# Widowiskowość i audiowizualność w dobie ponowoczesności

Audiowizualne aspekty_27.indd 1 28.05.2013 18:55

**Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie**

Adam Regiewicz
Joanna Warońska

# Widowiskowość i audiowizualność w dobie ponowoczesności

SERIA: AUDIOWIZUALNE ASPEKTY KULTURY
W PONOWOCZESNOŚCI

**Tom I**

Częstochowa 2012

Audiowizualne aspekty_27.indd 3 28.05.2013 18:55

Rada naukowa serii Audiowizualne aspekty kultury w ponowoczesności

Prof. dr hab. Adam Dziadek
Prof. dr hab. Maryla Hopfinger
Prof. dr hab. Wiesław Godzic
Prof. dr hab. Andrzej Gwóźdź
Prof. dr hab. Ewa Rewers
Prof. dr hab. Ewa Szczęsna
Prof. dr hab. Seweryna Wysłouch
Dr hab. Piotr Zawojski

Redaktor serii: dr hab. Adam Regiewicz, prof. AJD

Recenzenci tomu
Prof. dr hab. Wojciech Kaczmarek
(J. Warońska, Widowisko i widowiskowość w kulturze ponowoczesnej)
Prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński
(A. Regiewicz, Audiowizualność w dobie nowych mediów)

Korekta
Szczepan Kuczwara

Redaktor techniczny
Piotr Kurasiak

Projekt okładki: Kazimierz Frączek

Książka finansowana ze środków Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego
na podtrzymanie potencjału badawczego uczelni

© Copyright by Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie
Częstochowa 2012

**ISBN 978-83-7455-276-9**
**ISSN 2084-784X**

Wydawnictwo Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie
42-200 Częstochowa, ul. Waszyngtona 4/8
tel. (34) 378-43-29, faks (34) 378-43-19.
www.ajd.czest.pl
e-mail: wydawnictwo@ajd.czest.pl

Audiowizualne aspekty_27.indd 4 28.05.2013 18:55

# Spis treści


**Kilka słów wstępu, czyli nic spektakularnego… 7**
**Część I**
**I. Teoria widowisk i widowiskowości 17**
1. Widowiska kulturowe – teatr czy performans? 17
2. Źródła widowisk 29
3. Od teatru do happeningu, czyli elementy składowe widowiska 44
4. Rodzaje i funkcje widowisk 59
5. Współczesne widowiska 67
6. Widowiskowość ponowoczesności 75
7. Metafory teatralne opisujące świat i społeczeństwo 86
**II. Widowiska w komunikacji kulturowej 95**
1. Widowiska religijne 95
2. Święta 102
3. Teatr polityczny, widowiska polityki 106
4. Ceremonie państwowe 116
5. Widowiska pamięci 120
6. Widowiska tożsamości 125
7. Widowiska sportowe 129
8. Społeczne widowiska uliczne 134
**Zakończenie 140**
**Bibliografia do części pierwszej 143**
**Część II**
**I. Nowe media w ponowoczesności 151**
1. Ponowoczesny paradygmat kultury 151
2. Nowe media – próba definicji 156
3. Charakterystyka światów medialnych 168
4. Mediatyzacja życia 176
**II. Problemy kultury w dobie nowych mediów 181**
1. Kultura masowa a rozwój mediów 181
2. Media a kultura konsumpcji 184
3. Kultura popularna wobec mediów masowych i nowych mediów 186
4. Globalizacja a media 195


Audiowizualne aspekty_27.indd 5 28.05.2013 18:55

5. Kultura medialna – kultura spektaklu medialnego 198
6. Cyberkultura jako nowy paradygmat kultury medialnej 204
7. Medialne konteksty ponowoczesnego społeczeństwa 210
**III. Ponowoczesna tożsamość w dobie nowych mediów 221**
1. Refiguracje tożsamości w dobie ponowoczesnej 222
1.1. Tożsamość wobec doświadczeń medialnych 223
1.2. Tożsamość narracji medialnej 226
1.3. Tożsamość mobilna 228
2. Tożsamość w dobie nowych mediów 229
2.1. Tożsamość w sieci 231
2.2. Tożsamość wirtualna 233
2.3. Tożsamość w dobie technicyzacji 234
**IV. Nowa audiowizualność 243**
1. Krótka historia audiowizualności 243
2. Kultura nowej widzialności 258
3. Nowa audialność 267
4. Doświadczenie taktylne 274
5. Nowe media – nowa audiowizualność 276
**V. Komunikowanie się w dobie nowych mediów 281**
1. Nowe media – stary model 284
2. Nowe strategie komunikacyjne 290
3. Internetowy wymiar komunikacji 304
4. Komunikowanie w światach wirtualnych 311
5. Komunikowanie starych mediów w nowych czasach 316
5.1. Komunikowanie przez sztukę 317
5.2. O obecności tekstu w nowych mediach 321
5.3. Film i telewizja w nowej komunikacji 326
5.4. Radio i przekaz dźwiękowy w dobie przekazu elektronicznego 333
**VI. Analiza antropologiczno-semiotyczna wybranych urządzeń nowych mediów 339**
1. Telewizor 341
2. Od magnetowidu do DVD 347
3. Urządzenia gier interaktywnych 352
4. Komputer 356
5. Ekran 360
6. Walkman, discman, *iPod* 364
7. Telefon komórkowy 368
**VII. W świecie elektronicznych przycisków. Zakończenie 373**
**Bibliografia do części drugiej 383**
**Indeks nazwisk 399**
**Indeks pojęć 407**

Audiowizualne aspekty_27.indd 6 28.05.2013 18:55

# Kilka słów wstępu, czyli nic spektakularnego…

Bohater filmu Wima Wendersa *Tak daleko tak blisko* – Cassiel, egzystujący w świecie opartym niemal wyłącznie na poznaniu zmysłowym, mówi: „My ludzie jesteśmy skazani na to, co widzimy […] To okropne. Czego nie widać, tego nie ma. Oto nasza wiara. Wierzymy tylko w świat widzialny i kropka”[1]. Wywodzący się z tradycji XX-wiecznej kultury masowej nowomedialny świat, to przede wszystkim rzeczywistość, w której oko stanowi centrum, determinując w dużym stopniu sposób myślenie. John Berger pisze: „Widzenie poprzedza słowa. Dziecko patrzy i rozpoznaje, zanim nauczy się mówić. Widzenie jednak poprzedza słowa w innym sensie. To widzenie ustala nasze miejsce w otaczającym świecie”[2]. Niewątpliwie, współczesny człowiek zależny jest od strumienia obrazów, które go otaczają, dlatego pierwszy tom z serii *Audiowizualne aspekty kultury w ponowoczesności* skupia się na dwóch właściwościach kultury współczesnej: widowiskowości i audiowizualności. Tym samym zatrzymuje się na relacji człowieka z rzeczywistością ponowoczesną, w której przychodzi mu egzystować, i na sposobach jego percypowania za pomocą zmysłów. Seria w swoim zamyśle ma podejmować zagadnienia związane ze sposobami wyrażania się i tworzenia porządku symbolicznego wyrażanego przez różne formy audiowizualności (także audialności czy wizualności) w ponowoczesności, zaś rzeczywistość mediów i nowych mediów wraz ze swoimi konwencjami, estetyką, gatunkami, konkretnymi przekazami stanowią punkt wyjścia do podjęcia refleksji nad kulturowymi kontekstami współczesności. Jeśli bowiem nawet przyjąć konkluzję Clifforda Geertza o powszechnym wrażeniu postrzępienia świata, rozpadzie struktur spójności, fragmentaryzacji rzeczywistości, co staje się w pewien sposób widoczne na poziomie odczytywania kultury symbolicznej, to na poziomie technologii, wyznaczającej ramy postindustrialne czy inaczej ponowoczesne, ten sam świat wydaje się spójny. Ponowoczesność bowiem, pomimo chaotycznego zróżnicowania, charakteryzuje się także pewnymi własnościami,

---

1 Lista dialogowa filmu pt. *Tak daleko, tak blisko* (*Faraway, so close*), reż. W. Wenders, Niemcy 1993.

2 J. Berger, *Sposoby widzenia*, s. 7.

Audiowizualne aspekty_27.indd 7 28.05.2013 18:55

pozwalającymi na ujęcie jej w sposób definicyjny. Rozumiana zaś jako szereg dyskursów, sprzężonych z widowiskowością i audiowizualnością, milcząco pojawia się w tle niniejszych rozważań.

