

Kino designu, czyli o widzialności obcowania człowieka z powierzchnią

ANDRZEJ GWÓZDŹ

Współcześnie powstaje cała masa filmów, do których nie przystają żadne tradycyjne modele badawcze, schematy krytyczne ani większość oczekiwań artystycznych, utwory skutecznie wymykające się oswojonym sposobom interpretacji, urągające dotychczasowym teoriom filmu, stanowiące bez mała inne kino albo nawet inny rodzaj kultury wizualnej. Kto widział takie filmy, jak *300* (2006) czy *Sucker Punch* (2011) Zacka Snydera, *300: Początek imperium* Noama Murro (*300: Rise of an Empire*, 2014), *Starcie tytanów* Louisa Leterierera (*Clash of the Titans*, 2010), *Immortals. Bogowie i herosi* Tarsema Singha (*Immortals*, 2011), *Sky Kapitan i świat jutra* Kerry'ego Conrana (*Sky Captain and the World of Tomorrow*, 2004) lub otarł się o *Sin City – Miasto grzechu* Franka Millera i Roberta Rodrigueza (*Sin City*, 2005), a może i *Ekspres polarny* Roberta Zemeckisa (*The Polar Express*, 2004), ten zapewne intuicyjnie czuje, że ma do czynienia z czymś innym, nowym, słabo rozpoznanym i opisanym, przez wielu krytyków – a także widzów – nielubianym, programowo odrzucanym, zgoła irytującym, bo sprzeniewierzającym się takiej miłości do kina oraz takim emocjom, jakie zostały ukształtowane przez dziesięciolecia w obrębie kinematografii. Tym bardziej jednak nęcącym jako przedmiot badania, bo nagminnie ignorowanym w refleksji nad kinem, wymazywanym jako zjawisko niegodne teoretycznej refleksji. Zapewne nie jest to żadna „nowa” fala XXI w., ale technokulturowy spłot, który szerokim łozyskiem toczy się przez meandry współczesnego kina, nie pozostawiając go obojętnym wobec swoich dokonań.

O ile jednak niektóre z tych filmów (np. *Ekspres polarny*) nie sprawiają jeszcze wrażenia zachwiania rudymentami historii kina, o tyle w wypadku innych dominuje poczucie głębokiej wyrwy w tradycji, która od ponad stu lat wiązała się z kinematografią jako formą obcowania z ruchomymi obrazami, jak gdyby ich twórcy chcieli uciec od filmu i sprawić, by narodził się on na nowo. Nie dziwi zatem, że niektórzy skłonni są wyrokować, iż *kino wskutek przełomu technicznego zostało odcięte od swej historii*¹. Tyle tylko, że przełomy istniały zawsze, co staje się bardziej oczywiste, jeśli przyjmie się „archeologizującą” perspektywę Jean-Luca Godarda wskazującego na generalną nielinearność historii kina zogniskowaną w *teraźniejszości* [jego – dop. A. G.] *historii*² – w dniu dzisiejszym kumulującym różne stadia rozwoju medium, z jego zwrotami, pęknięciami, brakiem kontinuum, elipsami i wyrwami. Do każdego z wymienionych filmów odnosi się przy tym

w jakimś stopniu to, co o jednym z nich pisała Anne Friedberg: „*Sky Kapitan i świat jutra*” *narodził się na twardych dyskach, był rozwijany na mikroczipie, bez żadnych dekoracji ani plenerów, wyłącznie na niebieskim ekranie. Podobnie jak light box, „skrzynia światła” Jamesa Turrella, niebieski ekran stanowi fundament nowej ekranowej rzeczywistości*³.

Ale też w filmach takich jak wspomniane przeglądają się spore połacie współczesnej kultury (nie tylko audiowizualnej przecież), dokonuje się wyraźna transformacja kina jako medium w coś, co wydaje się innym, choć ciągle jeszcze tym samym (choć już nie takim samym) kinem. I trudno doprawdy rozsądzić, czy nadeszła już ta chwila, kiedy – jak mówił Jean-Luc Godard – *pewne kino się dokonało, a teraz jest nowe kino i inna sztuka, których historię będzie się pisało za pięćdziesiąt albo sto lat*⁴, czy też nic takiego się (jeszcze) nie stało.

Z pewnością problem dotyczy nie tyle kwestii gatunkowych (jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać), ile raczej nowego (innego) porozumienia społecznego w kwestii ruchomych obrazów w ogóle⁵, którego wymienione filmy stanowią jedynie (kto wie zresztą, czy najważniejszą) część. I na pewno nie chodzi w tym wypadku o jakieś stadium gatunku, lecz raczej o nowy sposób doświadczania filmu (już nie tylko jego postrzegania), taki, w jakim to kino jako społeczno-kulturowa matryca określająca formę obserwacji (a więc technokulturowa formacja ruchomych obrazów) utraciło prymat w kształtowaniu zarówno oblicza tych filmów, jak i dominujących jeszcze do niedawna stylów odbioru.

Wszystkie te realizacje stanowią dobrą okazję do tego, by się zastanowić nad skalą przemian, jakie dokonują się we współczesnym kinie, które – nawet jeżeli jest jeszcze „kinem” – obrało, zdaje się, kurs na coś, co już nie zawsze nim bywa. Okoliczności tego procesu bez wątpienia wzmacnia zmiana roli odbiorcy z wczuwającego się widza na zdystansowanego obserwatora (czasami też użytkownika)⁶, skoro jego domeną przestaje być kinowy seans filmowy, a stają się nią także (coraz częściej przede wszystkim) rozmaite przestrzenie użyteczności publicznej, w których obrębie zjawisko ekranowe tworzy zaledwie jedną z form działania (komunikacyjnego). W związku z tym nie chodzi już tylko o *obraz w warunkach konwergencji medialnej*⁷, ale o znacznie szerszy syndrom technokulturowy, obejmujący relokację interfejsu obserwator – system filmowy, bo ten interfejs bywa teraz aktywizowany także w różnorodnych środowiskach pozakinowych, w których nowe są nie tyle media, ile interfejsy właśnie (fenomen „filmu po kinie”). Procesowi temu podlegają nadto różne przestrzenie życia społecznego, w związku z czym twórca przestaje być wyłącznie i wyłącznym dysponentem filmu, ale staje się również aranżerem rozmaitych środowisk, także okołowizualnych⁸ (fenomen „kina po kinie”).

