

„Kwartalnik Filmowy” nr 113 (2021)
ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)
<https://doi.org/10.36744/kf.689>
© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

Rafał Syska

Uniwersytet Jagielloński

<http://orcid.org/0000-0001-9680-0923>

Dotknięcie filmu. Techniczne uwarunkowania obecności filmu w muzeum

Słowa kluczowe:

wystawy;
muzeum;
audiowizualność
cyfrowa;
interaktywność;
immersyjność;
haptyczność

Abstrakt

Tematem artykułu jest analiza wpływu nowoczesnych technik cyfrowej audiowizualności na praktyki wystawiennicze – zwłaszcza w obszarze ekspozycji filmowych. W tym kontekście kluczowa dla wyводу jest antynomia dystans – bliskość, a także swoboda wprawionego w ruch odbiorcy. Przedmiotem badań jest pięć obszarów instytucjonalizowania się cyfrowego nie-filmu: sztuka nowych mediów, film galeryjny, cyfrowe techniki nowego muzealnictwa, wystawy narracyjne i filmowe. W nich objawia się pięć praktyk komunikacyjnych poszerzających działania w sferze interaktywności: immersyjność, responsywność, haptyczność, parateksty i wszechobecność. Konkluzją artykułu jest refleksja na temat instytucji muzeum cyfrowego.

W artykule skoncentruję się na technicznych aspektach procesu uobecniania się filmu cyfrowego w ekspozycjach galeryjnych i muzealnych. Zbadam, jak rewolucja digitalna wpływa na sposoby prezentacji treści filmowych w nietradycyjnych dla nich przestrzeniach, kształtując odrębne narracje, instytucje, formy ekspresji i modele oddziaływania na widza. Wyróżnię w wywodzie kilka kluczowych dla analizy antynomii (przede wszystkim bliskość – dystans), a takie tematy jak: responsywność, ruch zwiedzającego, haptyczność doświadczenia i dostęp do treści prześledzę zarówno w formatach wystawienniczych charakterystycznych dla muzeów sztuki i ekspozycji narracyjnych, jak też dla muzeum cyfrowego i wirtualnego.

Każde z tych miejsc może bowiem odmiennie wykorzystywać techniki filmu cyfrowego, posilując się różnymi strategiami jego przeobrażeń, metod digitalizacji, form (de)materializacji i intermedialnej hybrydyzacji. Każde z nich inaczej też projektuje sobie widza-(inter)aktora, korzysta z różnorodnych interfejsów i akcentuje odmiennie formaty responsywności, immersji i wpisywania odbiorcy w opowieść.

W przestrzeniach tych film staje się w równej mierze: 1. medium opowiadania o temacie wystawy (w formie edukacyjnych uzupełnień, prezentacji paratekstów, dokumentacji i poszerzeń zawartych w kanałach komunikacji wirtualnej); 2. medium wchodzącym w korelację z innymi dyspozytywami sztuki nowych mediów, co aktualizuje film w rozmaitych instalacjach, rzeźbach audiowizualnych, eseistycie wideo, a także nie-filmowych projekcjach w muzealnych black boksach; 3. medium bazowym dla nowych artykulacji techniczno-narracyjnych (np. *cinematic VR* i doświadczenie AR); 4. obiektem ekspozycyjnym, zmateriałizowanym przez miejsce jego (nie)prezentacji, w ramach której wyjściowe dzieło przekształca się w rodzaj usamodzielnionego paratekstu i w opowieść zawartą w nieesencjonalnej dla odbioru filmu kombinatoryce ruchu i bezruchu, całości i fragmentaryczności, zatopienia się w spektakl i funkcjonowania do niego w dystansie.

Właśnie te ostatnie kategorie, budujące retorycznie atrakcyjną antynomiczność, staną się podstawą mojego wyводу. Za główną opozycję badawczą przyjmę bowiem dychotomię bliskości i odległości, a napięcie, jakie wytwarza się między nimi, pozwoli nie tylko przyrzeć się technicznym przemianom w obrębie medium filmowego, ale też ukazać ich użyteczność w przestrzeniach, które z powodzeniem są anektowane przez instytucję kina. Hipotezą, jaką stawiam w tym tekście, jest bowiem przekonanie, że przemiany techniczne, jakie zachodzą w instytucji kina cyfrowego, służą przede wszystkim (a przynajmniej również) skróceniu fizycznego dystansu między widzem a dziełem, co objawia się we wzmożonej interaktywności i responsywności współczesnego kina, (pozornej) nieograniczoności dostępu i powiązania go z cielesnym/taktylnym/intymnym sposobem zarządzania treścią oraz jej doświadczenia (mimo postępującej dematerializacji nośnika). Skrócenie fizycznego dystansu to również przejaw aktywnej dekonstrukcji dzieła, poddawanego rozmaitym przeobrażeniom przez wyposażonego w rozbudowany interfejs (inter)aktora, a także przyczyna dokonującej się już stale fragmentaryzacji bazowego filmu, rozłożonego na serię coraz bardziej uobecnających się paratekstów.

Skąd zatem – jako egzemplifikacja opisu tych procesów – przestrzeń wystawiennicza? Zdecydowałem się na ten zabieg z dwóch powodów. Po pierwsze, sala ekspozycji galeryjnej stanowiła zawsze miejsce o wiele odważniejszego eks-

perymentowania z medium filmowym niż sala kinowa. Pozwalała (i dziś – w dobie przemian cyfrowych – pozwala w jeszcze większym stopniu) na testowanie rozwiązań, które poszerzają definicję kina i być może staną się fundamentem jeśli nie jego przemian, to rozwoju odrębnych gałęzi kultury rozrywkowej. Po drugie zaś, sala ekspozycyjna, z racji uwarunkowań przestrzennych, technicznych i komunikacyjnych (żeby wymienić tu tylko podstawowe odrębności), staje się znakomitym miejscem obserwowania gwałtownej proliferacji mediów filmowych, coraz częściej spotykanych w miejscach ich nieesencjonalnej prezentacji – co jest z jednej strony oczywistą konsekwencją przemian technicznych w kulturze cyfrowej, a z drugiej – napędzającą te przemiany przyczyną.

Kino z bliska

A zatem bliskość i dystans – na tej antynomii opieram refleksję nad przemianami technologicznymi filmu. Instytucja tradycyjnie pojmowanego kina przyzwyczaiła nas bowiem do fizycznego dystansu wobec medium – oddzielonego od odbiorcy, spójnego narracyjnie i niepoddającego się ingerencji widza. Tak pojmowany film był stabilizowany architekturą sali kinowej, dystansem od ekranu, fotelem utrzymującym widza w bezruchu i narracyjną integralnością fabuły, a także powtarzalną strukturą pokazu i rytuałem reglamentowanego dostępu. Wszystkie te aspekty, i zapewne tuzin innych, od dekad były poddawane licznym analizom: technicznym, estetycznym, pragmatycznym, psychoanalitycznym, ideologicznym, kognitywnym etc. W tym kontekście przemiany techniczne, jakie na przestrzeni lat zachodziły w kinematografii, częściej gwarantowały, niż osłabiały stabilność instytucji i stawały się strażnikiem władzy nad trzymanym na dystans widzem.

Tymczasem oczekiwaniem odbiorcy była z kolei wolność dostępu, chęć zawłaszczenia tekstu, własna produkcja/dystrybucja kontentu oraz dostosowanie medium do praktyk codziennego życia i responsywności ciała. Innymi słowy, towarzyszyło nam pragnienie przekształcenia filmu w przedmiot bardziej plastyczny, dotykalny i oswojony – nawet jeśli sumarycznie czerpaliśmy przyjemność z poddania się iluzji i władzy zawodowego dostawcy fabuł i selektonera. Instytucja reagowała na te pragnienia w sposób zastępczy, ale skuteczny. Odpowiadała profesjonalizacją treści i technik, inwestowała w wygodę seansu, więzienie zastępowała salonem. Komfort pasywnego odbioru treści wiązał się z charakterem narracji. W ten sposób pierwotnie sensomotoryczne doświadczanie kina ustępowało pod naporem konwencji gatunkowych, integralności fabularnej dzieła i emocjonalno-intelektualnej strategii produkowania znaczeń. Tak rozwinęło się kino klasyczne, które znalazło swe uzupełnienie w kinie modernizmu (jak pisze David Bordwell¹), postmodernizmu (czego dowodzi np. Arkadiusz Lewicki²) i neomodernizmu (o czym pisałem m.in. w *Filmowym neomodernizmie*³).

Nawet gdy widz miał do czynienia z przeróżnymi strategiami rozwijanymi na przecięciu narracji i spektaklu, które Geoff King nazwał w odniesieniu do blockbusterów spektaklem rozszerzonym⁴, nawet gdy eksperymentowano z substytutami immersji (szerokim ekranem, dźwiękiem przestrzennym, kinem taktylnym i trójwymiarowym), odbiorca wciąż był trzymany w fizycznym dystansie do filmu. W kinie był on większy, w wypadku telewizji mniejszy, a po rewolucji VHS i pojawieniu się nośników cyfrowych, a wraz z nimi współczesnej kultury dostępu –

jeszcze mniejszy, choć nadal strzeżony przez kontrrewolucyjne działania instytucji kinematograficznej.

W tym miejscu skłaniam się ku przekonaniu, że przemiany społeczne, ekonomiczne i technologiczne (bez wskazania ich kolejności) skracają ten podstawowy dla doświadczania medium filmowego dystans. Bowiem tak jak technika rozwijana przez instytucję kinematograficzną stanęła na straży stabilności medium, chroniąc przed ingerencją oddolnych inicjatyw prowolnościowych (czyniąc to przez ewolucję systemu zabezpieczeń, akty prawne, stabilizację form uczestnictwa w pokazie, przezroczyste kontrolowanie dostępu, utrwalenie finansowych powiązań między biznesem, branżą a instytucjami publicznymi etc.), tak ta sama technika staje się dziś częścią subwersywnych działań dywersyfikacyjnych, dających przestrzeń do zmanifestowania się wolności produkcji, dystrybucji i doświadczania filmu.