Według Zygmunta Baumana, ponowoczesność to przede wszystkim taki etap rozwoju jednostek i stosunków społecznych, w którym relacji między państwem a człowiekiem nie określają już struktury i hierarchie, ale różnorodne i zmultiplikowane ośrodki różnej proweniencji[3]. W nowej rzeczywistości znaczenia nabierają mniejsze pojedyncze ośrodki kultury, zastępując uznane i wielkie instytucje. Ponadto, dotychczasowy układ hierarchiczny oparty na produkcji dóbr i pracy jednostki oraz jej posłuszeństwie wobec prawa wyznaczanego przez struktury państwowe zostaje zastąpiony konsumpcją, zwiększeniem znaczenia czasu wolnego oraz indywidualnej moralności, która nie uznaje fundamentalistycznych tendencji do zaprowadzenia światowego ładu[4]. Za Baumanem trzeba by powtórzyć, że ta nowa faza rozwoju kultury zrywa z dotychczasowym modelem nowoczesności wyznaczanym przez trzy składniki: totalność (rozumienie świata w ujęciu całościowym), spójność (postrzeganie rzeczywistości na podobieństwo mechanizmu, w którym wszystko jest jednoznaczne, a elementy zazębiają się na zasadzie wewnętrznej zależności) i celowość (procesy zachodzące w świecie posiadają określony kierunek i sens, realizują zamierzony globalny cel, który ma wyznaczyć jej punkt kulminacyjny). W zamian za to ponowoczesność, nazywana przez niektórych „późną nowoczesnością", „nowoczesnością refleksyjną" lub „płynną nowoczesnością"[5], ogłasza antyteleologiczną wizję świata. Ten świat zmierza donikąd, nie ma kierunku ani celu, jest zbiorem fragmentarycznych przeżyć, z których układa się mozaika rzeczywistości. Cechą ponowoczesności będzie więc prywatyzacja zamiast strukturyzacji, częstotliwość zamiast trwałości, fragmentaryzacja zamiast totalności, deregulacja zamiast ładu itd. Po upadku idei wielkich totalitaryzmów w świecie widoczny staje się – jak dowodzi w *Kondycji ponowoczesnej* Jean-François Lyotard – kryzys zaufania do wielkich narracji, do władzy, która ma ambicje wprowadzania uniwersalnego ładu opartego na apriorycznych prawdach, oraz do idei społeczeństwa idealnego

[3] Z. Bauman, *Dwa szkice o moralności ponowoczesnej*, s. 7.

[4] Por. W. Kopaliński, *Słownik wydarzeń, pojęć i legend XX wieku*, Warszawa 1999, s. 325, oraz T. Thorne, *Słownik pojęć kultury postmodernistycznej. Mody, kulty, fascynacje*, tłum. Z. Batko, Warszawa 1995, s. 262 i nast.

[5] Pojęcie „późnej nowoczesności" wprowadza Anthony Giddens, zaś Ulrich Beck woli nazywać współczesną formę kultury „nowoczesnością refleksyjną". Zresztą, sam Zygmunt Bauman w najnowszych rozważaniach wprowadza na określenie tejże rzeczywistości pojęcie „płynnej nowoczesności", widząc w ponowoczesności paradoksalnie triumf nowoczesnego ducha. Zob. tegoż, *Kultura w płynnej nowoczesności*, *Płynne życie*, *44 listy ze świata płynnej nowoczesności*.

Audiowizualne aspekty_27.indd 8 28.05.2013 18:55

(jednokulturowego, czystego, które w dobie wielorasowości, wielokulturowości i kosmopolityzmu nie znajdują uzasadnienia). Rezygnacja z dotychczasowych napięć między nowoczesnością a tradycją, wyrażających się m.in. w opozycjach przeszłość – przyszłość, sacrum – profanum, kultura wysoka – kultura niska, elitaryzm – egalitaryzm, realność – wyobrażenie, prowadzi do chaotycznego zróżnicowania, które trudno nazwać modelem. Te migotliwe aspekty znaczeń ponowoczesności bardzo ciekawie opisuje wspomniany już Bauman, który stwierdza:

> „Dojrzewamy dziś do przyjęcia intuicji Georga Simmla, że to, co w zdjęciu migawkowym zapisuje się na kliszy fotograficznej jako społeczeństwo, jest momentem ruchu uspołecznienia, na jaki składają się w równej mierze tak porozumienie i współpraca, co antagonizm i walka, wspólnota znaczeń, co ich starcie, wzajemne dopasowanie wysiłku, co zgrzyty między nimi; i czerpiemy natchnienie ze spostrzeżeń Alfreda Schütza o świecie codziennym, «świecie w zasięgu dłoni», jako punkcie wyjściowym procesów makro-społecznych jak i ich typifikacji pojęciowych, Harolda Garfinkla o doraźnym, *ad hoc* charakterze postępowania normatywnego, Hansa Gadamera o procesualnym, negocjacyjnym charakterze wszelkich znaczeń, czy Norberta Eliasa o dynamicznej «figuracji» sprzężeń i zależności jako jedynej «rzeczywistości pierwotnej» odsłaniającej się dociekaniom socjologa. Albo takich rzekomo spójnych, niby-systemowych pseudo-całości, jak «kultura», którą dziś skłonni jesteśmy widzieć jako pole twórczości i komunikacji, produkcji i odczytywania znaków, ich nieustannych i nigdy w pełni nie powtarzalnych permutacji, samo-stanowienia i transcendencji; pole, na którym wszyscy jesteśmy autorami i aktorami, i na którym z naszego autorstwa/aktorstwa wyłaniają się w ogólnym, po Luhmanowsku auto-poetycznym potoku działań prygożynowskie struktury-wiry po to tylko, by wymienić się materiałem z innymi, jakie wyłonią się za chwilę, pole, na którym przyszłość podobnie jak wiro-kształtne łady jest zawsze lokalna, chwytająca poczynania bieżące w sieci kantowskich «wspólnot estetycznych» zawsze postulowanych dopiero wspólnot, członkostwa i tożsamości”[6].

Zarysowana w tej dłuższej wypowiedzi koncepcja ponowoczesności oddaje istotę współczesności, podkreślając technologiczny aspekt jej funkcjonowania, którą autorzy przyjmują w analizie widowiskowości i audiowizualności.

Ze względu na przyjętą koncepcję technicyzacji kultury, autorów najbardziej interesuje okres ostatnich trzech dekad, co nie oznacza jednak, że nie sięgają oni do zjawisk wcześniejszych, które pozwalają ukazać zmianę tak w antropologizacji przekazu, jak i w samej znakowości medium. Jako punkt zwrotny dla rozumienia nowej audiowizualności autorzy przyjmują połowę lat 80., kiedy komputery osobiste zostały wyposażone w odpowiednią ilość pamięci, aby przetwarzać obraz i dowolnie go przekształcać, dając zwykłemu użytkownikowi władzę kształtowania rzeczywistości cyfrowej. Jednocześnie od tego czasu zauważalny wydaje się proces komputeryzacji życia codziennego i wypełniania go dyskursem technicznym. Narzędzia medialne zostają wówczas wyposażone w interaktywne interfejsy, które rozpoczęły proces zmian sytuacji użytkownika – odbiorcy mediów.

---

[6] Z. Bauman, *Ciało i przemoc w obliczu ponowoczesności*, s. 26 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 9 28.05.2013 18:55

Definiując zjawisko nowych mediów, uzasadnione wydaje się odwołanie do struktury starych mediów, tj. druku, fotografii, obrazu, telewizji, które zostały ucyfrowione, zapisane w kodzie zero-jedynkowym, dając możliwość swobodnego dostępu do danych oraz ich interaktywnej percepcji. Inaczej mówiąc, nowe media pozwalają się opisać jako metody i praktyki społecznego komunikowania się, reprezentacja i ekspresja, jakie rozwinęły się dzięki technologicznemu, cyfrowemu, multimedialnemu, usieciowionemu przekazowi. To także komputeryzacja mediów: od telefonu po telewizję, do książki po film. Wychodząc od McLuhanowskiej konstatacji, że „przekaźnik jest przekazem", widoczna staje się konieczność poznania, a co za tym idzie, opisania charakteru danego medium, jego elementów strukturalnych czy możliwości kompozycyjnych i komunikacyjnych. Niewątpliwie, szczególnie ważne wydaje się umieszczenie tychże mediów w szerokiej perspektywie kulturowej, co pozwala na lepsze zrozumienie ich specyficznej roli w komunikacji kulturowej. Perspektywa ta obejmuje zarówno zdigitalizowane działania starych mediów, które wyraża się w cyfrowym obrazie czy skonwertowanych plikach filmowych lub audialnych, jak i zupełnie nowe obszary, takich jak wirtualna rzeczywistość, internet, interaktywne instalacje, animacje komputerowe itp. Te nowe płaszczyzny komunikowania się wymagają opisu rodzących się wraz z nimi form akcji i interakcji w społeczeństwie, nowych rodzajów relacji i sposobów odnoszenia się do innych. Wszak niewątpliwie jednostka uczestnicząca w komunikacji medialnej wkracza w sferę interakcji zapośredniczonej przez nowe media, które zmieniają czasową i przestrzenną organizację życia codziennego, jak również wpływają na poczucie tożsamości człowieka w dobie postindustrialności.