A więc nie jest to już przede wszystkim porządek „bazowokinowy”, zdeterminowany przez społeczno-kulturową i dyskursywną *konwencję kina*⁹, ale głównie transmedialny, zawieszony między różnymi mediami; nie ekranowy, a wyświetlaczowy (displejowy), czyli taki, w którym prymarnie to już nie kino jako miejsce przeznaczenia filmu (projekcji) decyduje o jego widzialności. Jak bowiem słusznie zauważył Francesco Casetti, *ogłądać film, znaczy [dziś – dop. A. G.] dokonywać wyboru odpowiedniego dyspozytywu, używać filmu zgodnie z preferowanymi parametrami, zsynchronizować życzeniowy program z innymi produktami audiowizualnymi, określić czas i rytm (jednocześnie lub w etapach), jak i miejsce,*

*ewentualnie zarejestrować lub zapisać w pamięci to, co oglądane [teraz – dop. A. G.], będzie ponownie użyte później, może nawet poddane edytowaniu (dzięki dodaniu nowego dźwięku lub przemontowaniu), w celu przywłaszczenia*¹⁰.

Mamy przede wszystkim do czynienia ze szczególnie aktywną wymianą kina jako (analogowej) techniki kulturowej na inne porządki technokulturowe, destrukujące kino jako bazowy dyspozytyw na rzecz odbioru zdeterytoralizowanego, zakłócające „widzenie kinematograficzne” innymi formami percepcji, skutecznie igrające z dotychczasowymi zasadami ekonomii znaczeń¹¹. Film przestał być „bazowokinowy”, bo przestał pochodzić z kina, a czasami i do niego zmierzać; zmienił się jego kod genetyczny, co się wyraża na rozmaite sposoby. Na ogół chodzi o filmy, w których dominują techniki odmienne od reprodukcyjnych, sprzężone zwykle z animacją (grafiką) cyfrową (w rozmaitych stanach skupienia i na różnych etapach technologicznego zaawansowania, dziś na ogół High Definition) oraz hybrydyzacją światów przedstawionych (reprodukcja fotograficzna „przepuszczona” przez retortę komputerową), a czasami też samych postaci (żywi aktorzy i postaci wygenerowane komputerowo, postaci hybrydowe).

Co więcej, powolne znikanie kina jako dominującej przestrzeni projekcji nieuchronnie stanowi o procesie ubywania bazowej formy postrzegania filmu, bo *w ten sposób film traci również związek z tym, co na zewnątrz. Jego widzialność wyrażała się w opozycji do stosunków w świecie obecnych poza kinem. Kino umożliwilo mi związek ze światem nie dzięki temu, że go w filmie odzwierciedlało, ale wskutek tego, że deponowało mnie w czasie i proponowało inne jego postrzeganie, świata, którego nie znałem*¹². Konsekwencje tego stanu rzeczy jednak idą dalej. Kinowa sytuacja odbioru sprzyja(ła) bowiem uruchamianiu mechanizmów odbioru „głębokiego”, czyli takiego, w którym dla technokultury ruchomego obrazu kino właśnie stanowi(ło) matrycę określającą formę postrzegania, bo zanurzało nas w sobie: było kino i była rzeczywistość, którą ono odkrywało. Dotychczas ta „inna” rzeczywistość zawsze czekała w pogotowiu, wystawiała się na spojrzenie podmiotu jako inny taki sam świat. Ale ponieważ to już nie kino głównie i jedynie decyduje o tym, jak filmy mają wyglądać (a przez filmy – świat w nich przedstawiany¹³), ale rozliczne sploty multi-, inter- oraz transmedialnych uwarunkowań zanurzające filmy w coraz to nowych konfiguracjach aparatowych i środowiskach dyspozytywowych, dokonuje się także z(a)miana właściwego dla kina procesu *wyzwalania* [świata – dop. A. G.] *ze stanu uśpiania, stanu faktycznego nieistnienia* za pomocą spojrzenia (oka) kamery *czytającego w księdze natury*¹⁴, na proces powoływania do życia światów obrazowych jako efektu zdystansowanej obserwacji wyłaniającej te światy w materii obrazu jako efekt powierzchniowy (bo nie ma już owego „stanu faktycznego nieistnienia”, z którego należałoby je dopiero wydobyć).

Chodzi zwłaszcza o dominującą pozycję obserwatora *niemożliwie realistycznych światów obrazowych*¹⁵ (wiemy, że to niemożliwe, a jednak traktujemy jako realistyczne), o zwrot obserwacji uczestniczącej na sposób kinematograficzny (projekcja-identyfikacja) ku obserwacji taktycznej, o znamionach czynności oglądania. A jedno i drugie ma wiele wspólnego ze zmierzaniem kina w stronę pananimacji, jeżeli za filozofem obrazu Lambertem Wiesingiem przyjąć, że *z animacją mamy do czynienia, kiedy to, co pokazywane, można dowolnie zmieniać jako to, co pokazywane, czyli wtedy, kiedy obrazy-objekty dają się podobnie zmieniać jak treści będące wytworem fantazji. Nowe media upodobniły strukturalnie możliwości ruchu*

(*Beweglichkeit*) wyobrażonego, widzialnego na obrazie obiektu do możliwości wyobrażonego, ale niewidzialnego obiektu fantazji¹⁶.

