

„Kwartalnik Filmowy” nr 111 (2020)
ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)
<https://doi.org/10.36744/kf.371>
© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

Piotr Celiński

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej
<http://orcid.org/0000-0003-4227-7473>

Obrazy, zmysły i ciała. O wizualnej dynamice u progu biomedioów

Słowa kluczowe:

obraz;
media;
zmysły;
cyfrowość;
ciało

Abstrakt

Status oraz strukturę obrazów i wizualności kształtują dziś dwie strategie kulturowe. Pierwsza dotyczy restrukturyzacji sposobów ich postrzegania na skutek zmian w obrębie kulturowej organizacji zmysłów; druga polega na unieważnianiu bądź pomijaniu percepcji zmysłowej oraz łączeniu obrazów bezpośrednio z systemem nerwowym i organami ciała za pomocą biomedioów. Celem autora eseju jest przyjrzenie się obu tym strategiom na podstawie teorii medioów i kultury wizualnej proponowanej przez Maurice'a Merleau-Ponty'ego, Johna Bergera, Didiera Anzieu czy Melinę Diaconu. Refleksji towarzyszy charakterystyka wybranych przykładów z twórczości Yvesa Kleina, Björk i Jasona Derulo. Takie zestawienie teorii i praktyk kultury medioów wizualnych skłania do stawiania pytań o przyszłe losy patrzenia, widzenia i zdolności do posługiwania się komunikatami wizualnymi w porządku cyfrowym i sieciowym.

Rozrastaniu się ekosystemu cyfrowego towarzyszy kontestacja analogowych reguł kultury wizualnej, a niekiedy także ich odrzucenie. W tym eseju interesuje mnie kontestowanie i podważanie szczególnie dwóch z nich. To, po pierwsze, demontowanie za sprawą cyfrowych instrumentów analogowych kodów wizualnych i formatów technologicznych podtrzymujących porządek reprezentacji i komunikacji symbolicznej. Tych, na których opierały się zasady komunikacyjne epoki druku i porennesansowej, geometrycznej inżynierii wizualnej. Reprezentacje i posiłkująca się nimi komunikacja symboliczna, a w niej obrazy i znaki, dominują tu nad uniwersum materii i działaniem innym niż symboliczne. Pismo nad mowę, abstrakcyjne symbole nad praktykami cielesnymi, a znaki nad przedmiotami. Chodzi mi także, po drugie, o reorganizację nowoczesnych sposobów patrzenia i widzenia. Tworzą one imaginariusz wizualny, które opiera się na wierze w „obiektywność” wizualnych reprezentacji i kryjącej się za ich powstawaniem nowoczesnej organizacji patrzenia i widzenia. Zaufanie do nich to dogmaty nowoczesnej wiedzy i nauki, które w pogoni za racjonalnym, scjentyistycznym uwiarygodnieniem wychodzą – zgodnie z leżącym u ich podstaw założeniem – poza subiektywne odczucie. Zamiast niego oferują naukowe spojrzenie i obrazy techniczne powstające na skutek „obiektywnej” optyki. Zachodnia nauka i wiedza funkcjonują tak przynajmniej od czasu wspomnianego matematyzowania obrazu za sprawą renesansowej konwencji perspektywy linearnej czy późniejszych reguł spojrzenia uzbrojonego w lunetę i mikroskop, polegającego na maszynowym przetwarzaniu widzialnego. Oparte na tych wielu innych technologiach widzenia obrazy techniczne, jak też generujące je aparaty znalazły się w roli kanonicznego instrumentarium służącego do generowania wiedzy, a jednocześnie stały się autoreferencyjnym dowodem na istnienie rzeczywistości i wspierały logikę poznawczą oraz kulturową organizację zmysłów¹.

Kontestacja analogowej wizualności jest w świetle obu przywołanych reguł buntem wobec elitarystycznej (historycznie: feudalnej) wersji kultury wizualnej, w której niewielu uprzywilejowanych, mających dostęp do określonych technologii patrzenia i generowania obrazów projektuje i kontroluje to, co i jak dociera do wielu. Tak pojęta ewolucja wizualności jest możliwa dzięki zmianom w autodefiniowaniu nowoczesnego podmiotu, który – osaczony obrazami i ekranami – próbuje wyzwolić się z okowów kontroli wizualnej. Uwikłany w kulturę mediów wzrokocentrycznych i zależny od obiegu obrazów (szerzej: reprezentacji wizualnych) mieszkaniec współczesnego świata zachodniego staje się podejrzliwy wobec wizualności (choćby zgodnie z powiedzeniem „telewizja kłamie”). Poszukując wyjścia poza symboliczną dominację i kontrolę coraz chętniej przypomina sobie o własnej cielesności i na nowo docenia ją kulturowo. Cyfrowe obrazy i środowiska graficzne stały się dla niego polem negocjacji znaczeń na skalę dotąd nieosiągalną. Sam tworzy obrazy i puszcza je w obieg albo przetwarza te, które już się w nim znajdują. Dotyczy to obrazów należących do obszaru kultury medialnej, zgoła inaczej traktuje się bowiem obrazy techniczne, powstające na innych polach aktywności społecznej, takich jak np. nauka. Do tego wątku jeszcze powrócę.

Nie chodzi tu jednak tylko o negocjowanie znaczeń i demokrację symboliczną w sferze wizualnej. Działając w ten sposób dopominamy się o wartość należną działaniu i materii – przedmiotom, infrastrukturze, organizacjom². Odchodzimy od dualnego, oświeceniowego podziału na ducha i materię lub na

to, co symboliczne i materialne. Zwracamy się również przeciwko ustalonej pozycji obrazów i regułom wizualności, uznając, że same obrazy i posługujące się nimi media kłamią, bo oderwały się od rzeczywistości i/lub nią manipulują. Stąd, jak sądzę, biorą się pytania o zasięg i wiarygodność poznania za pomocą wzroku oraz idee i praktyki, które sugerują kulturową rekonfigurację zmysłów i wychodzenie poza dominujące dziś standardy wzroko- i obrazocentryczności³.

Mnożą się w związku z tym alternatywne, transestetyczne rozwiązania technologiczne pozwalające na przełamanie formatu płaskich, jednokierunkowych ekranów i ukazywanych przez nie nieedytowalnych obrazów. Ich pozycję skutecznie podważa obecność formuł wizualności dotykanej i interaktywnej, które stały się ostatnio standardem komunikacji za pomocą mediów cyfrowych. Oferowane przez nie możliwości komunikacyjne i działania dokonywane za pośrednictwem obrazów angażują już nie tylko spojrzenie, ale także inne zmysły i mechanizmy poznawcze w różnych konfiguracjach. Powoli, ale coraz wyraźniej zmienia się sensualny dystans wobec obrazów, technokulturowe sposoby ich konstruowania i percypowania oraz zarządzania ich obiegiem. Stają się one interaktywne, otwarte formalnie i podlegają personalizacji, reagują na dotyk i wchodzą w nieznane dotąd relacje z ciałem i jego właściwościami. Już nie tylko ich twórcy czy kulturowi „reglamentatorzy” mogą nimi zarządzać i bez dużego wysiłku włączać w obieg sieciowy, coraz więcej do powiedzenia mają w tym zakresie bowiem także przeciętni użytkownicy mediów.

