

„Kwartalnik Filmowy” nr 110 (2020)  
ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)  
<https://doi.org/10.36744/kf.339>  
© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

**Ewa Wójtowicz**  
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu  
<https://orcid.org/0000-0002-8659-940X>

# O nas bez nas. Postantropo- centryczne kinematografie stref wykluczenia

**Słowa kluczowe:**  
postantropocen;  
strefy wykluczenia  
człowieka;  
nowa normalność;  
geokino;  
pejzaż maszynowy;  
technoesencjalizm;  
ksenoprzestrzeń;  
infrastruktura;  
widzenie maszynowe

## Abstrakt

Tematem tekstu są postantropocentryczne kinematografie stref wykluczenia człowieka powstające za sprawą teorio-praktycznych badań naukowych realizowanych metodami artystycznymi. Przywołane przykłady obejmują działalność Instytutu Strelka (projekty *The New Normal* i *Geocinema*), twórczość Emmy Charles, Johna Gerrarda, Evana Rotha, Trevora Paglena i Liama Younga (także w ramach Unknown Field Division) oraz teoretyczne koncepcje tego ostatniego, jak również Benjamin Brattona. Do stref wykluczenia człowieka zalicza się krajobrazy (pejzaże) maszynowe, w tym m.in. centra danych, farmy serwerów, zautomatyzowane miejsca produkcji i wydobywania surowców naturalnych niezbędnych do produkcji współczesnej technologii. Istotny jest także sieciowy obieg obrazów jako danych z pominięciem udziału człowieka (widzenie maszynowe na potrzeby sztucznej inteligencji) oraz dane z globalnych sieci sensorowych. Wszystkie powyższe przykłady zostały omówione w kontekście projektów artystycznych wykorzystujących medium filmu.

---

Tekst powstał w ramach realizacji tematu *Idiom geograficzny w postmedialnych teorio-praktykach sztuki* finansowanego z subwencji na wsparcie potencjału badawczego Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

*All the modern things  
Like cars and such  
Have always existed  
They've just been waiting in a mountain  
For the right moment (...)  
It's their turn now...*

Björk, *The Modern Things*, 1995

Nadanie postantropocentrycznego wymiaru współczesnej, technologicznie uwarunkowanej kulturze wizualnej naprowadza na tropy, których dostarcza sztuka pozostająca w ścisłej relacji z refleksją teoretyczną – nie przez jej ilustrowanie, lecz formułowanie wniosków z badań terenowych za pomocą języka sztuki. Szczególnie interesujące badawczo są artystyczne refleksje dotyczące obrazów produkowanych przez maszyny i dla maszyn bądź rejestrowanych w tzw. strefach wykluczenia człowieka, czyli miejscach, z których wyrugowano ludzi. Przyczyny tej nieobecności są różne – od wymogów ekonomicznych po zakazy wstępu do stref wytyczonych po katastrofach ekologicznych<sup>1</sup>.

Równie istotne są postawy twórcze polegające na poszukiwaniu nieoczywistych związków między naturą a technologią. Zainteresowanie tą problematyką dzielą teoretycy i artyści podejmujący interdyscyplinarne, teoriopraktyczne studia nad infrastrukturą, w których wnioski badawcze często przybierają formę wypowiedzi artystycznej artykułowanej najczęściej w takich mediach, jak fotografia i film<sup>2</sup>. Tak powstałe obrazy zazwyczaj podlegają postprodukcji aż do granic sztuczności bądź są poddawane konceptualnym remediacjom. Nie zawsze też materiały są rejestrowane przez artystów-badaczy bezpośrednio w terenie. Niekiedy obrazy pozyskuje się z obszernego repozytorium, jakie zapewnia sieć oplatająca glob, na którą składa się nie tylko zasilany ludzką aktywnością kulturową Internet, lecz także funkcjonujące poza obiegiem kultury sieci sensorowe czy też komunikujące się ze sobą jednostki sztucznej inteligencji. Wynikające stąd formy obrazowania można zatem umownie podzielić na „surowe” i „przetworzone”, analogicznie do danych uznawanych za *nową ropę naftową*<sup>3</sup>. Te pierwsze to obrazy powstające w obiegu komunikacji utrzymywanej wyłącznie między maszynami, mają więc charakter danych i sytuują się poza wartościowaniem estetycznym. Te drugie powstają w wyniku przetworzenia „surowych” obrazów-danych, dzięki czemu można utworzyć względnie koherentne narracje.

Refleksja teoriopraktyczna nad przedmiotową problematyką jest często podejmowana w sposób spekulatywny, z uwzględnieniem sztuk projektowych (design, architektura) i tych współczesnych sztuk audiowizualnych, które wyrastają z tradycji sztuk pięknych (fotografia, film). Istotne są również styczności z naukami ścisłymi i humanistycznymi, zwłaszcza geografią (a w jej obrębie przede wszystkim z kartografią), ale także kulturoznawstwem i medioznawstwem. Dlatego tematem tego tekstu są wybrane aktywności badawcze angażujące medium filmu, wykorzystywane w sposób ukształtowany na polu sztuki współczesnej do prowadzenia badań o charakterze naukowym. Hasła i terminy kluczowe inspirujące do prowadzenia badań rozciągają się od pojęcia *nowej normalności*<sup>4</sup> przez eksplorację

pejzaży/krajobrazów maszynowych<sup>5</sup> do nawigacji poza widzenie<sup>6</sup>, a jednym z modelowych środków obrazowania tej przemiany jest *geokino*<sup>7</sup>. Za przykład posłuży m.in. aktywność moskiewskiego Instytutu Architektury, Mediów i Designu Strelka oraz wybrane postawy twórcze międzynarodowego zespołu artystów i teoretyków związanych z tą placówką, przede wszystkim na potrzeby prowadzenia projektów *The New Normal* (2016-2019) i *The Terraforming* (2020-2022).

Jedną z wiodących postaci w gronie badaczy przedmiotowej problematyki jest Liam Young, aktywny jako artysta wypowiadający się w medium filmu (w tym eksperymentalnego), teoretyk architektury spekulatywnej i eksplorator przestrzeni kluczowych dla rozwoju współczesnej cywilizacji o fundamencie technologicznym. Jego podejście jest teoriopraktyczne, ponieważ badania terenowe realizowane przez sztukę łączy on z refleksją teoretyczną, działając *w przestrzeni pomiędzy projektowaniem, fikcją i przyszłościami*<sup>8</sup>. Zgodnie z jego propozycją terminologiczną za „strefy wykluczenia człowieka” (*human exclusion zones*)<sup>9</sup> można przyjąć nie tyle obszary wtórnie bezludne w wyniku katastrof (np. skażenia radioaktywnego)<sup>10</sup>, ile raczej tak zwane pejzaże bądź krajobrazy maszynowe (*machine landscapes*). Zalicza się do nich m.in. kopalnie odkrywkowe, centra danych (tzw. farmy serwerów), szklarnie, porty przeładunkowe, magazyny i centra logistyczne stanowiące zaplecze dla e-handlu (*fulfillment centers*). Są to miejsca, o których kształcie decydują względy utylitarne, podyktowane potrzebami maszyn i automatów uwarunkowanych optymalną wydajnością. Dlatego obecność ludzi jest tam niemal zbędna.

Krajobrazy maszynowe, pomimo ich pozornej nieatrakcyjności, można rozpatrywać w kontekście tradycji obrazowania pejzażowego – najpierw malarstwa, a później XX-wiecznej fotografii, zwłaszcza nurtu nowej topografii. Jednak nawet w takim obiektywizującym ujęciu wciąż istotny był czynnik ludzkiej decyzji, podyktowanej na przykład względami estetycznymi. Natomiast we współczesnych bezludnych pejzażach maszynowych powstają obrazy produkowane automatycznie, widziane *mechanicznym okiem*<sup>11</sup> kamery i często przeznaczone nie dla ludzkiego odbiorcy, lecz na potrzeby sztucznej inteligencji (np. do rozpoznawania obiektów).

