

Godard, Shaw, Mikami Perspektywy widzenia*

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI

W niniejszym studium zestawiam trzy dzieła powstałe w drugiej połowie miniego stulecia, reprezentujące trzy dziedziny sztuki (audio)wizualnej i zarazem trzy audiowizualne media: film, interaktywną instalację oraz rzeczywistość wirtualną. Są to kolejno: *Karabinierzy* (*Les Carabiniers*, Jean-Luc Godard 1963), *The Golden Calf* (Jeffrey Shaw 1994) oraz *Molecular Informatics* (Seiko Mikami 1996-1998). Zasadniczym celem zestawienia tych prac nie jest jednak ich analiza, lecz porównanie, a następnie wykorzystanie ich jako przykładów w celu prześledzenia i zinterpretowania procesu transformacji przeobrażającej współcześnie obszar sztuk audiowizualnych w tym jego wymiarze, który dotyczy problematyki ekranu.

Jedną z najważniejszych transformacji, które przyniósł sztukom audiowizualnym rozwój i zastosowanie technologii cyfrowych w domenach artystycznych, jest zmiana relacji między odbiorcą a obrazem. Transformacja ta jest zarazem ściśle powiązana z równocześnie zachodzącym przekształceniem relacji między odbiorcą a ekranem. Ten złożony proces w największym stopniu dotknął kina. Ono to bowiem, w całej swojej historii – niezależnie od tego, który z modeli opisujących status widza w odniesieniu do sytuacji odbioru dzieła ekranowego weźmiemy pod uwagę w naszych rozważaniach – zawsze czyniło ekran swego rodzaju niezmienną ramą oferowanego doświadczenia, ramą stabilną i niepodatną na żadne próby zmierzające do naruszenia tej jej niezmienności. Rama ta nie tylko wyznacza przestrzeń konstituowania się doświadczanych obrazów i granice obrazowanego (reprezentowanego) świata, ale także relacje między obrazem i jego otoczeniem oraz między światem ekranowym a rzeczywistością, z perspektywy której go doświadczamy. W ten sposób ekran okazuje się czynnikiem dominującym w całym układzie doświadczenia filmowego. Można by powiedzieć, że to właśnie ekran, jego koncepcja i właściwości, przyjmowane we wszystkich teoriach odbioru, ekran wspomagany przez podporządkowaną mu całościową konstrukcję dyspozytywu kina (którego jest fundamentalną częścią), narzuca odbiorcom charakterystyczną dla tego medium postawę wobec obrazu filmowego. Ekran bowiem (piszę to, pamiętając o metaforyczności czy może nawet pewnej nieadekwatności użycia wobec niego tego określenia) jest jedynym interfejsem dostępnym dla widza kinowego, jedynym interfejsem tradycyjnego kina¹. Postępujące współcześnie przekształcenia technologii udostępniających widzom audiowizualne doświadczenia ekranowe, zastąpienie tradycyjnego dyspozytywu kinowego przez różne formy interfejsu (w wąskim, ścisłym tego słowa

* Fragment większej całości, która ukaże się w tomie *Wiek ekranów*, pod red. A. Gwoźdźdza i P. Zawojskiego, Kraków 2002.

znaczeniu – jako instrumentu pozwalającego na interaktywne kształtowanie doświadczanego obiektu czy procesu), nieuchronnie więc prowadzą ku wykształceniu się nowych form doświadczenia ekranu, nowych form obcowania z obrazami i z przedstawianymi przez nie światami.

Funkcjonalne powiązanie ekranu i obrazu możemy wyrazić również stwierdzeniem, że ekran (współ)tworzy kontekst dla doświadczenia ruchomego (a niekiedy także statycznego) obrazu. Kontekst ten, pozostając w funkcjonalnym związku z całością dyspozytywu czy interfejsu audiowizualnego, jest zarówno produktem technologii widzenia, jak i kulturowych konwencji współbudujących czy określających nasze percepcje². Obraz zatem, ruchomy czy nieruchomy, to efekt procesu przetwarzania informacji wizualnych (a w pewnym sensie także audialnych) w kontekście, którego ważną część stanowi ekran³. Nie możemy w tej sytuacji mówić o rzeczywistej, głębokiej i całościowej transformacji obrazu, jeśli nie jest ona ugruntowana w uprzedniej czy równoczesnej transformacji ekranu oraz naszej z nim relacji. To ostatnie oznacza, że przekształcenia ekranu są związane z równoczesnymi przekształceniami perspektywy widzenia obrazu i – tym samym – z przekształceniami form uobecniania świata przezeń przedstawianego (o ile mamy w konkretnym przypadku do czynienia z takowym przedstawieniem).