Dlatego kino to chce i potrafi więcej pokazać niż ukryć i nie tłumi wcale tego, że przede wszystkim pokazuje; dlatego jego „system operacyjny” preferuje „zobaczyć”, a nie „(z)rozumieć”, oraz ten szczególny rodzaj estetyki, który sprawia, że to powierzchnia staje się właściwym środowiskiem owego innego porządku symbolizacyjnego; dlatego może minimalizować praktyki służące ukrywaniu luk w narracji, zmieniając je w sposoby eskalowania wzrokowych przyjemności związanych ze spektakularyzacją samych obrazów¹⁷. Dlatego wreszcie jego domeną pozostają *zgoła nieoczekiwane (informatywne, „piękne”) obrazy*¹⁸, oparte na wartości taktycznej znaku (to, co chcę za pomocą znaku osiągnąć), która staje się ważniejsza od jego wartości semiotycznej, bo bardziej liczy się „widzieć” niż „wiedzieć” (choć bez trudu wykryjemy w nich również „głębokie” struktury mitograficzne, ideologiczne czy też wcale nie „płytkie” konstrukcje fabularne lub gramatyki narracji). Generalnie więc chodzi o zjawiska powierzchniowe i jako takie interfejsowe, w których to właśnie powierzchnia, wolna zwykle od przymusu głębi¹⁹, zostaje wypełniona *obrazami spektakularnymi, które obsługują przede wszystkim przyjemność widzenia, mniej zaś pracują na rzecz narracji i dlatego właśnie wymagają heurystycznego rozróżnienia od niej*²⁰.

Trajektorię owej powierzchniowości wyznaczają takie zjawiska, jak estetyka (cyfrowego) obrazowego nadmiaru, kiedyś określana mianem estetyki klipu (ponieważ pokazać można wszystko, minimalizowane są luki w opowiadaniu)²¹, podległość logiki diegezy (stabilizującej hermeneutykę głębi) wobec efektu wizualnego (widzialności), dominacja przedstawienia nad narracją, mącenie porządków czasoprzestrzennych pod kątem formy ich widzialności, chociażby „zwichnięcie” czasu za pomocą efektu *bullet-time* (z języka angielskiego dosłownie: „czas pocisku”), pozwalające na zatrzymanie akcji w ruchu (najczęściej jeszcze z obrotem kamery dokoła zatrzymanej sceny) do tego stopnia, że jesteśmy w stanie zauważyć nawet trajektorię ruchu pocisku albo fazę ruchu unoszących się postaci (jak w *Matrixie* Wachowskich /1999/, w *300* lub w *Sucker Punch* Snydera)²². Ale kształtują przede wszystkim rozliczne techniki bazowe, wśród których na czoło wysuwają się: blue- albo greenscreen, morfing, Motion Capture oraz jego bardziej zaawansowane formy (Universal Capture czy Performance Capture)²³. Wszystko to daje w sumie efekt „przegrzania” obrazów (filmowych), aż do owego stanu krytycznego włącznie, kiedy to nic już nie jest ważne poza owym *naladowanym energią przyrzędem o nazwie „obraz”, który okazuje się wręcz samoczynną agenturą i subiektywną siłą sprawczą ludzkiego działania, wykazującą znaczną, nieomal magiczną autonomię, samodzielność i skuteczność*²⁴. Wtedy, sugeruje Karl Sierek, mamy do czynienia z obrazami „energetycznymi”, a nie „topologicznymi”; bardziej z „instrumentami interwencji kulturowej” funkcjonującymi niczym „regulatory transformacji energetycznych”, a więc także z pewną formacją „obrazów w działaniu, niż z „narzędziami przedstawiania przestrzeni”²⁵.

Ów nadmiar, stanowiący w istocie o zawieszeniu pielęgnowanej przez lata relacji między widzialnym a niewidzialnym, sprawia, że doświadczenie innego kina (jeszcze kina, choć może już nie-kina) jest naturalne i dość powszechne. W konsekwencji bowiem podobne filmy wykazują sporą dawkę nieprawdopodobieństwa (nie tylko życiowego), umykają utrwalonym nawet przez kino standardom fikcji,

wykazując tym samym cechy autopoezy, a zwłaszcza jedną z nich: cechę operatywnego zamknięcia. Wyraża się ona dobitnie w eskalacji niemożliwych – poza czystą kalkulacją obrazową – punktów widzenia, a więc i spojrzeń, co sprawia, że relacja widzialnego do niewidzialnego (konstituująca chociażby Kracauerowski teoremat „wyzwolenia materialnej rzeczywistości”) traci na znaczeniu, zostaje zachwiana, a nawet wymazana: *spojrzenie prześlizguje się przez rzeczywistość, która została dlań stworzona, która istnieje wyłącznie dla niego, która jest odporna na to, co społeczne, obraz po obrazie*²⁶. Filmy te zakładają ponadto określony stopień wtajemniczenia w owe fikcje oraz ich rozpoznawalność (jako warunek doświadczenia kina), ale i znaczny poziom przyzwolenia na ich przyjęcie: kino w tym ujęciu jawi się jako gra, zabawa z obrazami, którym wszystko wolno²⁷. Są to zatem filmy „dziwne”, jeśli przez „dziwność” rozumieć eskalację różnych poziomów obserwacji: drugiego, trzeciego i kolejnych stopni – na przykład użytkownika gier komputerowych, „edytora” filmów „na komputerze” czy realizatora fanmade’ów (zawsze przecież aktywnego uczestnika popkultury) – w każdym razie czegoś, co zakłada pośrednictwo instancji przyzwalającej na tego rodzaju aktywizację interfejsów²⁸.

