

# Mediacja-medializacja

PIOTR KRAJEWSKI

*I sometimes think, Harry, that there are only two areas of any importance in the world's history. The first is the appearance of a new medium for art, and the second is the appearance of a new personality for art also*<sup>1</sup>.

Oscar Wilde

Rozważania nad nowymi mediami zazwyczaj ujmują ich złożoną postać technologicznego wynalazku i jednocześnie fenomenowi kulturowego. Starają się przy tym odnieść do tego dualizmu, kreśląc podstawowe relacje między obu porządkami (obszarami). Wydaje się, uogólniając, że są dwa typowe nurty takich refleksji i że oba biegną zarówno na poziomie potocznego, jak i naukowego dyskursu. Żaden z nich nie jest też związany z badaniem jakiegoś konkretnego medium, więc można je odnaleźć tak w epoce zdominowanej rozważaniami nad telewizją, jak i w czasie gdy definicję nowego medium dyktuje sieć komputerowa<sup>2</sup>.

Pierwszy z tych nurtów, istnieje niemal wyłącznie w wersji krytycznej, wskazuje na dominację technologii we współczesnym społeczeństwie, podkreśla technologiczny determinizm, który można ująć następująco: technologia jest w swych wytworach niezależna i poza wewnętrzną logiką technicznego rozwoju, istotnie wzmocniana lub osłabiana przez przypadek, nie ma innych motorów, dla których jakiś wynalazek dochodzi do skutku. Prymarne znaczenie ma rozwój techniczny i kreowane przez niego nowe technologie, będące efektem wewnętrznego procesu badań i wynikających z nich osiągnięć. Dopiero dalszym następstwem są przemiany życia i rozwoju społecznego. Zatem to autonomiczne procesy technologiczne i powołane przez nie nowe technologie stworzyły współczesnego człowieka i jego kondycję. Przemiany społeczne podążają za rozwojem technologii podlegającej wyłącznie samonapędzającym się wewnętrznym prawom.

Te opinie wiążą się z krytyką antycypowanych dróg rozwoju współczesnej kultury: oto pojawiły się maszyny o ogromnych zdolnościach kreatywnych przewyższających pod wieloma względami ludzką imaginację, a przez to niszczące kreatywność i niebezpiecznie uzależniające. Społeczeństwo zaś podąża ślepo ku nowym horyzontom ofiarowanym przez technologię, nie bacząc na żadne niebezpieczeństwa, bezradne bez technicznych protez, coraz bardziej zniewolone i zależne od technologicznej konsumpcji. Ludzkość zamiast rozwijać się drogą zgodną z własną naturą, szaleje na technologicznych wehikułach. Ta opinia może być artykułowana jako diagnoza kultury masowej lub równie dobrze każdej, alternatywnej czy awangardowej twórczości, wszak na swój sposób uwikłanej dziś w technologię.

Odmienny typ refleksji pozwala określać przemiany technologiczne jako symptom wielu złożonych procesów, także tych odległych od technologii. Więc chociaż sam wynalazek pozostaje efektem odkrycia technicznego, to jego znaczenie społeczne kształtuje się w wyniku złożonych praktyk, które są w zasadniczy sposób wynikiem porządku kulturowego lub natury ludzkiej. Istnieje zatem wielopoziomowe rozległe sprzężenie zwrotne warunkujące przyjęcie i upowszechnienie nowej technologii, obejmujące ogólne czynniki rozwoju kultury, społeczeństwa i determinant natury ludzkiej, a zatem czynniki, które zawsze były ukryte w ludziach, które nieustannie znajdują i konfigurują środki dla swej manifestacji.

Ten rodzaj poglądów, zazwyczaj bardziej łaskawy, ma też swą krytyczną odmianę. To władza – pieniądz lub ideologia – steruje rozwojem technologii i sprawia, że niektóre środki techniczne mogą być wybrane do zainwestowania i rozwinięcia, a inne zaniechane.