Nie wypowiadam się tu o perspektywie widzenia samego ekranu, gdyż jego charakter (sprzed okresu opisywanej tu transformacji – w ramach kina tradycyjnego bądź niektórych odmian kina interaktywnego) czyni go w zasadzie nieuchwytnym dla naszego postrzegania dzieła ekranowego, usuwa go poza ramy doświadczenia filmu, telewizji czy wideo. Kiedy ekran funkcjonuje jedynie jako kontekst obrazu, lokuje się poza polem postrzegania. Pojawia się w nim jedynie wówczas, gdy następują zakłócenia standardowych dla tego układu relacji między ekranem i obrazem⁴, zakłócenia uznawane bądź za usterkę, niedoskonałość prezentacji dzieła (uszkodzona powierzchnia ekranu kinowego, niedostatecznie zaciemniona przestrzeń projekcji, zakłócenia odbioru sygnału telewizyjnego) bądź traktowane jako konsekwencja przyjęcia nowej, nietradycyjnej koncepcji dzieła ekranowego (na przykład w *expanded cinema*, w działaniach Fluxusu – w pracach takich artystów, jak Takehisa Kosugi czy Nam June Paik). W tym drugim wypadku (w kinie rozszerzonym) ekran przestaje być jedynie kontekstem obrazu; staje się częścią dzieła, niekiedy kosztem samego obrazu.

Stwierdziłem wcześniej, że przekształcenia dotyczące ekranu zmieniają perspektywę widzenia obrazu i – w dalszej kolejności – także i perspektywę doświadczenia świata przezeń przedstawianego. Także świat ów bowiem możemy określić, posługując się analogiczną formułą, jako produkt złożonego procesu przekształcania informacji audiowizualnych, procesu zachodzącego w kontekście obrazu, a więc i w kontekście ekranu.

Obraz jako kontekst dla świata przedstawianego przez dzieło ekranowe. Sformułowanie to przypomina, że ów świat powstaje w wyniku przetworzenia przez widza informacji audiowizualnej. Pewna jej część bierze udział w procesie wyposażania świata w jego właściwości, inna część formułuje przypisywane mu znaczenia i wartości, jeszcze inna określa jego granice, wybiera te zakresy, wymiary i aspekty, które pozostaną nieokreślone i ostatecznie – nieprzedstawione. Ów proces przetwarzania informacji nadaje obrazowi status przedstawienia obrazowego.

Percepcja audiowizualnego dzieła ekranowego w całym jej przebiegu jest tu prezentowana⁵ jako seria aktualizacji (mniej lub bardziej twórczych) rozmaitych kontekstów, specyficznych dla danego medium czy sztuki, w tym wypadku ruchomego obrazu czy świata przez niego przedstawionego, ale także i niespecyficznych – należących do szerokiego kontekstu biologiczno-technologiczno-kulturowego.

Ekran pozostaje w opisywanym procesie stałym parametrem, niezmiennym odniesieniem, określa charakter obrazu i wyznacza relacje między widzem a przedstawianym światem, oddziela rzeczywistość widza i świat ekranowy. Nieprzypadkowo badacze zainteresowani archeologią kina, czyniący (jak na przykład Erkki Huhtamo) przedmiotem refleksji także ekran, zauważają, że znaczenie tego słowa obejmuje również aspekt oddzielania, że funkcjonuje ono również w znaczeniu parawanu, zwykle skądinąd ozdobionego, odgradzającego nas od przedstawianej rzeczywistości. Ekran jako parawan – nie tyle zasłaniający, ile oddzielający nas od świata, który znajduje się gdzieś poza nim, ale zarazem – w tym, ile odsłania – ukazujący jedynie to, co sam chce pokazać i ukrywający to, co chcielibyśmy wbrew niemu dostrzec. To porównanie, jak widać, przynosi w odniesieniu do kina (czy szerzej: ekranowej sztuki audiowizualnej) bardzo specyficzne konsekwencje.