Pojęcie „mechanicznego oka” przypomina także o trudnościach w zakresie terminologii, które wskazuje Benjamin H. Bratton, badacz technologicznie uwarunkowanej „nowej normalności”<sup>12</sup>. Zauważa on, że dotychczas w celu uchwycenia istoty nowych zjawisk stosowano nierzadko terminy złożone z pojęć już znanych (np. samochód jako „powóz bez koni”). Dziś pozostawanie przy tak konstruowanej terminologii może naprowadzać na błędne wnioski i uniemożliwiać rozpoznanie istoty nowego zjawiska. Brattonowi wtóruje Young, współpracujący z nim nad projektem badawczym *The New Normal* i nazywający te nowe zjawiska „przedkulturowymi” (*before culture*)<sup>13</sup>, ponieważ są one *zawsze o krok przed kulturą*<sup>14</sup>, wymykając się jej możliwościom poznawczym. Zatem mówiąc o mechanicznym „oku” spoglądającym na „pejzaż” maszynowy, musimy mieć na względzie niedostatki naszego słownika, wskazujące także kierunki, w jakich powinna podążać myśl badawcza, by taki słownik – adekwatny do obserwowanych przemian – można było stopniowo budować. Jest to zadanie trudne z uwagi na tempo owych przemian, co do którego Bratton apriorycznie zakłada, że przewyższy ono każdą formę systematycznie, naukowo uporządkowanej myśli. Jedną z możliwości sformułowania takiej myśli jest wypowiedź przez sztukę, która pozwala na zastosowanie metodologii innej niż w przypadku teorii naukowych. To, co na gruncie

nauki wydaje się niedokończone, niedostatecznie udowodnione bądź nawet niepoważne, w sztuce jest możliwe dzięki specyfice jej języka, w którym niedopowiedzenia stanowią zaletę, ściśle wnioskowanie nie zawsze jest konieczne, a pozorny brak naukowej solenności rekompensuje szeroki zakres spekulatywnej fantazji. Sztuka umożliwia więc podejście bardziej idiosynkratyczne, a dzięki temu, że rezultaty prowadzonego wraz z nią i poprzez nią myślenia mają zazwyczaj formę audiowizualną, bywa bardziej przystępna w odbiorze (gdy odrzucić wstępne uprzedzenia związane z pozornym hermetyzmem języka sztuki). Takiej postawie można jednak zarzucić apofenię, czyli skłonność do zbyt swobodnego kojarzenia ze sobą niepowiązanych czynników, jednak na polu sztuki otwartość asocjacji jest wskazana, a wieloznaczność interpretacyjna stanowi o walorze danego przekazu. Niekiedy także artyści podejmujący badania przez sztukę (w duchu *art as research*) werbalizują swoje założenia, dopełniając to, co realizują w praktyce twórczego działania<sup>15</sup>. Nie bez znaczenia jest też forma prezentacji wyników „badań” pozyskanych drogą artystyczną, jak w projekcie *The New Normal*, którego liderzy stawiali na *strategię, kino i oprogramowanie (software)*<sup>16</sup>, pozwalając, aby powstałe w jego ramach formy filmowe były traktowane jako pełnoprawne wypowiedzi naukowe. Zaowocowało to rozwojem takiej właśnie strategii badawczej, bowiem w zarysie metodologii zaplanowanego na najbliższe lata kolejnego projektu *The Terraforming* Benjamin Bratton zakłada równorzędny udział kina i tekstu, deklarując wykorzystanie *narzędzi kinematograficznych, by zakomunikować idee, które niekoniecznie mają „filmową” jakość, ale mogą czerpać tyleż z nauk politycznych, ile z poezji*<sup>17</sup>. Co ciekawe, podejście łączące informacje ikonograficzne i werbalne na równych zasadach nie jest wynalazkiem współczesności; przypomina tablice i mapy sporządzane przez Alexandra von Humboldta, który zakładał, że ilustracja naukowa powinna w czytelny i estetyczny sposób przemawiać do odbiorcy<sup>18</sup>. Połączenie wypowiedzi kinematograficznej i tekstu może zatem pomóc w wypracowaniu nowych metod i uformowaniu predyktywnych modeli przydatnych do przemyślenia zagadnień wymykających się tradycyjnemu ujęciu badawczemu.

## Nowa wizualność

Trevor Paglen, artysta podejmujący w swojej twórczości m.in. zagadnienie widzenia maszynowego, pisze o *nowej wizualności*<sup>19</sup>, niewidocznej dla ludzkich oczu, lecz czytelnej dla „oczu” robotycznych. Za przykłady takiego widzenia uznaje m.in. autonomiczne systemy interpretacji obrazu sterowane przez sztuczną inteligencję, jak na przykład algorytmy DeepFace, które analizują fotografie publikowane na Facebooku, czytniki tablic rejestracyjnych pojazdów, kamery monitorujące zachowanie klientów w sklepach, by na podstawie ich ruchu i wyrazu twarzy można było wyciągnąć wnioski o wartości marketingowej. Te wszystkie formy widzenia między-maszynowego cyrkulują w obiegu niedostępnym dla człowieka. Paglen upatruje w tym zjawisku fundamentalnej przemiany, twierdząc, że: *koncepty teoretyczne, których używamy do analizy klasycznej kultury wizualnej, trzymają się mocno: reprezentacja, znaczenie, spektakl, semioza, mimesis i cała reszta. Od wieków te koncepty pomagały nam w nawigacji po wytworach kultury wizualnej. Ale od około dekady coś się zmieniło w sposób dramatyczny. Kultura wizualna zmieniła formę. Oddzieliła się od ludzkich oczu i stała się w większości niewidzialna. Znaczna większość obrazów jest dziś tworzona przez maszyny*



*Robot Readable World*, real. Timo Arnall, kadr z wideo (2012)

*i dla maszyn, a ludzie są rzadko w tym obiegu*<sup>20</sup>. Artysta odnosi się do fenomenu związanego z komunikacją urządzeń, znanego też jako łączność maszyna-maszyna, który jak dotychczas nie był przedmiotem głębszego zainteresowania badaczy kultury wizualnej. Wątek ten pojawiał się natomiast w pracach niektórych artystów, na przykład w filmie Timo Arnalla *Robot Readable World* (2012)<sup>21</sup>. Arnall zmontował ten materiał z fragmentów nagrań pozyskanych m.in. z kamer przemysłowych, urządzeń służących do nawigacji w pojazdach bezzałogowych, kamer mierzących natężenie ruchu ulicznego czy systemów biometrycznego rozpoznawania twarzy. Film ten pozwala ludziom ujrzeć, jak widzą świat tytułowe roboty, czyli właściwie formy sztucznej inteligencji, choć poza ujawnieniem estetyki tego widzenia nie dostarcza odpowiedzi na pytanie, jakie konstruują sensory. Jak jednak zastrzega Warren Ellis piszący o tej pracy, jest to wgląd w zaledwie dzieciństwo robotycznej inteligencji, wciąż doskonalącej się w procesach uczenia maszynowego<sup>22</sup>.

