

# Wyprawa kina (i kultury) w stronę wirtualności



KAMIL JEDRASIAK

„Wirtualność” jest jednym z najbardziej „opalizujących” pojęć powracających we współczesnych dyskursach kulturowych – pisze Matylda Szewczyk we wstępie do książki *W stronę wirtualności. Praktyki artystyczne kina współczesnego* (s. 13), by w kolejnych zdaniach zwrócić uwagę na trudności towarzyszące

próbom rozróżnienia znaczeń tego terminu w ujęciu potocznym, technologicznym i filozoficznym/teoretycznokulturowym. Już w tych początkowych spostrzeżeniach zostaje zaakcentowany problematyczny charakter kategorii kluczowej dla autorki. Proponowane przez nią rozumienie tego terminu – *jako sytuacja zawieszenia czy też problematyzacji opozycji między tym, co pozorne i co rzeczywiste, potencjalne i zaprogramowane, wreszcie – materialne i niematerialne* (s. 13) – okazuje się bardzo trafione i użyteczne, zwłaszcza w kontekście badanych przez autorkę fenomenów.

Zasadniczym przedmiotem badań Szewczyk jest dorobek artystyczny trojga artystów związanych ze światem filmu: Petera Greenawaya, Mike’a Figgisa oraz Lynn Hershman Leeson. Choć dokonania tych właśnie twórców stanowią rdzeń rozważań, to refleksja nie ogranicza się wyłącznie do nich. *Posługując się wybranymi przykładami z ich twórczości – pisze Matylda Szewczyk – chciałabym zarysować obraz przemian „praktyk artystycznych” współczesnego kina, a także wskazać, jak refleksja nad samym medium i jego przemianami wiąże się w nich z namysłem nad procesami zachodzącymi w szerzej pojmowanej rzeczywistości kulturowej* (s. 12). Uwaga autorki jest skierowana, jak sama zaznacza, w stronę *kina stanowiącego zarówno przedmiot zmian, jak i przyjmującego rolę ich inicjatora, a wreszcie – kronikarza* (s. 12). Refleksja autorki pozwala więc dostrzec pewne istotne cechy kultury współczesnej, będące owocem, a zarazem ważną częścią wielu procesów towarzyszących między innymi pojawieniu się określonych rozwiązań w sferze technologiczno-medialnej (w tym wideo czy nowych mediów cyfrowych) oraz nurtów i tendencji myślowych obecnych w sferze filozoficznej czy teoretyczno-kulturowej (takich jak postmodernistyczne przesunięcie od epistemologii w stronę ontologii). Za rodzaj spoiwa całego wywodu Szewczyk obiera właśnie kategorię wirtualności.

Książka jest podzielona na pięć części, spośród których dwie pierwsze stanowią fundament teoretyczny istotny dla rozważań podejmowanych w kolejnych rozdziałach, a zarazem są zarysem kontekstu medialnego i kulturowego opisywanych później fenomenów. Przy nakreślaniu obszaru refleksji i definiowaniu wirtualności (w tym współzależności dyskursów wirtualności i wizualności) oraz cyberkultury Matylda Szewczyk posługuje się zwłaszcza tezami Jarona Laniera, Nicholasa Mir-

zoeffa, Olivera Graua, Marie-Laure Ryan, Pierre'a Levy'ego, Gilles'a Deleuze'a i Jeana Baudrillarda. Z kolei André Bazin, Siegfried Kracauer i Roland Barthes pojawiają się wówczas, gdy Szewczyk pisze na przykład o ontologii obrazu filmowego. Rozważania na temat statusu kina w dobie nowych mediów są zaś podparte między innymi tezami D. N. Rodowick czy Andrzeja Gwoździa. Pomocne przy konstruowaniu wywodu są dla autorki również rozważania takich badaczy, jak N. Katherine Hayles czy Ryszard W. Kluszczyński.

Szewczyk porównuje także w drugiej części praktykę VJ (*video-jokeing*) do *live cinema*, „kina na żywo” – kategorii ważnej choćby przy omawianiu niektórych przedsięwzięć Greenawaya – umieszczając je między innymi w kontekście rozważań o synestezji, multimedialności czy cyberkulturze. Jako ich historyczne tło przytacza natomiast awangardę i eksperymenty lat 20. i 30., nową falę oraz undergroundowych twórców lat 60. Nie są to zresztą jedyne pojęcia istotne dla Szewczyk w ramach podejmowanych przez nią rozważań o medium filmowym. Przytacza bowiem także terminy „kina rozproszonego” czy „kina po kinie”, akcentując tym samym graniczny status kinematografii w okresie przemian związanych z jej cyfryzacją.