Stwierdziłszy, że tradycyjna koncepcja ekranu uczyniła perspektywę widzenia stabilną i niezmienną. Pozbawiła zarazem widzów możliwości zmiany relacji występującej między ową perspektywą a ekranem, co w konsekwencji, jeśli będziemy pamiętać, że ekran jest kontekstem dla obrazu, oznaczało dla nich również brak możliwości znaczącego wpływania na relacje między nimi a obrazem (jak również między nimi a światem, który jest przez obraz prezentowany). Ta niezmienność perspektywy widzenia obowiązuje niezależnie od tego, w jakim miejscu fizycznej przestrzeni, w której odbywa się projekcja, faktycznie znajduje się widz. To ekran, a w rezultacie i obraz określają pozycję widza, wyznaczają jego czy jej stosunek wobec nich obu, umiejscawiają w wirtualnej przestrzeni odbioru, w której widz jest jedynie aktualizacją niezmienną perspektywy widzenia. Ruch widza w fizycznej przestrzeni, tej, w której odbywa się percepcja, nie ma żadnego istotnego przełożenia na relację z ekranem i obrazem. Doskonałym tego przykładem jest sekwencja filmu Jeana-Luca Godarda *Karabinierzy*.

Jeden z tytułowych bohaterów tego filmu trafia na seans filmowy – na ekranie pojawia się klasyczna scena: piękność w kąpeli. Bohater napędzany voyeurystycznymi pragnieniami zmienia co chwila zajmowane w sali kinowej miejsce, pragnąc zobaczyć to, co znajduje się poza ramami ekranu i w konsekwencji – poza obrazem. Bezskutecznie. Podskoki również nie przynoszą pożądanego rezultatu. Sekwencja kończy się opisywanym wcześniej zakłóceniem relacji między ekranem i obrazem: w tym wypadku bohater zrywa niechcący ekran ze ściany, a wprowadzony w ten sposób w pole widzenia ekran usuwa z niego obraz i świat przedstawiony, eliminuje efekt ekranowy. Rama ekranu raz jeszcze okazała się nieprzenikliwa dla próby zakłócenia całkowicie autonomicznej relacji: ekran – obraz. Relacja ta, determinując perspektywę widzenia, podporządkowuje widza oglądanemu obrazowi i kreowanemu światu, niezależnie od tego, do jakiego stopnia i obraz, i świat są jego czy jej wytworem (produktem procesu przetwarzania danych). Ekran umiejscawia widza wobec dzieła, dowodząc w ten sposób, że wszystko to, co widz może uczynić z filmem, rozgrywa się w grani-

cach określonych przez koncepcję ekranu. Ekran okazuje się negatywnym interfejsem, zamiast bowiem inicjować interakcję – swobodną nawigację czy surfowanie w przestworzach dzieła (bądź przynajmniej zapewnić owo odczucie swobody), zamyka widza w układzie relacji ustanawiających wymiary dominacji, podporządkowania, władzy ⁶.

Bohater opisanej sceny z filmu Godarda reprezentuje typ widza naiwnego, który nie odróżnia ekranu od okna otwierającego widok na filmowy świat. W rezultacie scena ta jest na ogół i w pełni zasadnie interpretowana w odniesieniu do problematyki relacji między znakiem a oznaczaną rzeczywistością. Równocześnie jednak odsyła także ku innemu wymiarowi refleksji metafilmowej – ku zagadnieniom relacji między ekranem a obrazem filmowym i obrazowaną rzeczywistością, podejmując tym samym problematykę umiejscowionej perspektywy widzenia i zniewolonego przez nią odbiorcy.