Jeżeli zatem dziecięca faza rozwoju robotycznego widzenia jest już faktem, to jak się może rysować etap jego dojrzwania? Te zagadnienia poruszają w filmie *Where the City Can't See* (2016) Liama Younga i Tima Maughana, tworzący spekulatywną wizję postindustrialnego miasta związanego z przemysłem motoryzacyjnym. W ich opowieści jest to Detroit, przekształcone w miejsce produkcji samochodów bezzałogowych, którego przestrzeń są na wskroś monitorowane. Bohaterami filmu są młodzi ludzie tworzący subkulturę wymykającą się zautomatyzowanemu widzeniu przez taktyki zapewniające niewidzialność. W tym celu noszą ubrania z tkanin odbijających „wzrok” kamer, używają niskich częstotliwości, aby zmylić wszechobecne skanery, oraz kodów QR, aby przekierowywać bezzałogowe taksówki w sobie tylko znanych kierunkach. Ten krótki film został zrealizowany całkowicie za pomocą skanerów LIDAR oraz laserowych systemów widzenia używanych przez Google’a i przy wykorzystaniu autonomicznych samochodów Ubera. Praca ta ma wymiar spekulatywny, choć technologie, o których mówi, są jak najbardziej realne. Opowiada o dystopijnym świecie, na którego po-



wstawanie zwraca uwagę m.in. Benjamin Bratton piszący, że widzenie maszynowe tworzy pejzaże, które w procesie coraz większej autonomizacji sztucznej inteligencji niejako *same sobą zarządzają*<sup>23</sup>. Świat ten ma charakter panoptyczny i przyczynia się do ograniczenia ludzkiej swobody, czemu przeciwstawiają się artyści kojarzeni z krytycznym nurtem sztuki nowych mediów. Dlatego właśnie wywodzący się z tego grona Trevor Paglen wysuwa postulat metodologicznej przemiany w zakresie studiów nad kulturą wizualną, podkreślając, że: *jeżeli chcemy zrozumieć niewidzialny świat międzymaszynowej kultury wizualnej, musimy odczytać się widzenia jak ludzie (...) Pojęcia teoretyczne, których używamy do analizowania ludzkiej kultury wizualnej, są głęboko mylące, jeżeli zastosować je do krajobrazu maszynowego (...) już nie patrzemy na obrazy – to obrazy patrzą na nas. Już nie przedstawiają po prostu rzeczy, ale aktywnie interweniują w życie codzienne. Musimy zacząć rozumieć te zmiany, jeżeli mamy rzucić wyzwanie nadzwyczajnym formom władzy płynącym z niewidzialnej kultury wizualnej, w którą jesteśmy uwikłani*<sup>24</sup>.

## Pejzaże maszynowe

Przyjmując za trop badawczy pejzaże maszynowe oraz omawiając filmowo-tekstowe formy ich opisu, trzeba nadmienić, że pojęcie to bywa odnoszone zarówno do obszarów otwartych (np. kopalnie odkrywkowe), jak i zamkniętych przestrzeni architektonicznych (np. centrum danych). Jedne i drugie zaliczają się do tzw. ksenoprzestrzeni, ponieważ są to plenery i wnętrza „obce” człowiekowi, które choć są projektowane przez ludzi, nie są dla nich dostępne. Co więcej, jak zauważa Liam Young: *Krajobrazy maszynowe są typologiami bez historii (...). Nie mamy wystarczającej terminologii dla opisu tych warunków; pojawiły się (...) poza naszym wzrokiem, na terytoriach, których nie możemy przemierzać*<sup>25</sup>. Trudności w dostępie do tak rozumianych ksenoprzestrzeni nie wykluczają jednak możliwości ich eksploracji przy użyciu narzędzi rejestracji obrazu sterowanych zdalnie i umożliwiających za pośrednictwem medialnie ogląd badanego obszaru (kamery CCTV, widoki „z lotu drona”) bądź kreacji w programach graficznych (modelowanie 3D, wizualizacja danych z sieci sensorowych)<sup>26</sup>. Paradoxem jest zatem fakt, że pomimo że te maszynowe przestrzenie są kluczowe dla naszego współczesnego życia, to – jak podkreśla Young – *cały nasz system medialny jest tak zaprojektowany, by nas od nich oddalać*<sup>27</sup>.

Chociaż rezultatem projektu Johna Gerrarda *Farm (Pryor Creek, Oklahoma)* (2015)<sup>28</sup> są pozornie obrazy fotograficzne i filmowe, to będące ich tematem krajobrazy maszynowe zostały wykreowane sztucznie. Gdy artyście odmówiono wstępu na teren farmy serwerów należącej do firmy Google, wynajął on helikopter i sporządził fotografie lotnicze terenu, a następnie przekazał je do modelowania 3D przy użyciu oprogramowania używanego do projektowania scenografii gier wideo. Rezultat jest hiperrealistyczny, a „przejazd kamery” wzdłuż hangarów kryjących centrum danych Google’a jest łudząco podobny do obrazu filmowego w wysokiej rozdzielczości. Wiarygodność tego obrazu przypomina o kwestiach związanych z (nie)prawdziwością obrazowania cyfrowego, zwłaszcza w dobie cyrkulacji fałszywych wiadomości (*fake news*). O ile jednak Gerrard pozostaje – z konieczności – na zewnątrz interesujących go obiektów, kreśląc je za pomocą obrazów sztucznie wykreowanych, o tyle na przykład Timo Arnall czy Emma Charles podejmują podróż do wnętrza krajobrazów maszynowych.

Timo Arnall zajmujący się m.in. materialną infrastrukturą podtrzymującą funkcjonowanie wirtualnego świata rejestruje krajobrazy maszynowe w ich wymiarze wizualnym i dźwiękowym. Jego praca *Internet Machine* (2014) to filmowy tryptyk ukazujący panoramiczne ujęcie przestrzeni serwerowni wraz z jej naturalnym tłem dźwiękowym – szumem wentylatorów i brzęczeniem elektryczności<sup>29</sup>. Te przestrzenie jawią się jako wzorcowo sterylne i puste, przypominając o tym, co zauważa Liam Young piszący o centrum danych Facebooka: *to pejzaż pełen naszych cyfrowych awatarów, ale dziwnie pozbawiony ludzi*<sup>30</sup>. Arnall kieruje zatem naszą uwagę na estetykę współczesnego, postindustrialnego pejzażu maszynowego, który jest jednocześnie ukryty dla oczu tych, którzy go współtworzą – użytkowników Sieci. Zainteresowanie artystów i teoretyków tym rodzajem architektury Liam Young tłumaczy zawartą w niej wewnętrzną sprzecznością: *Wszystkie te maszynowe krajobrazy (...) tworzą strukturę całej naszej nowoczesnej egzystencji, dostarczają rzeczy, które pragniemy dostać pod nasze drzwi, łączą nas, są kryptami, w których żyje nasza cyfrowa jaźń, ale w sensie przestrzeni architektonicznej są totalnie nowe, ponieważ są to przestrzenie bez ludzi, to architektura bez mieszkańców*<sup>31</sup>. Dlatego, zdaniem Younga, centrum danych jest obiektem architektury emblematycznym dla współczesnej epoki, podczas gdy w przeszłości były to kolejno: obiekty sakralne, następnie fabryki i domy mieszkalne, a w ostatnich latach wznoszone na całym świecie imponujące rozmachem gmachy mieszczące instytucje sztuki<sup>32</sup>.