W części trzeciej autorka przybliży sylwetki twórcze Greenawaya, Figgisa oraz Hershman Leeson. Opisuje przede wszystkim obierane przez nich strategie estetyczne i medialne, które w toku wywodu zyskują przynajmniej podwójne znaczenie. Z jednej strony świadczą o specyfice dokonań artystycznych tych konkretnych twórców, a w zestawieniu ujawniają istotne podobieństwa i różnice stylistyczne ich dzieł oraz pewien stopień pokrewieństwa w zakresie nurtujących ich tematów. Z drugiej – stają się punktem wyjścia refleksji o charakterze bardziej ogólnym, bowiem są odzwierciedleniem pewnych tendencji obserwowanych poza twórczością ich trojga, a nawet poza światem sztuki, w szeroko rozumianej kulturze współczesnej. Dokonania Petera Greenawaya zostają ulokowane w kontekście Manovichowskiego *Soft Cinema*, intermedialności, tożsamości kina jako medium, utraty autorytetu artysty czy dyskusji na temat relacji kina z rzeczywistością (w tym głównie rozważań o możliwościach medialnej reprezentacji, ale i manipulacji obrazem). Część tych zagadnień stanowi również istotne tematy, a zarazem tło twórczości Lynn Heshman Leeson, wraz z takimi kwestiami, jak tożsamość człowieka, sztuczność i hybrydyczność czy władza towarzysząca dostępowi do narzędzi (re)produkcji obrazu. Dokonania Figgisa zostają wpisane w rozważania nad zagadnieniami nurtującymi już Greenawaya. Dodatkowo ewokują refleksję nad autoreferencyjnymi zwrotami w kinie, eksperymentami narracyjnymi z wykorzystaniem języka filmu czy możliwościami cyfrowego wideo wobec materialności tekstu filmowego.

W czwartej części Szewczyk skupia się już nie na zarysie sylwetek twórczych i ważnych dla nich kontekstów, ale na poszczególnych dziełach omawianych twórców: autotematycznych filmach Figgisa, filmowych historiach o artystach według Greenawaya oraz utworach Hershman Leeson o naukowcach. Analizując ten materiał badawczy, autorka stawia tezę, zgodnie z którą w kulturze współczesnej artysta zajmuje wyjątkowe miejsce. Biorąc pod uwagę to, jak szerokie rozumienie procesów twórczych proponuje w swojej książce Szewczyk, można przyjąć, że jej uwagi odnoszą się nie tylko do artystów w powszechnym rozumieniu tego słowa, ale i do szeroko rozumianych uczestników praktyk kreacyjnych czy kreatywnych. Tym samym jej wywód doskonale wpisuje się w różne konteksty poniekąd definiujące kulturę w jej bieżącej postaci: począwszy od antropologicznej kategorii

*homo faber*, przez Huizingowskiego *homo ludens*, po charakterystyczną dla współczesności figurę prosumenta (żadne z tych określeń nie zostaje bezpośrednio zoperacjonalizowane przez autorkę).

Analityczny charakter ma również piąta, ostatnia część książki, stanowiąca wnikliwe omówienie projektów w dorobku dwojga spośród przywoływanych tu artystów, które wykraczają poza medium filmowe. Chodzi mianowicie o rozgrywające się w przestrzeni *Second Life* przedsięwzięcie *Life Squared* Lynn Hershmann Leeson oraz obejmującą różne media inicjatywę Petera Greenawaya skupiającą się na fikcyjnej postaci Tulse'a Lupera. Drugi z wymienionych projektów Szewczyk określa jako *multimedialny* (s. 15), choć – sądząc po opisie – specyfiką jest bliższy opowiadaniami transmedialnemu (analogicznie do synergicznych narracji i takich uniwersów, jak to wytworzone wokół serialu *Zagubieni*, czy przywoływanego składnąd w książce *W stronę wirtualności* kultowego *Matrixa*). Autorka, zaliczając zarówno *Life Squared*, jak i projekt Greenawaya o Tulsie Luperze do kategorii „dzieł” interaktywnych, słusznie zauważa, że można [je] opisać przez analizę praktyki ich użytkowników, dopiero wtedy odsłaniają bowiem swój potencjał dyskursywny (s. 332). Następnie rzeczywiście poświęca sporo uwagi opisom zachowań uczestników tych – jak możemy je nazwać – gier, co uwidacznia między innymi partycypacyjny sposób obcowania z nimi, ale też silne uzależnienie tego typu przedsięwzięć od technologii oraz ich temporalny charakter (s. 336-339).

Wszystkie opisywane w książce dzieła wspomnianych artystów oraz podejmowane przez nich działania stanowią wyraziste i wartościowe – pomimo zastrzeżeń samej Szewczyk o ich wątpliwej, w obliczu technologicznego przyspieszenia, przystawalności do pojawiającej się w tytule książki kategorii współczesności (s. 343) – egzemplifikacje praktyk, które wciąż znajdują zastosowanie w kulturze, również popularnej. Wystarczy przyjrzeć się takim przypadkom, jak wspomniane już uniwersum *Zagubionych*, stworzone przez Kevina Smitha transmedialne *ViewAskewniverse* czy wreszcie liczne gry wideo, by dostrzec, jak duże znaczenie ma współcześnie doświadczenie uczestnictwa i użytkowania, immanentne dla kultur(y) partycypacji.

