

Ekran y świata*

ANDRZEJ GWÓŹDŹ

Między jaskinią a bunkrem

Kiedy pod koniec lat osiemdziesiątych Henri Pierre Jeudy w neofickim zachwycie dawał wyraz swej fascynacji ekranami wideo w paryskim metrze¹, doskonale zdawał sobie sprawę z tego, iż to dopiero początek nowej epoki, w której monitory wideo zaczną z wolna zastępować inne przedmioty codziennego użytku i ogarniać coraz to szersze połacie przestrzeni. Tak iż po kilku latach będziemy już potocznie rozprawiali o monitoringu, a strzępy obrazów z podglądu wideo – jak te z ostatnich godzin przed śmiercią księżnej Dian y z paryskiego hotelu Ritz – zyskają rangę nieomal przedmiotu kultu.

Tego rodzaju zdublowanie przestrzeni transportu publicznego wskutek nowej, bo opartej na fuzji ciała i obrazu (każdy chce i może zobaczyć swój dublet) „przestrzeni komunikacyjnej” sprawia, że – po pierwsze, *między cyrkulowaniem pociągów („pierwszym metrem”) a cyrkulowaniem informacji („drugim metrem”) powstaje lustrzany układ przyporządkowań*; po drugie – monitory wideo przydają emisji w czasie rzeczywistym (temu, co realne) charakteru imaginatywnego: widzowie-podróżni znajdują się w interfejsie, w punkcie styku siebie – cielesnych i obrazowych zarazem². Diagnoza taka dotyczy oczywiście każdego rodzaju przestrzeni publicznej, która coraz bardziej przypomina jedną ogromną instalację wideo.

Monitory wideo dawno stały się już istotnym, a kto wie czy nie najistotniejszym elementem strategii anestetyzacyjnych naszych miast, wypierając nieustannie inwencję plastyków miejskich. Nie ma już praktycznie takiej sfery życia, która nie byłaby pod kontrolą podglądu wideo, owego *światła pośredniego*³ kamer wideo – a może nią być praktycznie każda – co więcej, podgląd taki nawet się dziś specjalnie inscenizuje (tyle tylko, że wtedy przestaje już być podglądem) – przypadek *Big Brother*a jest tu jedynie najbardziej jaskrawym przykładem tego syndromu. Virilio ogłasza wręcz *zanik miejsc przedstawiania i projekcji*, bo – jak powiada – *wszystko staje się dziś ekranem, a obszary kontynentalne i morskie wystawione na badawcze spojrzenia orbitalnych oczu satelitów*⁴ są tego najlepszym dowodem.

Do takiego całodobowego kina w naturze jako „ekranu niebios” przywoływał w roku 1937 Stefan Themerson: *Wielki Człowiek w Kabinie Projekcyjnej rzuca na kopulasty ekran wciąż te same światła. Tym „operatorem” jest Tama-nui-ki-te-Rangi – Wielki-Człowiek-w-Niebie*⁵. A Paul Virilio idzie jeszcze o krok dalej:

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

w lukach wojskowych bunkrów – owych „szczelinach braku”, jak by powiedział psychoanalityk, czekających tylko na to, by wypełniła je projekcja teatru wojny – dostrzega ekrany cinémascope⁶, tyle tylko, że ten film w naturze, przetwarzający się przed oczyma żołnierzy skutych w tej jaskini platońskiej XX wieku, z iluzją niewiele ma już wspólnego.

Z drugiej strony przecież medycyna i biotechnologia, eksperymentując z transplantacją *in vitro* obrazów, nieuchronnie zbliżają nas do „kina w źrenicy”, idealnego spełnienia Viriliowskiego postulatku kultu ślepoty: zastąpienia widzenia biologicznego przez swego rodzaju iluminizm – „patrzenie” wewnętrznymi oczyma naszego mózgu. Ekran cyberprzestrzeni jako implant wszczepiony w tęczę i połączony z Internetem – to już nie tylko mrzonki science fiction. *Od tego momentu będziemy nosić ze sobą własne więzienie nie po to, aby w pełni szczęścia mylić reprodukcję z percepcją (jak to ma miejsce w kinie), lecz po to, aby zawsze „być w kontakcie”, być zawsze podłączonym, zawsze „włączonym”. Siatkówka i ekran połączą się* – wyrokuje zupełnie w duchu Baudrillarda Lev Manovich⁷. Fikcja „naukowa” ukazana przez Wima Wendersa w filmie *Aż na koniec świata* (RFN-Francja-Australia 1991), eksploatowana intensywnie w różnych mutacjach fabularnych od *Kosiarza umysłów* (reż. B. Leonard, USA-Wielka Brytania 1992) po *Grę* (reż. D. Fincher, USA 1997) i *Matrix* (reż. A. i L. Wachowsky, USA 1999) oraz w dziesiątkach innych filmów, staje się powoli faktem.

