

Hybryda medialna jako zestaw

JAKUB ZAJDEL

Niniejszy szkic pragnę poświęcić zjawisku łączenia, stapiania struktur medialnych w obrębie mediów audiowizualnych, zjawisku o którym Andrzej Gwóźdź pisze: *To właśnie przechodniość struktur medialnych, transformacje jednego medium w innym, formy usieciowienia rozmaitych przekazyńców decydują o intermedialności przekazów. Wtedy gdy ta struktura przejścia „zawiesza” się między formami różnych mediów, kiedy staje się nieprzezroczysta, „pracując” niejako na rzecz celebracji widzenia, możemy mówić o hybrydach medialnych*¹. Nie mam zatem na myśli zabawy, gry filmowymi lub telewizyjnymi konwencjami. Ten typ strategii twórczych służy bowiem głównie dialogowi między poszczególnymi gatunkami lub rodzajami przekazów medialnych – można powiedzieć, że działają one odśrodkowo, wyprowadzając na chwilę uwagę widza ku innej grupie przekazów. Natomiast fenomeny, do których się odnoszę, można by nazwać amalgamatami audiowizualnymi, ponieważ ich odbiór jest ukierunkowany dośrodkowo. Oznacza to, że pomimo skojarzeń z innymi gatunkami, rodzajami, formacjami medialnymi, które w czasie ich recepcji występują, większy nacisk jest położony na wywołanie wrażenia kontaktu z całością medialnie nieoznaczoną.

Dynamika rozwoju technologii medialnych nie pozwala na razie jednoznacznie stwierdzić, czy każda hybryda medialna jest amalgamatem audiowizualnym. Można natomiast zauważyć, że pierwsza ze wspomnianych nazw nie musi być stosowana wyłącznie do przekazów audiowizualnych, a więc ma ona szerszy zakres niż nazwa druga. Amalgamat audiowizualny (ponieważ w dalszej części rozważań zajmę się wyłącznie przekazami audiowizualnymi, w celu uniknięcia nieporozumień, będą się posługiwać właśnie tym pojęciem) może być zatem jedną z form hybrydy medialnej.

Zjawisko to można zilustrować przede wszystkim dwiema realizacjami: *2013 – koniec ropy* (2013, *la fin du pétrole*, 2005, reż. Stéphane Meunier) i *Zimowa olimpiada zwierząt* (*Animal Winter Game*, 2006, reż. John Downer, prod. Philip Dalton & Tilly Scott-Wilson dla BBC). Pierwsza z nich przywodzi na myśl takie filmy, jak *Iluminacja* (1972) i *Z dalekiego kraju* (*Da un paese lontano [Giovanni Paolo II]*, 1981) Krzysztofa Zanussiego lub *Wujaszek z Ameryki* (*Mon oncle d'Amérique*, 1980, reż. Alain Resnais), w którym profesor Henri Laborit komentuje działania bohaterów filmu, podając psychologiczne wyjaśnienie motywacji ich zachowań. Druga odsyła do filmów Richarda Linklatera *Życie świadome* (*Waking Life*, 2001) i *Przez ciemne zwierciadło* (*A Scanner Darkly*, 2006) lub serii *Prehistoryczna planeta* (*Prehistoric Planet*, 2002, będącej przeróbką wcześniejszej serii BBC *Walking with Dinosaurs* i *Walking with Beasts* w reż. Tim Haynes i Jasper James dla Discovery Channels i NBC).

