontrolowana i nieprzemyślana produkcja bałaganu[1].

[1] Interesujący komentarz na ten temat znaleźć można w charakterystycznie zatytułowanym artykule Anny Zeidler–Janiszewskiej *Collage — forma, która 'pomieści bałagan'?* [1993].

Trzecim niebezpieczeństwem jest pokusa redefinicji sposobów przedstawiania, które z powodzeniem praktykowali artyści wykorzystujący tradycyjne, nieelektroniczne sposoby zapisu i projekcji obrazów. W tym przypadku normatywne sugestie Turim nie wydają się być akurat całkowicie trafne, bowiem symultaniczna transmisja (na przykład w trakcie koncertu rockowego), instalacje wideo, videoperformance wykorzystujący zwielokrotniony punkt widzenia, *instant* wideo stwarzające możliwość produkcji i dowolnego przetwarzania powstającego dzieła w „czasie rzeczywistym" — przeczą opinii autorki, jakoby w zakresie sposobów przedstawiania poszukiwania twórców wideo były wtórne w stosunku do dokonań impresjonistów, kubistów, futurystów, nie mówiąc o tradycji „fotokina".

Innym zgoła problemem jest świadome czerpanie z obrazów już istniejących w przeszłości, powtarzanie mające walor nowego odczytania, bądź technika „przywłaszczeń obrazowych" (*appropriations*), która jeszcze w latach siedemdziesiątych, zwłaszcza w przypadku fotografii, stała się powszechną praktyką w kręgu artystów nowojorskich. W latach osiemdziesiątych dosyć powszechnie stosowanym przez artystów wideo zabiegiem był *scratching*, czyli wykorzystywanie gotowych fragmentów filmów, bądź programów telewizyjnych często refotografowanych bezpośrednio z monitora[2]. Jak mówi Andy Lipman „artysta tworzący *scratch* wideo, traktuje nadawany program jak swój *paintbox*[3], magnetowid jak paletę, a monitor telewizyjny jak płótno" [cyt. za Armes 1995: 199][4]. Można w jeszcze inny sposób odwoływać się do obrazów „już widzianych". Jean-Baptiste Mondino, wybitny twórca wideoklipów dla takich artystów jak Sting, Jill Jones, Prince, Madonna, Tom Waits, Rita Mitsuko, Neneh Cherry, mówi wprost: „Ja niczego nie wymyślam. Wszystko co robię to przemieszczanie. Istnieje już tyle genialnych, perfekcyjnych form, że można się nimi posługiwać, tak jak muzycy, używając samplerów posługują się dźwiękiem np. gitary [...]. Nie poszukuję czegoś zupełnie nowego, raczej przywołuję z pamięci jakieś widziane gdzieś sceny" [Jousse, Ostria 1991: 24].

Wideoklipy jako umasowiona i zdegradowana do roli gumy do żucia dla oczu, subwersywna forma video artu, spełniają w jakiejś mierze obawy Maureen Turim. Gdyby jednak przyjąć nieco inną optykę, to paradoksalnie nieco można byłoby uznać je (oczywiście nie *en général*, a tylko niektóre z nich) za postmodernistyczną praktykę dekonstruującą paleo-telewizyjne sposoby wykorzystywania telewizyjnego medium. Zrywanie z wszystkimi konwencjami

---

2 Obok określenia *scratching* można także spotkać się z nazwą *found footage*; odnosi się ją do tak zwanych „filmów znalezionych", w których nadaje się nowe sensy i znaczenia dowolnie zestawianym fragmentom cudzych realizacji.

3 Peter Greenaway entuzjastycznie wypowiadał się o możliwościach, jakie stwarza technika *paintboxu* w związku z realizacją *Ksiąg Prospera* (1991). „Urządzenie to jak sugeruje sama jego nazwa, łączy technologię przetwarzania obrazu z tradycyjnymi technikami artystów — piórem, paletą i pędzlem. I podobnie jak one, pozwala na odciśnięcie własnego piętna w obrazie" [1994: 124].

4 W Polsce z powodzeniem technikę *scratchingu* stosował Józef Robakowski w takich filmach jak *Państwo wojny* i *Transmisja z Moskwy* (oba z roku 1982).

i standardami i uczynienie z zasady mówiącej, iż „nie ma żadnych zasad" estetyczno–realizacyjnych — fundamentu dla niczym nie skrępowanej wytwórczości (która czasem ma znamiona twórczości), uznać trzeba za cechę charakteryzującą wielu twórców klipów muzycznych..

Przy czym rysuje się w tym miejscu pewne skojarzenie z praktykami filmu „strukturalno–materialistycznego", którego twórcy i teoretycy, tacy jak Paul Adams Sitney, Paul Sharits czy też Peter Gidal, na dobrą sprawę odrzucili całkowicie pojęcie treści przekazu filmowego, zrezygnowali z technik iluzyjno–kreacyjnych i przedstawieniowych na rzecz autotelicznej refleksji nad filmowym medium. Rezygnacja z prymatu treści, anegdoty, opowiadania, produkcji diegetycznego sensu i penetracja wewnętrznej struktury przekazu filmowego, jego ontologii, dynamiki materiałowej niewątpliwie znajduje swoje odpowiedniki i analogie w produkcji, przynajmniej pewnego typu, wideoklipów. Tyle że w przypadku kina strukturalnego jego twórcy stawiali sobie za cel osiągnięcie artystycznej samoświadomości, poszerzanie wiedzy o kinie po to, by w rezultacie demistyfikować filmowe chwyty retoryczne, proces realizacji, sposoby i metody tak zwanej kreacji filmowej fikcji oraz ukryte najczęściej techniki, czy też socjotechniki zmierzające do uzyskiwania efektów ideologicznych. Były to więc kolejne próby praktyczno–teoretycznego stawiania pytań o istotę i naturę medium filmowego, a także próby zmierzenia się z narracyjno–przedstawiającym modelem kina jako paradygmatem dominującym.

Wideoklipy są takimi „strukturalno–materialistycznymi" przekazami audiowizualnymi na miarę czasów, w jakich powstają. O ile twórcy zgrupowani wokół londyńskiej Film Makers Cooperation pojmowali swoją twórczość jako poszukiwanie i poszerzanie pola działalności kinematograficznej, o tyle twórcy wideoklipów zadowalają się produkcją *infotainmentu* (*information* + *entertainment*), skupiając swoją uwagę na produkcji wizualnych fajerwerków, które może nawet przewyższają widowiskowością te rzeczywiste. Theodor W. Adorno uznał fajerwerki, o czym warto przypomnieć, za „jedynie prawdziwie wielką sztukę [...]. Pirotechnicy mogą w sposób doskonały symulować czystą konsumpcję energii *la jouissance*" [cyt. za Lyotard 1986: 351]. Symulacja konsumpcji jak i symulacja zaspokajania przyjemności to strategie neo–telewizji. Początkowo jej swoistym *trailerem*, później zaś fetyszem stały się realizacje audiowizualne, które projektują „lekturę bez interpretacji", bowiem są znakami pozbawionymi znaczenia. Pojedynczy wideoklip jest najczęściej czystą formą pokazu bez przekazu, ekspozycją świata pozbawionego znaczenia, a zarazem wyłącznie grą świetlną, czystą prezentacją wizualno–muzyczną skoncentrowaną wokół swej *autopoiesis*.

Fredric Jameson [1987], rozważając sytuację postmodernistycznych tekstów wideo, doszedł do wniosku, iż video art projektuje jedyną w swoim rodzaju recepcję „dzieł", nie ukierunkowaną na rekonstrukcje sensu, bo takowy jest w nich nieobecny. Myli się co prawda, co do anonimowości tej twórczości, chociaż uważa, iż jest to anonimowość w pozytywnym znaczeniu, taka jaką charakteryzowała się na przykład sztuka średniowieczna. Uogólnienia Jamesona idą zapewne zbyt daleko, jednak gdybyśmy dokonali drobnej zamiany

i w miejsce video artu wstawili w tok rozumowania autora wideoklipy (o których autor niestety nie wspomina), to jego tezy nabierają szczególnego znaczenia. Anonimowość twórców wideoklipów jak i anonimowość odbiorców stanowi o specyficznej sytuacji komunikacyjnej bez komunikowania czegokolwiek. Ta czysta *autopoiesis* swą banalnością w przewrotny sposób dotyka sfery pytań o granice mówienia o niczym, audiowizualnego „mówienia" dla samego mówienia, prezentacji dla samej prezentacji. Jest to w rezultacie zaprzeczenie istoty komunikowania, syndrom zaniku wymiany myśli i zastępowania jej wszechobecną reklamą, która opanowuje całą przestrzeń społeczną, czyniąc z niej jeden wielki obszar uobecniania się jakiegoś totalnego bez–sensu, samonapędzającego się systemu żyjącego własnym życiem i rządzącego się własnymi prawami.

Z tego punktu widzenia powstanie w roku 1981 MTV, pierwszej telewizyjnej stacji muzycznej nadającej przez 24 godziny na dobę wyłącznie muzykę, stanowi niezwykle ważne wydarzenie w historii mediów. Czyż bowiem chodzi rzeczywiście o muzykę, czy też o stworzenie kanału, który nadaje w istocie przez 24 godziny na dobę wyłącznie reklamy, bo wszystko w MTV (logo stacji, wideoklipy, zapowiedzi, krótkie programy informacyjne ze świata muzyki, filmu, kultury popularnej) jest reklamą? Zacieranie się granic pomiędzy rozrywką i reklamą, czy też traktowanie rozrywki jako reklamy, to niewątpliwie nowa jakość w rozwoju rynku mediów w latach osiemdziesiątych. „Dział promocji bywa często określany jako dusza MTV — pisze John Seabrook. — Wszystko w MTV służy promocji czegoś, a misją tego działu jest w pewnym sensie promowanie takiego właśnie stanu rzeczy" [cyt. za Barber 1997: 416]. Promuje się zaś przede wszystkim określony styl życia, ideologię potrzeb. Bez zbytniej przesady można stwierdzić, iż MTV to jeden, nie kończący się „infomercjal" zacierający w sposób doskonały granice pomiędzy reklamą, programem właściwym i programem sponsorowanym. Nie ma on ani początku, ani końca, stanowiąc nieskończoną pętlę złożoną z obrazów, które przy tym najczęściej są „obrazami obrazów".

W gruncie rzeczy chodzi zatem o wytworzenie więzi emocjonalnej i stworzenie warunków dla masowej identyfikacji z programem, który sam w sobie jest efektownym „opakowaniem" dla braku jakichkolwiek treści. Przewrotny kalambur *empty–V* („pusta–TV") w doskonały sposób charakteryzuje oblicze MTV i wielu bliźniaczych stacji muzycznych powtarzających, a właściwie kopiujących jej formułę. Będąc niewątpliwie barometrem kultury popularnej, MTV stała się najważniejszym środkiem służącym homogenizacji mody, postaw, poglądów, trybu życia, wiedzy (a raczej jej braku) o świecie w skali globalnej. W sytuacjach szczególnych owo poczucie związku z „resztą świata" może mieć walor pozytywny, co należy traktować jako jeden z wielu paradoksów funkcjonowania „kultury MTV". Pisze o tym Lida Hujic [1996] analizując sytuację młodzieży w trakcie trwania konfliktu zbrojnego w Bośni, podkreślając rolę owej *dream factory* w budowaniu poczucia (pomimo wszystko) normalności. Wydaje się jednak, że muzyka rockowa dla mieszkańców bombardowanego Mostaru stanowiła przede wszystkim źródło zapomnienia

o tragediach codzienności. Chociaż nie sposób zanegować całkowicie twierdzenia, że MTV spełniała także rolę „uzdrowicielki wojennej traumy za pomocą terapii muzycznej" [Hujic 1996: 278]. Owa funkcja swoistej anihilacji pamięci i tworzenia alternatywy w postaci ucieczki od rzeczywistości w tym przypadku może być traktowana jako czynnik pozytywny. Nie można jednak zapominać, iż była to sytuacja ekstremalna, którą trudno uogólniać.

Subkultura[5] świata kreowanego przez wideoklipy stała się immanentną częścią porządku *simulacrum*, one same zaś idealnymi wprost symulakrami dobitnie negującymi zasadę reprezentacji i przyczyniającymi się do dewaluacji obrazowania *in toto*. Chociaż rola przekazu językowego zostaje sprowadzona do minimum, a podstawowym kodem porozumiewania staje się „komunikacja wizualna", to przecież jednocześnie trzeba powiedzieć o tym, iż poza apelami reklamowymi stacje muzyczne niewiele mają do przekazania. Nie sposób mówić o reprezentacji świata w obrazach telewizyjnych, można co najwyżej zastanawiać się nad stosunkiem (nie tylko wideoklipów, lecz także wszelkich praktyk audiowizualnych w epoce „po kinie" i „po telewizji") — do reprezentacji. W jakimś sensie stwarzany zostaje alternatywny świat ciągłego teraz, bez przeszłości i przyszłości, świat pozbawiony pamięci. W takiej optyce przekonanie Jamesona [1987], iż jednym z podstawowych tematów video artu (czytaj wideoklipu) jest ciągła autoprezentacja technologii w całej pełni ujawnia swój przewrotny sens.

Chociaż muzyczne realizacje wideo uwewnętrzniają w sobie tradycje kina, jednocześnie narzucając standardy materiałowe, formalne, estetyczne i wyrazowe współczesnej produkcji kinematograficznej, to ich dominująca rola polega na „znaczeniu" całej kultury audiowizualnej stygmatem przekazu bez treści, wymykającego się wszelkiej semantyce, poza dwuznaczną semantyką czystej wizualności. Nie ma więc immanentnego znaczenia wideoklipu, jest praktyczne „znaczenie" kultury przez wideoklipy jako gatunek wytwórczości telewizyjnego, bezimiennego nadawcy, kreatora hiperrzeczywistości. Można zatem przyrównać je do specyficznego *trompe l'oeil* w szerokim rozumieniu tego pojęcia. Bowiem są one niewątpliwie luksusowym blichtrem epatującym swym zewnętrznym polorem i wizualną atrakcyjnością, zarazem jednak są formą **złudzenia optycznego,** które myląc nasze zmysły — myli nasz umysł, przyczyniając się do osłabienia poczucia rzeczywistości. Zerwanie z zasadą reprezentacji prowadzi w konsekwencji do wykreowania i pojmowania świata jako telerzeczywistości.

Będąc *sensu stricto* wytworem neo–telewizji wideoklip lokuje się poza kategoriami fikcji i realności, tak jak problematyczne jest wpisywanie go w obszar kultury muzycznej i telewizyjnej. Badania motywacji odbiorczych programu MTV wykazują, iż różnią się one zarówno od powszechnych motywacji oglądania telewizji jak i słuchania muzyki. Prowadzić to musi do wnio-

[5] Określenie to być może nie jest zbyt adekwatne, jeśli wziąć pod uwagę fakt, iż już w roku 1993 widownia MTV obejmowała ponad pół miliarda ludzi w 71 krajach [por. Barber 1997: 133].

sku, że są one typem „przekazów" zdecydowanie heterogenicznych gatunkowo, jednocześnie jednak wysoce hybrydycznych. Warto w tym miejscu przypomnieć, iż w początkowym okresie wideoklipy (a także MTV jako całość) sytuowane były najczęściej w kontekście praktyk i tradycji telewizyjno–filmowych. Głośne prace Ann E. Kaplan [1985; 1987], choć jednoznacznie sugerowały przynależność wideoklipów do kontynentu obrazowości postmodernistycznej i postulowały wypracowanie nowego języka opisu ich kształtu i funkcjonowania, to jednak głównie skupiały się na szukaniu ich istoty i genezy w obszarze historycznie ukształtowanych sposobów obrazowania wypracowanych w ramach telewizji i kina. Jeśli zaś chodzi o kontekst muzyczny, to najczęściej sprowadzał się on do „impresjonistycznych komentarzy", jak sugeruje Andrew Goodwin [1987: 38]. Dlatego też Goodwin, deklarujący przywiązanie do studiów kulturowych inspirowanych tradycją Marksowską, postuluje rewizję takiego podejścia twierdząc, iż wideoklipy i MTV są w pierwszym rzędzie częścią kultury muzycznej, a nie kinematograficznej. Aplikowanie procedur badawczych wypracowanych na gruncie teorii filmu (w przypadku Kaplan jest to przede wszystkim psychoanaliza i feminizm), w mniejszym stopniu teorii telewizji, prowadzi do ograniczania i zawężania pola badawczego. Dopiero usytuowanie wideoklipów w ramach szeroko rozumianej kultury popularnej, a także zarysowanie ich znaczenia dla przemysłu muzycznego daje podstawy do wyczerpującego przedstawienia sposobów, za pomocą których „naznaczają" one współczesną kulturę [zob. Goodwin 1993; Grossberg, Firth, Goodwin 1993]. Polemika ta pokazuje w dobitny sposób zarówno kłopoty metodologiczne teoretyków, jak i złożoność i niejednoznaczność samego przedmiotu badania.

Nie sposób aplikować do wideoklipów starych paradygmatów komunikacyjnych, które okazują się właściwie całkowicie nieprzydatne do ich opisania. Wypadają one poza nawias procedur komunikacyjnych, proponując w miejsce porozumienia komunikacyjnego — symulację kontaktu.

„Zamiast ułatwiać komunikację, informacje wyczerpują się w 'inscenizowaniu' komunikacji; zamiast produkować znaczenie, informacje wyczerpują się w inscenizowaniu znaczenia. To tworzy gigantyczny proces symulacji, w który jesteśmy zaangażowani" [Baudrillard 1983b: 106]. Wideoklipy mogą być doskonałym przykładem owej implozji znaczenia zarówno w pojedynczych realizacjach, jak i w skali makrospołecznej. Chcąc nie chcąc jesteśmy ważnym (mimo wszystko) składnikiem owego „inscenizowania". Telewidz + pilot + monitor to powielona w nieskończonej ilości instalacja, której jesteśmy — w mniejszym stopniu — podmiotowym, w — większym zaś — przedmiotowym składnikiem.

Wyrastające z ducha intertekstualności i intermedialności muzyczne realizacje wideo tworzą świat w dużej mierze pozatekstowy i niedyskursywny. Dlatego też zamiast analizy tekstualnej pojedynczych wideoklipów (jako mikro–narracji) ważniejsza wydaje się próba odczytania ich „znaczenia" w skali globalnej, a więc w perspektywie makro–narracyjnej. Tym bardziej, że pojedyncze realizacje usytuowane są zawsze w kontekście potoku obrazów telewi-

zyjnych, stanowiących naturalne otoczenie konkretnego przekazu. Tak zresztą dzieje się ze wszystkimi składnikami konstytuującymi strumień programowy podlegający nieustannej redefinicji, autokomentarzom, pre– i postmodulacjom.

Szczególnie wyrazistym przykładem takiego strukturowania programu może być MTV. Przy czym wcale nie musimy być świadkami tych mutacji. Możemy włączyć się w dowolnym momencie do sieci albowiem ma ona postać systemu otwartego, gotowego powitać nas w każdej chwili, bo zasadą jego funkcjonowania jest modus *stand by*. Pomimo ciągłego redefiniowania się kolejnych elementów strumienia, „każdy epizod opiera się na sobie samym, tzn. na niczym innym prócz samego medium — w takim stopniu wideoklip jest prafenomenem programu" [Bolz 1994: 31].

Aplikowanie elementów analizy tekstualnej do przekazów wideo, będących w samym założeniu przekazami pozawerbalnymi (choć wykorzystującymi elementy werbalne), w ostatecznej instancji jest czynnością niezwykle zwodniczą i w rezultacie wysoce arbitralną. Bazując na zmysłowej percepcji wideoklipy wymykają się dosłownemu odczytaniu, co zbliża je tym samym do form muzycznych lokujących się w obszarze poza–sensownym (*versus* poli–sensownym). Pomimo tego można byłoby przytoczyć szereg interesujących prób analityczno–interpretacyjnych zogniskowanych wokół konkretnych realizacji, będących, jak to określił jeden z badaczy, „skumulowanymi wiązkami, które strzelają w widza przy pomocy kanału optycznego mieszanką złożoną z seksu i przemocy" [Danilenko 1991: 41].

I tak Kobena Mercer [1986] dokonuje analizy wizerunku Michaela Jacksona jaki wyłania się z *Thrillera*, będącego parodią stereotypów, kodów i konwencji gatunkowych filmowego horroru, ale także metaforą postmodernistycznego „społecznego hieroglifu", który zapisują osoby o androgynicznej naturze, nie będące ani dziećmi ani dorosłymi, ani białymi ani czarnymi, tworzącymi spektakl rasowej i seksualnej nieokreśloności. Takimi właśnie jak Michael Jackson.

Anthony Tamburri skupia swoją uwagę na *Like a Preyer* Madonny, śledząc trzy podstawowe tematy *visione del mondo* piosenkarki, jakimi są: seksualność, religia, rasa. Podkreślając związek wideoklipów, ich struktury ze strukturą marzenia sennego[6] autor dokonuje bardzo precyzyjnej analizy tekstowej, uwzględniając strategię narracyjną, napięcie pomiędzy tekstem piosenki a materiałem wizualnym, sposób budowania napięcia dramaturgicznego. Tamburri stara się wykazać, jak ideologia kobiecej niezależności i przełamywania patriarchalnej kontroli uobecnia się w realizacji przedstawiającej Madonnę. Artystka ta jest zresztą bodaj najczęstszym „obiektem" badań „wideologów" zajmujących się kulturą i estetyką MTV. Zakres problemów, jakie implikuje jej twórczość (czy może lepiej działalność), zwłaszcza w zakresie

---

[6] Na aspekt podobieństwa wideoklipów do marzeń sennych zwraca uwagę wielu badaczy. Marsha Kinder wymienia kilka podstawowych cech wspólnych dla obu tych zjawisk: „nieograniczony dostęp, nieciągłość strukturalna, decentracja, strukturalna zależność od pamięci, fakt emisji programu na żywo oraz wszechobecność widza" [1988: 105].

manifestacji wizualnych, obejmuje właściwie wszystkie aktualne problemy związane nie tylko z kulturą pop. Feminizm, patriarchalny porządek, perwersja, represja, wywrotowość, parodia, pastisz, wojeryzm, skopofilia — to krąg zagadnień, które porusza w związku z wideoklipem Madonny *Justify My Love,* choć nie tylko z tym utworem, Ann E. Kaplan [1992].

Przykłady analiz konkretnych wideoklipów można by mnożyć. Nie sposób nie zgodzić się z tezą Hansa J. Wulffa, iż prawomocne jest traktowanie ich jako tekstów, a co za tym idzie dokonywanie analizy, cytowanie, opatrywanie w tytuły, szukanie ich znaczenia na poziomie semantyczno–strukturalnym, znaczeń tworzonych przez intertekstualne odniesienia i gry transtekstualne. Dopiero jednak w skali masowej odsłaniają one swe prawdziwe znaczenie i rolę, jaką odgrywają w kształtowaniu sposobów komunikowania i konsumowania przekazów audiowizualnych i współtworzeniu uniwersum obrazowego epoki mediów elektronicznych. W tej mierze przyczyniają się do implozji znaczenia i sensu komunikacji, implozji opisanej przez Baudrillarda, a antycypowanej przez Jacques'a Lacana: „Po raz pierwszy pojawia się fundamentalne pojęcie pomieszania jako takiego, czyli obecna w komunikowaniu tendencja, by przestać być komunikowaniem, to znaczy by już zupełnie niczego nie komunikować" [cyt. za Bolz 1994: 49].

Psychodeliczny trans audiowizualny, w jaki wprowadzani są widzowie za pomocą telewizyjnych stymulatorów, coraz częściej identyfikowany jest jako ucieczka od przymusu rozumienia i oswajania świata. Kolejne elementy łańcucha programowego łączą się na zasadzie koalescencji w nieprzerwaną i niewyczerpaną defiladę ciągle nowych i ciągle przy tym identycznych doznań zmysłowych. Jesteśmy wewnątrz otuliny świetlnej będącej telematycznym masażem taktylno–optycznym. Nieprzypadkowo Marshall McLuhan tak profetycznie zatytułował swoją książkę (napisaną z Quentinem Fiore): *Medium is the Massage* [1967]. A zatem medium nie jako przekaz, lecz medium jako masaż. To nie tylko efektowna gra słów, ale wyjątkowo fortunna zapowiedź kierunku rozwoju telewizyjnych praktyk, poczyniona przez „proroka elektronicznego zbawienia", w całej rozciągłości dająca się zastosować do wideoklipów. Przekaźnik sprowadzony do roli źródła światła stara się jednak zachować pozór, iż jest czymś więcej niż tylko maszyną wypromieniowującą z siebie kwantum energii świetlnej. Czyni to jednak z coraz mniejszym przekonaniem, rezygnując z odniesień do niezmediatyzowanej rzeczywistości jako czegoś zupełnie nierealnego. Nieprzypadkowo podstawowymi „rekwizytami" tak wielkiej liczby produkcji przeznaczonych dla MTV stają się wszelkiego rodzaju środki dyspozytywowe, takie jak monitory telewizyjne i komputerowe, kamery, aparaty fotograficzne, komputery, urządzenia Virtual Reality. Ciągle jeszcze „coś" się pokazuje, ale tym „czymś" bardzo często są narzędzia, za pomocą których w ogóle można coś pokazać. Niewiele ma to wspólnego z autotematyzmem, choć pobieżna obserwacja mogłaby na to wskazywać. Czyż jednak można mówić o autotematyzmie, kiedy pojęcie tematu jest zupełnie obce twórcom wideoklipów? „Obrazowanie zobrazowanego" niewiele ma też wspólnego z dekonstruktywistycznymi zabiegami redefiniowania istoty audio-

wizualnych przedstawień obrazowych, lecz wspomaga destrukcję obrazowości, czemu paradoksalnie służy nadmiar widzialności.

Pokaz, autoprezentacja coraz doskonalszych sposobów „masowania" naszej świadomości jest celem samym w sobie. Nawet „masaż" przestaje być celem najważniejszym, stając się efektem wtórnym, choć komplementarnym, do procesu usamodzielnienia się przekaźników. Teleologiczny wymiar takiej emancypacji telewizyjnego przekaźnika podważa sens czegoś, co można by nazwać tele–(o)logią. Waloryzując różne znaczenia i konotacje greckich *tele* („daleko") i *teleos* („osiągać cel") — za sens (*logos*) i funkcję przekaźnika nie sposób dłużej uznawać przekazywania informacji i komunikowania na odległość w celu tworzenia wspólnoty komunikacyjnej, a co za tym idzie wspólnoty kulturowej. „To, co w XIX wieku rozpoczyna się wraz z reklamą, zyskuje dziś pełny kształt w wideoklipie: *aisthesis* bez dystansu — zderzenie oka i obrazu. *Aisthesis*, to nie postrzeganie za pomocą spojrzenia, ale taktylno–cyfrowe analizowanie ekranu" [Bolz 1994: 33–34]. Następuje więc przełamanie oddalenia, choć obiektem zbliżenia nie jest drugi człowiek, nie jest nim nawet przekaz — ale sam aparat telewizyjny. I to jest lekcja, jaką daje nam oglądanie wideoklipów. „Dominującym przekazem telewizji jest to, że nic z tego, co pokazuje — czymkolwiek by to nie było — naprawdę nie ma znaczenia" — pisze Farrel Corcoran [1994: 110]. Stwierdzenie to trzeba uzupełnić uwagą, że to, co nie zostaje pokazane w telewizji nie tylko nie ma znaczenia, ale w ogóle nie istnieje. To telewizja przecież ustala kryteria ontologicznej prawomocności i weryfikuje realność istnienia ludzi i zachodzących zdarzeń.

Wideoklip jako obraz techniczny symuluje swoje znaczenie w tradycyjnym rozumieniu, równocześnie wideoklipy obnażają, celowo bądź nie, mechanizmy produkcji wyobrażeń i zrywają całkowicie z tendencjami reprodukowania jakiejś rzeczywistości, zadowalając się projekcją fantazmatów, nie posiadających swego bytowego umocowania. W takim sensie są one marzeniem sennym albo idealnym wehikułem unoszącym owe niematerialne pokłady nieświadomości (jednostkowej i zbiorowej), które znalazły doskonałą formę manifestacji. Są one zbiorowym snem na jawie, jaki śni postmodernistyczna mutacja kulturowa. Jest paradoksem, że po to, by powiedzieć, pokazać, że oto nic już nie ma do powiedzenia, pokazania — wykorzystuje się najnowocześniejsze technologie, ponosi olbrzymie koszty, refundowane, rzecz jasna, wpływami ze sprzedaży produktów fonograficznych. Przy okazji niejako, bo nie jest to celem zasadniczym, tworzy się frapujące często obiekty audiowizualne, zaskakujące doskonałością formalnego kształtu, czasem sprawiające wrażenie prawdziwie czystej sztuki nie obciążonej żadnym balastem, ani zobowiązaniami w stosunku do widza, tradycji, kontekstu estetycznego. Jest ona nowym wcieleniem „muzyki wzrokowej". To niewątpliwie przykład postmodernistycznej i dwuznacznej zarazem *l`art pour l`art*.

Jak przekonuje Vilém Flusser, kończy się epoka obrazów tradycyjnych, które posiadały zwierciadlaną naturę, były przedstawieniami absorbującymi znaczenia obecne w rzeczywistości i magazynującymi je w postaci materiału wizualnego będącego formą obrazowej reprezentacji. „Obrazy techniczne

niczego nie przedstawiają (choć wydają się to czynić), lecz coś rzutują". Wbrew pozorom absolutnie nie są one nośnikiem jakichś treści. „Dlatego obrazy techniczne należy odszyfrowywać nie ze względu na samo znaczące (*signifiant*). Nie ze względu na to, co pokazują, ale odnośnie tego, ku czemu pokazują. Właściwe im pytanie brzmi: 'Ku czemu (*wozu*) oznaczają obrazy techniczne?' Odszyfrować obraz techniczny, nie oznacza odszyfrować to, co on pokazuje, lecz wyczytać zeń jego program" [Flusser 1994: 65]. Wideoklipy jako obrazy techniczne ustanawiają prymat znaku nad znaczeniem, znaczącego nad znaczonym, zaś samo znaczące ma naturę określaną przez parametry już uprzednio medialnie zapośredniczone.

Idea utożsamienia znaczenia i sensu z tym, co znaczące znajduje w przypadku wideoklipu swoje doskonałe potwierdzenie. Wideoklipy zaś, to nic innego jak permanentne widowisko, przestrzeń stale wystawiona na nasze spojrzenia, które jednak nie kształtują tego środowiska, bowiem jest ono mechanizmem samoregulującym się, a do tego działa w sposób pewny i nieprzerwany. Grupa U2 tworząc w roku 1992 jedno z najbardziej spektakularnych widowisk rockowych lat dziewięćdziesiątych, użyła niezwykle trafnej formuły określającej istotę swojego multimedialnego *show*: „ZOO TV". Formułę tę można ekstrapolować na całą właściwie kulturę zdominowaną przez telewizyjne, totalne medium. ZOO, to przetworzenie naturalnego środowiska ekologicznego w środowisko trwale zmediatyzowane i wystawione na pokaz. To, co naturalne, w przestrzeni ZOO uzyskuje status czegoś sztucznego. Jednocześnie ideałem ZOO jako specyficznej antycypacji parku tematycznego jest chęć przekonania nas, że obcujemy z „ulepszoną rzeczywistością". ZOO jest symulacją rzeczywistości, która objawia się w postaci spektaklu. Nie możemy jednak zapominać o realności tej symulacji i konsekwencjach z niej płynących.

Wizja, a właściwie tele–wizja, jaka wyłania się z „ZOO TV", to metafora świata sprowadzonego do ekstatycznego i bez–sensownego wizerunku utrwalonego za pomocą mediów elektronicznych. Ta wizja układa się w kształt totalnego wideoklipu, którego tematem jest świat pojmowany jako wideoklip. Czy istnieje możliwość wyrwania się z tego, wydawałoby się, zaklętego kręgu i przerwania naszego usieciowienia? Teoretycznie jesteśmy zdolni do natychmiastowego wyłączenia się ze „wspólnoty" spektaklu. W praktyce jest to jednak niezwykle trudne. Tymczasem zaś „ZOO TV" radzi: „Watch more TV".

Z drugiej strony wideoklip jest sztuką.

I w tym miejscu można byłoby rozpocząć zupełnie inną opowieść. Niewątpliwie bowiem wielu twórców realizujących wideoklipy traktuje je jako laboratorium dla eksploracji nowych technik i technologii kreacji obrazów, a także środków artystycznych. To wideoklipy w znacznej mierze przyczyniły się do zatarcia granic pomiędzy tak zwaną sztuką wysoką i niską. Pesymiści kulturowi twierdzą, iż to objaw degeneracji współczesnej sztuki. Nie sposób nie przyznać racji Ann E. Kaplan [1985], gdy ta mówi, iż muzyczne realizacje wideo czerpią całkowicie dowolnie i do tego często bezkrytycznie i bezmyślnie z tradycji — od surrealizmu do klasycznego Hollywood. Dlatego w wideoklipach mogą być zestawiane obok siebie obrazy wywiedzione z francuskiego

surrealizmu (Dali, Buñuel, Magritte, Artaud), niemieckiego ekspresjonizmu, filmu czarnego, gangsterskiego, westernu, horroru, łączone w sposób absolutnie dowolny i często przypadkowy. Jednocześnie jednak ta sama autorka w innym miejscu pisze: „Rockowe wideoklipy mogą być traktowane jako rewitalizacja... martwych obrazów poprzez zestawienie i ponowne ich usytuowanie w nowych kombinacjach, które unieważniają stare. Być może, jest to jedyna strategia dostępna młodym artystom, walczącym o znalezienie swojego miejsca w społeczeństwie, o możliwość tworzenia nowych obrazów prezentujących nową sytuację, w jakiej się znaleźli [Kaplan 1987: 49]. Pomiędzy owymi dwoma skrajnymi biegunami zawiera się prawda o znaczeniu wideoklipów we współczesnej audiowizji.

Wydaje się, iż tak jak w wielu innych dziedzinach współczesnej produkcji audiowizualnej, tak i wśród realizatorów wideoklipów można znaleźć prawdziwych artystów i nowatorów. Jean–Baptiste Mondino i Zbigniew Rybczyński to przykłady potwierdzające słuszność takiej opinii. Ich praca w gruncie rzeczy nie różni się tak bardzo od eksperymentów Oskara Fischingera, który w cyklu swoich dwunastu abstrakcyjnych *Studiów* (realizowanych pomiędzy rokiem 1919 a 1933) „wizualizował" muzykę takich twórców jak Richard Strauss, Mozart, Brahms, Hindemith, Musorgski, ale też utwory jazzowe[7]. Twórczość Fischingera na trwałe zapisała się w historii kina awangardowego, choć o wiele rzadziej przypomina się o jego współpracy przy realizacji Disneyowskiej *Fantazji* (1940), a także o tym, że ten eksperymentujący z abstrakcyjnymi formami artysta, tworzący wizualne symfonie (zwane również „wizualnymi transkrypcjami dźwięku"), realizował nadto filmy reklamowe. Pieniądze, zarobione przy filmach reklamowych wykonanych na zamówienie firmy Muratti, produkującej popularne papierosy[8], umożliwiły mu stworzenie *Kompozycji w kolorze niebieskim* (1935), za którą otrzymał Grand Prix na weneckim festiwalu w roku 1935. W podobny sposób zdobywał środki finansowe na swoje „poważne" eksperymenty Rybczyński, który zrealizował w USA kilkadziesiąt wideoklipów, wielokrotnie nagradzanych na całym świecie. Przekraczając granice komercji i sztuki, zawieszając bądź też unieważniając te podziały, w zaskakujący sposób artyści ci są sobie bliscy. Jednocześnie ich twórczość zmusza do przemyśleń zarówno na temat genezy i rozwoju, jak i estetycznego oraz artystycznego kształtu wideoklipów w przeszłości i w dniu dzisiejszym.

---

[7] Na swoiste „prekursorstwo" Fischingera wobec współczesnych twórców wideoklipów zwraca uwagę Sally Stockbridge [1987].

[8] Były to filmy *Muratti Marches On* (1934) i *Muratti Privat* (1935) reklamujące papierosy „Ariston", „Privat" i „Gentry".