W tym kontekście kluczowa dla mnie antynomia dystans – bliskość jest szczególnie widoczna i atrakcyjna znaczeniowo. Uważam bowiem, że najbardziej zauważalny proces, z jakim dziś mamy do czynienia, wiąże się z wolnością odbiorcy, który może pozyskać cyfrowe treści filmowe ze znacznie szerszego katalogu nadawców (oficjalnych, półoficjalnych i nielegalnych), dopasowuje odbiór dzieła do praktyk indywidualnie kształtowanej, powszedniej aktywności i scala medium z własnym ciałem, kontemplując treści w sposób bardziej somatyczny i taktylny. Robi to dzisiaj, kontemplując obrazy projektowane lub emitowane przez nietradycyjne ekrany w przestrzeniach niekinowych lub trzymając smartfon w dłoni. Robić tak będzie jutro, wyświetlając obraz na gałkę oczną ze specjalnej soczewki kontaktowej w transhumanistycznych⁵ systemach AR-owych. Dokonuje przy tym fragmentaryzacji dzieła: rozbija film na mgławicę komunikujących się ze sobą pretekstów, paratekstów i posttekstów⁶, dialoguje, przekształca, samodzielnie montuje, dobiera formaty, selekcjonuje. Matrycę treści ma ze sobą, podobnie jak niereglamentowaną bazę kontentu.

Powtórzmy: w każdej z tych sytuacji zmniejsza się dystans. Film jest bliżej. Staje się medium nie tyle oglądanym i słyszonym, ile – w pierwszym rzędzie – dotykanym. Dzieje się to na zasadzie niezwykłego paradoksu, bo procesy digitalizacji nade wszystko dematerializują nośnik, zamieniając film w coraz bardziej abstrakcyjne byty, niemożliwe do doświadczania zmysłowego bez uruchomienia różnorodnego systemu interfejsów. Tymczasem właśnie dziś film, stanowiący część kultury cyfrowej, jest zaskakująco cielesny, kontrolowany przez palce, stale włączany, wyłączany, trzymany w pogotowiu, rozbity na cząstki, katalogowany, przenoszony z miejsca na miejsce, dostępny wszędzie i rozlewający się na cały świat – skrajnie już ufilmowany.

Pesymiści stwierdziliby, że kino umiera jako tradycyjnie rozumiane medium wzruszeń i doświadczeń intelektualnych, jako fenomen społeczny, miejsce rytualno-ceremonialne i rejestracja (a nie komputerowe generowanie) prawdziwych obiektów dokonywana w realnej przestrzeni. Optymiści odpowiedzą, że to technika cyfrowa pozwala filmowi wkroczyć w najbardziej fascynującą fazę rozwoju, jako nieodzowna część powszechnie używanych formatów przedstawieniowych. Być może w ten sposób kino rewitalizuje bazę swych sensomotorycznych antenatów (będących jego prahistorią, a może też stałą, utajoną tęsknotą⁷), staje się wszechobecnym strumieniem obrazów i dźwięków zapowiadanych przez media

elektroniczne⁸, już nie tyle produkowanych (np. na planie zdjęciowym), ile postprodukowanych w procesach generowanych komputerowo⁹. Podsumowując: dziś techniki cyfrowe, anektujące wszystkie pola produkcji, dystrybucji, archiwizacji i prezentacji dzieła, pozwalają widzowi wnikać w film bardziej fizycznie niż kiedyś, uruchamiając dotychczas pasywne ciało spektatora i dosłownie zbliżając medium na wyciągnięcie ręki. Dzieje się to na różne sposoby. I choć skoncentruję się przede wszystkim na fenomenie eksplozji nie-kina w przestrzeniach galeryjnych i muzealnych, warto nadmienić, że ekspozycje filmowe korzystają z licznych pośrednich i często już stabilnych gatunkowo form materializacji filmu cyfrowego.

Film na wystawie

Film w przestrzeni wystawienniczej był obecny od dekad, ale dopiero rewolucja cyfrowa i upowszechnienie rozmaitych urządzeń i technik prezentacyjnych poszerzyły spektrum jego partycypacji w działaniach ekspozycyjnych. Film jest w nich nie tylko nośnikiem treści, fragmentem instalacji artystycznej lub samodzielnym artefaktem ekspozycyjnym, ale też narzędziem pogłębiania wiedzy o przedmiocie wystaw, instrumentem wzmaganie emocji odbiorczych i tematem kuratorskiej narracji. Bez względu na cel i sposób użycia mamy tu zawsze do czynienia z filmem poddanym rozmaitym przeobrażeniom formalnym, które oddalając go od tradycyjnej formy przedstawieniowej i celów społecznych, uruchamiają odrębne procesy odbiorcze i strategie sygnifikacji.

W pierwszym rzędzie oddziałują na nie urządzenia prezentacyjne, a ściślej ich ogromna liczba i różnorodność, nieograniczona wyłącznie do ekranu kinowego i telewizyjnego. Rewolucja w audiowizualnej technice cyfrowej zaowocowała więc powstaniem nowych kształtów, proporcji, poziomów rozdzielczości, przestrzennych zestawień i kodów dialogowania z interfejsem. Matryce OLED-owe, gogle VR-owe, ekrany ledowe, CGI-owe manipulacje obrazem, holografia, rzeczywistość rozszerzona – wszystkie te techniki (a wraz z nimi urządzenia, interfejsy i nowe gatunki) pozwalają film zmateriałizować i ucieleśnić w unikatowym kształcie matrycy, wpisać w dowolną przestrzeń i warunki odbiorcze, a w konsekwencji przybliżyć do zwiedzającego i nadać mu bardziej taktyną postać. I choć artyści multimedialni niechętnie zestawialiby swoje działania krytyczne z popularnymi formatami wystaw narracyjnych, targów, pawilonów EXPO lub edukacyjnych parków rozrywki, to nierzadko u podstaw wszystkich tych aktywności znajdujemy te same narzędzia i techniki.

Działania te łączy bowiem niespotykana wcześniej plastyczność medium cyfrowego, pozwalająca uruchomić film w nieoczywistych sytuacjach przestrzennych i temporalnych. Łączy je również motoryka spektatora, który kontempluje dzieło nie-filmowe, często przemieszczając się z miejsca na miejsce, dialogując z audiowizualnym artefaktem w różnorodnych formach interaktywności (od zwykłego uruchomienia instalacji, przez wybranie jednego materiału z dostępnego zestawu, po doświadczenia AR-owe i bardziej skomplikowane działania responsywne). Scala je wreszcie kluczowa dla artykułu antynomia bliskości i dystansu, bo film, stanowiący podstawę działań galeryjnych i muzealnych, materializuje się znacznie bardziej motorycznie niż w miejscach tradycyjnych dla medium filmowego.

Przyjrzyjmy się teraz pięciu sposobom uobecniania się filmu na wystawach. Nie jest moim celem nawet pobieżne zanalizowanie tych rozległych badawczo fenomenów, lecz syntetyczne ujęcie opisywanego przeze mnie procesu, dającego się zaobserwować w różnych formatach współczesnej audiowizualności. Zdaję też sobie sprawę z pewnego ryzyka poniższego zestawienia, bo nie tylko łączy ono przejawy sztuki nowych mediów (co do zasady krytycznej i eksperymentalnej) z kulturą popularną, traktującą medium filmowe w sposób użytkowy, ale także – co ważniejsze – w odmienny sposób instrumentalizuje fenomen filmowości. I tak, jeśli w sztuce nowych mediów jest on poddawany krytycznym przeobrażeniom a jego związek z dziedzictwem kinematograficznym jest niwelowany, to w innych przejawach dialoguje z tradycją filmową, np. posiłkując się nią jako czytelną dla widza matrycą narracyjną (muzea historyczne, galeryjne filmy edukacyjne) albo przekształcając film w obiekt muzealny, który wyjęty z naturalnego środowiska, ulega typowemu dla przestrzeni ekspozycyjnej wykorzenieniu i przeobrażeniu w egzystujący w alternatywnych warunkach artefakt.

Sztuka cyfrowa

Zaczynając przegląd zjawisk, należy zaznaczyć, że film objawia się na rozległym i trudnym do kategorialnej syntezy obszarze działań artystów wizualnych. Szeroko o ich działalności piszą na gruncie rodzimego medioznawstwa m.in. Ryszard Kluszczyński¹⁰, Piotr Zawojski¹¹ i Andrzej Pitrus¹² – i do ich publikacji kieruję czytelników. Dodam do ich opisu jedynie refleksję techniczną, bo najprzeróżniejsze obiekty audiowizualne (takie jak: wideowalle, mappingi, rzeźby multimedialne, interaktywne wideoinstalacje i wideoteatry, systemy AR-owe i kinematyczne, a także ekspozytory wyposażone w monitory i ekrany zespolone z obiektem fizycznym) są dziś niemal wyłącznie produkowane, postprodukowane i prezentowane niemal wyłącznie za pośrednictwem urządzeń cyfrowych, nierzadko dokładnie takich samych, jakie są wykorzystywane przez kuratorów i aranżerów bardziej popularnych formatów wystawienniczych. Znajdziemy więc na wystawach całe spektrum playerów, projektorów, głośników kierunkowych, pryszniców dźwiękowych, technik VR- i AR-owych, monitorów dotykowych i niedotykowych. Artyści pokroju Jeffreya Shawa, Seiko Mikami, Luca Courchesne'a, Sharon Lockhart, Billa Viola niemal zawsze definiują się jako nie-filmowcy, rzadko też lokują genezę swych eksperymentów w tradycji kinematograficznej. Trudno jednak nie dostrzec powinowactw technicznych, które poszerzając możliwości artykulacyjne sztuki współczesnej, stanowią konsekwencję rewolucji cyfrowej w tradycyjnie definiowanym kinie: miniaturyzacji kamer, (niemal) niezniszczalności nośnika (umożliwiającej wielokrotną emisję tego samego materiału na pętli), elastyczności, lekkości i coraz większej przezroczystości matrycy, upowszechnienia się software'u montażowego etc.

W rezultacie film wydostaje się z tradycyjnych ram, rozchodzi w przestrzeni, anektuje miejsca i kształty dotychczas nieosiągalne, a przede wszystkim staje się bardziej namacalny i bliski. Nie oddziela go bowiem od widza skomplikowany system instrumentów wizyjnych, które ograniczając pole widzenia, dystansują odbiorcę od matrycy i oglądanego obiektu tylko w jednej pozycji przedstawieniowej. Odbiorca może podejść bliżej, dotknąć matrycy, wybrać własną perspektywę i czas

trwania spektaklu. Spotkamy te dzieła w muzeach sztuki współczesnej, galeriach, niekiedy w miejscach publicznych jako czasowy performans, w centrach technologii medialnych, jak ZKM w Karlsruhe, InterCommunication Center w Tokio czy wirtualne (choć mające swoją siedzibę w Berlinie) Digital Art Museum. Pielgrzymujemy do nich na prezentacjach podczas specjalnych festiwali, jak Documenta w Kassel, Ars Electronica w Linzu czy Biennale w Wenecji. Neoawangardowy eksperyment multimedialny jest dziś alternatywną wobec kina ścieżką rozwoju audiowizualności (jest jej substancjalną, krytyczną antytezą), choć w sumie korzysta z podobnych przemian technologii cyfrowej.