W swoim filmie Timo Arnall odnosi się do uniwersalnie pojmowanego pejzażu maszynowego, nie problematyzując swego podejścia, poza wykazaniem cech specyficznej estetyki tej architektury. Natomiast Emma Charles w eseju filmowym *Fragments on Machines* (2013)<sup>33</sup> podejmuje wątek współczesnej infrastruktury technicznej „nadpisywanej” (by posłużyć się metaforą informatyczną) bądź „zaszczepianej” (by przywołać botaniczną metaforę, którą proponuje badacz historii infrastruktury Tung-Hui Hu)<sup>34</sup> na podłożu architektury z epoki jeszcze przemysłowej. Artystka prowadzi widzów szlakiem biegnącego w nowojorskich podziemiach okablowania światłowodowego służącego do przesyłu impulsów potrzebnych do prowadzenia tzw. handlu wysokich częstotliwości (HFT)<sup>35</sup>. Tutaj istotny jest także związek serwera z miejscem operacji finansowych – skrócony przebieg drogi danych usprawnia je o niezauważalnie krótkie dla ludzkiej percepcji jednostki, mogące mieć jednak realny wpływ na powodzenie inwestycji giełdowych. Kamera podąża w długim ujęciu z lśniącego, niemal pustego holu w jednym z budynków dystryktu finansowego do niedostępnych dla osób postronnych korytarzy zaplecza technicznego mieszczącego dziesiątki serwerów i kilometry okablowania. Uwidacznia się w ten sposób typologia krajobrazów maszynowych dzielonych na „białe” (reprezentacyjne) i „szare” (użytkowe)<sup>36</sup>. Jedne i drugie zakładają ograniczoną obecność ludzi, poza tymi, których czynności są podporządkowane potrzebom maszyn, ponieważ ich zadaniem jest podtrzymywanie bezawaryjnego działania systemu.

Arnall, Charles i Gerrard kierują uwagę odbiorców na to, co jest ukryte za fasadą architektury pejzaży maszynowych – na obieg danych kształtujących naszą rzeczywistość w jej wymiarze społecznym i ekonomicznym. Dane te są przetwarzane w makroskali przerastającej możliwości naszej percepcji, na podobieństwo opisywanych przez Timothy’ego Mortona hiperobektów<sup>37</sup>. Analogiczną problematykę podejmują także badaczki i badacze zaangażowani w projekt *The New Normal*, choć poddają oni obserwacji infrastrukturę wykraczającą poza zamknięte



*Where the City Can't See*, reż. Liam Young, scen. Tim Maughan,  
kadr z filmu (2016)

obiekty architektoniczne. Pomimo że podejmują w tym celu podróże, wnioski zawierają w wypowiedziach filmowych, które estetycznie i koncepcyjnie przynależą raczej do świata sztuki aniżeli kinematografii dokumentalnej czy reportażu podróżniczego<sup>38</sup>. Wskazuje na to estetyka i konwencja tych prac oraz wspomagająca je myśl teoretyczna o charakterze częściowo spekulatywnym. Przykładem jest projekt *Geocinema* (2017-2018), który zrealizowało troje młodych artystów: Asia Bazdyrieva, Alexander Orlov i Solveig Suess<sup>39</sup>. Ich praca jest przyczynkiem do wyodrębnienia nowego, hybrydycznego gatunku filmowego, mogącego powstać dzięki mającemu globalną skalę *aparatu kinematograficznemu*<sup>40</sup>. Celem jest odejście od perspektywy antropocentrycznej w obrazowaniu i zastąpienie jej perspektywą, w której prym wiodą obrazy rejestrowane automatycznie, bez kreatywnego wkładu człowieka. Jak jednak zastrzegają autorki i autor projektu: *Seria proponowanych dociekań kinematograficznych nie jest sama w sobie „geokinem”, a raczej „dokumentacją historii naturalnej” „geokina”, co oznacza, że mapujemy terytorium, na którym ten gatunek operuje*<sup>41</sup>. Terytorium to można rozumieć w wymiarze geograficznym, ale także bardziej metaforycznie – estetycznym i technologicznym.

Część materiałów do projektu *Geocinema* pozyskano z sieci sensorowych służących do badań meteorologicznych bądź sejsmograficznych, a także z obrazów rejestrowanych przez satelity. Wykorzystano także sceny z Google Earth i Google Street View. Resztę obrazów stworzono lub przetworzono w programach graficznych. W ten sposób powstało *geokino*, które – jak zastrzegają Bazdyrieva, Orlov i Suess – nie jest filmem o Ziemi, lecz raczej impresją na temat tego, jak Ziemia *odczuwa samą siebie*<sup>42</sup>. W rezultacie jej obraz *nigdy nie jest holistyczny*, lecz zawsze kompozytowy<sup>43</sup>, ponieważ składające się na niego materiały wizualne nie powstały w wyniku pracy „człowieka z kamerą”, lecz zostały pozyskane z czujników (także kamer) rejestrujących dane (w tym obrazy) bez pośrednictwa człowieka.

Na *Geocinema* składają się cztery filmy; choć są ponumerowane jak odcinki serialu, to z założenia nie tworzą narracji linearnej. Pierwszy z nich, *Editing Worlds*,



opowiada o przedstawianiu obrazów Ziemi w postaci danych meteorologicznych pochodzących przede wszystkim z satelity LANDSAT 8<sup>44</sup>. Tytułowe „edytowanie światów” odnosi się do fragmentaryczności tych danych, które wymagają zestawienia, by mogły stworzyć sensowną całość, podobnie jak materiał filmowy wymaga montażu. Jednak w przypadku kilku milionów obrazów-danych pozyskiwanych drogą satelitarną powstaje film *reżyserowany przez metadane*<sup>45</sup>, bez udziału człowieka. *Registering Solar* to drugi odcinek, który wskazuje na spektrum obrazowania od skali mikro (fotony) do skali makro (Słońce), a także przypomina o usieciowionej infrastrukturze służącej do „odczuwania” impulsów płynących wokół ziemskiego globu, z jego wnętrza i spoza niego. Trzeci epizod, *Framing Territories*, koncentruje się na sieci szlaków komunikacyjnych, na przykładzie zainicjowanego w 2013 r. chińskiego przedsięwzięcia *Jeden pas, jedna droga* (*One Belt, One Road*) będącego współczesną reaktywacją Jedwabnego Szlaku. Dopełniający cyklu film *Distributing Otherwise* opowiada o fenomenach, które nie zostały zarejestrowane systemem naukowym, co spowodowało, że z czasem relacje o nich przemieściły się w stronę paranaukowych mitologii i fantazji. Mowa zatem o takich zdarzeniach, jak na przykład upadek meteorytu tunguskiego. Zwraca to naszą uwagę na słabo dostrzegane sygnały ważnych być może zjawisk, których dziś jeszcze nie potrafimy zarejestrować, nie dysponując stosowną aparaturą. Jak bowiem zauważa Benjamin Bratton, *nowe technologie nie tylko zapewniają nowe afordancje (...) ale mogą także, wyłaniając się, odsłonić rzeczy, które były już dawno, ale które były trudne bądź nawet niemożliwe do zaobserwowania*<sup>46</sup>.

Dlatego podejmując ten temat w węższym studium przypadku, zaznaczałam, że w miarę przybywania przykładów *pojęcie geokina można będzie ekstrapolować na szersze obszary technokultury wizualnej, celem podjęcia refleksji nad współzależnościami w produkcji obrazów i danych, w oparciu o przykłady z zakresu sztuki traktowanej jako metoda badawcza stosowna do eksploracji ksenoprzestrzeni*<sup>47</sup>. Podtrzymując to przekonanie, uznaję za praktyki o charakterze geokinowym także te działania twórcze, które uwidaczniają istniejącą infrastrukturę techniczną wspomagającą działanie globalnej Sieci. Wpisują się one w nurt teoriopraktycznych studiów nad infrastrukturą<sup>48</sup>, obejmujących nie tylko refleksję teoretyczną, lecz przede wszystkim proces badań terenowych oraz ujęcie ich rezultatów w formie eseju filmowego. Takie podróże szlakiem często ukrytej infrastruktury, kierowane potrzebą „nawigacji poza widzenie”, odbywali m.in. James Bridle, Evan Roth, Trevor Paglen, Liam Young czy John Gerrard. Eksplorując przestrzeń geograficzną, ujawniali jednocześnie usuniętą z pola widzenia przestrzeń informacyjną (*dataspace*), do której utrzymania jest konieczna infrastruktura materialna.

