

Przeszłość i przyszłość, czyli przestrzenie możliwego

Przyczynek do badań nad kinem jako wehikułem czasu

SIEGFRIED ZIELINSKI

Ponad trzydzieści lat temu magnetowid był pierwszym audiowizualnym „wehikułem czasu”, który został oddany w ręce milionów użytkowników czasu zobiektywizowanego. Czasem stworzonym filmowo, który stał się produktem, można było teraz zwykle dowolnie manipulować – przyspieszyć go, spowolnić, zatrzymać, zmienić jego chronologię, a nawet kierunek rozwoju ¹.

Wczesne gry wideo z lat 80. ubiegłego wieku stanowiły hybrydę filmu i gry komputerowej. Przy użyciu podłączonych do monitorów konsoli można było bezpardonowo ingerować w splecione niczym gałęzie drzew struktury narracyjne utworów opartych na tematach i postaciach w dużym stopniu zaczerpniętych z kina popularnego. Gry komputerowe są ulepszonymi rozszerzeniami, wybranym alternatywnym modelem akcji, w języku angielskim określanym mianem dramaturgii *optional choice*. Prosty, linearny przebieg czasowy historii rozgałęzia się na wiele egzystujących paralelnie w medialnej pamięci mini- i makrochronologii. Z jednego monolinearnego opowiadania powstaje wiele multilinearnie zorganizowanych narracyjnych wariantów. Użytkownicy mogą dowolnie przemieszczać się między liniami czasowymi i zainscenizowanymi zdarzeniami, z których – z własnej perspektywy – tworzą różnorodne kombinacje ². Komputer cyfrowy jest dotychczas najbardziej rozwiniętym technicznie wehikułem czasu. Ale nawet on stanowi jedynie interludium, anakt – *entr'acte* ³ – w odwiecznym, cywilizacyjnym dążeniu człowieka do przezwyciężenia ograniczonego doświadczenia przestrzeni i czasu na planecie.

Automatyczne odmierzacze czasu były efektywnymi mechanizmami epoki industrializacji. Działanie zegara mechanicznego opiera się na nieustannej wymianie ruchu napędzającego i wstrzymującego. Siła napędowa, będąca efektem pracy odważnika, sprężyny, prądu elektrycznego czy też energii atomowej, wywołuje ruch, będąc w tym regularnie hamowana i uruchamiana na nowo. Mechanizm napędzania podlega rytmowi interwałowemu. Precyzja procesu jest związana z funkcjonowaniem urządzenia drgającego, wahadłowego bądź też innego aparatu regulującego. Aby z procedury owego permanentnego *stop and go* móc odczytać czas w sposób analogowy, konieczne jest powiązanie mechanizmu z różnymi elementami wskazującymi. Wskazówki i tarcza są jedynie najbardziej znanymi sposobami skalowania w formie cyrkularnej, z których ponad tysiąc lat temu korzystali już w swoich astrolabiach arabscy astronomowie.

Automaty, które ówczesni konstruktorzy budowali jako urządzenia do dostarczania rozrywki dla świeckich władców świata islamskiego, stanowiły natomiast

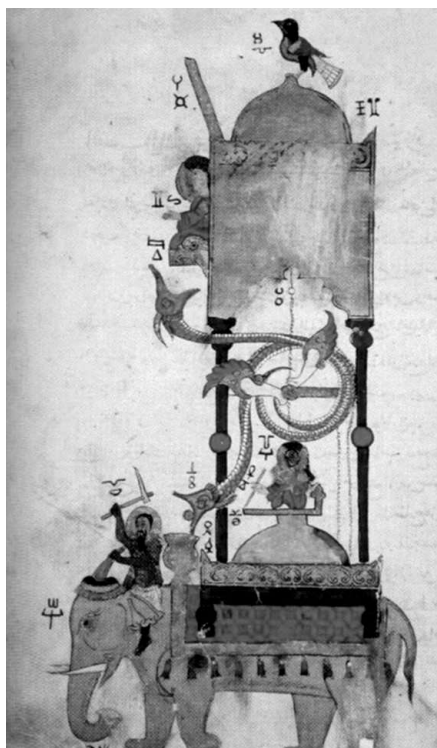
kompleksowe audiowizualne inscenizacje. Porę dnia i nocy wskazywały jasno oświetlone lub wyciemnione na niebiesko okna; określone interwały czasowe były wyrażane w sposób akustyczny przez rozmaite mechaniczne instrumenty muzyczne lub skrzeczące metalowe ptaki; piszące figury podobne do ludzi notowały czas na obracających się płytkach miedzi... Teatr automatów braci Banu Musa w Bagdadzie IX w. lub też oparte na jego zdobyczach optyczno-akustyczno-mechaniczne inscenizacje Kurda al-Jazariego z końca XII w. to w istocie zaawansowane maszyny do słuchania i oglądania czasu. Dające się zaprogramować walce obrotowe z wypustkami, używane przez Banu Musa około 850 r., stanowiły przez całe tysiąclecie technologiczne serca europejskiej kultury automatów, która odzwierciedlała świat archaicznych audiowizji produkujących dźwięki i obrazy przy użyciu techniki.