Black box

Poza tym film (już bardziej tradycyjnie zarejestrowany, zmontowany i wyświetlany) uobecnia się w galeryjnych black boksach, czyli niedużych salach, oddzielonych od reszty przestrzeni ekspozycyjnej czarnym aksamitem, niekiedy wyposażonych w krzesła, choć częściej w puffy lub miękką wykładzinę. W nich na białym ekranie są prezentowane w zapętleniu albo materiały uzupełniające wystawę (jak dokumentacje performansów, wypowiedzi artystów lub kuratorów), albo obiekty docelowe w postaci filmowych kolaży, wizualnych impresji lub wideoesejów. Tak jak nie-film artystów wizualnych jest rodzajem kontrpropozycji estetycznej i ideologicznej dla instytucji kinematograficznej, tak sala black boks (będąca uzupełnieniem, a zarazem antytezą modernistycznego white cube¹³) jest wyzwaniem rzuconym klasycznej sali kinowej. Podobieństwa odbiorcze (w postaci separacji świetlnej, obrazu projektowanego na prostokątny ekran i skupienia się wyłącznie na samej projekcji) ustępują miejsca bardziej dotkliwym dla komfortu widza deziluzyjnym odstępstwom. Galeryjny *black box* nie zapewnia bowiem wygody seansu, zmuszając widza do stąpania po omacku w ciemnej przestrzeni, potykania się o innych spektatorów i wyginania ciała w niepewnym poszukiwaniu optymalnych warunków odbioru. Ciało – inaczej niż w sali kinowej – jest tu pozbawione wsparcia ergonomicznej architektury. Sam materiał rzadko jest zrealizowany z dbałością o wysoką jakość obrazu i dźwięku, jest oglądany zwykle nie od początku, nieczęsto też pozwala na zatopienie się w narracji.

Zauważalne od niedawna (choć przecież mające swe korzenie już w dobie Wielkiej Awangardy) łączenie środowisk artystów wizualnych i filmowców prowadzi przy tym do ciekawych paradoksów i eksperymentów odbiorczych – o ile w galeriach można coraz częściej obejrzeć tradycyjnie nakręcone dzieła, które pierwotnie były przeznaczone do projekcji w salach kinowych, o tyle w tych ostatnich coraz częściej pojawiają się tzw. filmy galeryjne (lub „kino artystów”, „kino rozszerzone”, „obraz ruchomy”, „parakino”¹⁴), czyli „hard-artystyczne” i głuche na konwencje narracyjno-gatunkowe dzieła, które na gruncie polskiego filmoznawstwa świetnie uchwycili Jakub Majmurek i Łukasz Ronduda¹⁵. Gdy filmy galeryjne pojawiają się w środowisku tradycyjnych pokazów kinowych (np. na festiwalu Nowe Horyzonty), stanowią percepcyjne wyzwanie, stają się ciałem obcym, wymagającym przedsięwzięcia odrębnych procedur odbiorczych. Gdy trafiają w środowisko galeryjnego black boks, rzadko są oglądane w całości – częściej rzuca się na nie okiem, łączy z innymi, konkurencyjnymi treściami, wpisując w przestrzeń i zachowując motorykę osoby zwiedzającej, a nie oglądającej.

Nowe muzealnictwo

Trzeci przejaw uobecniania się filmu w przestrzeni galeryjnej jest najbardziej sfunkcjonalizowany i użytkowy, co nie znaczy, że zawsze aktualizuje się w formach banalnych i standardowych dla tzw. nowego muzealnictwa¹⁶. Mowa tu o filmie jako instrumencie uzupełniającym narrację kuratora i aranżera tradycyjnych wystaw muzealnych. Audiowizualność jest na tego rodzaju ekspozycjach jeśli nie standardem, to coraz częstszą praktyką. Spotykamy więc na nich monitor dotykowy z warstwowo ułożonymi informacjami o artefakcie lub temacie ekspozycji, ekran telewizora (wmontowany w ścianę i wzbogacony o prysznice dźwiękowe lub słuchawki) albo wielkoformatową projekcję, która zastępuje (droższą i trudniejszą do wykonania) materiałową scenografię. Film w tego rodzaju ekspozycjach jest rodzajem uruchomionego podpisu, rozwinięciem tablicy informacyjnej, audiowizualnym atraktorem, bankiem wiedzy lub ofertą rozgrywki. Podobnie jak w spektaklach teatralnych (które dziś również wydają się zainfekowane filmem cyfrowym), poszerza przestrzeń, zastępuje niedostępny oryginał i posiłkuje się plastycznością dyspozytywu¹⁷. Korzyści aranżacyjno-logistyczne idą tu w parze z obserwacją praktyk odbiorczych zwiedzającego, bo powszechność posługiwania się mediami cyfrowymi w codziennej aktywności komunikacyjnej człowieka powoduje, że organizatorom ekspozycji łatwiej jest wkomponować w wystawę narzędzia, z którymi widz przychodzi do galerii, niż oferować mu nowe, wymagające nabycia specyficznych kompetencji użytkowych. Dlatego muzealny audioprzewodnik zamienia się w aplikację sieciową ściąganą na smartfona, katalog – w stronę internetową, zajęcia edukacyjne – w grę wirtualną, a wszelkie materiały uzupełniające wystawę – w film (który najpierw poszerza przestrzeń ekspozycyjną w trakcie jej zwiedzania, a potem zabrany do domu podtrzymuje kontakt z wystawą, staje się pamiątką lub zasobem dodatkowej wiedzy).

Wystawy narracyjne

Czwarty model uobecniania się filmu w przestrzeniach muzealnych możemy łatwo odnaleźć w coraz popularniejszych wystawach narracyjnych, które po przekształceniu się w ścieżki dydaktyczne lub parki rozrywki rozwijają się albo w opowieść historyczną (np. Muzeum Powstania Warszawskiego, wystawa stała Muzeum Polin w Warszawie, Muzeum II Wojny Światowej i Europejskie Centrum Solidarności – oba w Gdańsku), albo w inscenizację miejsca (np. Podziemia Rynku w Krakowie lub Rezerwat Archeologiczny *Genius Loci* w Poznaniu), albo w centra edukacji (np. Centrum Nauki Kopernik w Warszawie)¹⁸. Filmy i materiały audiowizualne wykorzystuje się w tego typu miejscach na różne sposoby. Stają się transmitterem treści, zwykle uzupełniając ilustracyjną scenografię i ekspozytory z oryginalnymi artefaktami, łączą się z grafikami, opisami lub fotografiami albo wzbogacają przekaz responsywnej instalacji mechanicznej. Często pojawiają się jako wielkoformatowe projekcje rzucane na ulokowane niekoniecznie na ścianach ekrany o nieoczywistych kształtach i proporcjach, albo też w ekspozytorach z obiektami, na wydrukach i podłodze lub sufitach. Do prezentacji treści są wykorzystywane nietypowe materiały: tiule, barrisol, napinane membrany, a ekrany

nem staje się cała architektura przestrzeni. Urządzenia nadawcze – ukryte za ścianą, pod sufitem lub (dzięki technice przedniej projekcji) za ekranem – imitują doświadczenie widza z sali kinowej, któremu również prezentuje się spektakl bez uobecniania się całej maszynierii dyspozytywu. Głośnik kierunkowy czasem skupia uwagę na miejscu prezentacji obrazu, innym razem poszerza przestrzeń o dodatkowy artefakt ulokowany z dala od ekranu.

W ten sposób zmienia się motoryka odbiorcy: widz nie jest już unieruchomiony w fotelu, ale wędruje po wykreowanym dla niego świecie przedstawionym, a każdą kolejną przestrzeń ogląda jak scenę w filmie. Narracja opiera się tu na zapożyczonych z kina formułach opowiadania i technikach emocjonalnego zaangażowania odbiorcy w spektakl. Pojawiają się detale, zbliżenia i plany ogólne; korytarze pozwalają na zbilansowanie doświadczeń i oddech przed kolejną kulminacją wrażeń; salki boczne stają się flashbackami, a rozwartą przestrzeń inicjalna i finalna strukturyzuje opowieść w fabularnej ramie (jak często przywoływany w tym wypadku koncept z Muzeum II Wojny Światowej, gdzie jedną z pierwszych sekwencji zwiedzania stanowi wielka ściana imitująca fasadę warszawskiej ulicy z lat 30. XX w., a kulminacją – ta sama ulica obrócona w gruzowisko, na którym stoi oryginalny czołg).

Czas zwiedzania wystawy narracyjnej nie powinien być dłuższy niż czas trwania hollywoodzkiego blockbustera¹⁹, choć akurat w wypadku przestrzeni ekspozycyjnej na długość wizyty oddziałują choćby skrupulatność lektury tekstów i sprawność motoryczna widza. Związki z kinem cyfrowym są tu oczywiste. Od czasów rewolucji VHS-u widz staje się coraz bardziej władcym dysponentem treści, którą może skracać, powtarzać, dzielić na części, przerywać (np. by pozyskać dodatkowe informacje kontekstowe z Internetu), i tej wolności oddać już nie chce, choć zapewne byłby równie rozczarowany brakiem dyskretnego przewodnika i selekcyjona treści. Ścieżka zwiedzania wynika ze spektaklu, ale jej wielowarstwowa struktura, quasi-labiryntowy układ zdarzeń, proporcjonalnie rozłożone w przestrzeni miejsca wypoczynku (np. w salce black boks) wspierają znane z kina formy odbioru.

Najważniejsze w wystawach narracyjnych są: opowieść, emocje, scenografia i odczucie immersji. Film (jego gatunki, język i styl) wydaje się w tym wypadku bardziej bazą opowiadania, wzorcowym medium, zbiorem gatunkowych, inscenizacyjnych i dramaturgicznych punktów odniesienia. Ale pojawia się również dosłownie – w formie mappingu buduje wizualne tło, a jako przeskalowana projekcja warunkuje stosunki przestrzenne. Zwykle poszerza perspektywę i dialoguje z obiektem, makietą, repliką lub modelem. Nawet półamatorskie programy do montażu pozwalają tak dostosować proporcje obrazu, że w pełni zgrywają się one z kształtem przedmiotu zamienionego w ekran lub wyposażonego w matrycę. Dotychczasowa „tyrania ramy” ostatecznie kruszeje: film wędruje, przemyka się do zaułków, zamieniony w hologram, staje się trójwymiarową bryłą, a na stanowiskach VR wprowadza widza w osobną, samowystarczalną przestrzeń doświadczeń audiowizualnych. W niektórych eksperymentach wystawienniczych jest ograniczony do urządzenia nadawczego (np. tabletu), ale tylko po to, by po nakierowaniu na konkretny obiekt fizyczny stworzyć nową opowieść przestrzenną (jak w efektownie zakomponowanej AR-owej ekspozycji *David Bowie Is*).