W niniejszym eseju chciałbym także przywołać wybrane praktyki artystyczne, popkulturowe i technologiczne, które bądź to otworzyły niegdyś symboliczne wrota do tego rodzaju zmian, bądź są współczesnymi manifestacjami kontestacji i reorientacji wizualnej. Będę je analizował, odwołując się do ustaleń teoretycznych dotyczących przemian wizualności w ramach antropologii kultury i mediów. Ograniczę się do kultury zachodniej, gdyż to właśnie ona wyniosła obrazy na tak znaczącą pozycję kulturową i skutecznie narzuciła swoje imaginarium wszystkim tym, którzy korzystają z jej mediów, zasobów i rynków wizualnych. Odniosę się do obrazów i procesów, które uznają za reprezentatywne dla tej kolonizującej i globalizującej logiki. Ich wyboru dokonałem na podstawie wielomilionowych odstępów klipów w popularnych serwisach oferujących dostęp do materiałów audiowizualnych ponad granicami geograficznymi i politycznymi. Odwołam się także do takich praktyk artystycznych, kontestujących dominujący porządek wizualności w XX i XXI w., które – pomimo niszowego charakteru – można traktować jako zapowiedzi tego, co następnie pojawia się w głównym nurcie globalnej kultury wizualnej. Ten wybór ma oczywiście charakter „odkrywkowy”, tzn. jest inspirowany metodologicznymi wskazówkami archeologii mediów. Także przyjęta przeze mnie eseistyczna formuła wypowiedzi nie może być ramą systematyzujących rozstrzygnięć. Jest to raczej jedna z wielu możliwych analiz rozwoju współczesnej wizualności oraz przemian zachodzących w jej uniwersum służąca formułowaniu wstępnych komentarzy.

Myszę, że procesy demokratyzacji wizualności i cielesnego angażowania się w interakcje z obrazami dokonują się w przeważającej mierze niezależnie od świadomości i woli odbiorcy. Mniej lub bardziej świadomi roli obrazów i mediów, potrafiący lub nie dekodować ich język konsumenci systemów komunikacyjnych i ich wytworów zostali postawieni wobec cyfrowo-sieciowej transformacji wizualności.

Zanurzanie się w niej skłania ich do określonych działań podejmowanych często bez potrzeby uświadamiania sobie reguł gry czy zadawania pytań o ich konsekwencje społeczne i kulturowe. Sztuka mediów i alternatywne, krytyczne sposoby ich używania nie mają przecież przełożenia na stan powszechnej wiedzy o kulturze. Tak jest chociażby w przypadku dotykania smartfonów czy tabletów – robimy to bardzo często, choć zwykle bezwiednie i mimowolnie; zjawisku temu nie towarzyszy także żadna debata społeczna, która mogłaby je regulować w kontekście oddziaływania na zbiorową wyobraźnię. Dlatego też, kiedy w tekście wypowiadam się jako podmiot zbiorowy, mam na myśli grupę poddaną działaniu dopiero wzbierającej fali kulturowych zmian zachodzących w obrębie społecznych wzorców korzystania z wizualności i jej formatów technologicznych.

Poza obrazo- i wzrokocentryzm

Zacznijmy od kontestacji dominującej kultury medialnej świata zachodniego. Jej głównym nurtem okazała się w ostatnich dziesięcioleciach krytyka nowoczesnego wzrokocentryzmu. To zadanie niełatwe, bowiem hegemonia oka i uprzywilejowana pozycja obrazów jest jednym z najstarszych kodów komunikacyjnych naszej kultury w ogóle. Platon i apostoł Paweł sądzili, że widzenie to najdoskonalsza, najczystsza i najbardziej rzetelna z praktyk poznawczych. Renesans na dobre połączył zaś estetyczną symbolikę wizualności z myśleniem matematyczno-technicznym. To wtedy zostały wypracowane podwaliny nowoczesnej inżynierii obrazu wraz z punktami odniesienia konstruującymi strukturę powierzchni, wyliczonymi podziałami kompozycyjnymi i organizacją kształtów (złoty podział, typografia, proporcje). Oświeceniowa nauka ustanowiła tak zorganizowane i wspomagane patrzenie oraz widzenie swoimi najbardziej wydajnymi sposobami poznania i tworzenia wiedzy. Instrumentarium optyczne w postaci mikroskopu, lunety, okularów, a wreszcie kamery fotograficznej połączone z precyzyjnymi metodami pomiaru i wizualizowania świata sprawiło, że w centrum poznania naukowego znalazły się dane pozyskiwane „szkiełkiem i okiem” formalizującym i racjonalizującym spojrzenie. Tak rozumiany wzrokocentryzm i konstruowane według jego zasad obrazy techniczne stworzyły nowoczesną wizualność, o której pisał Berger w *Sposobach widzenia*. Perspektywa geometryczna, jak przekonuje artysta, *czyni pojedyncze oko centrum widzialnego świata. Widzialny świat urządzony jest dla widza tak samo jak uniwersum – jak niegdyś wierzono – zostało urządzone dla Boga*⁴.

Tę wizualną nadrzędność/supremację oka i znajdującego się naprzeciw niego obrazu kultywuje także epoka cyfrowa. Jej wizualne kody w dużej mierze podtrzymują wcześniejsze analogowe gramatyki i polityki wizualne, które wprawdzie podlegają modelowaniu i matematycznej organizacji obrazu, wykorzystują ekrany z graficznymi interfejsami oraz środowiskami, jednak wciąż są poddawane elitarystycznym (technokratycznym) regulacjom. To oczywiście niejedyna możliwa charakterystyka obrazów cyfrowych i procesów wizualnych, ale do tego wątku jeszcze powrócę. Krytyka tego sposobu myślenia o obrazach i technicznego generowania zasobów wizualności nasiliła się w dwudziestowiecznej humanistyce i praktykach sztuki. Maurice Merleau-Ponty podważał w *Fenomenologii percepcji* kartezjańską teorię poznania zmysłowego, w której bodźce i doznania są odseparowane od siebie zgodnie z podziałem na zmysły, te zaś stanowią autonomiczne

układy funkcjonujące niezależnie od siebie⁵. Według niego zmysły działają wspólnie, a efektem tego jest synergia możliwości perceptualnych, aktywności kognitywnych i wzorców kulturowych, które decydują o gramatyce percepcji. To nie duch postrzega. Czyni to pojęte holistycznie ciało za pomocą skomplikowanej struktury organicznej. Poznanie jest aktem wszechobejmującym, sprzężonym z tkankami i organami, a zarazem kulturowo-duchowym, korespondującym z wiedzą, kontekstami kulturowymi itd. W tym fenomenologicznym ujęciu nie da się obronić tezy sprowadzającej obraz do ich wizualnej kompatybilności z biofizycznymi możliwościami wzroku. Rzuci ono wyzwanie zachodniej kulturze medialnych reprezentacji i dyskursywnym sposobom oglądu wizualności, które są dla niej podstawowym *modus operandi* oraz dopomina się o poszanowanie pozostającego w ich cieniu człowieka, którego możliwości poznawcze nie zaczynają się ani nie kończą na widzeniu wyabstrahowanym z układu powiązanych ze sobą czynności fizjologicznych i kognitywnych.