Mechanizmy wprowadzające w ruch owe wczesne maszyny stanowiły – pospołu z technologiczną zasadą zegara mechanicznego – podstawę wszystkich medialnych artefaktów, dzięki którym powstawał ruch, względnie procesualność, począwszy od „samopiszących maszyn”, seryjnie produkowanych w latach 60. XVIII w. przez Friedricha von Knausa, dyrektora fizyczno-mechanicznej Izby Sztuki w Wiedniu, przez fantastyczne maszyny rysujące i piszące autorstwa Szwajcara Pierre’a Jaqueta-Droza i jego syna Henri-Louisa z lat 70. i 80. XVIII w. (pochodzą one z tej samej okolicy, w której została wynaleziona legendarna kamera Bolex), aż po chrono-graficzne i chrono-fotograficzne instrumenty Anschütza, Kohlrauscha czy Mareya wynalezione sto lat później.

Kinematografia jako artefakt optyczno-akustyczny posiada tradycję sięgającą przynajmniej drugiej połowy XVI w., kiedy to neapolitański przyrodnik Giovan Battista della Porta eksperymentował z dźwiękową kamerą – *camera cubiculum*. Model pochodzący z jego instytutu badawczego w Neapolu posiadał wszystkie charakterystyczne cechy, które stały się decydujące dla kina: biały ekran jako powierzchnię projekcyjną umieszczoną w ciemnym sześcianie, wyszlifowane metodą prób i błędów, umieszczone w otworze komory aparatu w kierunku zewnętrznym soczewki zapewniające odpowiednią ostrość, inscenizację dźwiękową poza komorą projekcyjną, a nawet, dodatkowo, opcję wykorzystania sztucznie stworzonych obrazów.

Nadający się do sprzedaży na całym świecie wariant kinematografu jako optyczno-chemiczno-mechanicznej aparatury służącej do projekcji produkowanych seryjnie obrazów został wynaleziony w dwóch ostatnich dekadach XIX w. jako maszyna czasu w szerokim znaczeniu. Stalowe serce aparatu rejestrującego i projekcyjnego jest niczym innym, jak odpowiednio przystosowanym zegarem. Jego producenci wywodzili się przede wszystkim z manufaktur produkujących drobne urządzenia mechaniczne, automaty muzyczne, nade wszystko zaś odmierzacze czasu. Proces sukcesywnego przesuwania kadrów filmowych w celu naświetlenia surowego materiału fotograficznego i przenikanie przez pojedyncze, już naświetlone, transparentne obrazy promienia światła dobywającego się z projektora jest oparty na tym samym mechanizmie: perforowana taśma zostaje przynajmniej 16 razy na sekundę precyzyjnie przesunięta do przodu, zatrzymana i ponownie uruchomiona, po to tylko, by przechytrzyć zmysł wzroku i spowodować, by widz odniósł wrażenie nieustannego i płynnego ruchu. Taśma filmowa podlega w ten sposób skalowaniu. Wyświetlane sukcesywnie fotografie stają się widoczne na cyferblacie kina – ekranie – jako czas upływający kinematograficznie. Siłą napę-

Przykład złożonego audiowizualnego automatu z czasów złotego wieku kultury arabskiej: zegar słoniowy z manuskryptu al-Jazariego (ok. 1200 r.). Zasilany powietrzem śpiewający ptak siedzi na szczycie metalowego zbiornika na wodę; z przodu zbiornika znajduje się postać poruszająca ramionami otoczona dwiema głowami sokół; dwa węże są umocowane centralnie na ruchomej osi; kiedy do paszczy górnego węża wpada kulka, przesuwa jego ciężar do dołu; na trzeciej dolnej części zbiornika siedzi postać oznaczająca upływające godziny na okrągłej metalowej tarczy; jeździec na słoniu młotkiem „wydzwaniania” godziny. (ilustracja z archiwum autora).



dową była z początku ręka (kino)operatora. Elektryczność nie była konieczna dla kina. Projekcja filmu może wszak odbyć się również przy świetle naftowym bądź gazowym.