Zarówno w w filmie *2013 – koniec ropy*, jak i w *Zimowej olimpiadzie zwierząt* zostały rozwinięte tendencje realizacji pojawiające się wcześniej. Już *Iluminacja* przynosiła efekt zacierania granic między nie tyle gatunkami, ile wręcz rodzajami filmowymi. Utwór Zanussiego łączył cechy filmu fabularnego, dokumentalnego, filmowej ankiety socjologicznej i filmu oświatowego. Jego odbiór oscylował między nastawieniem na: wywód naukowy ilustrowany zdarzeniami fabularnymi, fabularyzowany dokument o życiu ówczesnej młodej inteligencji oraz filmową fikcją wzbogaconą naukowymi objaśnieniami. Reżyser uzyskał ten rezultat, łącząc kody wspomnianych form gatunkowych i rodzajowych. Wciąż jednak widz nie miał wątpliwości, że ogląda film. Pytał jedynie: jaki to film? Realizację *2013 – koniec ropy* znacznie trudniej zakwalifikować jako film. Podczas jej odbioru pojawiają się bowiem skojarzenia z reportażem telewizyjnym oraz programami o tematyce informacyjnej i publicystycznej. Jeszcze dalej idą twórcy *Zimowej olimpiady zwierząt*, w której nie tylko zacierają się granice między rodzajami przekazów audiowizualnych, lecz także niejasne są granice rzeczywistości, którą dzieło to przedstawia. Widz ogląda zmagania w sportach zimowych. Biorą w nich udział przedstawiciele ludzi, ssaków, ptaków i ryb. Kolejne konkurencje są prezentowane w formie telewizyjnej transmisji na żywo. Ale informacje o zawodnikach nie zawierają danych biograficznych, lecz wytłumaczenie osiągniętych przez nich wyników z punktu widzenia biomechaniki i fizjologii. Ludzi reprezentują m.in.: Casey Fitzrandolph w jeździe szybkiej na łyżwach, narciarz Bjørn Dæhlie w biegu przełajowym, Simon Ammann w skokach narciarskich, a w slalomie gigancie Hermann Maier. Znani widzowi z rzeczywistych zawodów sportowcy konkurują w wygenerowanym cyfrowo świecie ze zwierzętami. Widz znający choćby konwencję inscenizowanego filmu dokumentalnego bez trudu nawiązuje kontakt z przekazem. Nie zmienia to faktu, że jednocześnie symulacja transmisji na żywo, prezentująca zdarzenia, które nigdy nie zaistniały przed kamerą, wywołuje wrażenie nieoznaczoności.

Nie chcę używać słowa „nowy” w odniesieniu do omawianych przekazów, są one bowiem nowe i jednocześnie dobrze znane. Charakteryzuje je redukcja głębi, granic obrazu, brak ciągłości czasowo-przestrzennej, a równocześnie pozwalają one obserwować przedmioty ze zmiennej odległości, a więc mają cechy, które Rudolf Arnheim² dostrzegł już w filmach z okresu niemego. Oddziałują też na uwagę, emocje, wyobraźnię i pamięć widza, na co jeszcze przed Arnheimem w odniesieniu do kina zwrócił uwagę Hugo Münsterberg³. Można w nich wskazać skróty perspektywiczne, tak ważne, zdaniem Jurija Tynianowa⁴, dla budowania znaczenia filmu, o czym badacz pisał już w latach 20. XX w. Dałoby się zapewne wymienić jeszcze więcej elementów wspólnych dla filmów i realizacji, które określiłem mianem amalgamatów audiowizualnych, ale nie jest konieczne stworzenie takiego wyczerpującego wyliczenia. To, o czym już wspomniałem, wystarcza do stwierdzenia, że amalgamat audiowizualny jest innym ustrukturuowaniem znanych elementów.

Zestawienie jako praktyka realizacyjna filmu

Przede wszystkim trzeba zauważyć, że zestawianie nie jest praktyką specyficzną tylko dla audiowizualnej hybrydy medialnej. Autorzy piszący o jej zastosowaniu w realizacji filmu koncentrowali uwagę przede wszystkim na łączeniu ujęć. Jean Mitry podsumował ten wątek rozwijany we wczesnym okresie refleksji nad filmem

i – przywołując tezy Siergieja Eisensteina oraz Wsiewołoda Pudowkina, a także przykłady rozwiązań montażowych dostrzeżone w filmach amerykańskich – pisał: *Z estetycznego punktu widzenia zmontowany materiał nie jest aż tak dalece rezultatem łączenia ujęć zgodnie z logiką ciągłości, jak skutkiem nadania obrazom znaczenia przekraczającego informacje w nich prezentowane, tworzenia nowej siły derywowanej z zestawienia dwóch lub więcej ujęć, które nabierają wartości, jakiej nigdy nie miałyby poza tym związkiem*⁵. Zestawianie ujęć, którego dokonywał filmowiec w procesie montażu, jak wynika ze słów Mitry’ego, pełniło dwie funkcje. Po pierwsze konstruowało ciągłość różnych aspektów filmu: czasu, przestrzeni, akcji, związków przyczynowo-skutkowych. Po drugie generowało proces semiozy, który – rzecz jasna – nie musiał wykluczać konstruowania ciągłości. Oznacza to, że filmy, w których występowała ciągłość w zakresie wymienionych aspektów, mogły jednocześnie ewokować jakies partykularne (na poziomie scen) i uniwersalne (na poziomie przesłania całej struktury) znaczenia. Z drugiej strony konstruowanie znaczenia filmowego mogło się obyć bez ciągłości czasu, przestrzeni itd.