Wystawy o filmie

Wreszcie po piąte, nie sposób pominąć faktu, że wystawy filmowe mogą opowiadać o samym filmie, tematyzując narzędzia prezentacji, a tym samym obchodząc *problem niepokazywalności filmu jako eksponatu muzealnego (...) i doświadczenia go w różnych stanach nietaśmowego skupienia*²⁰. Wśród takich ekspozycji są na przykład wystawy monograficzne reżyserów (jak ekspozycja o Andrzeju Wajdzie w Muzeum Narodowym w Krakowie czy krążący po świecie *Stanley Kubrick* z frankfurckiego Deutsches Filminstitut). Nie można też zapomnieć o wielkich muzeach kina (jak te w Turynie, Melbourne lub dopiero budowane w Łodzi), a także blockbusterowych spektaklach, które nie tyle się zwiedza, ile przeżywa w multi-sensualnych interakcjach (jak zaprojektowane przez studio GES *Harry Potter* lub *Gra o tron*)²¹. W takich ekspozycjach zanika rama, a ekranem może być niemal każdy element scenografii. Odbiór dzieła następuje w ruchu, rozczłonkowana treść jest scalana przez zwiedzającego w swobodny sposób. Wystawa jest czasem zestawem cytatów, leksykonem inspiracji lub dokumentacją planu zdjęciowego, innym razem wykreowanym z pietyzmem światem przedstawionym, zachęcającym do zanurzenia się w odtworzonej diegizie filmu. Jest wielkim pre- lub paratekstem, uprzestrzennionym archiwum wiedzy, witryną sklepu z gadżetami i analitycznym rozbiorem filmu na części, pre- lub paratekstem, który działając deziluzyjnie, uwodzi odsłonięciem artystycznej wielkości i logistycznej biegłości aparatu kinematograficznego.

W przypadku takich wystaw film zanika – zamienia się w serię artefaktów, dokumentów produkcyjnych, rekwizytów, kostiumów, rekonstrukcji obiektów scenograficznych. Wzmacnia je ikonosfera: nieruchome lub animowane i wyświetlane na ścianach fotosy lub werki, plakaty i kolażowe projekcje fragmentów filmów. Przestrzeń wystawy uruchamia inne zmysły niż te używane w sali kinowej. Jest bardziej taktylna, fizyczna i cielesna, bo pozwala na zmianę perspektyw widzenia, niekiedy też na dotyk. Taka ekspozycja nie stroni od fabuły, rozwija się w czasie, dynamikę wyzyskuje z ruchu, a wszystko spaja w narracji.

Pozwala też inaczej niż zwykle doświadczyć obrazu. Na wystawie *Wajda* scena rozstrzelania i pogrzebienia polskich jeńców z filmu *Katyni* (2007) była wyświetlana na dużym ekranie ustawionym pod kątem w kierunku widza, ale oddzielonym wysokim ekspozytorem z artefaktami (miało to też uniemożliwić widzenie obrazu przez dzieci). Widz, aby obejrzeć film, musiał wychylić się zza mebla i patrzeć w dół (jak we wnętrzu grobu), mając ogromny ekran i tragiczne obrazy w niespotykanej gdzie indziej bliskości. Nieopodal można było przejść obok podzielonych na trzy bloki scen z *Lotnej* (1959) – obraz, rzucany przez projektorzy wyposażone w obiektywy szerokokątne, był tak blisko widza, że wywoływał wrażenie trójwymiarowości, okalając zwiedzającego w półokrągłej strefie świecenia. Nigdy nie był równie wielki, tak blisko oglądającego i nigdy wcześniej nie pozwalał objąć całości z jednej perspektywy. Wprawdzie tracił pierwotną użyteczność, ale zyskiwał nową, możliwą do zaaranżowania tylko w przestrzeni wystawienniczej. Przestał być jedynie filmem – stał się namacalnym obiektem ekspozycyjnym.

Bliskość, ruch i kod binarny

Podsumowując ten fragment artykułu, podkreślam raz jeszcze kluczową antynomię znieruchomienia i ruchu. W sali kinowej widz jest niejako przywiązany do fotela i do jednej tylko (zwykle implikowanej i sugerowanej jako najbardziej optymalna) perspektywy oglądu. Na wystawie przemieszcza się i sam (do pewnego stopnia) obiera taktykę percepcji, najczęściej kontemplując obraz z nietypowej pozycji dla wyjściowego dzieła. Tak jak esencją tradycyjnego medium filmowego był zawarty na ekranie ruch rozwijany w określonym przedziale czasu, tak dla odbiorcy wystawy, stale przemieszczającego się w przestrzeni, dzieło filmowe może zatrzymać się w bezruchu, wyjść poza kontekst i dać się obejrzeć z nietypowej perspektywy.

Kiedy w sztuce nowych mediów, w muzeum sztuki i w eksperymencie galleryjnym mamy do czynienia z dziełem filmowym, zwykle staje się ono osobnym artefaktem mającym co najwyżej symboliczny związek z dziedzictwem kinematografii. Gdy jest wykorzystywane w sposób użytkowy, przez gatunki praktykowane w muzeach edukacyjnych i narracyjnych, często symuluje niektóre środki filmowego wyrazu typowe dla kina tradycyjnego.

Natomiast gdy jest tematem wystawy w muzeach kina, ulega szczególnym procesom przekształcenia go w artefakt ekspozycyjny w nietypowych dla kina matrycach i ekranach, w formie pre-, para- i posttekstów lub obiektów zamkniętych w gablotach. W takim wypadku film jest czasem podzielony na sceny, przeskalowany i zestawiony w wizualne kolaże. Niekiedy bywa zastępowany materiałami-półproduktami (dokumentami produkcyjnymi, oryginalnym scenariuszem, rekwizytami z planu zdjęciowego, projektami dekoracji lub kostiumami) otoczonymi aurą muzealnych relikwii²². Jest zastępowany fotosem, plakatem, mappin-giem, animowanym zestawem dokumentów, wielkoformatową projekcją wybranych ujęć, esejem wideo, dźwiękiem docierającym z nieoczywistych źródeł lub komputerowym bankiem wiedzy dostępnym w kioskach informacyjnych. Warto jeszcze raz podkreślić, że w dużej mierze cały ten proces stał się możliwy za sprawą rewolucji cyfrowej oddziałującej wprawdzie na wszystkie obszary współczesnego kina, ale jest szczególnie dobrze widoczny w przestrzeni muzealnej i galleryjnej. Ta, zyskując nowe instrumenty przedstawieniowe, pozwala kinu odżyć w całości nowej sytuacji odbiorczej.

Film w dialogu

Przedstawiona powyżej typologia ufilmowania wystaw (ograniczona ze względu na rozmiar artykułu do pięciu²³) wskazuje niezbicie, że w każdej z tych przestrzeni technologia filmu cyfrowego manifestuje się w formatach poddających się jeszcze innej systematyzacji, porządkowanej przez kategorie szeroko pojętej interaktywności. Immersyjność, responsywność, ruch w przestrzeni, taktylność, dialog z paratekstami i wreszcie digitalność jako narzędzie usieciowienia archiwum treści – to dziś wyznaczniki postkinowej audiowizualności. Objawiają się one z powodzeniem w formatach samodzielnych, przekształcanych w oddzielne gatunki, a nawet w instytucje kształtujące dziś obszar multi-

mediów. Ale akurat w przestrzeni muzealnej i galeryjnej skupiają się i łączą najbardziej widowiskowo.

Immersyjność

Na plan pierwszy wysuwa się więc immersyjność nowego medium. Wspominałem już, że immersyjność, pojmowana jako multisensoryczne zanurzenie się w dziele/świecie przedstawionym, była poddawana przez instytucję klasycznej narracji skutecznym ograniczeniom i manifestowała się w technikach dążących do idealnej iluzji. Czy istotnie immersyjność jest antytezą iluzji? Niekoniecznie. Na przykład Piotr Zawojski immersję postrzega jako sztukę tworzenia iluzji i pisze: *Immersja i iluzja bywały w przeszłości często traktowane jako dwa przeciwstawne sposoby obcowania z obrazami i szerzej z różnymi formami przedstawieniowymi. Również takimi, które przekraczają wzrokową percepcję obrazu i umożliwiają multisensoryczne doznania, czyli angażują więcej niż jeden (najważniejszy) zmysł (wzrok). Prosta binarna opozycja: iluzja, czyli efekt osiągnięty przez zdystansowany, krytyczny odbiór oparty na zmyśle wzroku, oraz immersja – zanurzenie widza w środowisku umożliwiającym aktywację wielu zmysłów w celu osiągnięcia wrażenia wtopienia się w percypowanie obrazu – jest fałszywa. Te dwa odmienne sposoby odbioru dzieł sztuki uznać należy za szczególny przypadek relacji dialektycznych, wybierających złożoną i zróżnicowaną postać. Czasem w istocie są one ze sobą sprzeczne, ale sytuowanie ich jednoznacznie w opozycji do siebie albo uznawanie immersji za formę następującą po iluzji i poniekąd ją zastępującą nie znajdują uzasadnienia*²⁴.

Faktycznie, jeśli kino wyrosło ze zjawisk prefilmowych XIX-wiecznego miasta atrakcji, to niejednokrotnie manifestowało się w praktykach będących kontynuacją proimmersyjnych (a nie tylko proiluzyjnych) urządzeń optycznych (w linii zapoczątkowanej przez panoramy Roberta Barkera, XIX-wieczne dioramy czy XX-wieczne eksperymenty z kinem trójwymiarowym). Obserwator/uczestnik takich spektakli był zarówno na zewnątrz, jak i wewnątrz zdarzenia, stając się częścią tego, co obserwuje²⁵. Immersja w tym wypadku to ostateczne przekroczenie renesansowej perspektywy centralnej (John Berger mówił o niej nie jako o oknie otwartym na świat, ale o sejfie w ścianie, w którym zostało zdeponowane to, co widzialne²⁶), która ufundowała wyraźnie zdystansowany fizycznie tryb odbioru przedstawień obrazowych²⁷.