Z technologicznym jądrem pierwszego kinematografu korespondowała jego funkcja kulturowa i społeczna. Dzięki zarejestrowanym scenom z życia codziennego lub też specjalnie zainscenizowanym historiom stało się możliwe coś, co poza maszyną pozostawało nieosiągalne. Doświadczany czas mógł zostać odwrócony w formie obrazów i dźwięków, można było nim manipulować, dowolnie go rozciągać, przyspieszać i wciąż na nowo pokazywać. Ludzie udawali się w miejsca, w których ustawiono aparaty i płacili za to, by przez kilka sekund, minut, a później także godzin móc obcować z iluzją, przeżyć ponownie miniony czas w formie obrazów w ruchu bądź też stać się naoczniymi świadkami czasu istniejącego tylko w kinie. Widzowie wynajmowali zaprojektowany, zobiektywizowany czas, mający inną jakość niż ten, który właśnie przeżywali. Wzrastała potrzeba odzyskania czasu skradzionego przez życie i pracę, zrodzona z nowych procesów epoki industrializacji, chęć oszukania ograniczonego czasu własnej egzystencji (nawet jeśli tylko w sferze wyobraźni).

Obie wielkie koncepcje kina powszechnego, które ukształtowały oblicze pierwszych dekad, zawierały już kierunki rozwoju, które w dalszym przebiegu koncentrowały się wokół coraz doskonalszych wersji. Bracia Lumière kierowali obiektywy swoich drewnianych aparatów rejestrujących na teraźniejszość ówczesnego życia miejskiego i czynili ją dostępną dla przyszłości w formie wspomnień. Magik Georges Méliès wynajdywał coraz to doskonalsze triki filmowe, w których wykorzystywał

lustra, maszyny wirujące oraz hydrauliczne i wyczarowywał na ekranie świat, który poza jego uniwersum złożonym z magii i maszynierii teatralnej nie istniał. Był bowiem możliwy jedynie dzięki aparatom. Znajdujący się w tym świecie ludzie tracili głowy, całkowicie znikali, pojawiali się ponownie w najbardziej nieoczekiwanych miejscach, przede wszystkim zaś mogli wyruszyć w podróż w czasie i przestrzeni, za czasów Mélièsa w rzeczywistości niemożliwą, jak choćby na wycieczkę w głąb Księżyca rakieta, w którą był wbudowany kompletny skład kolejowy. Opowiada o tym pochodzący z 1902 r. film *Podróż na Księżyc (La voyage dans la lune)*, liczący 280 metrów i w oryginale pięknie ręcznie pokolorowany.

Kino w swej istocie i z uwagi na swą funkcję jest wehikułem czasu *par excellence*. Elektroniczna telewizja i wideo różnicowały jeszcze tę właściwość, zagaściły ją i poszerzyły, z jednej strony przez możliwość dostarczania wydarzeń do daleko położonych miejsc w formie obrazów i dźwięków jednocześnie (telematyka), z drugiej przez techniczną interwalizację mikroelementów transmitowanych sekwencji czasowych. W trybie elektronicznym strukturyzacja czasowa nie dotyczy jednak już tylko relacji między pojedynczymi kadrami czy też półobrazami, ponieważ tu obrazy w sensie strukturalnym powstają z olbrzymią prędkością piksel po pikselu, wers po wersie, z przeskokami między poszczególnymi elementami składającymi się na widzialną powierzchnię. Wszystko to powoduje, że w tym wypadku również nie może być mowy o kontynuacji. Konstruowanie obrazów elektronicznych odbywa się stale, lecz w sposób przerywany. Uświadomienie sobie owego technologicznego wymiaru filmu jako maszyny czasu korespondowało z rozwojem charakterystycznych dla danego okresu dramaturgii, w ramach rozmaitych ruchów awangardowych po II wojnie światowej, począwszy od Marguerite Duras przez Jean-Luca Godarda po Alaina Resnais, tak jak opisuje to Gilles Deleuze w drugim tomie swojej książki poświęconej kinu ⁴.