Z pewnością też istota rzeczy tkwi nie tylko – jak sądzą niektórzy (a może większość) – w kryzysie samego obrazu²⁹, nieodrodnym jakoby efekcie samej obrazowości cyfrowej, a wywołanym głównie przez inflację nowych mediów. Zresztą procesów tych nie sposób sprowadzać wyłącznie do kina fikcji cyfrowej (choć to ono właśnie pozostaje dzisiaj zapewne najbardziej aktywnym i uniwersalnym miejscem ich aplikacji), a nawet w ogóle do jakiegokolwiek konkretnej jego formacji. Gra toczy się bowiem o coś więcej – o coś, co narusza samą tkankę kina. Chodzi raczej o nowy, (trans)medialnie uwarunkowany rodzaj widzialności³⁰, w tym także (a może zwłaszcza) – cytując Karola Irzykowskiego – *widzialności obcowania człowieka z materią*³¹, skoro ów człowiek i owa materia często nie są już rezultatem rejestracji świata prefilmowego, ale efektem wizualizacji komputerowego algorytmu, bo nie trzeba już fotografować realnych przedmiotów. Wskutek tego coraz częściej zanika „rodzinne” *podobieństwo*³², dzięki któremu w różnorodności poetyk i stylów filmowych jesteśmy w stanie rozpoznać mimo wszystko nie tylko sam „film”, ale i obecny fizycznie przed obiektywem świat (*mise en scène*). Bo choć rzeczywistość fizyczna pozostaje na ogół i ciągle jeszcze (w jakimś stopniu) materiałem filmu, to przecież jego tworzywem już niekoniecznie³³.

Nowe praktyki widzialności chętnie określiłbym mianem praktyk designu i odniósłbym je do sporych połączeń współczesnego kina (a więc do tego, jak filmy są zrobione i jak oddziałują), a nie tylko do jednej z poetyk czy formacji „filmu po kinie” (albo i „kina po kinie” w ogóle). Praktyki designu stanowiłyby o „innym” stylu w sytuacji, kiedy ten, zdeterminowany przez zmiany technokulturowe związane zwłaszcza z cyfryzacją na etapie wysokiej rozdzielczości (wcześniej – z elektroniczną w fazie niskiej rozdzielczości), preferuje typ widzialności skoncentrowany na (innej) estetyce powierzchni, odmiennej od analogowo-kinowego sposobu organizacji tworzywa i kreowania iluzji. Ale na stylu by się nie wyczerpywały, bo *design jest czymś więcej niż kreacją artefaktów wizualnych, które mają być użyte lub „odczytane”*. Jest również *praktyką strukturyzowania systemów doświadczenia w ramach świata ikonicznego i materialnego*³⁴ – systemów doświadczenia, w których użycie maszynierii obrazowej kina jest związane z innym „efektem rzeczywistości” (a więc i odmienną ideologią wi-

działności), a nie wyłącznie z eksploataowaniem looku (designu) jako efektu powierzchniowego³⁵.

Oznacza to, że design nie jest czymś, co zostaje jedynie „wmontowane” w „powierzchnię” filmów, nie jest ich „wartością dodaną”, nie istnieje osobno bądź obok, ale „wewnątrz” mechanizmu widzialności; co więcej, sam o tym mechanizmie stanowi, bez czego tych filmów w ogóle by nie było; jest nie tylko *kałużą efektów specjalnych*³⁶ (jak ideę reklamy Waltera Benjamina w odniesieniu do kina cyfrowego trawestuje Dominique Chateau), w której został zanurzony np. *look* gry komputerowej, ale określa sposób istnienia i funkcjonowania tych filmów tak, że bez niego tracą one rację bytu. Mówiąc inaczej: to już nie tylko zmiana „wyglądu”, ale inny rodzaj „efektu rzeczywistości”, takiego, w którym pod naporem zmiany technokulturowej znika rzeczywistość fizyczna, zastępowana przez wrażenie realności samego tworzywa, manifestującego „autorytet realności” na innej zasadzie niż zasada technicznej reprodukcji: *widzialny, wyobrażony obraz-obiekt (...) coraz pełniej przyjmuje cechy niewidzialnego, wyobrażonego obiektu-wytworu fantazji*³⁷. Dlatego widzialność podległa praktykom designu może mieć różne reprezentacje stylistyczne, manifestować się w rozmaitych stylistykach filmowych, tak odmiennych, jak hiperrealistyczna animacja *Ekspresu polarnego*, hybrydowa poetyka *Avatara* Jamesa Camerona (2009) czy *300*, na ogół jednak jej wyznacznikiem pozostaje *hybrydowy hiperrealizm*, będący efektem kombinacji indeksalnych elementów obrazu z elementami nieindeksalnymi³⁸.

Ów niezwykle istotny aspekt zagadnienia warto uzgodnić z pozycją tzw. radykalnych konstruktywistów. Według nich każdy system (funkcyjny) społeczeństwa (a więc także media audiowizualne) dzieli wraz z innymi systemami zestaw następujących cech: autopojetyczna (od gr. *autós* – sam, samo i *poiein* – czynić, wytwarzać) samoreprodukcja, samoorganizacja, zdeterminowanie strukturalne oraz operatywne zamknięcie³⁹. Dlatego też Niklas Luhmann z całą mocą wskazuje, iż *mass media nie są (...) mediami w tym sensie, że przenoszą informacje od wiedzących do niewiedzących. Są mediami w tej mierze, że udostępniają zaplecze wiedzy i każdorazowo proponują punkt wyjścia dla komunikacji. Konstituującym rozróżnieniem nie jest wiedza – niewiedza, lecz medium i forma. Medium udostępnia ogromny, ale jakby ograniczony obszar możliwości, który czasowo koncentruje się na określonych treściach, a z którego komunikacja może wybierać formy*⁴⁰.

Warunkiem komunikowania (ale właśnie nie w sensie prostego transferu informacji między systemami poznawczymi, lecz sprzężenia kognicji z komunikacją) jest wówczas to, że aktanci (obserwatorzy pierwszego stopnia) są zdani na zapośredniczenie obserwacji stopnia drugiego (która tę pierwszą obserwuje, bo nie można przecież wypowiadać się na temat czegoś, czego jest się częścią) i wyższych stopni – te ostatnie z kolei dokonują swego rodzaju *instytucjonalizacji obserwacji drugiego stopnia*, bo zorientowane zostają na *obserwowanie obserwatorów*⁴¹.