Rozdział IV

Fotografia cyfrowa. Ontologia bytu immaterialnego

W czasach postępującej przygodności i wirtualizacji naszej potoczności wszelkie dywagacje na temat kształtu najbliższej nawet przyszłości — zwłaszcza w zakresie nowych technologii — wydają się być obciążone pierwotnym grzechem pychy, bądź nieszkodliwego maniactwa. Wspaniałe są przyszłościowe wizje Billa Gatesa, ale w gruncie rzeczy mają one taką sama wartość, co „wielkie syntezy" współczesności, na przykład jako „końca historii" [Fukuyama 1996], czy też ścierania się ze sobą, a zarazem przewrotnej komplementarności i dialektyczności „Dżihadu i McŚwiata" [Barber 1997]. Tego typu uproszczenia motywowane bądź to propagandowo, ideologicznie, bądź wypływające z chęci popularyzacji wiedzy na temat nowych technik informatycznych, audiowizualnych, telematycznych — bardzo często narzucają krytykowi rolę klauna.

„Krytyk jako klaun" [Eagelton 1988] wystawia się na podwójną śmieszność. Po pierwsze ze strony praktyków, na co dzień wykorzystujących nowe technologie; po drugie, prawdopodobnie większość „przeciętnych" czytelników, napotykając co krok takie określenia, jak pikselizacja, elektrobrikolaż, komputacja, chipy, immaterialność itd. bardzo szybko zaczyna odczuwać zmęczenie i pozostaje im tylko z politowaniem i wielkim samozaparciem próbować dotrzeć do końca wynurzeń autora.

Mówiąc o fotografii cyfrowej jestem zapewne w takim właśnie położeniu krytyka–klauna, któremu grozi ciągłe balansowanie pomiędzy konkretem techniczno–technologicznego wymiaru owego medium a ogólnością konkluzji, do jakich prowadzić może próba opisu konsekwencji rozwoju cyfrowego instrumentarium.

Traktuję fotografię cyfrową jako fragment ogólniejszego zjawiska, które dla teoretyków współczesnej audiowizualności, a szerzej — aktualnie przeobrażającego się środowiska medialnego — ma znaczenie fundamentalne. Chodzi o porzucenie czy też odchodzenie od analogowości jako podstawy kreacji, przetwarzania i transmisji danych — ku horyzontowi paradygmatu

cyfrowego. Dla wielu jest to taka sama cywilizacyjna przemiana, jak ta sprzed pięciu wieków, kiedy wchodziliśmy w galaktykę Gutenberga. Nicolas Negroponte, dyrektor Media Lab w Massachusetts Institute of Technology (MIT), guru i profeta epoki postinformatycznej, wyciąga niezwykle optymistyczne wnioski z tej przemiany. *Cyfrowe życie* [Negroponte 1997] — to książka-manifest, zapowiadająca kres epoki informatycznej, w której chodziło o globalizację przekazu informacji (patrz telewizje CNN, US Today) i otwarcie się na małe społeczności, a docelowo docieranie do pojedynczych, konkretnych jednostek z konkretnym przekazem. Kasandrycznym przepowiedniom, że prawdziwy sukces komputeryzacji może zamienić się w prawdziwą tragedię, polegającą na tym, że komputery nie będą myśleć tak jak ludzie, lecz ludzie zaczną myśleć tak jak komputery, Negroponte przeciwstawia wizję przyszłości, w której maszyny będą rozumieć nasze indywidualne potrzeby. Owo odejście od „człowieka statystycznego" i zastąpienie go „człowiekiem digitalnym" [Negroponte 1997a] będzie, a właściwie jest, przeobrażeniem nas z pasażerów w kierowców „intelektualnych wehikułów".

Na zasadnicze różnice pomiędzy możliwościami fotografii analogowej i digitalnej zwraca uwagę niemiecki teoretyk Andreas Müller-Pohle, dla którego fotografia cyfrowa to przede wszystkim technologia będąca wsparciem naszego myślenia i rozumienia świata, odrzucająca referencyjność jako naczelną cechę fotografii. „Digitalizację obrazu można rozpatrywać jako koniec fotografii, która traci swoją autonomię kultywowaną na etapie analogizacji oraz związane z tym przywileje. Zostaje wessana przez technologię digitalizacji i zatraca się w niej. Miesza się do utraty tożsamości z cząsteczkami z innych źródeł plastycznych i zmysłowych. Digitalizację można też interpretować jako dopełnienie fotografii: fotografia uczestniczy w cyfrowym uniwersum i zyskuje nowe, rozszerzone zadania. O ile na etapie analogizacji była przede wszystkim techniką referencyjną i wsparciem dla wzroku, to teraz staje się techniką preferencyjną i narzędziem myślenia" [Müller-Pohle 1997: 5].

Fotografia cyfrowa jest medium wykorzystywanym zarówno w działalności użytkowej, jak i artystycznej (często zresztą nie sposób oddzielić tych dwóch obszarów, jak choćby w reklamie). Jej powstanie należałoby wywodzić ze śmiałego pomysłu Alana Archibalda Campbella Swintona, który już w 1908 roku zaprojektował całkowicie elektroniczną kamerę tworzącą obrazy bez żadnego mechanicznego wsparcia, jakie ma miejsce na przykład w kamerze filmowej [patrz Henshall 1995]. Jeszcze przed II wojną światową system elektronicznej fotografii został urzeczywistniony w postaci telewizji. Kolejny moment przełomowy stanowiło wyprodukowanie przez koncern Sony kamery Mavica, w której obraz zapisywany był na taśmie magnetycznej, co umożliwiało wydzielenie i zatrzymanie pojedynczej ramki (kadru) ze strumienia dwudziestu pięciu (w Europie), bądź trzydziestu (w Japonii i USA) obrazów telewizyjnych na sekundę. Był to zapis ciągły, linearny i choć można było z niego „wyabstrahować" pojedynczą klatkę, to cała operacja odbywała się w systemie analogowym i polegała na przetwarzaniu światła w impuls elektryczny.

Oczywiście, i takie obrazy mogą być digitalizowane, podobnie jak tradycyjnie wykonane fotografie, slajdy, ale odbywa się to poza „sercem aparatu", na zewnątrz, w skanerze, który przekazuje obrobiony materiał dalej, to znaczy do komputera. Wielu fotografików wyłącznie w taki sposób korzysta z możliwości, jakie stwarza komputer: wykonując zdjęcia przy pomocy tradycyjnego aparatu (proces fotochemiczny) — w trakcie digitalizacji obrazu osiąga się jego matematyczną postać, czyli mozaikę złożoną z pikseli, po to, by dowolnie nim manipulować i przetwarzać go, a następnie wraca się do jego pierwotnego umocowania ontologicznego, czyli błony fotograficznej, a zatem do analogowej bazy.

Co jest istotą fotografii cyfrowej? Czy sposób jej wykonania, użyte narzędzia, czy też ostateczna ontologia i finalny kształt? Wąskie rozumienie zakłada, iż z fotografią cyfrową mamy do czynienia tylko wówczas, kiedy przez wszystkie kolejne etapy informacja świetlna rejestrowana jest i przekształcana w systemie cyfrowym. Zamiast kryształków srebra, które są podstawową jednostką obrazu w tradycyjnej fotografii, światłoczułej błony, ciemni fotograficznej, określonego interwału czasu potrzebnego do wywołania materiału, tu wykorzystywany jest cyfrowy kompakt bądź studyjna kamera cyfrowa, bezpośrednio współpracujące z komputerem. Zastosowanie specjalnego *chipa* pozwala na przekształcenie informacji świetlnej w informację cyfrową zapisywaną na karcie magnetycznej, dyskietce bądź twardym dysku. Obraz zarejestrowany w taki sposób można natychmiast zobaczyć na wyświetlaczu ciekłokrystalicznym, ewentualnie na monitorze komputera (w przypadku kamer studyjnych). Taki sposób kreacji obrazów fotograficznych można uznać za fotografię cyfrową *sensu stricto*.

Jest to także odbicie szerszych tendencji, które Paul Virilio [1993a] określa mianem przejścia od chronologiczności do dromologiczności, albo — nazywając to jeszcze inaczej — chronoskopiczności. O ile wcześniej dominowało myślenie w kategoriach przed–teraz–po, to obecnie teraźniejszość definiowana jest przez tzw. „trzeci interwał" (po czasowym i przestrzennym), a jest nim „interwał światła". Bez niego „trwanie" i „rozciągłość" nie mogą być określone. Dlatego należy mówić o pre–ekspozycji, ekspozycji i po–ekspozycji. Natychmiastowość dostępu do fotografii cyfrowej, możliwość percypowania finalnego efektu w czasie rzeczywistym wykonania — wszystko to można potraktować jako przejaw globalnie pojmowanej teleobecności. Rewolucję „natychmiastowej transmitowalności" dobrze wyraża Viriliowska metafora „przybycia": nie musimy już „odjeżdżać", by znaleźć się u celu. A jednocześnie przecież już „odjechaliśmy" na stałe, porzuciliśmy stary świat, zakorzenienie w określonej i jasno zdefiniowanej przestrzeni i czasie. Naczelną zasadą nowej deterytorializacji jest „porzucenie fizycznego świata", jak mówi John Perry Barlow [b.d. a], jeden z czołowych filozofów cyberprzestrzeni, autor głośnej w świecie użytkowników Internetu „Deklaracji Niepodległości Cyberii" [Barlow b.d. b] i rozpłynięcie się w sieciowej „nicości" [Barlow b.d. c], która Cyberię uczyniła naszym domem. „Nie odjeżdżając" z niej, ciągle docieramy do coraz to nowych miejsc. Tym sposobem idea podróży, jako fizycznej

zmiany miejsca pobytu, staje się anachronizmem. Podróżujemy nie ruszając się z miejsca.

Pomimo tak śmiałych i metafizycznie zorientowanych wizji teraźniejszości oraz ciągłego rozwoju nowych technologii fotograficznych wydaje się, że mimo wszystko odległy jest moment, w którym w ten sposób wykonywane zdjęcia będą dorównywały jakością, definicją obrazu fotografiom wykonanym tradycyjnie. O ile w przypadku fotografii prasowej nie ma to rozstrzygającego znaczenia, liczy się bowiem właśnie owa szybkość „przybycia" (przesłania zdjęcia do redakcji z odległego miejsca, bez wywoływania materiałów światłoczułych, poprzez telefon komórkowy podłączony do laptopa, do którego wprowadzone zostały fotografie), to w przypadku fotografii artystycznej problem jakości ciągle pozostaje i zapewne pozostawał będzie piętą achillesową nowej technologii. Fotografia traktowana jako medium służące tworzeniu obrazów technicznych, posiadających walory artystyczne i estetyczne, problem jakości musi stawiać w centrum swego zainteresowania. Czyż jednak określone parametry technicznej doskonałości bądź niedoskonałości są kwestią rozstrzygającą w uznaniu czegoś za dzieło sztuki? Czy przy tym problemy te mają tak istotne znaczenie dla nas jako odbiorców sztuki?

Wszelkie prognozowanie na temat potencjalnego zmierzchu konwencjonalnej fotografii może okazać się bardzo zawodne i mało przekonujące. Jeszcze niedawno wydawało się, że stoimy przed wielką przemianą w zakresie obowiązujących standardów obrazów telewizyjnych. High Definition Television (HDTV) miała całkowicie wyprzeć stare standardy, wielu twórców wideo przepowiadało ich szybki koniec, a dziś z perspektywy zaledwie kilkunastu lat widzimy, że właściwie jedyną trwałą „zdobyczą" HDTV jest zmiana formatu obrazu telewizyjnego (z 4 : 3 na 16 : 9), która zresztą nie postępuje w jakimś rewelacyjnym tempie; daleko jej na przykład do tego, w jakim czasie odtwarzacz kompaktowy wyparł z rynku analogowy gramofon. Przykład HDTV jest interesujący z kilku powodów, a być może najistotniejszy jest fakt, iż szerokie badania przeprowadzane przez wielkie koncerny, a zatem przez ewentualnych producentów na masową skalę nowych typów telewizorów (a więc także kamer, magnetowidów), wykazały małe zainteresowanie potencjalnych nabywców ich zakupem. Choć „obiektywnie" obraz zarejestrowany i transmitowany w tej technice jest dużo lepszej jakości aniżeli ten zarejestrowany i transmitowany w starym standardzie, to większość badanych widzów „subiektywnie" nie dostrzegała pomiędzy nimi zasadniczej różnicy. Jak pokazały badania i eksperymenty, nawet doceniając walory nowej technologii, telewidzowie i tak na pierwszym miejscu stawiali to, co będą oglądać, czyli jakość nadawanego programu. Problem jakości transmisji i odbioru dla większości był zdecydowanie drugorzędny.

Wątek ten wielokrotnie powraca w pracy Negroponte, który twierdzi, iż konstruktorzy nowych telewizyjnych standardów z uporem godnym lepszej sprawy zajmują się niewłaściwymi problemami, czyli jakością obrazu, częstotliwością uaktualnienia wyświetlanych informacji, proporcjami obrazu, tymczasem są to wielkości bądź parametry względne i należałoby doprowadzić do

sytuacji, kiedy będą one wyrażane poprzez wartości skalowane, a nie arbitralnie, raz na zawsze ustalone. To wszystko może zostać rozwiązane poprzez zastosowanie systemów opartych na technologii cyfrowej, które w ostateczności doprowadzą do przekształcenia telewizorów w komputery. Trzeba także pamiętać o tym, iż nasze widzenie zależne jest od kontekstu, to znaczy od dodatkowych doznań towarzyszących oglądaniu. Negroponte przywołuje interesujący eksperyment przeprowadzony przez Russa Neumanna w początkach prac nad telewizją wysokiej rozdzielczości. „[Neumann] ustawił dwa identyczne telewizory wysokiej jakości i najlepsze magnetowidy, odtwarzające dokładnie te same kasety o wysokiej jakości. Jednakże w zestawie A zastosował magnetowid o normalnej jakości dźwięku i telewizor z małymi głośniczkami. W zestawie B użył doskonałych głośników o jakości dźwięku lepszej niż z płyty kompaktowej. Wynik był zdumiewający. Wiele osób twierdziło, że jakość obrazu zestawu B jest dużo wyższa. Tymczasem obiektywna jakość obrazu była taka sama. Ale doznania wizualne były lepsze" [Negroponte 1997: 106].

Takich przykładów „martwych mediów" (czy też „uśpionych mediów"), jak HDTV, można przywołać dziesiątki. Zostały one zgromadzone w internetowym projekcie realizowanym przez Bruce'a Sterlinga w ramach Media History Project, sponsorowanego przez Vancouver Film School i tak właśnie nazwanego: „Dead Media Project" [patrz Sterling b.d.]. Przedstawia on dziesiątki różnorakich wynalazków medialnych, które w swoim czasie uważane były za „rewolucyjne", „epokowe", a potem bardzo często okazywały się przelotnymi fascynacjami, modami, technicznymi gadżetami po prostu. Wiele z nich — to prawda — w swoim czasie miało swoje znaczenie artystyczne, kulturowe, cywilizacyjne. Niektóre przyczyniały się do poważnych zmian, bądź przekształceń w stylu życia określonych społeczności. Jacqueline Goddard, wielka postać, muza dwudziestowiecznej bohemy artystycznej, *notabene* fotografowana przez Man Raya w Paryżu w roku 1930, we wspomnieniach ze smutkiem konstatowała, że „telefon był przyczyną śmierci Montparnassu" [patrz Sterling]. Można to potraktować nie tylko jako metaforyczne określenie wpływu mediów na nasze życie.

Wróćmy jednak do fotografii cyfrowej. Mniej ortodoksyjni jej protagoniści i propagatorzy uważają, że *differentia specifica* tej technologii, to wykorzystanie komputera w obróbce materiałów fotograficznych. Takie założenie poczynili organizatorzy jednej z pierwszych internetowych galerii, utworzonej w cyberprzetrzeni na wspólnym serwerze Bradley University i Peoria Art Guild. W roku 1994 zorganizowali oni konkurs dla artystów chcących zaprezentować swoje prace w World Wide Web, w wyniku czego powstała „The Digital Photography Exhibit". Zdefiniowali oni fotografię cyfrową jako dwuwymiarowy obraz, który wykreowany został przez urządzenia optyczne, a następnie „wykończony" w komputerze. A zatem mogą to być obrazy oryginalnie powstałe przy wykorzystaniu konwencjonalnych (światłoczułych) aparatów, kamer wideo, kamer cyfrowych albo trójwymiarowych skanerów. Komputer traktowany jest więc jako metamedium dla innych mediów fotograficznych, choć należy pamiętać o rozdziale obiektów tworzonych przy użyciu

komputera jako urządzenia przetwarzającego, re-kreującego, od tych obiektów, które powstają i istnieją wyłącznie w komputerze (na przykład grafika i animacja komputerowa).

Dla artystów net art staje się szansą wyjścia poza galerie i muzea, w tym sensie dopiero dziś tak naprawdę urzeczywistnia się idea Douglasa Crimpa, który pod koniec lat siedemdziesiątych i na początku osiemdziesiątych pisał (na przykład w artykule *On the museum's ruins*) o muzeach, jako o „instytucjach uwięziających" artystów [1980: 45]. Jeden z uczestników zorganizowanego w 1993 roku przez kanadyjski University of Victoria konwersatorium „Art in the Age of Digital Dissemination" tak scharakteryzował zmianę sytuacji współczesnego artysty medialnego: „Elektroniczne galerie sztuki są dla dzisiejszych artystów tym, czym telewizja była dla aktorów, którzy wcześniej mogli być oglądani wyłącznie na żywo w teatrze" [Brace 1993: b. p.]. Oczywiście, ten wątek ograniczania artystów przez muzea i przyczyniania się przez nie do uśmiercania samych dzieł sztuki nie pojawił się w latach ostatnich. Interesująco omawia te zagadnienia Anna Zeidler-Janiszewska, przywołując i wnikliwie komentując m.in. poglądy Paula Valéry'ego i Marcela Prousta. Cytowana przez autorkę uwaga Adorna, iż „muzeum i mauzoleum łączy nie tylko fonetyczna asocjacja" [1996a: 44], niezwykle trafnie charakteryzuje dwuznaczną rolę, jaką spełniały i spełniają muzea w obiegu dzieł sztuki i ułatwianiu (utrudnianiu?) artystom kontaktów z odbiorcami ich działalności.

Możliwości, jakie stwarza technologia cyfrowej obróbki obrazów doprowadza do przekształcenia fotografów w artystów interaktywnych mediów. Krąg odbiorców może przy tym zwiększać się w postępie geometrycznym. Każdy użytkownik Internetu staje się potencjalnym widzem i odbiorcą równocześnie, zarazem zwiększa się łatwość kontaktu, jaki mogą nawiązać twórcy i odbiorcy dzieł egzystujących w sieci, chociażby poprzez e-mailową korespondencję, listy dyskusyjne i współtworzenie projektów powstających *on-line*. Zagadnienie interaktywności pomijam, bowiem w tym momencie interesuje mnie wyłącznie mały fragment gatunkowy obiektów istniejących w sieci (czyli fotografie cyfrowe), zaś o złożonych, hipertekstowych i interaktywnych instalacjach powstających przy współudziale nawigujących po cyberprzestrzeni infonautów, będzie mowa w dalszej części pracy.

Kiedy mówię o egzystujących w sieci obiektach, trzeba pamiętać, że jest to określenie wyjątkowo nieprecyzyjne, bowiem „egzystencja" oznacza tutaj wyłącznie pewną potencję aktualizacji. Tym samym aspekt komunikacyjny nabiera w tej sytuacji szczególnego znaczenia, ponieważ dzieło artystyczne „powstaje nie jako forma materialna, lecz w postaci cyfrowej, jako (audio)wizualna informacja spotencjalizowana w przestworzach wirtualnych i udostępniana jedynie na ekranie/ekranach komputera (bądź w postaci projekcji danych komputerowych)" [Kluszczyński 1997: 151].

Jakie są najważniejsze wyznaczniki fotografii cyfrowej, która udostępniana jest poprzez sieć? Jeśli chodzi o sposób kreacji, to niewątpliwie jedną z najważniejszych cech jest to, iż fotografia cyfrowa powstaje w ramach dematerializacji procesu tworzenia. Szeroko pojęta wirtualizacja obejmuje za-

równo sposób kreacji, jak i istnienia cyfrowych obrazów. Bez względu na to, czy wykorzystywany jest aparat tradycyjny, czy cyfrowy (digitalizacja podstawowego materiału wyjściowego), to następuje wprowadzenie obrazów fotograficznych w obręb uniwersum wirtualnego. Sposoby tworzenia elektrobrikolaży (a tym właśnie są takie fotografie) często zakorzenione bywają — jeśli chodzi o estetyczne powinowactwa — w przeszłości. Cała fotograficzna, i nie tylko fotograficzna, tradycja może stać się inspiracją i impulsem do elektronicznego tworzenia. Może to być zarówno rosyjski konstruktywizm, jak i fotomontaże Johna Heartfielda z lat czterdziestych i pięćdziesiątych, które traktować trzeba jako zapowiedź „fotografii konstruowanej". Zresztą właśnie kolaż i fotomontaż, jako metody konstruowania ostatecznego kształtu fotograficznego obrazu, wydają się być immanentną własnością każdej właściwie fotografii wykonanej przy pomocy instrumentarium elektronicznego. Na innych poziomach daje się mówić o specyficznych przywłaszczeniach w typie prac Sherrie Levin, zawłaszczającej fotografie Edwarda Westona i Walkera Evensa i prezentującej je jako swoje, czy też o odwoływaniu się do praktyk Richarda Prince'a, który refotografował motywy wzięte z reklam bądź popularnych magazynów i włączał je w obręb swoich prac. Dziś postępuje tak wielu twórców. Jeszcze inaczej pracuje Adam Lowe, który tworzy dekalkomanie na bazie fotograficznych prac z lat trzydziestych, wykonanych przez Madame Yevonde. Jego prace, jak sam wyznaje [patrz Lowe 1994], są zamazywaniem uświęconego podziału różnicującego mechaniczne i ręczne wykonywanie obrazów, tak charakterystyczne dla dzisiejszych czasów. Zresztą jest to szerszy problem. Z jednej strony podkreśla się wzrastające znaczenie taktylności w obcowaniu z obrazami technicznymi, a jednocześnie — paradoksalnie — twórcy korzystający z elektronicznego sprzętu tracą fizyczny, taktylny kontakt z efektami swojej pracy, i to zarówno w trakcie tworzenia, jak i obróbki (w „elektronicznej ciemni" dotyka się obiektów przy pomocy interfejsu, jakim jest najczęściej myszka komputerowa), oraz w kontakcie ze skończonymi obiektami wizualnymi.

Podane przykłady są szczególnymi, w duchu Crimpa, atakami na obezwładniające artystów dyskursy historii sztuki, a przy tym stanowią zanegowanie wymogów oryginalności i reprezentacji, tak często narzucanych artystom przez modernistyczne z ducha konwencje uprawiania sztuki.

Dziś antyreprezentacyjny charakter fotografii, dobrowolnie rezygnującej z narzucanej jej strategii „świadka" i medium potwierdzającego oraz dokumentującego rzeczywistość, ulega radykalnej przemianie. Fotografie cyfrowe ciągle balansują na granicy materialności i immaterialności. Immaterialność rozumiem w dwojakim sensie. Z jednej strony, jest to podstawowa cecha wszelkich przekazów i obrazów cyfrowych, których fundament bytowy nie posiada umocowania w konkretnym, fizykalnie pojętym materiale, bowiem jego zasadą organizującą jest rzeczywistość numeryczna. Porównując tradycyjną i cyfrową fotografię łatwo daje się zauważyć, iż ta pierwsza, oparta na procesach fotochemicznych (ich efektem jest powstanie pojedynczego „zdjęcia"), w całym przebiegu kreacji opiera się na materialnym fundamencie. Ta

druga zaś proklamuje ontologię digitalnej przygodności istnienia cyfrowo produkowanych obrazów technicznych.

Z drugiej strony, fotografia cyfrowa jest dobrym przykładem na to, co dla Jean–François Lyotarda stanowi dominującą cechę współczesności. Immaterialność w rozumieniu Lyotarda to stan, w którym poprzez permanentne i wszechobecne mediatyzowanie rzeczywistości w coraz mniejszym stopniu mamy kontakt z bytami materialnymi. Środowisko medialne wytwarza „powłokę" [patrz de Kerckhove 1996], przez którą coraz trudniej dotrzeć nam do przedmiotów materialnych. Od czasów zorganizowanej przez Lyotarda w Centre Georges Pompidou w roku 1985, ekspozycji tak właśnie zatytułowanej (*Les Immatériaux*), pojęcie to stało się jedną z kluczowych metafor określających technokulturę [patrz Banks 1985].

Można zapytać, co jest rzeczywistym środowiskiem fotografii cyfrowej? Choć przejście od wirtualnego bytu monitorowego (*soft copy*) do postaci materialnej, czyli papierowego wydruku (*hard copy*) jest stosunkowo prostym zabiegiem technicznym, to jednak wydaje się, że obrazy cyfrowe są rzeczywiste wtedy, kiedy żyją na ekranie monitora komputerowego. Stawia to w centrum pytanie o swoistą demarkację, tzn. oddzielenie tego, co jeszcze możemy uznać za fotografię, od tego, co już nią nie jest. To także problem falsyfikacji, zarówno w rozumieniu potocznym, jak i Popperowskim. Czy w odniesieniu do zdjęć cyfrowych da się wykazać fałszywość informacji, jakie niosą one ze sobą? Przy całej prostocie i jednoznaczności bitowego zapisu informacji w urządzeniach cyfrowych (0/1), technologia ta stwarza jednocześnie niewiarygodne wprost możliwości manipulacji i podważania wiarygodności przekazów fotograficznych. Pisze o tym szeroko William J. Mitchell w głośnej swego czasu książce bardzo charakterystycznie i wymownie zatytułowanej *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post–Photographic Era* [1992], a także w opublikowanym nieco później artykule *Czy można wierzyć własnym oczom? Technologia cyfrowej obróbki obrazu podważyła wiarygodność fotografii jako dowodu* [1994a]. Autor porównuje m.in. stare sposoby fotomontażu metodą wycinania i wklejania z „fałszywkami" komputerowymi, dowodząc, iż o ile te pierwsze można było dość łatwo zdemaskować, to w przypadku tych drugich techniczna doskonałość elektronicznych fotomontaży jest praktycznie nie do podważenia. W efekcie praktyki te stały się nową formą manipulacji opinią publiczną na wielką skalę, zaś fotografia prasowa stała się sposobem kreacji rzeczywistości. We wrześniu 1993 roku, światową prasę obiegło zdjęcie premiera Izraela Icchaka Rabina witającego się z przewodniczącym Organizacji Wyzwolenia Palestyny Jaserem Arafatem na trawniku przed Białym Domem (przyglądał się temu prezydent Bill Clinton). W rzeczywistości nic takiego nie miało miejsca, a zdjęcie było zapowiedzią porozumień pokojowych na Bliskim Wschodzie. Stanowiło ono pewną antycypację historyczną i wyrażało nadzieje na szybkie rozwiązanie problemów politycznych. Można jednak podać szereg przykładów, które dowodzą, iż wielokrotnie fotograficzne montaże elektroniczne wykorzystywane są do celów o wiele bardziej dwuznacznych.

Artyści wykorzystujący technologię cyfrową bardzo często korzystają z gotowych fotografii zdeponowanych w najrozmaitszych „Photostock Libraries". Wykorzystując dowolnie wybrane elementy z różnych fotografii, praca „fotografa cyfrowego" w dużej mierze polega na montażu fragmentów zdjęć wykonanych przez kogoś innego. Reprodukcyjny charakter fotograficznego medium staje się w ten sposób pamiątką z przeszłości, a na plan pierwszy wysuwa się konceptualne produkowanie obrazów, konstruowanie oparte na matematycznych algorytmach. W skrajnej optyce owa matematyczność fundamentu bytowego, jak chcą niektórzy, generalnie wyklucza traktowanie tych sztucznych tworów cyfrowych jako obrazów [patrz Renaud 1997]. O ile można się zgodzić, co do złudności ich istnienia albo inaczej mówiąc — braku punktów odniesienia, które w przekonywujący sposób mogłyby weryfikować ich migotliwy i potencjalny wyłącznie byt, to nasze postrzeganie jest faktem jak najbardziej rzeczywistym, który nie plasuje się w obszarze jakiegoś *trompe l'oil*. Obrazy cyfrowe są iluzyjne, jednak percepcja, rzeczywiste doświadczenie zmysłowe zamienia je w fakty empirycznie poświadczalne. W gruncie rzeczy fotografia cyfrowa, pomimo różnic w sposobach rejestracji i dystrybucji, w planie egzystencjalnego doświadczenia, jednostkowej percepcji, a w ostateczności artystycznych i estetycznych funkcji, nie stanowi jakiegoś radykalnie odmiennego doznania aniżeli fotografia tradycyjna [patrz Couchot 1997]. Oczywiście technomorfizm rządzi się swoimi prawami, być może, jak chcą niektórzy, digitalizacja, jako zasada kreacji obrazów technicznych, skazana jest na określone redukcje epistemologiczne; z drugiej jednak strony należy pamiętać, że działalność każdego artysty posługującego się jakimkolwiek medium w dużej mierze polega na upraszczaniu faktycznego kształtu rzeczywistości, która nawet w tym, co objawia się przez jej zewnętrzność, powierzchnię (czyli widzialność), kryje tajemnice niedostępne żadnym narzędziom i protezom ludzkiego poznania.

Otwarte pozostaje pytanie, czy już wkrótce fotografia cyfrowa stanie się głównym sposobem kreacji obrazów i podstawową techniką fotograficzną? Warto w tym miejscu przypomnieć, że w muzyce, w której technologia cyfrowej rejestracji i odtwarzania dźwięku pojawiła się wcześniej, dziś można zauważyć pewną nostalgię za starymi, dobrymi instrumentami i urządzeniami analogowymi. Wykorzystywane są one nie tylko w różnych odmianach muzyki rap, lecz również w szeroko pojmowanej muzyce elektronicznej (choć dziś, w dobie wszechwładnie panującej elektroniki, to określenie straciło wiele ze swej typologicznej nośności). Jean–Michel Jarre nagrywając kontynuację swej najsławniejszej płyty *Oxygéné* (1977) w roku 1997 i tytułując ją *Oxygéné II* powrócił do analogowych syntezatorów, które niemal całkowicie zostały wyparte w latach osiemdziesiątych przez instrumenty elektroniczne, oparte na technologii digitalnej. Czy zatem już dziś możemy prognozować *revival* analogowych technologii fotograficznych? A może prognozowanie odwrotu od technologii cyfrowych jest mówieniem cokolwiek na wyrost, bowiem ciągle jeszcze jesteśmy w świecie analogowego paradygmatu? Pomimo wykorzystywania w coraz większym zakresie technologii digitalnych w fotografii i tak

zdecydowana większość z wielu milionów zdjęć wykonywanych codziennie na świecie robiona jest w sposób tradycyjny. Pytania można mnożyć. Dziś współżycie i współobecność różnych fotograficznych technologii jest czymś naturalnym i nie budzi już (prawie) niczyjego zdziwienia.

Interesujący wydaje się natomiast problem następujący: czy do opisu nowych obrazów fotograficznych można przykładać podobną „miarę" jak do tradycyjnej fotografii? Czy ustalenia i teoretyczne dyskursy, które próbowały wytłumaczyć zagadkę magicznego oddziaływania na nas fotografii dają się również zastosować do fotografii cyfrowej? W tym właśnie kontekście chciałbym zestawić ze sobą poglądy Rolanda Barthes'a i praktykę twórczą Ryszarda Horowitza. Ten pierwszy zajmował się teorią fotografii właściwie od początku swej aktywności krytycznej i teoretycznej, ten drugi, jako jeden z pierwszych wybitnych fotografów zaczął wykorzystywać w swej twórczości instrumentarium komputerowe w celu kreacji własnego fotograficznego uniwersum.

Wczesnym rozważaniom francuskiego teoretyka przyświecała idea stworzenia metodologicznej *mathesis universalis*, upoważniającej do mówienia o fotografii z pozycji obiektywizujących jej ogląd, które jednakowoż zawsze zakładały konieczność wielu teoretycznych redukcji. Pod koniec lat pięćdziesiątych, kiedy w duchu strukturalistycznym Barthes analizował zjawisko mitu jako ciągłego przekształcania tego, co kulturowe i historyczne, w to, co ma znamiona naturalności i normy społecznej, wynikającej z prawa naturalnego, to właśnie fotograficzne przykłady stanowiły dlań doskonały materiał egzemplifikacyjny [Barthes 1970]. Na początku lat sześćdziesiątych, przekonany o metodologicznej „wydajności" semiotyki, najpierw w tekście *Le message photographique* [1961], podobnie jak André Bazin utrzymywał, iż fotografia w sposób dosłowny oddaje rzeczywistość, będąc jej doskonałym analogonem. Później, w *Retoryce obrazu*, artykule z roku 1964 [Barthes 1985], stworzył słynną formułę fotografii jako przekazu bez kodu. *Trzeci sens* [Barthes 1971], opublikowany w roku 1970, może być traktowany jako zapowiedź nowego podejścia do obrazów fotograficznych, choć artykuł w istocie dotyczył kilku wybranych fotogramów z filmów Siergieja Eisensteina. Tytułowy „trzeci sens", sens otwarty, zapowiada otwarcie samego Barthes'a na nowe obszary i odchodzenie od paradygmatu strukturalno–semiotycznego.

Kiedy pod koniec lat siedemdziesiątych francuski teoretyk po raz kolejny spróbował zmierzyć się z fenomenem fotografii, porzucił właściwie wszystkie krępujące go wcześniej strategie metodologiczne, porządki wypowiedzi, sposoby „podparcia" czy też oparcia się na socjologii, psychoanalizie bądź semiologii. Nie rezygnując z mówienia o „całej Fotografii", postanowił skupić się na konkrecie indywidualnego przeżycia i kontaktu z kilkoma fotografiami, które istniały wyłącznie dla niego, stanowiły „osobiste doznanie". Nie przez przypadek więc w książce *La chambre claire* [1980] pojawiają się odniesienia do Nietzschego, a „antyczna udzielność ja" staje się podstawową zasadą heurystyczną. Przy okazji warto dodać, iż polski tytuł przekładu *Światło obrazu*, gubi niestety założoną wieloznaczność i skomplikowane konotacje. Chodzi bowiem o „światło obrazu", ale także, czy może przede wszystkim,

o *camera lucida*, przyrząd zaprojektowany w roku 1807 przez Williama Wollastona, służący do wytwarzania obrazu pozornego przedmiotów i wykorzystywany przez rysowników. Ten zaś wywołuje natychmiastowe skojarzenia z *camera obscura*, czyli urządzeniem będącym prototypem aparatu fotograficznego. Jego idea pojawia się już u Arystotelesa, a w roku 1038 arabski uczony Alhazan przedstawia dokładny opis urządzenia, które w XIII stuleciu skonstruuje Roger Bacon. Wykorzystywali go w swojej pracy Leonardo da Vinci, Giovanni Battista della Porta, Canaletto, Vermeer, Joshua Reynolds i wielu innych. W ten sposób już sam tytuł stanowi odwołanie do historii fotograficznego medium, jego pochodzenia i natury, ale także do długiej tradycji sztuk plastycznych, wykorzystujących różne metody kreacji przedstawień obrazowych.

Zapewne Barthes znalazł się pod koniec swego życia w labiryncie własnego *ego*, ale i w labiryncie fotograficznego uniwersum. Postanowił znaleźć z niego wyjście, poszukać ratunku. Dlatego odrzucając *mathesis universalis* proklamował nową naukę dla pojedynczego przedmiotu (i podmiotu zarazem) — *mathesis singularis*, idąc za wskazówką Nietzschego: „Człowiek w labiryncie nie szuka nigdy prawdy, lecz wyłącznie swojej Ariadny" [cyt. za Barthes 1995: 125]. Tą Ariadną okazało się zdjęcie Matki z Cieplarni, nie zreprodukowane w książce, bo będące jego i wyłącznie jego doznaniem *punctum*, jego „raną", a zarazem ratunkiem i wyzwoleniem. To jedno zdjęcie (obok mniej ważnego zdjęcia najmłodszego brata Napoleona — Hieronima z 1852 roku, które kiedyś na powrót kazało mu zająć się fotografią) — stało się punktem wyjścia do pytań o istotę fotografii.