Klasyk współczesnej sztuki wideo Nam June Paik cytuje pochodzący z połowy XIX wieku fragment rozważań Henry'ego Davida Thoreau, piewcy nieskrępowanego indywidualizmu i obywatelskiego nieposłuszeństwa. *Kompania telefoniczna próbuje połączyć Maine z Tennessee. Nawet jeśli się to powiedzie, to cóż ludzie, używając tego, mogą sobie wzajemnie powiedzieć? Jaką mają możliwość znalezienia tematu do rozmowy?*<sup>3</sup>

Oba dziewiętnastowieczne ujęcia Wilde'a i Thoreau w odmienny sposób zwracają uwagę na problem wzajemnej relacji między techniką a osobowością. Paik, komentując uwagę Thoreau, zwraca uwagę, że najważniejsze, by zachodziło sprzężenie zwrotne, coś, co analogowej elektronice wideo artu jest znane jako feedback, a w starszej terminologii, jak przewrotnie zauważa, było zwane dialektyką, a – dziś można by dalej uzupełniać – w cyfrowym świecie geometrii fraktalnej zwane jest iteracją. *Nowe kontakty wyhodują nową zawartość, nowa zawartość rozwinięte kontakty*<sup>4</sup>. Rozwinięte sprzężenie zwrotne między środkami technicznymi a osobowością determinuje możliwość powstania, sposób istnienia i zawartość owych – by nawiązać do początkowego cytatu z Oscara Wilde'a – jedynie istotnych obszarów w historii świata; nowego medium i nowej osobowości. Tym samym związek pomiędzy nową techniką a nową osobowością jest koniecznym warunkiem, by środek techniczny stał się istotnym dla kultury medium; owo zachodzące między techniką a osobowością sprzężenie zwrotne kształtuje historię kultury.

Każde medium formatuje i urabia zmysły przez kontakt z nimi, przez sposób, w jaki się do nich odwołuje. Medium samo w sobie, to – by użyć określeń McLuhana z jego popularyzatorskich wypowiedzi, jak wywiad dla telewizyjnego cyklu *Tomorrow's World* (1966), czy dla „Playboya” (1969) – *message i massage*, przekaz i masaż; *samo medium jest przekazem, a nie treścią; nadto nadal nie potrafimy pozbyć się złudzenia, że liczy się to, w jaki sposób medium jest wykorzystywane, a nie to co ono czyni nam i z nami (...) społeczeństwa zawsze były w większym stopniu kształtowane przez charakter mediów, dzięki którym ludzie mogli się komunikować, niżli przez treść teże komunikacji*<sup>5</sup>. *Każda kultura jest pewnym porządkiem zmysłowych preferencji*<sup>6</sup>. Dla McLuhana prymarny wpływ mediów na kulturę jest oczywisty, zważywszy że media to właśnie przedłużenia zmysłów człowieka, jego układu nerwowego; obejmujące *każdą technikę, która wytwarza przedłużenie zmysłów człowieka, od ubioru do komputera*<sup>7</sup>.

McLuhana, pisząc w latach 60. o mediach elektronicznych, od telegrafu po komputer, uważał, że w ich współczesnej konfiguracji najważniejszą rolę spełnia telewizja, która wchłonęła wszelkie starsze media, tworząc nową funkcjonalną płaszczyznę ich integracji. *Telewizja jest najważniejszym z elektronicznych mediów (...) ponieważ kształtuje cały wachlarz zmysłów najbardziej przenikliwym przekazem*<sup>8</sup>. Telewizja zatem nie jest tylko nowszym medium, które pojawia się i funkcjonuje obok mediów starszych, jest tym, co J. D. Bolter idący tropami McLuhana nazwał w kilkanaście lat później technologią definiującą. Bolter na początku lat 80. użył pojęcia technologii definiującej, wyrażając koncepcję kształtowania wyobrażenia o świecie i nas samych na obraz i podobieństwo technologii obecnej w danej kulturze. Tę koncepcję myślenia i mówienia w kategoriach sugerowanych przez maszynę odnosi więc tak do epoki kartezjańskiej, kiedy rolę technologii definiującej spełniał mechanizm zegara, rewolucji przemysłowej, kiedy tę rolę przejęła maszyna parowa, jak i do współczesności, tyle że dla Boltera technologią definiującą nie jest już telewizja, stał się nią komputer<sup>9</sup>.