Faktem jest, że dopiero nowa technokultura ruchomego obrazu, wykorzystująca syntetyczny realizm fotograficzny⁴² (od jakiegoś czasu w technologii HD), awansowała design do podstawowej formy systemu kina, wyłaniając coś na kształt kina designu, takiego, w którym to środowisko osiągnęło poziom samoorganizacji wcześniej nieobecny (oparty głównie na proliferacji cyfrowości, co niekoniecznie musi oznaczać, że jedynie na triku), skoncentrowany nie na hermeneutycznej „głębi”, ale na „powierzchni”, zgodnie przecież uważanej za główne pole aktyw-

ności każdego designu ⁴³ (do czego oczywiście kino designu się nie ogranicza). Ma ono natomiast wiele wspólnego z redefinicją ontologii kina w ogóle, bo w kinie designu znika kino jako jedyna i podstawowa przestrzeń organizująca porządku widzenia (reżimy skopieczne) i zarazem jako matryca postrzegania.

Sedno rzeczy tkwi w tym, że zanim powstały obrazy świata, świat istniał już w formie przedobrazowej, używając tym obrazom swojego „autorytetu”, wyposażając je w ontologię bytów realnych. Dziś już niekoniecznie, skoro filmy nie są nieuchronnie zdane na fotograficzną rejestrację tego, co istnieje i staje się efektem *optycznego rejestrowania rzeczywistości* ⁴⁴; przeciwnie – z takiej rejestracji potrafią one całkowicie zrezygnować na rzecz kształtowania powierzchni obrazowej na wszystkich etapach powstawania utworu. Inaczej mówiąc: opowieści filmowe nie powstają już wyłącznie (a raczej coraz rzadziej) z mechanicznej rejestracji tego, co wprzód zobaczył obiektyw kamery (a wraz z nim inwazyjna wobec *mise en scène* ekipa filmowa), ale również z wizualizacji (kalkulacji) czegoś, co w ogóle nie ma waloru obrazowego, bo jest wzorem matematycznym, a więc pozostaje całkowicie nieinwazyjne wobec materialnej rzeczywistości, pozbawione sensorycznego związku z widzialną rzeczywistością. W konsekwencji to już nie Kracauerowskie *wyzwolenie materialnej rzeczywistości* (formy odnalezione) decyduje o ontologii dzieła filmowego, lecz – przeciwnie – jej zablokowanie, wyrażające się w obrazach niebędących odbiciami widzialnego, ale wizualizacjami skalkulowanego.

W takim sensie, twierdzi Vilém Flusser, także *geometria teoretyczna (i mechanika teoretyczna) jest designem, który p o d k ł a d a m y* [podkreśl. – A.G.] *pod zjawiska, aby móc je uchwycić* ⁴⁵. I w owym „podkładaniu” właśnie – oszukiwaniu (zastępowaniu, zamianie) – tkwi istota rzeczy. Musimy bowiem pamiętać o tym, że „powierzchniowy” nie oznacza wcale „powierzchnowy”, a „powierzchnia” nie jest przeciwieństwem „głębi”. *Z medialno-technologicznego punktu widzenia – twierdzi Manfred Faßler – głębia i powierzchnia są symultaniczne, przynajmniej nie postrzegamy owych błyskawicznych różnic w przełączaniu. (...) Bez powierzchni nie ma postrzegania, bez powierzchni nie ma refleksji. (...) Głębokie powierzchnie można rozumieć jako rozmaite stany agregatowe danych i informacji* ⁴⁶.

Design wprowadza odmienny typ doświadczenia i inną funkcję obserwatora niż ta w kinie „głębokim”, gdzie gra powierzchniami musi zostać okiełznana przez tzw. wgląd głęboki – próbę hermeneutycznego opanowania „ontologii” światów przedstawionych filmu. Tyle tylko, że teraz często tych światów nie da się już zdefiniować ontologicznie, można to zrobić jedynie w sposób operacyjny, bo wcale nie chodzi już o zgadywanie „głębi” (nieodzownej w ustalaniu ontologii bytów), ale o doświadczanie powierzchni: *zależy nam nie na tym, aby coś wiedzieć, a tylko na tym, by coś zobaczyć* ⁴⁷. Na ogół przecież dowiadujemy się z tych filmów mało, tyle tylko, ile potrzeba, aby została uruchomiona i podtrzymana komunikacja (dosłownie: aby w fabule można było „ruszyć z posad bryłę świata”), a cały impet zostaje zwrócony ku temu, aby zaspokoić ciekawość zobaczenia tego, jak to się staje, tzn. nieustannie aktualizować samoreferencję – doświadczanie filmowej przygody okazuje się doświadczaniem powierzchni obrazowej w jej nieustających przemianach, w żadnym zaś razie nie jest rezultatem „hermeneutycznego” wglądu w „głębię”. Jest to niezupełnie nowa praktyka kina, ale mająca aktualnie wiele wspólnego z redefinicją obrazowości za sprawą nowych mediów albo raczej po-

stępów tzw. kina cyfrowego, z jego arsenałem trików i zaawansowaną technologią HD⁴⁸.

W rzeczy samej, design okazuje się techniką symulacji w szerokim Baudrillardowskim znaczeniu, a więc i – w prostej linii – *zwodzenia widza*⁴⁹. Zwykle *słowo to* – zauważa Flusser – *pojawia się w kontekście, który ma coś wspólnego z przebiegłością i podstępem. Designer jest podstępny, zastawiającym pułapki spiskowcem*⁵⁰. Rzecz jasna, stopień tego zwodzenia wzrasta wraz z awansem technologicznym medium i dziś z pewnością osiąga jeden ze swoich stanów kulminacyjnych.

Tak zwana symulacja komputerowa, czyli obrazy skalkulowane z algorytmów, wydaje się tymczasowym zwieńczeniem kina designu, jego najwyższą formą, bo w miejsce fotograficznych replik rzeczywistości (obrazów świata) opartych na oznakowaniu na nowo rzeczy w świecie prefilmowym za pomocą maszyny widzenia, jaką jest kamera, oferuje fotorealistyczne symulacje oparte na wytwarzaniu rzeczy za pomocą wzoru matematycznego (próbkowaniu przestrzeni). Kieruje nas tam, gdzie *sztuka i technika (a tym samym także wartościujące i naukowe myślenie) wzajemnie się pokrywają, aby utorować drogę nowej kulturze*⁵¹.