Licznie realizowane współcześnie dzieła interaktywne, zwróćmy tu uwagę przede wszystkim na interaktywne instalacje multimedialne Luca Courchesne'a i Grahame'a Weinbrena, oraz interaktywne filmy na CD-ROM Chrisa Halesa ⁷, w różny sposób zmieniają relacje między widzem a doświadczanym dziełem, porzucając wiele z ograniczeń charakterystycznych dla tradycyjnego kina. Zmiany te nie dotyczą jednak perspektywy oglądu dzieła, perspektywy widzenia. W wypadku Weinbrena na przykład widz ingeruje przede wszystkim (bądź jedynie) w strukturę narracji, zanurza się w oceanie opowieści i – dryfując pod presją prądów licznych dyskursów – usiłuje ustanowić własny kierunek, rytm i – przede wszystkim – ciągłość własnego, interaktywnego doświadczenia filmu (Weinbren). Hales, też zainteresowany interaktywnymi możliwościami dyskursów narracyjnych, oferuje widzowi możliwość stale i świadomie podejmowanego wyboru kolejnych rozwiązań, możliwość, którą programowo odrzuca Weinbren, zastępując model interakcji zorganizowanej wokół kategorii wyboru przez interakcję pojmowaną jako odpowiedź (*response*) ⁸. Nawet Courchesne, chociaż pozwala widzom nawiązać dialog z wirtualnymi postaciami ze swoich filmów i eksperymentuje z konstrukcjami ekranów, nie podejmuje próby podważenia i przekształcenia perspektywy widzenia, a jego dzieła umiejscawiają widza w sposób zbliżony do tego, który odnajdujemy w tradycyjnym dziele ekranowym.

Zmiany perspektywy widzenia oraz przekształcenia koncepcji ekranu i jego relacji z obrazem oraz światem na nim przedstawianym można natomiast zilustrować przez odwołanie się do przykładów z dziedziny instalacji interaktywnych, zwłaszcza tych, które pozostają w związku z szeroko rozumianą rzeczywistością wirtualną. Rozpatrzmy kolejno, zgodnie z wcześniejszą zapowiedzią, dwie realizacje artystyczne: interaktywną instalację Jeffreya Shawa *The Golden Calf* oraz wirtualne, interaktywne dzieło Seiko Mikami *Molecular Informatics*.

Złoty Cielec, bo tak możemy przetłumaczyć tytuł realizacji Shawa, jawi się odbiorcy w postaci postumentu – cokołu, na którym zamiast tytułowego bohatera znajduje się płaski ekran elektroniczny (połączony kablem z umieszczonym we wnętrzu cokołu komputerem). Ekran ten jest zaopatrzony w uchwyty, które pozwalają ująć go w ręce i swobodnie nim manipulować. Gdy to uczynimy, odkrywamy, że nieobecny na cokole Cielec znajduje się na ekranie. Czy na ekranie jednak? Czy to określenie jest właściwe? Presuponuje ono bowiem opisywaną wcześniej petryfikującą perspektywę, która umiejscawia widza i podporządk-

kowuje ją czy jego władzy ekranu. Tymczasem, manipulując trzymanym w rękach ekranem widz odkrywa, że to on(a) tym razem sprawuje kontrolę-władzę i to nie tylko nad fizycznością ekranu, ale i nad jego ramą, że kontroluje perspektywę widzenia obrazu (?) i prezentowanego obiektu. Może bowiem oglądać Złotego Cielca w dowolny sposób: frontalnie, z góry, z dołu... Oddanie ekranu w ręce widza nabiera w tej sytuacji znaczenia symbolicznego – określa ono charakter nowokształtującego się typu relacji między widzem a ekranem-obrazem-światem.

Zastanawiająco wygląda w tym układzie status obrazu. Uzyskując władzę nad ramą ekranu i tym samym nad perspektywą widzenia, widz zarazem otrzymuje zdolność bezpośredniego percepcyjnego ujmowania oglądanego świata. W jego czy jej percepcji obraz przykleja się bowiem do obrazowanej rzeczywistości, stapia z nią w jedno⁹. Potwierdza się w ten sposób zarówno skonstatowana uprzednio dominacja ekranu w procesie doświadczenia filmowego, jak i opisane również powiązanie wszystkich wymiarów, aspektów i składników tego procesu w jedną całość. Całość ta może ulegać przeobrażeniu w jeden tylko sposób – na drodze przekształcenia koncepcji ekranu.

Opisane na przykładzie instalacji Jeffreya Shawa *The Golden Calf* transformacje układu ekran-obraz-świat, które w zasadniczy sposób przekształcają charakter doświadczenia dzieł sztuki ruchomego obrazu, nabierają jeszcze bardziej wyrazistego kształtu w domenie rzeczywistości wirtualnej¹⁰. Pośród dzieł, które w ostatniej dekadzie minionego stulecia wyznaczały kierunek rozwoju tej nowej dziedziny artystycznej, do najbardziej fascynujących niewątpliwie należy pozostająca ciągle jeszcze w fazie rozwoju realizacja Seiko Mikami *Molecular Informatics*. Praca ta, ze względu na charakter i podjętą problematykę, stanowi doskonały przykład nowych zjawisk artystycznych, które wyłaniają się współcześnie w rezultacie rozwoju opisywanych w niniejszym studium tendencji.