Światło obrazu powstało zatem z ducha prywatności i jest w gruncie rzeczy tyleż książką o fotografii, co terapeutycznym seansem autora. Medytacja nad fotografią staje się medytacją nad własnym losem, nad zagubieniem w labiryncie świata i w labiryncie świata fotografii. Racje ma zapewne Victor Burgin [1986] mówiąc, iż książka Barthes'a w żadnej mierze nie jest teorią fotografii. Ale to tylko częściowa prawda. Być może, w większym stopniu niż teorią fotografii jest ona „książką żałobną" [Jensen 1996: 179], powołującą nową naukę, jaką jest „nauka o śmierci". Skupienie na sobie samym, na swoich przeżyciach i odczuciach, ciągłe weryfikowanie ogólnych sądów przez podmiotową, personalistyczną optykę złożyło się na horyzont fenomenologicznych dociekań. Choć jak mówi sam Barthes, „była to fenomenologia dosyć nieokreślona, swobodna, a nawet cyniczna, zgadzała się bowiem na deformację czy odejście od swoich zasad, według widzimisię mojej analizy" [1995: 36].

Niewiele w tych rozważaniach Husserla, znacznie więcej Sartre'a, są echa Baudelaire'a, Benjamina, Sontag, Bazina. Horyzont osobisty jest dominujący, on niejako wyklucza, jak mówi Barthes „pospolite 'ple–ple': 'Technika', 'Rzeczywistość', 'Reportaż', 'Sztuka' itd." [1995: 96]. A przecież, choć autor odżegnuje się od tego „ple–ple", znaleźć można w jego rozważaniach także i te problemy, usytuowane jednak w drugim planie, na marginesach, poza głównym nurtem narracji, poza zasadniczym polem owego antydyskursywnego dyskursu.

W centrum jest zaś poszukiwanie *noumenu* (Kantowskiej „rzeczy samej w sobie") fotografii, jako induktora myśli i uczuć osoby oglądającej zdjęcia. Fotografia w takiej optyce jest wyłącznie „zapalnikiem" procesów mentalnych, jest wehikułem dla myślącego podmiotu. On sam, będący pozornie poza obiektywem, w gruncie rzeczy znajduje siebie w tym, co przedstawione, w tym, co zarejestrował obiektyw. Przekraczanie osi obiektywu, przekraczanie granicy tego, co przedstawione, by szukać w tym własnej tożsamości i odpowiedzi na pytanie, gdzie leżą, gdzie są porozrzucane elementy naszej jaźni odbitej we fragmentach fotograficznych wizerunków — oto nie zrealizowany i niemożliwy do zrealizowania projekt. Dlaczego nuta żałobna jest tak wyraźna w książce Barthes'a? Zakładając, że *noematem* (przedmiotem myślenia) fotografii nie jest Sztuka, Przekaz, lecz Odniesienie, Barthes opłakuje wspomnienie Matki, jednocześnie jednak ton żałobny, przez ekstensję, przetransponowany zostaje na całą fotografię. Autor ma świadomość, że jego omalże sakralizacja fotografii Matki (a może mitologizacja, choć w jego przypadku, to niezwykle dwuznaczne określenie, gdy przypomnimy *Mit dzisiaj*) i *mutatis mutandis* wszelkiej fotografii odnosi się wyłącznie do przeszłości. Dzisiejsza bowiem „konsumpcja obrazów" fotograficznych w sposób dobitny podkreśla śmiertelność, schyłkowość tradycyjnie pojmowanej fotografii. Nie przez przypadek, poza nielicznymi wyjątkami (czy też wyjątkiem, jakim jest Richard Avedon), Barthes przywołuje fotografie, na które równie dobrze mógłby się powołać Walter Benjamin (prace Andre Kertesza, Nadara, Levina H. Hina), a nawet Charles Baudelaire (zdjęcia wykonane przez Niepce'a, Charlesa Clifforda, G. W. Wilsona, Alexandra Gardnera).

Niewątpliwie rozważania Barthesa zamykają pewien etap w refleksji nad fotograficznym medium, choć sam autor mógł tego nie przeczuwać, a jeśli nawet, to upatrywał on schyłek fotografii w jej desakralizacji i niepohamowanej proliferacji. W tym sensie jego obawy i Proustowskie poszukiwanie utraconego czasu fotografii było wyrażeniem w innym języku i na inną modłę tego samego, co prawie pięćdziesiąt lat wcześniej wyraził Walter Benjamin — smutku z powodu utraty przez fotografię aury. Obaj oni, pomimo oczywistych różnic, pisali o tej samej fotografii wykorzystującej procesy chemiczno–fizyczne, starej dobrej fotografii opartej na idei materialności, stosującej klasyczne prawidła „decydującego momentu" Henri Cartier–Bressona, będącej zapisywaniem wrażeń za pomocą światła na fotograficznej, celuloidowej błonie. Światło, chemia, odbitka, pozytyw, negatyw, aparat, obiektyw, a do tego dodajmy: reprezentacja, realność, rzeczywistość, referencja, analogiczność, rejestracja... Ileż wspaniałych, ciągle wywołujących dyskusje i wątpliwości problemów, aporii nierozwiązywalnych i ciągle prowokujących do szukania odpowiedzi. Barthes nie daje na żaden z tych problemów, wielkich teorematów fotografii wiążącej odpowiedzi. A pomimo to jego książka stanowi zwieńczenie pewnego okresu w refleksji nad tym medium. Literatura jej poświęcona jest olbrzymia, chyba żadna inna praca z zakresu refleksji nad fotografią nie wywołała tylu polemik, dyskusji, sprzeciwów. Żadna nie była tylekroć przywoły-

wana i cytowana [por. literaturę na ten temat zawartą m.in. w: Sontag 1982, Ungar, McGraw 1989, Burnett 1995, Jensen 1996].

W tym samym mniej więcej czasie, kiedy Roland Barthes pisał swoje *Mitologie*, Ryszard Horowitz kończył Liceum Sztuk Plastycznych i rozpoczynał studia w krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych. Już wtedy doszedł do wniosku, że malarstwo nie jest podstawowym medium, za pomocą którego chciałby się wypowiadać. Fotografował od dzieciństwa i to właśnie aparat fotograficzny stał się podstawowym narzędziem jego pracy, kiedy w 1959 roku wyjechał do Stanów Zjednoczonych. Nie wiem, czy Barthes znał prace Horowitza, nie wiem także, czy Horowitz zna *Światło obrazu*. Dlaczego zatem łączę ze sobą te dwa nazwiska? Zwłaszcza, że w twórczości Ryszarda Horowitza interesuje mnie szczególnie ostatni okres, w którym artysta zaczął wykorzystywać do kreacji swoich prac elektroniczne, komputerowe instrumentarium, co nie znaczy, że zrezygnował całkowicie z tradycyjnej, światłoczułej fotografii, będącej, jak to pięknie określił Alphonse de Lamartine, „solarnym fenomenem, nad którym artysta pracuje wraz ze słońcem" [cyt. za Newhall 1964: 61]?

Powiedziałem wcześniej, że *Światło obrazu* stanowi dla mnie zamknięcie pewnego etapu w refleksji nad fotografią. Początek lat osiemdziesiątych to zarazem otwarcie na nowe horyzonty w fotografii, to przejście od „fotograficznego obrazu zawierającego zakodowaną informację na temat kierunku, częstotliwości, intensywności światła w ustalonym czasie, w polu widzenia obiektywu" [Wojnecki 1994: 45] do obrazów, które powstają niezależnie od kierunku światła, niezależnie od jego intensywności, niezależnie (lepiej rzec — inaczej zależnie) od czasu naświetlania i bardzo często zupełnie niezależnie od konwencjonalnych obiektywów. Ta przemiana następuje wraz z zastosowaniem w fotografii komputera, a później rozprzestrzenieniem się aparatów cyfrowych. Rozpoczyna się era „zrekonfigurowanego oka", jak ją określił William J. Mitchell [1992]. Już na początku lat osiemdziesiątych Jean Baudrillard wyrażał przekonanie, iż „digitalność jest częścią nas" [Baudrillard 1983: 115] i to ona określa metafizyczną podstawę naszego bytu w cybernetycznym społeczeństwie. A były to czasy raczkującej płyty kompaktowej i pierwszych prób wykorzystania systemu cyfrowego w fotografii. Zmiany jednak wydawały się nieuniknione i wkrótce nadeszły.

Fotografia weszła w czas „bitowego tkactwa", jak mówi Frederick Murphy [1996], stanowiąc część globalnie pojętego korpusu współczesnej audiowizualności, odchodzącej od paradygmatu analogowości i konstytuującej paradygmat cyfrowego kontynentu obrazowego. Oczywiście cyfrowe obrazy stanowią tylko fragment stale rozrastającej się „cywilizacji cyfrowej", w której atomowe fundamenty zastępowane są przez bity kształtujące posthistoryczną świadomość. Wszystko to odbywa się w zadziwiającym tempie i powoduje skrajne reakcje. Od zachwytów nad nieograniczonymi możliwościami technologii cyfrowej, które w modelowy sposób wyraża wspominana już książka Negroponte *Cyfrowe życie* [1997], będąca wyznaniem wiary „technofundamentalisty", do ostrożnego podejścia, jakie prezentuje Paul Virilio, mówiący

o konieczności bycia „technologicznym ateistą", co w jego rozumieniu wcale nie oznacza antytechnologicznej postawy [por. Der Derian 1997].

Ryszard Horowitz zaczął wykorzystywać nowe technologie komputerowe w latach osiemdziesiątych. Nie dokonało to jednak zasadniczego zwrotu w jego twórczości, a było naturalnym rozwinięciem wcześniejszego stylu, niepowtarzalnego i bardzo osobistego. Elektroniczne instrumentarium artysta zaczął wykorzystywać na etapie, by tak rzec, postprodukcji.

Horowitz wykorzystuje bowiem tradycyjne aparaty, a elektronika pojawia się dopiero w momencie „montowania" obrazów, które odbywa się w komputerze, poprzez dodawanie do siebie kolejnych ujęć, kolejnych fotogramów, będących składowymi ostatecznego obrazu. A zatem artysta nie wykorzystuje aparatów cyfrowych, lecz tradycyjnie wykonane, poszczególne zdjęcia są digitalizowane *ex post* za pomocą skanera. Prace fotografa są doskonałym przykładem pewnego szerszego procesu zarówno twórczego, jak i estetycznego. Konwencjonalna fotografia analogowa, definiowana przez drobne ziarniste sploty, wiązki światła, zostaje przekształcona w obraz składający się z pikseli, będących elementarnymi cząstkami obrazu monitorowego. Takie procedury digitalizacji konwencjonalnie wykonanych zdjęć są dobrą metaforą cywilizacyjnej przemiany: odejścia od analogowości i tworzenia obrazów definiowanych wyłącznie przez matematycznie i logicznie ustanowione procedury. Logika tego przejścia, określanego przez Viléma Flussera odejściem od alfanumeryczności w stronę numeryczności, jest bodaj najważniejszym przełomem, jaki dokonuje się w obszarze współczesnej obrazowości [Flusser 1993/94]. W naturalny sposób nowa technika implikuje nową estetykę, która jednakowoż nie jest kompletnym zerwaniem łańcucha historycznej tradycji tworzenia obrazów. Zarówno bowiem obrazy analogowe, jak i cyfrowe należą, mimo wszelkich dzielących je różnic, do tej samej klasy obrazów technicznych. Trudno zgodzić się ze skrajnymi opiniami, że obrazy cyfrowe w istocie „nie są dłużej obrazami" [Renaud 1997: 344], bowiem są one całkowicie skalkulowanymi bytami, „wyliczonymi logicznie przedmiotami", będącymi „rezultatem konwersji wszystkich danych w konkret" [tamże: 345–346]. Ich nowatorstwo, z tym wypada się zgodzić, tkwi w morfogenezie, tzn. w procesie ich powstawania, w trakcie kolejnych elektronicznych przekształceń, ale jak pokazują prace Horowitza, w ostateczności liczy się efekt finalny. Technologiczna *poiesis* pracuje na rzecz nowego typu *aisthesis,* co jednak nie oznacza, że schyłek czasu analogii musi być odbierany jako schyłek fotograficznego potwierdzania i dowodzenia istnienia świata.

Fotografia, jak i inne media operujące widzialnością, zawsze rozpięta była pomiędzy dwoma biegunami autentyczności [por. Arnheim 1991]. Z jednej strony potwierdzała istnienie świata poprzez tworzenie jego obrazowej reprezentacji, opartej w mniejszym lub większym stopniu na zasadzie referencyjności, z drugiej zaś strony była wyrazem ludzkiego doświadczania i doznawania świata. Nawet jeśli obrazy cyfrowe zmniejszają zaufanie do informacyjnej i komunikacyjnej wartości fotografii, to przecież te jej funkcje zawsze były tylko składowymi elementami szerszej „sytuacji fotograficznej". Czy rzeczywi-

ście technologia cyfrowa dokonała zatem w tym zakresie tak radykalnych zmian? Wydaje się, że o wiele istotniejszy jest problem interakcji człowieka z aparatem. Twórczość Horowitza pokazuje, jak artysta wykorzystując nowe narzędzia, nie daje się im „podbić" i zdominować przez nie. Prace Horowitza, zarówno te tworzone metodami tradycyjnymi, w systemie *in camera*, te z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, kiedy twórca eksperymentował z perspektywą, wykorzystując obiektywy szerokokątne (*Pierzaste jajko* 1969, reklamy wykonane dla De Beers Diamonds 1973, reklamy firmy Rodier 1971, okładka płyty Michała Urbaniaka *Extasy* 1978), jak i te wykonywane w latach osiemdziesiątych za pomocą systemu masek (*Chaplin*, plakat wykonany na festiwal Charlie Chaplina w roku 1977, reklamy dla Lincoln–Mercury 1980) wykazują zdecydowanie jednorodny styl i są wyrazem konsekwencji i kontynuacji w poszukiwaniach estetycznej spójności i wyrazistości. Zmiana czy też poszerzenie fotograficznego instrumentarium służącego do kreacji i obróbki materiałów wyjściowych pokazała, że narzędzie może być traktowane wyłącznie jako narzędzie, nie musi zaś manipulować twórcą, narzucać mu standardowych rozwiązań. Zakres możliwości artysty powiększył się, system pozakamerowy zmienił jego sposób pracy, ale nie zmieniło to stylu — swoistego i niepowtarzalnego, tak łatwo rozpoznawalnego.

Można postawić zarzut, iż takie operowanie rzeczywistością, wykorzystywanie jej do tworzenia „innych światów", „światów niemożliwych" w duchu Escherowskim, doprowadza w rezultacie do całkowitego zaniku realności, Baudrillardowskiej „agonii realnego". Nieskończone symulacje i transformacje rzeczywistych obiektów w celu wykreowania obrazów, które „pięknie kłamią", służą niewątpliwie poszerzaniu wyobraźni, jednocześnie jednak zamazują epistemologiczną pewność obcowania z tym, co jest prawdą i fałszem, rzeczywistością i iluzją. Czy tak jest w istocie? Estetyczny walor prac Horowitza jest niewątpliwy, a to niejako zwalnia nas z takiego postawienia sprawy. Pytanie o status ontologiczny obrazów cyfrowych i ich odniesienia do rzeczywistości jest drugorzędne, by nie powiedzieć, że nie ma ono istotnego znaczenia. Już Sartre z uporem powtarzał, iż „dzieło sztuki jest nierzeczywistością" [Sartre 1970: 343], tak jak przedmioty estetyczne w obrazie są nierzeczywiste, i to stanowi o istocie jego istnienia, jest jego atrybutem.

Być może, należy zgodzić się z Paulem Virilio, który krytycznie ustosunkowuje się do koncepcji wszechobecnej symulacji, rozwijanej od lat przez Jeana Baudrillarda. Francuski filozof w swoich najnowszych tekstach idzie nawet dalej, kiedy mówi, że „Dziś *simulacra* stała się gwarantem utrzymania tego, co rzeczywiste", samą zaś realność Baudrillard nazywa „dziwką" bądź „femme fatale" [1994: b.p.]. W jednym z wywiadów opowiada on anegdotę na temat recepcji jego prac w Japonii. Choć były one tam wydawane, to autor nie otrzymywał żadnych głosów, jak są przyjmowane. Gdy zapytał o to znawcę jego koncepcji, Japończyka, ten odpowiedział, iż to bardzo proste: „[W Japonii] Symulacja i *simulacra* zostały zrealizowane. Miałeś całkowitą rację: świat stał się taki jak przewidywałeś... i dlatego już cię nie potrzebujemy. Zniknąłeś. Rozpłynąłeś się w rzeczywistości albo w zrealizowanej hiperrzeczywistości.

To koniec. Nie potrzebujemy twojej teorii i nie musimy jej dłużej bronić" [Bayard, Knight 1996, b.p.]. Pomimo tego, przynajmniej z naszej perspektywy, o wiele bardziej przekonywujące jest twierdzenie Virilio, że nawet rzeczywistość wirtualna oferuje nam pewien typ substytucji, a nie symulacji. Świat staje się w efekcie „stereo–rzeczywistością", a więc równocześnie funkcjonują dwie rzeczywistości: aktualna i wirtualna [zob. wywiady przeprowadzone z Virilio przez Wilson 1994 i Oliveirę 1995, w których rozwijane są te tezy].

W jakimś sensie fotografia generowana od początku do końca cyfrowo (od wykonania „zdjęcia" kamerą cyfrową, do jej monitorowej *soft copy* bądź papierowego wydruku będącego *hard copy*) albo fotografia „obrabiana" elektronicznie, obecnie może być traktowana jako substytucja tradycyjnej fotografii. Jednak nie w znaczeniu namiastki, czegoś gorszego, co zastępuje oryginał, ale w rozumieniu wzajemnego zastępowania się przedmiotów, obiektów o podobnych właściwościach. Sam Horowitz wyznaje: „W dalszym ciągu interesuje mnie materia fotograficzna" [Lebecka 1996: 8]. Ciągle zatem jesteśmy w świecie fotografii. Tym, co może wprawiać w zakłopotanie i powodować obawy co do antropologicznego wymiaru tworzenia obrazów cyfrowych, jest zwiększający się udział aparatu (aparatów) w procesie kreacji artystycznej.

Paradoks fotografii od jej początków opierał się na dychotomii subiektywnego widzenia fotografa, które często z trudem dawało się pogodzić z obiektywną, choć może trzeba byłoby powiedzieć „obiektywową" (bo nie o obiektywność w rozumieniu filozoficznym tutaj chodzi) technologią aparatu. Obiektywizm fotografii to wyłącznie pewna figura retoryczna, nie znajdująca potwierdzenia w technicznej naturze maszyny fotograficznej, mającej w swoim programie zakodowane predylekcje do deformacji i zniekształceń. Obiektywność fotografii najczęściej była i jest utożsamiana z możliwością tworzenia doskonałych wizerunków, a zatem odnoszona była i jest do tego, co widzialne. Być może jednak rację ma Vilém Flusser, który istoty funkcji aparatu fotograficznego doszukuje się w możliwości tworzenia pojęć i definiowania przedmiotów. W tym znaczeniu „jego atrakcyjność nie polega na tym, że lepiej dzięki niemu widzimy i działamy inaczej niż uprzednio, ale interesujące jest to, że dzięki niemu klarowniej (czyściej) myślimy" [Flusser 1997a: 4].

Jak zawsze jednak, istnieje też ciemna strona posługiwania się tym narzędziem. Emancypacja i usamodzielnienie się aparatu, który może zawładnąć i uczynić fotografa sobie poddanym, to bodaj największe niebezpieczeństwo wynikające z posługiwania się technologią elektroniczną. Niezwykła łatwość obsługi programów, gotowych matryc, zwłaszcza w przypadku grafiki komputerowej, daje w rezultacie obrazy z pozoru bogate i estetycznie zróżnicowane, które jednakowoż są obrazami narzucanymi przez wykorzystywany *software*. Zdolność do oporu przeciwko tym niejako automatycznie przydawanym fotografowi – twórcy obrazów komputerowych zestandaryzowanych, technicznych ikon, decyduje o oryginalności i wartości tworzonych kompozycji. W takim układzie wzajemna interakcja człowieka i aparatu jest ciągłą walką o zachowanie własnej autonomii i podmiotowości. Nie jest to proste, o czym można przekonać się, zwiedzając internetowe galerie zapełniane przez pseu-

dotwórczość, a do tego wyposażane w rozbudowane, odautorskie komentarze. Ma tego świadomość Ryszard Horowitz, kiedy mówi: „Należy być niezwykle ostrożnym, ponieważ większość efektów przygotowywanych przez fabrykantów *software'ów* narzuca swoją obrazowość. Są to efekty wytworzone przez osoby trzecie, a więc niejako 'gotowe': niezależnie od tego, czy korzysta z nich artysta–fotografik tu w kraju [tzn. w Polsce — P.Z.] czy w Japonii — wyniki są absolutnie identyczne" [Lebecka 1996: 8].

Kontakt artysty z maszyną odbywa się poprzez interfejs, którym jest program zdeponowany w aparacie. Ten program zaklęty jest w „czarnej skrzynce", której zasady działania są niepoznawalne, ale ich siła polega na dominacji i kształtowaniu zachowań wykonawcy, wydawaniu mu rozkazów na poziomie elementarnym. W ten sposób fotograf w coraz mniejszym stopniu prowadzi grę ze światem (także ze światem własnej wyobraźni), by w coraz większym stopniu prowadzić grę, a właściwie wojnę z aparatem. Prawdziwy sukces aparatu to sytuacja, w której twórca bierze za swoje i autoryzuje obrazy podsuwane mu przez aparat. Aparat–przedmiot dokonuje inkluzji podmiotu, włącza go we własną strukturę, czyniąc elementem składowym, ale podporządkowanym całości owego mentalmedialnego zestawu [zob. Zawojski 1995]. Wtedy jednak można mówić wyłącznie o odtwórcy, a nie twórcy. Trzeba jednocześnie dodać, że obecnie są to praktyki bardzo częste, co w rezultacie powoduje wielką unifikację obrazową o charakterze globalnym. „Fotokompozycje" Horowitza dowodzą, iż walka o artystyczne wyzwolenie się z ograniczających ram technologii jest możliwa i otwiera pole niekwestionowanej artystycznej wolności, nawet w warunkach pracy na zlecenie, jaką często wykonuje, tworząc fotografie reklamowe. W jego przypadku jakiekolwiek podziały na fotografię użytkową i artystyczną tracą sens. W zależności od kontekstu (możemy z nimi obcować zarówno w galeriach, gdzie są wystawiane, jak i w prasie) zostają oczywiście przemieszczane elementy funkcjonalne. Musimy ciągle dokonywać rekontekstualizacji odbioru, ale to odnosi się nie tylko i nie od dziś do współczesnej fotografii. Dywagowanie na temat tego, czy na przykład prace Richarda Avedona, wykonane w latach 1995 i 1997 do najsłynniejszego kalendarza świata „Pirelli", mają walor artystyczny, czy też są wyłącznie elementem kampanii reklamowej tej firmy, jest tak samo uzasadnione, jak święte oburzenie niektórych krytyków po tym, jak Achille Bonito Oliva zdecydował się w roku 1993 pokazać na weneckim Biennale obrazoburczą kompozycję Oliviera Toscaniego, przedstawiającą męskie i żeńskie genitalia „zaprzęgnięte" w służbę u Benettona. Zaraz potem fotosy Toscaniego trafiły do wielkich muzeów sztuki nowoczesnej w Lozannie, Meksyku, Sao Paulo, a Régis Debray pytał retorycznie: „Dlaczego mamy podziwiać puszki na keksy z miękkiej blachy Boltanskiego, kupy tłuszczu Beuysa, flaszki uryny Bena, a jednocześnie spychać do piekieł wulgarności tatuowany tyłek Toscaniego? Bo te pierwsze znajdują się w muzeach? No i co z tego? Toscani też jest już w muzeum" [cyt. za Toscani 1997: 90].

Zacieranie różnic pomiędzy sztuką a reklamą, jako wyraz szerszych tendencji określanych m.in. mianem estetyzacji rzeczywistości i potoczności, nieustanne spięcia i wymiana, balansowanie na granicy estetyczności i aneste-

tyczności, ciągłe dyferencje i interferencje tych dwóch obszarów — to nasz chleb powszedni. Zwiększająca się rola reklamy wizualnej w kształtowaniu współczesnej ikonosfery pośrednio przyczyniła się także do nobilitacji fotografii reklamowej. Jednym z przełomowych momentów w kształtowaniu nowego spojrzenia na fotografię reklamową była zorganizowana przez Roberta A. Sobieszka w nowojorskim ICP w roku 1987 problemowa ekspozycja zatytułowana *Art of Persuasion*, która następnie pokazywana była w różnych muzeach w Stanach Zjednoczonych i na świecie. Zaprezentowano na niej prace największych indywidualności, pokazano różne style, nurty, tendencje. Znalazły się w tym gronie także prace Horowitza [zob. Kosińska 1994: 45].

Jednakże — zwłaszcza w odniesieniu do fotografii digitalnej, będącej nieustannym montażem, przemieszczaniem heterogenicznych często elementów — powstaje obawa, że nie jesteśmy w stanie właściwie odczytać i ocenić rezultatów pracy prawdziwych artystów od pracy sprawnych rzemieślników. „Wiek elektrobrikolażu" (określenie Williama J. Mitchella) stwarza niebezpieczeństwo aksjologicznego zagubienia i rozmywania się wartości. Powstaje pytanie: kiedy mamy do czynienia z autentyczną twórczością, a kiedy ze zwykłą żonglerką i epatowaniem efektami specjalnymi, jakie oferują nowe technologie?

Jeszcze w epoce predigitalnej Vilém Flusser pisał w pięknej, choć mało znanej i rzadko przywoływanej książce *Toward a Philosophy of Photography* [1984], że bodaj największym zagrożeniem przyszłości, a właściwie teraźniejszości, jest usidlenie człowieka we wnykach aparatów, które programują nas według określonych algorytmów i implikują, czy też indukują w nas standardowe zachowania. Flusser zdefiniował dwie postawy, dwa paradygmaty zachowań, interakcji człowiek–maszyna. Jest to jednocześnie znakomita charakterystyka „prawdziwych" fotografów. To znaczy tych, którzy nie ugięli się potędze uwodzących i prostych zarazem w zastosowaniu programów. „Fotograf — pisze Flusser — to osoba, która próbuje robić zdjęcia wykraczając poza informacje zawarte w programie aparatu" [1984: 60]. Cała reszta to zwykli *functionnaire*, „osoby, które są elementem gry i funkcją aparatu" [tamże]. Tylko tych pierwszych można umieszczać w obszarze działań artystycznych, tylko oni zasługują na miano artystów, w gruncie rzeczy tylko o nich warto mówić i z nimi warto się spierać. Jak słusznie zauważa Robert A. Sobieszek: „Fotokompozycje Ryszarda Horowitza są przede wszystkim zbiorem nowatorskich wypraw w krainę wyobraźni, przeciwieństwem opcji zawartych w menu programów..." [1994: 40]. Artysta w pełni panuje nad narzędziami, którymi się posługuje. To odróżnia go od wielu, wielu innych. Należy dodać, że nie tylko w przypadku fotografii wykorzystującej technologię cyfrową istnieje wielkie niebezpieczeństwo swoistego ubezwłasnowolnienia twórcy. W przypadku korzystania z innych aparatów pośredniczących w kreacji obrazów technicznych sytuacja wygląda podobnie.

I tak, zataczając wielkie koło, możemy spróbować połączyć rozmyślania Rolanda Barthes'a nad fotografią i praktykę artystyczną Ryszarda Horowitza. Krytycy, zastanawiając się nad poetyką i stylistyką prac artysty, bardzo często stosowali prosty klucz do ich odczytania. Pomijając cały aspekt biogra-

ficzny, najczęściej szukano powinowactw i źródeł tej twórczości w fascynacji surrealizmem, w czerpaniu z malarstwa Magritte'a, Dalego, de Chirico, Ernsta, choć sam twórca wielokrotnie podkreślał przywiązanie przede wszystkim do klasyki, malarstwa renesansowego, barokowego. Wszystko to ma znaczenie, ale być może najważniejsze jest to, iż Horowitz jako „fotokompozytor" tworzy skończone inscenizacje wizualne. Jego fotografie przenika duch teatralności, sztuczności pojętej jako kreacja przestrzeni imaginatywnej. Fotografie są niesłychanie dynamiczne, choć wyrastają ze żmudnej kalkulacji i długotrwałego procesu projektowania, aranżowania graficznego, które później zostaje dopiero wypełnione materią fotograficzną. Nie ma w tym niczego z efektu polaroidowego zrównania przedmiotu i jego odbicia, co stanowiło zwieńczenie szybkiego zobrazowania „rzeczy" w jej reprezentacji i poświadczenia, że „ta rzecz tam była" [Barthes 1995: 130], a właściwie, że ta rzecz naprawdę jest.

Inscenizacje fotograficzne Horowitza oczywiście niewiele mają wspólnego z tym, co stanowiło i stanowi silny nurt we współczesnej fotografii. Mam na myśli tzw. „fotografię inscenizowaną" (*staged photography*) czy też „fotografię inscenizującą", związaną raczej z duchem malarstwa i rzeźby aniżeli teatru, choć samo określenie *stage* wywodzi się przecież z języka teatru i oznacza zarówno scenę, teatr, jak i inscenizowanie. W moim pojęciu zaś (poza oczywistymi różnicami technicznej kreacji) prace Horowitza, takie jak *Peeling Ocean* (1993) czy *Alegoria 2* (1994), zmierzają w kierunku stworzenia obrazu fotograficznego jako momentalnego spektaklu teatralnego, dokonującego się w trakcie oglądania pracy. Kiedy Barthes szukał miejsca spotkania fotografii ze sztuką, to właśnie teatr wydał mu się punktem odniesienia i matecznikiem fotografii. Sztuka sceniczna ze swymi możliwościami inscenizowania wydaje się być bliska Horowitzowi, twórcy szczególnie wrażliwemu na kompozycję rozumianą nie tylko w sensie fotograficznym (kąt widzenia, proporcje, kierunek światła itd.), ale również w sensie znacznie szerszym, jako materializacja pewnych idei ogólnych. Choć z drugiej strony istnieją pewne podobieństwa, jeśli chodzi o sposób konceptualizowania ostatecznego efektu fotograficznego, w postępowaniu na przykład Grzegorza Przyborka, jednego z najciekawszych polskich przedstawicieli „fotografii inscenizowanej", i Horowitza. Zarówno jeden, jak i drugi rozpoczyna swą pracę od idei ogólnej, tworzenia szkiców graficznych, rysunkowych, które są szkieletem dla późniejszej pracy czysto fotograficznej.

Ciekawe, choć ta ciekawość nigdy nie zostanie zaspokojona, czego doszukałby się w fotografiach Horowitza Barthes? Może pewność, że „fajka jest tu [tzn. na fotografii — P.Z.] zawsze fajką" [Barthes 1995: 11], uległaby do tego stopniu zachwianiu, że trzeba byłoby powtórzyć za Magrittem: „To nie jest fajka"? Być może, należałoby pójść jeszcze dalej aniżeli w stwierdzeniu takim oto: „Im bardziej mam pewność, że to właśnie jest zdjęcie, tym bardziej widzę, że nic o nim nie mogę powiedzieć" [Barthes 1995: 180]. I wtedy trzeba byłoby powiedzieć: „To zdjęcie nie jest fotografią". Albo inaczej: „Ta fotografia nie jest zdjęciem". Niestety, nigdy nie dowiemy się, czego nie mógłby powiedzieć Roland Barthes o twórczości Ryszarda Horowitza.

Rozdział V

Interaktywne instalacje multimedialne. Obrazy i doznania

W jednej z nowel *Snów* (1991) Akira Kurosawy, zatytułowanej *Wrony*, bohater podziwia w muzeum obrazy Vincenta van Gogha. Oczarowany zatrzymuje się na dłużej przed jednym z nich i oto obraz ożywa, a bohater, najwidoczniej także malarz, bowiem ma ze sobą sztalugę i torbę z pędzlami i farbami, przenosząc się w czasie i przestrzeni, wchodzi dosłownie w ożywiony obraz. Podążając polnymi drogami, do złudzenia przypominającymi krajobrazy z płócien van Gogha, wreszcie spotyka samego mistrza (w tej roli inny twórca „obrazów" — Martin Scorsese). Zaraz potem bohater wędruje już dosłownie „po obrazach", które stają się „trójwymiarowe". Pojawiają się tytułowe wrony zrywające się do lotu „z płótna". Rzeczywistość obrazu van Gogha przeradza się w rzeczywistość snu Kurosawy i *vice versa*, wrony stają się „realne", tak, jak każda fikcja filmowa, by po chwili powrócić na płótno, przed którym stoi w muzeum „obudzony" bohater. Sen się skończył.

Choć mówi się często o otaczających nas zewsząd obrazach, zwłaszcza zaś obrazach technicznych, produkowanych przez nowe media audiowizualne, to jednak najczęściej nasze spotkanie z nimi ogranicza się do kontemplowania (bądź konsumowania) ich z dystansu. Pragnienie przekroczenia ramy i znalezienia się wewnątrz obrazu, przełamania oddalenia odbiorcy i dzieła nie jest nowe. Morton Heilig, zafascynowany możliwościami poszerzenia pola widzenia w Cineramie (nawet do 165 stopni), na początku lat sześćdziesiątych stworzył prototyp urządzenia, które nazwał „teatrem doznań" (*experience theater*). Ten młody dokumentalista wierzył, że przyszłość kina należeć będzie do filmów oddziałujących nie tylko na zmysł wzroku i słuchu, ale też zapachu i dotyku. W roku 1962 zaprojektował i opatentował Sensoramę: było to urządzenie, które stymulowało wszystkie zmysły. „Widz" zasiadał na specjalnie skonstruowanym motocyklu wyposażonym w okulary, w których pojawiały się trójwymiarowe obrazy z towarzyszeniem stereofonicznego dźwięku. Wejściu w świat obrazu pomagało też urządzenie emitujące zapachy i wytwarzające

wiatr. Dziś takie „projekcje" określa się mianem *sensorround*, co charakteryzuje sytuację oddziaływania polisensorycznego na widza.

W sensie metaforycznym rozprawiali o takiej sytuacji wchodzenia w świat spektaklu psychoanalitycy filmu, tworząc coraz to bardziej skomplikowane teorie projekcji–identyfikacji. Sytuacja skonstruowana we *Wronach* może stanowić dobrą metaforę faktycznego przekroczenia granicy dwóch światów. Świat obrazu staje się światem bohatera, jest on tak bliski, że można go dotknąć, a jeśli tak, to można go również zmienić, kształtować na własną modłę. Obrazy techniczne przestają być skończonymi całościami, dają się modyfikować, przeobrażać, można też powiedzieć, że jednokierunkowość spojrzenia, spojrzenie statyczne zostaje zastąpione przez ruchome oko, często zresztą owo oko obserwowane jest przez inne oko (kamery), reagujące na spojrzenie obserwatora i pod jego wpływem modyfikujące obrazy, które nie są wyłącznie percypowane, albowiem są one współtworzone przez odbiorcę (choć samo to określenie traci swój jednoznacznie pasywny charakter i zaczyna oznaczać aktywnego współkreatora obrazów produkowanych mechanicznie).

Obrazy są żywe, otaczają odbiorcę zewsząd. „Statyczne obrazy umarły" mówi Myron Krueger [1991: 84]. Ale obrazy, dźwiękoobrazy zaczynają też przekraczać sferę audiowizualności i wchodzą w okres, kiedy temu, co wizualne i audialne, coraz częściej zaczynają towarzyszyć (na różnych zasadach) elementy polisensorycznego oddziaływania anektujące wszystkie nasze zmysły. Obraz staje się tylko jednym z elementów naszego kontaktu z dziełem sztuki. Dokonuje się w pewnym sensie jego dewaluacja, bo to kosztem obalenia prymatu obrazu można uruchomić pozostałe zmysły. „Okocentryzm" siłą rzeczy zostaje podważony, a ikonolatryczne zachwyty nad dominacją obrazu w kulturze współczesnej tracą w pewnym sensie swój punkt oparcia. Choć różne generacje i postaci obrazów technicznych są fundamentem wielu instalacji multimedialnych, to generalnie tracą one swoją uprzywilejowaną pozycję. Jak mówi Peter Weibel „dzieło sztuki nie jest dłużej obrazem, nie jest dwuwymiarowym oknem na świat, ale staje się drzwiami do multisensorycznego zdarzenia [...]. To zdarzenie zakłada połączenie wizualności, taktylności i audialności. Obserwator jest zarówno na zewnątrz, jak i wewnątrz zdarzenia, stając się częścią tego, co obserwuje" [1994: 28]. Tym sposobem ustanowiony zostaje nowy model kontaktu z rzeczywistością dzieła sztuki, który odrzuca proscenicznośćˡ charakterystyczną dla tradycyjnych obiektów i sytuacji artystycznych.