Trzeba zauważyć, że Mitry opisuje proces powstawania znaczeń ze względu na obiekty świata przedstawionego zawarte w poszczególnych ujęciach oraz plany filmowe, szczególnie zaś zbliżenie. Calvin Pryluck postawił sobie natomiast zadanie bliższego opisanie relacji między zestawianymi obiektami świata przedstawionego a ich opisem. Zamiast terminu „ujęcie” stosuje on znacznie mniej precyzyjne określenie „obraz”⁶. Badacz pisze więc o zestawianiu nie ujęć, ale obrazów. W obrazie można wydzielić dwa elementy składowe: przedmiot, który jest w nim dany do oglądania, i opis tego przedmiotu. Przedmiotem może być postać ludzka, zwierzę, roślina lub wybrany obiekt nieożywiony. Z kolei do opisu należą sposoby prezentowania tego przedmiotu, na przykład plany filmowe, oświetlenie, ustawienia kamery⁷. Zarówno przedmiot w obrazie, jak i jego opis są źródłami znaczeń w przekazach audiowizualnych. Dodawanie przedmiotów i powiększanie opisu, na przykład przez pokazywanie przedmiotu nie z jednego, a z kilku ustawień kamery, rozszerza znaczenie zestawionych obrazów. Znaczenie sekwencji obrazów będzie natomiast zmniejszone, gdy liczba przedmiotów i sposobów opisu zostanie zmniejszona. Zależność między znaczeniem obrazów a ujętymi w nich przedmiotami i ich opisem Pryluck formułuje następująco: *Ilość odrębnych znaczeń powstających wskutek przesunąć w zestawie obrazów będzie większa przy obrazach różnych przedmiotów i zdarzeń, niż przy obrazach jednego zdarzenia różnie opisanego*⁸. Innymi słowy, liczba znaczeń, które powstaną w rezultacie przemontowania sekwencji obrazów, przedstawiających jedną i tę samą postać, pokazaną z różnych ustawień kamery, będzie mniejsza niż liczba znaczeń uzyskanych w rezultacie przemontowania sekwencji obrazów ukazujących różne postaci z różnych ustawień kamery.

Mitry i Pryluck nie piszą o audiowizualnych hybrydach medialnych. W wyniku odniesienia spostrzeżeń obu autorów do amalgamatu audiowizualnego nasuwa się jednak kilka wniosków. Po pierwsze amalgamat audiowizualny jest kolejnym etapem rozwijania podstawowej dla filmu praktyki zestawiania. Po drugie, jeśli rację ma Pryluck, twierdząc, że liczba znaczeń będzie większa, gdy w proces ich tworzenia zostanie włączonych więcej przedmiotów i modalności opisu, to amalgamat powinien być przekazem bogatym semantycznie. Po trzecie, jeśli w amalgamacie zestawienia obejmują większą liczbę aspektów niż w niehybrydach, to akcentowana przez Mitry’ego znaczeniotwórcza funkcja zestawiania musi zostać szerzej opisana.

Jakich zestawień przybywa w amalgamacie?