Tymczasem dziś na różne sposoby są rozwijane formaty kina immersyjnego, a projekt całkowitego zanurzenia widza w spektaklu audiowizualnym staje się celem zarówno dla instytucji kinematograficznej (stąd nowe kino ekscesu, 3D, dźwięk przestrzenny i coraz wyższa rozdzielczość matryc domowych), jak i dla sił starających się odebrać jej monopol w obszarze audiowizualności (przemysł gier wideo, podmioty zajmujące się produkcją, rozwojem i dystrybucją kontentu VR-owego i AR-owego, a także pracujące dla potrzeb muzeów i galerii studia projektowe). Coraz częściej mamy więc do czynienia z nową sytuacją odbioru holotetycznego (odwołują się tu do pojęcia *holostesia* ukutego przez Williama Martensa dla opisu VR-owych technik 3D²⁸), angażującego na obszarze doświadczania filmowości szersze spektrum zmysłów.

Jeśli jednak immersyjność nie jest oczywista dla tradycyjnych formatów przemysłu kinematograficznego, to wystawiennictwo audiowizualne wykorzysta

tuje ją z coraz większym powodzeniem. Na przykład w ekspozycji *Harry Potter* widz w pewnej chwili wchodzi w mroczną przestrzeń poświęconą potworom i zaaranżowaną nie tyle dla zmysłu wzroku, ile dotyku (miękką, zapadającą się pod stopami wykładzina) i zapachu (wyczuwane aromaty lasu rozchodzące się z ukrytych dystrybutorów eterycznych). Martens postrzega multimedialne dzieło sztuki jako obiekt operujący różnymi bodźcami zestrojonymi w jedną całość, pozwalającymi kształtować percepcję totalną i integrującą doznania multisensoryczne²⁹. Tradycyjne kino – preferujące dyktaturę obrazu ograniczonego ramą i dźwięku rozchodzącego się w przestrzeni – nie zdoła zapewnić podobnych wrażeń i to mimo wykorzystania (zwykle tandetnych i podporządkowanych narracji filmu) technik kina taktylnego, jak 4DX rozwijane przez Cinema City. Dopiero przestrzeń poszerzona, gdzie bardziej tradycyjna projekcja łączy się z mechanicznym urządzeniem interaktywnym, quasi-labiryntem sal oraz artefaktami wystawionymi na dotyk i wywiedzionymi ze świata przedstawionego, pozwala osłabić te ograniczenia i nadać doświadczeniu odbiorczemu moc holostetyczną.

Tak było np. na wystawie *Wajda* w sali poświęconej *Kanałowi* (1957), gdzie krata ze słynnej sceny filmu przekraczała granice wąskiego, pionowego ekranu i mapowana na okalające ściany obejmowała widza jak pajęczyna. Podobnie było na sensualnej wystawie Bèli Tarra w Eye Institute w Amsterdamie, zaaranżowanej tak, by w kolejnych niemal pustych pomieszczeniach głównym bohaterem był odczuwany przez widza wiatr (uruchamiany przez ukryte w kątach dmuchawy) i szelest unoszących się nad podłogą liści. Dźwięk i obraz są w pewien sposób bezcielesne (choć ten drugi potrzebuje fizycznego obiektu wykorzystywanego do roli ekranu, a ten pierwszy działa dzięki wprowadzeniu w ruch membran i przedmiotów zamienionych w ekrany akustyczne). Zmysł dotyku potrzebuje natomiast materialnego uobecnienia, ciężaru i fizycznej aktywności. Potrzebuje intymnej bliskości.

Responsywność

Immersyjność jest pierwszym kierunkiem rozwoju multisensualnych i interaktywnych praktyk wystawienniczych. Drugim jest szeroko pojęta responsywność medium filmowego, które – w przeciwieństwie do klasycznych form komunikacji – zachęca dziś widza-(inter)aktora do czynnego dialogu. W tradycji kinematograficznej takie działania miały charakter pozorowany. Składały się zatem z substytutów responsywności: pozyskiwania paratekstów, ułudy wyboru kontentu, taktylnych reakcji widza z salą kinową³⁰ etc. Dopiero techniki magnetyczne, a przede wszystkim cyfrowe, zamieniły jednostronność komunikacji z dziełem filmowym we wzajemnie oddziałujący dialog. Można byłoby wręcz przyjąć, że właśnie rewolucyjność współczesnego kina-nie-kina wiąże się z potrzebą ciągłej aktywności odbiorcy, który – nim zacznie kontemplować dzieło – musi do niego dotrzeć, wybrać, ubrać w stosowny do sytuacji interfejs, dopasować do ciała i przestrzeni, zderzyć z ogromem konkurencyjnych przekazów i wchodzić w ciągłe dialogi modyfikujące pierwotną (ale nigdy gotową) treść. W tym kontekście przestrzeń muzealna (a tym bardziej wirtualna, czyli powiązana ze środowiskiem Internetu) jest bardziej odpowiednia do działań na obszarze interaktywności i responsywności, stając się miejscem nie tylko *do kontemplacji dzieła, ale do interakcji*

z odbiorcą³¹ (nawet jeśli pod pojęciem interakcji można rozumieć aktywną percepcyjnie i interpretacyjnie pracę widza).

Ku nowocześnie rozumianej responsywności dąży również kino, dla wielu ciekawsze dopiero wtedy, gdy ulega modyfikacjom plastycznym w ramach rozgrywki zaprogramowanej przez nadawcę. Tak jest oczywiście w grach wideo, *cinematic VR* i filmach interaktywnych, gdzie fabuła jest stale poddawana zmianom zależnym od decyzji odbiorcy-(inter)aktora. Tak jest też w przestrzeni wystawiennej, gdzie mniej lub bardziej przewidywalne działania zwiedzającego warunkują finalny kształt zaaranżowanego dzieła. Peter Weibel zaproponował niegdyś typologię odbiorców aktu komunikacji, twierdząc, że dziś nie mamy już do czynienia wyłącznie z arystotelesowskim, pasywnym widzem ani charakterystycznym dla platońskiej jaskini odbiorcą przetworzonych reprezentacji świata realnego, lecz coraz częściej z uczestnikiem-aktorem, który samą obecnością lub intencjonalną aktywnością dokonuje zmian w zastanej rzeczywistości³². Nazwałbym tego odbiorcę-kreatora „osobą heisenbergowską” (John A. Wheeler preferuje pojęcie „model partycypacyjny”), bo sam proces percepcji dzieła powoduje, że ulega ono zniekształceniom, tak jak w zasadzie nieoznaczoności Wernera Heisenberga sam akt poznania determinuje byt, stale aktualizując i modyfikując go przez samą czynność postrzegania. W tym świecie film nie jest już dla widza opowieścią stabilną, spójną, zdystansowaną przestrzennie lub fizycznie i niedostępną, lecz zbiorem kombinacji i ewentualności, a zatem półproduktem wymagającym fizycznej (motorycznej) działalności odbiorcy. Nie jest nam dany, lecz staje się częścią naszej obecności.

To aktywne bycie wewnątrz wyraża się przede wszystkim przez ruch zwiedzającego. Z jednej strony koresponduje z esencjonalną dla filmu kinetyką, ale z drugiej jest jej zaprzeczeniem lub przetworzeniem. Wystawa (zwłaszcza filmowa, narracyjna lub edukacyjna) nie tyle naśladuje medium wyjściowe, ile dokonuje amplifikacji lub interpretacji pierwotnego doświadczenia tego medium, dlatego w ekspozycję można wprowadzić montaż planów zdjęciowych, muzykę ilustracyjną, ruch przypominający poruszanie się bohaterem, jak w filmie lub w grze wideo. Wystawa to przemieszczanie się i skradanie, rozglądanie na boki, zaglądanie w zakamarki i szukanie źródła dźwięku. *Muzea to środowiska doświadczenia sztuki, zaprojektowane jako środowisko integrujące oglądającego i miejsce*³³ – pisał Arnold Berleant. W wypadku filmu możemy wręcz powiedzieć, że przestrzeń musi symulować wewnętrzne uniwersum tego medium, nie tyle rekonstruować świat przedstawiony, materializując go w ilustracyjnej scenografii, ile pozwolić widzowi uchwycić w procesie zwiedzania specyfikę języka filmu. *Spojrzenie widza, które przenosi się z pojedynczego ekranu na otoczenie* – pisała legendarna kuratorka Chrissie Iles – *naśladuje właściwą dla kamery mobilność*³⁴. Na wystawie *Chris Marker*, zorganizowanej w 2018 r. w paryskiej Cinémathèque Française, uporządkowany układ zdjęć prowadził widza od statyki nieruchomych fotografii do przestrzeni pozornego ruchu, czyli projekcji *La Jetée* (1962), który jest – jak wiemy – tylko serią fotografii. Uprzestrzennienie filmu dokonało się tu w procesie dosłownego fazowania ruchu osiągniętego przez sensomotoryczną aktywność odbiorcy, co oczywiście stanowi zaprzeczenie pierwotnych atrybutów medium filmowego. W ten sposób powstał nowy świat przedstawiony, niebędący prostym rozszerzeniem lub kontynuacją tego filmowego. Powstał też dla niego nowy odbiorca.

Haptyczność

Jedną z podstawowych antynomii determinujących tradycyjne działania wystawiennicze wiązała się z fizyczną niedostępnością artefaktu, który w muzeum można było co najwyżej oglądać, podziwiać i kontemplować w dystansie³⁵. Zwłaszcza obiekty, które pierwotnym środowisku służyły celom praktycznym (dokumenty papierowe, bibeloty, części garderoby, maski), po umieszczeniu w ekspozytorze ulegały wykorzenieniu, wpisując się w porządek memorabiliów i relikwii³⁶. W przypadku wystaw multimedialnych, które za cel biorą tematyzację medium audiowizualnego, fenomen ten uległ dodatkowej problematyzacji. Film – jeśli nie liczyć nośnika i matrycy – jest przedmiotem bezcielesnym, a w fazie cyfrowej stał się jeszcze bardziej zdematerializowany. A skoro wystawa manifestuje się przede wszystkim przez przestrzeń, substancję i kształt artefaktu, ekspozycje filmowe stosują najprzeróżniejsze zabiegi uobecniające coś, co z natury nie ma ciała, struktury i ciała.

Z tego powodu ekspozycje poświęcone kinu chętniej testują możliwości haptycznego oddziaływania na odbiorcę. Owszem, mogą (i często to robią) wybrać klasyczną strategię kreowania muzealnej aury, wtlaczając do ekspozytorów materialne zapisy procesu produkcji lub recepcji dzieła filmowego (stąd tak często na takich wystawach znajdziemy scenopisy, kalendarzówki, gadżety, próbki kostiumów, dekoracje, makiety, zaproszenia na premiery, fotosy i nagrody). Wykorzenione z pierwotnego środowiska, stają się nie tyle surogatem filmu, ile jedynym możliwym materialnym artefaktem odtwarzającym, re-kreującym film, czego w żadnej innej przestrzeni – poza wystawienniczą – dokonać się nie da. Tymczasem nowoczesne wystawy filmowe, wpisane w szeroki paradygmat nowego muzealnictwa, o wiele częściej stosują instrumenty bardziej cielesnego i taktylnego doświadczania treści, a czynią to wystawiając artefakty na dotyk, wprowadzając audiowizualne urządzenia responsywne niwelujące dystans między zwiedzającym a obiektem zamienionym w zaskakujący dla widza ekran projekcyjny, wręcz zachęcający do dotyku.