Przykładem jest praca Evana Rotha *Red Lines* (2018-2020)<sup>49</sup>, na potrzeby której powstało łącznie siedemnaście godzin materiału z siedemdziesięciu filmów różnej długości, zarejestrowanych w dziesięciu krajach na sześciu kontynentach. Artysta wybrał miejsca, w których interkontynentalny przewód światłowodowy jest widoczny na styku lądu i wody. Niektóre z tych lokalizacji przypominają o historii infrastruktury telekomunikacyjnej, jak w Porthcurno na brytyjskim wybrzeżu Kornwalii, gdzie światłowód o nazwie FLAG (*Fiber-Optic Link Around the Globe*) zanurza się w oceanie w tym samym miejscu, w którym w XIX w. poprowadzono kabel telegraficzny ze Starego Kontynentu do Ameryki Północnej. Świadomość geolokalizacji jest dla tego projektu kluczowa. Jego węzłami stają się nie tylko

miejsca, z których pochodzą filmy, ale także serwery utrzymujące ten projekt i wreszcie należące do widzów prywatne urządzenia, na których ekranach można oglądać strumień obrazów w różnej skali i rozdzielczości. Choć same kadry są statyczne, a często jedyną oznaką tego, że jest to obraz ruchomy, stanowi widok fal uderzających o brzeg bądź gałęzi drzew poruszanych wiatrem, to prawdziwy ruch zachodzi w tle i wynika z ustanowienia połączenia między daną lokalizacją a urządzeniem odbiorcy. Przebiega bowiem kablem światłowodowym, który jest jednocześnie zasadniczym tematem tej pracy. Istotna jest także czerwona kolorystyka filmów, której cały projekt zawdzięcza swój tytuł – wszystkie materiały zostały zarejestrowane w podczerwieni, a więc w tym samym spektrum, w którym są przesyłane dane biegnące przez światłowód.

W projekcie Rotha związek między obrazem a środkami służącymi do jego przesyłu uwidacznia zadzierzgnięta pętlę pomiędzy wytyczonymi lokalizacjami; oglądamy więc czerwone pejzaże niejako z punktu widzenia samej informacji. Artysta pokazuje też miejsca, w których Ziemia jest opasana infrastrukturą sieciową, często zresztą – jak podkreśla Tung-Hui Hu demistyfikujący pojęcie „chmury” – *zaszczepioną* na podłożu infrastruktury starszej; tu: kabla telegraficznego<sup>50</sup>. Hu zwraca też uwagę na to, że technologia ta nie jest neutralna etycznie: *Nowy kabel światłowodowy położony za 1,5 biliona dolarów w Arktyce zaoszczędzi danym od 20 do 60 milisekund drogi między giełdami w Londynie i Tokio. Ale toksyczne metale użyte w jego elektronicznych częściach kumulują się w ciałach robotników zatrudnionych w chińskich fabrykach. Ich ciał brakuje w całościowym obrazie, podobnie jak ciała chińskich robotników są nieobecne na fotografiach dokumentujących rozwój XIX-wiecznego kolejnictwa*<sup>51</sup>.

Toteż niekiedy studia artystyczno-badawcze nad infrastrukturą wykraczają poza jej wymiar technologiczny, kierując uwagę na naturalne pochodzenie niezbędnych do jej funkcjonowania komponentów oraz na etyczny i ekologiczny wymiar konsumpcji związanej z rynkiem gadżetów elektronicznych. Rezultatem są zazwyczaj obrazy fotograficzne bądź filmowe uwidaczniające nieoczywisty związek technologii z naturą, rozumianą jako zasoby geologiczne, a więc najbardziej rudymენტarna, mineralna materia ziemiska.

## Nowa natura, obca materia

Postawę artystyczno-badawczą polegającą na poszukiwaniu źródeł tego, co kluczowe dla naszej wspomaganej technologicznie cywilizacji, można nazwać technoesenjalistyczną<sup>52</sup>. Esencjalizm ten przejawia się w działaniach o różnym stopniu dogłębności badawczej. Niekiedy celem są elementy infrastruktury technicznej budowanej na kolejnych etapach rozwoju cywilizacji bądź komunikacyjne szlaki człowieka<sup>53</sup>. Mogą to być również miejsca, w których są pozyskiwane kopaliny niezbędne do wdrożenia produkcji urządzeń elektronicznych, na przykład tzw. metale ziem rzadkich. Może to być także pusta przestrzeń pozostała po kopalni magnezytu, stając się *negatywem góry*<sup>54</sup>, którą wcześniej była. O geologicznym pochodzeniu tego, co stanowi ukrytą esencję technologii (np. cenne surowce naturalne służące do wyrobu podzespołów komputerowych), przypomina Benjamin Bratton, określający sztuczną inteligencję mianem *technologii mineralnej (mineral-based technology)*<sup>55</sup>. Na te zagadnienia zwracali uwagę także Liam Young i Kate Da-



*Geocinema*, odc. 4. (*Distributing Otherwise*), real. Asia Bazdyrieva, Alexander Orlov, Solveig Sues, trailer, kadr z wideo (2018)

vies, którzy w ramach nomadycznego studia Unknown Fields Division podjęli wyprawę do Salar de Uyuni na pustyni Atacama w Boliwii<sup>56</sup>. Ich celem było dotarcie do miejsca wydobycia litu pozyskiwanego z tamtejszych salin do celów produkcji baterii litowo-jonowych. Filmowa dokumentacja tej podróży, zatytułowana *Lithium Dreams Expedition*, została opatrzona podtytułami *Electric Earth* i *What Lies Beneath*, przypominającymi o ukrytych związkach między zasobami naturalnymi a wynalazkami cywilizacji<sup>57</sup>. Z podobnych pobudek zespół Unknown Fields Division podjął także podróż do regionu Baotou w chińskiej Mongolii Wewnętrznej, która zaowocowała projektem *Rare Earthenware* (2015). Tytuł pracy odnosi się do tzw. metali ziem rzadkich (REE) niezbędnych do produkcji podzespołów urządzeń elektronicznych, w tym także akumulatorów. W procesie pozyskiwania tych pierwiastków powstają ogromne ilości toksycznych odpadów, które tworzą rozległe jezioro wypełnione czarną, gęstą radioaktywną cieczą. Artyści, prócz dokonania dokumentacji filmowej i fotograficznej, pobrali próbki tej substancji, a następnie przekazali je garniarzowi, który sporządził trzy obiekty przypominające kształtem chińskie naczynia z epoki dynastii Ming. Różniły się one skalą, symbolizując ilość energii potrzebnej odpowiednio dla takich urządzeń, jak smartfon i laptop oraz dla jednego modułu baterii samochodu elektrycznego<sup>58</sup>. Było to dobitne uwidocznienie wpływu konsumpcji gadżetów elektronicznych na równowagę ekologiczną oraz wykazanie ambiwalencji związanej ze źródłami energii pozornie czystszyimi niż te pochodzące z paliw kopalnych.