Dla Kartezjusza zwierzę jest maszyną, gdyż wszystko jest mechanizmem zegara, z wyłączeniem umysłu i duszy. Dla La Mettrie'go maszyną jest również człowiek<sup>10</sup>. Zegar wahadłowy stał zarówno za koncepcją kosmosu, wyjaśnieniem zasad rządzących ruchem planet, jak i funkcjonowaniem organizmów żywych. Mechanistyczny determinizm Leibniza traktuje umysł jako zaprogramowany zegar. W tym czasie inżynieria francuskich i szwajcarskich chorologów powołała do istnienia oparte na zegarowej mechanice liczne androidalne konstrukcje, naturalnej wielkości lalki wykonujące (naśladowujące?) czynności do tej pory będące wyłącznie umiejętnościami kulturowymi. Lady Miso jest damą siedzącą przy klawikordzie, potrafi zagrać zestaw melodii. Wyznanie: „Jesteśmy androidami” – pisze po niemiecku mechaniczny chłopiec trzymanym w dłoni gęsim piórem maczanym w kałamarnu.

Pojęcie „technologia definiująca” może funkcjonować z równym powodzeniem jako ogólna metafora, metodologiczna perspektywa poznania i opisu zjawisk, a wreszcie praktyczna procedura sprowadzania zjawisk do poznawczego, a niekiedy i funkcjonalnego konstruktów. We wszystkich tych postaciach technologia definiująca wpływa na kształtowanie teorii naukowych i kulturowe postrzeganie świata, wpływa na przemiany kultury oraz umysłu.

J. D. Bolter i Richard Grusin wprowadzają za Paulem Levinsonem pojęcie remediacji dla opisu, w jaki sposób jedno medium przekształca drugie, gdy przekracza jego ograniczenia<sup>11</sup>. Pismo utrwala mowę, druk utrwala i rozpowszechnia pismo, komputer dzięki hipertekstowi odmienia charakter tekstu i strategię czytelnicze, uwalnia też druk od materialnej postaci, zaś Internet rozpowszechnia tę nową postać, wprowadzając tekst w wymiar uwolnionej od ograniczeń geograficznego dystansu interaktywnej komunikacji. Internet pozwala prowadzić w czasie rzeczywistym dialogi przez tekstowy zapis z pominięciem oralnej postaci mowy.

Nowum w stosunku do teorii McLuhana stanowi podkreślenie, że dawniejsze media nie tylko odnajdują się przekształcone na nowej platformie technologicznej, ale również potrafią asymilować na swój sposób nowsze technologie, ściągając je niejako na własny pułap technologiczny. Nowe media mogą pojawiać się w starych, stare symulują nowe, utylizują ich sekret technologiczny. Ta uwaga wydaje się szczególnie trafna w stosunku do filmu i telewizji. Film wyraźnie użył w ostatnim

dwudziestolecia zarówno mitologii nowych mediów, jak i dostarczanych przez nie syntetycznych obrazów, choć ta medialna rewitalizacja kina budzi kontrowersje.

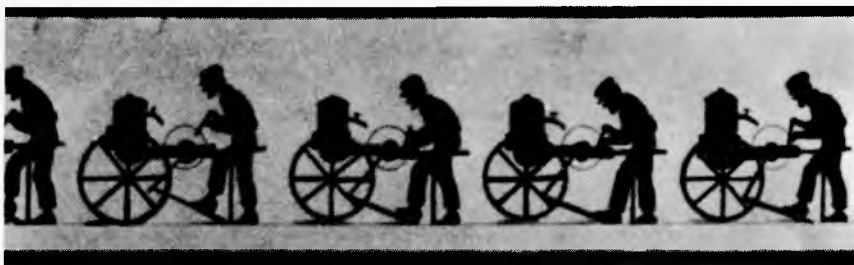
Telewizja, szczególnie w swej postaci „reality show”, stara się imitować medium interaktywne, pozostając w ciągłym zwrotnym kontakcie z widzami przez konglomerat technologicznych możliwości telefonii komórkowej i przewodowej czy nadawanie przez Internet (*netcasting*).