Podobnie myślał Didier Anzieu, jeden z najbardziej wpływowych twórców francuskiej szkoły psychoanalizy. Do historii humanistyki przeszła jego psychocelesna teoria *skin ego* skoncentrowana na holistycznym rozumieniu poznania i wymiany ze światem zewnętrznym. Od momentu poczęcia człowiek świadomie i/lub nieświadomie dostosowuje potrzeby i możliwości ego do warunków zewnętrznych, staje się sobą w relacji do bodźców. Chłonie świat na wiele sposobów, symultanicznie i synergicznie go przetwarza. To organiczne negocjowanie oraz zdarzenia, które je konstytuują, są fundamentalne dla wewnętrznej, osobowościowej konstrukcji jednostki i jej sposobów bycia w świecie. Ostatecznie to skóra i jej funkcjonalność „ubiera” ego w symboliczne, figuratywne przedstawienia świata i „zarządza” nimi na potrzeby procesów życiowych. Przedstawienia te są wprawdzie wyobrażane i nieustannie negocjowane symbolicznie w sprzężeniu z kulturą, ale mają zdolność organizowania procesów życiowych oraz uruchamiania i angażowania tego, co jest w nas najbardziej skryte i niewypowiadalne⁶.

Dziś te fenomenologiczne i psychoanalityczne refleksje kontynuuje na polu antropologii zmysłów David Le Breton, dla którego istotne są zarówno wszystkie zmysły, jak i możliwości ich wzajemnych korelacji. Francuz sprzeciwia się kulturowo ustanawianej hierarchii sposobów postrzegania oraz stygmatyzowaniu niektórych doznań, do którego dochodzi w praktyce społecznej przez uznawanie ich za mniej ważne. Każdy zmysł ma coś do zaoferowania i wspomaga naszą obecność w świecie, a redukcjonistyczne pojmowanie ciała nie jest już nawet uzasadnione politycznie w związku z postępującą emancypacją podmiotu i różnymi politykami cielesności splatającymi się w ramach globalnej wymiany⁷. Mark Johnson, współczesny amerykański filozof ciała, definiuje nowy projekt dla humanistyki: *Filozofia potrzebuje trzewiowych związków z żywym doświadczeniem. Niestety większość filozofii umysłu i języka minionego stulecia utraciła owo trzewiowe zaangażowanie, głównie dlatego, że koncentrowała się na małej i wysoce przeintelektualizowanej części znaczenia, pozostawiając na uboczu większość tego, co faktycznie zachodzi podczas ludzkiego tworzenia znaczeń*⁸.

Perspektywa teoretyczna wyznaczająca punkty styczne pomiędzy semiotycznym a organicznym i obejmująca nieustanną wymianę pomiędzy kulturą a naturą w duchu fenomenologicznym, czy szerzej – humanistycznym, nie jest jednak jedyną aktualną. Na przykład badaczka kultury mediów Mieke Bal, poszukując esencjonalności obrazów i kultury wizualnej pomiędzy naturą przedmiotów

a symbolicznością i wirtualnością doświadczenia wizualnego, dochodzi do wniosku, że *nie może istnieć bezpośrednio powiązanie materii i interpretacji*⁹. Wychylenie się w refleksji o obrazach w kierunku któregoś z tych przeciwieństw oznacza oddalanie się od zastanego kanonu rozumienia wizualności lokującego obrazu pomiędzy tym, co materialne a tym, co symboliczne oraz tym, co doświadczalne a tym, co abstrakcyjne.

Jak w diagnozach i teoriach dotyczących reprezentacji i wizualności, tak i w praktykach kultury wizualnej można bez trudu znaleźć opinie czy postawy rozbieżne, a nawet przeciwstawne. Ze względu na formułę artykułu przywołuję tu przede wszystkim te stanowiska, które dobrze ilustrują stawiane przeze mnie tezy, mając świadomość, że zarówno dobór przykładów, jak i charakter oferowanych na ich podstawie konkluzji ma charakter wstępny i wymaga precyzyjniejszych analiz.

Artystyczne kontestacje wizualności

W podobnym duchu zmieniały się sztuki wizualne, które w XX w. intensywnie poszukiwały możliwości wyjścia poza ustalone ramy i reguły wizualności. W okresie największego triumfu propagandy medialnej realizowanej za pomocą mediów masowych: prasy, kina a później telewizji, czyli w dekadach międzywojennych i po II wojnie światowej, wizualność i obrazy straciły w dużym stopniu swą wiarygodność kulturową, uległy społecznej kompromitacji za sprawą uwikłania w mechanizmy manipulacji politycznej i kulturowej. W rezultacie zmalało zaufanie do tradycyjnie rozumianych kodów i mediów wizualnych. Świadczyła o tym nasilająca się w reakcji na ten wizualny kryzys artystyczna kontestacja prasy, kina, fotografii i sztuk wizualnych. Podjęto wiele działań prowadzących do usankcjonowania sztuki mediów jako samodzielnej praktyki artystycznej, a jednocześnie autonomicznego przedmiotu refleksji nad wizualnością. Inne zmierzały do reorganizacji wizualności zarówno na poziomie technicznym, jak i w obrębie układu komunikacyjnego twórcy – odbiorca.

Sięgnijmy na przykład do francuskiej awangardy *Nouveau réalisme* lat 50. i 60. Nie kontestowała ona wprost sytuacji politycznej i społecznej, ale za pomocą eksperymentów formalnych podjęła próbę dekonstrukcji ówczesnych kodów wizualnych, idąc tym samym tropem choćby dadaistów. Za jednego z najbardziej wpływowych twórców tego nurtu uznaje się Yves'a Kleina, którego działania skupiały się na próbach przekraczania zastanych formatów wizualnych i poszukiwaniu sposobów na antropologiczne poszerzenie pola wykorzystujących je sztuk. Klein kontestował dwuwymiarowy układ komunikatów, statyczny format wielkości dzieł sztuki, a także tradycyjne techniki malarskie. Eksperymentował z fakturą, wykorzystaniem powierzchni i kolorów. Widział w obrazach formę otwartą na działania taktylne zarówno artyści, jak i odbiorcy, który dotykając dzieła, mógłby rozpoznawać i dekodować je za pomocą różnych zmysłów. W ten sposób przekraczałyby granice percepcji wzrokowej i łączył doznania odseparowane od siebie w większości praktyk artystycznych. Obrazy artysty miały szczególną strukturę, która oddziaływała nie tylko na oko, lecz również na dotyk, powonienie, wyobrażenie przestrzeni. Niektóre prace powstawały dzięki fizycznemu kontaktowi modelek z płótnem – artysta najpierw pokrywał ich ciała farbą, a następnie zachęcał

do ekspresywnych ruchów, tak, by to one je barwiły. Takie akty, w których niekiedy brała udział także publiczność, nosiły już wtedy znamiona formuł artystycznych określanych dziś mianem performansów i liveactów¹⁰.

Yves Klein kontestował tradycyjny kanon sztuk wizualnych, przyczyniając się do przełomu artystycznego, który wówczas dokonywał się na obszarze sztuki mediów. Jej wybitni przedstawiciele, tacy jak choćby Nam Jun Paik czy Bill Viola, okazali się zaś jednymi z najbardziej wnikliwych krytyków obrazów i mediów wizualnych. W podejmowanym dyskursie zwracali uwagę na istotne znaczenie przekazników w komunikacji artystycznej i dekonstruowali technologie medialne, takie jak telewizja, która wówczas hegemonizowała wyobraźnię kulturową i życie społeczne. W architekturze, by sięgnąć także do innych form ekspresji, Le Corbusier dopominał się o wrażliwość na cechy stosowanych materiałów, rezygnację z nadmiernej abstrakcji na rzecz surowych form oraz logiki konstrukcji i kontekstu przestrzeni, w którym miała funkcjonować budowla.