I tak wkraczamy na kolejny obszar cyfrowego postkina, chętnie poszukującego takich form przedstawieniowych, jakie wyrażają się przez sensualność i taktylność procesu recepcji. Wystawy narracyjne niezbitnie dowiodły, że widz lubi dotykać obiektów, wciskać przyciski, ciągnąć dźwignie lub przepychać się przez scenografię. To świadczy o odrębności komunikacyjnej wobec tradycyjnego muzeum, a także odmienności wobec medium filmowego, którego doświadczenie taktylne jest co najwyżej dodatkiem do seansu (plusz fotela, kształt pilota, fizjologia lub rytualizacja zachowań społecznych towarzyszących projekcji). Tymczasem *haptyczne dzieło sztuki* – pisała Anna Rostkowska – *ukazuje się w pełni dopiero w kontakcie dotykowym*³⁷. Wówczas odbiorca-(inter)aktor już nie tylko ogląda dzieło w dystansie, ale przede wszystkim doświadcza go cieleśnie, w intymnym i zindywidualizowanym akcie zmysłowej analizy, opuściwszy bezpieczną, kontemplatywną pozycję, dzieloną ze zbiorowiskiem innych widzów. Zamyka się w kręgu własnych doznań, intensywniej odczuwa ciało, wchodzi w bardziej intymny (powieździelibyśmy, że już nie iluzyjny, lecz immersyjny) dialog z architekturą, mechanicznym interfejsem ekspozytora i artefaktem, a samo ciało traktuje jako ośrodek zmysłowego wartościowania i twórczej autokreacji³⁸.

W wypadku wystaw narracyjnych owa haptyczność bywa dosłowna (przez wprowadzenie stanowisk odbiorczych angażujących zmysł dotyku, jak w Muzeum II Wojny Światowej, w którym by pojąć, z jakim ciężarem musieli mierzyć się na froncie wschodnim żołnierze Wehrmachtu, zwiedzający miał możliwość podniesienia i zarzucenia na plecy ciężkiego worka przypominającego ten sprzed 80 lat), a także bardziej ulotna. Dotyczy to zwłaszcza stanowisk audiowizualnych, bo tu taktylność wiąże się bardziej z możliwością dotknięcia ekranu (którego kształt i materiał, z jakiego jest wykonany, bywa nieoczywisty i zaskakujący), uruchomienia urządzenia nadawczego (przez np. pokręcenie korbką), przysłonięcia ciałem smugi światła wydobywającego się z projektora lub wyszukania ekranu ukrytego przed zwiedzającym (jak w Muzeum Powstania Warszawskiego, gdzie najbardziej brutalne filmy i fotografie walk powstańczych zostały pokazane na stanowisku, do którego należy wspiąć się na palce, odsłonić wizjer i zajrzeć jak przez dziurę w murze)³⁹.

Parateksty

Film – we współczesnym pejzażu audiowizualności – coraz częściej przeobraża się w witrynę paratekstów, stając się bazą lub półproduktem dla rozmaitych dzieł ubocznych i pasożytniczych. Proces ten jest wyrazem sieciowych formatów współczesnej audiowizualności, jest przejawem kultury transparencji (odsłanianiem mechanizmu tworzenia fikcji), poczuciem, że atrakcyjność wynika nie tyle ze spektakularności samego dzieła, ile z opisanie maszynierii, która – wprzęgnięta w ruch – jest zdolna tworzyć widowiska filmowe. Stąd *making of*, analityczne wideoeseje, albumy werków, wywiady ze specjalistami od postprodukcji, sklepy pełne gadżetów i alternatywne wersje dzieł finalnych. Zamiennikami filmu są dzieła narzucone przez instytucje – dla dodatkowej monetyzacji wyprodukowanego kontentu, dla działań promocyjnych, strategii sieciowych i merchandisingu, ale stają się nimi również produkty działań oddolnych (postteksty lub – jak nazwałby je John Fiske – teksty trzecie⁴⁰): fikcyjne teasery, wideoeseje, memy, a także wystawy.

Istotnie, ekspozycje muzealne są niejako stworzone do takich działań. Skoro na wystawach nie ma tradycyjnie pojmowanego filmu (centralnego artefaktu i docelowego dzieła sztuki), najważniejszy staje się sam proces jego powstawania i recepcji, a w konsekwencji artystycznej reinterpretacji. Wystawa pozwala zatem poznać dzieło od kuchni: rozsadza jego integralność, obniża wiarygodność fikcji, działa deziluzyjnie. Jest jednym wielkim pre-tekstem (scenariusze, storyboardy i dokumenty produkcyjne) oraz post-tekstem (wywiady z twórcami, zestawy recenzji, katalogi kontekstów i inspiracji). Ale może być też odtworzeniem świata przedstawionego, zaproszeniem w immersyjną wędrówkę doświadczaną w ruchu i wieloma zmysłami (jak wspomniany *Harry Potter*). Przede wszystkim materializuje film w uprzestrzennionych i znarratywizowanych dyspozytywach, wrywa go z pierwotnego kontekstu i bazowego środowiska po to, by ułożyć w nową kompozycję – używając słów Mieke Bal – w nową narracją narzuconą przez kuratora, będącego dysponentem dyskursu niezależnego od pierwotnego dzieła⁴¹.

Wszechobecność

Narrator przyjmuje więc rolę selekcyjnera i przewodnika. Wybiera, układa, zamienia w opowieść i na mocy autorytetu instytucji muzealnej uwydatnia znaczenie i wartość obiektu. W przypadku wystaw obierających za przedmiot ekspozycji dzieła z obszaru audiowizualności fakt ten jest szczególnie istotny, bo wiąże się z działaniami selekcyjnymi w środowisku zanieczyszczonym wszechobecnymi produktami kultury cyfrowej. Napotykamy je wszędzie, anektują one każdą warstwę komunikacji, przekształcają świat w strumień obrazów i dialog ekranów; coraz bardziej unieruchamiają odbiorcę: *transportowane bezszelestnie, są stale pod ręką, przychodzą do domu*⁴². Tym bardziej wystawa – szczególnie bazująca na medium tak silnie już scalonym z ciałem człowieka – pozwala doświadczyć tej nadmiarowości w innym porządku rzeczy, gdzie *czas zdaje się zawieszony* (jak pisał Germain Bazin), napotyka się *ekstatyczne piękno* (Kenneth Clark), trafia na *oazę* (Ernst Gombrich) lub do *sarkofagu* (Jean Baudrillard)⁴³. W każdym razie przez hol muzeum, jak przez narteks katedry, wkraczamy w świat odmienny, podniosły, zamieniający przedmiot powszedni w artefakt kultu. Kino, a zwłaszcza telewizyjny *streaming* lub film na smartfonie, dążą do maksymalnej dematerializacji medium cyfrowego, które – w najlepszym wypadku – powinno się stać częścią cyborgicznej hybrydy. Na wystawie to samo medium – wykorzystywane do nowych celów, włączone w nietypowy kształt – staje się przekazem krytycznym wobec kultury cyfrowej, jej antytezą, zatrzymaniem w ruchu, arbitralnym wyborem niemożliwym do doświadczenia w bardziej intymnych, domowych warunkach.

Czy zatem muzeum, korzystając ze środowiska techniki digitalnej i zawieszając pierwotną użyteczność narzędzia, nie należy do tych nielicznych przestrzeni, które przywracają równowagę dialogu z medium tak już wszechobecnym, że zmieniającym nas jedynie w pasywnych magazynierów treści? *Jeśli procesory stają się coraz szybsze – pisał Wolfgang Welsch – nasze zmysły oraz sprawności motoryczne i psychiczne wcale szybsze nie są. Jeśli nawet objętość przetwarzanych informacji urasta do gigantycznych rozmiarów, nie zmieni się przez to długość naszego życia, czas reakcji i czas przyswajania wiedzy... Istnieje medialna nienaruszalność, suwerenność i samoistność ciała. Obecnie odkrywamy je na nowo, jako przeciwagę dla mediatyzacji świata*⁴⁴. Można byłoby więc przyjąć, że muzeum staje się jednym z tych miejsc, w których film może się jeszcze obronić przed chaotycznym zalewem audiowizualności, doświadczanym w codziennym życiu. Uzyskuje nową funkcję, wpisuje się w kontekst miejsca, przywraca proporcje z ciałem odbiorcy.

Wariant artefaktu cyfrowego zmieniającego się w środowisku galerii w relikwię to wariant wciąż optymistyczny. Zwykle na wystawach wygrywa koncepcja alternatywna, traktująca multimedialne narzędzia ekspozycyjne jako banki wiedzy, dzięki którym muzeum (zwłaszcza narracyjne lub edukacyjne) staje się biblioteką, archiwum, centrum dokumentacyjnym, laboratorium szkolnictwa publicznego (a zatem podmiotem integrującym zadania spoczywające niegdyś na wyspecjalizowanych placówkach⁴⁵). *Jeśli w świecie analogowym ochrona dzieł polega na zmniejszeniu dostępu do oryginału – pisał Alain Depocas – tak w świecie cyfrowym informacja może być chroniona wyłącznie przez interakcje*⁴⁶. W obszarze kultury cyfrowej strategię wspierają programy pomocowe: projekty unijne, inicjatywy oparte

na idei wolnego dostępu lub koncepcji *copyleft*, coraz tańszy i bardziej abonamentowy *streaming* i VOD (które są odpowiedzią na piractwo). Wystawa jest zawsze selekcją materiału, zwiastunem lub zachętą, a podmiot ją tworzący (muzeum, archiwum) stawia sobie za cel kolekcjonowanie, konserwację, badanie dzieła i krytyczne udostępnianie.

Najprościej czynić to w muzeum wirtualnym, bo ono nie potrzebuje budynku, jest ukryte w sieci i dostępne z każdego miejsca świata. Jest przepastnym archiwum zdematerializowanych obiektów. Radykalnie zrywa z koncepcją pojmowania muzeum jako formy przypominającej trumnę i gablotę (określenie Thierry'ego de Duve)⁴⁷. Przybiera formę portali, stron internetowych, wideoblogów i wirtualnych spacerów (dziś promowanych jako sposób walki o dostęp dla grup zagrożonych wykluczeniem). Działania te podejmują instytucje muzealne i oddolne NGO-sy, ale też najpotężniejsi gracze na rynku, jak monopolizujący ideę muzeum wirtualnego projekt Google'a *Arts & Culture*.