Wnioski drugi i trzeci można połączyć, pytając o to, jakich zestawień przybywa w audiowizualnej hybrydzie medialnej w stosunku do zestawień w filmach. Posiłkując się wprowadzonym przez Prylucka rozróżnieniem na przedmiot i opis, odpowiedzi można poszukać, przez przyjrzenie się osobno każdemu z tych aspektów przekazu audiowizualnego. Czy amalgamat audiowizualny potrafi przedstawić jakiś przedmiot, którego nie można zaprezentować w niehybrydzie? Postaci ludzkie, zwierzęta, pejzaże ukazywane w amalgamacie mogą tak samo pojawić się w dowolnym filmie. Oczywiście należy zaznaczyć, że nie ma różnicy pomiędzy możliwościami przedstawiania przedmiotów w amalgamacie i w filmie, jeśli odnosimy się do przedmiotu wyobrażonego przez widza. Oznacza to, że dla odbiorcy nie ma różnicy w tym, czy wyobraza sobie wilka, patrząc na to zwierzę zarejestrowane na taśmie światłoczułej, czy na animację figurki z plasteliny lub animację cyfrową. Królestwo Królowej Śniegu może sobie równie dobrze wyobrazić, oglądając animację rysunkową, jak i komputerową. Jeśli natomiast porównać obrazy przedmiotów w amalgamacie i w filmie, to mogą się one znacznie różnić od siebie. Na przykład w amalgamacie, który łączy animację komputerową zwierząt ze zdjęciami żywych aktorów w naturalnym otoczeniu, ruch zwierząt, ich interakcja z postaciami oraz powiązanie ze sfilmowanym rzeczywistym pejzażem będą o wiele bardziej naturalne niż w przekazach audiowizualnych, które nie wykorzystują przenikania struktur różnych mediów.

Intermedialne łączenie przedmiotów może się odbywać w amalgamacie w procesie kompozytowania. Lev Manovich opisuje to zjawisko jako łączenie materiałów audio i wizualnych, wytworzonych niezależnie od siebie i niekiedy zakodowanych w odrębnych standardach⁹. Połączeń przedmiotów dokonuje się w obrębie jednego ujęcia, a przedmioty skopiowane z innych przekazów można zmieniać. W tym sensie kompozytowanie przypomina komponowanie kadru przez dodawanie i usuwanie elementów scenografii, rekwizytów, kostiumów, charakteryzowanie aktorów, stosowanie różnych typów oświetlenia, filtrów zmieniających kolory itp. Różnica polega na tym, że w przypadku komponowania kadru właściwie większość zmian (niektóre tylko, np. korekcję barwną, można wprowadzić w postprodukcji) trzeba było wykonać przed zarejestrowaniem obrazu. Natomiast proces kompozytowania przeprowadza się na gotowych obrazach. Manovich podkreśla, że *w kompozytowaniu elementy nie są ze sobą zestawiane, ale miękko łączone, a granice między nimi są raczej zacierane niż uwypuklane*¹⁰. Innymi słowy, zestawianie nie obejmuje tego, co dotyczy struktury ujęcia kompozytowanego, a to znaczy, że w amalgamacie w stosunku do przekazów niehybrydalnych może przybywać zestawień ujęć kompozytowanych i zestawień ujęć kompozytowanych z niekompozytowanymi.

Amalgamat wykorzystuje jednak nie tylko zestawienia ujęć ze względu na przedmiot, lecz również ze względu na jego opis. W *Zimowej olimpiadzie zwierząt* pojawia się wiele ujęć kompozytowanych, ale nie jest to jedyna praktyka intermedialna zastosowana w tej realizacji. Natomiast w *2013 – koniec ropy* nie ma kompozytowania, a jednocześnie pojawia się wrażenie wzajemnego przenikania się struktur różnych mediów. Zestawienia ujęć, które należą do struktur: reportażu telewizyjnego, telewizyjnego programu informacyjnego i publicystycznego, filmu



Terminator 2: Dzień sądu, reż. James Cameron (1991)

dokumentalnego i fabularnego, wprowadzają tu odrębne, specyficzne dla wymienionych widzialności sposoby kodowania. Również w *Zimowej olimpiadzie zwierząt* pojawiają się ujęcia, których zawartość nie wymagała kompozytowania. Są to na przykład tabele wyników osiągniętych w poszczególnych konkurencjach oraz ta część ścieżki dźwiękowej, w której ludzki głos komentuje występy zawodników w sposób typowy dla transmisji sportowej. Głos ten został dołączony do obrazu jako komentarz zza kadru i nie wymagał kompozytowania. W takich przypadkach można powiedzieć, że struktura amalgamatu audiowizualnego wykorzystuje zestawienia ujęć zawierających różne kody przekazowe¹¹ i retoryczne¹² w znaczeniu, jakie tym terminom przypisał Umberto Eco. Manovich zaznacza, że kompozytowanie może ujednoczyć łączone elementy, jeśli wymaga tego zaplanowany przez realizatorów efekt. Innymi słowy, w procesie kompozytowania można zacierać kody przekazowe. W takich przypadkach widz może się jedynie domyślać kodów przekazowych, które definiowały materiał źródłowy. Przepuszczenia te pobudzają w odbiorcy stan możliwego postrzegania, w którym widz usiłuje znaleźć właściwy tryb percepcji oglądanego przekazu przez przypominanie wcześniejszych postrzeżeń. Natomiast percepcja ujęć zawierających kody retoryczne wprost aktywizuje pamięć postrzeżeń, narzucając bezpośrednie skojarzenia.