Ten zwrot ku zmysłowości i materializmowi z jednej strony oraz ku narzędziom i komunikacyjności z drugiej był (i wciąż jest) próbą podważania dominującego w kulturze zachodniej kodu kulturowego związanego z obrazami i wizualnością. Opiera się on na dystansie sensualnym, perceptualnym i poznawczym wobec obrazów i artefaktów w ogóle. Jako przedstawiciele kultury zachodniej staliśmy się zdystansowanymi obserwatorami, którzy są oddzieleni od obrazów i nie mają możliwości za ich pomocą ani wobec nich działać. Jednocześnie wierzymy, że to właśnie dzięki obrazom technicznym, powstającym według reżimu nowoczesnej nauki – wracam tu do wspomnianego wcześniej przekonania o ich obiektywności – można mieć racjonalny, obiektywny wgląd w stan rzeczy. Odległość od obiektu, perspektywiczne, a więc modelowane spojrzenie oraz symboliczne strukturyzacje i kalkulacje tego, co za jego sprawą można zobaczyć, to kod, który uczynił obrazy techniczne podstawą dociekań naukowych i rozwoju nowoczesnej techniki. Stały się one zasobem racjonalnej, bo kalkulatywnej inżynierii wizualnej. To, co widać i to, co daje się przedstawić, stanowi paradygmat, do którego odnosimy możliwości poznawcze i sposoby konstruowania wiedzy. Zgodnie z tym przekonaniem należałoby uznać, że obrazy z teleskopów, obiektywów i sensorów światłoczułych, tradycyjnie wykonane zdjęcia i filmy dokumentują fakty, prawdziwie reprezentują i utrwalają to, co rzeczywiście/obiektywnie jest.

W tym miejscu konieczne jest jednak zastrzeżenie. Obrazy techniczne i naukowe różnią się od obrazów kultury popularnej, które w znacznie większym stopniu są uwikłane w mechanizmy ideologii, manipulacji, symulacji. O ile naukowe można traktować jako referencyjne i obiektywne – choć odnosi się to wciąż wyłącznie do jednego z kodów kulturowych związanych z wizualnością – o tyle obrazy popkulturowe wzbudzają podejrzliwość i nieufność, bowiem jedynie żerują na wiarygodności i proceduralnej obiektywności tych pierwszych, same będąc ich pozbawionymi treści klonami, kiczem, który korzysta z technicznej formy i scjentyistycznego reżimu formalnego, usuwając zbyt zobowiązującą, bo domagającą się refleksji treść i zastępując ją wizualną fikcją.

Ponieważ w komunikacji wizualnej jesteśmy zdystansowani wobec substancjalności widzialnego i samego obrazu – zazwyczaj możemy jedynie na niego patrzeć – pozostajemy także stosunkowo bierni cieleśnie względem reprezentacji świata tworzonych w ten sposób. Przyglądamy się reprezentacjom ekranowym

i wizualizacjom z określonej odległości i dekodujemy zawarte w nich znaczenia. Nie stwarzamy jednak tych obrazów, nie mamy także możliwości ingerowania w ich wewnętrzną strukturę. Tym samym nie możemy negocjować ani ich medialnej postaci ani transmitowanych przez nie treści. Nie umiemy zmienić świata utrwalonego na zdjęciu czy filmie prezentowanym na ekranie ani komunikować się w sposób równoprawny z kimś, kto pozostaje „po drugiej stronie” tych mediów. Nie mamy łatwego dostępu do autorów komunikatów audiowizualnych, ich producentów i nadawców. Klasyczne tezy krytyki mediów masowych odnoszą się w największym stopniu do przekazów wizualnych epoki analogowej współtworzących nowoczesne społeczeństwa telewizji, kina, radia, kolorowej prasy. Zmiany w tym zakresie wprowadza ekosystem cyfrowy, w którym pojawiły się standardy takie, jak *deepfake*, obrazy generatywne przekształcane algorytmicznie.

Ograniczona rola i wymuszona bierność odbiorców są skutecznie podtrzymywane i wykorzystywane w celu sprawowania władzy i kontroli społecznej przez podmioty polityczne. Rządzący reglamentują dostęp do technologii wizualnych i systemów komunikacyjnych, by kontrolować przekazywane tą drogą treści – konstruować i podtrzymywać imaginaria, wizerunki, ikony. Media i obrazy medialne funkcjonujące w tym porządku dostarczają widzom wykładni świata generowanej przez nieliczne, elitarne grono władców systemów komunikacyjnych wspomaganym przez technologów i autorów. Świat jest taki, jaki został wyimaginowany w telewizji, kinie i innych reprezentacjach audiowizualnych i wizualnych.

W kulturze zdominowanej medialnie najbardziej powszechną formą obcowania z obrazami stały się ekrany. Reguły ich działania zostały zaś wytyczone według feudalnej zasady obrazów „przedmedialnych” – bezzwrotnej, jednokierunkowej transmisji przebiegającej od elit ku masom konsumentów. W tym trybie funkcjonuje malarstwo, ale przede wszystkim fotografia czy – wspomniane przed chwilą – prasa kolorowa, kino i telewizja. Wobec oddalonych, a przez to traktowanych z wyreżyserowanym dystansem obrazów ich odbiorcy usytuowani są tak, jak wobec innych płaskich mediów i transmitowanych przez nie tekstów charakterystycznych dla epoki analogowej. Taki sposób odbioru obrazów, zgodny z wytycznymi obowiązującego systemu technologicznego, nie czyni zadość ludzkim możliwościom organicznym i kulturowym i nie zaspokaja rozbudzanego przez konsumpcję późnego kapitalizmu apetytu poznawczego. W odpowiedzi na tę jednowymiarowość przekazów audiowizualnych narasta – jak sędzę – tęsknota za organiczną bliskością wobec tego, co widać, ale także za wielowymiarowością postrzegania.

To, co było niegdyś niszowym eksperymentem artystycznym w wykonaniu Kleina czy Le Corbusiera, zostaje dziś zmaterializowane w postaci codziennych praktyk cyfrowych umożliwianych przez media z dotykalnymi, interaktywnymi ekranami. Dopiero one dają użytkownikom ekosystemu komunikacyjnego poczucie sprawczości wobec obrazów i systemów technologicznych, które je podtrzymują. Klikając w ekrany wprawiamy w ruch dane, ich transfery i przetwarzające je oprogramowanie. W rezultacie zmienia się to, co widoczne na ekranie, ale i to, co daleko poza nim. Sędzę, pozwalając sobie na mniejszą dyscyplinę argumentacyjną właściwą esejowi, że w kontaktach z obrazami interaktywnymi ich przeciętny odbiorca odnajduje sposobność, by wyemancypować się jako podmiot. Porzuca on pasywną rolę oglądającego i staje się świadomym współtwórcą prak-

tyk wizualnych, traktuje wizualność już nie tylko jako rozgrywający się przed oczyma spektakl, ale również jako powszechną przestrzeń mówienia i działania. Nie interesuje go już wyłącznie patrzenie i dekodowanie tego, na co patrzy, a co zostało zakodowane przez (niewielu) innych. I chociaż za otwartymi, cyfrowymi obrazami wciąż stoją twórcy „wpisujący” w nie własne interesy, to nie mają już oni pełnej kontroli ani nad ich ostateczną formą, ani obiegami kulturowymi i sposobami wykorzystania. Elitarystyczne zdolności sprawcze niegdyśszych „imgologów” zostały znacząco ograniczone dzięki demokratyzacji narzędzi. W otoczeniu otwartych obrazów cyfrowych odnajdujemy możliwość materialnej reakcji. Za ich pomocą możemy działać i być sprawcami, angażować się cieleśnie w komunikowanie z otoczeniem, patrzeć, widzieć, ale i komponować, pisać, malować świat wokół. Nawet jeśli aktualnie przybiera to postać infantylnej ekscytacji możliwościami realizowania i publikowania selfie czy klipów pokazujących proste zdarzenia z naszego bezpośredniego otoczenia (dających się sprowadzić do komunikatów: „Zobaczcie, moje dziecko zrobiło coś śmiesznego” czy „Mój piesek jest słodki”), to chodzi tu już nie tylko o patrzenie, ale i niedające się odseparować od niego pokazywanie. Już nie tylko odbieramy/konsumujemy, ale i nadajemy, mówimy do świata za pomocą tworzonych samodzielnie czy też przetwarzanych i puszczanych w obieg obrazów, zmieniamy go, posługując się coraz bardziej kompetentnie instrumentami oferowanymi przez środowisko wizualne.