Nowa jakość audiowizualnych wehikułów czasu powstała wraz z pojawieniem się gier komputerowych, niezależnie od tego, czy chodzi o utwory oparte głównie na tekście, czy na grafice. Decydująca była integracja czytelnika, słuchacza bądź widza danej historii z ciągiem narracyjnym i dramaturgicznym, zmiana paradygmatu, dzięki której z obserwatora przeistacza się on w uczestnika. Film zyskał status produktu codziennej konsumpcji, nie jako rzeczywistość wirtualna (*virtual reality*), lecz rozszerzona (*expanded reality*), w której gracz, niezależnie od tego, czy weźmiemy fabułę rozwijającą się online, czy offline, stawał się współaktorem. W wypadku form tekstowych, pisząc, musiał się wcielić w rolę bohatera jakiejś historii, zaś w reprezentacjach graficznych w przejęciu funkcji głównej postaci, odbywającym się w ramach odbioru wizualnego, pomagała mu m.in. subiektywna pozycja kamery. Broń pojawiająca się w grze FPS (*first person shooter*) to optyczne przedłużenie interfejsów instrumentalnych – klawiatury, myszy, joysticka – za którymi są wolne miejsca dla współaktorów. Z filmu fabularnego (*Spielfilm*) do gry z filmem (*Spiel mit dem Film*): za tym kryje się także przesunięcie czasu, z którego korzystamy. W kinie płaci się za dwie godziny, zaś przebycie różnych poziomów trudności gry komputerowej (w zależności od stopnia skomplikowania zainstalowanych wariantów gry) może trwać znacznie dłużej i kosztować dużo więcej. Jest to również kino rozszerzone (*expanded cinema*) w dosłownym znaczeniu – rozumiane jako ekstremalne rozszerzenie czasu filmowego doświadczenia. Jeśli z bitów uczynimy najmniejsze jednostki walutowe, zauważymy, jak lukratywnym źródłem

dochodów stało się to zjawisko dla właścicieli serwerów i producentów oprogramowania w dobie rozwoju kultury gier filmowych.

W połowie lat 80. XX w. pisarz i reżyser Alexander Kluge skarżył się z powodu bolesnej utraty świadomości historycznej. Film *Der Angriff der Gegenwart auf die übrige Zeit (Atak terażniejszości na pozostały czas, 1985)* był jednym z jego ostatnich kinematograficznych traktatów o kinie i dla kina. Niewątpliwie stanowił on jednak także szczególną realizację teorii krytycznej w postaci, w jakiej rozwinęli ją Theodor W. Adorno i Max Horkheimer na emigracji w Ameryce (*Dialektyka oświecenia / Oświecenie jako oszustwo mas*). Ujmując rzecz nieco konkretniej: utwór ten był niczym innym, jak ideologiczną krytyką skrywającą w istocie krytykę techniki. W kilku krótkich epizodach, w połączeniu ze sobą budujących gęsty łańcuch filmowej syntagmy nawiasowej⁵, Kluge krytykuje rozpasaną terażniejszość jako efekt działania czasu, który jest projektowany coraz szybciej, w coraz to krótszych interwałach. W obliczu dwóch raczej paradoksalnych, chociaż skutecznie przenikających się procesów społeczeństwo popada w nędzę czasową. Wraz z cyfryzacją czas stał się z jednej strony bardziej abstrakcyjny, zaś jego wartość trudniejsza do określenia, z drugiej przeobraził się na zasadzie mutacji nie tylko w produkt, lecz w formie bitów i bajtów także w powszechny ekwiwalent w ramach globalizującej się ekonomii usług. Zasadniczo można stwierdzić, że czas staje się jakością, której już prawie nie sposób doświadczyć, choć należy się z nią liczyć. Tak właśnie, w nieco dosadny sposób, można byłoby, jak sądzę, zinterpretować film Klugego.

Dziś, po niemal dwudziestu dziewięciu latach od jego premiery kinowej, ponownie skarżymy się na rozprzestrzeniającą się powierzchowną świadomość czasu, jednak w tym oskarżeniu pobrzmiwają już inne echa. Potępiamy niepamięć wobec przeszłości towarzyszącą rozwojowi szybkich, telematycznych technologii. Zapominanie jest systematycznie wspomagane przez maszyny cyfrowe i ich deifikację tego, co aktualne. Hamburski medioznawca Klaus Bartels mówi w tym kontekście nawet o udoskonalonych technikach kulturowych „od-pominania” („*Entinnerns*”)⁶.