Czy amalgamat coś odkrywa?

Amalgamat jest wytwarzany i rozpowszechniany w mediach cyfrowych, które jako technika (w rozumieniu Martina Heideggera¹³) nie potrzebują już dostawiania do fizycznej rzeczywistości, by wydobyć na jaw to, co ona skrywa. Nastąpiło odwrócenie kierunku: media te są obecnie dostawiane do psychofizjologicznych zdolności człowieka. W obcowaniu z nimi człowiek odkrywa swoje ukryte możliwości percepcyjne. Zostają one wydobyte za cenę konfuzji, w którą wprawiają widza audiowizualne hybrydy medialne.

Dialog inicjowany przez amalgamat audiowizualny pomiędzy różnymi mediami stwarza przestrzeń wymiany sposobów postrzegania rzeczywistości. Nowomedialne eksploatawanie rzeczywistości materialnej jako tylko jednego, ale nie

jedynego, z materiałów, z którego powstaje prezentowany świat, odblokowało nie-dostępne w trybie filmu analogowego możliwości postrzegania świata. Widz, przyzwyczajony do przezroczystości filmowych środków wyrazu, kierował swoją uwagę na świat przedstawiony, na znajdujące się w nim obiekty. To ukierunkowanie było niekiedy tak silne, że odbiorca doświadczał szczególnie intensywnego zaangażowania emocjonalnego w filmowe zdarzenia. Technologia cyfrowa zrównała widzenie przedmiotu z postrzeganiem widzenia. Cyfrowy obiekt medialnego świata przedstawionego nie jest bowiem czymś trwałym, czyli zachowującym swój kształt. Może on podlegać – i często podlega – transformacjom, które w wybranych filmach uniemożliwiają nawet rozpoznanie go. Przykładem jest cyborg T-1000 (Robert Patrick) w filmie *Terminator 2: Dzień sądu* (*Terminator 2: Judgment Day*, 1991, reż. James Cameron), który przyjmuje wygląd innych postaci i rzeczy (w jednej ze scen wtapia się w podłogę i rozpoznajemy go dopiero, gdy się z niej wyłania). Owa zmienność, niestałość obiektów cyfrowych wydobywa na pierwszy plan modalność postrzegania. Amalgamat audiowizualny oswaja widza z patrzeniem na coś, w stosunku do czego trudno zająć jednoznaczne stanowisko. Nie sposób odpowiedzieć na pytanie: co właściwie oglądałem? Odbiór takich realizacji jest dla współczesnego widza eksperymentem percepcyjnym.

Konfuzja ta, związana z niejasnym doświadczeniem odbiorczym, ma charakter nieco podobny do opisywanej przez Fredrica Jamesona¹⁴ dezorientacji widza w trakcie oglądania filmu *Żar ciała* (*Body Heat*, 1981, reż. Lawrence Kasdan). Badacz zauważa, że dzieło to wprowadza zaburzenie odbioru na dwóch poziomach: po pierwsze swoim stylem przypomina wcześniejsze filmy; po drugie świat przedstawiony nie daje się jednoznacznie osadzić w czasie. Widz wie, że akcja toczy się w na początku lat 80. XX w., ale jednocześnie rzeczywistość filmowa kojarzy mu się z latami 30.