W dokonującej się w ten sposób emancypacji wizualnej chodzi także o to, aby móc autonomicznie określać formę zmysłową komunikacji i stopień zaangażowania sprawczego, patrzeć według reguł samodzielnie zaprojektowanego spojrzenia i własnymi ciałami uwiarygodniać zdarzenia wokół, a w rezultacie po swojemu stwarzać i zmieniać świat. Ekran i wyświetlane przez niego obrazy przestają być dla tak ukształtowanej wyobraźni barierą, granicą pozostawiającą użytkowników po jednej stronie świecącej powierzchni, tej, która za pomocą światła elektrycznego transmituje wizualną wykładnię świata redagowaną i reżyserowaną po stronie przeciwnej. Obserwujemy to w ostatnich kilkudziesięciu latach choćby w przypadku cieszących się niezwykłą popularnością gier wideo, których interfejsy pozwalają graczom „wchodzić” do wizualnego środowiska gry i poruszać się w nim, samodzielnie ożywiać digitalne konstrukty. Także niektóre urządzenia pozwoliły na przekroczenie bariery biernego konsumowania tego, co widzialne. Chodzi przede wszystkim o smartfony i podobne im aparaty z ekranami dotykowymi: tablety, konsole, pady. Dotykając ich ekranów, uaktywniamy umieszczone na nich informacje i zarządzamy ich mikroobiegami, uprawiamy pola sieciowe, zaś obrazy, które w tym pośredniczą, stają się dla nas naturalnym (i podlegającym personalizacji) środowiskiem działania.

Media cyfrowe wprowadziły do uniwersum obrazów interfejsy graficzne, modelowanie i matematyczne struktury plików graficznych oraz bazy danych wizualnych wraz z zarządzającymi nimi algorytmami. W tym sensie są, jak wspominałem, zwieńczeniem nowoczesnej logiki „obiektywnego” poznania dzięki technologiom wizualnym. Zdemokratyzowały dostęp do zasobów wizualnych i wymusiły ich powszechny obieg w warunkach sieci. Dzięki ekranom dotykowym i wielokierunkowej komunikacji między ich użytkownikami obrazy przekształciły się w interfejsy, które pozwalają na siebie patrzeć, ale i sobą współdziałać, tworzyć świat. Faktycznie, jak pokazuje historia interakcji człowieka z komputerami, wi-

zualność jest jedynie powierzchnią cyfrowego świata, pod którą jest ukryta jego prymarna konstytucja, czyli uniwersum tekstualne: protokoły, systemy operacyjne, reguły działania, które powstały w językach programowania w edytorach tekstowych i matematycznych wedle kanonu piśmienności.

Przeważająca większość użytkowników narzędzi cyfrowych posługuje się nimi, nie przenikając przez wizualną powłokę pulpity i metafor środowisk graficznych do tekstualnego wnętrza systemów. W rezultacie ukryty pod powierzchnią interfejsów i ich obrazów świat tekstualny i dyskursywny jest w naszej kulturowej wyobraźni coraz mniej ważny. Jego znaczenie rozumieją i wykorzystują bowiem przede wszystkim ci, którzy programują cyfrowy świat, wciąż go pisząc (kodując) i przeliczając (stosując algorytmy i złożone reguły matematyczne). Ten pisemny i matematyczny komponent cyfrowości jest ukryty przed przeciętnym użytkownikiem za warstwami interfejsów graficznych. Dlatego też reguły patrzenia i widzenia stają się najczęściej wykorzystywaną zasadą rozumienia i stwarzania cyfrowego świata. Miejsce pisma i tekstualności zajmuje ikoniczne środowisko graficzne, debatę zastępuje spektakl, a stworzone w kulturze piśmiennej reguły narracji – wizerunek czy zaprojektowana wizualnie interakcja.

Powróć do tezy postawionej wcześniej. Opisanemu procesowi przesłania tekstualności przez wizualność towarzyszy nasilające się przekonanie, że obrazy i materializacje kultury wizualnej poddają się innemu działaniu niż tylko oglądaniu, dekodowaniu i podziwianiu, a kod wizualny epoki mediów masowych traci hegemoniczność. Powszechne wydaje się przekonanie, że cyfrowa przestrzeń wizualna staje się miejscem nowej aktywności. Naszych oczekiwań nie spełniają już jednokierunkowe transmisje wizualne odbywające się za pośrednictwem nieczułych na nasze ciała ekranów. Tak jak kiedyś fotografia upowszechniła możliwość utrwalania zdarzeń i przełamała monopol elitarystycznego systemu sztuki na posługiwanie się zaawansowanymi i drogimi technologiami wizualnymi i kanałami ich dystrybucji, tak dziś otwarte obrazy zarządzane różnorodnie przez wielu twórców podważają polityczny program analogowej wizualności kultury masowej radykalnie oddzielający twórców i nadawców od odbiorców. Kultura wizualna otwiera się w ten sposób na różnych uczestników i różnorodne modele komunikacyjne. Towarzyszy temu proces stosownej refiguracji programu kulturowego, według którego funkcjonują nasze zmysły. Abyśmy mogli lepiej i pełniej korzystać z obrazów i ich mediów, powinniśmy ponownie połączyć materię i jej znaki, działanie i komunikację.

Kultura popularna i ratowanie tradycyjnych mediów wizualnych

Sztuce awangardowej stosunkowo łatwo jest kontestować zarówno zmysłowy porządek wizualności, jak i jej reguły polityczne. Rzecz ma się jednak inaczej w przypadku kultury popularnej. Wciąż przecież opiera się ona na modelu globalnej sprzedaży zestandaryzowanych formatów medialnych i produktów symbolicznych. Popkultura nie tyle skupia się na krytyce kontroli politycznej nad obrazami, ile raczej udoskonala sposoby dostarczania konsumentowi obrazów poprawnych politycznie. Jej twórcom zależy na tym, aby nie przestawali oni patrzeć i w ten sposób konsumować, a to, czy patrzenie oznacza rozumienie, nie jest dla

nich ważne. W tej sytuacji powrót do myślenia o człowieku jako bycie cielesnym i próba zrozumienia jego sensualnych kontaktów ze światem dokonuje się przez świadome wzmacnianie relacji między odpowiednio reżyserowanymi treściami wizualnymi, medialnymi mechanizmami ich transmitowania i percypowania oraz wykorzystywanymi do tego nowymi gramatykami i estetykami. W tym miejscu chciałbym się odwołać do dwóch obrazów popkulturowych – teledysków, które wybrałem ze względu na użyte w nich, rozbieżne reguły reprezentacji i konwencje wizualne oraz dlatego, że są to wypowiedzi dystrybuowane w skali masowej, powszechnie oglądane i komentowane. Postrzegam je jako aktualne i wyraźne głosy na temat możliwej konstrukcji wizualności.