Miedzy jedną a drugą rzeczywistością – widzenia i imaginowania widzenia – sytuują się tysiące płaszczyzn projekcyjnych, które nieustannie przyjmują na siebie strumienie światła, by wyemanować je ku nam – od gigantycznego jumbotrona na stadionie po mobilne ekrany laptopów, od minidisplayów urządzeń powszechnego użytku (bankomatów, kas w supermarketach, urządzeń domowych) po ciekłokrystaliczne ekrany przenośnych kamkorderów, od ekranów kontrolnych w sali szpitalnej i monitorów w salonach gier po plazmowe ekrany-malowidła na ścianach mieszkań. Jedne i drugie – sale szpitalne i salony gier – dawno już stały się swego rodzaju mutacjami „reżyserek” poza studiami telewizyjnymi. I nie pojmie nic z kultury współczesnej ten, kto nie dostrzeże tych zmian. Nie idę wprawdzie tak daleko, by proponować filozofom, aby miast w bibliotekach zasiedli choć na chwilę w owych monitorowych wnętrzach, skoro w nich właśnie najlepiej można dostrzec ową „logistyczną przemianę” zaświadczałą przesunięcie myślenia od rzeczywistości ku iluzji, niemniej *raus z ekranów* panujący w takich miejscach każe przyznać rację tym autorom, którzy – jak Douglas Rushkoff – pokolenie bywalców salonów gier określają trafnie mianem pokolenia „screenagerów”.

Bo przecie żyjemy dziś – jak trafnie zauważył Baudrillard – *w tym, co imaginatywne monitora, linii granicznej, i reprodukcji, substytucji i usieciowienia. Wszystkie nasze maszyny są monitorami, my sami staliśmy się nimi, a stosunki ludzkie są stosunkami między monitorami...*⁸ I słusznie, bo już donoszą o konstruowanych modelach samochodów przyszłości, w których boczne lusterka mają być zastąpione monitorami, co jest właśnie upowszechnieniem rezultatów prac prowadzonych przez US Air Force od lat osiemdziesiątych nad superkabina pilotu, w której *pilot wkracza w świat wirtualny po to, by przemieszczać się przez świat fizyczny z ponaddźwiękową prędkością wraz ze swym aparatem reprezen-*

tacji, który w bezpieczny sposób zostaje przymocowany do jego ciała, znacznie bezpieczniej niż kiedykolwiek wcześniej w historii ekranu⁹. Powszechność telefonów komórkowych z ich SMS-ami czekającymi w pogotowiu, by zostać wyświetlonymi na lilipucich displayach, poświadcza hipotezę Baudrillarda.

I choć możemy się spierać na przykład o to, czy jesteśmy społeczeństwem informacji, czy symulacji, to nikt nie może mieć wątpliwości co do tego, że przede wszystkim i nieodwołalnie jesteśmy społeczeństwem ekranu [i monitora]¹⁰, że to właśnie wszechobecność monitorów współtworzy w decydującej mierze dominujący styl kultury przełomu wieków. Jeśli zatem technologię definiującą XX wieku stanowi komputer, to dominującym w niej interfejsem – miejscem styku podmiotu z przedmiotem widzenia – pozostają niewątpliwie ekrany. A stulecie kina – jak to konsekwentnie przypominał u nas Wojciech Chyła¹¹ – jest przede wszystkim stuleciem ekranu (ekranu – dodajmy – dynamicznego), który w przeciwieństwie do statycznych obrazów sztalugowych czy panoram (klasycznych ekranów – jak chce Manovich¹²) ukazuje nam obrazy zmieniające się w czasie i przestrzeni. Ale też – wyłącznie obrazy przeszłych wydarzeń, w związku z czym przede wszystkim stanowi on ekran pamięci, rodzaj archiwum obrazów. Wszystko to każe nam dostrzegać w ekranie także niezwykle nośną kategorię kulturową¹³, jeśli nie traktować go jako bazowego pojęcia audio-wizualności w ogóle. Tego uczy nas kino Wima Wendersa, który począwszy od filmu *Amerykański przyjaciel* (RFN-Francja 1977) aż po *Koniec przemocy* (USA 1997), nieustannie prowadzi kinematograficzny wywód o ekranach końca wieku, idąc w sukurs rozpoznaniom teoretyków, a w niejednym nawet ich prześcigając.