---

[1] Dla Antoniego Porczaka proscenicznośc obok polisensoryczności i interaktywności jest podstawową cechą instalacji interaktywnych. „P r o s c e n i c z n o ś ć znaczy tu nie tylko oddzielenie odbiorcy od dzieła (tak jak to się dzieje na ogół w tradycyjnym teatrze, kinie, muzeum), ale również brak możliwości wpływania na formę dzieła (czyli to, co się dzieje przed naszymi zmysłami); nie możemy na przykład zmienić kompozycji wizualnej bądź dźwiękowej czy też przebiegu akcji. Brak proscenicznośći, jakkolwiek odnosi się do wszelkich instalacji, w przypadku instalacji interaktywnych ma szczególne znaczenie, ponieważ interaktor jest nie tylko wewnątrz dzieła, ale zmienia jego zastaną kompozycję" [Porczak 1998: 113].

Instalacje multimedialne, do niedawna traktowane jako przejaw eksperymentatorstwa, dziś uzyskują status „normalnych" obiektów artystycznych. Nikogo nie dziwi obecność w Pawilonie Amerykańskim, na szacownym weneckim Biennale (w roku 1995) pracy *Buried Secrets* Billa Violi. Artysta ten znany przede wszystkim jako autor eksperymentalnych taśm wideo, czołowy reprezentant video artu, twórca tak ważnych dla tego nurtu realizacji jak *I Do Not Know It Is That I Am Like* (1989), *The Passing* (1991), *Deserts* (1994) — tym razem zaprojektował pięć oddzielnych, choć jednocześnie stanowiących całość, instalacji. Znamienny jest zarówno fakt, że to Viola reprezentował USA w Wenecji, jak i to, iż wybrał on właśnie instalację jako sposób prezentacji swoich artystycznych pomysłów.

Instalacje multimedialne są dziś charakterystycznym przykładem wypierania z muzeów i galerii „dzieł sztuki" i zastępowania ich przez „zdarzenia artystyczne". Instalacje będące zdarzeniami nie są formą sztuki jako **reprezentacji**, a stanowią formę przestrzennej, trójwymiarowej i najczęściej nieiluzjonistycznej **prezentacji**. Samą ideę prezentacji, jak i koncepcję intermedialności bądź też multimedialności, wywodzić można z najrozmaitszych źródeł. Konsekwencją wystąpień pop–artowskich były *environments*, polegające na wpisaniu widza w trójwymiarową przestrzeń czekającą na dopełnienie obecnością odbiorcy — to niewątpliwie jedna z pierwszych zapowiedzi instalatorstwa. Jednak praktyki te zawierały jednokierunkowość przekazu i nie wymagały w sumie aktywnej partycypacji w tworzeniu zdarzenia. *Happening* polegał na teatralizowaniu wybranych sytuacji życiowych; *performance* podkreślał podmiotowość wypowiedzi artysty prezentującego dzieło *in statu nascendi*, zaś instalacje projektują odbiór jako formę spektaklu.

Multimedialność nie jest w tym kontekście rozumiana jako sposób wykorzystania multimedialnego komputera bądź też łączenie różnych mediów (przynajmniej od lat sześćdziesiątych te praktyki określało się mianem *mixed media*), ale jako możliwość oddziaływania na wszystkie zmysły odbiorcy, a przy tym stałe wykorzystywanie efektów elektronicznych i sensualnych synestezji. Odbiorca (nie tylko widz) w realnej przestrzeni i realnym czasie jest sprawcą zdarzenia, bo bez jego ingerencji, uruchomienia dzieła — ono samo nie istnieje. Uruchamia on zatem nie tylko swoją wyobraźnię, lecz także doświadczenia zmysłowe, cielesne. „Wprawianie w ruch" instalacji przez odbiorcę, to ponowoczesna formuła tradycji Fluxusu *do it yourself*. O ile jednak w przeszłości była to tylko możliwość współkreacji, to dziś ów gest jest warunkiem *sine qua non* zaistnienia dzieła. Bez odbiorcy bowiem instalacja nie istnieje. Przejście przez ramę oddzielającą przestrzeń instalacji od przestrzeni zewnętrznej — jest wejściem w świat spektaklu. Odbiorca przekraczając proscenium, staje się aktorem zdarzenia zaprojektowanego w taki sposób, iż podział na twórcę i odbiorcę zaczyna ulegać destrukcji i traci sens.

Skąd bierze się wzrastające zainteresowanie wśród twórców takim sposobem kreacji? Oczywiście, rozwój nowoczesnych technologii i wykorzystanie ich w sztuce jest glebą, z której wyrasta sztuka mediów. Ale stopień wykorzystania *high–techu* nie wydaje się być rozstrzygający. W instalacjach wykorzy-

stuje się bowiem zarówno wysoką, jak i niską technologię. Jak zauważył Tom van Vliet [patrz Pijnapel 1993: 11], dyrektor World Wide Video Centre w Hadze, taśmy wideo nie bardzo nadają się do eksponowania w muzeach. Instalacje wideo bądź też instalacje multimedialne mogą zaś być traktowane jako unikatowe obiekty artystyczne. Nie podlegają nieskończonej duplikacji jak taśmy wideo, które pozbawione są indywidualnej, macierzystej sygnacji, co niemożliwe jest w przypadku kopii eksploatacyjnych w „fotokinie", a także w przypadku tradycyjnego wideo. Niepowtarzalność instalacji, ich niereprodukowalność upodabnia je do sposobu obecności tradycyjnych obrazów czy też rzeźb w galeriach. Najczęściej zresztą sam autor instalacji dokonuje jej „montażu" w określonej przestrzeni fizycznej i chociaż zmuszony jest do korzystania z wielu urządzeń, materiałów, *software'ów* wykonanych przez kogoś innego, to jednak każdorazowo musi im nadać niejako nowy sens, wkomponować je we własne dzieło posiadające status autonomiczny.

Nim jednak na festiwalu Ars Electronica w Linzu w roku 1990 mogła pojawić się nowa, osobna kategoria prezentacji i nagradzania prac „sztuki interaktywnej" — musiało upłynąć sporo czasu od pojawienia się wczesnych prób tworzenia instalacji medialnych. Pierwszeństwo w tym zakresie niewątpliwie należy się eksperymentom z tak zwanymi rzeźbami telewizyjnymi Wolfa Vostella (praca zatytułowana *TV De–collage* 1961), *performances* i instalacjami Nama June'a Paika, które w zamyśle autora miały demistyfikować i dekonstruować aparat telewizyjny jako dyspozytyw. Po raz pierwszy Paik zaprezentował swoje prace wykorzystując monitory telewizyjne na wystawie zatytułowanej *Exposition of Music–Electronic Television* (1963) w Galerii Parnass w Wuppertalu (Niemcy). Jedną z wczesnych prac wykorzystujących wideo do stworzenia instalacji przestrzennej była realizacja Bruce'a Naumana *Video Corridor* (1969–70). Warto też przypomnieć, że również w Polsce artyści skupieni w powstałym na początku lat siedemdziesiątych łódzkim Warsztacie Formy Filmowej eksperymentowali z wykorzystaniem aparatury wideo. W *Akcji Warsztat* (1973), trwającej dwadzieścia trzy dni w Muzeum Sztuki w Łodzi, uczestniczyli filmowcy, plastycy, poeci, fotograficy, tacy jak: Wojciech Bruszewski, Piotr Bernacki, Paweł Kwiek, Ryszard Lenczewski, Krzysztof Bobrowski. Było to pierwsze artystyczne wykorzystanie techniki wideo w Polsce [patrz Samosionek 1994; Mikołajczyk 1994]. Szeroko rozumiane instalacje wideo były zatem początkiem drogi, jaką przebyli artyści od tworzenia nieinteraktywnych instalacji medialnych do kreacji różnego rodzaju instalacji wykorzystujących interaktywność jako naczelną zasadę konstytuującą obiekty artystyczne.

Można wymienić szereg typów instalacji interaktywnych posługujących się ruchomymi obrazami technicznymi. Są to zarówno dzieła istniejące w realnej przestrzeni, jak i dzieła egzystujące w cyberprzestrzeni bądź zmagazynowane na CD–ROM-ach, a także instalacje wykorzystujące Virtual Reality. Dosyć powszechnie za pierwszą instalację interaktywną uznaje się dzieło Lynn Hershman zatytułowane *Lorna* (1980–84). Jak mówi sama autorka [patrz Hershman 1994], praca ta stanowiła kontynuację jej wcześniejszego, „interak-

tywnego" *performance*, dla potrzeb którego stworzyła fikcyjną postać Roberty Bretimore. W kolejnych realizacjach tego przedsięwzięcia Hershman wykorzystywała zapisy fotograficzne i tekstowe, układające się w koleje losu głównej bohaterki, jednakże nie istniał jakiś predeterminowany wzorzec następowania po sobie kolejnych epizodów, a były one każdorazowo komponowane na nowo.

Lorna wytyczyła zupełnie nowy obszar poszukiwań. Widz, wkraczając do zaaranżowanej przestrzeni będącej pokojem głównej bohaterki, miał możliwość wyboru alternatywnych sposobów rozwijania akcji rozgrywającej się na monitorze telewizyjnym, stanowiącym podstawowe wyposażenie pokoju. Całość zapisana była na wideodysku w postaci trzydziestu sześciu rozdziałów z historii życia Lorny (łącznie zaledwie siedemnaście minut sekwencji obrazowych), które użytkownik mógł dowolnie sekwencjonować i zmieniać ich kolejność. Ale nie tylko „fabuła" opowieści była dowolnie komponowana: widz–uczestnik tego przedsięwzięcia miał możliwość ingerencji także w ścieżkę dźwiękową, mógł wracać do pewnych sekwencji, przeskakiwać do przodu, a zatem stale zmieniać swój punkt widzenia. Lynn Hershman nawiązywała w swej pracy w oczywisty sposób do doświadczeń takich twórców, jak Stéphene Mallarmé, John Cage czy też do idei Marcela Duchampa. Dopiero jednak nowoczesna technologia pozwoliła na rozwinięcie i wzbogacenie ich pomysłów.

W kolejnej swojej realizacji zatytułowanej *Deep Contact* (1985–90) artystka, przy współpracy wielu osób, zaprojektowała o wiele bardziej skomplikowaną i rozbudowaną instalację interaktywną, składającą się z pięćdziesięciu siedmiu segmentów. Interfejsem tej pracy był reagujący na dotyk ekran monitora: w zależności od tego, jaką część ciała bohaterki Marion dotykał widz–użytkownik, historia mogła rozwijać się w różnych kierunkach. Warto wspomnieć o jeszcze jednej pracy Lynn Hershman, bowiem zastosowano w niej niezwykle interesujący, a przy tym prosty (nie w aspekcie technologicznym, rzecz jasna), interfejs. *Room of One's Own* (1993) uruchamia się poprzez patrzenie do wnętrza pracy. Sama autorka podkreśla związek tej realizacji z wynalazkiem kinetoskopu przez Thomasa Alvę Edisona w roku 1891 [por. Gagnon 1996: 72]. Artystka tak przedstawia swoją instalację komputerową: „Ruchy oka widza/*voyeura* pobudzają do działania komputer i odtwarzacz wideo. W pracy tej można odnaleźć odniesienia do wczesnych *peepshows*, jak również do poglądów na temat kształtowania się osobowości kobiecej. Widz/*voyeur* zagląda do niewielkiej skrzyneczki, w której zaaranżowano scenę o układzie sypialni. Maleńka kamera przetwarza ruchy oka na sygnał cyfrowy, przekazuje go do komputera, który uaktywnia odpowiednie fragmenty filmowe. Oczywiście praca ta mówi nie tylko o oglądactwie, ale porusza także kwestię reakcji człowieka na fakt, że jest obserwowany. W pokoju umieszczono kilka przedmiotów: łóżko, aparat telewizyjny, stół i telewizor. Patrzenie na każdy z nich wywołuje odtworzenie innego modułowego fragmentu wideo. *Room of One's Own* został również zaprojektowany tak, żeby za pomocą czujników umieszczonych pod dywanem, na którym się stoi, reagował na fizyczną obec-

ność widza. Dźwięki i słowa przenikają do otoczenia i jak syreny prowokują odpowiedzi. Także obraz oka widza został umieszczony w obrębie instalacji, na ekranie telewizora w miniaturowym pokoju, czyniąc tym samym widza/*voyeura* wirtualnym uczestnikiem oglądanej sceny" [Hershman 1996][2].

Problem wirtualności odnosi się zresztą nie tylko do widza, ale i do samych instalacji. Pomimo to bowiem, że są one usytuowane w konkretnym miejscu i czasie, to przecież posługują się niejako czasem zatrzymanym, a przestrzeń „bytowa", by tak rzec, nie anektuje konkretnej przestrzeni dla siebie, tak jak to się dzieje na przykład w przypadku rzeźby, ale ma charakter wyłącznie hipotetyczny. Monitory telewizyjne czy też komputerowe same w sobie mają znamiona rzeźb (są usytuowane w jakiejś przestrzeni i czasie), ale jednocześnie trzeba powiedzieć, iż są to rzeźby nowego rodzaju — nie posiadają one stałego zakorzenienia, umocowania.

Podobny interfejs, jaki został wykorzystany w *Deep Contact*, zastosowali w swojej pracy nagrodzonej Złotą Nike na festiwalu Ars Electronica w 1994 roku Christa Sommerer i Laurent Mignonneau. W *A–Volve* wykorzystano komputer Onyx, powszechnie dziś stosowany do tworzenia efektów specjalnych w filmach fabularnych. Praca ta jest wręcz modelowym przykładem idei interaktywnego konstruowania układu, powoływanego do życia przez aktywną ingerencję widza–współtwórcy kreującego dzieło będące tożsame z jego odbiorem. Instalacja składa się z dwóch zasadniczych elementów: pierwszym jest monitor, na którym rysując bezpośrednio dowolne kształty można tworzyć trójwymiarowe, „żywe" istoty. Pojawiają się one w wypełnionym wodą, realnym basenie (drugim elemencie instalacji). Choć w rzeczywistości nie istnieją, to jednak podlegają prawom biologicznym. Dają się złapać, dotknąć, przekształcają się pod wpływem naszej ingerencji, łączą się, rosną, ulegają deformacjom. Można oczywiście zapytać, czy w tym przypadku mamy do czynienia ze sztuką, czy też jest to wyłącznie pokaz technologicznych możliwości medium komputerowego. Zapewne nie pozbawiona jest słuszności uwaga Johna G. Hanhardta, który w przedmowie do głośnego wyboru tekstów zatytułowanego *Video Culture. A Critical Investigation* [1986] pisał, iż pytanie o to, czy sztuka wideo jest prawdziwą sztuką, jest błędnie postawione. Trzeba bowiem pytać o to, w jaki sposób wideo zmieniło definicję sztuki. Formuła ta daje się znakomicie zastosować do instalacji, które wykorzystują, tak jak praca Sommerer i Mignonneau, Virtual Reality.

Virtual Reality to nowa technologia, medium i zarazem pewien koncept, który ma charakter filozoficzny. Na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych wielu artystów zaczęło wykorzystywać w swoich pracach nowe wirtualne medium. W roku 1993 w Guggenheim Museum w Nowym Jorku zorganizowano pierwszą „wystawę" poświęconą temu zjawisku. Nosiła ona

---

[2] Opis instalacji przytaczam za przedrukiem z katalogu wystawy, jaka miała miejsce w Centrum Sztuki Współczesnej w Warszawie w roku 1996. Przedruk ten został opublikowany w „Magazynie Sztuki" nr 4, 1996, s. 80.

tytuł *Virtual Reality: An Emerging Medium*[3]. Zaprezentowano na niej prace m.in. Jenny Holzer i Thomasa Dolby'ego [zob. Teixeira 1994].

Do prekursorów tego kierunku poszukiwań we współczesnej sztuce mediów należy zaliczyć Jeffrey'a Shawa. Jego *The Legible City* (realizacja rozwijana i doskonalona w latach 1989–91), *The Virtual Museum* (1992) czy *Reconfiguring the Cave* (1995, praca wykonana we współpracy z Agnes Hegedüs i Berndem Lintermannem) dziś już są traktowane niemal jak dzieła „klasyczne". Sam Shaw mówi, iż „sztuka w pierwszym rzędzie jest konwersacją z widzem, który zawsze reinterpretuje i rekonstruuje obiekty artystyczne" [1994: 72], jednak dopiero sztuka interaktywna pozwala na prawdziwy dialog pomiędzy artystą a odbiorcą. W jego pracach (poza stałym balansowaniem pomiędzy realnością a wirtualnością, dematerializacją obiektów artystycznych, zagadnieniem interaktywności), szczególnego znaczenia nabiera dążenie do przekroczenia ramy obrazu, która jest tak charakterystyczna dla malarstwa, telewizji i kina. W wielkim projekcie, realizowanym przez Centrum Sztuki i Mediów (ZKM) w Karlsruhe[4], zatytułowanym *The Extended Virtual Environment* (*EVE*) i wykorzystującym technologię wirtualną, jedną z podstawowych idei jest stworzenie nowej strategii percypowania obrazów technicznych. Rama obrazów audiowizualnych narzucająca zawsze określony punkt widzenia, a zatem redukująca rzeczywistość nie tylko do dwóch wymiarów, ale i zawężająca pole widzenia, jest tutaj zastępowana przez możliwość wyboru indywidualnego punktu percepcji obrazu otaczającego widza. Jest to obraz totalny, tak jak w rzeczywistości otacza nas zawsze obraz panoramiczny, 360-stopniowy.

W Karlsruhe powstało także laboratorium multimedialne, w którym realizowany jest interaktywny magazyn „artintact" (pierwsze wydanie miało miejsce w roku 1994), prezentujący prace artystów związanych z Centrum Sztuki i Mediów na CD–ROM-ach. CD–ROM-y, kojarzone powszechnie z produktami rozrywkowymi (interaktywne gry wideo), edukacyjnymi (samouczki, opracowania historyczne, publikacje informacyjne), reklamowymi bądź encyklopedycznymi, od kilku już lat stały się też nowym medium, z powodzeniem wykorzystywanym przez artystów. Są to zarówno dzieła całkowicie autonomiczne, jak i nowe wersje przestrzennych instalacji multimedialnych, które w ten sposób mogą być zaprezentowane szerszej publiczności. Ciekawym przykładem takiego „podwójnego" bytowania dzieła jest praca Mirosława Rogali, zrealizowana w latach 1994–95 przez Artist in Residence Fellowship, w ZKM. O ile w wersji „instalacyjnej" *Lovers Leap* interaktor wykorzystywał całe swoje ciało w kontakcie z pracą, to w wersji na CD–ROM-ie widz wykorzystuje tylko własną rękę manipulując interfejsem. „Koncepcja *Lovers Leap* — pisze Rogala — w wersji CD–ROM rozwija interaktywność w nawigacji do 360 stopni w każdym kierunku. Inaczej niż w instalacji, gdzie dwa duże ekrany projekcyjne zainstalowane są naprzeciw siebie w przestrzeni publicznej,

---

[3] *Emerging Medium*, czyli „medium powstające", „wyłaniające się".

[4] J. Shaw jest dyrektorem Instytutu Mediów Wizualnych ZKM.

CD–ROM jest pojedynczym ekranem osobistego doświadczenia. Praca w wersji CD–ROM przenosi znaczenie z fizycznej transformacji na proces wyobrażeniowy. Operacja w przestrzeni realnej, odbywająca się przy pomocy interfejsu, pozwala przenieść się w przestrzeń konceptualną" [Rogala 1997: b. p.].

CD–ROM-y wykorzystywane są także przez muzyków. Wspominany Thomas Dolby tworzy dźwiękowe instalacje interaktywne; Todd Rundgren proponuje słuchaczom–widzom projekt składający się z ponad półtora tysiąca elementów, które można dowolnie szeregować i kształtować muzycznie; praca *The Freak Show* awangardowej grupy rockowej The Residents trafiła już do stałej ekspozycji Museum of Modern Art w Nowym Jorku. Do tego dodać należałoby interaktywne instalacje wykorzystujące CD–ROM takich wykonawców, jak Peter Gabriel (sławna *Explora*, jedna z pierwszych realizacji na CD–ROM-ie stworzona przez muzyka rockowego), David Bowie, U2, Prince, Montly Crue. Wszystkie te eksperymenty zmierzają do przełamania jednokierunkowości przekazu muzycznego (połączonego oczywiście z sekwencjami obrazowymi) i umożliwienia odbiorcy aktywnego współtworzenia muzyki. Idea skończonego dzieła muzycznego, które dostarcza się odbiorcy, zostaje w ten sposób radykalnie zanegowana [zob. Davis 1993][5].

Niektórzy z obserwatorów rozwijającego się w błyskawicznym tempie rynku nowych mediów twierdzą, iż CD–ROM jest wyłącznie medium przejściowym do świata, który będzie totalnie usieciowiony i wszelkie transmisje będą się odbywać *on–line*, to znaczy niepotrzebne będą dyski optyczne, albowiem wszystkie pożądane informacje, dzieła sztuki telematycznej, obiekty artystyczne — będzie można kontemplować i współtworzyć siedząc przed własnym terminalem komputerowym, korzystając z niego, jak z narzędzia do zbiorowej kreacji nowych form sztuki medialnej. Zanim jednak Internet stanie się tak powszechny, jak telewizja, upłynie niewątpliwie dużo czasu, a więc „przejściowość" CD–ROM-ów może być o wiele bardziej rozciągnięta w czasie aniżeli wydaje się to wielu technologicznym optymistom[6]. Jak słusznie zauważa Erkki Huhtamo, „World Wide Web będzie nadal zjawiskiem elitarnym [...]. Technika CD–ROM z pewnością okaże się użytecznym, stymulującym środkiem wyrazu o dużej sile oddziaływania. Technika ta ma możliwość dotarcia do szerokiej publiczności, także poza 'okablowanym' światem" [1995: 133]. Instalacje wykorzystujące CD–ROM-y, choć są najczęściej projektami

---

[5] Fred Davis dzieli multimedialne produkty muzyczne na trzy kategorie: pierwszą stanowią „interaktywne kompozycje muzyczne" (*interactive musical composition*), które pozwalają na tworzenie własnych kompozycji z dostarczonych, pre–konstruowanych elementów; drugą są „interaktywne dokumenty rockowe" (*interactive rockumentaries*), pozwalające śledzić proces tworzenia muzyki; trzecią kategorię stanowią „interaktywne doświadczenia multimedialne" (*interactive multimedia experiences*), będące kombinacją muzyki, sztuki i specyficznego rodzaju gry [1993: b. p.].

[6] Interesujące spojrzenie na temat miejsca technologii CD–ROM we współczesnej sztuce i kulturze audiowizualnej przynosi artykuł Michaela Punta *Nowa technologia, stare problemy* [1999].

autonomicznymi, już od pewnego czasu są również „przystosowywane" do bezpośredniego łączenia się ze środowiskiem cyberprzestrzeni.

Dla ciągle powiększającej się mniejszości internetowej wspólnoty tworzone są zaś coraz to bardziej rozbudowane i skomplikowane projekty instalacji sieciowych. „Prosta" w swej istocie instalacja *Tele–Garden* (http://telegarden.aec.at), zaprojektowana przez Kena Goldberga, opiera się na pomyśle uprawy ogrodu „na odległość". Każdy może zostać członkiem sieciowej wspólnoty, która za pośrednictwem robota działającego w realnie istniejącym ogrodzie (stojącym w Ars Electronica Center w Linzu) opiekuje się nim. Cyfrowo zapisywany obraz przesyłany jest za pomocą World Wide Web i wszyscy użytkownicy sieci mogą obserwować zachodzące w nim zmiany, natomiast ci, którzy zasadzili w ogrodzie swoją roślinę muszą jej stale doglądać i pielęgnować. Wspólnota wymienia ze sobą poglądy (na razie w trybie tekstowym, ale być może już wkrótce będą to wideokonferencje w trybie *on–line*) nie tylko na temat wspólnej „uprawy".

Jednym z najbardziej zaawansowanych projektów instalacyjnych (http://brainop.media.mit.edu), jaki powstał w Internecie, jest niewątpliwie *Brain Opera*. Nad przedsięwzięciem tym pracowało blisko pięćdziesięciu artystów, projektantów, informatyków, kompozytorów w MIT Media Lab pod wodzą Toda Machovera. Inspiracją i filozoficznym podłożem tego wirtualnego dzieła jest praca Marvina Minsky'ego *Society of Mind* [1987][7]. Centralną ideą sformułowanej tam koncepcji ludzkiej osobowości jest przekonanie, iż nasze postępowanie nie jest kontrolowane przez jakiś centralny „procesor", ale przez zbiór stale uzgadniających i negocjujących pomiędzy sobą „agentów" ściśle ze sobą połączonych. Minsky od lat zajmuje się też filozofią muzyki, poszukując odpowiedzi na fundamentalne, a zarazem, wydawałoby się, bardzo proste pytania: dlaczego ludzie słuchają muzyki, dlaczego sprawia im ona przyjemność, czy studiowanie fenomenu muzyki może pomóc w zrozumieniu ludzkiego umysłu? [zob. Minsky 1981]. Machover powoływał się także na sławny artykuł Glenna Goulda z roku 1966 dotyczący przyszłości muzyki. Znakomity pianista i eseista pisał w nim, iż w przyszłości sztuka nie będzie konieczna, albowiem „odbiorcy będą artystami, a ich życie będzie sztuką" [cyt. za Machover: b. d.]. To założenie legło u podstaw *Brain Opera*, której premiera odbyła się 23 lipca 1996 roku w New York Lincoln Center[8]. Generalny pomysł polega na uczynieniu z odbiorców performerów, którzy mogą poprzez sieć współtworzyć powstające w czasie realnym dzieło multimedialne (łączące wykonywaną na żywo muzykę na estradzie z telematyczną transmisją). Około sześćdziesiąt procent muzyki było zaplanowane i skomponowane, a czterdzieści procent otwarte na ingerencje widzów–performerów. Oczywiście większość uczestników tego zdarzenia była wyłącznie widzami, ale część usytuowanych przed

[7] W roku 1996 praca ta wraz z komentarzami, filmami wideo, wyborem tekstów Minsky'ego, fotografiami etc. ukazała się w wersji CD–ROM, wydana przez firmę Voyager.

[8] Europejska premiera *Brain Opera* miała miejsce podczas festiwalu Ars Electronica w Linzu w tym samym roku.

własnymi terminalami komputerowymi użytkowników Internetu, za pośrednictwem WWW, stała się współautorami zbiorowej kreacji. Uczestnicy przedsięwzięcia z całego świata mogli zatem nie tylko obserwować to dzieło, łączące trójwymiarowe kompozycje wizualne z kompozycjami muzycznymi, ale też tworzyć je (przesyłając własne teksty, muzykę, dźwięki, obrazy, grafikę komputerową) i aktywnie uczestniczyć w powstawaniu instalacji.

Celem tego eksperymentu było wszechstronne zaangażowanie widza--performera w proces tworzenia. To doświadczenie miało również zademonstrować, jak dzisiaj współegzystują ze sobą sztuka, technologia, psychologia i nauka; jak możliwe jest kreowanie — wedle słów Machovera — „aktywnej muzyki", pobudzającej do działania odbiorców. Eksploracja natury związków interpersonalnych powoływanych za sprawą Internetu i badanie natury zbiorowej kreacji artystycznej, będącej czymś więcej aniżeli prostą sumą wkładu poszczególnych uczestników przedsięwzięcia, to kolejne cele, jakie postawili sobie „projektanci" zdarzenia. Marzeniem Machovera jest takie wykorzystanie technologii, by każdy mógł stać się muzykiem. *Brain Opera* jest przykładem interaktywnej instalacji egzystującej w sieci, hiperdzieła multimedialnego, które zapowiada zupełnie nowy rodzaj sztuki oraz doświadczeń estetycznych przenikających do codzienności i stających się immanentną częścią naszego przyszłego środowiska.

Czy można traktować tak różne rodzaje omawianych instalacji jako awangardę sztuki współczesnej? Już samo pojęcie sztuki awangardowej w odniesieniu do tego rodzaju działalności bywa bardzo często kwestionowane. Zygmunt Bauman konstatuje zaś: „W dzisiejszym ponowoczesnym świecie mówienie o awangardzie jest nieporozumieniem — choć ten czy ów artysta może przyjąć postawę zapamiętaną z czasów burzy i naporu; będzie to jednak teraz poza raczej niż postawa — ogołocona z dawnego sensu, pusta, nic nie zwiastująca i do niczego nie zobowiązująca, objaw nostalgii raczej niż buńczuczności, a z pewnością nie hartu ducha. Pojęcie 'awangardy ponowoczesnej' stanowi *contradictio in adiecto*" [1994: 176]. Jednakże instalacje kultywują i rozwijają ideę aktywnego uczestnictwa odbiorców w kreowaniu artystycznego artefaktu, co wyrasta z ducha awangardy. Można oczywiście zgłaszać zastrzeżenia, czy pojęcie artefaktu daje się zastosować do dzieł, które nie są skończonymi propozycjami, a jedynie pewnymi potencjami przyszłych dzieł podsuwanymi odbiorcy. Odbiorcy nie tyle kontemplującego, biernie poddającego się estetycznym impulsom, ale współkreującego i ukierunkowującego sposób istnienia dzieła jako zdarzenia.

Metaforyczna w gruncie rzeczy koncepcja „śmierci autora", którą przedstawił pod koniec lat sześćdziesiątych Roland Barthes [1999], dopiero w sztuce telematycznej, a zwłaszcza w sztuce wykorzystującej Internet jako medium i przestrzeń, w której żyją obiekty artystyczne (bądź paraartystyczne) — nabiera istotnego znaczenia. Ale kategoryczne twierdzenie, iż autor „zniknął", jest dużym uproszczeniem. Chodzi raczej o sytuację, w jakiej modernistyczny prymat autora nad odbiorcą zostaje zanegowany, zwłaszcza zaś w przypadku obiektów interaktywnych. Ich zasadą konstytutywną jest przeko-

nanie twórców, iż dzieło nie istnieje bez odbiorcy, a właściwie, precyzyjniej rzecz określając, bez odbioru. Można nawet powiedzieć o utożsamieniu dzieła z odbiorem.

Warunkiem zaistnienia takiej sytuacji jest zaprojektowanie przez twórcę instalacji interaktywnej interfejsu, dzięki któremu uruchomiona zostaje aktywność odbiorcy. Stworzenie „planu działania" predeterminuje aktywność, ale nie narzuca sztywnych reguł postępowania. Sterowanie instalacją powierzone jest odbiorcy — może ono odbywać się przy pomocy głosu, spojrzenia, dotyku, aż do sterowania sensorycznego ciałem, w przypadku użycia bezpośrednich przyłączy do ciała reagujących na jego ciepło, fakturę, fizjologiczne procesy, oddech, pracę serca[9]. Zresztą wszystkie te sposoby kontaktu człowieka ze środowiskiem instalacji mogą być wykorzystywane jednocześnie.

Zagadnienie interaktywności to jeden z zasadniczych aspektów współczesnej kultury medialnej, i szerzej, jeden z podstawowych problemów sytuacji komunikacyjnych implikowanych rozwojem nowych technologii opartych na wykorzystaniu w sztuce komputerów, choć nie tylko. Początkowo interaktywność związana była przede wszystkim z poszukiwaniami nowych sposobów komunikowania się z maszynami i zajmowali się nią naukowcy oraz badacze poszukujący teoretycznych podstaw do tworzenia bardziej przyjaznych interfejsów, które mogłyby ułatwić porozumiewanie się człowieka z komputerem. Dopiero później zainteresowali się tym zjawiskiem artyści, choć — jak twierdzi Erkki Huhtamo — „sztuka interaktywna jest silnie zakorzeniona w estetycznych rewolucjach dwudziestego wieku" [1996: 178]. Poza wspominanymi wcześniej *environmentem, happeningiem, performance* trzeba byłoby wspomnieć o szeregu zjawisk zapowiadających zakwestionowanie ostrych podziałów na artystów i odbiorców, dzieła skończone i takie, które domagają się interwencji ze strony widzów. To tradycja konstruktywizmu, surrealizmu i dadaizmu, by odwołać się do bardziej odległej przeszłości.

Huhtamo stara się wykazać, iż w odniesieniu do sztuki interaktywnej formułuje się szereg nieprawdziwych zarzutów i nieuzasadnionych wątpliwości, które wynikają z niezrozumienia jej istoty. Do najważniejszych z nich należy przekonanie, że sztuka interaktywna „celebruje skomplikowaną technologię" dostępną wyłącznie w laboratoriach badawczych i niezrozumiałą dla przeciętnego odbiorcy. Dlatego sztuka interaktywna niewiele ma wspólnego z prawdziwą sztuką, jej twórcy „nie stawiają sobie poważnych celów artystycznych i intelektualnych, ale zadawalają się technologicznymi sztuczkami", co w efekcie prowadzić musi do przekształcenia artystów w inżynierów i projektantów, a efekty ich pracy niewiele wtedy różnią się od gier wideo. Złudzeniem jest także przekonanie o wspomnianej „śmierci autora", bo „choć artysty zazwyczaj nie widać, jego obecność jest niemal oczywista", dzieła zaś są rozpoznawane jako efekt działalności konkretnego twórcy, manifestującego swoją

[9] Taki sposób kontaktu człowieka ze środowiskiem medialnym określa się mianem „haptycznego interfejsu", który definiowany jest jako „wykorzystanie wszelkich impulsów fizycznych dostarczanych nam poprzez zmysł dotyku na poziomie skóry i zmuszenie naszych mięśni i ciała do reakcji" [Psotka, Davison 1996: b. p.]

obecność w realizacji na różne sposoby. Podważa się również samą istotę interaktywności, jaką jest samodzielna praca użytkownika. „Użytkownik musi naprowadzić kursor i kliknąć myszą lub też dotknąć *menu* wyświetlanego na ekranie. A wszystko po to, aby bezmyślnie wędrować po zaprojektowanej przez kogoś przestrzeni wirtualnej, lub aby mieć przyjemność wyboru między kilkoma przewidzianymi przez kogoś innego alternatywami. Nie ma tu mowy o spontanicznych reakcjach, o wnoszeniu osobistego wkładu czy o poszukiwaniu prawdziwie własnych rozwiązań". Kolejnym zarzutem jest przekonanie, że prawdziwa interakcja odbywa się zawsze pomiędzy dwiema (lub więcej) osobami, dlatego sztuka interaktywna wymuszająca spotkanie człowieka z maszyną jest w gruncie rzeczy „intra–aktywna". Ostatnim argumentem przeciwników interaktywności w sztuce jest przekonanie o dominującej roli męskiego punktu widzenia w tworzeniu dzieł interaktywnych. „Popularność interaktywnej technologii to kontratak męskości w kulturze sfeminizowanej oglądaniem telewizji" [wszystkie cytaty pochodzą z tekstu Huhtamo 1996: 179–183].

Nie sposób bagatelizować wszystkich tych wątpliwości, jednakże autor kompetentnie pokazuje, że wyrastają one z nieznajomości sztuki interaktywnej i z bardzo często spotykanego, zwłaszcza w środowisku tradycyjnie zorientowanych odbiorców i krytyków sztuki, oporu przeciwko temu wszystkiemu, co niesie współczesna cywilizacja, w coraz większym zakresie opierająca się na nowoczesnych technologiach. Doszukiwanie się jednak w nich samych wyłącznie cech destrukcyjnych i przeciwstawianie kultury humanistycznej — kulturze technicznej, wynika najczęściej z konserwatyzmu i lęku przed nowościami. Dziś podtrzymywanie takich podziałów musi prowadzić do nieuzasadnionej i niepotrzebnej polaryzacji społecznej.