W grupie praktyk popkulturowych na szczególną uwagę zasługuje twórczość Björk, artystki kojarzonej wprawdzie z hermetyczną, awangardową wersją muzyki popularnej, jednak powszechnie rozpoznawalnej i cenionej. W utworach pochodzących z nagranych w 2011 r. albumu *Biophilia* Björk poszukiwała definicji najbardziej pierwotnej substancji kultury i odnalazła ją na poziomie procesów chemicznych, zjawisk zachodzących w tkankach i organach, w organicznych kształtach, formach i właściwościach materii kosmicznych. W 2017 r. powróciła do tej tematyki na płycie *Utopia*. W promującym ją wideoklipie *Arisen My Senses*¹¹ grana przez wokalistkę postać porusza się wśród macic, tkanek, języków, włosów i innych części ciała odpowiedzialnych za odczuwanie przyjemności, bliskości i ciepła. Bohaterka obserwuje interakcje zachodzące między formami żywymi, dokonujące się w przestrzeni, w której poziom makro nieustannie splata się z poziomem mikro. W warstwie słownej utwór traktuje o bliskości i miłości, ale biorąc pod uwagę inklinacje artystyczne piosenkarki można przypuszczać, że chodzi także o najbardziej intymną więź ze światem, bliskość z naturą i wsłuchiwanie się w to, co ma ona do przekazania niszczącej ją cywilizacji, a także otwarcie na to, co naturalne, ale nieludzkie. W klipie dominuje atmosfera tajemniczości i intymności. Na ciemnym tle sugerującym, że znajdujemy się w jakimś wnętrzu, rozpoznajemy elementy o charakterze organicznym. Fabuła teledysku wskazuje, że to, co ważne, dzieje się wewnątrz organizmów żywych, struktur materii organicznej i nieożywionej. To, co zwykliśmy postrzegać jako zewnętrzne, dokonujące się poza nami, choć będące w zasięgu naszych naturalnych zdolności postrzegania, tu zachodzi wewnątrz organicznego mikrokosmosu. Artystka – posługując się językiem i obrazami kultury popularnej – oferuje inny sposób patrzenia i widzenia, a tym samym konstytucji podmiotowości w przekazach wizualnych. Zapośredniczone medialnie wejrzenie w organiczny mikrokosmos mogłoby być tu drogą ucieczki od orgii symulakrycznych obrazów współczesnej kultury popularnej, które znamy i którym nie ufamy. Takie wejrzenie jest sięganiem do codzienności możliwej do zobrazowania za pomocą współczesnych technik wizualnych – sięganiem łączącym wymogi perspektywy scjentystycznej (mikroskop, makroskop) z liryką przekazu tekstualnego (piosenka). To wyrazista wskazówka dotycząca możliwych standardów komunikacji wiedzy we współczesnej kulturze.

W poszukiwaniu popkulturowych prób redefiniowania gramatyki i estetyki współczesnych przekazów wizualnych chciałbym się odwołać również do bardziej komercyjnego, a więc łatwiejszego w odbiorze sposobu konstrukcji wizualności. Chodzi o klip do utworu *Swalla* Jasona Derulo¹². W serwisie YouTube został on odtworzony już blisko 1,5 miliarda razy. Inaczej niż w przypadku awangardowej

strategii artystycznej Björk tu mamy do czynienia z popularną estetyką, która ma stworzyć sensualną atrakcyjność i uwodzić psychosomatycznie za pomocą ekspresywnych, dynamicznych obrazów zrealizowanych w duchu synestezji. Narracja teledysku jest podporządkowana rytmice utworu, służy nie tyle komunikowaniu treści, ile raczej zmniejszeniu dystansu między spojrzeniem a jego obiektem za pomocą barw, kształtów i szybkich cięć. Jego estetyka natomiast opiera się na synkopującym rytmie montażu, odrealnionej scenerii, kaskadzie jaskrawych barw i poruszających się ciał oraz postinstrumentalnych, syntetycznych dźwiękach.

Choć trudno doszukać się w tej fabule czy inscenizacji przekazu na poziomie pogłębionej refleksji, którą widz znajdzie u Björk, to – ogólniej rzecz ujmując – teledyski zrealizowane w poetyce stymulacji wizualnej osłabiają tradycyjny, oparty na tekstualnej dyskursywności dystans poznawczy znany z epoki Gutenberga i wymykają się regułom klasycznej narratywności; epatują obrazami zdolnymi uwieść oko, a za jego pośrednictwem ciało zmęczone codziennym nadmiarem obrazów „do czytania”, pełnych odniesień i kontekstualizacji, domagających się krytycznej lektury. Jednocześnie jest to wciąż porządek jednostronnej transmisji gotowych przekazów audiowizualnych od twórców do odbiorców. Brak tu interaktywności, generatywności czy możliwości personalizacji, które występują w przypadku rozwiniętych formatów cyfrowych. Te obrazy mają po prostu omijać racjonalizujące spojrzenie, by stymulować reakcje behawioralne: pobudzać, poruszać, podnosić tętno. Jedną ze scen klipu do utworu Derulo pokazuje ciało modelki oblewane błyszczącymi, kolorowymi farbami. Ten zabieg oraz inne wspomniane środki realizacyjne mają wywołać u odbiorcy poczucie, że oto i on staje się równie kolorowy, seksualnie rozbudzony, że organicznie wtapia się w spektakl świateł i dźwięków. W ten sposób teledysk uwodzi widza oraz stymuluje go kognitywnie i behawioralnie. Nie oferuje wprawdzie możliwości działania, ale jego celem nie jest też komunikowanie treści do „czytania” i rozumienia. Zamiast tego zapewnia stymulację zmysłową, jego realizatorzy chcą pominąć świadomość i „wedrzyć się” możliwie bezpośrednio w ciało odbiorcy. Wywołać pot, drżenie, podnieść puls, uwieść wzrok tak, by mimowolnie podązał za kształtami i kolorami.

Ten behawioralny tryb komunikacji wizualnej jest jej stałym przymiotem. Obrazy zawsze skutecznie pobudzały zmysły i prowokowały doznania. Oprócz reakcji intelektualnych wyzwały także cielesne: podniecenie, relaks, trans, strach. Kultura wizualna utrzymywała jednak dotychczas balans pomiędzy odbiorem sensualnym a intelektualnym. Była remediacją kultury tekstualnej, powielając jej sposób strukturyzowania świata, estetykę i mechanizmy komunikacyjne. Sądzę, że twórcy wielu powstających współcześnie obrazów w coraz większym stopniu próbują ukryć/odrzuć ich tradycyjną dyskursywność/tekstualność (choć całkowite jej porzucenie jest złudne i niemożliwe – tak jak niemożliwe są media odcięte od kodów komunikacyjnych przeszłości), koncentrując się na przywołanym potencjale sensualnym, uruchamiającym ciało z pominięciem procesów intelektualnych i kulturowych. W ten sposób produkowało się i z coraz większym powodzeniem produkuje filmy grozy, pornograficzne czy erotyczne. Udział w produkcji filmowej niektórych z nich systematycznie wzrasta. Przykładowo globalny rynek horrorów to dziś już prawie 10% całego filmowego uniwersum¹³. Sfera wizualna tego typu produkcji coraz częściej odwołuje się do perceptualnej i afektywnej wrażliwości odbiorcy i nie służy już przede wszystkim opowiadaniu strasz-

nych historii czy tworzeniu niesamowitych spektakli, które dodatkowo odwoływałyby się do dyskursów społecznych. Mamy zobaczyć, by poczuć, dać się uwieść, przestraszyć, a nie refleksyjnie dekodować, czytać i przemyśliwać. I choć trzeba przyznać, że taka strategia jest wpisana w kulturę audiowizualną od samego początku, to jednak wydaje się, że odchodzenie od wcześniejszych kodów komunikacyjnych i reguł kulturowych, porzucanie świata piśmienności i dyskursywności ma dziś bezprecedensową skalę i zasięg. Kultura audiowizualna przestaje być przede wszystkim tekstem, stając się w coraz większym stopniu bodźcem zmysłowym. Eksploatuje możliwości organicznego, możliwie najbliższego kontaktu ze zmysłami, stymulowania ich oraz formatowania możliwej dzięki nim percepcji na poziomie behawioralnym i kognitywnym.