Ale przecież ekrany to dziś także jedna z najważniejszych figur telewizyjnej ikonosfery, tworząca jedną z najbardziej aktywnych sfer tzw. ikonografii okienek (*Ogród sztuk, Gorąca linia*). A także figura stylistyczna kina, zwłaszcza w filmach Petera Greenawaya, takich jak *The Pillow Book* (Wielka Brytania 1996) czy *Stairs I. Geneva* (Szwajcaria 1994), stanowiących przykład aplikacji poetyki okienek rodem z ekranu komputera. Tutaj reżim widzialności sankcjonuje interfejs okna jako swego rodzaju składnię powierzchniową obrazu, widza zaś ustanawia w roli zappera wędrującego po obrazach-fiszkach. Monitory wreszcie to nieodrodne tworzywo instalacji wideo, których podgatunek zyskał nawet miano „rzeźb wideo”. Od roku 1969, kiedy to Charlotte Moorman za sprawą Nam June’a Paika miast stanika nałożyła na swe piersi małe elektroniczne monitorki (*TV Bra for Living Sculpture*), a potem zastąpiła wiolonczelę ekranami telewizyjnymi, by grać na nich smyczkiem jak na instrumencie (*Concerto for TV Cello and Videotapes*, 1971), udział monitorów w instalacjach stanowi ich wyznacznik gatunkowy.

Domeny ekranów

To fenomenologia jako pierwsza bodaj rozważała systematycznie widowisko kinematograficzne („film”) ze względu na płaszczyznę projekcyjną. Teoria filmu Ingardena jako teoria zjawiska ekranowego w dużej mierze stanowi także fenomenologię ekranu. Bo to doznanie strumienia fotograficznie zrekonstruowanych wyglądów wzrokowych sprawia, że *przestajemy widzieć ekran, a zamiast tego widzimy – prawie tak samo jak w postrzeżeniu, choć nie tak dokładnie*

– rzeczy i ludzi tak lub inaczej się zachowujących (podkr. A.G.)¹⁴. Po Ingardenie dopiero bodaj Metz, a potem Deleuze dostrzegają w ekranie aktywną powierzchnię, która wskutek „zatrzymania” snopu światła umożliwia percepcję postrzeżeń¹⁵.

Jednak świadomość kina jako technologii ekranu dała znać o sobie już znacznie wcześniej. Ricciotto Canudo na przykład z faktu istnienia ekranu wysnuwał na początku wieku określenie zawodowe twórców „siódmej sztuki”, będącej połączeniem sztuk plastycznych, rytmicznych oraz nauki: ekranistów – malarzy światłem¹⁶. A Münsterberg – mimo że to umysł był dla niego tym właściwym ekranem, na którym powstaje film – choć nie nazywa rzeczy po imieniu, to przecież nieustannie tematyzuje ekran jako przedmiot teoretycznego rozrachunku¹⁷.

Zastanawiające, że w osiemdziesiąt lat po Canudzie Paul Virilio będzie uważał za stosowne włączyć do swojej dromologii ów Canudiański wątek „siódmej sztuki”, dokonawszy drobnej korekty: ekrany audiowizualnych maszyn widzenia zastąpi ekranami deski rozdzielczej samochodu. Oba bowiem media – kino (i media audiowizualne w ogólności) oraz samochód – są dla Virilia maszynami prędkości. Różnica polega jedynie na tym, iż nieprzezrocyste powierzchnie ekranu kin zostają zastąpione bezpośrednio powierzchniami świata za szybą. W ten sposób „sztuka deski rozdzielczej” awansuje u Virilia do rangi „siódmej sztuki”. Podobnie jak *Sztuka Ekranu stworzyła nowy typ artysty – plastyka i rytmika zarazem*¹⁸, zdaje się, mówi autor, tak i cywilizacja samochodu ma swojego ekranistę – kierowcę.