Czym zatem jest interaktywność i dlaczego wzbudza takie kontrowersje? Nie sposób przywołać tutaj choćby małej części olbrzymiej literatury na ten temat. Wydaje się, że na potrzeby tych rozważań wystarczy zwrócenie uwagi na kwestie podstawowe. Interaktywność (czasem też używa się określenia interakcyjność), to założona przez twórców dzieła możliwość interwencji odbiorcy–użytkownika w jego wewnętrzną strukturę. Oczywiście różny może być stopień owej interwencji, tak jak różne są sposoby przekształcania struktury dzieła, jednakże podstawowa zasada pozostaje niezmienna. A zatem aktywność odbiorcy–użytkownika jest wpisana w samo dzieło[10].

Inaczej pojmuje interaktywność Ryszard W. Kluszczyński, który odnosi ją nie tylko do specyficznego kontaktu, jaki zachodzi pomiędzy człowiekiem a maszyną. Dla tego autora kategoria ta stała się podstawową zasadą

[10] W *Glossary of Virtual Worlds* znaleźć można następującą definicję: „Interaktywność odsyła do poziomu, na którym osoba ma możliwość wyboru wewnątrz danego środowiska. Ten wybór opiera się na zasadach i zachowaniu tego środowiska" [Bar–Zeev 1997: b. p.]. Andy Cameron definiuje interaktywność jako „zdolność do interwencji w znaczący sposób w wewnętrzną strukturę reprezentacji jako takiej. A zatem interaktywność w muzyce oznacza zdolność do zmiany dźwięku, w malarstwie do zmiany koloru albo znaku, interaktywność w filmie polega na zanurzeniu widza w scenie i możliwość zmiany sposobu rozwiązania akcji" [b. d.: 2].

wyrażającą przemiany zarówno w sztuce nowych mediów, jak i w obszarze najszerzej rozumianej kultury współczesnej, a zatem wykracza ona daleko poza wąskie rozumienie jej jako nowej „właściwości odbioru" dzieł sztuki [patrz Kluszczyński 1996a]. „Interaktywność — pisze Kluszczyński — którą pojmuję jako współpracę człowieka i maszyny (systemu sztucznej inteligencji) zachodzącą w czasie realnym i przybierającą formę wzajemnego oddziaływania, staje się jedną z najważniejszych właściwości współczesnej cywilizacji" [1995: 29].

O ile w pewnych rodzajach sztuki interaktywnej (takich jak choćby *net art*) ciało odbiorcy pozostaje niejako poza środowiskiem medialnym, a kontakt ogranicza się do taktylnych interwencji przy pomocy prostych interfejsów (na przykład myszy komputerowej), to w multimedialnych i interaktywnych instalacjach przestrzennych ciało odbiorcy wpisywane jest w realną przestrzeń, fizyczne środowisko instalacji, co tworzy sytuację parateatralności. Margaret Morse [1996] zwraca uwagę, iż instalacje wideo nie odwołują się do znanej, choćby z tradycyjnego kina, identyfikacji traktującej *nie–ja* jako *ja*. Instalacja nie wymusza wyłącznie pracy wyobraźni, albowiem proponuje realne doświadczenie, choćby przestrzeń instalacji mieszała ze sobą przedmioty i obiekty rzeczywiste z wirtualnymi. Nawet w przypadku instalacji wykorzystujących Virtual Reality, a więc opartych na ontologii symulacyjnej, doświadczenia ciała są realne. Źródła doznań sensualnych są rzeczywiste. Metafora więźnia jaskini platońskiej traci sens. W instalacji odbiorca zmienia się w „więźnia poruszającego się od ciemności do światła" [Morse 1996: 174]. Przekroczenie proscenium (oddzielające przestrzeń pozainstalacyjną) i wejście w świat instalacji odbywa się poprzez uruchomienie interfejsu. Od tego momentu odbiorca staje się obserwatorem swoich własnych poczynań. Teatralizacja odbioru zdarzenia, którego jest się współtwórcą, doprowadza do utożsamienia pozycji widza i aktora. Widz, stając się interaktorem, gra w przestrzeni (i z przestrzenią) instalacji, zwłaszcza gdy ta ma charakter interaktywny, a jednocześnie obserwuje efekty swoich własnych interwencji. Instalacja staje się sceną, na której rozgrywać się może nieskończona ilość jednostkowych i niepowtarzalnych spektakli.

Multimedia niejako automatycznie produkują świat w postaci hipertekstualnej struktury. Jej producentem nie jest jednak projektant całości, on jedynie stwarza pewne ramy kontekstualne; producentem hipertekstu jest w gruncie rzeczy odbiorca „używający" danych mu przez projektanta elementów. Odbiór zatem jest użyciem, jest swoistym testem, a nie próbą linearnego odczytywania, interpretacji, lektury sensów. Oczywiście te aspekty przystępu do dzieła też są ważne. Ale bodaj najważniejsza jest pragmatyka sytuacji parateatralnej. Adekwatne do opisu takiej sytuacji może być przekonanie Richarda Rorty'ego, iż w istocie nie sposób oddzielić interpretacji od użycia tekstu (w przypadku hipertekstu tezy te wydają się mieć znaczenie podstawowe). Polemizując z Umberto Eco, Rorty [1996a] mówi o zasadniczej bliskości *intentio operis* i *intentio lectoris*, które dla Eco stoją na przeciwległych biegunach. Wyraża tym samym przekonanie o łączności tych dwóch procedur. Instalacja nie jest bytem samowystarczalnym, nawet jeśli stwarza pozory funkcjonowania

w zamkniętej pętli doskonałych cykli. Dopiero użycie instalacji przez odbiorcę–interaktora, „zanurzenie" się w niej, pozwala na mówienie o odbiorze–współkreacji. „Zanurzenie" nie jest tutaj rozumiane tak, jak choćby w znanej pracy Michaela Heima [1993] dotyczącej metafizyki Virtual Reality. Są jednak pewne podobieństwa. Immersja — wedle Heima — to takie zanurzenie się w strumieniu bodźców kreowanych przez komputer, które powoduje całkowite zawieszenie doświadczania rzeczywistego świata i odbiór sygnałów (wizualnych, dźwiękowych, dotykowych) dostarczanych przez maszynę za pośrednictwem szeregu interfejsów, takich jak rękawice (*Date Glove*), kombinezony multisensoryczne (*Date Suit*), gogle z wbudowanymi ekranami transmitującymi obrazy bezpośrednio do oka (*Head Mounted Display*), by wymienić tylko te najważniejsze[11].

W odróżnieniu od „zanurzenia" w sztucznym środowisku wirtualnego świata symulowanego, wejście w świat interaktywnej instalacji multimedialnej, nie posługującej się rzeczywistością wirtualną, nie odcina nas od bodźców realnego świata, lecz stanowi przekroczenie granicy oddzielającej przestrzeń instalacji od otoczenia. Obie sytuacje wykorzystywane są w różnych typach instalacji, obie tworzą pewien spektakl, w którym użytkownik staje się interaktorem.

Jaron Lanier, jeden z pionierów Virtual Reality, przekonuje, iż ciągle „jesteśmy pasywnymi odbiorcami bardzo niedojrzałych, nieinteraktywnych mediów nadawczych" [Orenstein 1991: 63]. Dopiero wirtualna technologia stwarza możliwość zaistnienia „świata 'postsymbolicznej komunikacji', świata bez słów" [tamże], którym przestanie rządzić i który przestanie kreować telewizja. Stąd „głównym zadaniem VR jest pogrzebanie telewizji" — mówi Lanier [1991: 59] — w charakterystycznie zatytułowanej wypowiedzi: *Czy nowa rzeczywistość jest bardziej bądź mniej możliwa?* W skali makro można potraktować to pytanie jako utopijne *wishful thinking*, a epokę „życia po telewizji", choć proklamowaną już przez niektórych badaczy [patrz Gilder 1994], trzeba traktować jako odległą i wcale nie oczywistą przyszłością.

Określenie „postsymboliczna komunikacja" z powodzeniem jednak daje się zastosować do sytuacji komunikacyjnej stwarzanej przez instalacje multimedialne. Aspekt komunikacyjny rozumiany w tradycyjny sposób, czyli jako przekazywanie określonych treści, nie jest czynnikiem decydującym o ich istnieniu i fortunnym „działaniu". Najważniejsze są przeżycia odbiorcy posta-

[11] Myron Krueger nazywany często ojcem Virtual Reality, autor jednej z pierwszych i zarazem najgłośniejszych prac poświęconych VR (choć sam używający określenia Artificial Reality jako „formy interakcji pomiędzy człowiekiem a maszyną" [1991: vii]), dla rozróżnienia stopnia „zanurzenia" wprowadził pojęcie „całkowitego zanurzenia" (*full–body immersion*). Polega ono na wykorzystaniu interfejsu, którym jest system kamer śledzących zachowanie użytkownika i reagujących na jego poczynania. Joe Psotka i Sharon A. Davison definiują zaś immersję jako „przeświadczenie poznawcze albo poczucie obecności 'bycia tam', otoczonym przez przestrzeń dającą możliwość wchodzenia w interakcję z wszystkimi dostępnymi w danym środowisku przedmiotami; immersja jest podstawową cechą dobrego systemu VR" [1996: b. p.].

wionego w sytuacji obserwatora własnych reakcji i interwencji. Zatarcie kryteriów oddzielających tworzenie, odtwarzanie i komunikację jest zanegowaniem odbioru dzieła sztuki jako biernej kontemplacji i przeżywania, linearnego odczytywania zakodowanych sensów, które domagają się deszyfracji na poziomie językowym i odnoszenia ich nade wszystko do tego, co daje się zwerbalizować.

Przyjmując takie reguły gry, odbiorca godzi się na wpisanie go w projekt określonego scenariusza działania, który posiada jedynie szkicową postać. Kiedy liczy się „działanie, nie komunikacja", jak mówi John Cage [1996: 238], niewątpliwie musi się pojawić pytanie o status instalacji jako dzieła sztuki, artystycznego artefaktu. Jak wspominałem wcześniej, pojęcie artefaktu z trudem daje się dłużej utrzymywać, bowiem samo dzieło jest tylko potencją, projektem, który może się zmaterializować w odbiorze, ale nie musi. Projektant — może to lepsze określenie aniżeli artysta — nie tyle posiada wiedzę i władzę nad materią, którą wykorzystuje, ale ma wiedzę (i nie ma władzy albo ma władzę bardzo mocno ograniczoną) o tym, jak funkcjonuje aparat percepcyjny odbiorcy, jaki użytek może on zrobić z proponowanej mu struktury–sytuacji. John G. Hanhardt przedstawiając pracę Frances Torres *Silk Stockings* (1993) mówi, iż „jego instalacja jest laboratorium idei, w którym widz musi uzgodnić swoją pozycję wewnątrz dzieła" [1993: 56]. Wydaje się, że owo „uzgadnianie" jest charakterystyczne dla większości multimedialnych instalacji. W samej etymologii określenia „instalacja" zawarta jest idea usytuowania w konkretnym miejscu i czasie określonych elementów projektujących zdarzenie będące efektem synergicznego współdziałania interaktora ze środowiskiem technologicznie ukształtowanym i gotowym na zewnętrzną interwencję, a właściwie domagającym się tej interwencji. Ale jednocześnie istotą interwencji jest wprowadzanie zmian burzących porządek wyjściowy, w jakim instalacja czeka na użytkownika. Poruszanie się w instalacyjnym *milieu* ma zatem zawsze znamiona nawigacji w przestrzeni hipertekstualnej.

Ted Nelson, który wprowadził ten termin już w roku 1965 na określenie specyficznie „rozwidlonych", niesekwencyjnych sposobów pisma mogącego egzystować w środowisku komputerowym, równocześnie rozszerzał jego zastosowanie także na określenie pewnych strategii myślenia i działania, łamiących zasadę linearności i jednokierunkowej powtarzalności[12]. Warto również

[12] Można również dodać, że początkowo pojęcie hipertekstu stosowano przede wszystkim do nowej postaci tekstów werbalnych o „rozwidlonej", nielinearnej i niesekwencyjnej strukturze, potem zaś, wraz z rozwojem hipermediów (a więc takich struktur opartych na komputerowej bazie, które stanowią kombinację „elektronicznych tekstów", obrazów komputerowych, dźwięku, danych, obrazów wideo, fotografii), kojarzone jest to pojęcie przede wszystkim ze środowiskiem cyberprzestrzeni. Najprościej można zdefiniować hipermedia jako multimedialną postać hipertekstu [patrz *Hypertext Terms* 1995: b. p.]. Używane przeze mnie pojęcie multimedialności zakłada możliwość wykorzystywania w ramach jednej instalacji wszelkich dostępnych mediów, zarówno tradycyjnych, jak i opartych na nowych technologiach. W każdym jednak wariancie niezmienna pozostaje zasada poruszania się po hiper-

przywołać słowa samego Nelsona komentującego swe pomysły, które legły u podstaw wypracowania koncepcji hipertekstu, bowiem stanowiły one również zapowiedź zupełnie nowego stosunku autora i odbiorcy dzieła, zwiastującego interaktywną komunikację. Nelson wspomina, iż dekonstrukcja linearności, która stanowiła podstawę idei niesekwencyjnego, przestrzennego „pisma" oparta była na „hipotezie (a raczej hipertezie), że hipertekst pozwoli ocalić zarówno czas pisarza, jak i czytelnika, a ich wspólny wysiłek pozwoli lepiej zrozumieć to, co jest prezentowane" [Whitehead 1996: b. p.][13]. Owo współdziałanie i „połączenie czasów", to nic innego, jak zalążki współdziałania interakcyjnego przeradzającego się w późniejszych instalacjach interaktywnych w formę paraspektaklu.

Im wyższy stopień interaktywności, tym udział użytkownika w kreowaniu projektu zwiększa się. Zawsze jednak warunkiem koniecznym jest stałe pozostawanie przez interaktora na scenie, jaką jest instalacja. Jeśli dla istnienia teatru potrzebny jest aktor i widz (choć nie zawsze potrzebna jest scena, bo może nią być dowolnie oznaczona realna przestrzeń zdarzenia, spotkania aktora i widza) — to instalacja narzuca status aktora widzowi. Tych dwóch funkcji nie da się oddzielić w spektaklach medialnych operujących prezentacją i bagatelizujących zagadnienie reprezentacji oraz referencyjności, czyli odnoszenia się do kategorii *mimesis* bądź też symulacji.

„Chociaż nowe sztuki określa się jako 'teatralne' — pisze Morse — to trzeba jednak zauważyć ogromną różnicę między teatrem tradycyjnym z jego dwoma światami: sceny i publiczności z bezpiecznego dystansu obserwującej zdarzenia rozgrywające się 'gdzie indziej', a takim teatrem, w którym zarówno publiczność, jak i zdarzenia zajmują ten sam poziom 'tu i teraz'. Dzieje się to tak, jak gdyby publiczność tej nowej odmiany teatru mogła swobodnie przekroczyć proscenium i kręcić się po scenie oglądając z różnych stron charakteryzacje aktorów i rekwizyty, podsłuchując aktorskie komentarze i uwagi, obserwując proces kreowania fikcyjnego świata i jednocześnie — choć mniej wyraźnie niż kiedyś — postrzegając ten świat" [1996: 168]. Te słowa trafnie charakteryzują sytuację, w której zniesiono barierę pomiędzy proscenium a widownią, jednak odbiorca instalacji kręcąc się po scenie ogląda z różnych

---

tekście — jest nią nawigacja, czyli wędrowanie bez narzuconego kierunku i bez założonego punktu docelowego.

[13] Od roku 1980 Nelson pracuje nad wielkim projektem nazwanym *Xanadu*, który w jego założeniu będzie realizował ideę *docuverse* (czyli *document universe*), sytuacji, kiedy „wszystko będzie dostępne dla wszystkich. Każdy użytkownik będzie zdolny do dotarcia do źródła dokumentów, bez względu na ich rodzaj, rodzaj serwera, sieci i indywidualnych urządzeń. Będzie to zunifikowane środowisko dostępne każdemu, kto będzie chciał przyłączyć się do tej przestrzeni" [Tangsunawan 1997: b. p.]. W autobiografii zatytułowanej *World Enough* Nelson daje zaś definicję **hipernoi**, która dobrze charakteryzuje jego poglądy: „To wiara, że wszystko jest, albo powinno być, związane ze sobą i połączone; to zespolenie wszystkich podzielonych i pokawałkowanych dokumentów, które nigdy nie powinny być rozłączone" [1993: b. p.].

stron samego siebie, zatopionego w interakcji z wszystkimi komponentami instalacji. Można oczywiście twierdzić, iż w ten sposób, przy pomocy różnych technologicznych narzędzi, chodzi o spotkanie z ich „programistami", *designerami*, że w istocie jest to bardzo tradycyjny sposób komunikacji, w której pośredniczące media są pomostem dla spotkania twórcy i widza, dla ich dialogu bądź polilogu. Ale w moim przekonaniu jest to wyłącznie prymarny aspekt zdarzenia, tym bardziej, że jak twierdzi Roy Ascott [1995], twórca nigdy nie jest producentem zamkniętego tekstu, a wyłącznie projektantem kontekstów odbioru.

Momentem kluczowym bowiem staje się spotkanie odbiorcy z samym sobą, ze swoimi reakcjami. Instalacja Krzysztofa Mazura *Przestrzeń wyczulona* (1996) może być doskonałą egzemplifikacją takiego procesu. Oto jak artysta przedstawia jej założenia: „Praca składa się z dwóch części. W pierwszej zajmującej powierzchnię kilkunastu metrów, rozmieszczone są czujniki wykrywające czyjąś obecność. Reagują one na podczerwień, światła widzialne, fale radiowe czy dotyk. Czujniki po przekazaniu sygnału uruchamiają urządzenia wyzwalające wrażenia, które działają na zmysły, np. efekty świetlne, dźwiękowe, poruszanie przedmiotów czy też wrażenia zapachowe. Człowiek wkraczający w obszar 'czułości' owej przestrzeni, podlega manipulacji medialnej, jednak jest to tylko pozorna manipulacja. Doznając jakby własnej obecności, uczy się poruszania w owym obszarze i dość szybko z przedmiotu, podlegającego manipulacji, staje się podmiotem i operatorem decydującym o wyborze oferowanych oddziaływań" [Mazur 1996: b. p.]. Tyle artysta.

W drugiej części pracy wejście w świat spektaklu odbywa się za pomocą kamery wideo, która „przenosi" odbiorcę w przestrzeń istniejącą wirtualnie, na monitorze telewizyjnym, przestrzeń obrazów technicznych. Wykorzystując metodę *blue–boxu,* osoba rzeczywista zostaje wkomponowana w obraz uprzednio zarejestrowany, a także wygenerowany przez komputer. Przebywając zatem w scenerii sztucznego studia osoba ta staje się ko–aktorem spektaklu, który jednocześnie ogląda i w nim uczestniczy. Może „dotknąć" pojawiające się we wcześniej zarejestrowanym materiale osoby, przedmioty, jednocześnie stale śledzi swe interwencje na telewizyjnym monitorze. Nie sposób oddzielić roli obserwatora od roli aktora. Będąc podglądanym, ko–aktor stale sam podgląda. Mieszanie porządku wirtualnego z rzeczywistą obecnością w przestrzeni instalacji, a zatem w „świecie obrazu", daje efekt realnego uczestnictwa w zdarzeniu. Przy czym cielesność jest w tej sytuacji niejako podwojona: realne ciało postrzega swą zmediatyzowaną postać w ciągłym dialogu z elektronicznym instrumentarium. W efekcie zatem otrzymujemy modelowy wręcz przykład, jak z manipulowanego przez media (i twórców) widza — odbiorca–użytkownik zmienia się w manipulującego, a może lepiej wypadałoby powiedzieć prowadzącego grę, w zaproponowanej mu sytuacji–zdarzeniu. Tyle, że w tym spektaklu nikt nie może wyręczyć go z konieczności interwencji, czyli uruchomienia instalacji. To jest niezbędny warunek zaistnienia zdarzenia. Można więc mówić o specyficznej sytuacji teatralizowania odbioru.

W pracy Jacka Zachodniego zatytułowanej *Kamień filozoficzny* (1996) artysta proponuje inny sposób „wchodzenia" w obraz. Tym razem interaktor znajduje się w pomieszczeniu trójwymiarowym i nieskończonym zarazem, dzięki zastosowaniu ustawionych naprzeciwko siebie luster. Ta prosta konstrukcja została wyposażona także w źródło stroboskopowego światła, które uruchamiane jest przy pomocy mikrofonu, do którego się mówi, śpiewa, krzyczy. Można go przyłożyć do serca i wtedy światła będą się zapalały w rytm jego pracy. Można również wydobywać inne dźwięki, wszystkie one jednak służą poświadczeniu naszej fizycznej obecności w wymiarze nieskończonym. Nasze ciało, zmultiplikowane w tysiącach lustrzanych kopii, jest jednak realne. Podmiotowość interaktora manifestuje się poprzez niepowtarzalne dźwięki, których on sam jest autorem (źródłem), wszystkie one stanowią współautorską sygnację pracy. Teatralizacja odbioru nie musi, jak widać na tym przykładzie, odbywać się przy użyciu skomplikowanej, wysokiej technologii. W istocie ten aspekt jest drugorzędny.

Te dwie tak odmienne instalacje pokazują, iż podobny efekt daje się osiągnąć na wiele różnych sposobów. Jednak warunkiem koniecznym dla zaistnienia zdarzenia interakcyjnego jest wymóg zaprojektowania i stworzenia przestrzeni, którą odbiorca przekształci w specyficzną, autorską scenę, a z siebie samego uczyni aktora, a zatem tego, kto jest sprawcą, aktorem i widzem równocześnie.

Rozdział VI

Ponowoczesny anarchizm epistemologiczny i metodologiczny w badaniach nad audiowizualnością

Erwin Schrödinger zauważył niegdyś, iż stagnacja w badaniach naukowych sprzyja ucieczce w metodologię. Czy dziś jesteśmy świadkami takiej spektakularnej ucieczki? Jeszcze kilkanaście lat temu Janusz Sławiński pisał o procesie niesłychanego rozwoju zainteresowań metodologicznych w humanistyce, które prowadzić miały do emancypacji i autonomizacji metodologii, dyskursów metateoretycznych, rozwijania ponad wszelką miarę metod i narzędzi badawczych nie służących w efekcie do praktycznego zastosowania. Nadprodukcją konkurencyjnych modeli metateoretycznych miało rządzić Parkinsonowskie prawo zwłoki. „Oddając się z lubością roztrząsaniu metod, odsuwamy w nieokreśloną przyszłość moment, w którym należałoby się nimi posłużyć" — konstatował Sławiński w eseju zatytułowanym *Zwłoki metodologiczne* [Sławiński 1990: 41].

Obecnie zainteresowanie dla spraw metodologii wyraźnie osłabło, by nie posunąć się dalej w tym twierdzeniu i nie powiedzieć o „zwłokach metodologicznych" już nie w sensie opóźnienia, ale w znaczeniu martwoty, zamierania, zaniechania sporów i dyskusji wokół problemów metodologicznych w szeroko pojętych badaniach humanistycznych. Rozmaicie można to tłumaczyć, wszak najważniejszy jest fakt, iż miast roztrząsać zasadność stosowania takich czy innych założeń, pojęć, klasyfikacji, miast budować normatywne wzorce fortunnego i prawomocnego postępowania badawczego — współczesna humanistyka stara się przystępować do samej rzeczy, przedmiotu swoich zainteresowań bez uznawania konieczności sformułowania metamodeli badawczych, dbałości o to, by kroczyć wedle ściśle określonego „scenariusza", ścisłych reguł i procedur badawczych.

W takim kontekście cechą charakterystyczną współczesności jest faktyczne przerwanie (bo trudno mówić o zakończeniu w sensie osiągnięcia jakiegoś konsensusu) — sporów metodologicznych toczących się od lat sześćdzie-

siątych wokół wyznaczenia granic racjonalności, racjonalnie pojmowanej nauki, sporów, w których najważniejsze głosy należały do Karla R. Poppera, Thomasa S. Kuhna, Imre Lakatosa, Michaela Polanyi'ego, Paula K. Feyerabenda. Wiąże się to ściśle z załamaniem neopozytywistycznego modelu nauki przypadającym na przełom lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, z podważeniem empiryzmu metodologicznego i zakwestionowaniem zasadności kontynuacji i rozwijania tzw. „normalnej nauki", zwanej również „nauką instytucjonalną" wedle terminologii Kuhna. Wchodząc w stadium „nauki postnormalnej" [zob. Funtowicz, Ravetz 1990] współczesna świadomość metodologiczna zakłada praktyczną nierozstrzygalność problematu co **jest**, a co **nie jest** nauką, czy też posiada walor naukowości.

W eseju *Philosophy of Science 2001* Paul K. Feyerabend stawia sprawę jednoznacznie: „Nie istnieje żadna metodologia naukowa, która mogłaby oddzielić naukę od reszty. Nauka stanowi tylko jedną z ideologii, która napędza (albo też hamuje) społeczeństwo" [1984: 143]. Zaś we wstępie do chińskiego wydania swej najgłośniejszej książki *Przeciw metodzie* deklaruje, że jest „przeciwny ideologiom posługującym się nazwą nauki w celu dokonywania mordu na kulturze" [Feyerabend 1996: 13]. Oczywiście można byłoby postawić pytanie o to, jak autor tych słów rozumie pojęcie „ideologii", zwłaszcza, iż pierwsze wydanie jego pracy zostało opublikowane przez wydawnictwo New Left Books, zaś Feyerabend już we wstępie obficie czerpie z myśli Lenina, by potem niejednokrotnie odwoływać się do Marksa, ale też Mao Tse–tunga. Ciekawe, że nie pojawia się w jego rozważaniach nazwisko Louisa Althusera (poza jednym odnośnikiem w przypisie), co sugeruje dosyć silne przywiązanie do „marksistowskich prawodawców" i traktowanie z rezerwą prób nowego odczytania Marksowskiej tradycji, również w zakresie rozumienia pojęcia „ideologia". A to właśnie w okresie, w którym Feyerabend opublikował referat zatytułowany *Przeciwko metodzie* (1968), później powtórzony jako tytuł całej książki, Louis Althuser poddawał krytyce teorię ideologii sformułowaną przez Marksa w *Ideologii niemieckiej.* Althuser odrzucał rozumienie ideologii jako pewnego systemu idei, poglądów, pojęć politycznych, które są w stanie zdominować zarówno jednostkę, jak i całą klasę społeczną. Tworzył teorię ideologii w ogóle, a nie poszczególnych ideologii, twierdząc, iż jest ona „wyobrażoną relacją jednostek do ich realnych warunków egzystencji" [Althuser 1971: 153]. Choć angielski przekład prac Althusera ukazał się dzięki New Left Books[1]

[1] Związek Louisa Althusera z wydawnictwem, które było organem Nowej Lewicy w Wielkiej Brytanii jest dosyć oczywisty, jeśli pamiętać, że francuski filozof już w roku 1948 wstąpił do Francuskiej Partii Komunistycznej. Jednakże w przypadku Feyerabenda ten związek z wyraziście określonym programowo wydawnictwem był w dużej mierze dziełem przypadku. Warto wyjaśnić te okoliczności, tym bardziej, iż niektórzy autorzy przywiązują zbyt wielkie znaczenie do faktu, że książka ukazała się tam właśnie [zob. np. Życiński 1993: 32]. Sprawę najlepiej wyjaśnia sam zainteresowany w autobiografii zatytułowanej *Zabijanie czasu*: „Pod koniec lat sześćdziesiątych angielskie wydawnictwo New Left chciało opublikować zbiór moich esejów. 'Weź i spisz, to co mówisz swoim biednym studentom — poradził mi Imre [Laka-

w roku 1971, a więc na kilka lat przed pierwszym wydaniem *Przeciw metodzie*, które miało miejsce w roku 1975, to Feyerabend nie był raczej skłonny przyjmować nowego rozumienia ideologii i w jego ustach określenie to miało wyraźną konotację pejoratywną.

Neopozytywistyczny kult nauki jako dziedziny poznania, której celem jest „znalezienie zadowalających wyjaśnień wszystkiego, co przychodzi nam do głowy jako wymagające wyjaśnienia" [Popper 1986: 9] zostaje zdecydowanie zastąpiony przez traktowanie nauki, czy może lepiej powiedzieć wiedzy, jako źródła w większym stopniu stawiania pytań, niż formułowania odpowiedzi. W tym sensie nauka „wytwarza już nie wiedzę (*du connu*), lecz nie–wiedzę (*de l`inconnu*)" — jak mówi Lyotard [1997: 161][2]. Czy zatem kryterium eksplanatywnej (za)wartości teorii naukowych jest dziś drugorzędne w stosunku do estetycznej postaci, kształtu formalnego i poetyckiej wartości teorii? Nie ulega wątpliwości fakt, że zwłaszcza w humanistyce współczesnej logiczna precyzja jest coraz częściej wypierana przez poetycką metaforę, zaś empiryczny indukcjonizm bywa zastępowany (bądź uzupełniany) przez myślenie lateralne, twórcze poszukiwanie ciągłych alternatyw osiąganych poprzez niekonwencjonalne i nieortodoksyjne sposoby realizowania imperatywu *versimilitude*, a więc uprawdopodobniania danych empirycznych poprzez dedukcyjne przybliżanie się do prawdy.

Marzenie o wielkiej unifikacji bądź też powszechnej zgodzie co do użycia określonych modeli metodologicznych w humanistyce można zapewne porównać do marzenia o stworzeniu w fizyce tzw. TOE (od angielskiego „Theory of Everything"), czyli „Teorii Wszystkiego". Utopijność takiego projektu każe radykalnie zrewidować przekonania o możliwości ustanowienia powszechnie obowiązującego modelu racjonalności w nauce, w odniesieniu zaś do nauk humanistycznych skłania do ponownego przemyślenia związków zachodzących pomiędzy badaniami szczegółowymi a ich metodologicznymi podstawami. Czy zresztą takie podstawy istnieją, czy też, jak w przypadku Popperowskich zdań bazowych, są one bardziej twierdzeniami o charakterze dogmatów? Co prawda Popper twierdzi, iż te dogmaty poddają się sprawdzeniu, ale jest to wysoce dyskusyjna i trudna do akceptacji motywacja zasadności wprowadzania tego typu twierdzeń, które w istocie przybierają postać specy-

---

tos]. Ja napiszę replikę i będziemy mieli świetny ubaw. Osobiście wolałbym Cambridge University Press — dodał. — To duże przedsiębiorstwo i nie musi się martwić, że zepsuje sobie reputację, w przeciwieństwie do małej firmy, która dopiero wchodzi na rynek. [...] Wszelako — ciągnął Imre — Judith (osoba, która się do mnie zgłosiła) to sympatyczna dziewczyna, a ty jej obiecałeś, niech zatem będzie New Left'. Tak zachęcony zacząłem składać do kupy *Przeciwko metodzie*" [Feyerabend 1996a: 143].

2 Warto w tym miejscu przywołać inną wersję polskiego przekładu tego fragmentu, który brzmi: „Nie tworzy ona [tzn. nauka] 'znanego', ale 'nieznane'" [Lyotard 1988: 290]; oba warianty wskazują na szeroki zakres konotacyjny pojęcia „nauka" jako obszaru, na którym pojawia się więcej wątpliwości, aniżeli ostatecznych i bezdyskusyjnych rozwiązań.

ficznego konwencjonalizmu, choć sam filozof próbuje się od niego odżegnywać [zob. Popper 1977: 80–81].

Zasadniczym pytaniem, jakie można postawić z punktu widzenia ekonomiki wiedzy, wydaje się być kwestia następująca: czy teorie, programy badawcze (w rozumieniu Lakatosa pewien ciąg następujących po sobie teorii), modele metodologiczne przyczyniają się do osiągnięcia przyrostu wiedzy, czy gwarantują one albo chociaż obiecują osiąganie pozytywnych efektów poznawczych, czy też determinują „monomaniakalne skoncentrowanie się na wyłącznie jednym punkcie widzenia?" [Feyerabend 1977: 205]. Taka „zasada uporczywości", jak ją określa Feyerabend, może prowadzić do efektów wysoce dyskusyjnych i w ostateczności arbitralnych ustaleń determinowanych właśnie przez ortodoksyjne trzymanie się wątpliwej „czystości" metodologicznej[3].

Zatem jeśli odrzucimy przekonanie o potrzebie tworzenia metod badawczych i metodologii, pozostaje nam alternatywa epistemologicznego szaleństwa. Alan Musgrave w nieco dramatycznym tonie tak stawia kwestię w artykule zatytułowanym *Method or Madness. Can the Methodology of Research Programmes be Rescued from Epistemological Anarchism?* [1976]. Czy rzeczywiście rezygnacja z jasno sformułowanych przedzałożeń metodologicznych prowadzić musi do całkowicie woluntarystycznej, niczym nie skrępowanej działalności? Czy kryterium racjonalnego wyboru teorii może jeszcze uchodzić za wzór postępowania badawczego? W ten sposób dochodzimy do istoty sporów toczących się wokół problemów racjonalności nauki, a nade wszystko strategii określających wybór metod badawczych, technik analizy i klasyfikacji modeli teoretycznych — jednym słowem do pytania o genezę podmiotowych, subiektywnych wyborów poszczególnych badaczy i globalnie pojętych ruchów i zmian paradygmatów naukowych określonych przez Thomasa S. Kuhna mianem rewolucji naukowych.

W roku 1975 ukazała się książka Paula K. Feyerabenda *Przeciw metodzie*, która w połączeniu z wydaną rok później pracą *Science in a Free Society* [1976] wykreowały ich autora na *enfant terrible* współczesnej filozofii nauki. Tak radykalnej „krytyki naukowego rozumu"[4] i zanegowania nauki jako podstawowego programu badawczego pozwalającego poznawać i opisywać, a także rozumieć świat — do tej pory jeszcze nie było. Wedle Feyerabenda przekonanie o doskonałości nauki i proponowanych przez naukowe metodologie programów i standardów badawczych przyjmuje się bez uzasadnienia, opierając się na z góry przyjętych założeniach. „Nie ma żadnych racji, które przemawiałyby za tym, że są to standardy lepsze niż standardy, na których opierają się praktyki magiczne" [Feyerabend 1992: 166]. Standardy naukowe są arbitralne, subiektywne, irracjonalne, najczęściej są one wyrazem „upodo-

---

[3] Rozważania Feyerabenda w tych partiach wywodu są bezpośrednim, choć oczywiście polemicznym nawiązaniem do koncepcji rewolucji naukowych i zmian paradygmatów w nauce autorstwa T. Kuhna.

[4] To tytuł artykułu Feyerabenda opublikowanego jako specyficzny suplement do *Przeciw metodzie*. Polski przekład E. Mokrzyckiego *Krytyka naukowego rozumu* [w:] Mokrzycki E. (red.) [1992: 162–217].

bań krytycznych racjonalistów", nie dostarczających żadnych obiektywnych kryteriów, co w efekcie przekreśla w ogóle możliwość dostarczenia argumentów na rzecz wyższości nauki nad innymi sposobami aktywności poznawczej.

Farewell to Reason („pożegnanie rozumu") [zob. Feyerabend 1987] — tak metaforycznie można spuentować stan, w jakim znalazła się współczesna nauka. Przekonania, jakie żywili jeszcze neopozytywiści co do możliwości ustanowienia i rozwijania jednej metody, jednej teorii racjonalności, sprowadzania problemów nauki i poznania do zagadnień prawdy i obiektywności stale odnoszonej do mechanizmów empirycznego, doświadczalnego potwierdzania hipotez — jawi się dziś jako scjentystyczna utopia, a w optyce samego filozofa można chyba nawet mówić o dystopii. Wolfgang Welsch [1998] mniej więcej w tym samym czasie rozwijał koncepcję „rozumu transwersalnego", która stanowiła odpowiedź na wyzwania stawiane przez ponowoczesność i załamanie się ideałów oświeceniowego racjonalizmu. „Rozum transwersalny" nie rości sobie pretensji do całościowego oglądu zjawisk, choć jednocześnie nie należy go utożsamiać z bezkrytyczną pochwałą irracjonalności, jest on „rozumem przebiegającym w poprzek różnych form racjonalności" [Zeidler–Janiszewska 1991: 129]. Świadomość ograniczeń poznawczych nie upoważnia jednak do pesymizmu czy też sceptycyzmu, zaś zdolność do transgresji różnych form racjonalności wydaje się być warunkiem koniecznym w żmudnym poszukiwaniu nowego języka opisu rzeczywistości.