Oba przywołane przeze mnie teledyski, choć ich twórcom przyświecały różne intencje, łączy to, że odnoszą się do przemian w kulturze audiowizualnej. Ich twórcy starają się je uczynić konkurencyjnymi wobec otwartych formalnie, interaktywnych i demokratycznych obrazów cyfrowych. Do warstwy tekstualnej dodają elementy uruchamiające mechanizmy kognitywne na poziomie postsemiotycznym, tj. odwołującym się do wrażliwości sensualnych, kognitywnych, behawioralnych i perceptualnych. Starają się „dotykać” ciała i mobilizować je do absorpcji świata zewnętrznego i ulegania bodźcom. Na tym etapie współistnienia obrazów tradycyjnych i cyfrowych konkurencja między formatami płaskimi/pasywnymi a interaktywnymi nie wygląda na rozstrzygniętą. Media cyfrowe są przecież w dużej mierze spadkobiercami mediów analogowych, o czym świadczą choćby piksele, ramy, estetyka opowieści wizualnych itd. Jak w przypadku innych kodów medialnych, tak w kodach wizualnych to, co nowe pojawia się jako przetworzenie tego, co już dostępne. W ten sposób media remediują i podlegają mediamorfozom, poszukując właściwych formatów i reguł oraz porzucając stopniowo dziedzictwo medialne i zobowiązania społeczne wobec poprzedników. Byłyby one jednak kulturowo niezrozumiałe, gdyby ich formaty nie korespondowały z kompetencjami użytkowników i możliwościami systemów społecznych. Dlatego cyfrowa wizualność pozostaje zamknięta w prostokątnych ramach na wzór tych, w których tkwiły klasyczne płótna i odwołuje się do euklidesowej wyobraźni przestrzennej oraz kodów kulturowych perspektywy, głębi, oglądu. Wszystkie te elementy są zarówno kontynuacją tradycyjnej wizualności, jak również zapowiedzią zmian, które dopiero przed nami.

Cyfrowe reguły widzenia

Przywołane tu artystyczne próby wychodzenia poza standardy języka wizualnego nakładają się na rekonstrukcję reguł sensorycznych w programie działania maszyn medialnych przeprowadzaną przez ich projektantów i producentów. Na rynku technologicznych gadżetów i interfejsów użytkowych oferowanych masowemu odbiorcy nieustannej negocjacji jest poddawana *kulturowa organizacja zmysłów*¹⁴. To kategoria teoretyczna, która obejmuje różne pomysły na „reformację” zmysłów polegającą m.in. na wspomnianym już podważaniu/odrzucaaniu wrokokocentryzmu i poszukiwaniu „świętego Graala” przez twórców urządzeń medialnych, czyli czynieniu mediów możliwie najbardziej angażującymi, intuicyjnie responsywnymi i transparentnymi użytkowo. Może się to ziszczyć np. za pomocą

technik synestezyjnych, przez wydobywanie dodatkowych możliwości sensualnych i rearanżowanie istniejących już formatów wizualnych. Serca graczy na całym świecie podbiły dzięki takiej strategii sensory typu Kinect, które są w stanie śledzić ruchy ciała i przekładać je na instrukcje wydawane w środowisku gry. Przełomowe pod tym względem były również okulary VR, w przypadku których bezprecedensowa bliskość środowiska wizualnego, złudzenie nawigowania w nim za pomocą ciała i ograniczenie pozostałych doznań sprawiają, że stopień immersji zapewnia graczemu wyjątkowe doznania.

Jednocześnie redefiniowanie obrazów w warunkach cyfrowych polega na ponownym programowaniu i regulowaniu wizualności w wymiarze formatów technicznych. Tu różnicę powodują obrazy generatywne, które dzięki algorytmom połączonym z bazami danych pozwalają sobą zarządzać. Można manipulować ich kształtem, włączając do ich systemu różne zmienne: źródła danych, reguły definiujące algorytm, interfejsy, wpływ użytkowników. Podobnie jest w przypadku obrazów responsywnych, które reagują w kontakcie z odbiorcą. Dotykając ich za pomocą interfejsów można manipulować ich zawartością, zmieniać kształt i postać ekranową. Traktuje się je jako sposób dostępu do cyfrowego ekosystemu w ogóle. Najbardziej rozpowszechnionym przykładem tego typu formatów są środowiska graficzne systemów operacyjnych z ekranami dotykowymi.

Wizualizacje cyfrowe mogą „zagnieźdzać się” w wyobraźni masowych odbiorców także w inny sposób. Jeśli obrazy produkowane przez stare media przestają być tekstami i stają się bodźcami (oczywiście – przypomnę – zawsze są tym i tym, chodzi raczej o zmianę dominanty kulturowej), to cyfrowość oferuje przede wszystkim możliwość działania za pośrednictwem obrazów. Jesteśmy w stanie nie tylko w nie ingerować, jak w pierwszej fazie cyfrowości, lecz także konstruować rzeczywistość kryjącą się w nich (i poza nimi). Jest to odwrócenie McLuhanowskiej tezy o malejącym dystansie mediów wobec zmysłów i ciała. W aktualnych systemach cyfrowej wizualności, które nadają obrazom funkcję interaktywnych interfejsów, możliwość dotykania świata za pośrednictwem obrazów równoważy fakt, że jednocześnie to media obrazami dotykają naszego biologicznego wnętrza. Przykładem niech będą oddziałujące bezpośrednio na materię organiczną wszelkie interfejsy neuronalne. Są one stosowane już nie tylko w medycynie, lecz coraz częściej także w przemyśle rozrywkowym i wojskowości. Dzięki mapowaniu mózgu i układu nerwowego interfejsy te coraz bardziej precyzyjnie omijają zmysły i skórę i/lub przedostają się przez nie do organizmu¹⁵. Pobudzając go biochemicznie i elektrycznie, zarządzają one materią organiczną, „czytają” ją i „piszą”, stymulują i utrwala ją stany; mogą także wywoływać wyobrażenia w mózgu, ale i modyfikować te, które już w nim powstały. Opcji zastosowania tych instrumentów w procesie postrzegania wzrokowego u człowieka jest wiele – od zastępowania narządu wzroku przez jego wspomaganie i zwiększanie jego zdolności, aż po stymulowanie ośrodków układu nerwowego odpowiedzialnych za przetwarzanie impulsów powstających na skutek patrzenia. Ale to już porządek biomedycyny, czyli hybrydowych zestawień biotechnologii i technologii komunikacyjnych, oferujących możliwość generowania obrazów wewnątrz mózgu oraz ich medialnego tam edytowania.