W ostatnich latach, prowadząc podobne ekspedycje w ramach projektu *The New Normal*, Liam Young podjął badania nad nieco inną esencją współczesnej kultury, którą są dane. Ich związek z eksploatacją zasobów naturalnych jest mniej bezpośredni, choć metaforycznie są uznawane za „nową ropę naftową” – mają przynosić zyski, lecz nie są wiele warte bez stosownej obróbki technicznej. W perspektywie przyjętej przez Younga, prócz kwestii przetwarzania danych, istotny jest także kontekst geografii wspomnianych przestrzeni, które – choć skrywają



*Red Lines*, real. Evan Roth, kadr z wideo (2018-2020)

esencję naszej cywilizacji – znajdują się w miejscach bynajmniej nie reprezentacyjnych. O ile jasne jest, że w przypadku eksploracji zasobów naturalnych lokalizację kopalni wyznacza obfitość złóż, o tyle w kontekście architektury maszynowej wyraźnie daje znać o sobie zmiana w zakresie myślenia o tym, co centralne i peryferyjne. Centralne znaczeniowo dla gospodarki i podtrzymywania naszych relacji społecznych, zwłaszcza obecnie, są serwerownie ulokowane na peryferiach miast albo w odległych od nich obszarach, a o lokalizacji decydują często względy bezpieczeństwa bądź bieżącego utrzymania (np. wymagające wentylacji farmy serwerów chłodzone wodami nieodległej rzeki). Inny układ sił między centrami a peryferiami powoduje, że odczytanie tych nowych geografii krajobrazów maszynowych i powstającej na ich potrzeby architektury wymaga przewartościowania dotychczasowych kryteriów kartograficznych i kulturoznawczych<sup>59</sup>. Young nazywa zredagowany przez siebie numer „Architectural Design” atlasem, ponieważ ma on pomóc w wytyczeniu nowych geografii, mapując lokalizacje, które – choć od siebie oddalone – są ludzko podobne pod względem organizacji przestrzeni, jaką „produkują”<sup>60</sup>. Są to geografie postantropocenu, który jawi się tu nie jako spełnienie fantazji o cybernetycznych protezach ludzkich zmysłów czy rezultat progresu zaawansowanych technologii, ale jako epoka, w której ważniejsze są potrzeby maszyn niż ludzi. Przejawia się to w obecnie projektowanej i wznoszonej architekturze; nie jest już ona antropocentryczna, lecz nastawiona na świat, którego strategicznymi „aktorami” są maszyny. Jest to wynik przekierowania wytworów kultury do sfery cyfrowej, co skutkuje przewartościowaniem w zakresie relacji przestrzennych – przestrzeń do niedawna „realna” ulega implozji, zaś przestrzeń jej przeciwstawiana, czyli „wirtualna”, wymaga coraz więcej realnej kubatury. Young uznaje więc architekturę projektowaną nie dla ludzi za *kulturową typologię naszych czasów*, porównując jej znaczenie do katedr czy wielkich bibliotek<sup>61</sup>.

Niezależnie więc od tego, czy celem podróży artystycznych są zautomatyzowane szklarnie w pobliżu Czelabińska, do których wstęp nie jest możliwy z uwagi na ich biologiczną sterylność, farmy serwerów w Oklahomie lub Oregonie bądź boliwijskie saliny, istotny jest aspekt ich peryferyjności i niedostępności, powodujący, że są one modelowymi przykładami stref wykluczenia człowieka. Dlatego Young, mający już doświadczenie w eksploracji takich przestrzeni, podkreśla, że: *jesteśmy w kontekście po geografii, w którym miejsce nie oznacza już tego, co kiedyś, a to, że te obiekty znajdują się często gdzieś na granicach, nie oznacza, że nie są ważne czy nawet centralne dla określenia tego, kim jesteśmy*<sup>62</sup>. Eksploracja ta nie jest już zatem taką podróżą, jaką mógł odbyć na przykład Humboldt, polegającą na poznawaniu świata po to, by usunąć z mapy *terrae incognitae*. Jest raczej badaniem świata, w którym *terra incognita* pojawia się nie za sprawą natury, lecz wskutek technologii, w postaci niedostępnych, obcych człowiekowi enklaw służących partykularnym celom użytkowym.

### Zamiast konkluzji: nowa anormalność czy rewanż realnego?

Podjęwając próbę omówienia postaw artystycznych i badawczych ukierunkowanych na odkrywanie i opisywanie stref wykluczenia człowieka, nie można przeoczyć zmiany, która zaszła w trakcie pisania tego tekstu. Dostarcza ona bo-



wiem nieoczekiwanych, dodatkowych wątków wynikających z globalnie wprowadzonej kwarantanny wywołanej lękiem przed pandemią COVID-19. Opustoszałe przestrzenie publiczne są penetrowane jedynie okiem kamer, a niektóre miejsca wykluczone z użytkowania pozostają poza zasięgiem nawet zapośredniczonego technologicznie spojrzenia. Quasi-filmowa narracja, którą tworzą te obrazy, jest usieciowioną opowieścią o świecie jako jednej wielkiej strefie wykluczenia człowieka. Jak zauważa Charles Eisenstein, piszący o możliwych skutkach izolacji i separacji społecznej z perspektywy ogólnoswiatowej kwarantanny, jest ona przesłanką do wyobrażenia sobie świata bez ludzi<sup>63</sup>.

Wspomniana powyżej nowa normalność w ujęciu Benjamin H. Brattona miała dotyczyć zaledwie szybkości technologicznie uwarunkowanych przemian zmierzających w stronę autonomizacji maszyn sterowanych zdalnie bądź za pomocą sztucznej inteligencji. Autor tego konceptu nie przywoływał pierwotnej definicji nowej normalności jako opisu stanu przewlekłego kryzysu<sup>64</sup>. Podejmując jednak refleksję nad tym i innymi pojęciami składającymi się na słownik opisujący świat bez ludzi i formy jego obrazowania, nie można pominąć nowego kryzysu, który opłonił świat, przesuując kryteria w stronę raczej nowej anormalności. „Realne”, uosabiane przez koronawirusa będącego hiperobiektem, miałyby więc powrócić i *wziąć rewanż*<sup>65</sup>. Transmitowane kamerami internetowymi obrazy opustoszałych miast i pozamiejskich przestrzeni stają się zatem dystopijnym, lecz bezdyskusyjnie rzeczywistym komentarzem do artystyczno-badawczych, spekulatywnych projektów przywołanych w niniejszym tekście.

<sup>1</sup> Przykładem może być projekt *Don't Follow the Wind* (2015-2020) pod opieką kuratorską japońskiego kolektywu artystycznego Chim-Pom (styliz. Chim↑Pom). Zrealizowane w jego ramach prace zostały zainstalowane w niedostępnej strefie skażenia radioaktywnego wytyczonej po katastrofie w Fukushima; <http://chimpom.jp/project/dfw.html> (dostęp: 13.04.2020).

<sup>2</sup> Pisząc o teorykach i artystach, mam w każdym wypadku na myśli także teoretyczki i artystki.

<sup>3</sup> Pojęcie to miał wprowadzić w 2006 r. brytyjski matematyk Clive Humby. Zob. J. Bridle, *New Dark Age. Technology and the End of the Future*, Verso, London 2018, s. 245.

<sup>4</sup> W znaczeniu wyłożonym w opisie projektu *The New Normal* prowadzonego w Instytucie Strelka pod kierunkiem Benjamin H. Brattona; <https://thenewnormal.strelka.com/> (dostęp: 13.04.2020).

<sup>5</sup> Por. „Architectural Design”, *Machine Landscapes: Architectures of the Post-Anthropocene*, red. L. Young, 2019, t. 257, nr 1 (89).

<sup>6</sup> Międzynarodowa, interdyscyplinarna konferencja *Navigation Beyond Vision* (Berlin

2019) z udziałem przedstawicieli świata sztuki i nauk humanistycznych oraz wybranych nauk ścisłych.