To zresztą jedna z podstawowych zmian kulturowych, jakie dokonały się (i dokonują nadal) w obrębie kultury audiowizualnej, a kina w szczególności: uczynienie ze świata przedstawionego, „zdyktęgo” za pomocą obiektywu kamery, materii kształtowanej także, w wielu zaś wypadkach wyłącznie, w inny sposób (symulacja komputerowa). Najogólniej rzecz biorąc, chodzi o zastąpienie kolejnych etapów tworzenia filmu procesem kształtowania samego obrazu (jego zewnętrznej powłoki), często bez związku z fizyczną rzeczywistością jako jego modelem, znoszącym usankcjonowany tradycją „filmu fotograficznego” (i podtrzymującej ją refleksji strukturalnej nad tym obrazem) porządek: rejestracja – transformacja – kreacja. W tej ostatniej kategorii „tworzenie” filmu jest zawsze także aranżowaniem świata przed kamerą, tj. kształtowaniem materii fizycznej składającej się na *mise en scène* w taki sposób, że obrazy jeden po drugim zostają nawleczone na „nitkę” filmu (taki addytywny układ reprezentuje także porządek: rejestracja – transformacja – kreacja). W drugim wypadku funkcje rzeczowe nie zostają wyposażone w funkcje semiotyczne, bo są z nimi całkowicie stopione; jedno i drugie wzajem tak dalece się pokrywają, że odróżnienie ich od siebie staje się niemożliwe.

Postacie z *Avatara* Jamesa Camerona na przykład nie są znaczącymi czegokolwiek w taki (filmowy) sposób znaczonego (w semiotyce mówiło się w tym wypadku o referencji obcej), ale tworzą środowisko obrazowe – kompletne i totalne, samowystarczalne po prostu, pozbawione semantycznej głębi, na rzecz gry znaczących „na powierzchni” (samoreferencji). A i sam film nie „komunikuje” obserwatorowi niczego wobec siebie zewnętrznego, wykorzystując taki sposób obserwacji, w którego ramach obserwator odnosi się do „czystej widzialności” – takiej, w której *obraz staje się dziełem designu*, które – inaczej niż w wypadku dzieła artystycznego w tradycyjnym sensie – *nie chce interpretować widzialnej rzeczywistości, a tylko – to „tylko” nie jest żadnym wartościowaniem – wyposażyć ją w nowe, widzialne rzeczy*⁵². Krótko mówiąc, *Avatar* niczego w istocie nie „komunikuje”, lecz oferuje superśrodowisko dla naszej kognicji (procesów poznawczych), włączając wszystkie jego współrzędne do *poзору „samyh” rzeczy*⁵³. I jak wiele innych podobnych filmów, przywołuje cyfrowy fotorealizm w funkcji *dery-*

watu fotograficznej estetyki obrazu⁵⁴, intensyfikując efekt analogowego realizmu jako dominującego systemu przedstawień kina. W ten sposób wzmacnia wydatnie potencjał mimesis, która inscenizuje siebie jako wiecznotrwałą widzialność światów ekranowych.

Dziś zresztą ranga widzialności jako *pokazywania widzenia*⁵⁵ (a więc odpowiednio także: widzenia widzenia) drastycznie wzrasta właśnie dlatego, że system (kina) wzmacnia i usieciowia „relacje obserwacyjne”, utwierdzając widza w roli obserwatora (drugiego i kolejnych stopni) w różnorodnych obserwowanych przezeń porządkach i środowiskach, które dawniej można było sobie jedynie wyobrazić. Tutaj, jak słusznie pisze Wiesing, *w obrazie nie tylko staje się widzialne to, co ktoś sobie pomyślał lub wyobraził, ale i sam proces wyobrażania podlega transformacji w to, co widzialne. Można widzieć coś, co wcześniej można było tylko sobie wyobrażać: już nie przedstawia się produktów fantazji, ale obrazowo prezentuje akt przedstawiania w sferze widzialności, a tym samym w sferze publicznej*⁵⁶.

To na tym między innymi polega dziś motoryka kina jako techniki kulturowej ruchomego obrazu w przestrzeni wyobraźni i namysłu.

ANDRZEJ GWÓDŹ

¹ Zob. L. H. Gass, *Film und Kunst nach dem Kino*, Hamburg 2012, s. 15.

² J.-L. Godard, Y. Ishaghpour, *Archäologie des Kinos. Gedächtnis des Jahrhunderts*, Zürich – Berlin 2008, s. 101.

³ A. Friedberg, *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, tłum. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna, Warszawa 2012, s. 388. Sebastian Richter koryguje tę opinię, identyfikując dwie sceny, które zarejestrowano na planie za pomocą kamery, co tylko dodatkowo sankcjonuje hybrydowy charakter tego i jemu podobnych filmów (zob. S. Richter, *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen*, Bielefeld 2008, s. 98).

⁴ J.-L. Godard, Y. Ishaghpour, dz. cyt., s. 83.

⁵ Zob. L. H. Gass, dz. cyt., s. 47.

⁶ Zob. R. Maulko, *Mimesis und Anthropologie des Digitalen: Synthetischer Fotorealismus im Kino*, w: *Film im Zeitalter Neuer Medien II. Digitalität und Kino*, red. H. Segeberg, München 2012, zwł. s. 43 (Mediengeschichte des Films, Bd. 9). Na temat „publiczności obserwatorów” (*Betrachterpublikum*) por. M. Scholz, *Kommunikationsdesign, w: Bildwissenschaft. Disziplinen – Themen – Methoden*, red. K. Sachs-Hombach, Frankfurt a. Main 2005, s. 335-348.

⁷ L. Cartwright, *Film i cyfrowość w badaniach nad wizualnością: filmoznawstwo w epoce konwergencji*, tłum. A. Nacher, „Panoptikum” 2006, nr 5, s. 331.