* * *

Odniosłem się jedynie do wybranych narzędzi i procesów, które mają wpływ na kształt wizualności w warunkach cyfrowych i są związane z rosnącym zaangażowaniem zmysłowym i cielesnym w komunikację kulturową. Losy wizualności zależą od wielu dodatkowych zmiennych: dynamiki rozwoju społeczno-politycznego, efektów poszukiwania mediów najskuteczniejszych w sprawowaniu władzy i kontroli (lub sprzeciwianiu się im) bądź też skutków globalnego zderzenia się etnokultur wizualnych i medialnych. Współczesne projektowanie i odbieranie obrazów nie jest już z pewnością procesem zmysłowo i kulturowo jednoznacznym, a nadchodząca epoka biomediołów, inteligentnych przedmiotów i tzw. fake'ów sprawi, że spory o naturę wizualności i obrazów nabiorą jeszcze większej temperatury i tempa, szczególnie że wiele współczesnych dylematów dotyczących natury i roli obrazów jako żywo przypomina spory prowadzone przed stuleciami. W obliczu obawy przed nastaniem lekceważących ciała i omijających zmysły obrazów neuronalnych coraz bardziej zasadna może być obrona mediów jako – zewnętrznego wobec organizmu ludzkiego – systemu technologii komunikacyjnych. Zapewne to dalsze losy obrazów i kultury wizualnej zadecydują w dużej mierze o naszej podmiotowości kulturowej, ale także o tym, czy nasze zachodnie rozumienie i kształtowanie środowiska wizualnego pozostanie globalnym *lingua franca*.

-
- ¹ Obszernej analizie wpływu technologii widzenia i obrazowania na nowoczesne rozumienie świata dokonuje np. W. J. T. Mitchell w pracy *Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*, University of Chicago Press, Chicago 2018. Zob. także np. K. Hentschel, *Visual Cultures in Science and Technology: A Comparative History*, Oxford University Press, Oxford, 2014.
- ² Zob. np. B. Latour, *Can We Get Our Materialism Back, Please?*, „Isis: A Journal of the History of Science”, 2007, nr 98, s. 138-142.
- ³ Na ten temat zob. np. M. Diaconu, *Reflections on an Aesthetics of Touch, Smell and Taste*, „Contemporary Aesthetics” 2006, 14 sierpnia, <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=385#FN6> (dostęp: 10.11.2019).
- ⁴ J. Berger, *Sposoby widzenia*, tłum. M. Bryl, Aletheia, Warszawa 2008, s. 16.
- ⁵ M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji*, tłum. M. Kowalska, J. Migasiński, Fundacja Aletheia, Warszawa 2001.
- ⁶ D. Anzieu, *The Skin Ego*, trans. C. Turner, Yale University Press, New Haven 1989, s. 60.
- ⁷ D. Le Breton, *Sensing the World: An Anthropology of the Senses*, trans. C. Ruschensky, Bloomsbury Academic, London 2017.
- ⁸ M. Johnson, *Znaczenie ciała. Estetyka rozumienia ludzkiego*, tłum. J. Płuciennik, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2013, s. 289.
- ⁹ M. Bal, *Wizualny esencjalizm i przedmiot kultury wizualnej*, „Artium Quaestiones” 2006, t. XVII, s. 301.
- ¹⁰ Zob. np. Yves Klein, *Corps, couleur, immatériel*, red. C. Morineau, Éditions du Centre Pompidou, Paris 2006.
- ¹¹ Björk, *Arisen my senses* (reż. Jesse Kanda, 2017), www.youtube.com/watch?v=6VrqR_GfvzE (dostęp: 10.11.2019).
- ¹² J. Derulo, *Swalla* (reż. Gil Green, 2017), www.youtube.com/watch?v=NGLxoKOvzu4 (dostęp: 10.11.2019).
- ¹³ Zob. przykładowe statystyki dotyczące rynku horrorów: www.the-numbers.com/market/genre/Horror (dostęp: 15.05.2020).
- ¹⁴ R. Sendyka, *Antropologia zmysłów*, „Autoportret” 2011, nr 3, s. 20-27.
- ¹⁵ Neurobadaczom udaje się rozpoznawać stany pobudzenia i pracy mózgu w konkretnych okolicznościach. Zob. np. L. Cong, Z. Wang, Y. Chai i in., *Rapid whole brain imaging of neural activity in freely behaving larval zebrafish (Danio rerio)*. „Elife” 2017, nr 6:e28158, www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5644961/ (dostęp: 10.11.2019).

Piotr Celiński

Medioznawca, teoretyk mediów cyfrowych, profesor nadzwyczajny w Katedrze Teorii Mediów Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Współtwórca wydarzeń kulturalnych i artystycznych. Autor i redaktor książek: *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu* (2010), *Kulturowe kody technologii cyfrowych* (2011), *Mindware. Technologie dialogu* (2012), *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych* (2013). Współtwórca i członek zarządu Fundacji Instytut Kultury Cyfrowej (www.kulturacyfrowa.org).

Bibliografia

- Anzieu, D.** (1989). *The Skin Ego*. New Haven: Yale University Press.
- Bal, M.** (2006). Wizualny esencjalizm i przedmiot kultury wizualnej (tłum. M. Bryl). *Artium Quaestiones*, (17), ss. 295-385.
- Berger, J.** (2008). *Sposoby widzenia* (tłum. M. Bryl). Warszawa: Aletheia.
- Breton Le, D.** (2017). *Sensing the World: An Anthropology of the Senses*. London: Bloomsbury Academic.
- Cong, L., Wang, Z., Chai, Y., i in.** (2017). Rapid Whole Brain Imaging of Neural Activity in Freely Behaving Larval Zebrafish (*Danio rerio*). *Elife*, (6:e28158). <https://doi.org/10.7554/eLife.28158.002>.
- Diaconu, M.** (2006). Reflections on an Aesthetics of Touch, Smell and Taste. *Contemporary Aesthetics*. <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=385#FN6>
- Hentschel, K.** (2014). *Visual Cultures in Science and Technology: A Comparative History*. Oxford: Oxford University Press.
- Johnson, M.** (2013). *Źnaczenie ciała. Estetyka rozumienia ludzkiego* (tłum. J. Pluciennik). Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Latour, B.** (2007). Can We Get Our Materialism Back, Please? *Isis: A Journal of the History of Science*, 98 (1), ss. 138-142.
- Merleau-Ponty, M.** (2001). *Fenomenologia percepcji* (tłum. M. Kowalska, J. Migasiński). Warszawa: Aletheia.
- Mitchell, W. J. T.** (2018). *Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Morineau, C.** (red.) (2006). *Yves Klein. Corps, couleur, immatériel*. Paris: Éditions du Centre Pompidou.
- Sendyka, R.** (2011). Antropologia zmysłów. *Autoportret*, 3 (35), ss. 20-27.

Keywords:

image;
media;
senses;
digitality;
body

Abstract

Piotr Celiński

Images, Senses and Bodies. Visual Dynamics at the Rise of Biomedica

There are two cultural strategies shaping the order of images and visual culture by reaching beyond their traditional understanding. The first one is about restructuring cultural codes for sensing and understanding images. The second is based on biotechnological attempts to bypass senses and plug images directly into the neural system of the human body. The aim of this essay is to decode both strategies in a number of artistic creations by Yves Klein, Björk, and Jason Derulo, and to explain them in terms of visual culture and digital media theories by Maurice Merleau-Ponty, John Berger, Didier Anzieu, and Melina Diaconu. Such a mixture of media practices and theories leads to questions regarding future of watching, seeing and interacting with images, as well as our ability to use them in digital surroundings.