Jego zaprzeczeniem jest muzeum cyfrowe, które z jednej strony wykorzystuje wszystkie narzędzia testowane w świecie postępującej digitalizacji, stanowiąc szansę rozwoju dla tradycyjnego medium filmowego, a z drugiej pozwala na postulowany przeze mnie mechanizm haptycznego, interaktywnego i powiązanego z fizyczną przestrzenią doświadczania treści. Muzeum cyfrowe – w przeciwieństwie do muzeum wirtualnego – potrzebuje budynku, ścian, podłóg i sufitu. Ma strefę wejścia, kawiarnię, sale ekspozycyjne, magazyny i sztab ludzi. Jest opakowaniem (architektonicznie najczęściej olśniewającym) dla przedstawienia tej części działalności człowieka, która – pozornie – jest pozbawiona ciała i substancji. Pozwala zachować, zarchiwizować, zbadać i zaprezentować dziedzictwo szczególnie podatne na ulotność: net art, wideoeseistyka, *mapping*, AR i film współczesny, wchodzący w interakcje ze światem gier wideo, VR-em i AR-em, w responsywne aplikacje i różnymi interfejsami. Na pierwszy rzut oka nazwa „muzeum cyfrowe” jest wewnętrznie sprzeczna. „Cyfrowy” (...) oznacza wszystko, co jest płynne, przejściowe, niematerialne i przede wszystkim podlegające zmianie. [Tymczasem] „muzeum” zawsze uosabiało solidność, stabilność i trwanie⁴⁸. Ale właśnie dlatego obszar cyfrowej audiowizualności potrzebuje do tego miejsca.

Sala kinowa już nie wystarczy. Dla opowieści o kinie cyfrowym jest potrzebna przestrzeń poszerzająca doświadczenia odbiorcze, gdzie film współczesny powiąże się ściśle z multimedialnymi rzeźbami, wielkoformatowymi projekcjami i VR-owymi fantasmagoriami. Muzeum cyfrowe to spotkanie z urządzeniem, które jest poddane nowatorskim działaniom, z jakimi na co dzień nie obcujemy. To kontakt z kinem, które staje się nie-kinem, z filmem, który służy nie-filmowi. To zachowanie dziedzictwa tej części sztuki, która z racji cyfrowej specyfiki medium jest ulotna jak żadna inna w historii, a zatem wymaga szczególnej opieki i wsparcia kolekcjonerów. To wreszcie spojrzenie w przyszłość, bo muzeum cyfrowe jest opowieścią zanurzoną w futurystyce, a zatem wstępuje na boczne ścieżki ewolucji technicznej, snując alternatywne narracje i lekceważąc komercyjną użyteczność narzędzi cyfrowych. W Tokio nie tak dawno oddano do użytku Digital Art Museum. Niedługo będzie można też pojechać do Los Angeles, do wznoszonego z uporem przez George'a Lucasa Museum of Narrative Art. To w tych miejscach i na coraz bardziej popularnych wystawach i ekspozycjach zdematerializowane zdematerializowane medium filmowe nabiera kształtów i wagi. Gdzie dotychczas

unieruchomiony widz, magazynujący docierające do niego bodźce, wprawia się w konieczną motorykę i dialoguje z interfejsem gotowym do interakcji. Gdzie doświadczenie cielesne jest sposobnością multisensualnego zintegrowania się z dziełem. Gdzie zachowując przeszłość, opowiadamy za pomocą dzisiejszych narzędziem o tym, co może przynieść jutro.

- ¹ D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison 1985, s. 205.
- ² A. Lewicki, *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2007, s. 67-79.
- ³ R. Syska, *Filmowy neomodernizm*, Avalon, Kraków 2014.
- ⁴ G. King, *Spectacle, Narrative, and the Spectacular Hollywood Blockbuster*, w: *Movie Blockbusters*, red. J. Stringer, Routledge, London 2003.
- ⁵ R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 26.
- ⁶ B. Skowronek, *Język w filmie. Ujęcie mediolingwistyczne*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie, Kraków 2020, s. 117-118.
- ⁷ T. Elsaesser, *Nowa historia filmu jako archeologia mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2009, nr 67-68.
- ⁸ J. Trinks, *Seryjność jako podstawowy problem estetyki telewizji*, w: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 1999.
- ⁹ S. Prince, *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*, Rutgers University Press, New Brunswick 2012.
- ¹⁰ Np. świetne kompendium wiedzy o zjawiskach interaktywnej sztuki nowych mediów: R. W. Kluszczyński, dz. cyt.
- ¹¹ Np. wyczerpująca książka o związkach sztuki nowych mediów z przemianami w kulturze cyfrowej: P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2018.
- ¹² Np. monografia jednego z najwybitniejszych artystów sztuki nowych mediów: A. Pitrus, *Zanurzony. O sztuce Billa Viola*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2015.
- ¹³ Na antynomiczność tych przestrzeni wskazuje choćby Ch. Iles, *Between the Still and Moving Image*, w: *Into the Light: The Projected Image in Contemporary Art*, red. Ch. Iles, Whitney Museum of American Art, New York 2001, s. 33-34.
- ¹⁴ M. Wołyński, *Pomiędzy white cube'm a black box'em. Współczesne sposoby aranżacji obrazów projektowanych*, w: *Wideo w sztukach wizualnych*, red. R. W. Kluszczyński, T. Zafuski, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Galeria Labirynt, Łódź – Lublin 2018, s. 101-102.
- ¹⁵ J. Majmurek, Ł. Ronduda, *Kino-sztuka. Zwrot kinematograficzny w polskiej sztuce współczesnej*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Warszawa 2015.
- ¹⁶ Pozycji książkowych o edukacji w instytucji muzeum jest wiele. W tym miejscu przywołam jedynie książkę *Edukacja w muzeum rzeczywistym i wirtualnym*, red. D. Folga-Januszewska, E. Gryglas, Universitas, Kraków 2013.
- ¹⁷ Na marginesie warto dodać, że skorelowanie projekcji z całym systemem zarządzania oprawą świetlną i dźwiękową wystawy ułatwia logistykę bieżącej pracy zespołu obsługującego ekspozycję, a scalenie materiałów wideo z działaniami edukacyjnymi i wizerunkowymi w mediach społecznościowych pozwala na łatwiejszą integrację celów wystawienniczych z działaniami powszechniającymi.
- ¹⁸ O muzeach narracyjnych w polskiej literaturze powstało już dość dużo tekstów – zwykle z perspektywy muzealników. Najważniejsze z nich zostały zamieszczone w książce *Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*, red. P. Kowal, K. Wolska-Pabian, Universitas, Warszawa – Kraków 2019, a najbardziej pogłębiony opis muzeów opowiadających o Zagładzie zawarła w swej książce A. Ziębińska-Witek, *Historia w muzeach. Studium ekspozycji Holokaustu*, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2011.
- ¹⁹ Wskazująca tę kwestię Irene Burnham twierdzi ponadto, że ekspozycja interpretacyjna powinna być holistyczna i kreować doświadczenie jedności jak dobry film, którego składnikami w tym wypadku będą: dogłębne studia historyczne, obiekty, słowa i design. Przede wszystkim należy stworzyć ogólną wizję, a następnie utrzymać równo-

- wagę pomiędzy treścią a elementami wizualnymi. Zob. I. U. Burnham, *So the Seams Don't Show*, w: *Past Meets Present: Essays About Historic Interpretation and Public Audiences*, red. J. Blatti, Smithsonian Institution Press, Washington 1987, s. 107 i 115, cyt. za: A. Ziębińska-Witek, *Estetyki reprezentacji śmierci w ekspozycjach historycznych*, w: *Obóz-muzeum. Trauma we współczesnym wystawianictwie*, red. M. Fabiszak, M. Owsiański, Universitas, Kraków 2013, s. 37.
- ²⁰ A. Gwóźdź, *Marginesy, ale nie marginalia. O doświadczaniu kina z kina*, w: *Granice kultury*, red. A. Gwóźdź, M. Kempna-Pieniążek, Wydawnictwo Śląsk, Katowice 2010, s. 121.
- ²¹ Czytelników zainteresowanych wystawami o filmie i muzeami kina kieruję do kilku pozycji książkowych: E. Mandelli, *The Museum as a Cinematic Space: The Display of Moving Images in Exhibitions*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2019; R. Cere, *An International Study of Film Museums*, Routledge, London 2008; *Film Curatorship: Archives, Museums, and the Digital Marketplace*, red. P. Cherchi Usai, D. Francis, A. Horwath, M. Loebenstein, Austrian Film Museum, Wien 2008 do tekstu: I. Christie, *A Disturbing Presence? Scenes from the History of Film in the Museum*, w: *Film, Art, New Media: Museum Without Walls?*, red. A. Dalle Vacche, Palgrave MacMillan, London 2012.
- ²² O procesie zamieniania obiektów codziennego użytku w otoczone aurą relikwie pisał Krzysztof Pomian, wprowadzając swoje autorskie pojęcie semiofory, definiowane jako *przedmioty pozbawione użyteczności (...), ale reprezentujące sferę niewidzialną, to znaczy obdarzone znaczeniem; nie są [one] manipulowane, lecz oglądane, a zatem nie podlegają zużyciu*. Zob. K. Pomian, *Zbieracze i osobliwości. Paryż - Wenecja. XVI-XVIII wiek*, tłum. A. Pieńkos, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1996, s. 44.
- ²³ A mogłaby być np. poszerzona o intrygujące zjawisko AMIEX, czyli objazdowych wystaw dwu- lub trójwymiarowego malarstwa, prezentowanych w formach mappingowych, układających się w dynamiczne rzeźby, kształty, przestrzenie, uruchomionych animacją, najczęściej opartą na zabiegu zbliżania się poszczególnych detali obrazu do osoby zwiedzającej.
- ²⁴ P. Zawojski, dz. cyt., s. 172-173.
- ²⁵ P. Weibel, *Ars Electronica: An Interview by Johan Pijnappel*, „Art and Design” 1994, t. 9, nr 11-12, s. 28.
- ²⁶ J. Berger, *Sposoby widzenia*, tłum. M. Bryl, Rebis, Poznań 1997, s. 109.
- ²⁷ P. Zawojski, dz. cyt., s. 184.
- ²⁸ W. Martens, *Spatial Image Formation in Binocular Vision and Binaural Hearing*, 3D Media Technology Conference, Montreal 1989.
- ²⁹ P. Zawojski, dz. cyt., s. 185.
- ³⁰ O czym szerzej pisze w interesującym opracowaniu J. Budzik, *Dotyk światła. O zmysłowym doznawaniu kina*, Wydawnictwo FA-art, Katowice 2012.
- ³¹ Cyt. za M. Popczyk, *Estetyczne przestrzenie ekspozycji muzealnych. Artefakty przyrody i dzieła sztuki*, Universitas, Kraków 2008, s. 10.
- ³² Cyt. za P. Zawojski, dz. cyt., s. 202.
- ³³ A. Berleant, *The Aesthetics of Environment*, Temple University Press, Philadelphia 1992, s. 114.
- ³⁴ Ch. Iles, dz. cyt., s. 33-34, tłum. za: M. Wołyński, dz. cyt., s. 103-104.
- ³⁵ M. Popczyk, dz. cyt., s. 57.
- ³⁶ A. Huyssen, *Escape from Amnesia: The Museum as Mass Medium*, w: *Twilight Memories: Marking Time in a Culture of Amnesia*, Routledge, London – New York 1995, s. 13-14.
- ³⁷ A. Rostkowska, *Haptyczne dzieło sztuki, w: Materia sztuki*, red. M. Ostrowicki, Universitas, Kraków 2010, s. 298.
- ³⁸ R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna. Żywe piękno i refleksja nad sztuką*, tłum. A. Chmielewski, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1998, s. 18.
- ³⁹ Znowu na plan pierwszy wysuwa się interaktywność i deziluzyjność doświadczenia wystawienniczego. David Antin pisał, że sztuka nowych mediów podkreślała przede wszystkim znaczenie działań demistyfikacyjnych i autotelicznych w obrębie aktów komunikacji (Zob. M. Popczyk, *Dzieło sztuki jako medium*, w: *Piękno w sieci...* dz. cyt., s. 134). Haptyczność – będąca jednym z przejawów technologicznych przeobrażeń współczesnej audiowizualności – wzmacnia te strategie. Czyż nastawiona na materializację medium cyfrowego kontrewolucja współczesnego nie-kina nie służy też temu, by nowymi, cielesnymi, interaktywnymi i haptycznymi formami komunikacyjnymi opowiadać o własnej przeszłości medium? Czyż filmowa wystawa upostaciowiająca strugę kodu binarnego nie jest w tym kontekście sceną, na której cyfrowi potomkowie tradycyjnego kina opowiadają o swoim rodzicu?
- ⁴⁰ Szerzej o tej typologii: B. Skowronek, dz. cyt., s. 118.