W przypadku widowiskowości sytuacja jest nieco odmienna. Od czasów starożytnych jest to sposób poznania świata, uczestniczenia w nim, komponowania własnych narracji (tożsamości) oraz potwierdzania relacji między ludźmi a *sacrum*, klasami społecznymi czy poszczególnymi jednostkami. Chętnie wykorzystuje ją szkoła, grupy religijne, władza państwowa. Jej oddziaływanie nie ogranicza się bowiem tylko do wizualności. To także emocje towarzyszące wszelkim działaniom, a także wspomnienia. Zobaczone, ale przede wszystkim przeżyte prawdy czy sytuacje zostają uwewnętrznione przez jednostkę, stają się jej historią. W tym zakresie ponowoczesność nie powoduje wyłącznie wzmożonej technicyzacji czy zmiany wykorzystywanych rekwizytów, choć i tego nie można pominąć w swoich rozważaniach, gdyż nowe media wyznaczają środowisko kulturowe oraz podstawowy punkt odniesienia dla tworzonych widowisk, ale przede wszystkim zmienia filozoficzne fundamenty.

Uznanie braku systemowości i centrali, chaosu, tolerancji dla różnorodności pozwala współwystępować w jednej przestrzeni kulturowej rozmaitym widowiskom,

pochodzącym z różnych okresów rozwoju społeczeństwa (odnawianie zachowań dawnych) i przestrzeni (przenoszenie wzorów odległych). Tak ujawnia się globalizacja, homogenizacja a także wzmaga się dyskusja wewnątrz każdej kultury na temat jej form i odrębności. Jednocześnie wiele rytuałów zostaje sprowadzonych wyłącznie do widowiska, gdy uczestnika zastępuje mniej lub bardziej aktywny widz. Tym samym demokratyzacja życia następuje przede wszystkim w zakresie budowania własnej tożsamości, wyborze tradycji, który niekoniecznie musi powielać zachowania rodziców i sąsiadów. Jednocześnie każdy z elementów, dotychczas uznawanych za dany jednostce przez naturę albo przodków, jak np. Ojczyzna, historia, tradycja, a nawet płeć, zostaje sprowadzony do konstruktu, performansu i jako taki może być dowolnie kształtowany. Marzenie o samostanowieniu o sobie, wyzwoleniu się spod działania fatum i konieczności staje się niemal faktem. Ale to tylko złudzenie.

Efekt widowisk pozostaje wciąż ten sam – to potrzeba olśnienia widza. Tak działały starożytne igrzyska, barokowy teatr, na tym polega siła oddziaływania współczesnych imprez światło-dźwięk czy rozgrywającej się na ulicach polityki. Tutaj nikt nie dyskutuje, nie przekonuje i nie przedstawia programu, ale ujawnia siłę popierającego tłumu. Niebezpieczeństwo polega więc na tym, że każde widowisko choćby w bardzo głębokiej warstwie zawiera ideologiczny przekaz, nawet jeśli oficjalnie prezentuje hasło odrzucenia jakiejkolwiek ideologii. To jednak wyłącznie powierzchniowa deklaracja. Nie istnieje wyłącznie obrzęd recepcyjny. Nawet zabawa i popis kształtują świadomość widzów-uczestników. W rzeczywistości sponsor i organizator ciekawego widowiska, tzn. przyjętego przez demokratyczną większość staje się kreatorem życia publicznego i przejmuje władzę, przynajmniej nad sposobem myślenia większości. Tak zdobywa się współcześnie „rząd dusz".

Celem książki z jednej strony jest podsumowanie aktualnego stanu wiedzy na temat widowiskowości i audiowizualności w kulturze, z drugiej zaś przedstawienie problematyki nowych mediów i technologii z nimi związanych, co pozwoli na refleksyjne podejście do omawianych zagadnień. Książka pragnie zaproponować stworzenie pewnych ram pojęciowych związanych z nowymi mediami, które przez ostatnie lata pojawiły się w dyskursie kulturowym, omówienie ich podstawowych struktur i zasad funkcjonowania ze szczególnym uwypukleniem kontekstu kulturowego ponowoczesności. Intencją autorów nie jest stawianie kolejnych hipotez dotyczących zjawisk widowiskowości i audiowizualności w dobie ponowoczesności i nowych mediów, ale próba uporządkowania pojawiających się w różnych artykułach, wygłaszanych na wielu konferencjach stanowisk, ujęć omawianej problematyki. Tym samym proponują oni kompendiowy charakter publikacji, która obejmuje tylko najważniejsze ich zdaniem elementy omawianych kulturowych aspektów ponowoczesności, odczytywanych

Audiowizualne aspekty_27.indd 11 28.05.2013 18:55

w perspektywie nowych mediów. Mając świadomość, że we współczesnym dyskursie kulturowym nie jest możliwe stworzenie całkowicie uniwersalnego, pełnego i obiektywnego dzieła, autorzy pragną przyjrzeć się wybranym aspektom widowiskowości i audiowizualności i z tej perspektywy opisywać zjawiska kulturowe oraz związane z nimi dyspozytywy odbiorcze, sytuację człowieka i jego percepcję w świecie ponowoczesnym wywołaną nowymi mediami, sposoby i warunki komunikowania się w tej perspektywie. Autorzy tomu mają świadomość szerokiego wachlarza pojęciowego, którym posługują się w różnych kontekstach teoretycy mediów, jak również faktu nieprzerwanego procesu rozwoju technologicznego, który determinuje ewolucje nowych mediów, stąd poniższa publikacja stara się raczej zgłębić i opisać istotę relacji między człowiekiem a kulturą w ponowoczesności w perspektywie nowych mediów, zgłębić kwestię roli, jaką nowe media odgrywają w budowaniu kultury i generowaniu tożsamości jednostki, czy technologii i jej wpływu na postindustrialne rozumienie kultury i sposoby komunikowania się w niej człowieka. Nie można bowiem w sytuacji nieustannych zmian w dziedzinie techniki i mediów proponować skończonego i całościowego ujęcia, co ponadto kłóci się z przyjętą perspektywą ponowoczesności, która zakłada fragmentaryzację dyskursu naukowego. Jeszcze jedną wątpliwość mogą budzić pojawiające się w kilku miejscach książki podobne treści związane ze zjawiskami nowych mediów. Ta powtarzalność niektórych fragmentów dyskursów wydaje się nieunikniona, gdyż własności nowych mediów, wspólne dla różnych kategorii, domagają się dookreślenia z punktu widzenia kultury czy relacji społecznych, a także są zbieżne dla samej istoty komunikacji i audiowizualności, omawianych w kolejnych rozdziałach.

Autorzy niniejszej książki w badaniu zjawisk przyjmują postawę komparatystyczną, która korzysta z wiedzy specjalistycznej różnych dyscyplin: w zakresie kultury wizualnej, historii, teorii i kultury mediów, filozofii, socjologii i innych. Opowiadając się za syntetycznym podejściem do badań widowiskowości i audiowizualności w dobie nowych mediów, autorzy odwołują się przede wszystkim do trzech podstawowych metod badawczych. Po pierwsze, przyjmują ujęcie semiotyczne, które pozwala definiować nowe media jako urządzenia produkujące przekaz, umożliwiające wzajemną komunikację użytkowników, jak również pozwalające poddać się analizie jako przekaźniki same stające się przekazem – jak chciał tego Marshall McLuhan[7]. Ujęcie to pozwala między innymi rozumieć nowe media w duchu semiologicznym Umberto Eco jako kod kulturowy, w ramach którego działają subkody urządzeń. Ponadto, określona przez nowe media technicyzacja kultury zrywająca więzy między rzeczywistością a rytuałem oraz dokonująca nieustannej ewaluacji przekazu, wyrażającej się w układzie

[7] M. McLuhan, *Środek jest przekazem*, [w:] tegoż, *Wybór tekstów*, s. 212–228.