Nie podzielam obawy zawartej w tym dyskursie. Nigdy wcześniej nie było tak bogatej oferty dotyczącej wspomnień, jak dziś. W znacznie większym stopniu niepokoi mnie zjawisko, które można byłoby nazwać procesem oduczania się tego, jak świętować i cieszyć się terażniejszością, jak świadomie i dla przyjemności istnieć w „teraz” i owemu „teraz” pozwolić rozwinąć się jako *obecności ducha i myśli ciała*⁷. Zagęszcza się to w fenomenie, który dzięki środkom komunikacji, na obecnym poziomie rozwoju mediów masowych, silnie się rozprzestrzenia, a mianowicie w eksploataowaniu terażniejszości jako czegoś, co istnieje wyłącznie jako dyspozycja dla przyszłości. Nazywam to „natychmiastową archeologią”⁸. Cyfrowe obrazy oraz dźwięki dopiero co minionej terażniejszości są niemal od razu do dyspozycji i mogą zostać natychmiast obejrzone i usłyszane. To właśnie stanowi podstawę intensyfikacji i ekstensyfikacji komunikacji jako niekończącej się gry maskarad i manekinów, w formie archaiczno-poetyckiej znanych ze wspaniałych opowieści Brunona Schulza.

Kino przyszłości stanie się wysoko rozwiniętym wehikułem czasu w jeszcze bardziej radykalnym i szerszym znaczeniu niż wszystkie opisane tu medialne etapy pośrednie; maszyną, która uczyni możliwymi podróże w czasie nie tylko za pomocą siły wyobraźni, lecz także w sensie fizycznym, przy czym fizyczność ta będzie się

różnić od znanej nam dzisiaj. Ociężałe ciała przeszłości i terażniejszości nie są wystarczająco stabilne, by uczestniczyć w podróżach w czasie wymagających ekstremalnych prędkości. Ich struktura molekularna rozpadłaby się w niebywale szybkim ruchu odbywającym się z prędkością światła lub większą.

Herbert G. Wells opublikował swoją spektakularną powieść *Wehikul czasu* w tym samym roku, w którym pierwsze kinematografy zostały zaprezentowane mieszkańcom wielu metropolii na całym świecie. Dziesięć lat później ukazał się artykuł Alberta Einsteina zatytułowany *O elektrodynamice ciał w ruchu* (1905) nawiązujący do szczególnej teorii względności. Niezgoda na Newtonowską koncepcję czasu jako czegoś płynącego równomiernie, bez żadnych związków przyczynowych z czynnikami wobec niego zewnętrznymi, która już w XIX w. zaprzętała umysły matematyków i fizyków, przybierała coraz bardziej precyzyjną formę. Pojęcie czasu zostało sprowadzone do relacyjności, stało się jakością w strukturach relacji. W sensie fizycznym czas okazał się elastyczny, można było go rozciągać i ścieśniać. Dokładne wydłużenie określonej sekwencji czasowej zależało od tego, czy obserwator procesu czasowego znajdował się w nim, czy był na zewnątrz, czy się poruszał, czy nie, i jak szybko się poruszał. Jeszcze pod koniec II wojny światowej potwierdzono doświadczalnie przypuszczenie Einsteina dotyczące dylatacji czasu (*time dilation effect*), zakładające, że im szybciej jakiś obiekt porusza się w stosunku do prędkości światła, tym większe jest opóźnienie czasowe.

Wspomnę tu owiany legendą Eksperyment Filadelfia, zlecony w 1942 r. przez marynarkę wojenną Stanów Zjednoczonych, którego celem była budowa bardzo silnych lokalnych pól elektromagnetycznych, mających uczynić statki całkowicie niewidocznymi dla wrogich radarów. W eksperymencie mieli brać udział Einstein oraz Nikola Tesla. Legenda mówi, że podczas pracy nad projektem niektórzy członkowie załogi zostali przeniesieni do innego wymiaru czasowego. Internet – idealne medium do szerzenia teorii spiskowych – pełen jest podobnych opowieści. Tymczasem doświadczenia, które dotychczas zostały przeprowadzone z udziałem całych organizmów, wykazały, że odnotowane różnice w czasie wynoszą zaledwie kilka nanosekund i mogły zostać zmierzone jedynie przez specjalne aparaty pomiarowe. Jednakowoż, nawet jeśli minimalne, pewne przesunięcia istnieją, zarejestrowano je na mikroobszarze materii przy ekstremalnym przyspieszeniu pojedynczych cząstek elementarnych, atomów lub fotonów. Tutaj nawet przekroczenie prędkości światła nie stanowi już tabu.