Pełny tytuł tej instalacji – *Molecular Informatics-morphogenic substance via eye tracking* – informuje o zastosowanej w niej technologii. Już pierwsza wersja dzieła, pokazana w marcu 1996 roku w Tokio, demonstrowe podstawowe jego właściwości. Zastosowane urządzenie śledzi ruch oczu widza i przenosi ten ruch w wirtualną przestrzeń. Zaopatrzony w okulary (VR glasses), które umożliwiają obecność i interakcję w wirtualnej rzeczywistości, widz obserwuje zachodzący w niej rozwój łańcuchów molekularnych form. Jednak formy te nie są bytowo autonomiczne, nie są jedynie oglądane. W istocie są one bowiem wytworem i zarazem korelatem ruchu oczu widza. Jego czy jej spojrzenie, będąc formą nawigacji w wirtualnej rzeczywistości, jest równocześnie przekształcane w zespół danych (XYZ), które lokalizują to spojrzenie w wirtualnej rzeczywistości i zamieniają w łańcuchy molekularnych form. Proces ten ma charakter interakcji w czasie rzeczywistym. Widz-uczestnik-twórca-wykonawca-interaktor¹¹ jest obecny w wirtualnej przestrzeni w postaci abstrakcyjnych danych, a nowo powstające molekuly ujawniają formy jego czy jej obecności w wirtualnym świecie (jak go postrzega i zarazem jak się w nim uobecnia i porusza). W ten sposób widz, tworząc obiekt swego postrzegania, jednocześnie umiejscawia siebie w wirtualnej rzeczywistości dzieła, co oznacza również, że ustanawia dynamiczną, sobie jedynie podległą perspektywę widzenia.

Pierwsza wersja interaktywnej instalacji Seiko Mikami ma jeszcze wiele innych interesujących właściwości, ważnych z punktu widzenia jej statusu artystycznego. Publiczność znajdująca się w przestrzeni ekspozycji, a nie uczestnicząca aktualnie



Molecular Informatics, Seiko Mikami (1996-1998)

w procesie interakcji, obserwuje kształtowane obrazy w postaci projekcji. W jeszcze innym pomieszczeniu drugi projektor, tym razem ruchomy, porusza się w fizycznej przestrzeni galerii, nie tylko rzutując wokół siebie kreowane przez widza formy, lecz również powtarzając jego czy jej ruchy. W ten sposób *Molecular Informatics* dostarcza możliwości przeżycia wszystkich opisywanych tu form widzenia, ujawniając w ten sposób metaartystyczny wymiar całego przedsięwzięcia¹².

Kolejne wersje instalacji rozbudowują jej koncepcję, czyniąc ją w ten sposób jeszcze bardziej znaczącą artystycznie. Wersja druga, przedstawiona podczas Dutch Electronic Art Festival w Rotterdamie we wrześniu tego samego roku, w przeciwieństwie do poprzedniej, została przygotowana do jednoczesnego wykorzystywania przez dwoje uczestników. Każda z tych osób oprócz możliwości widzenia własnego spojrzenia, uobecnionego w wirtualnej, wizualnej czasoprzestrzeni, uzyskała również zdolność obserwacji molekuł generowanych ruchem oczu drugiej osoby. Spojrzenia w różnych kierunkach powodowały rozbieganie się wytwarzanych łańcuchów, podczas gdy spojrzenia krzyżujące się doprowadzały do rozpadu molekuł stykających się ze sobą. W ten sposób zarażem między uczestnikami mogła się zawiązać wirtualna komunikacja.

Wersja trzecia, przedstawiona w roku 1998 we Francji (międzynarodowy festiwal „Exit” w Créteil w marcu oraz międzynarodowy festiwal „via98” w Le Manège-Mauberge w kwietniu) poszerza poprzednią o wymiar dźwiękowy. Uczestnicy mogli nie tylko widzieć się wzajemnie za sprawą produkowanych łańcuchów molekuł, ale także słyszeć. Program rozpoznający dźwięk w trójwymiarowej, wirtualnej przestrzeni pozwalał osobom w niej zanurzonym słyszeć ruch oczu partnera interakcji, słyszeć, czy się oddala, czy zbliża i z której strony. W ten sposób wirtualna komunikacja między uczestnikami została wzbogacona o dodatkowy wymiar.