Audiowizualne aspekty_27.indd 12 28.05.2013 18:55

zero-jedynkowym tabel, diagramów, zestawień pozwala zajmować się zjawiskami nowych mediów jako palimpsestami, na którym nadpisywane są kolejne znaki, kolejne znaczenie. Jak pisze Piotr Kowalski, to jednocześnie *bricolage*, montowany z przypadkowych, ale mających swoją historię detali, znaków, których odczytanie pozwala na konstruowanie refleksji nad tożsamością współczesnego człowieka[8]. Semiotyczne ujęcie omawianych zagadnień z wykorzystaniem elementów antropologii kulturowej i filozoficznej pozwala wpisać rozważaną problematykę w refleksję nad człowiekiem i rzeczywistością, w której egzystuje. Po drugie, autorzy przyjmują perspektywę antropologiczną, która umożliwia łączenie w całość poszczególnych fragmentów rzeczywistości medialnej poprzez zastosowanie różnych specjalistycznych elementów wiedzy: kultury wizualnej, historii mediów, historii teatru, antropologii widowiska, studiów kulturowych, teorii mediów, filozofii i historii obrazu, socjologii itp. Jednocześnie wszystkie te dyscypliny kierują się ku człowiekowi i jego rzeczywistości, którego sytuacja staje się dla nas punktem docelowym opisu. Ponieważ rozwój mediów zawsze był integralną częścią procesu powstawania społeczeństwa, splatając się z wieloma procesami kulturowymi, określając organizację sił symbolicznych w tej przestrzeni, książka kładzie duży nacisk na ukazanie relacji audiowizualności i widowiskowości ze sferą społeczną, wpisując podejmowaną problematykę w refleksję socjologiczną, co stanowi trzecie założenie metodologicznego ujęcia. Chcąc zrozumieć nowe media i przypisane im nowe predyspozycje odbiorcze człowieka, należy przyjrzeć się rzeczywistości w kontekście kultury i społeczeństwa ponowoczesnego, wskazując na wzajemne relacje między nimi. Dlatego też przyjęta w książce perspektywa próbuje ukazać nowe media w konfrontacji z warunkami życia stworzonymi przez społeczeństwo, wynikającymi z tego kontekstami komunikacyjnymi i wpływem na sytuację egzystencjalną człowieka. Autorzy chcą jednocześnie zwrócić uwagę na zjawisko nadawania konkretnego sensu nowym mediom i ich wytworom oraz na sposoby włączania ich w codzienność, także w tę widowiskową i audiowizualną.

[8] P. Kowalski, *Encyklopedia i palimpsest*, s. 11–20.

Audiowizualne aspekty_27.indd 13 28.05.2013 18:55

*Joanna Warońska*

# Widowisko i widowiskowość w kulturze ponowoczesnej

# część I

Audiowizualne aspekty_27.indd 15 28.05.2013 18:55

# I. Teoria widowisk i widowiskowości

## 1 Widowiska kulturowe – teatr czy performans?

*Życie duchowe nie ma znaczenia, jeśli nie jest okazywane*[1].
*Człowiek nie odpowiada na jakieś obiektywnie dane otoczenie,*
*lecz na jego symboliczną transformację*[2].

Pytania o istotę świata towarzyszyły ludziom od najdawniejszych czasów. Propozycje odpowiedzi stanowiły kolejne metafory – świat księga, świat teatr, spektakl czy performans, ujawniające ewolucję przekonań i zmianę wartości. Każde z tych określeń wyznacza bowiem nieco odmienny stosunek podmiotu lub wspólnoty do obowiązku uczestniczenia w procesie poznawania oraz komunikacji, przypisany jednostce zakres aktywności oraz relacje z innymi. Motyw świata teatru pojawił się już w starożytności, by podkreślić zależność człowieka od sił wyższych – losu, Boga, czasową ograniczoność przedstawienia (życia) oraz możliwe konwencje stylistyczne (tragedia, komedia), które nie zawsze zależały wyłącznie od chęci i działań zainteresowanego.

Mimo upowszechnienia metafory teatralnej przez długi czas kulturę ograniczano wyłącznie do artefaktów trwałych, m.in. rzeźb, malarstwa, architektury, pisma, pozwalających człowiekowi przezwyciężyć upływ czasu, a nawet śmierć (wpływ koncepcji Horacego). Nie uwzględniano natomiast zachowań codziennych, powtarzalnych, wyznaczających relacje między członkami poszczególnych społeczności. Nic dziwnego, że program podróży, traktowanych jako sposób poznawania świata, obejmował przede wszystkim zwiedzanie kulturalnych enklaw (muzeów, galerii) lub miejsc uznanych za wyjątkowe (sanktuariów, rezerwatów…), ograniczając przy tym do minimum kontakty z tubylcami. Podróżujący pozostawał świadomie obcy wobec poznawanej przestrzeni, chciał jedynie doświadczyć egzotyki i wysp kulturowych, ocenionych i uznanych już przez autorytety. Takie podróże straciły sens, gdy okazało się, że poszczególne

[1] D. Kosiński, *Teatra polskie. Historie*, s. 124.
[2] E. Hałas, *Społeczny kontekst znaczeń w teorii interakcjonizmu symbolicznego*, s. 98.

Audiowizualne aspekty_27.indd 17 28.05.2013 18:55

artefakty można kontemplować nie ruszając się z domu: nabyć kopię, odwzorowanie (rysunek), zobaczyć w telewizji lub na ekranie komputera.

Ale metafora świata teatru (widowiska) stopniowo zaczynała oddziaływać także na sposób rozumienia kultury. Już w XIX wieku odkryto, że podróż kulturalna nie polega tylko na oswajaniu nieznanego i włączaniu go do przestrzeni własnej (tworzenie muzeów i różnego rodzaju lapidariów), ale również na uczestniczeniu w egzotycznym życiu codziennym gdzieś na krańcu świata. Tak narodziła się etnologia. Podróże bliskie (regionalizm) i dalekie uzmysłowiły, że kultura nie ogranicza się tylko do przedmiotów, ponieważ ich powstanie i forma uzależnione są od czynników niematerialnych – wierzeń, obrzędów, obyczajów… W ten sposób kształtowało się pojęcie widowiska kulturowego.

> „Widowisko, jak mówi [Dell] Hymes, to szczególna klasa lub podzbiór zachowań, w których jedna lub więcej osób przejmuje odpowiedzialność za publiczność i za tradycję – tak, jak sami ją pojmują”[3].
>
> „Widowiska kulturowe należy rozumieć jako historie, które ludzie «opowiadają sobie samym – o sobie»”[4].

Również w życiu teatralnym coraz częściej mówiło się o widowisku jako o odrębnym rodzaju przedstawień. Kojarzono je wówczas przede wszystkim z rozbudowaną sferą wizualną, nadmiarem gestów, rekwizytów, scenografii przy jednoczesnym zakwestionowaniu dominującej roli słowa. Prowadziły do niego dwa nurty – Wielka Reforma Teatralna (która nobilitowała pozajęzykowe znaki w budowaniu przedstawienia), ale również nurt popularny, dostosowany do oczekiwań i gustów masowej publiczności, preferującej rewie i lekkie przedstawienia muzyczne. W polskim Dwudziestoleciu pojawiają się nawet obawy, że słuchacza w teatrze już wkrótce zastąpi widz. Dyskusje na temat poszczególnych wydarzeń teatralnych, ich wizualnej oprawy oraz coraz większa dbałość o kształtowanie wydarzeń politycznych, budujących tożsamość narodową po odzyskaniu niepodległości w 1918 roku, określiły ówczesną politykę kulturalną. Dzięki nim dostrzeżono teatralizację nie tylko w kulturowych praktykach, ale także w czynnościach codziennych. Tym samym kultura została uznana za przedstawienie tworzone wskutek interakcji podmiotów, które jednak realizują normy wypracowane przez dominujące w kulturze widowisko, czyli to organizowane dla licznej publiczności i wykorzystujące (przez akceptowanie lub negowanie) system

---

[3] J. J. MacAloon, *Wstęp. Widowiska kulturowe, teoria kultury,* [w:] *Rytuał, dramat, święto, spektakl*, s. 24.

[4] J. J. MacAloon, *Igrzyska olimpijskie a teoria widowisk w społeczeństwach współczesnych*, [w:] *Rytuał, dramat, święto, spektakl*, s. 370–371; przywołany fragment zawiera cytat z książki Clifforda Geertza *Głęboka gra: uwagi o walkach kogucich na Bali*, [w:] tenże, *Interpretacja kultur: wybrane eseje*, s. 496.