Thoreau powątpiewał w osobowość, która dla swojego funkcjonowania potrzebować będzie telefonu z Main do Tennessee. Nie widział potrzeby ekspresji osobowości aż na taką odległość. Czy też raczej powątpiewał w istnienie osobowości, dla której istniałaby potrzeba takiego dalekiego kontaktu. Jednak wbrew poczuciu Thoreau nastąpił nieprzerwany rozwój i upowszechnianie technik komunikacyjnych, zaś dalekie łącza telefoniczne od razu wykazały swą przydatność. Z dzisiejszego doświadczenia kultury mediów partycypacyjnych, przede wszystkim sieci internetowej, wynika wymownie, że sam taki zapośredniczony medialnie kontakt może okazać się wystarczająco satysfakcjonujący i to niemal niezależnie od swej zawartości, niezależnie od poziomu czy treści samego komunikatu. Jednocześnie taka technologiczna możliwość kontaktu współtworzy, wymusza lub wyzwala zawartość komunikatu.

Tym bardziej jest ciekawe, że taki nieprzerwany rozwój nie stał się udziałem wynalazków interaktywnych. Niektóre z nich stanowią przykład odwrotny, braku sprzężenia między techniką a potrzebami kulturowej osobowości – nieupowszechnienia się i tylko bardzo ograniczonego funkcjonowania linii rozwojowej XIX-wiecznych wynalazków interaktywnych. Weźmy pod uwagę najbardziej znane, te prekinematograficznej natury: traumatrop, phenakistoscop, choreutoscop czy najpóźniejszy i najślawniejszy z nich – wynalazek Williama Hornera z 1860 roku – zoetrope. Choć były one głównie wynikiem eksperymentów optycznych, w najlepszym wypadku zasiły świat zabawek i ciekawostek, nie spełniając przy tym poważniejszych nadziei kulturowych.

Zastanawiająca jest ich całkowita porażka, zapomnienie, w jakie popadły, zmarginalizowane niemal natychmiast gdy pojawił się wynalazek kinematografu. Czy oznacza to, że osobowość XIX-wieczna nie została pobudzona przez te wynalazki, nie odkryła w nich potrzeby manipulacji, zadowolając się odbiorem obrazu z kinematografu, który niemal całkowicie zastopował rozwój mediów interaktywnych na dalsze trzy czwarte wieku?

Oczywiście w dużej mierze niewielkie zaawansowanie medialne tych wynalazków jest pewnym wyjaśnieniem, dlaczego nie stały się współważne. Uznamy, że nie każdy środek techniczny staje się automatycznie medium, być może staje się nim, dopiero jeśli potrafi przekazać jakąś potężniejszą dawkę sygnału istotnie różniącego się od przekazu starego medium. Być może porcja innowacji w stosunku do fotografii oferowana przez zoetrope i podobne mu urządzenia optyczne służące powstawaniu ruchomego obrazu była tak skromna, że mogła obudzić przelotną ciekawość, ale nie mogła zainicjować nowych potrzeb zmysłowo percepcyjnych. Zapewne właśnie interaktywny charakter przekazu był tu raczej także przeszkodą, gdyż odstaniał iluzję powstania ruchomego obrazu. Zapewne trudno było uwierzyć w istotność ujawnień czegoś, czym trzeba było najpierw pokręcić. Widz, oglądając powtarzające się sekwencje wirujących ruchomych obrazów, nie czuł się wprowadzany na obszar, który postrzegałby jako



Zeotrop – urządzenie skonstruowane przez W.G. Hornera – obrazki przesuwające się na taśmie dawały złudzenie ruchu.

znaczący. Skłania to do przyjęcia, że po pierwsze musi zaistnieć samo zjawisko mediacji – technologicznego zapośredniczenia, wprowadzenia za pomocą aparatu technicznego znaczących danych zmysłowych w obszar naszej percepcji.