Rozumowanie Virilia może zrazu wzbudzać pewną nieufność. Dlatego chociażby, iż zwykliśmy wyraźnie odróżniać ekrany ekranów technicznych od ekranów obrazów naturalnych: ekran jako płaszczyznę projekcji od ekranów natury – wody, nieba, architektury... Ale to właśnie z fenomenologicznego punktu widzenia ma dla Virilia charakter wtórny, jedno i drugie bowiem – obrazy ekranów kinowych i przednich szyb samochodów – powiada autor, postrzegamy w ten sam sposób.

Diagnoza Virilia nie jest pozbawiona historycznych podstaw. Słynne Hale's Tours – kina wagonowe, które wprowadzały kino do dyspozycji kolei – imitowały właśnie ekran kolejowego maszynisty (wszak w wagonach nie ma przednich szyb). Już w 1904 roku na stacji w Saint Louis (a potem w całych USA) ustawiono autentyczny wagon kolejowy z ekranem umieszczonym z przodu, na który rzutowano filmy kręcone z lokomotywy. W ten sposób widz otrzymywał pełną iluzję jazdy pociągiem – prawdziwą imitację podróży kolejowej, a przestrzeń fabuły filmu stanowiła przedłużenie zamkniętej przestrzeni wagonu z ekranem. Kolejową jaskinię i samochód łączy to, iż zarówno w jednym, jak i drugim przypadku obrazy padają na ekran dzięki projekcji przedniej. Podobnie zresztą jak w przypadku kinematografu braci Skladanowskich w berlińskim Wintergarten: światło zostaje wyprojektowane ku nam, a nie od nas, tak jak to się dzieje w przypadku światła monitora. Ów *niematerialny świetlisty pył*, którego hymn wyśpiewuje Morin¹⁹, przychodzi do nas, a nie my do niego, a to oznacza, iż ognisko wizji jest z przodu, a nie z tyłu głowy²⁰. Trudno wyobrazić sobie bardziej dosłowną ilustrację idei ekranu jako okna na świat, a obrazu filmowego jako zakładki świata w tym oknie. A jednak wydaje się, że prześciga ją aranżacją o jednoznacznej zresztą nazwie: *Window on the World* (nazwana tak przez szefa Vitagraphu J. Stuarta Blacktona), dość powszechnie stosowana w luksusowych

kinoteatrach Ameryki od roku 1916: pośrodku ogrodu na scenie, zainscenizowanego zgodnie z regułami mimesis, zostaje umieszczone duże okno, w którym po otwarciu pojawia się filmowy obraz. Zwykle przed tym oknem ustawia się jeszcze fontannę, której łagodny szmer – niczym szum aparatu projekcyjnego – towarzyszy projekcji²¹. Kino jako swoisty Gesamtkunstwerk? Czemu nie.

Ekran-monitor jako interfejs

Ekran jest przede wszystkim triumfem dwuwymiarowości – tym, co umożliwia zamianę stożka świetlnego w obraz-postrzeżenie²². Mimo wszelkich różnic to właśnie stwierdzenie łączy Deleuze'a z Metzem. Dla Metza ekran jest obecny jako efekt podwójnego ruchu: projekcyjnego (penetrującego reflektora) i introjekcyjnego (świadomość jako powierzchnia rejestrująca)²³. Na tym polega psychoanalityczne pojęcie identyfikacji, że – z jednej strony – ja sam jako podmiot wyzwalam obraz i jestem duplikatem projektora, z drugiej deponuję go i jestem duplikatem ekranu, w jednym i drugim przypadku zaś pozostaję niezmiennie kamerą, a przedmioty wracają na mój mentalny ekran niejako w akcie zwrotu przez ekran kinowy oświetlonych przedmiotów mojemu mózgowi. To mógł mieć na myśli Bresson, kiedy w roku 1950 pisał o *ejakulacyjnej sile oka*²⁴. Ekran kinowy i mentalny ekran mojego mózgu są dwoma filarami owego podwójnego ruchu – ku ekranowi i od ekranu. Dlatego ekran nie jest zwierciadłem, bo separuje widza od rzeczywistości, ale z drugiej strony – ku niej (choć odmienionej) nawraca. Jak każdy interfejs, nie pozostawiając niezmiennym tego, co rozdziela.