Przeciw metodzie traktować należy jako wyraz nie tylko postawy filozoficznej, ale także światopoglądowej wyrosłej z tradycji ruchów kontrkulturowych i próbującej realizować ideały mające swe źródła w filozoficznej, kulturowej, naukowej, politycznej i artystycznej kontestacji przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Zwłaszcza w późniejszym okresie swej działalności Feyerabend coraz częściej wskazywał na konieczność przekraczania fałszywie pojętej autonomii różnych dziedzin (np. sztuki i nauki) w imię poznawczego zysku implikowanego przez perspektywę badań interdyscyplinarnych, co zresztą dziś nie wzbudza już większych kontrowersji. A zatem miejsce neopozytywistycznego paradygmatu zajmuje idea anarchizmu epistemologicznego będącego zwieńczeniem pewnego procesu wyzwalania się z pęt dogmatycznie pojmowanych ram nauki jako domeny *ratio, logosu* i *episteme* — na rzecz hipotetyczno–przypuszczeniowych interpretacji, które Grecy określali mianem *doxa*. Okazuje się, że wbrew pozorom, ten proces zachodzi nie tylko w naukach przedparadygmatycznych, „miękkich", czyli naukach społecznych, lecz w takim samym stopniu dotyka nauk „twardych", o wyższym stopniu kodyfikacji, charakteryzujących się w odróżnieniu od tych pierwszych wysokim poziomem zgody uczonych co do proponowanych ustaleń.

Generalnie mamy więc do czynienia z zaskakującym paradoksem: oto dynamiczny rozwój badań ściśle naukowych w coraz większym stopniu przyczynia się do pomnażania nauki rozumianej jako wiedza pozbawiona atrybutu pewności i doskonałości, czyli właśnie jako *doxa*. „Tak pojęta wiedza — powiada Feyerabend — nie stanowi szeregu wewnętrznie zgodnych teorii zmierzających do idealnego opisu; nie jest także stopniowym zbliżaniem się do

prawdy. Jest ona raczej wciąż powiększającym się **zasobem wzajemnie niezgodnych (a prawdopodobnie nawet niewspólmiernych) koncepcji alternatywnych**; każda należąca tu poszczególna teoria, każda baśń, każdy mit zmusza innych do uściślenia wypowiedzi, przyczyniając się tym samym — poprzez proces rywalizacji — do rozwoju naszej świadomości. Nic nie jest ustalone raz na zawsze, a wszechstronny opis nie może pominąć żadnego poglądu" [1996: 29]. Anarchistyczna teoria poznania — wyciągając radykalne wnioski z prostego w sumie założenia, iż wszystkie metodologie, nawet te najbardziej pojemne i otwarte, posiadają swoje ograniczenia — występuje w efekcie przeciwko wszystkim programom. W tym kontekście filozof powołuje się na tradycje dadaistyczne i przywołuje słowa Hansa Richtera z jego książki poświęconej historii dadaizmu, przypominającego, że ruch ten „nie tylko nie miał żadnego programu, ale był przeciwko wszelkim programom" [cyt. za: Feyerabend 1996: 32][5]. Zresztą Feyerabend będzie w późniejszym okresie (tzn. po wydaniu *Przeciwko metodzie*) używał wyrażenia „dadaistyczna teoria poznania" przyznając się w ten sposób do jakże wyraźnych korzeni swych propozycji, które w dużej mierze antycypowali właśnie dadaiści w obszarze sztuki, ale i swoiście pojmowanego programu poznawczego. Pokrewieństwo to zresztą sięga głębiej niż początkowo mogło się wydawać, co wyjaśnia przedmowa do nowego wydania *Przeciwko metodzie*, z której wynika, że „nie jest to systematyczny traktat; jest to list do przyjaciela [chodzi o Imre Lakatosa — P.Z.], odwołujący się do jego wrażliwości" [Feyerabend 1996: 7]. Zaś samookreślenie się filozofa jako „anarchisty" było w istocie przyjęciem pewnej maski, którą nieco żartobliwie nałożył mu Lakatos. Podobnie rzecz ma się z najsłynniejszą „zasadą" (cudzysłów jest tutaj niezbędny), dyrektywą, zawołaniem, które zrobiło tak wielką karierę: *anything goes*, czyli „nic świętego"[6].

Co ciekawe, Feyerabend stosunkowo rzadko przywoływany jest w debacie na temat postmodernizmu i ponowoczesności, choć jego stanowisko dałoby się porównać i zdialogizować zwłaszcza z poglądami Jean–François Lyotarda, a nawet wykazać, iż jest ono przewrotną antycypacją *Kondycji po-*

---

[5] Niestety nie udało się zlokalizować tego cytatu w polskim wydaniu pracy Richtera *Dadaizm. Sztuka i antysztuka* [1983]. Wypada jednak w tym miejscu nieco skorygować ten wizerunek dadaizmu, bowiem w *Przedmowie* do swej książki Richter pisze: „Żywot jaki wiedliśmy, nasze pomyłki i heroiczne dokonania, nasze prowokacje, jakby się nie wydawały polemiczne i agresywne, były mimo wszystko związane z niezmordowanymi poszukiwaniami. Celem tych poszukiwań była antysztuka, nowy sposób myślenia, nowe odczuwanie, nowa wiedza: nowa sztuka uprawiana w poczuciu nowej wolności" [7]. Trudno o bardziej ambitny „program" wytyczający pole działania i projektujący jego cel. Zresztą tę ambiwalencję w takim samym stopniu można odnieść do poglądów samego Feyerabenda i sposobów ich autorskich eksplikacji.

[6] Zwrot ten był tłumaczony w polskich opracowaniach różnorako: „wszystko ujdzie", „wszystko przejdzie", „wszystko wolno", „rób, co chcesz", „wszystko jest dopuszczalne". Wydaje się, że decyzja tłumacza polskiego, kompletnego wydania książki Feyerabenda, wiernie oddaje intencje samego autora i najbliższa jest duchowi angielskiego pierwowzoru.

nowoczesnej[7]. Lyotard opisując stan wiedzy w społeczeństwach rozwiniętych doszukuje się jego źródeł w kryzysie metanarracji (w tym nauki), zgodnie z założeniem, że *Kondycja...* ma być raportem, ale raportem filozofa, który nie zawsze zdaje sobie sprawę z tego, co wie, i z tego, czego nie wie. W odróżnieniu od eksperta, który musi to wiedzieć, Lyotard podobnie jak Feyerabend burzy dogmat nauki jako wiedzy pewnej, jako depozytariuszki jedynej prawdy, która to prawda obiektywna jednocześnie byłaby legitymizacją naukowego światopoglądu. Feyerabend nie tyle opisuje, co stara się dokonać krytycznej dekonstrukcji stanu wiedzy współczesnej, a to wymusza odrzucenie „metody" w imię „metodologicznego" pluralizmu. A zatem niewydolnej i błędnie instytucjonalnie zorganizowanej maszynerii produkującej niby „wielkie opowieści" filozof przeciwstawia snucie antydogmatycznych mikronarracji budujących system (antysystem?) wiedzy całkowicie otwartej, system dający możliwość tworzenia warunków do powstania „wolnego społeczeństwa" nieskrępowanego rygorami i autorytetem Rozumu. Społeczeństwa wolnego od dyktatu Prawdy, Uczciwości i Sprawiedliwości. „Anarchista jest jak tajny agent, który udaje grę w Rozum..." [Feyerabend 1996: 31] w imię postępu i rozwoju wiedzy, stosując przy tym często zabiegi, które Lyotard określa mianem „uprawomocnienia przez paralogię" [por. Lyotard 1997: 163–178]. I Lyotard i Feyerabend są świadomi, iż dyskurs naukowy nie prowadzi do trwałego konsensusu, bowiem może on być „tylko stanem dyskusji, a nie jej celem" [Lyotard 1997: 175].

Jeśli nawet przyjmiemy Popperowską hipotezę istnienia trzeciego świata obiektywnych i autonomicznych treści myśli naukowej i systemów teoretycznych, to i tak bardzo trudno przychodzi zgodzić się na to, by w obręb tego świata włączać również treści płynące z dzieł sztuki i myśli poetyckiej. Trzeci świat w odróżnieniu od świata pierwszego (obiektów i stanów fizycznych) i świata drugiego (subiektywnych stanów ducha i świadomości) istnieje niezależnie od tego, czy ktokolwiek jest jego „depozytariuszem", czy też nie. „Wiedza w sensie obiektywnym to wiedza bez tego, który wie; to wiedza bez podmiotu poznającego" [Popper 1984: 359]. W innym wszak miejscu autor *Wiedzy obiektywnej* wyznaje, że będąc realistą „wierzy" w istnienie trzeciego świata. A zatem z jednej strony głosi konieczność odrzucenia epistemologii skupionej na „ja" poznającym, bo w efekcie może to tylko prowadzić do badania drugiego świata, a więc do wiedzy w sensie subiektywnym, nie wnoszącej niczego do wiedzy naukowej, z drugiej jednak strony tym, co skłania go do zajęcia takiego stanowiska jest jego „wiara".

Odrzucając podmiot poznający sam Popper wskazuje na, w pewnym sensie, wolitywny charakter tej decyzji, rolę indywidualnego, podmiotowego właśnie wyboru i motywacji zajęcia takiego stanowiska. Mechanizm taki określa się mianem *commitment to paradigm*. Owo „zaangażowanie", „związanie się" z określoną tradycją badawczą, metodologią, a nawet wybór i zakreślenie

[7] Przypomnijmy, że książka ta ukazała się w roku 1979. Feyerabend ukończył maszynopis *Przeciwko metodzie* w roku 1972, a książka opublikowana została w roku 1975.

pola badawczego dokonuje się właściwie z pominięciem racjonalnych przesłanek, intuicyjnie, trochę tak jak następuje związanie się z określoną tradycją religijną czy też z preferowaniem takiej, a nie innej estetyki. Podobnie jest zresztą ze stosunkiem do nauki (wiedzy) *in toto*, co jak zwykle efektownie tłumaczy Feyerabend: „Człowiek decyduje się na zajęcie stanowiska za albo przeciw nauce, dokładnie w ten sposób, jak w określeniu swojego stosunku do punk rocka, z tą różnicą, że współcześnie decyzję dotyczącą tego pierwszego przypadku otacza się niebywałą gadaniną i wrzawą" [1984: 150]. Tego typu intuicyjne *commitments* jeszcze do niedawna zarezerwowane były dla wyborów dokonywanych wyłącznie w obrębie sztuki. Ponowoczesność radykalnie neguje ową uzurpację sztuki czy też przypisywanie sztuce tej cechy, zwłaszcza przez racjonalnie, neopozytywistycznie zorientowanych naukowców, którzy jednakowoż nie są w stanie przekroczyć podmiotowych założeń, subiektywnie motywowanych preferencji metodologicznych i mód teoretycznych.

Teoria nowych mediów, refleksja nad nową audiowizualnością, coraz częściej jawiąca się jako *tout court* refleksja nad globalnie pojętą kulturą współczesną, stanowić mogą doskonałą egzemplifikację stanu współczesnej humanistyki, a zarazem tendencji we współczesnej filozofii nauki, które zostały pokrótce przedstawione powyżej. Jeśli można dziś mówić o dominującym nurcie kultury ponowoczesnej, jakim jest szeroko rozumiana audiowizualność, to próby metodologicznego sformułowania dominującego dyskursu teoretycznego, który miałby opisać ten obszar, wydają się być z góry skazane na niepowodzenie. Z pluralizmu języków, kodów, z wielości dyskursów nie sposób zbudować nowego metakodu, owej dowolnie w tym miejscu rozumianej Lyotardowskiej metanarracji. „Wielkie opowieści" (*grand récit*) i totalizujące ujęcia metodologiczne zastępowane są przez „mikronarracje" (*petit récit*). Tak jak multimedialne są realizacje audiowizualne, tak wielogłosowa jest refleksja nad światem obrazów technicznych. Hybrydalne i efemeryczne nowe formy przekazów/pokazów projektują i motywują epistemologiczny anarchizm. Ten zaś czerpie inspiracje zewsząd: impulsy psychoanalityczne spotykają się z semiotyką, feminizm z dekonstruktywizmem, tradycja badań nad masowym (społecznym) komunikowaniem z socjopsychologią, antropologia z krytyką ideologiczną. Dialogiczność i świadome wykorzystywanie różnorodnych języków wielu badaczom jawi się jako ostentacyjne manifestowanie relatywizmu poznawczego, który jest — wedle krytyków — wyrazem bezradności, braku obiektywizmu, niejasności, a zatem stanowi przejaw „histerii subiektywności"[8]. Heteroglosja, w takim ujęciu, to nic innego, jak eufemizm mający zatuszować bezsilność badaczy kultury, którzy w bardziej bądź mniej otwarty sposób przyznają się do niewiary w możliwość poznania i opisania rzeczywistości.

Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze zamierzona stylistyka wielu wypowiedzi na temat nowej audiowizualności, która zbliża je do języka literatury czy też paraliteratury. Rosalinda Krauss [1980] mianem „paraliteratury" okre-

[8] Tak lapidarnie i złośliwie zarazem określa postmodernizm jego zaciekły krytyk Ernest Gellner [1997: 43].

śliła twórczość takich autorów jak Jacques Derrida czy Roland Barthes, nazywając ich po prostu pisarzami, którzy starają się przełamywać impas krytyczny i bezsilność tradycyjnych sposobów odczytywania sztuki, literatury, filozofii, kultury. Warto też przywołać w tym miejscu określenie Richarda Rorty'ego odnoszące się do twórczości Derridy; w znanym eseju amerykański filozof nazwał styl filozofowania Derridy „rodzajem pisarstwa", które wyróżnia nie forma bądź tematyka podejmowanych problemów, lecz odniesienie do tradycji [zob. Rorty 1996].

Jeśli nauka coraz częściej spotyka się ze sztuką, co Feyerabendowi pozwala mówić o ich potencjalnej tożsamości, to w takim samym stopniu można mówić o potencjalnej (a może nawet faktycznej) tożsamości wypowiedzi sytuowanych jeszcze do niedawna w dwóch odrębnych światach: artystycznej kreacji i naukowej, krytycznej nad nią refleksji. Twórczość pisarska i działalność niejako jej towarzysząca, oceniająca i klasyfikująca poczynania artystyczne lokują się w tym samym obszarze. Taka postkrytyczna „metoda" jako model alternatywny wobec uświęconych podziałów na język i metajęzyk jawić się może jako ratunek przed sceptycyzmem czy też wręcz nihilizmem, o jaki posądzani są często badacze reprezentujący tzw. „myśl słabą" (wedle określenia Gianniego Vattimy).

Teoretycy nowej audiowizualności i to ci najwybitniejsi, najbardziej wpływowi, najczęściej przywoływani i komentowani, a więc ci, którzy aktywnie współtworzą opis i komentarz obrazu dokonujących się przemian technokulturowych, korzystają z możliwości i przywilejów stworzonych w ramach formacji ponowoczesnej w celu budowania wizji teoretycznych o charakterze eklektycznym, w pozytywnym sensie tego słowa. Eklektyzm należy tutaj rozumieć jako wartość polegającą na otwarciu się na wszelkie możliwe orientacje, inspiracje intelektualne, estetyczne, kulturowe, naukowe. W wyniku tego powstają bardzo często konstrukcje myślowe formułowane jako „fantastyczne" hipotezy, ale od hipotetyczności w badaniu nowej kultury audiowizualnej nie sposób uciec. Postnormalna nauka tworzona przez „rapsodyczny intelekt", o którym mówił niegdyś Theodore Roszak, daje obrazy nie łączące się w całość, nie zmierzające w kierunku totalnej syntezy, a jeśli, to tylko jako propozycje, metafory poznawcze. Posługiwanie się formułą metaforycznego, pozbawionego doktrynalizmu wywodu pozwala na swobodne poruszanie się po wielu obszarach, na korzystanie z przywileju kogoś, kto raczej otwiera niż zamyka dyskusję. Jednocześnie dokonując mediacji pomiędzy różnorodnymi dyskursami zajmuje on pozycję „poinformowanego dyletanta"[9]. Fragmentaryczne, „sfraktalizowane" uniwersum obrazoświatów zmusza do takiego ujęcia rzeczywistości tworzonej przez nowe media.

To, co łączy świat praktyki ze światem teorii, to generalne otwarcie na eksperyment, zwłaszcza zaś eksperyment intelektualny o charakterze zarówno

[9] Określenia tego użył Alvin J. Goldman, rekonstruując poglądy R. Rorty'ego na temat statusu współczesnego filozofa, w recenzji książki *Filozofia a zwierciadło natury* [zob. Goldman 1981].

gier językowych (w rozumieniu późnego Wittgensteina) jak i myślowych, nie wyrastających bezpośrednio z doświadczenia czy też nie muszących z niego wyrastać. A zatem trawestując Feyerabenda można mówić o nowej formie „eksperymentowania bez doświadczenia", eksperymentowania bez stałych i sztywnych kryteriów wyznaczających fortunność tych poczynań. Badacze audiowizualności bardziej niż z doświadczeniem porównują swoje własne idee, pomysły i przypuszczenia z innymi ideami, pomysłami i przypuszczeniami. Jest to więc nade wszystko wysiłek spekulatywny, a przy tym restytuujący znaczenie podmiotu wypowiedzi. Zresztą czynią to wbrew wielu koncepcjom mówiącym o „śmierci podmiotu", jego „rozproszeniu" w czasach ponowoczesnych. Zamiast *quasi*–obiektywnie brzmiących, jednoznacznych sądów postuluje się silną personalizację wypowiedzi, wyraziste sygnowanie własnej refleksji nabierającej cech aktywności pisarskiej jako aktywności badawczej, epistemologicznej.

„Badacz, który odnosi sukcesy, to często człowiek sprawnie władający piórem, dysponent wielu chwytów, wielu idei, wielu sposobów wysławiania się, zna on historię i abstrakcyjne podejście kosmologiczne, potrafi łączyć fragmenty wielce zróżnicowanych punktów widzenia i szybko zmienia układy odniesienia. Nie jest na zawsze przykuty do jednego języka, gdyż potrafi mówić językiem faktów i językiem bajki mieszając je w najbardziej zaskakujący sposób" [Feyerabend 1983: 288]. Ten typ badacza stał się jeśli nie dominujący, to jest coraz częstszy i stanowi realizację metodologicznego anarchizmu jako pochwały swobodnego eksperymentowania myślowego, rozsadzającego wszelkie teoretyczne bądź też metateoretyczne ramy i wskazania. *Anything goes* to uniwersalna formuła metodologiczna, albo lepiej rzec antymetodologiczna, którą należy rozumieć jako zachętę do nieskrępowanych poszukiwań epistemologicznych. Trzeba ją traktować jako programowe weryfikowanie wszelkich, powszechnie uznawanych autorytetów. W tym sensie literalne znaczenie tego wezwania („wszystko ujdzie") lepiej zastąpić tłumaczeniem „nic świętego". „Nic świętego", jeśli chodzi o globalnie pojęty zysk poznawczy, na który składają się rozproszone próby docierania do sensu często skrywającego się pod pozorem chaosu i nieuporządkowania.

Wraz ze wzrostem znaczenia Virtual Reality we współczesnym świecie, *per analogiam* mówić można o tym, że wiele wypowiedzi dotyczących nowej kultury audiowizualnej układa się w kształt Wirtualnej Teorii. Coraz częściej pojawiają się fantastyczne, subiektywne próby odczytania świata obrazów wedle projektu Rolanda Barthes'a ze *Światła obrazu* [1995]. Zamiast niewydolnej i apodyktycznej *mathesis universalis* próbuje się tworzyć nową naukę dla każdego przedmiotu — *mathesis singularis,* jako wyraz i manifestację naszej subiektywności i niezależności od absolutyzowanych metodologii i programów badawczych.

Dlatego też jeśli teoretycy nowej audiowizualności wypowiadają się na temat statusu własnych propozycji badawczych, to bardzo często czynią to tak, jak Paul Virilio, który jednoznacznie podkreśla fikcyjność własnych teorii. Dromologia, estetyka znikania, nowa logistyka percepcji nie konsty-

tuują prawdziwej nauki, a swego rodzaju „teoretyczną *science fiction*". Tak otwarta postawa w pracach Virilia manifestuje się poprzez swobodne mieszanie różnorodnych tradycji i obszarów badawczych (urbanistyka, historia techniki i technologii, estetyka, filozofia, architektura, kino, wideo, ekologia, wojna), dając w efekcie próbę odczytania świata ponowoczesnego przez pryzmat wpływu, jaki wywierają nań media elektroniczne produkujące obrazy techniczne.

Louis Wilson, brytyjska artystka medialna, tworząca dzieła będące specyficzną formą połączenia instalacji i *performance*, porównuje twórczość Paula Virilio do działalności „wizualnego artysty". Sam Virilio w rozmowie z Wilson wyjaśnia: „Zawsze piszę obrazami. Nie mógłbym napisać książki nie mając pewnych obrazów. Wierzę, że filozofia jest częścią literatury, ale nie na odwrót. Pisanie jest niemożliwe bez obrazów. Obrazy wcale nie muszą być deskryptywne, mogą mieć natomiast charakter pojęć. Deleuze i ja często dyskutowaliśmy na temat pojęć jako mentalnych obrazów" [Wilson 1994: b.p.]. „Obrazowa" teoria nie musi zmierzać do syntezy, choć Virilia interesują wielkie „trendy" współczesności. Sam często porównuje swoje dzieło do drabiny, która oprócz solidnych punktów zaczepienia i wsparcia, charakteryzuje się jednocześnie lukami i przerwami [zob. Wilbur 1994].

Podobne uwagi można poczynić w odniesieniu do propozycji Jeana Baudrillarda, zwłaszcza tych ostatnich. Futurologiczne wizje negujące naszą przyszłość, bo „roku 2000 nie będzie" [zob. Baudrillard 1986; 1992] i głoszące „zniknięcie historii", przez autora nazywane są „niczym więcej niż ćwiczeniami symulacyjnymi". „Nawet teoria nie jest już zdolna do żadnej 'refleksji'. Można tylko wysuwać hipotezy, wydobywać je z krytycznych obszarów referencji i wynosić poza punkt powrotu. Teoria wkracza w ten sposób w hiperprzestrzeń symulacji, gdzie traci wszelką obiektywną ważność, choć zyskuje być może na spójności, upodabniając się do systemu, który nas otacza" [Baudrillard 1992: 2].

Ten typ myślenia określa się czasem mianem antysocjologii, która wpisuje się w horyzont „śmierci" tradycyjnie pojmowanych dyscyplin poznawczych. Niewątpliwie patronuje takim poczynaniom dekonstruktywnego czytania tego, co społeczne jako tekstu, Jacques Derrida, przyczyniający się w dużej mierze do odrzucenia idei socjologii jako wiedzy empirycznej. W przypadku samego Baudrillarda istotne znaczenie miał też niewątpliwy wpływ nie tylko na jego koncepcje, lecz także na sposób wypowiedzi i specyficzny epigramatyczny, aforystyczny styl — Guy Debord. Wydane w roku 1967 *Społeczeństwo spektaklu* [zob. Debord 1998] wytyczało nowe horyzonty w badaniu społeczeństwa masowego wchodzącego w stadium spektaklu. Jego opis w wydaniu autora *Ameryki* jest celowo pozbawiony charakteru dialektycznego, ma prowokować do dyskusji, podsuwać pewne metafory, sama jednak teoria w takim rozumieniu ulega implozji. Podobnie jak Virilio, Baudrillard mówi wprost, że tworzy „fikcję teoretyczną", „teoretyczną *science fiction*" [Gane 1993: 82]. Owa fikcjonalność dyskursu pojawia się też w wielu komentarzach, próbują-

cych uchwycić fenomen pisarstwa tego bodaj najbardziej kontrowersyjnego socjologa (*versus* antysocjologa) i filozofa francuskiego[10].

Vilém Flusser we wprowadzeniu do swojej filozofii fotografii zaznacza, że cała jego koncepcja oparta jest na „hipotetycznym założeniu", iż ludzka cywilizacja została określona przez dwa zasadnicze punkty zwrotne: pierwszy to wynalazek linearnego pisma, drugi zaś to wynalazek obrazów technicznych [Flusser 1984: 5]. Wychodząc z takich założeń filozof rozwija oryginalną koncepcję schyłku linearności, historyczności, tradycyjnego rozumienia teorii i zastępowania ich przez wyobrażeniowe, „powierzchniowe" sposoby myślenia będące w dużej mierze konsekwencją ekspansji nowych sposobów komunikowania, rozwoju telematyki i co nie mniej ważne — pewnej generalnej tendencji, którą określić można mianem „inflacji tekstu". Porzucając dyskursywność, rezygnując z „logiczności" wywodu wcale nie musimy rezygnować z ambicji poznawczych. Przedmiot zainteresowania badaczy nowej audiowizualności, narzuca jednak ostrożność w formułowaniu i obronie określonych tez, jednocześnie eseistyczna forma stanowi nieustanne zaproszenie do dyskusji, otwarcie na dialog, oczekiwanie na krytyczny osąd i polemiczne głosy. Takie dyscypliny jak filologia, socjologia, psychologia, krytyka tekstu nie mogą być wykorzystane — wedle Flussera — w badaniu uniwersum obrazów technicznych. „Warto to zauważyć, że takie dyscypliny nie znajdują zastosowania w odniesieniu do przetwarzanych komputerowo informacji, na przykład syntetycznych obrazów komputerowych albo programujących je algorytmów. Są to informacje całkowicie przeanalizowane w trakcie wytwarzania i nie ma sensu poddawać ich analizie wtórnej. Analiza dajmy na to psychologiczna obrazu komputerowego jest historycystycznym nieporozumieniem" [Flusser 1993/94: 49].

Jednym z badaczy, który konsekwentnie stara się wypracować nowy, interdyscyplinarny model opisu nowej kultury audiowizualnej, jest Daniel R. Rodowick. Wedle tego autora „era znakowości gwałtownie się kończy. Weszliśmy już w wiek figuralności" [1991: 12], będący przekreśleniem binarnej opozycji obrazu i słowa. Fundamentalna transformacja kategorii ekspresji i czytania, jako pewnego linearnego porządku dyskursywnego, zmusza do weryfikacji podstawowych kategorii estetycznych. Kategoria „figuralności" podniesiona do kategorii naczelnej ponowoczesności przez Lyotarda [1971], przez samego Rodowicka rozpatrywana jest także w kontekście pism Michela Foucaulta, a zwłaszcza jego krytyki *Nadzorować i karać* [1993] oraz interpretacji tych propozycji przez Gillesa Deleuze'a [1986; 1988]. „Eksplozja" figuralności, wedle Deleuze'a, zmusiła Foucaulta do stworzenia „diagramatyki władzy", w której po to, by móc opisać Panoptikon, autor *Archeologii wiedzy* musiał korzystać z diagramów, przekraczających porządek czysto lingwistycznego, „pisanego" dyskursu. To właśnie diagramy tak naprawdę stanowią „ekspozycję" pomysłów Foucaulta.

---

[10] Bryan S. Turner w syntetycznym opracowaniu poświęconym miejscu Baudrillarda na mapie współczesnej socjologii podkreśla, iż prowokacyjność stylu, poetyka fragmentu układają się w rodzaj „socjologicznej fikcji", która spowodowała „obrazę akademii" [zob. Turner 1993: 82, 85].

Rodowick w kolejnych swoich tekstach rozwija problematykę przystawalności nowych form postdyskursywnej refleksji do zmieniającej się „kultury audiowizualnej". W artykule pod znamiennym tytułem *Audiovisual Culture and Interdysciplinary Knowledge* [1994] mówi już wprost o potrzebie badań interdyscyplinarnych wymuszanych przez zmiany w zakresie nowych form komunikacji i reprezentacji, będących konsekwencją przełomu digitalnego, a także nowych form społecznego i indywidualnego doświadczania czasu i przestrzeni. Jednocześnie, w jakimś sensie, utożsamia on pojęcie „kultury audiowizualnej" z szeroko pojętym postmodernizmem jako przedmiotem studiów nad kulturą współczesną. Interdyscyplinarność i otwartość badawcza na wszelkie impulsy metodologiczne podyktowana jest przynajmniej czterema aspektami: innowacjami telekomunikacyjnymi, globalizacją sprzedaży produktów audiowizualnych, zmianami w środowisku semiotycznym (odchodzenie od linearności czytania, multimedia, hipertekst, interaktywność) i wreszcie nową sytuacją kolektywnego doświadczenia społecznego (wymiar socjologiczny).

Sam Rodowick korzysta z możliwości, jakie stwarza nowe środowisko cyberprzestrzeni, tworząc swoje eseje w postaci hipertekstualnej. W *Paradoxes of Visual* [1996] proklamuje zaś nową dyscyplinę, którą określa mianem *visual studies*. Rozwijając ideę interdyscyplinarności badań nad nową kulturą audiowizualną podkreśla, że próby, jakie czynione są np. w ramach *Visual and Cultural Studies* na Uniwersytecie w Rochester, aby połączyć wiedzę o wszystkich mediach wizualnych (malarstwo, rzeźba, fotografia, kino, wideo, nowe media), ciągle jeszcze traktowane są jako eksperyment. „Wielu z najbardziej znanych myślicieli i administratorów stąpa po linie jak linoskoczkowie" [Rodowick 1996: 60].

A jednak nowe media wymagają zarówno dekonstrukcji tradycyjnie pojmowanej wizualności i dyskursywności czy też dekonstrukcji dychotomicznego ich traktowania. Stara (wystarczy przypomnieć choćby Lessinga) tradycja rozróżniania sztuk przestrzennych i czasowych nie daje się dłużej utrzymać, zwłaszcza w kontekście postępującej dematerializacji i wirtualizacji przedmiotów audiowizualnych. Digitalne zniesienie „substancji" dzieła sztuki pokazuje, że zarówno estetyka, jak i filozofia nowych mediów nie mogą dokonywać prostych redukcji złożoności problemów do jakichś pryncypiów, pojęć bazowych. Jednocześnie proklamowana interdyscyplinarność pozostawać będzie wyłącznie projektem badawczym dopóty, dopóki „opierać się będzie na wątpliwych niedostatkach [badań cząstkowych — P. Z.]" [Rodowick 1996: 60].

Jeszcze inną postawę reprezentuje niemiecki badacz mediów Siegfried Zielinski. Odwołując się do Ludwiga Wittgensteina, który twierdził, iż „filozofia nie jest teorią, lecz działalnością" [Wittgenstein 1997: 4.112], Zielinski funduje prolegomena do innej historii technologicznej wizjoniki, określanej przez niego „archeologią mediów". Szukając w przeszłości śladów dzisiejszych narzędzi optycznych ze swobodą porusza się po całej historii różnego rodzaju wynalazków technicznych i technologicznych służących do tworzenia przedstawień obrazowych, jednocześnie udowadniając, jak wiele współczesne aparaty audiowizualne, służące tworzeniu obrazów technicznych, zawdzięczają

swym, czasem bardzo wiekowym, antenatom [zob. Zielinski 1994; 1996]. Jego prace mają znamiona rzeczywistej archeologii[11] polegającej na badaniu tekstów źródłowych, opisów urządzeń, wynalazków, traktatów filozoficznych i fizycznych, które „mogą pomóc nam w znalezieniu drogi w przyszłość" [Zielinski 1996: b. p.]. Nie może dziwić zatem, że jeden z nowszych artykułów niemieckiego mediologa poświęcony jest problematyce sieciowych eksperymentów językowych i artystycznych [Zielinski 1995]. Wydaje się, że prace Zielinskiego mogą być doskonałym przykładem pragmatycznego podejścia w badaniu tradycji i przeszłości mediów, a jednocześnie są pewnym wariantem badań interdyscyplinarnych, opartych na poszukiwaniach źródłowych postulowanych przez Rodowicka.

Charakterystyczną strategią wielu nowych prac poświęconych szeroko rozumianej kulturze audiowizualnej jest coraz częstsze korzystanie z możliwości, jakie stwarza Internet. Nie chodzi przy tym wyłącznie o udostępnianie tą drogą tradycyjnie pisanych tekstów, jako tekstów właśnie, ale o nową, hipertekstową formę pozwalającą tworzyć polimedialne struktury odpowiadające rizomatycznej naturze współczesnych obiektów audiowizualnych. Nowa sytuacja komunikacyjna spowodowana błyskawicznym rozwojem Internetu pozwala na równoczesne wydawanie czasopism drukiem, jak i w sieci. Nowością jest pojawienie się periodyków, które funkcjonują wyłącznie w sieci. Jedno z najbardziej znanych elektronicznych „wydawnictw", redagowane przez Arthura i Marilouise Kroker, „CTheory. Theory, Technology and Culture" zastąpiło wpływowy „The Canadian Journal of Political and Social Theory", redagowany przez tych samych wydawców w latach osiemdziesiątych i wydawany metodą tradycyjną. To niewątpliwy znak czasów.

Ale o wiele bardziej radykalne zmiany wprowadzane są za sprawą wykorzystywania przez autorów struktury elektronicznego „pisma" hipertekstualnego. Funduje ono nowy typ teorii, który za Gregorym L. Ulmerem można określić mianem teleteorii [zob. Ulmer 1990]. Wedle tego autora nowe technologie telekomunikacyjne wymuszają nowy paradygmat myślenia, a także „pisania" o mediach elektronicznych. Tradycyjne, „literackie" sposoby opisu nowej kultury audiowizualnej okazują się niewystarczające i zawodne. Korzystając ze strukturalistycznych teorii pisma, zwłaszcza zaś z koncepcji Barthes'a i Derridy[12], ale nawiązując także do tradycji Waltera Benjamina, Ulmer konsekwentnie rozwija gramatologię hipermediów. We wcześniejszych swoich pracach dotyczących krytyki literackiej formułował zasady pracy „postkrytycznej", w której szczególne znaczenie posiadały takie zabiegi, jak kolaż i montaż,

---

[11] W nieco innym, bardziej metaforycznym sensie, używa określenia „archeologia" np. William Boddy [1994] w artykule zatytułowanym *Archeologies of electronic vision and gendered spectator*, w którym przedstawia genealogię współczesnych mediów elektronicznych, zwłaszcza zaś Virtual Reality.

[12] Na owo „zadłużenie" współczesnych autorów nielinearnych dyskursów hipertekstowych w pracach poststrukturalistów, zwraca uwagę jeden z najbardziej znanych teoretyków elektronicznej i interaktywnej „tekstualności" — George P. Landow [1996]. Zob. także tegoż: (red.) [1994].

co stanowiło bezpośrednie odniesienie do dyskursu krytycznego Benjamina, zwłaszcza zaś do jego nieukończonych *Pasaży paryskich* [por. Ulmer 1994].

Kolaż i montaż stanowią pewną formę pomostu pomiędzy modernistycznymi praktykami krytycznymi, opierającymi się wyłącznie na werbalnym języku opisu, a współczesnymi praktykami konstytuującymi „elektroniczną retorykę", która do opisu i krytyki obiektów medialnych używa formy hipermedialnych esejów wykorzystujących język, dźwięk, obrazy fotograficzne, obrazy wideo, animacje komputerowe. Otwarta struktura takich prac stanowi pewien „paradygmat możliwości", jak to określa Ulmer, będący formą apelu do czytelnika/użytkownika. Nie stanowi zatem konwencjonalnej wypowiedzi krytycznej, a raczej zaproszenie do nawigacji, traktowanej jako specyficzna postać „dekonstruktywistycznej lektury, przy czym dekonstrukcja rozumiana jest raczej jako 'wynalazczość' aniżeli styl krytyczny" [Ulmer 1991: b. p.]. W *Gramatologii hipermediów* Ulmer przypomina, że „teoria" pierwotnie znaczyła „widzenie" i dziś w postaci hipertekstowej powraca do swoich źródeł. „Pierwsi teoretycy byli 'turystami' — mędrcami, którzy podróżowali, by badać świat widzialny. Teoria nie oznaczała sposobu widzenia ograniczonego do zmysłu wzroku, ale implikowała kompleksowy, systemowy stan aktywnej obserwacji" [1991: b. p.].