<sup>7</sup> *Geocinema* (2017-2018) to projekt trojga młodych badaczy biorących udział w *The New Normal*. Zespół tworzą: historyczka sztuki Asia Bazdyrieva, projektantka graficzna Solveig Suess i filmowiec Alexey Orlov; <https://www.geocinema.network/> (dostęp: 13.04.2020). Por. E. Wójtowicz, „Geokino” jako model widzenia ksenoprzestrzeni, „Zeszyty Artystyczne” 2020, nr 37, s. 35-44 (numer w przygotowaniu).

<sup>8</sup> T. Zolotoev, *Landscapes of the Post-Anthropocene: Liam Young on Architecture Without People*, „Strelka Mag”, 29 marca 2019; <https://strelkamag.com/en/article/landscapes-of-the-post-anthropocene-liam-young-on-architecture-without-people> (dostęp: 13.04.2019).

<sup>9</sup> L. Young, *Neo-Machine. Architecture Without People*, „Architectural Design” 2019, t. 257, nr 1 (89), s. 10.

<sup>10</sup> Trudno też pominąć globalne opustoszenie wynikające z kwarantanny spowodowanej pandemią COVID-19 panujące w czasie pi-

- sania tego tekstu. Pustka w przestrzeniach miejskich i przeniesienie pewnych aspektów życia kulturalnego z instytucji w przestrzenie prywatne nie zaowocowały jak dotychczas rezultatami, które mogłyby posłużyć za przykłady w niniejszym wywodzie. Nie można jednak nie zauważyć, że za pracą zdalną i dostarczaniem zamówionych online towarów i usług stoją właśnie „pejzaże maszynowe”.
- <sup>11</sup> D. Wiertow, *Człowiek z kamerą. Wybór pism*, tłum. T. Karpowski, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1976, s. 28.
- <sup>12</sup> B. Bratton, *The New Normal: Benjamin Bratton on the Language of Hybrids*, „Arch Daily”, 25 lipca 2017, <https://www.archdaily.com/878427/the-new-normal-benjamin-bratton-on-the-language-of-hybrids-strelka-institute-moscow> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>13</sup> T. Zolotoev, dz. cyt.
- <sup>14</sup> Tamże.
- <sup>15</sup> Por. *Art as Research: Opportunities and Challenges*, red. S. McNiff, Intellect, Bristol 2013.
- <sup>16</sup> B. H. Bratton, *About Programme*; <https://thenewnormal.strelka.com/> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>17</sup> Tenże, *The Terraforming: Final Project Outcomes*; <https://theterraforming.strelka.com/> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>18</sup> G. Miller, *The Pioneering Maps of Alexander von Humboldt*, „Smithsonian Magazine”, 15 października 2019, <https://www.smithsonianmag.com/history/pioneering-maps-alexander-von-humboldt-180973342/> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>19</sup> T. Paglen, *Invisible Images: Your Pictures Are Looking at You*, „Architectural Design” 2019, t. 257, nr 1 (89), s. 22.
- <sup>20</sup> Tamże, s. 24.
- <sup>21</sup> T. Arnall, *Robot Readable World*, 2012; <https://vimeo.com/36239715> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>22</sup> W. Ellis, *Robot Readable World*, 5 lutego 2012; <http://www.warrenellis.com/robot-readable-world/> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>23</sup> B. H. Bratton, *Further Trace: Effects of the Post-Anthropocene*, „Architectural Design” 2019, t. 257, nr 1 (89), s. 20.
- <sup>24</sup> T. Paglen, dz. cyt., s. 27.
- <sup>25</sup> L. Young, dz. cyt., s. 13.
- <sup>26</sup> Por. E. Wójtowicz, dz. cyt.
- <sup>27</sup> T. Zolotoev, dz. cyt.
- <sup>28</sup> J. Gerrard, *Farm (Pryor Creek, Oklahoma)*, 2015; <http://www.johngerrard.net/farm-pryor-creek-oklahoma-2015.html> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>29</sup> T. Arnall, *Internet Machine*, 2014, <https://vimeo.com/95044197> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>30</sup> L. Young, dz. cyt., s. 8.
- <sup>31</sup> T. Zolotoev, dz. cyt.
- <sup>32</sup> L. Young, dz. cyt., s. 9.
- <sup>33</sup> E. Charles, *Fragments on Machines*, 2013; <https://vimeo.com/68769316> (dostęp: 13.04.2020). Tytuł pracy nawiązuje do *Fragmentu o maszynach* zawartego w *Zarysie krytyki ekonomicznej* Karola Marksa.
- <sup>34</sup> T.-H. Hu, *A Prehistory of the Cloud*, The MIT Press, Cambridge 2015, s. 7.
- <sup>35</sup> Im krótszy dystans dzielący komputery od giełdy, tym szybsze są operacje finansowe przez nie dokonywane.
- <sup>36</sup> L. Groen, M. Kuijpers, *Automated Landscapes and the Human Dream of Relentlessness*, „Strelka Mag”, 3 marca 2020; <https://strelka-mag.com/en/article/reporting-from-automated-landscapes> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>37</sup> Zob. T. Morton, *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2013.
- <sup>38</sup> Nad postprodukcją czuwał Nathan Su, artysta związany z kolektywem Forensic Architecture.
- <sup>39</sup> Część z tak powstałych projektów filmowych zaczęła funkcjonować niezależnie, jak w przypadku *Geocinema*, który został włączony do prezentacji na platformie Freeport, w ramach inicjatywy artystyczno-badawczej Abandon Normal Devices.
- <sup>40</sup> Z eksplikacji autorskiej, w której użyto terminu *apparatus* nasuwającego skojarzenie z myślą Giorgia Agambena. Por. tegoż, „What is an Apparatus?” and *Other Essays*, tłum. D. Kishik, S. Pedatella, Stanford University Press, Redwood City 2009.
- <sup>41</sup> A. Bazdyrieva, A. Orlov, S. Suess, *Geocinema*, 2017; <https://geocinema.network> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>42</sup> Z opisu filmu *Registering Solar*; tamże.
- <sup>43</sup> S. Suess, A. Orlov, A. Bazdyrieva, *Geocinema*, 2017a, <https://strelka.com/en/research/project/geocinema> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>44</sup> Zob. <https://landsat.gsfc.nasa.gov/landsat-8/> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>45</sup> A. Bazdyrieva, A. Orlov, S. Suess, *Geocinema*, 2017, <https://geocinema.network> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>46</sup> B. H. Bratton, *Further Trace...* dz. cyt., s. 21.
- <sup>47</sup> E. Wójtowicz, dz. cyt., s. 44.
- <sup>48</sup> Por. I. Burrington, *Networks of New York: An Illustrated Field Guide to Urban Internet Infrastructure*, Melville House, Brooklyn 2016; T.-H. Hu, dz. cyt.
- <sup>49</sup> E. Roth, *Red Lines*, 2018-2020; <http://red-lines.network> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>50</sup> T.-H. Hu, dz. cyt., s. 7.
- <sup>51</sup> Tamże, s. 3.