Ekran kinowy to niewątpliwie zakłócenie w kontinuum świata, błąd „genetyczny i energetyczny” w kodzie rzeczywistości, a także w przestrzeni naszego ciała, którą podwaja o wirtualną przestrzeń ekranowej reprezentacji. Nasza tzw. normalna przestrzeń jest już tylko miejscem, z którego wynika przestrzeń reprezentacji – ta, która naprawdę się liczy. A nasze ciało posłusznie zostaje unieruchomione w przestrzeni obrazu. Uświadamiają to zwłaszcza ekrany w plenerze. Ogromna biała płachta, niczym awers i rewers innego świata, czeka w pogotowiu na świetlny snop, by przemienić go w feerię obrazów-wyobrażeń nakładających na powłokę miasta swego rodzaju wtórny obraz rzeczywistości, a siebie zlikwidować jako przedmiot. Wszystko, co otacza ekran, zostaje zepchnięte w nicość, pozostaje nienazwane, podczas gdy to, co mieści się w jego polu widzenia, zmienia się w istotę, w światło, w widok. Ale w rezultacie także podmiot owego rozcięcia rzeczywistości na znak i nicość istnieje w dwóch rzeczywistościach: fizycznie – w przestrzeni ciała, i mentalnie – w wirtualnej przestrzeni obrazu ekranowego. Można by więc zaryzykować twierdzenie, iż psychoanaliza zrodziła się z metapsychologii białego płótna ekranowego, że stanowi teorię ekranu *sensu stricto*.

Nieomal od zarania kina uświadamiano sobie ów interfejs między obecnością przedstawień a ramą świata, w którą zostają wtłoczone, wobec czego do czasu ustabilizowania się filmu pełnometrażowego ekrany wtłaczano – niczym obrazy – w ramy, często zresztą pozłacane, sankcjonując w ten sposób tradycyny, wzięty z malarstwa rozdział na fikcję i rzeczywistość. I obraz powracał w ten sposób do dyspozytywu malarskiego.

Zupełnie inaczej jest w przypadku ekranów monitorowych. One nie stanowią wyrwy w ciągłości przestrzennej świata, przeciwnie – ciągłość tę jeszcze san-

kcjonują. Zarówno dzięki temu, co emitują, jak i ze względu na samą swą materialną postać. Nie są znakami, bo do niczego nie odsyłają, co najwyżej coś substytuują – fizyczną obecność rzeczywistości. One nie czekają na oświetlenie z zewnątrz, co najwyżej na włączenie – bo to akt włączenia uruchamia obraz – ale same zanurzają otoczenie w *katodycznej kąpieli*²⁵. Wyłączony monitor to jak zamknięty sklep czekający na otwarcie; biały ekran – to byt w zawieszeniu, zamrożona egzystencja wyczekująca momentu swego ujawnienia, magiczna przysłona, której tajemnicę tak pięknie wypowiedział Jean-Luc Godard: *Ekran jest z tej samej bieli co koszula Samarytanina. To, co umożliwiły kamery Arnolda i Richtera, toczy się nie na ekranie, lecz na płóciennym całunie. (...) Biały ekran – białe płótno, jak płótno Weroniki. Korpus filmu – mówiono. Weronika rzekła: „Ciało Chrystusa”*²⁶.

Dlatego można opowiadać szeregiem włączanych jeden po drugim ekranów telewizyjnych, jak to robi Godard w filmie *Numer dwa* (*Numéro deux*, Francja 1977), ale nie serią ekranów kinowych, bo w chwili przyjecia świetlnego stożka ekran przestaje być ekranem – ustanawia zasadniczą postać braku, jaką stanowi nieobecność ekranu. Choć, jak to niejednokrotnie czyniono – od Waltera Ruttmanna po Józefa Robakowskiego – można poddawać ekrany swoistym testom wytrzymałościowym. Ekran wideo bowiem to płaszczyzna energetyczna *sensu stricto* – miejsce, w którym elektroniczny rylec dokonuje dzieła rozniecenia lampy katodowej, wytyczenia pola magnetycznego obejmującego swym oddziaływaniem widza. Ekran kinowy zaś to parasol projekcyjny, który przyjmuje na siebie światło (albo lepiej – oświetlenie), ale tworzy z niego uniwersum światłocieniowego obrazu.