Audiowizualne aspekty_27.indd 18 28.05.2013 18:55

kodów wypracowanych przez określoną zbiorowość i jej poprzedników. Znajomość stosowanych znaków musi być rozpowszechniona zarówno wśród nadawców – wybór przestrzeni, sposobów zachowania, osób, wobec których toczy się gra, jak i odbiorców (ważne jest nie tylko zadziwienie, ale także zrozumienie).

W XIX wieku określenie 'widowisko' miało charakter neutralny, później coraz wyraźniej nabierało zabarwienia pejoratywnego. Współcześnie może ono oznaczać zachowanie ostentacyjne, posługujące się nadmiarem środków wyrazu. Są to wydarzenia zazwyczaj nieregularne, często spontaniczne i realizują zasadę „Więcej znaczy lepiej"[5]. Każdy z odbiorców (uczestników) chce dokładnie zobaczyć ich przebieg, gdy potrzeba duchowego przeżycia pozostaje często sprawą drugorzędną albo marginalną. Popularność określonego widowiska zależy od ilości przygotowanych atrakcji oraz intensywności oddziaływania na zmysły odbiorców, co zaspokaja ich głód wrażeń, a nawet swego rodzaju potrzebę odurzenia. Dla badacza stanowi ono doskonały sposób poznania społeczeństwa.

Współcześnie 'widowisko' stało się podstawowym pojęciem wiedzy o kulturze. Oznacza zdarzenia odbywające się w dowolnym miejscu i czasie – to skandale, ceremonie, zgromadzenia publiczne…, wszystkie elementy komunikacji interpersonalnej, zawierające elementy estetyzacji i teatralizacji. Trzeba jednak pamiętać, że badacze spierają się na temat jego granic (MacAloon zastanawia się, czy do widowisk można zaliczyć koncert orkiestry albo film) oraz odróżniają widowiska od sztuki widowiskowej (wg Tadeusza Kowzana do tej drugiej kategorii należą tylko zdarzenia, których przebieg został zaplanowany i przewidziany – to np. teatr, ale nie mecz, choć ten może być jednak widowiskiem)[6]. Zastanawiają się także nad możliwością przejmowania przez współczesne formy widowisk dawnych funkcji np. rytuału.

Podstawową definicję widowiska zaproponował polski historyk teatru, Zbigniew Raszewski:

> „Widowisko, to taki przejaw życia zbiorowego, który człowiek wywołuje, by wzbudzić podziw innych ludzi przez swoje szczególne umiejętności, z zastosowaniem układu „S". Moim zdaniem człowiek nauczył się wywoływać układ „S", który w swej najczystszej postaci jest zjawiskiem powstałym przez przypadek"[7].

Przywołany układ „S" (łac. *spectaculum*) eksponuje proces przyglądania się i bycia oglądanym, a jego zasięg (promień) jest określany przez odległość od centrum (obserwowanego zdarzenia), pozwalającą zobaczyć wszystko jak najdokładniej. To on staje się zaczynem spektaklu (łac. *specere* – 'patrzeć', indoeuropejskie

5 J. J. MacAloon, *Igrzyska olimpijskie a teoria widowisk*..., s. 369.

6 T. Kowzan, *O różnorodności i granicach sztuki widowiskowej*, [w:] *Problemy teorii dramatu i teatru*, s. 395.

7 Z. Raszewski, *Teatr w świecie widowisk. Dziewięćdziesiąt jeden listów o naturze teatru*, s. 35.

*spek* – ‘obserwować’), przyznającego wartość „zmysłowym i symbolicznym kodom wizualnym”[8]. Raszewski buduje typologię pierwotnego układu „S”, uwzględniając zachowanie publiczności – model rozpraszający (odbiorcy nie tworzą wspólnoty) albo skupiający (tworzą). Dodatkowo każdy z nich może wytworzyć układ biegunowy, polegający na wyodrębnieniu dwóch przeciwnych grup: aktora i widowni (np. sprzedawca i klienci, kierowca i pasażerowie), oddzielonych od siebie swego rodzaju „linią bezpieczeństwa”. Układ skupiający i biegunowy bywa też dynamiczny, gdy zawiera serię następujących po sobie zdarzeń[9].

Centrum układu „S” może przyjmować wobec widza rozmaite położenie – w górze (popis lotniczy), w dole (popis pływaczek w basenie), na tej samej płaszczyźnie (ulica). Aktorzy pojawiają się w miejscu szczególnie do tego przeznaczonym lub przypadkowym (wypadek). Widowiskiem może stać się niemal każde zdarzenie jednorazowe albo powtarzane rytmicznie dla jakiejkolwiek publiczności, to np. obecność gwardii królewskiej przed pałacem Buckingham, uroczysta zmiana warty, przejazd przywódców państw przez miasto[10].

Zdarzenia wykorzystujące układ „S” Raszewski dzieli na cztery grupy: katastrofa, walka (rozumiana dosłownie albo metaforycznie, dziś to wszelkie zawody, niekoniecznie sportowe), kształtowanie swojego losu (sądownictwo, wypoczynek, rozrywka) oraz obrzęd. Wśród nich występują układy otwarte (potrzebują publiczności, która może także przekształcić się we współuczestników), zamknięte (ich przebieg wyznaczają reguły, a widzowie nie są konieczni) oraz pozornie zamknięte (odbywają się według ustalonych przepisów, choć przestrzeń uwzględnia obecność widzów, np. sądownictwo czy zawody sportowe).

Zdarzenie układu „S” może zmieniać swoją ontologię (przypadek lub katastrofa przekształca je w inne widowisko) lub przesunięcie następuje w wyniku ewolucji sztuki. Pierwsza możliwość świadczy o nieprzewidywalności wydarzeń (to np. zerwane przedstawienie), druga uzależnia klasyfikację od kontekstu historycznego i kulturowego. Postulat sytuowania opisywanych zdarzeń kulturowych w szerokim kontekście znany jest od dawna. Już Wilhelm Dilthey uznał instytucje kulturalne oraz wszelkie formy symboliczne za świadectwo zbiorowego i indywidualnego doświadczenia. Po przewrocie freudowskim okazało się, że ujawniają one nie tylko świadome cele i zamierzenia, ale także to, co artyści i społeczeństwo często chcieliby ukryć.

W definicji Raszewskiego widowisko jest działaniem świadomym i celowym, nastawionym na wynik (efekt) lub na przebieg (proces)[11], gdy umiejętności

8 Por. P. Pavis, *Słownik terminów teatralnych*, s. 585.
9 Z. Raszewski, *Teatr w świecie widowisk*, s. 43–45.
10 Tamże, s. 28.
11 Tamże, s. 43–44.

Audiowizualne aspekty_27.indd 20 28.05.2013 18:55

i kwalifikacje poszczególnych uczestników ocenia ustanowiony sędzia lub zgromadzona publiczność. Sposób wykonania zawsze uwzględnia kontekst kulturowy (tradycję, dominujący światopogląd, teorie naukowe) i jest jego potwierdzeniem (utrwaleniem), modernizacją albo odrzuceniem. W zależności od tego, czy w zdarzeniu najważniejszy jest wynik czy prezentowane umiejętności możemy wyróżnić: zawody (wyścigi, pojedynki, rywalizacja; to w zależności od sposobu skonstruowania przestrzeni – widowiska zamknięte lub pozornie zamknięte, jeśli rozgrywają się na stadionie), popisy (numery cyrkowe, rewiowe lub kabaretowe; nastawione na ocenę publiczności) i przedstawienia (tradycyjne są pozornie zamknięte, jednak zmiana paradygmatu teatralnego zwiększa ich otwartość). Wszystkie widowiska wykorzystują podobne mechanizmy, choć mogą spełniać rozmaite funkcje społeczne i opierają się na zbiegowisku (co podkreślał już Zygmunt Szweykowski)[12]. Ich podstawową cechą jest niezwykłość (niecodzienność), budzenie emocji widzów (zaciekawienie, fascynacja), wytworzenie interakcji oraz poczucia wspólnoty, co prowadzi do powstania widowni. Stają się oni naocznymi świadkami zdarzenia, mogą je poddać analizie i interpretacji i na tej podstawie (przeżytego, zobaczonego) skonstruować nową (wspólną) opowieść. Widzowie tworzą zbiorowość przynajmniej na czas trwania widowiska, która może utożsamiać się z osobami występującymi (zawodnikami, postaciami, celebrytami…). W przeciwieństwie do publiczności, pojedynczy widz jest jedynie gapiem (brak celu obserwowanego) lub obserwatorem, zdobywającym informacje dla jakiejś grupy (rządu, wojska…).