Myśl, że coś może być tu, a jednocześnie tam, oraz że coś rozciągniętego może w tym samym czasie znajdować się w różnych miejscach, ciekawi przede wszystkim astro- i endofizyków, zarówno na Wschodzie, jak i Zachodzie. Rosyjski fizyk Wadim A. Czernobrow sporządził w 1996 roku raport, przetłumaczony na najprostszy angielski, w którym opisał prawdziwe eksperymenty z przyspieszeniem i spowolnieniem czasu fizycznego w małych, zamkniętych pojemnościach⁹. Doświadczenia oparł na teoriach fizycznych Mikołaja Kozyriewa, który zajmował się mechaniką kauzalną i asymetryczną. Podczas owych eksperymentów badacz łączył szeregowo i równolegle zestawy elektromagnesów, które następnie umieszczał w kopolimernych minikonstrukcjach. Konstrukcje składały się z różnych, szkatułkowo nałożonych jedna na drugą warstw (*layerings*), na wzór rosyjskiej matryoski – lalki zawierającej w sobie dowolną liczbę własnych miniatur. W powstających wewnątrz obudowy różnych polach napięcia elektromagnetycznego Czernobrow umieszczał owady,



„E.” – rysunek Petera Blegvada do artykułu Oksany Bułgakowej *Theory as „Gesamtkunstwerk”* (w: *Variantology 2 – On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies*, Köln 2006, s. 299).

myszy i inne małe zwierzęta, a następnie obserwował i mierzył efekty konwergujących sferycznych fal elektromagnetycznych. Godny odnotowania jest wniosek, który naukowiec wysnuwa z procesów ekstremalnego spowolnienia i przyspieszenia fizycznego czasu. Pokazuje on, że podróż w przeszłość charakteryzuje się niezwykle stabilnością i wyraźnym ukierunkowaniem; w to, co minione, wiedzie wyłącznie jedna droga, będąca w gruncie rzeczy dokładnym odwróceniem pierwotnego procesu. W przeciwieństwie do tego, silne przyspieszenie czasu fizycznego prowadzi do pojawienia się niestabilności; okazuje się, że przyszłość jest multialternatywna. Snując podobne refleksje, Czernobrow zbliża się do niektórych filozoficznych idei czasu, np. do teorii Emmanuela Levinasa, dla którego przyszłość stanowi po prostu ucieleśnienie Innego, bądź też – ujmując rzecz pozytywnie – do refleksji Viléma Flussera, uznającego przyszłość za przestrzeń możliwego.

Jeśli tego nie zrozumieliśmy, nie wiemy nic o zanurzonych w czasie znaczeniach komunikacji technicznej. Zabawa alternatywnymi opcjami w procesie projektowania czasu przyszłego jest immanentną cechą wszystkich aparatów medialnych związanych z procesualnością i ruchem. Jest ona – przyjmującym rozmaite formy – elementarnym składnikiem arsenału fantazji i życzeń tych, którzy ożywiają owe aparaty wraz z ich postaciami, fabułami, dramaturgiami i trikami, jak również oczywiście tych, którzy je akceptują, z nich korzystają i w nie ingerują.

There could be a world where people grow younger every day, rain falls into the sky and cakes unbake... It could even be your world – pisał Marcus Chown na przełomie tysiącleci w opublikowanym na łamach brytyjskiego magazynu naukowego „New Scientist” artykule odnoszącym się do fizycznej możliwości i mówiącym, że w pewnych światach równoległych czas biegnie odwrotnie do tego, który postrzegamy¹⁰. Dopóki bieg czasu w ramach naszego doświadczenia zmysłowego nie stanie się odwracalny, będą nam potrzebne media wytwarzające iluzję. Ów deficyt powoduje, że kino czeka obiecująca przyszłość, niezależnie od tego, w jakim kierunku się ono rozwinie lub zostanie przekształcone: czy przyjmie formę *data based cinema* wykorzystywanego do produkcji fabuł typu *multiple-choice*, czy też spektakularnej gry filmowej, w której może wziąć udział wielu użytkowników równocześnie.

Czas nie istnieje, jest jedynie iluzją – chętnie mawiał Einstein. Moje szczególne medialno-archeologiczne założenie zyskuje w tym kontekście istotną motywację: by móc filmowi i kinu zapewnić świetlaną przyszłość, musimy wyjść poza ustalenia Czernobrowa i przedmioty naszego pożądanego badawczego obdarować przynajmniej tak bogatą i różnorodną przeszłością, jak przyszłością. W kwestii metodologii posunę się jeszcze krok dalej: pożądana różnorodność i heterogeniczność wszystkiego, ku czemu zwraca się ta wskazówka na osi czasu, która kieruje się ku przodowi, winna zostać logicznie połączona z nieprzejrzywą wielorakością minionych terażniejszości. Anarcheologia mediów jest w swej istocie szczególną grą z potencjalnościami. Podobnie jak trudno nam zaakceptować to, że przyszłość może zostać zaprojektowana technologicznie, nie możemy się zgodzić z postawą historyków zakładających, że historia jest jedynie zbiorem danych faktów. To odnosi się również – i w szczególności – do historii filmu i kina.