Obraz monitorowy pozostaje niezmiennie „obrazo-bryłą”, lepiej – przedmiotem-designem wypełniającym przestrzeń obecnością samej instalacji, skrzętnie w przypadku kina skrywanej: telewizor, wideo, monitor komputera.... Tutaj obraz nie alienuje się z maszyny, co nietrudno dostrzec chociażby w ścianach monitorów oddziałujących nie tylko samym obrazem, ale przede wszystkim rzeźbą monitorów. Ściany wideo uświadamiają zarazem zasadniczą różnicę między ekranami a monitorami (czy kto widział ścianę ekranów?): monitor nigdy nie jest przedmiotem braku. *Nowe ekrany telewizyjne mogą się podobać nawet wtedy, kiedy nic na nich nie ma* – denuncjują nieobecność braku obrazów monitorowych autorzy książki *Media i ludzie* Byron Reeves i Clifford Nass. *Duże, szerokie ekrany pozostają zawsze duże i szerokie bez względu na to, jaki pojawi się na nich obraz, a nawet wtedy, kiedy nie ma na nich żadnego obrazu. Nowy zakup prezentuje się dobrze nawet bez włączania odbiornika* (podkr. A. G.)²⁷. Dlatego dzieło Paika mogło dziś rzeczywiście trafić wszędzie, a monitory stanowią oś, wokół której organizują się współczesne telepolis – wideostadiony, wideorynki, wideomuzea...

Ale to zarazem problem ram ekranu, tego, jak kino „obramowuje” świat. A ponieważ istotą ekranu jest punkt styku przedstawień ze światem, chodzi w istocie zawsze o sposób wnikania w świat i wynikania z niego. *Nigdy przedtem* – zauważa badacz mediów – pytanie o to, gdzie kończy się medium, a gdzie zaczyna rzeczywistość, nie było tak natarcywe. Gdzie zatem szukać ramy medium i co jest tą ramą: (...) *Ramy ekranu? Gdzie zaczyna się ekran (który właściwie jest rurą)? Ramy promieniowania? Ramy pola magnetycznego określonej*



Studio do realizacji efektów specjalnych

przez skanowanie promieniem katodowym? ²⁸ Ale rzecz dotyczy nie tylko przecież monitorów wideo, skoro przed podobnymi, tyle że bardziej praktycznymi dylematami, stawali projektanci wnętrz kinowych z początku wieku. Chodziło o znalezienie kompromisu między iluzją sceny teatralnej a magią projekcji filmowej – o to, by imitacja rzeczywistości i obraz filmowy mogły się spotkać w obrębie tej samej przestrzeni fizycznej.

Projekty adaptacji wnętrz teatralnych na potrzeby projekcji filmowych – owe *picture settings* – są tego najlepszym świadectwem. Na przykład w roku 1914 firma Vitagraph, przejmując jeden z renomowanych budynków teatralnych na nowojorskim Time Square – Criterion Theatre – usytuowała ekran w samym środku scenografii wykonanej zgodnie z regułami sztuki *trompe l'oeil*. Pismo „The Motion Picture News” z 21 lutego 1914 roku informowało: *Kiedy podnosi się zasłona, pojawia się atelier z wyszukanymi dziełami sztuki, draperiami i dywanami. Pośrodku znajdują się duże drzwi werandy, przez które spogląda się na balustradę. Za drzwiami widać błękit Zatoki Nowojorskiej, a z przodu sprawiającą niezwykle wrażenie grupę drapaczy chmur wokół Battery* ²⁹. Widok portu nowojorskiego to oczywiście efekt panoramy, w której wycięto dziury, aby dodatkowo jeszcze dać widzom iluzję gwiazd na niebie. Projekcja rozpoczyna się od opadania zasłony na drzwi werandy, a kiedy podnosi się ona ponownie, w miejscu panoramy oczom widzów ukazuje się ekran. W ten sposób fikcja filmowa zajmuje miejsce *simulacrum* panoramy, a dyspozytyw obrazu łagodnie przechodzi w dyspozytyw kina. Jeden i drugi – zasłaniają świat rzeczywisty.