Raszewski podkreśla, że widz bez względu na rodzaj prezentowanej postawy nigdy nie jest bierny. Kwestionuje również możliwość połączenia dwóch ról – widza i współtwórcy: „Udany happening łudzi nas taką możliwością, udaje wywołanie układu «S», a w rzeczywistości go burzy”[13].

Widowisko tworzy w rutynowej, a przez to nieco nudnej codzienności czas świąteczny, a nawet sakralny, olśniewa odbiorcę i proponuje nową rzeczywistość. Poza tym wyznacza rytm życia, porządkuje przestrzeń. Wiele takich zdarzeń zostało podporządkowanych „żywiołowi teatralnemu” (określenie Kazimierza Brauna[14]), ponieważ wykorzystują one elementy charakterystyczne dla teatru: dekoracje, charakteryzacja, rekwizyty, scenariusz, a także uwzględniają protagonistów, statystów, widzów. Są to zatem wydarzenia przemyślane, przez kogoś opracowane i przygotowane ze względu na kogoś. W klasyfikacji Raszewskiego to widowiska zamknięte albo pozornie zamknięte. Każda modyfikacja formy widowiska ujawnia ewolucję społeczeństwa i jednocześnie utrwala nowy,

[12] Tamże, s. 12.
[13] Tamże, s. 26.
[14] K. Braun, *Teatr zanurzony w kulturze*, s. 151.

Audiowizualne aspekty_27.indd 21 28.05.2013 18:55

pożądany typ zachowań. Następuje ona w wyniku zmiany wyznawanych przez społeczeństwo wartości oraz przekształcenia obowiązującego modelu teatru, z których każdy promuje odmienny światopogląd. Podczas gdy teatr pudełkowy (zamknięty) wyodrębniał sztukę z życia, odtwarzając fabułę w kolejnych spektaklach, oraz traktował świat jako uporządkowaną strukturę, teatr alternatywny dopuszczał chaos i przypadek, kwestionując podstawowe i tradycyjne wyznaczniki sztuki. Dawny teatr utrwalał także binarny model społeczny (aktorzy – widzowie, nauczyciel – uczniowie), a jego repertuar potwierdzał obowiązującą moralność oraz ustalał opozycje: akceptowane – nieakceptowane, choćby za pomocą kategorii: śmieszne – tragiczne. Scena pudełkowa wraz z kurtyną przekształca teatr niemal w świątynię, choć prawdę objawioną stopniowo wypiera z niego rozrywka, oraz utrwala voyeryzm (postulat czwartej ściany upowszechniał podglądactwo jako postawę uczestniczenia w świecie). Aby osiągnąć poziom akceptacji, utwory muszą być odpowiednio przykrajane – przez długi czas umoralniano komedie wystawiane w oficjalnych teatrach, a nawet zmieniano zakończenia utworów (bohaterowie *Romea i Julii* Szekspira w tłumaczeniach francuskich klasyków żyli długo i szczęśliwie). Pamiętając o podobnych precedensach, nie powinniśmy się dziwić współczesnym praktykom adaptacyjnym. Tak oto tekst podporządkowany zostaje kanonom współczesności.

Nieco inne funkcje pełni kabaret – to przede wszystkim oręż w walce z przeciwnikiem określonym historycznie. Jego rolą jest ujawnianie błędów i osłabianie systemu (politycznego, społecznego, światopoglądowego, naukowego…), aż do destrukcji. Nie proponuje on żadnej alternatywy. Trzeba jednak pamiętać, że stopień i obszar zaangażowania różnych kabaretów był odmienny. Pierwszy polski kabaret, Zielony Balonik, powstał w Cukierni Lwowskiej Apolinarego Jana Michalika 7 października 1905 i miał przede wszystkim charakter środowiskowy i literacki. Inny program realizował kabaret Pod Pikadorem (29 listopada 1918, inicjatywa Tadeusza Raabego), jeszcze inny Piwnica pod Baranami (16 grudnia 1956).

Analizując ewolucję widowisk i form dominujących w społeczeństwie, należy uwzględnić także zmiany definiowania funkcji aktora (medium użyczające ciała odmiennym od siebie bytom), jego społeczną nobilitację przy obserwowanej jednocześnie niemal kulturowej degradacji pozycji widza, współcześnie każdy chce bowiem być aktorem (opozycja aktywność – bierność). Taka postawa wynika z przekonania o upadku rzemiosła aktora (i chyba każdego artysty), naturszczyk może być tak samo dobry jak zawodowy aktor zwłaszcza w produkcjach filmowych i telewizyjnych, oraz narcystycznej postawy, że życie każdego można pokazać jako interesujące widowisko (popularność *reality*

Audiowizualne aspekty_27.indd 22 28.05.2013 18:55

*shows*[15]). Kolejnym czynnikiem jest zmiana koncepcji przestrzeni (o czym pisałam powyżej; teatr pudełkowy lub zastosowanie przestrzeni zmiennej, a nawet opuszczenie budynku) oraz wartościowania jednostek tworzących strukturę instytucji teatru (Teatr Narodowy, teatry prowincjonalne, teatry ogródkowe, teatry zawodowe, teatry amatorskie, teatry alternatywne…). Niejednokrotnie to właśnie scenki przy barach i restauracjach, mimo że nastawione na zysk i pozornie respektujące oczekiwania widza, kwestionowały system i wprowadzały nowe sposoby mówienia o świecie, a także nowe tematy (np. konstruowanie płci kulturowej).

Zmiany w nauce o kulturze sprawiły, że tradycyjną metaforę świata teatru/przedstawienia zastąpiono widowiskiem, pojęciem należącym przecież do tej samej rodziny semantycznej. W ten sposób ujawniono interakcyjny charakter opisywanych zjawisk i ich dynamikę, co współbrzmi z rozpowszechnioną obecnie filozofią postmodernistyczną:

> „Charakter kontemplacyjny starego materializmu, który rozumie świat jako przedstawienie, a nie jako działanie, i który ostatecznie idealizuje materię, spełnia się w spektaklu, w którym rzeczy konkretne są automatycznie władczyniami życia społecznego. I na odwrót, w y m a r z o n a d z i a ł a l n o ś ć idealizmu spełnia się również w spektaklu za technicznym pośrednictwem znaków i sygnałów, które w rezultacie materializują ideał abstrakcyjny”[16].

Wg Guya Deborda (*Społeczeństwo Spektaklu*), tak rozumiany spektakl zaciera różnice między prawdą a fałszem[17]. Spektakularność współczesnej cywilizacji Anka Ptaszkowska definiuje za pomocą następujących elementów: odrealnienie, posługiwanie się obrazem, reprezentacja rzeczywistości, relatywizacja prawdy, kłamstwo, zanik pamięci i destrukcja historii, odosobnienie, alienacja, pasywność, nieokiełznana konsumpcja oraz działalność nastawiona na sprzedaż[18].

W ostatnich latach metafora spektaklu, widowiska ustępuje dramatowi i performansowi (o czym za chwilę). Mimo to Dariusz Kosiński w książce *Teatra polskie. Historie* sięgnął po tradycyjne określenie, by opisać w ten sposób wszystkie zjawiska kulturowe. Jednocześnie wykorzystał osiągnięcia „antropologii doświadczenia”, która pojawiła się w latach 80. XX wieku (dziedzictwo Williama Diltheya, Edwarda M. Brunera, Rogera D. Abrahamsa, a także Victora Turnera). Swoją decyzję tłumaczył w sposób następujący:

---

15 P. Kowalski, *Od misterium przemiany do „misterium” ponowoczesności*, [w:] *Teatr wielki, mniejszy i codzienny. Studia*, s. 14.

16 G. Debord, *Społeczeństwo Spektaklu*, s. 110–111.

17 Tamże, s. 111.

18 A. Ptaszkowska, *Posłowie od tłumacza*, [w:] tamże, s. 113.

> „Teatr, dlatego że – w moim zrozumieniu – stanowi on jądro, paradygmatyczny model świata przedstawień, a kryteria i metody wypracowane dzięki badaniom nad nimi mogą być – po odpowiedniej modyfikacji – zastosowane do badania wszystkich zjawisk, w których mamy do czynienia z podstawowymi aktami dramatyzacji i przedstawienia”[19].

Być może jedną z przyczyn takiej deklaracji była apologia teatru, którą zakończył swoją książkę jeden z najbardziej znaczących teatrologów amerykańskich, Marvin Carlson. Doceniając zalety performansu i jego wpływ na zmianę w definiowaniu teatru, podkreślił on jednak wyjątkowość przeżycia teatralnego, umożliwiającego nie tylko konfrontowanie siebie z aktorem/performerem, ale także z publicznością określoną przez tradycję i zbiorową świadomość[20].