Autorka niewątpliwie zdaje sobie sprawę z obecności w tak zwanym głównym nurcie strategii analogicznych lub przynajmniej podobnych do tych, które opisuje w swojej książce (może o tym świadczyć choćby fakt, że wśród cytowanych pozycji przywołuje między innymi niezwykle ważną dla badania współczesności *Kulturę konwergencji* Henry'ego Jenkinsa). Świadomie wybiera jednak twórczość, którą sama określa mianem niszowej, co w moim odczuciu można uznać za atut. Przez taki wybór problematyki podkreśla bowiem różnorodność kontekstów, w których opisywane przez nią przemiany znajdują odzwierciedlenie. Owa wartość staje się szczególnie widoczna na przykład przy zestawieniu studiów przypadku zbadanych przez autorkę *W stronę wirtualności* z obszarem poszukiwań Jenkinsa poprzedzających powstanie *Kultury konwergencji*. O ile ogólnokulturowe spostrzeżenia tego ostatniego opierają się na jego obserwacjach uczestniczących w ramach popkultury mainstreamowej, o tyle przyczynkiem do zdiagnozowania kultury współczesnej przez Szewczyk są tytułowe praktyki artystyczne kina współczesnego z innych obszarów kulturowych, nobilitowanych przez szeroko rozumiany *art establishment*.

Za ważny dla swojej refleksji autorka uznaje *problem splotu kultury popularnej i działań stricte artystycznych* (s. 80). O ile, jak już wspomniałem, Szewczyk skupia

się na tych drugich, o tyle zainteresowanie pokrewieństwami obu tych obszarów, również na poziomie technologicznym, przejawia się w wielu fragmentach książki, nie tylko w kontekście twórczości Mike'a Figgisa, ale też takich twórców, jak: Stanley Kubrick, George Lucas, Nicholas Meyer, Werner Herzog, Wim Wenders, Ana Carolina, Michelangelo Antonioni czy David Cronenberg. W piątej części, autorka uchwyciła jedną z esencjonalnych cech współczesności: *We wszystkich tych dziełach, projektach, które często aż do końca swojego istnienia pozostają otwarte, artyści inaugurują przestrzeń dialogu. Toczy się on na wielu różnych poziomach i umożliwia odbiorcy aktywne uczestnictwo w dziele – czasem wręcz dosłownie rozumiane współautorstwo. Prace te otwierają przestrzeń współdziałania i negocjowania sensów oraz znaczeń. (...) Jednocześnie instancja głównego autora wciąż ma w nich duże znaczenie – to on jest gospodarzem w przestrzeni, do której wpuszcza innych, to jego nazwisko sygnuje projekt, który w istocie jest owocem pracy wielu (czasem nawet wieluset) osób* (s. 339).

Nie ulega wątpliwości, że kino znajduje się obecnie ponownie w fazie głębokich przemian, tym razem spowodowanych pojawieniem się i dynamicznym rozwojem mediów cyfrowych. Jedną z konsekwencji tych procesów są zmiany znaczenia określonych pojęć służących do opisu kultury i kształtujących ją zjawisk. W książce *W stronę wirtualności* Matylda Szewczyk wyodrębnia zestaw najważniejszych jej zdaniem narzędzi teoretycznych, spośród których w centrum uwagi stawia właśnie wirtualność. Rzetelne opracowanie tak obszernego i problematycznego tematu stanowiło niemałe wyzwanie, któremu autorka sprostała. Jej wywód jest kompleksowy, uporządkowany i pozwala nakreślić w całej złożoności zarówno tytułowe zjawisko, jak i wiele innych służących za jego kontekst. Dobór przedmiotu badań i wnikliwa praca analityczna sprawiają, że książkę Szewczyk zdecydowanie należy uznać za cenną pozycję w dziedzinie badań nad kulturą współczesną, mediami oraz kinem.

Jeśli wziąć pod uwagę wysiłek autorki prowadzący do wskazania wspólnych obszarów zainteresowań twórców filmowych końca XX i początku XXI w., dziwić może jednak brak podjęcia rozważań nad takimi tematami, jak Osobliwość (*Singularity*) czy digitalizacja tożsamości, jakże popularnymi zwłaszcza w ostatnich latach w kinematografii głównego nurtu. Należy przy tym zaznaczyć, że to kino artystyczne, a nie mainstreamowe, stanowi główny obszar refleksji Matyldy Szewczyk. Nie tylko treść tekstów filmowych jest zresztą zasadniczym przedmiotem jej badań. Analiza poszczególnych dzieł i zastosowanych w nich praktyk artystycznych służy w tym przypadku celowi bardziej ogólnemu, a mianowicie postawieniu diagnozy aktualnego stanu kultury i ustaleniu miejsca, jakie zajmuje w niej dziś kino. Pod tym względem książka *W stronę wirtualności* jest dla współczesnego badacza użytecznym i wartościowym źródłem wiedzy. Autorka nie tylko podsumowuje w niej dotychczasowe dyskusje wokół nurtujących ją tematów, ale też szuka powiązań między nimi. Jednocześnie zaś, za sprawą skupienia się na filmach artystycznych, nie wpada w pułapkę powielania spostrzeżeń teoretyków zajmujących się podobną tematyką na gruncie popkultury.

KAMIL JĘDRASIAK

Matylda Szewczyk, *W stronę wirtualności. Praktyki artystyczne kina współczesnego*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2015.