Ekran wideo nie jest (jak ekrany kin) zasłoną przykrywającą realność, by w jej miejsce pojawiła się inna rzeczywistość. On zawsze jest tym, co tę rzeczywistość sytuuje obok tej pierwszej rzeczywistości, tak iż *dawna linia horyzontu kurczy się do ram ekranu, a elektro-optyka wypiera optykę naszych okularów* ³⁰. To jedynie kwestia optyki, narzędzi widzenia, a nie samej jego esencji. Jak trafnie zauważył Manovich, nowość ekranu monitorowego (telewizyjnego, wideo, ekranu komputera i rozmaitych przyrządów codziennego użytku) wynika

głównie stąd, iż jest on w sensie ontologicznym – w przeciwieństwie do klasycznych ekranów kin – przed wszystkim ekranem czasu teraźniejszego: *jego obraz może zmieniać się w czasie rzeczywistym*³¹.

Dlatego diafragma irysowa nie mogłaby się zrodzić z monitora, który pozostaje jedynie „oświetlaczem” czasu teraźniejszego, bo potrzebuje pojemności i dynamiki ekranowego rozniecenia światła na powierzchni ekranu. A nade wszystko wymaga owego gestu czasu przeszłego. Gestu rozwinięcia – wydobycia na jaw – życia z jego zwiniętej świetlnej powłoki, gestu, który tematyzuje ekran jako przestrzeń reprezentacji w czasie przeszłym lepiej niż jakikolwiek inny środek stylistyczny, przenosi światło ze sfery zsekularyzowanego, materialnego *lumen* w obszary boskiego *lux*: światła stworzenia. A stworzenie zawsze przecież już miało miejsce, już było. Taka jest logika totalizacji ekranu kinowego wyznaczająca rodzaj „katartycznego dystansu” w przestrzeni symbolicznej kina oparte-go na swoistym kontrakcie widzialności, na eksterioryzacji widzenia³².

I dlatego kultura monitora wymyśliła morfing i inkrustację – owe figury czasu rzeczywistego oparte na logice fragmentacji, ukazujące widzialne stany rzeczy skierowane „do wewnątrz” ekranu-monitora. Bo – jak powiada Bonitzer – ekran wideo to *podziurawiona powierzchnia, którą można w nieskończoność inkrustować*, a obraz na nim to „strona”, która rozwija się na monitorze³³. W istocie bowiem to sama powierzchnia monitora tworzy teksturę wylaniającą z siebie coraz to nowe zdarzenia obrazu, coraz nowe obrazy-powierzchnie zwrócone na kontakt. Dlatego w ramie obrazu wideo dostrzega się cechy pola magnetycznego albo – jak chce McLuhan – aktywności. Emisja i projekcja zatem to *dwa stopnie gęstości obrazu, (...) jak „mieć coś w polu widzenia” i „coś oglądać”*; tak jak grecki rzeczownik *horaō* (widzieć, rozpoznać) różni się od rzeczownika *theaomai* (zobaczyć, oglądać), skąd biorą się także *teatr i teoremat*³⁴. To różnica na miarę dwóch różnych porządków reprezentacji, dwóch odmiennych zestawów technologii widzialności, w rozumieniu Heideggera, sytuujących podmiot wobec aktu widzenia z jednej i stanu rzeczy z drugiej strony. Może dlatego tak trudne są teorematy na temat monitora.

Rozpoczęliśmy od podglądu wideo, a kończymy na dekonstrukcji widzenia w kulturze wideo. I w szerokości owej skali, wydaje się, tkwi między innymi sens kultury monitora – także może nadzieja, iż ta membrana łącząca człowieka z techniką, świadomość z maszyną, kryje jeszcze wiele tajemnic bytu.

ANDRZEJ GWÓŹDŹ

¹ Patrz: H. P. Jeudy, *Metro-Bilder*, „Tumult” 1988, nr 11, s. 79-86.

² Tamże, s. 81 nn.