Baudrillard zwraca uwagę, że fotografia jest pierwszą techniką mechanicznej reprodukcji, w której trwale obecny jest technologiczny sekret, tajemnica, która się bierze z samej natury fotografii, z jej mechaniki. Jest on dla fotografii ważniejszy niż wszelkie zabiegi artystyczne, jakich można z nią dokonać, a jakie nigdy nie będą się mogły równać z samym sekretem, który ma charakter pierwotny w stosunku do wszystkich innych świadomych zabiegów<sup>12</sup>.

Wydaje się, że w reakcjach na sztukę komputerową jeszcze do niedawna poczucie sekretu technologicznego było szczególnie dominujące. Świadomość faktu, że każda kreacja komputerowa niezależnie od jej charakteru, czy to będzie muzyka, grafika czy ruchomy obraz, jest kombinacją kodów i procedur natury cyfrowej, wzbogaca się jeszcze o całą historię tajemnicy związanej z cyfrą.

Otóż pojęcie sekretu technologicznego wydaje mi się podstawowe dla wszystkich mediów rozumianych jako wehikuły treści kulturowych, nie tylko mediów elektronicznych, choć właśnie na gruncie tych ostatnich wydaje się szczególnie wyraziste. Powróćmy do zoetrope, walca z naklejonymi na wewnętrznej powie-

rzchni fotografiami przedstawiającymi fazy ruchu. Nadając temu bębnowi ruch obrotowy, można oglądać, jak z fotografii tworzy się krótka sekwencja ruchomych obrazów. Jednak niewielka pojemność i brak sekretu technologicznego, który by w sposób istotny wzbogacał sam sygnał zawarty w fotografii sprawiły, że wynalazek ten pozostał głównie zabawką.

Medium musi zawierać w sobie inne medium; McLuhan podkreślał w wielu pismach, że treścią każdego medium jest inne medium, *zawartością pisma jest mowa, podobnie jak i pismo jest zawartością druku, druk jest zawartością telegrafu*<sup>13</sup>. Zatem nowe medium wzbogaca starsze także o sekret technologiczny. Być może zatem zoetrope był ciągle zbyt blisko fotografii, w sensie doznania zmysłowego, a także w sensie sekretu technologicznego, pozostając nadal w kręgu samej fotografii. Nie był więc całkiem nowym wynalazkiem.

Inne ujęcie tej kwestii wyraża historyczna teza McLuhana: *medium is the message*, a jeszcze wcześniejsze twierdzenie ojca cybernetyki Norberta Wienera: *Sygnał, kiedy informacja jest przesyłana, gra równie ważną rolę, kiedy informacja przesyłana nie jest*<sup>14</sup>. Innymi słowy dla mediów – co w wypadku mediów elektronicznych jest to szczególnie oczywiste – informacja to zmodulowany sygnał. Charakter tej modulacji, wybór tematu, estetyki jest zatem wtórny do charakteru samego sygnału. To oznacza, że parametry sygnału, takie jak moc, pojemność – w sposób istotny warunkują komunikat. Sygnał musi być odpowiednio pojemny, by przekazać *message*.

Przełom XIX i XX wieku przynosi taki przykład nieudanej próby upowszechnienia innowacyjnego urządzenia technicznego zdolnego do generowania i modulowania niezwykle silnego sygnału, urządzenia o wielkiej zdolności komunikacyjnej, mediacyjnej i istotnym sekrecie technologicznym. Gigantyczna maszyna muzyczna nazwana telharmonium, zajmująca budynek Telharmonium Hall, powstała, by dostarczać muzykę restauracjom i salonom Nowego Jorku w czasach, kiedy nie znano jeszcze sposobu elektronicznego wzmocnienia sygnału radiowego.

*Weź muzykę z kranu tak jak gaz lub wodę* – tak slogan reklamowy z 1906 roku zachęcał do korzystania z serwisu muzycznego telharmonium, urządzenia ważącego 200 ton, będącego generatorem dźwięków, przyjemnie imitującego muzykę orkiestrową, która mogła być dostarczana wielkiej liczbie użytkowników w promieniu setek mil po liniach telefonicznych.