Na początku części 2A i 2B legendarnego już dziś filmu *Historia(-e) kina (Histoire(s) du cinema*, 1988-1998) Jean-Luc Godard notuje jego tytuł ohydnie skrzypiącym, grubym flamastrem na białym kartonie swojej firmy produkcyjnej

Sonimage. Pierwsze zdanie umieszczone w obrazie brzmi: *Pracą historyka jest dostarczyć precyzyjny opis tego, co nigdy się nie zdarzyło*. Reżyser nawet nie próbuje stworzyć pozoru, iż pokazuje jedyną, prawomocną historię kina. Prezentuje ją jako potencjalność w sensie Heisenbergowskim – opowiada dzieje filmu niczym dzieje kina w ich funkcji falowej. Aby stać się *I. historią kina* (w swoim dziele Godard konsekwentnie używa opisów numerycznych), musi ona zostać poddana aktowi zapisu. *Brak zapisu oznacza brak pomiaru* – pisze Nick Herbert w swojej propozycji „naprawdę nowej fizyki”: *Tylko te z interakcji istniejących w przyrodzie, które pozostawiają permanentne ślady (zapisy), liczą się jako pomiary (...)* Tylko urządzenia zapisujące mają władzę zmieniania wielowartościowych możliwości w jednowartościowe fakty¹¹.

Niczym apel brzmi wstawka tekstowa z początku części 1A *Historii kina*, w której francuskie słowo oznaczające historię zostaje podzielone na części i rytmicznie złożone na nowo: *His toi toi toi re...* Historia to twoja sprawa. Opowiedz ją w sposób, który odpowiada twojej wrażliwości estetycznej, twojej wiedzy o świecie i twojej odpowiedzialności względem niego oraz drugiego człowieka.

W XX w. na obszarze, który zwykliśmy nazywać mediami¹², nie powstało pod względem technologicznym właściwie nic oryginalnego, jeśli wziąć pod uwagę pojedyncze, osobne wynalazki. Jednocześnie zaś łączenie, wiązanie oraz podnoszenie efektywności istniejących do tego czasu osobno technik produkcji, dystrybucji i konsumpcji obrazów, dźwięków i tekstów pozwoliło maszynierii medialnej stać się centralnym fenomenem, z którym pod koniec stulecia strategicznie połączyła się także sztuka. Na początku nowego wieku osiągnęliśmy poziom, na którym mechaniczne, chemiczne, optofizyczne, elektryczne, elektroniczne i cyfrowe techniki w sposób niejako oczywisty zostały zintegrowane z procesami twórczymi. Media nie stanowią już dziś atrakcji; stały się powszednie. Algorytmy z dużą prędkością generują olbrzymie bogactwa i katastrofalne straty, ponieważ w ułamkach nanosekund spekulatywnie poruszają wyimaginowanymi wartościami. Powstała po II wojnie światowej awangarda, która oddała się całkowicie filmowi, wideo, muzyce elektronicznej, estetyce programowania lub relacyjnej różnego pochodzenia, pełna nadziei na wolną od dominacji, upajającą się modulacjami praktykę, stoi dziś przed prawdziwym dylematem. Maszyny i programy, w zależności od własnej wydajności, umożliwiają obecnie wytwarzanie niemal niezliczonych wariantów tego, co w postaci danych raz zostało wprowadzone w ich programy. Sama podstawa, na której odbywa się owo tworzenie wariantów, jest już jednak nierozpoznawalna. Awangarda mediów stała się częścią systemu.

Również w związku z tym przed około dziesięciu laty zaproponowałem nową taktykę definicyjną odnoszącą się do obszaru komunikacji medialnej, mianowicie wariantologię. W perspektywie operacyjnej chodziłoby o możliwość krytycznej analizy pojęć, którymi w sposób oczywisty i bezkrytyczny posługiwaliśmy się w ostatnich dekadach na Starym Kontynencie, jak również w Nowym Świecie. Jeśli skoncentrujemy się na istocie tego, co winno zostać rozpoznane, a zatem na strukturze relacji między sztuką, nauką i technologią, otworzymy pojęcie mediów na dziedziny, założenia teoretyczne i tradycje do tej pory znajdujące się poza właściwym dyskursem. Działa to także na odwrót – owe dyscypliny i pola intelektualnej energii otwierają się same na myślenie w kategoriach poetyki połączeń, komunikacji odbywającej się za pośrednictwem i za sprawą aparatów.