³ Patrz: P. Virilio, *Światło pośrednie*, tłum. A. Gwóźdź, w: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, wybór, wprowadzenie i opr. A. Gwóźdź, Kraków 1994, s. 285-296.

⁴ Tamże, s. 92.

⁵ S. Themerson, *O potrzebie tworzenia widzeń*, w: *Europejskie manifesty kina. Od Matuszew-*

skiego do Dogny. Antologia, wybór, wstęp i opr. A. Gwóźdź, Warszawa (w druku).

⁶ Patrz: P. Virilio, *Bunker archéologie*, Paris 1975.

⁷ Patrz: L. Manovich, *Ku archeologii ekranu komputerowego*, tłum. A. Piskorz, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, wybór, wstęp i opr. A. Gwóźdź, Kraków 2001, s. 188.

⁸ J. Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, tłum. A. Gwóźdź, w: *Po kinie?... dz. cyt.*, s. 257.

- ⁹ L. Manovich, dz. cyt., s. 185.
- ¹⁰ Patrz: tamże, s. 168.
- ¹¹ Patrz: W. Chyła, *Szkice o kulturze audiowizualnej (W stulecie ekranu w kulturze)*, Poznań 1998, oraz: tamże, *Kultura audiowizualna (W stulecie ekranu w kulturze)*, Poznań 1999.
- ¹² L. Manovich, dz. cyt., s. 168 i nn.
- ¹³ Tak traktuje historię ekranów L. Manovich, tamże, s. 167-189.
- ¹⁴ R. Ingarden, *Kilka uwag o sztuce filmowej*, w: *Estetyka i film*, red. A. Helman, Warszawa 1972, s. 208.
- ¹⁵ Patrz Ch. Metz, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et Cinéma*, Paris 1977, oraz: G. Deleuze, *Obraz-ruch i jego trzy warianty. Drugi komentarz do Bergsona*, tłum. F. Blusztajn, przekład przejrzał S. Cichowicz, „Kwartalnik Filmowy” 1993, nr 2, s. 4-16.
- ¹⁶ Patrz: R. Canudo, *L'Esthétique du Septième Art*, w: tamże: *L'Usine aux Images*, Paris 1927, s. 17 (cyt. za nieopublikowanym tłumaczeniem I. Dembowskiiego).
- ¹⁷ Patrz: H. Münsterberg, *Dramat kinowy. Studium psychologiczne*, tłum. A. Helman, Łódź {1990}.
- ¹⁸ R. Canudo, dz. cyt., s. 24.
- ¹⁹ E. Morin, *Kino i wyobraźnia*, tłum. K. Eberhardt, przedmową opatrzył M. Czerwiński, Warszawa 1975, s. 254.
- ²⁰ Ch. Metz, dz. cyt., s. 19.
- ²¹ Patrz: W. Paul, *Unheimliches Theater*, „Kintop” 1999, s. 130-131.
- ²² Patrz: G. Deleuze, dz. cyt.
- ²³ Patrz: Ch. Metz, dz. cyt.
- ²⁴ R. Bresson, *Notatki o kinematografie (fragmenty)*, z jęz. francuskiego tłum. A. Ledóchowski, w: *Europejskie manifesty kina*, dz. cyt.
- ²⁵ R. Debray, *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Paris 1992, s. 422.
- ²⁶ Lista dialogowa filmu *Scenariusz filmu „Passja” (Scénario du film „Passion”*, reż. Jean-Luc Godard, Francja 1982).
- ²⁷ B. Reeves, C. Nass, *Media i ludzie*, tłum. H. Szczerkowska, Warszawa 2000, s. 244.
- ²⁸ W. Preikschat, *Wideo jako metafora*, tłum. K. Krzemieniowa, w: *Po kinie?...* dz. cyt., s. 228.
- ²⁹ W. A. Johnston, *A New Departure*, „The Motion Picture News” 1914 (21.02.), s. 13 (cyt. za W. Paul, *Unheimliches Theater*, dz. cyt., s. 130).
- ³⁰ P. Virilio, *La Vitesse de libération*, Paris 1995, s. 13.
- ³¹ L. Manovich, dz. cyt., s. 172.
- ³² R. Debray, *Vie et mort...* dz. cyt., s. 422.



Biustonosz telewizyjny dla żywej rzeźby, Nam June Paik (1969)