Wszystkie te wzbogacenia i rozszerzenia dzieła – a proces ten zapewne nie został jeszcze zakończony: artystka ukończyła właśnie kolejną, czwartą wersję swej instalacji – choć w znaczący sposób modyfikują i rozwijają jego kształt, funkcje i implikowane znaczenia, nie wpływają już w bardzo znaczący sposób na kształt zagadnienia omówionego na przykładzie *Molecular Informatics*, a dotyczącego relacji między ekranem, obrazem i światem obrazowanym. Nie będę

więc szczegółowo analizował konsekwencji tych zmian (przywołam jedną z nich jedynie w dalszej części wywodu). Już bowiem pierwsza wersja instalacji przynosi ze sobą najważniejsze potrzebne nam informacje. Możemy na ich podstawie stwierdzić, że dzieło Seiko Mikami w istotny sposób pogłębia proces przekształceń dotyczących sztuki ruchomego obrazu w ostatnich dwudziestu latach minionego wieku. Prowadzi ono jeszcze dalej transformacje, które omówiłem na przykładzie instalacji *The Golden Calf* Jeffreya Shawa. Jak w tamtej pracy, także i w przypadku *Molecular Informatics* dostrzegamy zanik granicy oddzielającej obraz od przedstawianego przezeń świata. Obraz zlewa się z nim w specyficzną formę symulakrum. Specyficzną, ponieważ bezpośrednio prowadzi ona do zakwestionowania różnicy nie między rzeczywistością przedstawianą przez obrazy a rzeczywistością realną, lecz między obrazem a przedstawianym światem. I dopiero w wyniku tego zespolenia dwóch sfer dotychczas uznawanych za odrębne dochodzi w dalszej kolejności do zatarcia w naszym doświadczeniu różnicy między dwiema, również dotąd przeciwnymi rzeczywistościami: realną i wirtualną. Obie bowiem są teraz doświadczane w ten sam, bezpośredni sposób.

Molecular Informatics, w porównaniu z dziełem Shawa, wnosi do naszych rozważań niezwykle istotny wkład. Po pierwsze bowiem, w tym wypadku nie tylko uzyskujemy władzę nad perspektywą widzenia. Nie mamy również wątpliwości, że to, co widzimy, jest naszym własnym tworem¹³. Po drugie, obserwujemy tu ostateczne usunięcie¹⁴ ekranu ze sfery doświadczenia (audio)wizualnego. Fakt, że dwa ciekłokrystaliczne ekrany są wbudowane w okulary otwierające wejście do wirtualnego świata, nie ma tu żadnego znaczenia, gdyż podobnie jak w przypadku tradycyjnego kina (ale w nieporównywalnie większym stopniu) nie występują one w polu widzenia i nie odgrywają żadnej roli w samym doświadczeniu, pozostają poza jego granicami. Instalacja Jeffreya Shawa, doprowadzając do połączenia w jedną całość obrazu i obrazowanego świata, wprowadziła ekran w sferę doświadczenia widza, zarazem oddając go jednak całkowicie w jego czyjej władanie. Dzieło Seiko Mikami natomiast, zachowując jedność obrazu i rzeczywistości, eliminuje na powrót ekran ze sfery doświadczenia. Shaw umieszcza widza w rzeczywistości realnej, poza światem, w którym znajduje się Złoty Cielec. Ekran jest ruchomą ramą otwierającą widok na wirtualny świat. Mikami sprawia, że widz zanurza się w wirtualnej rzeczywistości, a przechodząc na drugą stronę ramy ekranu, pozostawia go za sobą. Obcuje bezpośrednio z wirtualnymi bytami. Ani ekran, ani obraz nie są mu już do niczego potrzebne. Proces transformacji został zakończony. Pozostaje teraz jedynie doskonalić jego wytwory.