Kolejną metaforą parateatralną, wykorzystywaną jako model do opisywania społecznych widowisk, ich postrzegania i porządkowania stał się dramat (greckie słowo oznacza „działanie”), określający wszystkie „rzeczy czynione” – *ta dromena*, przeznaczone do oglądania przez innych (źródłosłów grecki *thea* – „widzieć”)[21]. Również ona eksponuje światopogląd jakiegoś nadrzędnego wobec wydarzenia autora, sposób jego wartościowania, a jednocześnie podkreśla udział widzów w budowaniu znaczeń, w tym również konstruowania ich tożsamości. Wyeksponowanie aktywności odbiorców pozwala także ominąć mielizny tradycyjnego teatru, uznanego za „formę skrajnie sztuczną”[22]. Zamiast widowisk ograniczonych do oglądania i do odtwarzania przez kolejne grupy społeczne, pojawiają się działania aktywizujące określone społeczności – to teatry zaangażowane politycznie i społecznie, ale również budujące tożsamość widzów/uczestników, a przede wszystkich eksponujące cielesność występujących postaci i ich historyczność (mocne osadzenie w kontekście kulturowym).

Pierwszym objawem zachodzącej zmiany było rozszerzenie znaczenia słowa „dramat”. Z kategorii estetycznej (rodzaj literacki) stało się ono określeniem wszelkiej aktywności. ‘Dramatyczność’ Emila Staigera charakteryzowała interakcje podmiotów oraz ich relacje z otoczeniem i przestrzenią, osiągane za pomocą dźwięków, słów, gestów, ruchu lub ich braku. Kolejnym etapem była dramatyzacja rzeczywistości, która polega na odgrywaniu przydzielonych ról, utrwalających lub ustanawiających określony porządek. Jako przykład może służyć „aktywne konstruowanie czasu przez grupę” (Jean Duvignaud)[23], budowanie teraźniejszości, jako efekt strachu przed rozpadem obecnego stanu rzeczy. Tym samym widowiskowość w kulturze zaczyna obejmować również wszelkie

[19] D. Kosiński, *Teatra polskie. Historie*, s. 17.
[20] M. Carlson, *Performans*, s. 306-309.
[21] D. Kosiński, *Teatra polskie. Historie*, s. 18.
[22] I. Skórzyńska, *Inscenizacje pamięci: misteria „nieobecności” w Lublinie*, [w:] *Inscenizacje pamięci,* s. 83.
[23] Cyt. za: S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, s. 224.

Audiowizualne aspekty_27.indd 24 28.05.2013 18:55

działania (dramat życia), a sytuacje codzienne i powtarzalne stają się jednocześnie alegorią współczesności.

Relacje między 'widowiskiem' a 'performansem' (dramatem) układają się rozmaicie. Większość badaczy stara się rozdzielić obie kategorie, choć istnieje też nurt traktujący te pojęcia synonimicznie, reprezentowany m.in. przez Victora Turnera czy Leszka Kolankiewicza. Turner uznaje za widowisko wszelkie działanie wywołane obserwowanym dramatem społecznym w określonym momencie historycznym. Stanowisko Kolankiewicza przejęli badacze skupieni przy Instytucie Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego, o czym może świadczyć także antologia o antropologii widowisk. Pomieszanie pojęć jest także skutkiem tłumaczenia na język polski podręczników zachodnich. Wówczas teoria Schechnera wciąż opowiada o widowiskach. O potrzebie wyraźnego rozgraniczenia terminów pisał Tomasz Kubikowski we wstępie do książki Marvina Carlsona *Performans*:

> „«Widowisko» nie odda cielesności owego «spełnienia», nie pozwoli ujrzeć nawet teatru jako «myśli wbitej w ciało» (wedle popularnego powiedzenia Georga Büchnera). Brak też w polszczyźnie słowa, które podobnie mieniłoby się znaczeniami jak performans, podobnie byłoby w stanie oddać dialektykę obecności i nieobecności, poślizgi tej dialektyki i bezdyskursywne pola, które wskutek tych poślizgów powstają (najbliższe może byłoby jeszcze «zachowanie», gdy wziąć pod uwagę cały potencjał jego historycznie wykształconych, dziś już w większości zapoznanych znaczeń)"[24].

Zainteresowanie widowiskiem kulturowym doprowadziło do wyodrębnienia nowej dziedziny. Jej genezę, możliwości oraz status przedstawił Leszek Kolankiewicz m.in. w artykule *Antropologia widowisk: subdyscyplina czy nowa perspektywa antropologii kulturowej?*[25]. Korzysta ona z osiągnięć antropologii kulturowej, socjologii i teatrologii. Pierwsza z przywołanych dziedzin (dziedzictwo Claude'a Lévi-Straussa) postuluje przyjęcie perspektywy Innego w obserwowaniu oraz opisywaniu instytucji kulturowych, widza współodczuwającego, rozumiejącego, ale zachowującego swoją odrębność. Pod wpływem antropologii widowisk nastąpiło poszerzenie definicji 'teatru' i wyodrębnienie zjawisk prototeatralnych, niezinstytucjonalizowanych, które nie giną wraz z pojawieniem się teatru właściwego, ale oddziałują na niego nieustannie (Marta Steiner). Antropologiczna perspektywa wpłynęła również na badania historyków teatru, co tłumaczyła Marta Steiner:

> „Jest ona [antropologia] postrzeganiem własnej kultury oczyma przedstawicieli innych kultur i vice versa; jest zatem spojrzeniem widza, który w świecie scenicznym odnajduje

[24] T. Kubikowski, *Performans według Marvina Carlsona*, [w:] M. Carlson, *Performans*, s. 13.

[25] L. Kolankiewicz, *Antropologia widowisk: subdyscyplina czy nowa perspektywa antropologii kulturowej?*, s. 131–142.

analogon, wariant lub przeciwieństwo własnego świata, a w postaci teatralnej dostrzega potencję własnego istnienia. Ze względu na te epistemologiczne zbieżności antropologia kulturowa może stać się ważnym narzędziem dla teatrologa"[26].

Zainteresowania antropologiczne pozwoliły także Victorowi Turnerowi zakwestionować autonomię teatru i włączyć go w kontekst życia społecznego, znieść granicę między przestrzenią serio i przestrzenią zabawy oraz stwierdzić nieustanną cyrkulację między tymi obszarami[27]. Jeszcze silniej podkreślał te wpływy Richard Schechner, gdy posługiwał się przepołowionym znakiem nieskończoności.

Współcześnie widowisko (Milton Singer pisał w 1959 roku o *cultural performance*) jest podstawowym wszechobecnym doświadczeniem społecznym, na co zwracał uwagę John J. MacAloon[28], a Umberto Eco mówił o „kulturze widowiska"[29]. Od lat pięćdziesiątych wzrasta również popularność terminu wśród badaczy. Zdaniem Clifforda Geertza, widowisko jest komentarzem metaspołecznym i pozwala zastanowić się nad kondycją badanej wspólnoty, jej moralnością oraz wyznawaną hierarchią wartości. Wszelkie zmiany (światopoglądowe, moralne, naukowe) przekształcają dawne widowiska w „scenografię"[30]. Zdaniem MacAloona, widowisko jest refleksywne, ponieważ pozwala rozpoznać pozycję człowieka w społeczeństwie i choć tymczasowo unieważnić istniejące ograniczenia.

Każde powtórzone zachowanie wykształcić może nowy typ widowiska. Tak tworzy się ceremoniał społeczny, kodeks zachowania upowszechniony w rozmaitych sferach życia (forma powitania, pożegnania, sposób ubierania się, jedzenia i urządzania mieszkań, a nawet teatru…), wzmacniany przez pokoleniowy przekaz kulturowy. Dostrzegają go przede wszystkim jednostki nieprzystosowane, gdy pozostali dokonują tymczasem jego internalizacji. Warto pamiętać, że nawet w określonym momencie ceremoniał społeczny nie jest jednorodny, a różnice wynikają ze statusu społecznego biorących w nim udział uczestników, ich wieku oraz miejsca zamieszkania. Zaświadcza on jednak o obecności inscenizatora zbiorowego (określenie Andrzeja Falkiewicza), którą potwierdza także materialistyczno-historyczna perspektywa opisu.

W latach 50. XX wieku pojawił się termin 'performans'. Jednym z pierwszych użytkowników był etnograf William H. Jansen. W teatrologii zmiana terminologii oznaczała rehabilitację problematyki odbiorcy (badano relację: widz – aktor)

[26] M. Steiner, *Wstęp*, [w:] taż, *Geneza teatru w świetle antropologii kulturowej*, s. 8.