Na drodze sejsmograficznego otwarcia perspektywy badawczej skierowanej w głąb przeszłości, o której w moim wykładzie o arabsko-islamskich kulturach wiedzy tylko wspomniałem, porzucamy nieuniknioną koncentrację na metropoliach północnej i zachodniej Europy i ruszamy w kierunku *mare internum* na południu oraz wielkich pasm górskich na wschodzie. Lokujemy się o wiele bardziej w mondiałnym¹³ procesie, współtworzonym zarówno przez orientalne kultury wiedzy (włączając Chiny i Indie), jak i te, których kolebką są Afryka, Ameryka Południowa i Środkowa czy też tzw. Bliski Wschód. Kino to medium, które w takiej mondiałności doskonale się odnajduje. W naszych analizach i refleksjach winniśmy starać się sprostać jego szczególnej naturze.

SIEGFRIED ZIELINSKI

tłum. EWA FIUK

¹ Por. w szczególności ostatni rozdział poświęcony kulturowo-technicznemu aspektowi działania odtwarzacza wideo jako maszyny czasu w: S. Zielinski, *Zur Geschichte des Videorecorders*, Berlin 1985, wydanie poprawione: Poczdam 2010.

² Pierwsze artykuły autora podejmujące kwestię nowego gatunku produktów filmowych pochodzą z końca lat 80. Por. S. Zielinski, *Laufen Sie um Ihr Leben. Das Geschäft mit den Tele-spielen*, w: „Medien Concret” 1988, nr 1.

³ Podtytuł mojej książki z 1989 r., która w 1999 roku pt. *Audiovisions – Cinema and Television as Entr’actes in History* ukazała się w języku angielskim, jest oczywiście reminiscencją słynnego dadaistycznego filmu René Claira, w którym Man Ray i Marcel Duchamp grają w szachy.

⁴ Por. G. Deleuze, *Kino. 1. Obraz-ruch 2. Obraz-czas*, tłum. J. Margański, Gdańsk 2008.

⁵ Tak Christian Metz określa syntagmatyczną figurę pojawiającą się w opowiadaniu filmowym, w przypadku której temat, często pojedyncze hasło, zostaje zawarty w kilku następujących po sobie scenach lub ujęciach. Por. Ch. Metz, *La grande syntagmatique du film narratif*, „Communications” 1966, nr 8.

⁶ Na temat owego neologizmu por. K. Bartels, *Erinnern, Vergessen, Entinnern. Das Gedächtnis des Internet*, w: *LAB, Jahrbuch für Appa-*

rate und Künste, red. T. Hensel, H.U. Reck, S. Zielinski, Köln 2000, s. 7-16.

⁷ To wspaniałe określenie sformułował berliński filozof i antropolog kultury Dietmar Kamper, który zmarł przedwcześnie w 2001 r.

⁸ Por. S. Zielinski, [*...nach den Medien*] *Nachrichten vom ausgehenden 20. Jahrhundert*, Berlin 2012, w szczególności rozdz. 4.

⁹ Por. W. A. Czernobrow, *Experiments on the change of the direction and rate of time motion*, nieopublikowany rękopis, Moskwa 1996.

¹⁰ Zob. M. Chown, *Backwards to the Future*, „New Scientist” 2000, nr 2, <http://www.newscientist.com/article/mg16522244.600-backwards-to-the-future.html> (dostęp: 1.02.2014).

¹¹ N. Herbert, *Nur Werner allein hat die nackte Realität gesehen: Vorschlag für eine wirklich „Neue Physik”*, w: *Ars Electronica 1990*, t. 2, *Virtuelle Welten*, red. G. Hattinger, M. Russel, Ch. Schöpf, P. Weibel, Linz 1990, s. 42.

¹² Por. S. Zielinski, [*...After the Media*] *News from the Slowly Outfading Twentieth Century*, Minnesota 2013.

¹³ Podobnie jak poeta i filozof Edouard Glissant, chętnie posługuję się tym przymiotnikiem alternatywnie do określenia „globalny”, które zawsze odsyła do fenomenu rynku światowego.