To ciekawy, choć zapomniany przykład przedwczesnej realizacji, rozpowszechnionego dopiero od połowy lat 90. XX wieku zjawiska transmisji sieciowej. Streaming, czyli transmisja strumieniowa to przekazywanie głównie dźwięku, choć także sekwencji obrazu przez sieć komputerową, które zyskuje coraz większą popularność i jest wykorzystywane tak dla celów artystycznych, jak i dla rozpowszechniania programu regularnych stacji radiowych. Nadawanie obrazu wideo przez Internet ciągle jeszcze dokonuje się kosztem jego jakości technicznej, dodatkowo przy zbyt niskiej przepustowości następstwo klatek jest zbyt wolne, by można je zaliczyć do ruchomych obrazów, jednak niewiele dzieli nas, by przekaz strumieniowy wysokiej jakości dotyczył również wideo czy rozpowszechnianego w ten sposób obrazu telewizyjnego.

Zauważmy, że aprobatę jakości ustala tu znowu poziom mediów wcześniejszych, obrazu kinowego czy telewizyjnego wysokiej rozdzielczości.

Zbieganie się łańcuchów rozwojowych składa się na historię kultury. Lata 90. przyniosły rozwój nowej platformy integracji najróżniejszych wątków, motywów czy właśnie łańcuchów rozwojowych. Tą nową platformą jest nie tyle sam kompu-

ter, ile raczej komputer podłączony do sieci w swych najróżniejszych postaciach. Niezwykła wydajność natury ekspresyjnej, komunikacyjnej i powiedzmy „przechowawczej” oraz wielomediálny charakter możliwej ekspresji i komunikacji sprawia, iż w rozważaniach nad nowym fenomenem podkreśla się raczej spektakularne zerwanie z przeszłymi formami niżli kontynuację. Wynika to zarówno z szybkości zmian natury technologicznej, jak i powolności przemian obrazu przeszłości utrwalonego według poprzednich paradygmatów. Tymczasem przynajmniej kilka wątków z niezwykłą siłą pojawiających się na gruncie nowych mediów komunikacyjnych ma długi rodowód, co każe nam inaczej spojrzeć na nowe media.

W tym ujęciu nowe możliwości są nie tyle nagłą erupcją kreatywnych możliwości maszyny, nieoczekiwanym darem technologii ofiarowanym kulturze wyczerpania, ile efektem długiego łańcucha rozwojowego, dojrzewania technologicznego i dyskursywnego wątków od dawna obecnych.

Wszystkie obszary kultury – dzisiejszej i wczorajszej – są lub mogą być zapośredniczone przez technologię cyfrową i jej coraz liczniejsze interfejsy. Wpływa to dwójako na zakres i sposoby naszej percepcji. Z jednej strony prowadzi na nowe obszary, przedstawia nowe światy, poszerza horyzonty przez udostępnienie przestrzeni niegdyś nieosiągalnych. Powiększa nasze otoczenie, przyspiesza komunikację, wzbogaca środowisko. Jednocześnie, dotykając także dziedzin, których doświadczyliśmy bardziej bezpośrednio, prowadzi do ciągłej funkcjonalnej i pojęciowej reinterpretacji rzeczywistości. Oddziałuje na struktury już ugruntowane w naszym historycznym doświadczeniu, przekształca istniejące biologiczne, fizyczne, kulturalne i ekonomiczne parametry ludzkiej egzystencji. Interferuje, nakłada się na nasz ustalony system wartości, niepokoi, czyni nasze środowisko w wymuszony sposób kreatywnym, dynamicznym i niestabilnym.

La Mettrie pisał w 1747 roku: *Ciało ludzkie to maszyna nakręcająca swoje własne sprężyny*<sup>15</sup>, oraz *...można być maszyną i zarazem doznawać*<sup>16</sup>, McLuhan zaś: *...człowiek zaczyna teraz nosić swój mózg poza czaszką, nerwy zaś poza skórą; nowa technika wykształca nowego człowieka*<sup>17</sup>.