- ⁴¹ M. Bal, *Double Exposures: The Subject of Cultural Analysis*, Routledge, London – New York 1996, s. 2.
- ⁴² Cyt. za K. Wilkoszewska, dz. cyt., s. 19.
- ⁴³ Zestawienie za: M. Popczyk, *Estetyczne...* dz. cyt., s. 141.
- ⁴⁴ W. Welsch, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach, w: Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha, Tom 1*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1998, s. 185-186.
- ⁴⁵ P. Zawojski, dz. cyt., s. 253.
- ⁴⁶ Tamże.
- ⁴⁷ Cyt. za P. Zawojski, dz. cyt., s. 273.
- ⁴⁸ R. Ascott, *Muzeum cyfrowe. Kultura telematyczna i sztuczne życie*, tłum. K. Bałłaban, „Magazyn Sztuki” 1995, nr 2-3, s. 288.

Rafał Syska

Profesor w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. Historyk filmu, specjalizujący się w kinie współczesnym i praktykach postfilmowych. Autor m.in. *Film i przemoc. Sposoby obrazowania przemocy w kinie* (2003), *Zachować dystans. Filmoży świat Roberta Altmana* (2008), *Poezja obrazu. Filmy Theo Angelopoulosa* (2008), *Filmoży neomodernizm* (2014), *Historia filmu. Od Edisona do Nolana* (2015). Redaktor *Słownika filmu* (2005, 2 wyd. 2010) oraz m.in. tomów: *Adaptacje literatury amerykańskiej* (2011), *Arcydziela klasycznego kina amerykańskiego* (2013), *Sekretne światy Jacques'a Rivette'a* (2017), *Niezrealizowane arcydzieła kina* (2018) i *Andrzej Wajda* (2019). Współredaktor serii *Mistrzowie kina amerykańskiego* (2006–2009) oraz czterotomowej *Historii kina* (od 2009). Stypendysta Fundacji na rzecz Nauki Polskiej i Fundacji Kościuszkowskiej. W 2012 r. przebywał jako *visiting scholar* na Columbia University i University of Southern California. Wykładał w Londynie, Brnie, Wilnie i Madrycie. Pomysłodawca i redaktor naczelny czasopisma „EKRAŃY” (2011–2018). Przewodniczący Rady Programowo-Naukowej Filмотeki Narodowej w latach 2016–2017, członek-specjalista Komitetu Nauk o Sztuce Polskiej Akademii Nauk (lata 2011–2014), członek iCOM Polska (od 2020). W Muzeum Narodowym w Krakowie kurator wystaw *Stanley Kubrick* (2014) i *Wajda* (2019). Od 2016 r. jest dyrektorem Narodowego Centrum Kultury Filmowej w Łodzi.

Bibliografia

- Ascott, R. (1995). *Muzeum cyfrowe. Kultura telematyczna i sztuczne życie* (tłum. K. Bałłaban). *Magazyn Sztuki*, 2-3, ss. 287–300.
- Bal, M. (1996). *Double Exposures: The Subject of Cultural Analysis*. London – New York: Routledge.
- Berger, J. (1997). *Sposoby widzenia* (tłum. M. Bryl). Poznań: Rebis.

- Berleant, A.** (1992). *The Aesthetics of Environment*. Philadelphia: Temple University Press.
- Bordwell, D.** (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Budzik, J.** (2012). *Dotyk światła. O zmysłowym doznawaniu kina*. Katowice: Wydawnictwo FA-art.
- Burnham, I. U.** (1987). So the Seams Don't Show. W: J. Blatti (red.), *Past Meets Present: Essays About Historic Interpretation and Public Audiences* (ss. 105–115). Washington: Smithsonian Institution Press.
- Elsaesser, T.** (2009). Nowa historia filmu jako archeologia mediów. *Kwartalnik Filmowy*, (67–68), ss. 8–41.
- Gwóźdź, A.** (2010). Marginesy, ale nie marginalia. O doświadczaniu kina z kina. W: A. Gwóźdź, M. Kempna-Pieniążek (red.), *Granice kultury* (ss. 112–126). Katowice: Wydawnictwo Śląsk.
- Huysen, A.** (1995). Escape from Amnesia: The Museum as Mass Medium. W: A. Huysen, *Twilight Memories: Marking Time in a Culture of Amnesia* (ss. 13–37). London – New York: Routledge.
- Iles, C.** (2001). Between the Still and Moving Image. W: Ch. Iles (red.), *Into the Light: The Projected Image in Contemporary Art* (ss. 32–70). New York: Whitney Museum of American Art.
- King, G.** (2003). Spectacle, Narrative, and the Spectacular Hollywood Blockbuster. W: J. Stringer (red.), *Movie Blockbusters* (ss. 114–127). London: Routledge.
- Kluszczyński, R. W.** (2010). *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kowal, P., Wolska-Pabian, K. (red.)** (2019). *Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*. Warszawa – Kraków: Universitas.
- Lewicki, A.** (2007). *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Majmurek, J., Ronduda, Ł.** (2015). *Kino-sztuka. Zwrot kinematograficzny w polskiej sztuce współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie.
- Marquard, O.** (1994). *Apologia przypadkowości. Studia filozoficzne* (tłum. K. Krzemieniowa). Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Martens, W.** (1989). *Spatial Image Formation in Binocular Vision and Binaural Hearing*. Montreal: 3D Media Technology Conference.
- Pitrus, A.** (2015). *Żanurzony. O sztuce Billa Violi*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Pomian, K.** (1996). *Żbieracze i osobliwości. Paryż – Wenecja. XVI-XVIII wiek* (tłum. A. Pieńkos). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Popczyk, M.** (2008). *Estetyczne przestrzenie ekspozycji muzealnych. Artefakty przyrody i dzieła sztuki*. Kraków: Universitas.
- Prince, S.** (2012). *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Rostkowska, A.** (2010). Haptyczne dzieło sztuki. W: M. Ostrowicki (red.), *Materia sztuki* (ss. 297–310). Kraków: Universitas.
- Shusterman, R.** (1998). *Estetyka pragmatyczna. Żywe piękno i refleksja nad sztuką* (tłum. A. Chmielewski). Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

- Syska, R.** (2014). *Filmowy neomodernizm*. Kraków: Avalon.
- Trinks, J.** (1999). Seryjność jako podstawowy problem estetyki telewizji. W: K. Wilkoszewska (red.), *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media* (ss. 161-172). Kraków: Universitas.
- Weibel, P.** (1994). Ars Electronica: An Interview by Johan Pijnappel, *Art and Design*, 9 (11-12), s. 28.
- Welsch, W.** (1998). Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach. W: A. Zeidler-Janiszewska (red.), *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha* (t. 1, ss. 167-188). Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.
- Wołyński, M.** (2018). Pomiędzy white cube'm a black box'em. Współczesne sposoby aranżacji obrazów projektowanych. W: R. W. Kluszczyński, T. Załuski (red.), *Wideo w sztukach wizualnych* (ss. 101-122). Łódź – Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Galeria Labirynt.
- Zawojski, P.** (2018). *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Ziębińska-Witek, A.** (2013). Estetyki reprezentacji śmierci w ekspozycjach historycznych. W: M. Fabiszak, M. Owsński (red.), *Obóz-muzeum. Trauma we współczesnym wystawiennictwie* (ss. 31-50). Kraków: Universitas.
- Ziębińska-Witek, A.** (2011). *Historia w muzeach. Studium ekspozycji Holokaustu*. Lublin: Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej.

Keywords:

museum;
exhibition;
digital
audiovisuality;
interactivity;
immersion;
haptics

Abstract

Rafał Syska

To Touch a Movie: Technical Conditions of the Phenomenon of Film in a Museum

The article offers an analysis of the impact of modern digital audio-visual techniques on exhibition practices – especially in the field of cinematic exhibitions. In this context, the key factor is the antinomy of distance vs closeness, as well as the freedom of the recipient set in motion. The research focuses on five areas of institutionalization of digital non-film: new media art, gallery film, digital techniques in new museology, narrative and film exhibitions. They reveal five communication practices that extend tools in the sphere of interactivity: immersion, responsiveness, haptics, paratexts and omnipresence. The article concludes with a reflection on the institution of a digital museum.