Ponowoczesny teoretyk realizując się po trosze jako gracz, turysta i *flâneur* równocześnie — taką samą rolę proponuje czytelnikowi/współtwórcy. Jednocześnie ma on świadomość, że hipertekstowa struktura wypowiedzi zakłada nieskończoną liczbę „realizacji" autorskich, które każdorazowo stanowią inną wersję, kolejne „odczytanie" będące czynnością tekstotwórczą, a precyzyjniej rzecz ujmując „politekstotwórczą". Nancy Kaplan tak właśnie określa istotę politekstu: jest to niekończące się iterowanie „tego samego" tekstu, który za każdym razem jest tekstem nieco innym, nawet jeśli „produkowany" jest przez tego samego czytelnika/współtwórcę. Ową zmianę pozycji odbiorcy dobrze charakteryzuje określenie „prosument", waloryzujące aktywną postawę konsumenta (towarów, a w tym przypadku znaczeń)[13]. „Istnieje olbrzymia liczba odczytań tego eseju, ale żadne z nich nie jest dokładnym powtórzeniem tekstu, który wam proponuję. Zaryzykuj i dokonaj własnego wyboru" — tak Kaplan zaprasza czytelnika do hipertekstowej nawigacji po swojej pracy dotyczącej teoretycznych problemów „elektronicznego piśmiennictwa" (*E–literacies*) [1995: 3].

Eksplozja produkcji obrazów technicznych doprowadziła w ramach kultury symbolicznej do znamiennego przekształcenia ikonosfery w telesferę, ta zaś w coraz szybszym tempie przekształca się w cybersferę. Jeśli dziś chcemy rozprawiać o problemach audiowizualności, to właściwie zarówno punktem wyjścia jak i dojścia staje się obszar ikoniczności medialnej. Mówiąc o mediach niejako automatycznie myślimy o mediach elektronicznych, dlatego nie wydaje się przesadą stwierdzenie, iż współczesna teoria kultury staje się

[13] Określenie „prosument" (ang. *prosumer*) oznacza *pro*dukującego kon*sumenta*. Zostało ono stworzone przez Alvina Tofflera.

w dużej mierze teorią mediów, a jej podstawowym sposobem opisu może być imagologia [zob. Taylor, Saarinen 1994]. Oczywiście nie sposób mówić o imagologii jako współczesnej panmetodologii, która może się stać „teorią wszystkiego". Co najwyżej daje się zarysować pewien zwrot w stronę pojmowania współczesności jako świata zdominowanego przez obrazy techniczne, które projektują szereg różnych imagologii, a te stanowić mogą hipotetyczną presupozycję ogólnej teorii mediów, opisującej już nie tylko kulturę audiowizualną, ale niejako na zasadzie *pars pro toto* — kulturę współczesną.

Różnie oceniany jest ów dyktat elektronicznej widzialności, nowej formacji obrazowości. Andrzej Gwóźdź zestawiając ze sobą poglądy Güntera Andersa [1995] i Viléma Flussera [1993] zauważa, iż choć są oni zgodni, co do roli współczesnych obrazoświatów w kreowaniu technokulturowego środowiska medialnego, to już zdecydowanie różnią się, co do oceny tego zjawiska. „Anders poprzestaje na ideologii katastrofy, dla Flussera zaś, przeciwnie, stan taki stanowi niewyczerpalne źródło współczesnej kultury, jej energetyczny rezerwuar" [Gwóźdź 1997: 42]. Różnice wynikają zapewne z indywidualnych wyborów i oceny obecnego stanu rzeczy. Historyczna wizja Andersa „świata jako obrazu", „świata w obrazie", obrazie, który „przykrywa" ów świat — waloryzuje kontekst negatywny. Pomijając Heideggerowskie konteksty i filiacje jest to pesymistyczna diagnoza na temat „zniesienia świata w obrazowych przedstawieniach". Przekonanie o prawomocności tej diagnozy prowadzić jednak musi do zawężającej pole obserwacji jednostronności, która rości sobie pretensje do ścisłości. Jest to myślenie w kategoriach katastrofy, a jak mówi sam twórca teorii katastrof: „Ścisłość wyklucza znaczenie" [Thom 1991: 8]. Wydaje się jednak, że stanowisko przeciwne, również trzeba obudować kontekstem wielu wątpliwości. Zarówno bowiem technofobia jak i technofilia są stanowiskami niewystarczającymi do zrozumienia kontynentu nowej kultury audiowizualnej.

Różne, przedstawione powyżej, sposoby i style refleksji nad audiowizualnością łączy jedno: przekroczenie możliwości falsyfikacji, a także przekonanie o niemożności udowodnienia zarówno tego, iż dana teoria jest fałszywa, jak i tego, że jest ona prawdziwa. Anarchizm poznawczy traktuje taką sytuację jako chwiejną, co prawda, ale jednak podstawę do rozwijania poznania w myśl założenia, iż nie ma takiej idei, wydawałoby się najbardziej absurdalnej i dyskusyjnej, która nie mogłaby pogłębić naszej wiedzy. Nawet tych najbardziej dziwacznych (często pozornie) jak i „wywrotowych" koncepcji anarchista będzie bronił w imię zasady, która nie jest zasadą: *anything goes*. Warto jednocześnie mieć w pamięci to, co Roland Barthes mówił o mitologu, którego wątpienie określa sens jego działalności, a co dziś z powodzeniem można odnieść do badacza audiowizualności: „Mitolog wątpi bardzo, by jutrzejsze prawdy, były dokładnym przeciwieństwem dzisiejszych kłamstw" [1970: 59].

Zakończenie

Nim na dobre zdołaliśmy się oswoić z epoką, w której dominujące są (były?) doświadczenia audiowizualne, dziś już wkraczamy z impetem w nową epokę. Praktyki interaktywne, rewolucja cyfrowa, dynamiczny rozwój Virtual Reality, „udostępnianie" własnego ciała i własnej sieci neuronowej przez artystów zarówno *off–line* jak i *on–line* w cyberprzestrzeni, zapowiadają kolejny etap rozwoju mediów elektronicznych. Wystarczy przywołać eksperymenty performera i artysty medialnego jakim jest Stelarc, by uświadomić sobie, że kolejne bariery techniczne i technologiczne oraz ograniczenia natury moralnej, estetycznej, filozoficznej są i będą przełamywane.

W swojej pracy zasadniczo próbowałem opisać kontynent „audiowizji". Według Siegfrieda Zielinskiego [1989] to czwarty dyspozytyw w historii audiowizualności (po maszynach tworzących iluzję ruchu, kinie i telewizji) charakteryzujący się prawdziwą inwazją elektroniki w tworzeniu obrazów filmowych i szerzej obrazów technicznych. Rozdział piąty, poświęcony interaktywnym instalacjom multimedialnym, stanowić może wstęp do rozpoznania nowego fenomenu współczesnej kultury medialnej. Paradygmat ten charakteryzuje się przekroczeniem prymatu audiowizualności i fundowaniem nowego dyspozytywu, który angażuje całe nasze ciało, ustanawiając je totalnym interfejsem, miejscem styku z rzeczywistością materialną i wirtualną; polisensorycznym mechanizmem kontaktu z elektronicznym i pozaelektronicznym środowiskiem. Tym sposobem, wydawałoby się doskonały i niezastąpiony interfejs, jakim jest ludzkie oko, traci swoją uprzywilejowaną pozycję na rzecz doznań już nie tylko o charakterze taktylnym, ale i haptycznym.

Obrazy techniczne ciągle odgrywają w tej nowej rzeczywistości medialnej olbrzymią rolę, lecz bez zbytniej obawy o nietrafność przewidywań można założyć, iż ich pozycja będzie słabnąć. Dominacja kodu wizualnego (*versus* audiowizualnego) ulega na naszych oczach podważeniu. Zatem szukanie istoty funkcjonowania obrazoświatów we współczesnej ikonosferze prowadzić musi do skierowania uwagi badawczej na szeroko rozumianą rzeczywistość „poza–obrazową". Zjawiska te zostały tylko zasygnalizowane w niniejszej książce; jednocześnie właśnie ta problematyka wytycza kierunki, w jakich

powinna zmierzać przyszła refleksja i aktywność poznawcza imagologów oraz badaczy mediów elektronicznych.

Wkraczamy więc w szybkim tempie w epokę „po audiowizji", choć „audiowizja" nie osiągnęła jeszcze zapewne swego apogeum.

Wielu obserwatorów i komentatorów niezwykle krytycznie ocenia wpływ nowych technologii elektronicznych na kształt ponowoczesnej mutacji kulturowej, a szerzej — na kształt współczesnego społeczeństwa i cywilizacji. Niewątpliwie specyficzny rodzaj kulturowej homogenizacji, w pewnych zaś przypadkach „kolonizacji" kulturowej będącej konsekwencją tworzenia się światowej sieci oplatającej dosłownie cały glob — musi skłaniać do bacznej uwagi. Powinnością humanisty obserwującego kulturowe przemiany jest szukanie i wskazywanie słabości oraz negatywnych skutków, jakie niesie ze sobą permanentna, technologiczna rewolucja. Nie znaczy to jednak — wedle mojej opinii — że nowy kulturowy paradygmat ogarnięty jest kultem techniki i technologii, które zabijają sztukę, odhumanizowują ludzi, niszczą społeczne więzy i w rezultacie doprowadzają do powstania pustki kulturowej, pustynnego pejzażu grzebiącego wszelkie wartości duchowe, artystyczne, estetyczne.

„Wirtualne Społeczeństwo Netizenów" staje się dziś faktem, jego powstaniem i rozwojem nie rządzi zaś żadne centrum dysponujące monopolistyczną władzą, ale *quasi*–organiczna „zbiorowa inteligencja" (*connected intelligence*), wedle określenia Derricka de Kerckhove'a [1997] proklamującego w swej ostatniej książce nadejście „Sieciowego Społeczeństwa" (*Web Society*). Jego anarchistyczna struktura może sprawiać wrażenie totalnego chaosu, w którym spośród stosów informacyjnych śmieci nie można niczego wyłowić. Ale to tylko ciemna strona tego zjawiska. Nie można zapominać — co zdają się czynić współcześni katastroficznie nastawieni anty–technofundamentaliści — że aby „żyć mądrze w czasach niepewności" i „przygodności istnienia", jak to powiedział Zygmunt Bauman, trzeba poszukiwać sensu nawet tam, gdzie go pozornie nie ma.

Bibliografia

Aaland M. [1992], *Digital Photography*, New York.

Althuser L. [1971], *Lenin and Philosophy and Other Essays*, London.

Anders G. [1995], *Die Antiquiertheit des Menschen. Bd. 2: Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution*, München.

Armes R. [1995], *On Video*, London, New York. (Na język polski tłumaczone były dwa rozdziały: *Sposoby adresowania*, przeł. W. Godzic, „Easy Rider" 1991, nr 5, s. 34–53 oraz *Estetyka obrazu wideo*, przeł. W. Godzic [w:] Gwóźdź A. (red.) *Pejzaże audiowizualne...*, cyt. wyd., s. 261–282).

Arnheim R. [1991], *The Two Authenticities of the Photographic Media*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism" nr 51:4, (Fall), s. 537–540.

Ascott R. [1995], *Od wyglądu do zjawiskowości: komunikacja i kultura w cyberprzestrzeni*, tłum J. Węgrodzka, „Magazyn Sztuki" nr 5, s. 191–197.

Banks G. [1985], *The Site of Ruined Interiors: Les Immatériaux. Centre Georges Pompidou, Paris*, „Studia International" 198 (1009), s. 23–25.

Barber B. R. [1997], *Dżihad kontra McŚwiat*, przeł. H. Jankowska, Warszawa.

Barlow J. P. [b. d. a], *Leaving the Physical World*, http://www.eff.org/pub/publications/John_Perry_Barlow/HTML/leaving_the_ physical_world.html

Barlow J. P. [b.d. b], *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, http://ezinfo.ethz.ch/general_info/news/news_011. html

Barlow J. B. [b.d. c], *Being in Nothingness. Virtual Reality and the Pioneers of Cyberspace*, http://www.eff.org/ pub/Publications/ John_Perry_Barlow/ HTML/being_in_nothingness.html

Barthes R. [1961], *Le message photographique*, „Communications" nr 1.

Barthes R. [1970], *Mit i znak. Eseje*, przeł. W. Błońska, J. Błoński, J. Lalewicz, wybór i słowo wstępne J. Błoński, Warszawa.

Barthes R. [1971], *Trzeci sens. Poszukiwania na podstawie kilku fotogramów z filmów S. N. Eisensteina*, przeł. R. Wyborski, „Kino" nr 11, s. 37–41.

Barthes R. [1985], *Retoryka obrazu*, przeł. Z. Kruszyński, „Pamiętnik Literacki" z. 3, s. 290–302.

Barthes R. [1995], *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, przeł. J. Trznadel, Warszawa.

Barthes R. [1999], *Śmierć autora*, przeł. M. P. Markowski, „Teksty Drugie" nr 1/2, s. 247–251.
Bar–Zeev A. [1997], *Glossary of Virtual Terms*, http://www.oz.net/~avi/gloss.htm
Battcock G. (ed.) [1978], *New Artists Video*, New York.
Baudrillard J. [1983], *Simulations*, New York.
Baudrillard J. [1983a], *The Ecstasy of Communication* [in:] Foster H. (ed.) *The Anti–Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Washington, s. 126–134.
Baudrillard J. [1983b], *In the Shadow of the Silent Majorites... or The End of Social and Other Essays*, New York.
Baudrillard J. [1986], *The Year 2000 Will Not Take Place* [in:] Grosz E. A. et. al. (eds.) *Future Fall: Excursion into Postmodernity*, Sydney.
Baudrillard J. [1986a], *Requiem for the Media* [in:] Hanhardt J. G. (ed.) *Video Culture...*, cyt. wyd., s. 124–143.
Baudrillard J.]1987], *The Devil Demon of Images*, Annandale.
Baudrillard J. [1989], *Symbolic Exchange and Death* [in:] tegoż: *Selected Writings*, ed. by M. Poster, Cambridge, s. 119–148.
Baudrillard J. [1989a], *Simulacra i Simulation* [in:] tegoż: *Selected Writings*, cyt. wyd., s. 166–184.
Baudrillard J. [1990], *Fatal Strategies*, London.
Baudrillard J. [1992], *Pathaphysics of Year 2000*, http://www.ctheory.com./a–pathaphysics_of_year.html
Baudrillard J. [1992a], *L`illusion de la fin: ou La greve des evenements*, Paris.
Baudrillard J. [1994], *Radical Thought*, http://www.ctheory.com/a25–radical_thought.html
Baudrillard J. [1996], *Disneyworld Company*, http://www.ctheory.com/e25– disneyworld_comp.html
Baudrillard J. [1998], *Ameryka*, tłum. R. Lis, Warszawa.
Baudry J.–L. [1985], *Ideologiczne skutki funkcjonowania aparatu filmowego*, przeł. A. Helman, „Powiększenie" nr 1, s. 5–12.
Baudry J.–L. [1992], *Projektor: metapsychologiczne wyjaśnienie wrażenia rzeczywistości*, przeł. A. Helman [w:] Helman A. (red.) *Panorama współczesnej myśli filmowej*, Kraków, s. 69–88.
Bauman Z. [1992], *Socjologia i ponowożytność* [w:] Kozakiewicz H., Mokrzycki E., Siemek M. J. (red.) *Racjonalność współczesności. Między filozofią a socjologią*, Warszawa 1992, s. 9–28.
Bauman Z. [1994], *Ponowoczesność, czyli o niemożności awangardy*, „Teksty Drugie" nr 5/6, s. 171–179.
Bauman Z. [1995], *Wolność*, przeł. J. Tokarska–Bakir, Warszawa.
Bauman Z. [1995a], *Kultura jako spółdzielnia spożywców* [w:] Sójka J. (red.) *Perspektywy refleksji kulturoznawczej*, Poznań, s. 181–192.
Bayard C., Knight G. [1996], *Vivisecting the 90s: An Interview with Jean Baudrillard*, http://www.ctheory.com/a24vivisecting_90s. html

Bazin A. [1963], *Ontologia obrazu fotograficznego* [w:] tegoż: *Film i rzeczywistość*, wybór tekstów, przekł. i posłowie B. Michałek, Warszawa, s. 9–17.

Belic Z. [1995], *Glorious Losers. The Cybernetic Deconstruction of Place and Human Body*, maszynopis referatu wygłoszonego na XIII Międzynarodowym Kongresie Estetycznym, Lahti.

Benedyktowicz. Z. (red.) [1993], *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik do krainy niemożliwości*, Warszawa.

Benjamin W. [1975], *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, przeł. J. Sikorski [w:] tegoż: *Twórca jako wytwórca*, wyboru dokonał H. Orłowski, Poznań, s. 66–105.

Białostocki J. (red.) [1975], *Myśliciele, kronikarze i artyści o sztuce. Od starożytności do 1500 roku*, Warszawa.

Blair J., Sobieszek R. A., Kosińska B. [1994], *Ryszard Horowitz*, Warszawa, Nowy Jork.

Błoński J., Kędzierski M. [1982], *Samuel Beckett*, Warszawa.

Boddy W. [1994], *Archeologies of Electronic Vision and the Gendered Spectator*, „Screen" vol. 35, nr 2, s. 105–122.

Bohm D. [1988], *Ukryty porządek*, tłum. M. Tempczyk, Warszawa.

Bolter J. D. [1990], *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, przeł. i wstępem opatrzył T. Goban-Klas, Warszawa.

Bolter J. D. [1991], *Writing Space: The Computer, Hypertext and the History of Writing*, Hillsdale.

Bolz N. [1994], *Rozstanie z galaktyką Gutenberga*, przeł. K. Krzemieniowa, [w:] Gwóźdź A. (red.) *Po kinie?...*, cyt. wyd., s. 27–51.

Bonitzer P. [1997], *Obraz niewidzialny*, przeł. I. Ostaszewska, „Kino" nr 7–8, s. 52–54.

Brace B. [1993], *The Dematerialization of Art, Life and Real Estate*, Gopher://home.actlab.utexas.edu.70/00art_and_tech/uvic/course_essay.ascii

Brook P. [1981], *Pusta przestrzeń*, przeł. W. Kalinowski, Warszawa.

Burgin V. [1986], *Re–reading „Camera Obscura"* [in:] tegoż: *The End of Art Theory: Criticism and Postmodernity*, New York, s. 71–92.

Burnett R. [1995], *Cultures of Vision. Images, Media, and the Imaginary*, Bloomington, Indianapolis.

Cage J. [1996], *Tematy i wariacje*, przeł. J. Jarniewicz, „Literatura na Świecie" nr 1–2, s. 233–246.

Cameron A. [b.d.], *Dissimulations — Illusion of Interactivity*, http://www.min.ac.uk/media/VD/Dissimulations.html

Capra F. [1987], *Punkt zwrotny. Nauka. Społeczeństwo. Nowa Kultura*, przeł. E. Woydyłło, Warszawa.

Casetti F., Odin R. [1994], *Od paleo– do neo–telewizji. W perspektywie semiopragmatyki*, przeł. I. Ostaszewska [w:] Gwóźdź A. (red.) *Po kinie?...*, cyt. wyd., s. 117–136.

Cavell S. [1997], *Fakt telewizji*, przeł. J. Mach [w:] Gwóźdź A. (red.) *Pejzaże audiowizualne...*, cyt. wyd., s. 13–44.
Chyła W. [1994], *Dyspozytyw — solipsyzm* [w:] Gwóźdź A. (red.) *Prędkość i przyjemność...*, cyt. wyd., s. 121–136.
Chyła W. [1996], *Nowa estetyzacja i jej źródło: „maszyna widzenia"* [w:] Zeidler-Janiszewska A. (red.) *Estetyczne przestrzenie współczesności...*, cyt. wyd., s. 53–61.
Chyła W. [1998], *Mutyzm – antropologizm – audiowizualność* [w:] Bobowski S. (red.) „Studia Filmoznawcze" XIX, Wrocław, s. 165–180.
Corcoran F. [1994], *Telewizja jako Aparat Ideologiczny: Władza i Przyjemność*, przeł. A. Helman [w:] Gwóźdź A. (red.) *Po kinie?...*, cyt. wyd., s. 95–116.
Couchot E. [1985], *Hybridation* [in:] Lyotard J.-F. et al. (eds.) *Les Immatériaux*, vol. 3, Paris.
Couchot E. [1997], *Problem czasu w elektronicznych i cyfrowych technikach obrazu*, przeł. I. Ostaszewska, „Opcje" nr 3, s. 48–50.
Crimp D. [1980], *On the Museum's Ruins*, „October" nr 13, s. 41–59.
Czernik S., Szachaj A. (red.) [1996], *Postmodernizm i filozofia. Wybór tekstów*, Warszawa.
Danilenko L. [1991], *Die audiovisuelle Wahrnehmung: Auf dem Weg von der Television zur Telepräsenz* [in:] Lüscher K., Paech J., Ziemer A. (hrsg.) *HDTV — ein neues Medium?* cyt. wyd., s. 31–42.
Davis F. [1993], *I Want My Desktop MTV*, http://www.wired.com/wired/1.3/features/desktop.mtv.html
Debord G. [1998], *Społeczeństwo spektaklu*, przeł. A. Ptaszkowska przy współpracy L. Brogowskiego, Gdańsk.
Deleuze G. [1983], *Plato and the Simulacrum*, „October" nr 27.
Deleuze G. [1986], *Foucault*, Paris.
Deleuze G. [1988], *Powers of Vision, Vision of Power*, „Camera Obscura" nr 18, s. 106–119.
Deleuze G., Guattari F. [1988], *Kłącze*, przeł. B. Banasiak, „Colloquia Communia" nr 1–3, s. 221–237.
Der Derian J. [1997], *Interview with Paul Virilio*, http://www.arts.ucsb. edu/~speed/1.4/articles/derderian.html
Eagelton T. [1988], *The critic as clown* [in:] Nelson C., Grossberg L. (eds.) *Marxism and the Interpretation of Culture*, Chicago, s. 619–631.
Eagelton T. [1990], *The Marxist Rabbi: Walter Benjamin* [in:] tegoż: *The Ideology of the Aesthetics*, Oxford, Cambridge, s. 316–340.
Eco U. [1986], *Travels in Hyperreality*, New York.
Eco U. [1990], *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, tłum. T. Rutkowska, „Przekazy i Opinie" nr 1/2, s. 12–36.
Eco U. [1996], *Przejrzystość utracona*, przeł. P. Salwa [w:] tegoż: *Semiologia życia codziennego*, Warszawa, s. 174–199.

Eliade M. [1993], *Sacrum. Mit. Historia. Wybór esejów*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa.

Enzensberger H. M. [1986], *Constituents of a Theory of the Media* [in:] Hanhardt J. G. (ed.) *Video Culture...*, cyt. wyd., s. 96–123.

Enzensberger H. M. [1996], *Medium zerowe, czyli dlaczego wszelkie skargi na telewizję są bezprzedmiotowe*, przeł. K. Krzemieniowa, „Kino" nr 7–8, s. 43–47.

Erjavec A. [1995], *To co napotyka oko. (O znaczeniu przedstawień wizualnych w dziejach kultury)*, tłum. I. Tajura, „Kultura Współczesna" nr 3–4, s. 36–48.

Feyerabend P. K. [1976], *Science in a Free Society*, London.

Feyerabend P. K. [1977], *Ku pocieszeniu specjalisty* [w:] tegoż: *Jak być dobrym empirystą?* przekł. dokonała i wstępem opatrzyła K. Zamiara, Warszawa, s. 200–250.

Feyerabend P. K. [1983], *Dlaczego niektórzy współcześni filozofowie nauki są dużo gorzej wykształceni niż ich poprzednicy: uwagi o Erneście Machu, jego zwolennikach i krytykach*, przeł. S. Magala, „Literatura na Świecie" nr 10, s. 283–295.

Feyerabend P. K. [1984], *Sztuka a nauka*, przeł. W. Sawicki, „Pismo Literacko–Artystyczne" nr 3, s. 131–151.

Feyerabend P. K. [1987], *Farewell to Reason*, London.

Feyerabend P. K. [1992], *Krytyka naukowego rozumu*, przeł. E. Mokrzycki [w:] Mokrzycki E. (red.) *Racjonalność i styl myślenia*, cyt. wyd., s. 162–217.

Feyerabend P. K. [1996], *Przeciw metodzie*, przeł. S. Wiertlewski, Wrocław.

Feyerabend P. K. [1996a], *Zabijanie czasu*, przeł. T. Bieroń, Kraków.

Flusser V. [1977], *The New Television*, Cambridge.

Flusser V. [1984], *Towards a Philosophy of Photography*, Göttingen.

Flusser V. [1993], *Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien*, Bensheim, Düsseldorf.

Flusser V. [1993/94], *Społeczeństwo alfanumeryczne*, tłum. A. Kopacki, „Lettre Internationale", s. 45–50.

Flusser V. [1994], *Ku uniwersum obrazów technicznych*, przeł. A. Gwóźdź [w:] Gwóźdź A. (red.) *Po kinie?...*, cyt. wyd., s. 53–67.

Flusser V. [1997], *Gest wideo*, przeł. A. Gwóźdź [w:] Gwóźdź A. (red.) *Pejzaże audiowizualne...*, cyt. wyd., s. 229–233.

Flusser V. [1997a], *Fotografowanie jako definiowanie*, brak tłum., „Format" nr 3–4, s. 3–4.

Foucault M. [1993], *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, przeł. T. Komendant, Warszawa.

Fukuyama F. [1996], *Koniec historii*, przeł. T. Bieroń, M. Wichrowski, Poznań.

Funtowicz S., Ravetz J. [1990], *Post–normal Science*, „Scientific European" (October).

Gagnon J. [1996], *Medialna fantasmagoria*, brak. tłum., „Magazyn Sztuki" nr 4, s. 72–75.
Gane M. (ed.) [1993], *Baudrillard Live. Selected Interviews*, London, New York.
Gellner E. [1997], *Postmodernizm, rozum i religia*, przeł. M. Kowalczuk, Warszawa.
Gilder G. [1994], *Life After Television. The Coming Transformation of Media and American Life*, New York, London.
Glaser P. [1994], *Elektroniczny papier. Kilka uwag o literaturze i komputerach*, przeł. A. Pańta, „FA–art" nr 1, s. 67–68.
Goldman A. J. [1981], *Philosophy and the Mirror of Nature. By Richard Rorty*, „The Philosophical Review", XC, nr. 3 (July).
Gombrich E. H. [1981], *Sztuka i złudzenie. O psychologii przedstawienia obrazowego*, przeł. J. Zarański, Warszawa.
Goodwin A. [1987], *Music Video in the (Post)Modern World*, „Screen" vol. 28, nr 3, s. 36–55.
Goodwin A. [1993], *Dancing in the Distraction Factory. Music Television and Popular Culture*, London, New York.
Greenaway P. [1994], *Obrazy z paintboxu. (Komentarz do scenariusza 'Ksiąg Prospera')*, tłum. G. Janikowski, „Ogród" nr 2, s. 124–133.
Grossberg L., Frith S., Goodwin A. (eds.) [1993], *Sound and Vision. The Music Video Reader*, London, New York.
Gwóźdź A. (red.) [1994], *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*, Kraków.
Gwóźdź A. [1994a], *Kino i przekaźniki elektroniczne w perspektywie teorii mediów* [w:] tegoż: (red.) *Po kinie?...*, cyt. wyd., s. 9–26.
Gwóźdź A. (red.) [1994b], *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*, Kielce.
Gwóźdź A. [1997], *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Kraków.
Gwóźdź A. (red.) [1997a], *Pejzaże audiowizualne. Telewizja — wideo — komputer*, Kraków.
Hanhardt J. G. (ed.) [1986], *Video Culture. A Critical Investigation*, New York.
Hanhardt J. G. [1993], *Frances Torres. 'Silk Stockings'*, „Art & Design" vol. 8, nr 7–8, s. 56–60.
Hegel G. W. F. [1964], *Wykłady o estetyce*, t. 1, tłum. J. Grabowski i A. Landman, Warszawa.
Heidegger M. [1977], *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*, wybrał, opracował i wstępem opatrzył K. Michalski, tłum. K. Wolicki, Warszawa.
Heidegger M. [1989], *Kant a problem metafizyki*, przeł., przedmową i przypisami opatrzył B. Baran, Warszawa.
Heim M. [1993], *Metaphysics of Virtual Reality*, New York.
Henshall J. [1995], *The Origins of Digital Photography*, http://www.epicentre.co.uk/reports/950bcmu.html

Hershman L. [1994], *The Fantasy Beyond Control. 'Lorna' and 'Deep Contact'*, „Art & Design" vol. 9, nr 11–12, s. 32–37.
Hershman L. [1996], *Bunt ujarzmionych ciał*, katalog wystawy zorganizowanej w Centrum Sztuki Współczesnej, Warszawa.
Horowitz R. [1995], *Published Portfolios*, http://wally.rit.edu/horowitz/portfolios.html
Horowitz R. [1997], *Lecture/Teleconference*, http://wally.rit.edu/ horowitz
Huffman K. R., Mignot D. (eds.) [1987], *The Arts for Television*, Los Angeles, Amsterdam.
Huhtamo E. [1995], *Sztuka pogranicza. CD–ROM — złudzenie, dziura w moście czy prawdziwe odkrycie?*, brak tłum. [w:] Krajewski P., Celejewska O. (red.) *Katalog 5 Międzynarodowego Festiwalu WRO 95*, Wrocław, s. 129–133.
Huhtamo E. [1996], *Medytacje digitalne. Siedem sposobów nierozumienia sztuki interaktywnej*, tłum. J. Węgrodzka, „Magazyn Sztuki" nr 1, s. 178–183.
Hujic L. [1996], *'I Hope You're Enjoying Your Party': MTV in Wartorn Bosnia*, „Screen" vol. 37, nr 3, s. 268–278.
Hutcheon L. [1989], *The Politics of Postmodernism*, London, New York.
Hypertext Terms [1995], http://www.12.w3.org/Terms.html
Jakubowicz K. [1988], *Nowe techniki informacyjno–komunikacyjne: czy mogą stworzyć nowy układ kultury?* „Przekazy i Opinie" nr 1/2, s. 22–52.
Jameson F. [1987], *Reading Without Interpretation: Postmodernism and the Video–Text* [in:] Fabb N. et al. (eds.) *The Linguistics of Writing: Arguments Between Language and Literature*, Manchester, s. 199–233.
Jameson F. [1988], *Postmodernizm albo kulturowa logika późnego kapitalizmu*, przeł. K. Malita, „Pismo Literacko–Artystyczne" nr 4, s. 65–95.
Jampolski M. B. [1988], *Uwagi o obrazie elektronicznym*, tłum. J. Kędzielska, „Kino" nr 6, s. 18–20.
Jay M. [1986], *In the Empire of the Gaze: Foucault and the Denigration of Vision in Twentieth–Century French Thought* [in:] Hoy D. C. (ed.) *Foucault. Critical Reader*, Oxford.
Jay M. [1988], *Scopic Regimes of Modernity* [in:] Foster H. (ed.) *Vision and Visuality*, Seattle.
Jay M. [1989], *The Rise of Hermeneutics and the Crisis of Ocularcentrism* [in:] Kernad P. (ed.) *The Rhetoric of Interpretation and the Interpretation of Rhetoric*, Durham.
Jay M. [1996], *Lyotard a dyskrecja widzenia w XX–wiecznej myśli francuskiej*, przeł. B. Frydryczak, „Kultura Współczesna" nr 1–2, s. 100–108.
Jensen R. [1996], *Against Photography. Reading Barthes on the Photography* [in:] Jarret D., Rachwał T., Sławek T. (eds.) *Writing Places and Mapping Worlds. Readings in British Cultural Studies*, Katowice, s. 169–182.
Jousse T., Ostria V. [1991], *Dotknięcie Mondino. Z Jean–Baptiste Mondino rozmawiają T. Jousse i V. Ostria*, tłum. A. G., „Easy Rider" nr 5, s. 20–25.

Joyce M. [1991], *Notes Toward an Unwritten Non–Linear Text: 'The Ends of Print Culture' (work in progress)* [in:] „Postmodern Culture" vol. 2, nr 1, (http://jefferson.village.virginia.edu/pmc/text–only/issue.991/joyce.991).

Kaplan A. E. [1985], *'A Post–Modern Play of the Signifier?'* [in:] Drummond P., Paterson R. (eds.) *Television in Transition*, London, s. 146–163.

Kaplan A. E. [1987], *Rocking Around the Clock: The Televisual Apparatus, Advertising and Schizophrenia in Music Television*, London.

Kaplan A. E. [1992], *Strategia Madonny*, przeł. M. Pęczak, „Dialog" nr 1–2, s. 160–170.

Kaplan N. [1995], *E–literacies: Politext, Hypertext and Other Cultural Formations in the Late Age of Print*, „Computer–Mediated Communication Magazine" vol. 2, nr 3, s. 3–22.

Kellner D. [1989], *Jean Baudrillard. From Marxism to Postmodernism and Beyond*, Stanford.

Kerckhove de D. [1996], *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, przeł. W. Sikorski i P. Nowakowski, Warszawa.

Kerckhove de D. [1997], *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Toronto.

Kermabon J. [1993], *Inny wymiar*, przeł. W. Wertenstein [w:] Benedyktowicz Z. (red.) *Zbigniew Rybczyński...*, cyt. wyd., s. 86–89.

Kinder M. [1988], *Teledyski a widz: telewizja, ideologia i marzenie senne*, tłum. M. Chabowska, „Przekazy i Opinie" nr 1/2, s. 88–109.

Kirkland D. [1993], *Icons: Creativity With Camera and Computer*, San Francisco.

Kluszczyński R. W. [1995], *Kultura audiowizualna wobec interaktywnego wyzwania* [w:] Krajewski P., Celejewska O. (red.) *Katalog 5 Międzynarodowego Festiwalu WRO 95*, Wrocław, s. 25–41.

Kluszczyński R. W. [1996], *Realizowanie utopii. Wideo Zbigniewa Rybczyńskiego* [w:] Nurczyńska–Fidelska E. (red.) *Kino polskie w dziesięciu sekwencjach*, Łódź, s. 115–123.

Kluszczyński R. W. [1996a], *Interaktywność — właściwość odbioru czy nowa jakość sztuki/kultury?* [w:] Zeidler–Janiszewska A. (red.) *Estetyczne przestrzenie współczesności...*, cyt. wyd., s.143–153.

Kluszczyński R. W. [1997], *Net art*, „ Magazyn Sztuki" nr 1–2, s. 145–157.

Kornatowska M. [1993], *Rozmowa w Nowym Jorku (ze Zbigniewem Rybczyńskim)* [w:] Benedyktowicz Z. (red.) *Zbigniew Rybczyński...*, cyt. wyd., s. 38–41.

Kosińska B. [1994], *Od fotografii do fotokompozycji* [w:] *Ryszard Horowitz...*, cyt. wyd., s. 42–57.

Kosuth J. [1987], *Sztuka po filozofii*, przeł. U. Niklas [w:] Morawski S. (red.) *Zmierzch estetyki — rzekomy czy autentyczny*, Warszawa, t. 2, s. 239–258.

Krauss R. [1980], *Poststructuralism and the Paraliterary*, „October" nr 13.

Krueger M. [1991], *Artificial Reality II*, Massachusetts.

Land N. [1993], *Machinic Desire*, „Textual Practice" vol. 7, nr 3 (Winter), s. 471–482.