- <sup>52</sup> Por. E. Wójtowicz, *Materialna chmura. Technoescjalizm w sztuce mediów*, „Czas Kultury” 2019, nr 2, s. 7-13.
- <sup>53</sup> Por. T. Conover, *Szlaki człowieka. Podróże drogami świata*, tłum. P. Schreiber, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2011.
- <sup>54</sup> T. Zolotoev, dz. cyt.
- <sup>55</sup> B. H. Bratton, *Further Trace...* dz. cyt., s. 16.
- <sup>56</sup> H. Hodson, *Follow the Lithium Dreams Expedition to Chile and Bolivia*, „New Scientist”, 22 lipca 2015; <https://www.newscientist.com/article/2051639-follow-the-lithium-dreams-expedition-to-chile-and-bolivia/> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>57</sup> L. Young, *Unknown Fields 2015. Lithium Dreams Expedition*, 2015; <https://vimeo.com/120741425> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>58</sup> Obiekty te, wytworzone przez garncarza Keviną Callaghana, pokazano na wystawie pt. *Czym jest luksus? (What is a Luxury?)* w londyńskim Victoria & Albert Museum (2015). W realizacji filmu brał udział także Toby Smith.
- <sup>59</sup> Por. E. Wójtowicz, „Geokino”... dz. cyt.
- <sup>60</sup> L. Young, *Neo-Machine...* dz. cyt., s. 11. Pojęcie produkcji przestrzeni odwołuje się do myśli Henriego Lefebvra’a. Por. tegoż, *The Production of Space*, tłum. D. Nicholson-Smith, Blackwell Publishing, Malden – Oxford – Carlton 2010.
- <sup>61</sup> T. Zolotoev, dz. cyt.
- <sup>62</sup> Tamże.
- <sup>63</sup> C. Eisenstein, *The Coronation*, marzec 2020; <https://charleseisenstein.org/essays/the-coronation/> (dostęp: 13.04.2020).
- <sup>64</sup> Por. M. A. El-Erian, *Navigating the New Normal in Industrial Countries*, Per Jacobsson Foundation – International Monetary Fund, Washington 2010, s. 12.
- <sup>65</sup> *Nowe call for proposals* Instytutu Strelka związane z projektem *The Terraforming*. Por. *The Revenge of the Real. Open Call*; <https://strelka-mag.com/en/article/open-call-the-revenge-of-the-real> (dostęp: 13.04.2020). Termin „powrót realnego” za Halem Fosterem. Por. tegoż, *Powrót realnego. Awangarda u schyłku XX wieku*, tłum. M. Borowski, M. Sugiera, Universitas, Kraków 2012.

## Ewa Wójtowicz

Doktor habilitowana w zakresie nauk o sztuce (Uniwersytet Jagielloński), doktor nauk humanistycznych (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu), absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu. Autorka książek *Net art* (2008) i *Sztuka w kulturze postmedialnej* (2016) oraz tekstów naukowych i krytycznych dotyczących sztuki współczesnej, w tym sztuk medialnych. Profesor na Wydziale Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Należy do Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego, Polskiego Towarzystwa Estetycznego, Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami oraz do polskiej sekcji AICA. Zastępca redaktor naczelnej „Zeszytów Artystycznych”. Zainteresowania naukowe: sztuka wobec Internetu i (nowych) mediów.

## Bibliografia

- Agamben, G.** (2009). *„What is an Apparatus?” and Other Essays* (tłum. D. Kishik, S. Pedatella). Redwood City: Stanford University Press.
- Bazdyrieva, A., Orlov, A., Suess, S.** (2017-2018). *Geocinema*. <https://geocinema.network>
- Bratton, B.** (2017). *The New Normal: Benjamin Bratton on the Language of Hybrids*. *Arch Daily*. <https://www.archdaily.com/878427/the-new-normal-benjamin-brat-ton-on-the-language-of-hybrids-strelka-institute-moscow>

- Bratton, B. H.** (2019). Further Trace: Effects of the Post-Anthropocene. *Architectural Design*, 1 (89), ss. 14-21. <https://doi.org/10.1002/ad.2382>
- Bridle, J.** (2018). *New Dark Age: Technology and the End of the Future*. London: Verso.
- Burrington, I.** (2016). *Networks of New York: An Illustrated Field Guide to Urban Internet Infrastructure*. Brooklyn: Melville House.
- Conover, T.** (2011). *Szlaki człowieka. Podróże drogami świata* (tłum. P. Schreiber). Wołówiec: Czarne.
- Eisenstein, C.** (2020, marzec). *The Coronation*. <https://charleseisenstein.org/essays/the-coronation/>
- El-Erian, M. A.** (2010). *Navigating the New Normal in Industrial Countries*. Washington: Per Jacobsson Foundation – International Monetary Fund.
- Ellis, W.** (2012, 5 lutego). *Robot Readable World*. <http://www.warrenellis.com/robot-readable-world/>
- Foster, H.** (2012). *Powrót realnego. Awangarda u schyłku XX wieku* (tłum. M. Borowski, M. Sugiera). Kraków: Universitas.
- Groen, L., Kuijpers, M.** (2020, 3 marca). Automated Landscapes and the Human Dream of Relentlessness. *Strelka Mag*. <https://strelkamag.com/en/article/reporting-from-automated-landscapes>
- Hodson, H.** (2015, 22 lipca). Follow the Lithium Dreams Expedition to Chile and Bolivia. *New Scientist*. <https://www.newscientist.com/article/2051639-follow-the-lithium-dreams-expedition-to-chile-and-bolivia/>
- Hu, T.-H.** (2015). *A Prehistory of the Cloud*. Cambridge: The MIT Press.
- Lefebvre, H.** (2010). *The Production of Space* (tłum. D. Nicholson-Smith). Malden – Oxford – Carlton: Blackwell Publishing.
- McNiff, S.** (red.) (2013). *Art as Research: Opportunities and Challenges*. Bristol: Intellect.
- Miller, G.** (2019, 15 października). The Pioneering Maps of Alexander von Humboldt. *Smithsonian Magazine*. <https://www.smithsonianmag.com/history/pioneering-maps-alexander-von-humboldt-180973342/>
- Morton, T.** (2013). *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Paglen, T.** (2019). Invisible Images: Your Pictures Are Looking at You. *Architectural Design*, 1 (89), ss. 22-27. <https://doi.org/10.1002/ad.2383>
- Roth, E.** (2018-2020). *Red Lines*. <http://redlines.network>
- Wiertow, D.** (1976). *Człowiek z kamerą. Wybór pism* (tłum. T. Karpowski). Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Wójtowicz, E.** (2019). Materialna chmura. Technoesencjalizm w sztuce mediów. *Czas Kultury*, 2 (201), ss. 7-13.
- Wójtowicz, E.** (2020). „Geokino” jako model widzenia ksenoprzestrzeni. *Żeszyty Artystyczne*, 1 (37), ss. 35-44.
- Young, L.** (2019). Neo-Machine: Architecture Without People. *Architectural Design*, 1 (89), ss. 6-13. <https://doi.org/10.1002/ad.2381>
- Zolotoev, T.** (2019, 29 marca). Landscapes of the Post-Anthropocene: Liam Young on Architecture Without People. *Strelka Mag*. <https://strelkamag.com/en/article/landscapes-of-the-post-anthropocene-liam-young-on-architecture-without-people>

**Keywords:**

post-Anthropocene;  
human exclusion  
zones;  
new normal;  
geocinema;  
machine landscape;  
techno-essentialism;  
xenospace;  
infrastructure;  
machine vision

**Abstract**

Ewa Wójtowicz

**About Us Without Us: Post-Anthropocentric Cinematographies of Human Exclusion Zones**

The text focuses on post-anthropocentric cinematographies of human exclusion zones, created within theory- and practice-based research conducted with artistic methods. The examples include: research activities of the Strelka Institute (*The New Normal* and *Geocinema*), art by Emma Charles, John Gerrard, Evan Roth, Trevor Paglen and Liam Young (also within Unknown Field Division), Young's theoretical concepts, as well as theories by Benjamin Bratton. The human exclusion zones include machine landscapes, such as data centres, server farms, automated production lines and mining sites that provide raw geological materials used in technological production. Also important are the networked circulation of images as data without human involvement (machine vision by artificial intelligence) and global data from sensory networks. All examples are discussed in the context of art projects using the medium of film.