⁸ Niezwykle przekonująco opisał ów układ F. Casetti, *Rückkehr in die Heimat. Das Kino in einer post-kinematografischen Epoche*, w: *Film – Kino – Zuschauer: Filmrezeption. Film – Cinema – Spectator: Film Reception*, red. I. Schenk, M. Tröhler, Y. Zimmermann, Marburg 2010, s. 41-60.

⁹ L. H. Gass, dz. cyt., s. 51.

¹⁰ Zob. F. Casetti, *Die Explosion des Kinos. Filmische Erfahrung in der post-kinematographischen Epoche, „montage AV”* 2010, nr 1, s. 25.

¹¹ Zob. G. S. Freyermuth, *Der Big Bang digitaler Bildlichkeit. Zehn Thesen und zwei Fragen*, w: *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*, red. G.S. Freyermuth, L. Gotto, Bielefeld 2013, s. 289.

¹² L. H. Gass, dz. cyt., s. 22-23.

¹³ Zob. tamże, s. 24.

¹⁴ S. Kracauer, *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, tłum. W. Wertenstein, Gdańsk 2008, s. 339 i 342 (II wyd.). *Film czyni widzialnym to, czego dawniej nie widzieliśmy lub może nie mogliśmy widzieć* – pisze Kracauer. – *Skutecznie pomaga nam w odkrywaniu materialności świata i jego odpowiedników psychofizycznych. (...) Kino można określić jako medium szczególnie przystosowane do wyzwalania materialnej rzeczywistości. Po raz pierwszy w dziejach obraz filmowy pozwala nam zachować przedmioty i zdarzenia składające się na strumień materialnego życia* (tamże, s. 339).

¹⁵ S. Richter, dz. cyt., s. 178.

- ¹⁶ L. Wiesing, *Sztuczna obecność. Studia z filozofii obrazu*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 2012, s. 134.
- ¹⁷ Charles Eidsvik już odnośnie do „technologii filmowej w epoce wideo” zauważył, że wiele praktyk produkcyjnych (np. zdjęcia plenerowe) przestało służyć ukrywaniu luk w narracji, stając się częścią sjużetu (Ch. Eidsvik, *Maszyny niewidzialnego: zmiany technologii filmowej w epoce wideo*, tłum. A. Piskorz, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001, s. 431-443).
- ¹⁸ V. Flusser, *Eine neue Einbildungskraft, w: Bildlichkeit. Internationale Beiträge zur Poetik*, red. V. Bohn, Frankfurt a. Main 1990, s. 124.
- ¹⁹ Gdyby sięgnąć do przypadku granicznego tej sytuacji, należałoby wskazać na „typograficzny” film László Moholy-Nagya zatytułowany *Dynamika wielkiego miasta (Dynamik der Gross-Stadt. Ein filmisches Experiment nach László Moholy-Nagy, 1921-1922)* – istne kino na papierze, będące powierzchnią, samą powierzchnią i tylko powierzchnią (zob. A. Gwóźdź, *Obok kanonu. Tropami kina niemieckiego*, Wrocław 2011, s. 257-259).
- ²⁰ Zob. Ch. Hanke, *Kino der Effekte – Überlegungen zum Status des spektakulären Bildes, w: Raumdeutung. Zur Wiederkehr des 3D-Films*, red. J. Distelmeyer, L. Andergassen, N. J. Werdich, Bielefeld 2012, s. 106.
- ²¹ Zob. H. U. Reck, *Zugeschriebene Wirklichkeit. Alltagskultur, Design, Kunst, Film und Werbung im Brennpunkt von Medientheorie*, Würzburg 1994, s. 307.
- ²² Zob. B. Flückiger, *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*, Marburg 2008.
- ²³ Zob. S. Richter, dz. cyt., zwił. s. 133-168.
- ²⁴ K. Sierek, *Fotografia, kino i komputer. Aby Warburg jako teoretyk mediów*, tłum. J. Gilewicz, Warszawa 2014 (w druku).
- ²⁵ Tamże. Być może za paradygmatyczny dla tego rodzaju „obrazów w działaniu” należałoby uznać film *Decasia* (2002) Billa Morrisona, w całości skomponowany ze zdegradowanych taśm celuloidowych (zob. A. Gwóźdź, *Powierzchnie rozkładu, czyli kino jako celuloid, w: Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?*, red. E. Wilk, I. Kolasieńska-Pasterczyk, Kraków 2008, s. 135-147).
- ²⁶ L. H. Gass, dz. cyt., s. 27. Casetti dostrzega podobny typ „spojrzenia mechanicznego” we wczesnym kinie (atrakcji): *przedłuża [ono – dop. A. G.] możliwości wzrokowe człowieka, niejako pozbawiając go zarazem posiadania i kontroli własnych zmysłów* (F. Casetti, dz. cyt., s. 19).
- ²⁷ Obie te cechy – filmu jako „gry” eksploatującej „niemożliwe spojrzenia” – omawia L. H. Gass, dz. cyt., s. 23 nn.
- ²⁸ Takie widzenie „wykonawcze” (*performance*), zastępujące widzenie „zadomowione” w filmie i kinie (*attendance*), *przyjmuje cechy ingerencji widza w takie modalności, jak przedmioty jego spojrzenia, bo kiedy widz patrzy, także coś robi – jego widzenie stało się czynnością* (F. Casetti, dz. cyt. s. 25).
- ²⁹ Zob. L. H. Gass, dz. cyt., s. 220.
- ³⁰ Zob. L. Wiesing, dz. cyt., s. 128.
- ³¹ K. Irzykowski, *X muza. Zagadnienia estetyczne kina*, Warszawa 1977, s. 218.
- ³² L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypriański, Warszawa 2006, s. 443.
- ³³ Zanika więc charakterystyczna dla dawnego (analogowego) kina opozycja materiału „na dzieło filmowe” i materiału dzieła filmowego (A. Ochalski, *Reprodukcja filmowa jako kategoria teoretyczna*, w: *Sztuka – technika – film*, red. A. Kumor, D. Palczewska, Warszawa 1970, s. 59), bo aktualnie nic już nie uzasadnia takiego transferu: pozostaje tworzywo, będące już tym drugim. Odwracając sens zdania Ochalskiego, można stwierdzić, że dziś już *nic, co składa się na materiał dzieła filmowego, nie musi poprzednio przejść przez filtr kamery* (tamże, s. 61); może, ale nie musi.
- ³⁴ G. Julier, *Od kultury wizualnej do kultury designu*, tłum. M. Składanek, „Kultura Współczesna” 2009, nr 3, s. 52.
- ³⁵ Zjawisko pokrewne identyfikował w kinie klasycznym Thomas Elsaesser, kiedy pisał o stylizowaniu „na”, mając na uwadze „odkształcanie” stylu kina weimarskiego i nowej rzeczowości przez konglomerat stylingu (tego, co we wzornictwie przemysłowym określa się mianem dizajnu), a co dostrzegał w „niemieckim looku” zdjęć oraz reżyserii kina weimarskiego (zob. T. Elsaesser, *Das Weimarer Kino – aufgeklärt und doppelbödig*, Berlin 1999, s. 41-45).
- ³⁶ D. Chateau, *Nowe technologie a luki w myśleniu*, tłum. I. Ostaszewska, w: *Widzieć, myśleć, być...* dz. cyt., s. 24.
- ³⁷ L. Wiesing, dz. cyt., s. 135.
- ³⁸ G. S. Freyermuth, dz. cyt., s. 323.
- ³⁹ Zob. N. Luhmann, *Realność mediów masowych*, tłum. J. Barbacka, Wrocław 2009, s. 31. Pojęcie autopojczy odnosi się zatem do samowytwórczego, samoregulującego i samozwrotnego charakteru systemu nerwowego, który jest organizmem operacyjalnie zamkniętym, funkcjonującym wyłącznie na podstawie informacji na temat własnych stanów obserwatora, a nie stanów niezależnego od jego