Landow G. P. (ed.) [1994], *Hyper/Text/Theory*, Baltimore.
Landow. G. P. [1996], *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore.
Lanier J. [1991], *Are New Realities More or Less Real?*, „US News and World Raport", 28 January.
Lapsley R., Westlake M. [1988], *Film Theory: An Introduction*, Manchester.
Lebecka M. [1996], *Poszerzanie wyobraźni według Ryszarda Horowitza*, „Reżyser" nr 6, s. 7–8.
Loska K. [1994], *Pismo* [w:] Helman A. (red.) *Słownik pojęć filmowych*, t. 6, Wrocław, s. 123–153.
Lowe A. [1994], *New Digitised Technology and Old Printing Processes* [in:] Michalovič P., Macek V. (eds.) *The End of Reality?...*, cyt. wyd., s. 133–144.
Lüser K., Paech J., Ziemer A. (hrsg.) [1991], *HDTV — ein neues Medium? Interdisziplinäre Tagung an der Universität Konstanz 1990*, Mainz.
Lyotard J.–F. [1971], *Discours, figure*, Paris.
Lyotard J.–F. [1986], *Acinema* [in:] Rosen P. (ed.) *Narrative. Apparatus. Ideology. A Film Theory Reader*, New York, s. 349–359.
Lyotard J.–F. [1988], *Kondycja postmodernistyczna*, przeł. A. Taborska, „Literatura na Świecie" nr 8–9, s. 280–300.
Lyotard J.–F. [1997], *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy*, przeł. M. Kowalska i J. Migasiński, Warszawa.
MacCannell D., MacCannell J. F. [1993], *Social Class in Postmodernity. Simulacrum or Return of the Real?* [in:] Rojek C., Turner B. S. (eds.) *Forget Baudrillard?...*, cyt. wyd., s. 125–145.
Machover T. [b. d.], *An Excerpt from 'The Brain Opera and Active Music'*, http://brainop.media.mit.edu
Marcel G. [1986], *Być i mieć*, przeł. P. Lubicz, Warszawa.
Matousek M. [1993], *Wywiad ze Zbigniewem Rybczyńskim dla 'Andy Warhol's Interview Magazine'*, brak tłum. [w:] Benedyktowicz Z. (red.) *Zbigniew Rybczyński...*, cyt. wyd., s. 82–85.
Mazur K. [1996], *Przestrzeń wyczulona* [w:] Porczak A. (red.) *Wrażliwość multimedialna. Sztuka globalna*, katalog wystawy zorganizowanej w Bunkrze Sztuki, Kraków, b. p.
McLuhan M., Fiore Q. [1967], *The Medium is the Massage*, New York, London, Toronto.
Mercer K. [1986], *Monster Metaphors: Notes on Michael Jackson's 'Thriller'*, „Screen" vol. 27, nr 1, s. 26–43.
Meyer P. [1995], *Truths & Fictions: A Journey from Documentary to Digital*, New York.
Michalovič P., Macek V. (eds.) [1994], *The End of Reality?* Bratislava.
Mikołajczyk A. [1994], *Instalacja wideo — medium czy rzeźba...*, „Zeszyty Artystyczne" nr 7, s. 79–91.
Minsky M. [1981], *Music, Mind, Meaning*, „Computer Music Journal" vol. 5, nr 3, (http://www.ai.mit.edu/people/minsky/papers/MusicMindMeaning.txt).

Minsky M. [1987], *Society of Mind*, New York.
Mitchell W. J. [1992], *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post–Photographic Era*, Cambridge.
Mitchell W. J. [1994], *Picture Theory*, Chicago.
Mitchell W. J. [1994a], *Czy można wierzyć własnym oczom? Technologia cyfrowej obróbki obrazu podważyła wiarygodność fotografii jako dowodu*, brak tłum., „Świat Nauki" nr 4, s. 46–50.
Mokrzycki E. (red.) [1992], *Racjonalność i styl myślenia*, Warszawa.
Moore M. [1993], *Kafka*, tłum. W. Rutkowska [w:] Benedyktowicz Z. (red.) *Zbigniew Rybczyński...*, cyt. wyd., s. 173–179.
Morse M. [1996], *Sztuka video instalacji: obraz i przestrzeń pogranicza*, tłum. J. Węgrodzka, „Magazyn Sztuki" nr 1, s. 162–183.
Müller–Pohle A. [1997], *Analogizacja. Digitalizacja. Projekcja*, brak tłum., „Format" nr 3–4, s. 5.
Murphy F. [1996], *Photography in the Time of the Bit Weavers*, http://www2bitweaver.com/home/bitweaver/BitWeaverLoom/BwText.html
Musgrave A. [1976], *Method of Madness. Can the Methodology of Research Programmes be Rescued from Episthemological Anarchism?* [in:] Cohen R. S. (ed.) *Essays in Memory of Imre Lakatos*, Dordrecht.
Negroponte N. [1997], *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*, przeł. M. Łakomy, Warszawa.
Negroponte N. [1997a], *The Digital Man. An Interview with Nicholas Negroponte*, http.www.cyberia.ie/internet/AnewVision/Negroponte.Int.html
Nelson T. [1993], *World Enough*, http://www.obs–europa.de/obs/english/papers/ted/tedbio12.html
Newhall B. [1964], *The History of Photography*, New York.
Nichols B. [1988], *The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems*, „Screen" vol. 29, nr 1, s. 23–46.
Oliveira C. [1995], *The Silence of the Lambs: Paul Virilio in Conversation*, http://www.ctheory.com/ga1.7–silence.html
Ong W. J. [1971], *Rhetoric, Romance and Technology*, Ithaca, London.
Ong W. J. [1992], *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, przeł. i wstępem opatrzył J. Japola, Lublin.
Orenstein P. [1991], *Get a Cyberlife*, „Mother Jones", May/June.
Pijnappel J. [1993], *World Wide Video. An Interview with Tom van Vliet*, „Art & Design" vol. 8, nr 7–8, s. 7–17.
Popper K. R. [1977], *Logika odkrycia naukowego*, tłum. U. Niklas, Warszawa.
Popper K. R. [1984], *Epistemologia bez podmiotu poznającego*, przeł. A. Tanalska, „Literatura na Świecie" nr 12, s. 356–402.
Popper K. R. [1986], *Cel nauki*, tłum. L. Koczanowicz [w:] *Teksty filozoficzne. Fakt i teoria*, Wrocław, s. 9–18.
Porczak A. [1998], *Instalacje interaktywne* [w:] Chmielowski F. (red.) *Estetyka sensu largo*, Kraków, s. 113–115.
Postman N. [1995], *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, przeł. A. Tanalska–Dulęba, Warszawa.

Psotka J., Davison S. A. [1996], *Virtual Reality Terms*, http://www.imaginative.com/VResource/vr_ortic/vr_terms/vr_term.html
Punt M. [1999], *Nowa technologia, stare problemy*, przeł. E. Stawowczyk, przekł. przejrzał P. Zawojski, „Opcje" nr 4, s. 16–23.
Rabinovitz L. [1986], *History of American Video Art*, „Journal of Film and Video" XXXVIII (Summer/Fall), s. 111–121.
Ragon M. [1988], *Czyste sumienie awangardy*, przeł. A. Taborska, „Literatura na Świecie" nr 8–9, s, 387–402.
Raulet G. [1994], *Nowa utopia. Socjologiczne i filozoficzne konsekwencje nowych technologii komunikowania*, przeł. K. Krzemieniowa [w:] Gwóźdź A. (red.) *Po kinie?...*, cyt. wyd., s. 137–168.
Renaud A. [1997], *Obraz cyfrowy albo technologiczna katastrofa obrazów*, przeł. B. Kita i E. Stawowczyk [w:] Gwóźdź A. (red.) *Pejzaże audiowizualne...*, cyt. wyd., s. 331–341.
Rice R. E. i współaut. [1984], *The New Media. Communication, Research and Technology*, London, New Delhi.
Richter H. [1983], *Dadaizm. Sztuka i antysztuka*, przeł. J. S. Buras, Warszawa.
Rodowick D. N. [1991], *Reading the Figural*, „Camera Obscura" nr 24, s. 10–45.
Rodowick D. N. [1994], *Audiovisual Culture and Interdysciplinary Knowledge*, http://www.rochester.edu./College/FS/Publications/AVCulture.html
Rodowick D. N. [1996], *Paradoxes of the Visual*, „October" nr 77, s. 59–62.
Rodzeń J. SDB [1991], *Davida Bohma filozofia ukrytego porządku*, „Zagadnienia Filozoficzne w Nauce" XIII, s. 43–57.
Rogala M. [1997], *Skok kochanków* [w:] Krasoń J. (red.) *Interakcje multimedialne*, informator wystawy zorganizowanej w Bunkrze Sztuki, Kraków, b. p.
Rojek C., Turner B. S. (eds.) [1993], *Forget Baudrillard?*, London, New York.
Rorty R. (ed.) [1967], *The linguistic Turn*, Chicago.
Rorty R. [1996], *Filozofia jako rodzaj pisarstwa. Esej o Derridzie*, przeł. C. Karkowski [w:] Czernik S., Szahaj A. (red.) *Postmodernizm i filozofia...*, cyt. wyd., s. 83–111.
Rorty R. [1996a], *Kariera pragmatysty*, przeł. T. Bieroń [w:] Eco U., Rorty R., Culler J., Brooke–Rose C., *Interpretacja i nadinterpretacja*, Kraków, s. 88–107.
Rozmowa red., [1991], *Na topie. Ryszard Horowitz*, „6 × 9 Fotografia" nr 4, s. 47–53.
Rybczyński Z. [1993], *Brak nam nowej Biblii*, „Gazeta Wyborcza" 12 V, s. 9.
Rybczyński Z. [1993a], *Uwolnić się od rzeczywistości* [w:] Benedyktowicz Z. (red.) *Zbigniew Rybczyński...*, cyt. wyd., s. 129–134.
Rybczyński Z. [1993b], *Jedyny surrealista? Fragment eksplikacji reżyserskiej do filmu elektronicznego o Franzu Kafce*, tłum. M. Chyb [w:] Benedyktowicz Z. (red.), *Zbigniew Rybczyński...*, cyt. wyd., s. 122–123.
Rybczyński Z. [1995], *Komputer bierze wszystko*, „Gazeta Wyborcza" 28 XII, s. 11.

Rybczyński Z. [1977/98], *Spoglądając w przyszłość — wyobrażając prawdę*, tłum. Z. Benedyktowicz, „Kwartalnik Filmowy" nr 19–20, s. 258–278.
Samples of Ryszard Horowitz's Works [b.d.], http://wally.rit.edu/horowitz.html
Samosionek T. [1994], *Rozmowa z Wojciechem Bruszewskim*, „Zeszyty Artystyczne" nr 7, s. 35–45.
Sartre J. P. [1970], *Wyobrażenie. Fenomenologiczna psychologia wyobraźni*, przeł. P. Beylin, Warszawa.
Schneider I., Korot B. (eds.) [1976], *Video Art: An Anthology*, New York.
Shaw J. [1994], *The Centre for Art and Media, Karlsruhe. An Interview by Johan Pijnapel*, „Art & Designe" vol. 9, nr 11–12, s. 70–79.
Silverstone R. [1990], *Telewizja, retoryka i powrót tego, co nieświadome. Uwagi o wtórnej przedpiśmienności w kulturze współczesnej*, tłum. I. Siwiński, „Przekazy i Opinie" nr 1–2, s. 37–60.
Simmering K. [1991], *Rozważania o estetyce HDTV*, tłum. A. Rubinowicz, „Przekazy i Opinie" nr 2, s. 53–66.
Sławiński J. [1990], *Zwłoki metodologiczne* [w:] tegoż: *Teksty i teksty*, Warszawa, s. 38–44.
Sobieszek R. A. [1994], *Ryszard Horowitz: z krainy czarów do przestrzeni cybernetycznej* [w:] Blair J., Sobieszek R. A., Kosińska B., *Ryszard Horowitz...*, cyt. wyd., s. 34–40.
Sobolewski T. [1993], *Fantazja na żywo. (Rozmowa ze Zbigniewem Rybczyńskim)* [w:] Benedyktowicz Z. (red.) *Zbigniew Rybczyński...*, s. 100–107.
Sontag S. (ed.) [1982], *A Barthes Reader*, New York.
Sontag S. [1983], *O fotografii*, przeł. S. Magala, Warszawa.
Steiner G. [1994], *Zerwany kontrakt*, przeł. O. Kubińska, Warszawa.
Sterling B. [b.d.], *The DEAD MEDIA Project: A Modest Proposal and a Public Appeal*, http://www.mediahistory.com/dead/archive.html
Stockbridge S. [1987], *Intertextuality: Video Music Clips and Historical Film* [in:] O'Regan T., Shoesmith B. (eds.) *History on/and/in Film*, Perth, s. 153–158.
Tamburri A. [1992], *The Madonna Complex: The Justification of a Preyer*, „International Semiotic Spectrum" nr 17, s. 1–2.
Taylor M., Saarinen E. [1994], *Imagologies. Media Philosophy*, London, New York.
Tangsunawan P. [1997], *Ted Nelson's conception of Hypermedia*, http://ise.eng.uts.edu/ise/homepages/hmpgs97s/tangsunawan/essay.html
Teixeira K. [1994], *Jenny Holzer. Virtual Reality: An Emerging Medium*, „Art & Design" vol. 9, nr 11–12, s. 9–15.
Thom R. [1991], *Parabole i katastrofy. Rozmowy o matematyce, nauce i filozofii z Giulio Giorello i Simoną Morini*, przeł. R. Duda, Warszawa.
Toscani O. [1997], *Reklama. Uśmiechnięte ścierwo*, tłum. M. Misiorny, Warszawa.
Turim M. [1983], *Video Art: Theory for a Future* [in:] Kaplan E. A. (ed.) *Regarding Television. Critical Approaches. An Anthology*, Los Angeles, s. 130–137.

Turner B. S. [1993], *Baudrillard for Sociologists* [in:] Rojek C., Turner B. S. (eds.) *Forget Baudrillard?* cyt. wyd., s. 70–87.
Ulmer G. L. [1990], *Teletheory. Grammatology in the Age of Video*, London, New York.
Ulmer G. L. [1991], *Grammatology Hypermedia*, http://jefferson.village.virginia.edu/pmc/text-only/issue.191/ulmer.191
Ulmer G. L. [1994], *O przedmiocie postkrytyki*, przekł. P. Mróz, A. Warmiński [w:] Gołaszewska M. (red.) *Estetyka w świecie. Wybór tekstów*, Kraków, s. 93–116.
Ungar S., McGraw B. R., (eds.) [1989], *Sings in Culture. Roland Barthes Today*, Iowa.
Virilio P. [1990], *Cataract Surgery: Cinema in the Year 2000* [in:] Kuhn A. (ed.) *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, London, New York, s. 169–174.
Virilio P. [1993], *Fenomen Rybczyńskiego*, tłum. T. Szczepański [w:] Benedyktowicz Z. (red.) *Zbigniew Rybczyński...*, cyt. wyd., s. 48–50.
Virilio P. [1993a], *The Third Interval. A Critical Transition* [in:] Conley V. A. (ed.) *Rethinking Technologies*, Minneapolis, s. 3–12.
Virilio P. [1994], *Światło pośrednie*, przeł. I. Ostaszewska [w:] Gwóźdź A. (red.) *Po kinie?...*, cyt. wyd., s. 285–296.
Virilio P. [1995], *The Vision Machine*, London.
Weber R. [1990], *Poszukiwanie jedności. Nauka i mistyka*, tłum. K. Środa. Warszawa.
Weibel P. [1994], *Ars Electronica. An Interview by Johan Pijnapel*, „Art & Design" vol. 9, nr 11–12, s. 26–31.
Welsch W. [1998], *Nasza postmodernistyczna moderna*, przeł. R. Kubicki i A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa.
Welsch W. [1998a], *Estetyka poza estetyką. O znaczeniu estetyki w czasach współczesnych i o nowej formie dyscypliny*, tłum. K. Zamiara [w:] Zeidler-Janiszewska A. (red.) *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha. Część I*, Poznań, s. 81–103.
Whitehead J. [1996], *Orality and Hypertext: Interview with Ted Nelson*, http://www.ies.uci.edu/~ejw/csr/nelson_pg.html
Wigner E. P. [1991], *Niepojęta skuteczność matematyki w naukach przyrodniczych*, przeł. J. Dembek CSsR, „Zagadnienia Filozoficzne w Nauce" XIII, s. 5–18.
Wilbur S. [1994], *Dromologies: Paul Virilio: Speed, Cinema and the End of the Political State*, http://ernie.bgsu.edu/~swilbur/dromologies.html
Wilson L. [1994], *Cyberwar, God and Television: Interview with Paul Virilio*, http://www.ctheory.com/a-cyberwar_god.html
Winicott D. W. [1975], *Transitional Objects and Transitional Phenomena* [in] tegoż: *Through Paediatrics to Psychoanalysis*, London.
Wittgenstein L. [1997], *Tractatus logico-philosophicus*, przeł. i wstępem opatrzył B. Wolniewicz, Warszawa.

Wojnecki S. [1994], *My Standpoint in the Dispute on Reality in Photography* [in:] Michalovič P., Macek V. (eds.) *The End of Reality?...*, cyt. wyd., s. 45.

Wollen P. [1989], *Cinema/Americanism/The Robot*, „New Formation" nr 1.

Wulff H. J. [1989], *Die Ordnungen der Bilderflut: Konstellationen medialer Kommunikation als strukturbildendes Prinzip in Performance–Videos*, „Rundfunk und Fernsehen" nr 4.

Wyver J. [1989], *The Moving Image. An International History of Film, Television and Video*, New York, London.

Zawojski P. [1994], *Tele–ekran zamiast ekranu. Wyczerpanie, przeobrażenie czy śmierć kina?* [w:] Gwóźdź A. (red.) *Prędkość i przyjemność...*, cyt. wyd., s. 23–35.

Zawojski P. [1994a], *Świat jako telerzeczywistość*, „Opcje" nr 3, s. 60–62.

Zawojski P. [1995], *Syzygia: człowiek i aparat*, „Opcje" nr 1–2, s. 43–45.

Zawojski P. [1999], *Po słowie, po kinie*, „Opcje" nr 1, s. 20–24.

Zeidler–Janiszewska A. [1991], *Kulturowy kontekst koncepcji rozumu transwersalnego* [w:] Zeidler–Janiszewska A. (red.) *Postmodernizm w perspektywie filozoficzno–kulturoznawczej*, Warszawa, s. 115–136.

Zeidler–Janiszewska A. [1993], *Collage — forma, która „pomieści bałagan"* [w:] Jamroziakowa A. (red.) *Inspiracje postmodernistyczne w humanistyce*, Warszawa, Poznań, s. 189–203.

Zeidler–Janiszewska A. (red.) [1996], *Estetyczne przestrzenie współczesności*, Warszawa.

Zeidler–Janiszewska A. [1996a], *Między melancholią a żałobą. Estetyka wobec przemian w kulturze współczesnej*, Warszawa.

Zielinski S. [1989], *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*, Reinbek bei Hamburg.

Zielinski S. [1994], *Historic Modes of the Audiovisual Apparatus*, „Iris" nr 17 (Automne), s. 7–24.

Zielinski S. [1995], *Seven Items on the Net*, http://www.ctheory.com/a26–seven_items.html

Zielinski S. [1996], *Media Archeology*, http://www.ctheory.com/ga1.11–media_archeology.html

Zimmerli W. C. [1996], *Eksperyment antyplatoński. Uwagi na temat technologicznego postmodernizmu*, przeł. D. Domagała [w:] Czernik S., Szahaj A. (red.) *Postmodernizm i filozofia...*, cyt. wyd., s. 229–256.

Zutter J. [1993], *Interview with Bill Viola*, „Art & Design" vol. 8, nr 7–8, s. 38–49.

Życiński J. [1993], *Granice racjonalności. Eseje z filozofii nauki*, Warszawa.

Indeks nazwisk

Aaland M. 119
Adorno T. W. 55, 69
Alhazan 74
Althuser L. 102, 119
Anders G. 116, 119
Arafat J. 71
Arago D. F. J. 31
Armes R. 33, 54, 119
Arnheim R. 77, 119
Artaud A. 63
Arystoteles 73
Ascott R. 18,19, 99, 119
Atanazy 9
Avedon R. 75, 80

Bacon R. 74
Banasiak B. 122
Banks G. 71, 119
Baran B. 124
Barber B. R. 56, 57, 64, 119
Barlow J. P. 66, 119
Barth J. 43
Barthes R. 15, 22, 73–76, 81, 82, 92, 109, 110, 114, 116, 119, 125, 130, 131
Bar-Zeev A. 94, 120
Battcock G. 33, 120
Baudelaire C. 74, 75
Baudrillard J. 13–15, 24, 26–28, 51, 58, 60, 76, 78, 111, 120, 123, 124, 126, 127, 129, 131
Baudry J.-L. 23, 42, 120
Bauman Z. 28, 51, 52, 92, 118, 120
Bayard C. 79, 120
Bazin A. 34, 44, 74, 121
Beckett S. 53, 121
Belic Z. 13, 121
Ben (właśc. Vautier B.) 80
Benedyktowicz Z. 121, 126, 127, 128, 129, 130, 131
Benjamin W. 12, 15, 47, 49, 50, 51, 74, 75, 114, 115, 121, 122
Bentham J. 28
Bergson H. 34
Bernacki P. 86
Beuys J. 80
Beylin P. 130
Białostocki J. 9, 121
Bieroń T. 123, 129
Bigelow K. 38
Biggs S. 34
Blair J. 22, 121, 130
Błońska W. 119
Błoński J. 53, 119, 121
Bobowski S. 122
Bobrowski K. 86
Boddy W. 114, 121
Bofarul B. 48
Bohm D. 39, 40, 121, 129
Bohr N. 40
Boltanski C. 80
Bolter J. D. 10, 22, 36, 121

Bolz N. 59–61, 121
Bonitzer P. 30, 121
Borges J. L. 14, 46
Bowie D. (właśc. Jones D. R.) 90
Brace B. 69, 121
Brahms J. 63
Brogowski L. 122
Brook P. 48, 121
Brooke–Rose C. 129
Bruszewski W. 86, 130
Bułhakow M. 41
Buñuel L. 63
Buras J. S. 129
Burgin V. 74, 121
Burnett R. 76, 121

Cage J. 87, 97, 121
Cameron A. 94, 121
Canaletto (właśc. Canal G. A.) 74
Capra F. 44, 121
Cartier–Bresson H. 75
Casetti F. 25, 53, 121
Cavell S. 28, 122
Celejewska O. 125, 126
Chabowska M. 126
Chaplin C. 78
Cherry N. 54
Chirico G. de 82
Chmielowski F. 128
Chyb M. 129
Chyła W. 19, 122
Clifford C. 75
Clinton B. 71
Cohen R. S. 128
Conley V. A. 131
Coppola F. F. 41
Corcoran F. 61, 122
Couchot E. 17, 72, 122
Crimp D. 69, 70, 122
Culler J. 129
Czernik S. 122, 129, 132

Daguerre L. 36
Dali S. 63, 82
Danilenko L. 59, 122
Davis F. 90, 122
Davison S. A. 93, 96, 129
Debord G. 14, 15, 111, 122
Debray R. 80
Delaroche P. 31
Deleuze G. 13, 21, 111, 112, 122
Dembek J. 131
Der Derian J. 77, 122
Derrida J. 109, 111, 114, 129
Disney W. 15, 63
Dolby T. 89, 90
Domagała D. 132
Drummond P. 126
Duchamp M. 20, 32, 87
Duda R. 130
Dyck A. van 32

Eagelton T. 51, 64, 122
Eco U. 13, 25, 32, 95, 122, 129
Edison T. A. 87
Einstein A. 40
Eisenstein S. 73, 119
Eliade M. 25, 26, 123
Enzensberger H. M. 27, 123
Epifaniusz z Salaminy 9
Erjavec A. 12, 123
Ernst M. 82
Escher M. C. 19
Evans W. 70
Eyck H. i J. van 36

Fabb N. 125
Featherston M. 51
Feuerbach L. 15
Feyerabend P. 102–110, 123
Fiore Q. 60, 127
Fischinger O. 63
Flaubert G. 31

Flusser V. 12, 13, 18, 20–22, 61, 62, 77, 79, 81, 112, 116, 123
Foster H. 120, 125
Foucault M. 15, 28, 112, 122, 123, 125
Freud S. 15
Frith S. 58, 124
Fromm E. 52
Frydryczak B. 125
Fukuyama F. 64, 123
Funtowicz S. 102, 123

Gabriel P. 90
Gagnon J. 87, 124
Gane M. 14, 16, 111, 124
Gardner A. 75
Gates B. 64
Gellner E. 108, 124
Gidal P. 55
Gilder G. 24, 96, 124
Giorello G. 130
Glaser P. 24, 124
Goban-Klas T. 121
Godard J.-L. 18
Goddard J. 68
Godzic W. 119
Gogh V. van 83
Goldberg K. 91
Goldman A. J. 109, 124
Gołaszewska M. 131
Gombrich E. H. 29, 124
Goodwin A. 58, 124
Gould G. 91
Goya F. 32
Grabowski J. 124
Greenaway P. 54, 124
Grossberg L. 58, 122, 124
Grosz E. A. 120
Grzegorz Wielki 9
Guattari F. 21, 122
Gwóźdź A. 31, 116, 119, 121, 122, 123, 124, 129, 131, 132

Hanhardt J. G. 33, 88, 97, 120, 123, 124
Hawking S. 40
Heartfield J. 70
Hegedüs A. 89
Hegel G. W. F. 28, 49, 124
Heidegger M. 9–12, 19, 116, 124
Heilig M. 83
Heim M. 96, 124
Heisenberg W. 40
Helman A. 120, 122, 127
Henshall J. 65, 124
Hershman L. 86–88, 125
Hieronim (Bonaparte) 74
Hin L. H. 75
Hindemit P. 63
Holzer J. 89, 130
Horowitz R. 73, 76–82, 121, 125, 126, 127, 129, 130
Hoy D. C. 125
Huffman K. R. 33, 125
Huhtamo E. 90, 93, 94, 125
Hujic L. 56, 57, 125
Husserl E. 74
Hutcheon L. 13, 125
Huxley A. 10

Jackson M. 59, 127
Jakubowicz K. 31, 125
Jameson F. 9, 17, 51, 55, 57, 125
Jampolski M. B. 35, 125
Jamroziakowa A. 132
Janikowski G. 124
Jankowska H. 119
Japola J. 128
Jarniewicz J. 121
Jarre J.-M. 72
Jarret D. 125
Jay M. 11. 125
Jensen R. 74, 76, 125
Jones J. 54
Jousse T. 54, 125

Joyce M. 21, 126

Kafka F. 44, 47, 49, 50, 128, 129
Kalinowski W. 121
Kant I. 75, 124
Kaplan A. E. 58, 60, 62, 63, 126, 131
Kaplan N. 115, 126
Karkowski C. 129
Kartezjusz 12
Kellner D. 15, 126
Kerckhove D. de 71, 118, 126
Kermabon J. 32, 35, 126
Kernad P. 125
Kertesz A. 75
Kędzielska J. 125
Kędzierski M. 53, 121
Kinder M. 59, 126
Kinder–Jaworska E. 41
Kirkland D. 126
Kita B. 129
Kluszczyński R. W. 43, 69, 94, 95, 126
Knight G. 79, 120
Koczanowicz L. 128
Komendant T. 123
Kopacki A. 123
Kornatowska M. 38, 126
Korot B. 33, 130
Kosińska B. 81, 121, 126, 130
Kosuth J. 20, 126
Kowalczuk M. 124
Kowalska M. 127
Kozakiewicz H. 120
Krajewski P. 125, 126
Krasoń J. 129
Krauss R. 108, 126
Kroker A. 114
Kroker M. 114
Krueger M. 84, 96, 126
Kruszyński Z. 119
Krzemieniowa K. 121, 123, 129
Kubicki R. 131
Kubińska O. 130
Kubota S. 34
Kuhn A. 131
Kuhn T. S. 102, 104
Kurosawa A. 83
Kwiek P. 86

Lacan J. 60
Lakatos I. 102–104, 106, 128
Lalewicz J. 119
Land N. 17, 126
Landman A. 124
Landow G. P. 114, 127
Lanier J. 96, 127
Lapsley R. 18, 127
Larcher D. 34
Leary T. 53
Lebecka M. 79, 80, 127
Lenczewski R. 86
Lenin W. I. 102, 119
Lennon J. 43
Leonardo da Vinci 32, 74
Lessing G. E. 113
Levin S. 70
Lintermann B. 89
Lipman A. 54
Lis R. 120
Loska K. 22, 127
Lowe A. 70. 127
Lubicz P. 127
Lucas P. 48
Lüscher K. 41, 122, 127
Lyotard J.–F. 11, 23, 55, 71, 103, 106–108, 112, 122, 125, 127

Łakomy M. 128

MacCannell D. 13, 127
MacCannell J. F. 13, 127
Macek V. 127, 132
Mach E. 123
Mach J. 122
Machover T. 91, 92, 127

Madonna (właśc. Cicione L. V.) 54, 59, 60, 126, 130
Magala S. 123, 130
Magritte R. 63, 82
Malita K. 125
Mallarmé S. 87
Mao Tse-tung 102
Marcel G. 45, 127
Markowski M. P. 120
Marks K. 15, 102
Matousek M. 32, 127
Mazur K. 99, 127
McGraw B. R. 76, 131
McLuhan M. 15, 19, 60, 127
Mercer K. 59, 127
Méliès G. 33
Meyer P. 127
Michalovič P. 127, 132
Michalski K. 124
Michał Anioł 32
Michałek B. 121
Migasiński J. 127
Mignonneau L. 88
Mignot D. 33, 125
Mikołajczyk A. 86, 127
Millet J. F. 31
Minsky M. 91, 127, 128
Misiorny M. 130
Mitchell W. J. 11, 71, 76, 81, 128
Mitsuko R. 54
Mokrzycki E. 104, 120, 123, 128
Mondino J.-B. 54, 63, 125
Monte P. del 41
Moore M. 47, 48, 128
Morawski S. 126
Morini S. 130
Morse M. 98, 128
Mozart W. A. 63
Mróz P. 131
Müller-Pohle A. 65, 128
Münstenberg H. 35
Murphy F. 76, 128
Musgrave A 104, 128
Musorgski M. 63

Nadar 75
Napoleon I (Napoleon Bonaparte) 74
Nauman B. 86
Negroponte N. 65, 67, 68, 76, 128
Nelson C. 122
Nelson T. 97, 98, 128, 130, 131
Neumann R. 68
Newhall B. 76, 128
Nichols B. 51, 128
Niepce N. 36, 75
Nietzsche F. 15
Niklas U. 126, 128
Nowakowski P. 126
Nurczyńska-Fidelska E. 126

Odin R. 25, 53, 121
Oliva A. B. 80
Oliveira C. 79, 128
Ong W. J. 20, 128
O'Regan T. 130
Orenstein P. 96, 128
Orłowski H. 121
Ostaszewska I. 121, 122, 131
Ostria V. 54, 125

Paech J. 41, 122, 127
Paik N. J. 86
Pańta A. 124
Paterson R. 126
Pijnappel J. 86, 128, 130, 131
Pęczak M. 126
Platon 13, 36, 122
Polanyi M. 102
Popper K. R. 71, 102-104, 107, 128
Porczak A. 84, 127, 128
Porta G. B. della 74
Poster M. 120
Postman N. 10, 129

Prigogine I. 40
Prince (właśc. Prince R. N.) 54, 90
Prince R. 70
Proust M. 69, 75
Przyborek G. 82
Psotka J. 93, 96, 129
Ptaszkowska A. 122
Punt M. 90, 129

Rabin I. 71
Rabinovitz L. 33, 129
Rachwał T. 125
Ragon M. 31, 129
Raulet G. 17, 129
Ravetz J. 102, 123
Ray M. 68
Rembrandt van Rijn 32
Renaud A. 72, 77, 129
Reynolds J. 74
Rice R. E. 31, 129
Richter H. 106, 129
Robakowski J. 54
Rodowick D. N. 112, 113, 129
Rodzeń J. 39, 129
Rogala M. 89, 90, 129
Rojek C. 127, 129, 131
Rorty R. 11, 95, 109, 124, 129
Rosen P. 127
Roszak T. 10, 109
Rotunno G. 41
Rubinowicz A. 130
Rundgren T. 90
Rutkowska T. 122, 128
Rybczyński Z. 31–50, 63, 121, 126, 127, 128, 129, 130, 131

Saarinen E. 7, 8, 13, 24, 116, 130
Salwa P. 122
Samosionek T. 86, 130
Sartre J. P. 74, 78, 130
Saussure F. de 15
Sawicki W. 123
Schneider I. 33, 130
Schrödinger E. 101
Scorsese M. 83
Seabrook J. 56
Sharits P. 55
Shaw J. 89, 130
Sheldrake R. 40
Shoesmith B. 130
Siemek M. J. 120
Sikorski J. 121
Sikorski W. 126
Silverstone R. 20, 130
Simmering K. 41, 130
Siwiński I. 130
Sitney P. A. 55
Sławek T. 125
Sławiński J. 101, 130
Sobieszek R. A 81, 121, 130
Sobolewski T. 32, 34, 37, 39, 130
Sokrates 8
Sommerer C. 88
Sontag S. 15, 74, 76, 130
Sójka J. 120
Stawowczyk E. 129
Steiner G. 24, 130
Sterling B. 68, 130
Sting (właśc. Sumner G. M.) 54
Stockbridge S. 63, 130
Strauss R. 63
Swinton A. A. C. 65
Szachaj A. 122, 129, 132
Szczepański T. 131

Środa K. 131

Taborska A. 127, 129
Tajura I. 123
Talbot F. 36
Tamburri A. 59, 130
Tanalska A. 128
Tanalska–Dulęba A. 129

Tangsunawan P. 98, 130
Tatarkiewicz A. 123
Taylor M. 7, 8, 13, 24, 116, 130
Teixeira K. 89, 130
Tempczyk M. 121
Tertulian 9
Thom R. 116, 130
Thoreau H. D. 10
Toffler A. 115
Tokirska-Bakir J. 120
Torres F. 124
Toscani O. 80, 130
Trznadel J. 119
Turim M. 53, 54, 131
Turner B. S. 112, 127, 129, 131

Ulmer G. L. 114, 115, 131
Ungar S. 76, 131
Urbaniak M. 78

Valéry P. A. 69
Vattimo G. 109
Vermeer van Delft J. J. 74
Verne J. 31
Viola B. 30, 34, 85, 132
Virilio P. 13, 19, 24, 29, 45, 46, 66, 76, 78, 79, 110, 111, 122, 128, 131
Vliet T. van 86, 128
Vostell W. 86

Waits T. 54
Wasniński A. 131
Watteau A. 32
Weber R. 39, 131
Weibel P. 17, 84, 131
Welsch W. 13, 16, 105, 131
Wenders W. 7, 38
Wertenstein W. 126
Westlake M. 18, 127
Weston E. 70
Węgrodzka J. 119, 125, 128
Whitehead J. 98, 131
Wichrowski M. 123
Wiener N. 35
Wiertlewski S. 123
Wigner E. P. 23, 131
Wilbur S. 111, 131
Wilson L. 79, 111, 131
Wilson G. W. 75
Winicott D. W. 42, 131
Wittgenstein L. 11, 43, 110, 113, 132
Wojnecki S. 76, 132
Wolicki K. 124
Wollaston W. 74
Wollen P. 51, 132
Wolniewicz B. 132
Wordsworth W. 37
Woydyłło E. 121
Wulff H. J. 60, 132
Wyborski R. 119
Wyver J. 41, 132

Yevonde M. 70

Zachodni J. 100
Zamiara K. 123, 131
Zarański J. 124
Zawojski P. 19, 24, 25, 43, 80, 129, 132
Zeidler-Janiszewska A. 53, 69, 105, 122, 126, 131, 132
Zielinski S. 113, 114, 117, 132
Ziemer A. 41, 122, 127
Zimmerli W. C. 10, 132
Zutter J. 30, 132

Życiński J. 102, 132

Książka *Elektroniczne obrazoświaty. Między sztuką a technologią* poświęcona jest miejscu obrazów medialnych w przekształcającym się pejzażu współczesnej kultury audiowizualnej. Na przykładzie wideoklipów, twórczości Zbigniewa Rybczyńskiego, fotografii cyfrowej i interaktywnych instalacji multimedialnych prezentowany jest fenomen nowej wizualności elektronicznej. Centralnym zagadnieniem poruszanym w książce jest ponowoczesny spór toczony przez przeciwników tego, co wizualne, reprezentujących współczesny okularfobizm i zwolenników "obrazowego zwrotu", reprezentantów okularcentryzmu. Autor stworzył niezwykle interesującą topografię elektronicznej widzialności i dokonał jej diagnozy w optyce technicznej, artystycznej i filozoficznej.

ISBN 83-86168-32-3