W dobie postępującego zanurzenia ciała w zewnętrznej sieci informacyjnej jego ekstensja poza granice konturu ma charakter nie tylko bezpośrednio funkcjonalny, ale i niesie wymiar doświadczanego przez projekcje zmysłów wejścia w osobiście budowane środowisko wirtualnego habitatu, zaskakującej stratosfery odkodowanych danych. Przestrzeń wewnętrzna katapultowana w obszar wizualizacji podlega mediacji przez percepcję, modyfikując się przez narzędzia niekiedy mistyfikujące przybieraną tożsamość, niekiedy pozwalające jej w pełni się uzewnętrznić.

Techniki nieinwazyjnego monitorowania wnętrza ciała czy też niemal nieinwazyjnego wnikania w ciało przez mikro-, nano- czy endotechnologię sprawiają, że materialność ciała jest obracana w obraz. Te nowe sposoby i techniki wizualizacyjne sprawiają, że ukryty wewnętrzny wymiar mechaniki cielesności znajduje nową reprezentację estetyczną, jest przekształcany w formę wizualną, zyskuje nową tożsamość wizualną. Trójwymiarowe modele struktury molekularnej ciała, odwzorowania genomu, kolejne warstwy komputerowych symulacji poziomów quasi-mikroskopowych odtworzeń weszły jako ikoniczne odwzorowania w obieg sztuki i informacji.

Koncepcja komunikacji postsymbolicznej opiera się na podążaniu za ideami Locke’a i Descartes’a przedstawiającymi umysł ludzki jako pewną wewnętrzną przestrzeń, w której idee zarówno niekonkretne i trudne do uchwycenia, jak

i całkowicie jasne przemieszczają się oglądane przez wewnętrzne oko, stając się obiektami wewnętrznej obserwacji, quasi-percepcji<sup>18</sup>. Idea może więc być wyrażona także pozajęzykowo, może być obiektem lub kształtem w ruchu i w dynamicznej relacji z innymi obiektami-ideami.

W dużej mierze technika *wirtual reality* może być uznana za technologiczną symulację takiej wewnętrznej przestrzeni do percepcji, w której następuje immersja w zewnętrzne środowisko technologiczne jako rodzaj innej, ekwiwalentnej przestrzeni.

PIOTR KRAJEWSKI



Współczesna kamera cyfrowa

<sup>1</sup> O. Wilde, *The Picture of Dorian Gray*, London 1891, s. 16.

<sup>2</sup> Por. subtelne analizy typowych stanowisk wobec technologii w: R. Williams, *Television. Technology and Cultural Form*, London 1974.

<sup>3</sup> Cytat za: Nam June Paik, *Art and Satellite*, w: N. J. Paik, *Art for 25 Million People: Bon Jour Mr Orwell: Kunst und Satellite in der Zukunft*, DAAD Galerie, Berlin 1984, bez paginacji.

<sup>4</sup> Tamże.

<sup>5</sup> M. McLuhan, *Wybór tekstów*, (red.) E. McLuhan, F. Zingrone, tłum. E. Różłska, J. M. Stokłosa, Poznań 2001, s. 337.

<sup>6</sup> Tamże, s. 339.

<sup>7</sup> Tamże, s. 337.

<sup>8</sup> Tamże, s. 347.

<sup>9</sup> J. David Bolter, *Człowiek Turinga i kultura Zachodu w wieku komputera*, tłum. T. Goban-Klas, Warszawa 1990.

<sup>10</sup> J. Offray De La Mettrie, *Człowiek-maszyna*, tłum. S. Rudniański, Warszawa 1984.

<sup>11</sup> J. David Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press 1999.

<sup>12</sup> J. Baudrillard, *Paroxysm. Interviews with Philippe Petit*, New York 1998.

<sup>13</sup> M. McLuhan, *Understanding Media, The Extensions of Man*, 1964, s. 24.

<sup>14</sup> N. Wiener, *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, MIT Press 1948, 1961.

<sup>15</sup> J. Offray La Mettrie, dz. cyt., s. 22.

<sup>16</sup> Tamże, s. 84.

<sup>17</sup> M. McLuhan, *Understanding Media*, dz. cyt., s. 379.

<sup>18</sup> Por. R. Rorty, *Philosophy and the Mirror of Nature*, Princeton 1979, s. 49-50 n.