Kompozytowanie wiąże obrazy różnych obiektów. Często (choć nie tylko), jak zauważa Henry Jenkins¹⁵, są to obiekty dobrze znane. Przenoszenie obiektów znanych z jednego medium do drugiego jest częścią szerokiego procesu konwergencji, którego widocznymi atrybutami są: przepływ treści, współpraca maszyn medialnych i migracje odbiorców. Znane obiekty, których obrazy trafiają do innych audiowizualnych kontekstów, mogą wyrwać odbiorców z kręgu spetryfikowanych skojarzeń. Widz nie musi już koncentrować się na rozpoznaniu obiektu, ponieważ zna go dobrze (na przykład Hermanna Maiera czy Simmona Ammanna, pingwina, białego niedźwiedzia, zimowy pejzaż, sople lodu itd.). W takiej sytuacji pozostaje mu osvajanie innego trybu postrzegania tego obiektu. W ten sposób uruchamia się dialog z własnymi postrzeżeniami, z osadzonymi w pamięci obrazami, które stają się teraz główną, a może i jedyną płaszczyzną odniesienia. Obrazy te można traktować zatem jako świat aktualny w stosunku do możliwych obrazów postrzeżeniowych prezentowanych w przekazach medialnych. Amalgamat audiowizualny da się więc ujmować jako świat możliwy wobec przechowywanych w pamięci odbiorcy obrazów medialnych. Ze-staw (w Heideggerowskim znaczeniu), łączący widza w amalgamatem medialnym, odkrywa postrzeżenia najtrwalsze, opierające się na zacieraniu w pamięci i nakładaniu z innymi.

Eksperyment percepcyjny, do którego zostaje włączony odbiorca amalgamatu audiowizualnego, stawia go niekiedy w podobnej sytuacji, co oglądanie obrazów przedstawiających rzeczywistość niemożliwą fizycznie. Ulf Linde¹⁶ przywołuje

dzieło *Le blanc-seing* belgijskiego surrealisty René Magritte'a, na którym malarz przedstawił jeźdźca wśród drzew w taki sposób, że zostało zaburzone złudzenie trójwymiarowej przestrzeni. Twórca uzyskał ten efekt przez namalowanie elementów (pień drzewa i korony drzew), które powinny być za jeźdźcem (dalej od widza niż jeździec) tak oto, że częściowo przysłaniają one konia. Linde zauważa, że w rzeczywistości fizycznej nie można byłoby w taki sposób zobaczyć jeźdźca, ale też nie dałoby się przedstawić go tak na fotografii (trzeba wyjaśnić – czego Linde nie robi – że chodzi o fotografię analogową). Takie przedstawienie jeźdźca jest za to możliwe w technice malarskiej. Linde wysnuwa stąd wniosek, że jedynym ograniczeniem dla tworzenia przedstawień są możliwości techniki, jaką operuje dana sztuka. Skoro tak, to trzeba zwrócić uwagę na istotną różnicę między tworzeniem obrazów przez malarza a ich generowaniem przez komputer. Malarz pracuje nie tylko w obrębie techniki swojego medium, lecz również w ramach własnych cech psychofizjologicznych, niekiedy odróżniających go od innych ludzi, na przykład w sytuacji, gdy twórca zapadł na jakąś chorobę oczu. Natomiast komputer może generować obrazy na podstawie wprowadzonych do programu założeń, które określają zależności geometryczne, kolory, fakturę. Założenia te nie muszą odtwarzać warunków psychofizjologii programisty ani nawet warunków ludzkiej psychofizjologii. W ten sposób powstaje nowy ze-staw, który wyzywa człowieka do odkrywania niepercypowanych do tej pory postrzeżeń – możliwych, chociaż wcześniej niezrealizowanych jako zjawiska zmysłowe.

Thomas Wimmer, rozważając relacje człowieka z technologią cyfrową, dodaje, że jej użytkowanie wymaga szczególnego natężenia aparatu odbiorczego człowieka: *Postrzeganie wytworzonego komputerowo, całkowicie gotowego obrazu-produktu wymusza również nowy sposób patrzenia. O ile tradycyjną percepcję określa się ze względu na moment spojrzenia i osiąga ona swą specyfikę dzięki porządkowi poprzedzania i następowania, widzenia i niewidzenia, o tyle w przypadku komputera dochodzi do konfrontacji między postrzegającą świadomością a ekstremalnie szybkim następstwem przekazywanych informacji. Zanikają przy tym pauzy niezbędne do kreatywnego przetworzenia tego, co postrzegane. Jednak tam, gdzie kontury (a więc to, co podmiot odróżnia od siebie jako przedmiot percepcji) zanikają, tam kurczy się również przestrzeń dla „samo-mysłącego” i indywidualnego widzenia*¹⁷. Należy dodać, że kompozytowanie potęguje napływ informacji dostarczanych odbiorcy w kolejnych zestawieniach ujęć. Jeśli więc szybkie pobudzenie zmysłów utrudnia, a może nawet uniemożliwia widzowi poznawcze przetwarzanie obrazów, to być może amalgamat audiowizualny wydobędzie na jaw granice ludzkiego poznania. Z drugiej strony jednak audiowizualna hybryda medialna przez swoją nieoznaczoność nastawia odbiorcę na świadome przyjrzenie się własnej percepcji.