- percepcji świata „obiektywnego” (takowy dla systemu nerwowego nie istnieje); zob. S. J. Schmidt, *Konstruktivism w badaniach mediów: koncepcje, krytyka, konsekwencje*, tłum. B. Balicki, D. Wączek, w: *Radykalny konstruktivism. Antologia*, red. B. Balicki, D. Lewiński, B. Ryż, E. Szczerbuk, Wrocław 2010, s. 211-241.
- ⁴⁰ N. Luhmann, dz. cyt., s. 71.
- ⁴¹ S. J. Schmidt, *Konstruktivismus als Medientheorie*, w: *Medientheorie und die digitalen Medien*, red. W. Nöth, K. Wenz, Kassel 1998, s. 44.
- ⁴² Zob. R. Maulko, dz. cyt.
- ⁴³ Zob. H. van den Boom, *Betrifft: Design. Unterwegs zu einer Designwissenschaft in fünf Gedankengängen*, Alfter 1994, s. 78.
- ⁴⁴ L. Manovich, dz. cyt., Warszawa 2006, s. 428. Może zanadto dosłownie, ale wymownie pisze Manovich o *filmach z akcją kręcącą na żywo, czyli o filmach, które w znacznym stopniu składają się z niemodyfikowanego fotograficznego zapisu rzeczywistych zdarzeń, które miały miejsce w przestrzeni fizycznej* (tamże, s. 427).
- ⁴⁵ V. Flusser, *Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design*, Göttingen 1997, s. 15.
- ⁴⁶ M. Fabler, *Tiefe Oberflächen. Virtualität, Visualisierung, Bildlichkeit*, Köln 2002, s. 14-15.
- ⁴⁷ L. Wiesing, *Widzialność obrazu. Historia i perspektywy estetyki formalnej*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 2008, s. 369.
- ⁴⁸ Zob. J. Distelmeyer, *Die Tiefe der Oberfläche. Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywood-Kinos*, w: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, red. J. Eder, Münster 2002, s. 63-93. Scena zjazdu w głąb indyjskiej kopalni miedzi, otwierająca film *2012* (2009) Rolanda Emmericha, jest niczym wizualna metafora owego braku głębi w samym filmie. Podobnie jest z *Alicją w Krainie Czarów* (*Alice in Wonderland*, 2010) Tima Burtona: im głębiej Alicja schodzi w świat przyjaciół Białego Królika, tym „rausz powierzchniowy” zyskuje bardziej dominującą pozycję.
- ⁴⁹ L. Manovich, dz. cyt., s. 240.
- ⁵⁰ V. Flusser, *Vom Stand...* dz. cyt., s. 9.
- ⁵¹ Tamże, s. 11.
- ⁵² L. Wiesing, *Widzialność obrazu...* dz. cyt., s. 284.
- ⁵³ To, według Recka, stanowi o „de-medializacji” rozrywającej związek formy życia i kultury, będącej istotą designu (U. Reck, dz. cyt., s. 237).
- ⁵⁴ S. Richter, dz. cyt., s. 91; zob. na ten temat także R. Maulko, dz. cyt., zvl. s. 41-45 (*Mediengeschichte des Films*, Bd. 9).
- ⁵⁵ W. J. T. Mitchell, *Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłości obrazów*, tłum. Ł. Zaremba, Warszawa 2013, s. 364. Widzenie – dodaje Mitchell – jest „konstrukcją kulturową”, wyuczana i kształcona, a nie po prostu daną naturalną, a zatem (...) może mieć historię powiązaną jakoś – jak, pozostaje do zbadania – z historią sztuki, technologii, mediów oraz społecznych praktyk pokazywania i oglądania; a także (w końcu) (...) jest dogłębnie zespolone ze społeczeństwem, z etyką i polityką, estetyką i epistemologią widzenia i bycia widzianym (tamże, s. 364-365).
- ⁵⁶ L. Wiesing, *Sztuczna obecność...* dz. cyt., s. 137.