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI

¹³ Wprowadzam to uszczegółowienie – kino tradycyjne – gdyż dla niektórych badaczy (zob. np. poglądy Gene'a Youngblooda w: G. Youngblood, *Expanded Cinema*, Studio Vista, London 1970, Grahame'a Weinbrena w: G. Weinbren, *In the Ocean of Streams of Story*, „Millennium Film Journal”, nr 28, Spring 1995, czy Siegfrieda Zielinskiego, w: S. Zielinski, *Audiovisions. Cinema and Televi-*

sion as Entr'Actes in History, Amsterdam University Press, Amsterdam 1999) pojęcie kina jest definiowane przez odwołanie do kategorii ruchomego obrazu. W ramach takich koncepcji kino funkcjonuje jako swoisty archetyp wszelkich mediów i form ekspresji, które posługują się ruchomym obrazem. Współczesne odmiany multimedialnych są wówczas interpretowane jako nowe, nietradycyjne

rodzaje kina. W ich przypadku ekran nie jest już jedyną, czy nawet zasadniczą formą interfejsu.

- ² Na temat historii poglądów dotyczących widzenia, a zwłaszcza dziewiętnastowiecznych odkryć i teorii przygotowujących współczesne jego konceptualizacje, zob. J. Crary, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge MIT Press, Mass. London 1990.
- ³ Część na tyle istotną, że dla uproszczenia będę w dalszej części niniejszej rozprawy określał ekran jako kontekst obrazu.
- ⁴ Albo gdy artystyczna koncepcja danego dzieła kieruje uwagę odbiorcy także w stronę ekranu, który w tym przypadku staje się swego rodzaju wirtualnym elementem dzieła.
- ⁵ W zgodzie z licznymi współczesnymi koncepcjami dotyczącymi odbioru i rozumienia dzieła audiowizualnego czy też dzieła sztuki w ogóle.
- ⁶ Przypominając nam przy tej okazji o potrzebie rozpatrywania problematyki relacji władzy także wówczas, gdy – zdawałoby się – mamy do czynienia z niczym nie ograniczaną, swobodną interakcją.
- ⁷ Wszystkie one bowiem, w intencjach ich autorów, należą do szeroko rozumianej domeny kina.
- ⁸ W życiu oddziałujemy na przebieg spraw nie przez dokonywanie wyboru, lecz aktywnie odpowiadając na sytuacje (...) Interfejs interaktywnego kina nie może zamykać się w modelu wyboru, chociaż nie oznacza to, że wybór jest zeń całkowicie usunięty. Konceptem operacyjnym [kina interaktywnego] jest odpowiedź, zob. G. Weinbren, *In the Ocean*

of Streams of Story, „Millennium Film Journal”, nr 28, Spring 1995, s. 24-25.

- ⁹ Całość ta, w zgodzie z propozycją Baudrillarda, może być określona mianem symulakrum.
- ¹⁰ Praca Shawa w istocie stanowi już graniczną formę instalacji interaktywnej i sztuki rzeczywistości wirtualnej.
- ¹¹ Wszystkie te określenia dopiero wspólnie są w stanie adekwatnie opisać ów nowy status niedyskretyzowanego jedynie-odbiorcy. Samo dzieło natomiast pokazuje w niezwykle wyrazisty sposób zależność od całego kompleksu czynników oraz transformację roli i pozycji artysty w świecie interaktywnych mediów.
- ¹² Metadyskursywny charakter pracy jest także ujawniany w komentarzach samej artystki, która zwraca uwagę, że jej praca, będąc przeniesieniem (w McLuhanowskim sensie) człowieka w wirtualną przestrzeń, poddaje zarazem analizie jego fizyczno-biologiczną złożoność. Por. także analizę dzieła dokonaną przez Sabu Kohso w: tegoż, *This Thing that Sees. A reflection on Molecular Informatics*. http://bionet_org.tripod.com/eye_s.html
- ¹³ Wersja druga (jak również trzecia) pozwala także zobaczyć w jednym i tym samym świecie to, co jest naszym własnym produktem, obok wytworów innych uczestników. Wszystkie wersje natomiast, w zróżnicowany sposób, oferują nam również pogłębioną świadomość własnej bio-fizjo-psycho-fizyczności.
- ¹⁴ Charakterystyczne skądinąd dla większości realizacji wykorzystujących interfejsy rzeczywistości wirtualnej.



The Golden Calf, „Ars Electronica”, Linz, Austria, 1994, fot. J. Show