Podsumowując: amalgamat audiowizualny można zaliczyć do hybryd medialnych. W swojej konstrukcji rozwija on praktykę zestawiania opracowaną jeszcze w kinie okresu niemego. Zestawienia składające się na strukturę amalgamatu wzbogacają zestawienia filmowe w dwóch aspektach. Po pierwsze w zestawieniach tych można łączyć ujęcia kompozytowane, których z przyczyn ograniczeń technicznych nie było w filmie analogowym. Po drugie zestawienia wiążą ujęcia o różnych kodach retorycznych. Wywołują one również u widza doświadczenie obcowania z przekazem medialnie nieoznaczonym. W czasie percypowania amalgamatu wytwarza się „ze-staw”, który nastawia odbiorcę na wydobywanie dwóch rodzajów

postrzeżeń: zapamiętanych i możliwych. Intensywność zmysłowa pracy „ze-stawu” waha się pomiędzy wyeliminowaniem poznawczego przepracowywania napływających wrażeń a analizą doświadczenia percepcyjnego wywołanego tą medialną strukturą.

JAKUB ZAJDEL

- ¹ A. Gwóźdź, *Interfejsy widzialności*, w: *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*, red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak, Białystok 1998, s. 178.
- ² Zob. R. Arnheim, *Film jako sztuka*, tłum. W. Wertenstein, Warszawa 1961.
- ³ Zob. H. Münsterberg, *Dramat kinowy. Studium psychologiczne*, tłum. A. Helman, Łódź 1989.
- ⁴ Zob. J. Tynianow, *Prawa kina*, tłum. B. Grabowska, w: *Estetyka i film*, red. A. Helman, Warszawa 1972.
- ⁵ J. Mitry, *The aesthetics and psychology of the cinema*, tłum. Ch. King, Bloomington – Indianapolis 1997, s. 68.
- ⁶ *W rozumieniu komunikacji obrazowej przez Calvina Prylucka mieszczą się także wszystkie komponenty dźwiękowe oraz fakt specyficznego sekwencyjnego porządku obrazów, co czytamy w definicji. Sama nazwa jest jednak cokolwiek myląca, mimo że w potocznej praktyce językowej słowo „obraz”, gdy mowa o obrazie filmowym, oznacza obraz dźwięczący* (A. Helman, *Calvin Pryluck i jego teoria komunikacji obrazowej*, w: C. Pryluck, *Źródła znaczenia w filmie i telewizji*, tłum. J. Mach, Warszawa 1988, s. 11).
- ⁷ Zob. C. Pryluck, dz. cyt., s. 61-72.
- ⁸ Tamże, s. 97.
- ⁹ Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypriański, Warszawa 2006, s. 228-235.
- ¹⁰ Tamże, s. 252.
- ¹¹ *Kody przekazowe łączą z sobą składniki w takie struktury, by możliwe było odczucie sprzyjające określonemu sposobowi postrzegania obrazów. Tak działa np. siatka punktów na drukowanej fotografii albo układ linii tworzących obraz telewizyjny*, w: U. Eco, *Pejzaż semiotyczny*, tłum. A. Weinsberg, Warszawa 1972, s. 207.
- ¹² *Kody retoryczne powstają przez kodyfikację oryginalnych rozwiązań ikonicznych, przyswajanych potem przez społeczność i stających się wzorcami lub normami komunikacji*, tamże, s. 209-210.
- ¹³ Zob. M. Heidegger, *Technika i zwrot*, tłum. J. Mizera, Kraków 2002, s. 19.
- ¹⁴ Zob. F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, tłum. P. Czaplński, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997, s. 199-200.
- ¹⁵ Zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 8-9.
- ¹⁶ Zob. U. Linde, *Image and Dimesion*, w: *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences*, red. S. Allén, Berlin – New York 1989.
- ¹⁷ T. Wimmer, *Fabrykowanie fikcji? Próba opisu filmu i obrazów cyfrowych*, tłum. J. Ostaszewski, w: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Universitas, Kraków 1994, s. 204.