[27] Zob. S. Greenblatt o cyrkulacji między elementami tej samej kultury: *W stronę poetyki kultury*, [w:] *Poetyka kulturowa*, s. 54–55.

[28] J. J. MacAloon, *Wstęp. Widowiska kulturowe, teoria kultury,* [w:] *Rytuał, dramat, święto, spektakl*, s. 13.

[29] U. Eco, *Semiologia życia codziennego*, s. 208.

[30] A. Falkiewicz, *Człowiek teatralny*, [w:] tenże, *Istnienie i metafora*, s. 23.

Audiowizualne aspekty_27.indd 26 28.05.2013 18:55

oraz cielesności aktora (ciało fenomenologiczne i ciało semiotyczne)[31], gdy życie fikcyjnej postaci przestało być najważniejsze. Carlson podkreślał przede wszystkim odpowiednie przygotowanie uczestników do odegrania przed publicznością ustalonych zadań. Jest to więc pokaz umiejętności, popis, ale także przedstawienie utrwalonego już zachowania („zachowanie zachowane"). Angielskie słowo *performing* definiuje widowisko jako „proces przechodzenia od metaforycznie pojętej sprawczości spektaklu teatralnego do dosłownej rytuału"[32]. Performans obejmuje każdy akt odgrywania ról, także rytuały, obrzędy i transy, nie uzależniając typologii od funkcji poszczególnych zachowań (estetyczne i/lub transcendentne).

Również Richard Schechner definiuje performans jako działanie i prezentowanie działania, zdarzenie, o którym Alfred North Whitehead pisał, że „jest tym, co jest wtedy, kiedy jest i gdzie jest"[33]. Schechner w swoich wypowiedziach chętnie powoływał się na przedstawicieli happeningu: Allana Kaprowa, Michaela Kirby, realizacje The Living Theatre, The Wooster Group, The Bread and Puppet Theatre Petera Schumanna (na przedstawieniach, podejmujących lokalne oraz globalne problemy, m.in. piecze się chleb, by stały się rodzajem komunii, np. *Chicken Little*, *King's Story*, *A Man Says Good Bye to His Mother*[34]), spektakle Jerzego Grotowskiego, Eugenio Barby, Petera Brooka, Roberta Wilsona.

Performans dowartościowuje ryzyko, przypadek, dopuszcza możliwość niepowodzenia (MacAloon). To akcja, której wynik nie jest pewny (Goffman). Jego kształt ujawnia obowiązującą w społeczeństwie normę, to np. śluby, pogrzeby, uroczystości kościelne, recytacje, tańce, koncerty…, a ich konwencjonalność można dostrzec przede wszystkim podczas badań diachronicznych. Wydaje się więc, że należałoby zweryfikować nasze myślenie o kulturze i literaturze – zarówno pochody w *Panu Tadeuszu* Mickiewicza, jak i koncepcja formy Gombrowicza stawałaby się po prostu *kulturą w działaniu* (Dell Hymes).

Upowszechnienie nowej terminologii spowodowało, że współcześnie zamiast o „widowisku kulturowym" badacze mówią o „performansie kulturowym", który MacAloon tłumaczył następująco:

> „[To] więcej niż rozrywka, więcej niż zabieg perswazyjny czy dydaktyczny, więcej niż katarktyczna ulga. Przy takich okazjach przyglądamy się sobie i określamy się jako kultura czy społeczeństwo, dramatyzujemy swoje zbiorowe mity i opowieści, przedstawiamy sobie alternatywy"[35].

---

31 Zob. E. Fischer-Lichte, *Estetyka performatywności*, s. 20.

32 I. Skórzyńska, *Widowiska przeszłości*, s. 24.

33 E. Rewers, *Od „teatru" ulicznego do „teatru" filozoficznego*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 69.

34 J. Ostrowska, *Bread and Puppet Theatre – teatralne świętowanie*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 154, 156.

35 J. J. MacAloon, cyt. za: M. Carlson, *Performans*, s. 304.

Audiowizualne aspekty_27.indd 27 28.05.2013 18:55

Zdaniem Clifforda Geertza, można w nim wyróżnić „grę płytką" (wykorzystane środki i techniki; zadania odbiorcy zostają ograniczone wyłącznie do oglądania) oraz „grę głęboką" (ujawnia strukturę społeczeństwa, jego potrzeby i problemy; odbiorcy są uczestnikami)[36].

Wzmożone zainteresowanie badaczy performansem, wzrost liczby publikacji oraz obserwowany od lat zwrot kulturowy w teorii literatury prowadzi do upowszechnienia tej kategorii w rozmaitych dziedzinach humanistyki. Przyjęcie perspektywy performatywnej powoduje odmianę zainteresowań – już nie artefakty są najważniejsze, ale raczej sposób ich wykonania i upowszechnienia w społeczeństwie oraz wpływ wywierany za ich pośrednictwem na odbiorców. Kategoria ta pozwala opisać niemal wszystkie obszary kultury – od literatury przez społeczne zachowania, sport, biznes, technologie, aż do kuchni i seksu. Performatywności kuchni dowodziła Barbara Kirshenblatt-Gimblett:

> „Kiedy pokazujemy nasze czynności lub zachowania, kiedy wystawiamy je na widok, zachęcając uczestników do dyskusji, oceny i aplauzu, wydarzenia kuchenne zmierzają w stronę teatralności, a ściślej w stronę widowiska. Zbiega się tutaj smak jako jeden ze zmysłów ze smakiem w znaczeniu gustu artystycznego. Połączenie tych dwu znaczeń smaku można znaleźć zarówno w estetyce oświeceniowej, jak i w hinduskim pojęciu «rasa»"[37].

Tym samym okazuje się, że performans w przeciwieństwie do widowiskowości i tradycyjnego przedstawienia (performerzy kwestionują ceremoniał teatru) koncentruje się nie tylko na efektach (teoretycy wielokrotnie powtarzają, że performans nie istnieje, ale uobecnia się w podjętym działaniu), ale raczej na przyczynach i sposobie jego przeprowadzenia. W przeciwieństwie jednak do językoznawczych performatywów, nie buduje on nowej rzeczywistości[38]. Eksponuje on przede wszystkim interaktywność zdarzeń, zachowania wszystkich uczestników, co czyni je jednorazowymi nawet przy możliwej powtarzalności. Nic dwa razy nie zdarza się tak samo, by sparafrazować Wisławę Szymborską. Istota performansu rozgrywa się „pomiędzy" poszczególnymi osobami i ich zachowaniami. Opisana propozycja badawcza uczy przede wszystkim uważnego obserwowania rzeczywistości, fundowanego także na popularnej w II połowie XX wieku filozofii zen, która kazała „czcić codzienność" i porównywać ją z rytuałem.

Współcześnie wielu teoretyków przyznaje, że widowisko jest jedną z odmian performansu (podobnie jak przedstawienia teatralne), wykorzystując teorię Carlsona i Schechnera. Tym samym kultura staje się wytworem zbiorowości, uwzględniającym tradycyjne normy, przekazywane następnym pokoleniom (to tzw.

---

36 M. Carlson, *Performans*, s. 47.

37 B. Kirshenblatt-Gimblett *Playing to the Senses*, cyt. za: R. Schechner, *Co to jest performans?*, s. 140.

38 H.-Th. Lehmann, *Teatr postdramatyczny*, s. 309.

Audiowizualne aspekty_27.indd 28 28.05.2013 18:55

„zachowane zachowania", na które składają się wszystkie wcześniejsze „występy"[39]) oraz czynniki biologiczne, takie jak płeć czy rasa. Choć wszystko może być performansem, kategoria ta ulega jednak stopniowaniu: bardziej – mniej, a często ostateczna klasyfikacja zjawiska zależy niemal wyłącznie od uznania widzów. O „byciu" performansem, co podkreśla Schechner, decyduje jednak przede wszystkim kontekst historyczny i społeczny, konwencja i tradycja opisywania danego zachowania[40], więc zmiana widzów nie zawsze oznacza przeobrażenie horyzontu oczekiwań i światopoglądu. Oprócz zachowań celowych i przygotowanych według określonych reguł Schechner wymienia również performanse „przygodne" lub „przypadkowe" i jako przykłady wskazuje kamerę podłączoną do internetu i nadającą na żywo oraz telewizję przygotowywaną na wzór rozrywki[41].

Trzeba jednak pamiętać, że ta anonimowa tradycja jest wytwarzana przez działania poszczególnych ludzi, którzy muszą określić swój stosunek do tradycji i konwencji (akceptacja albo negacja). I nawet, jeśli wartość poszczególnych performansów ujawnia się dopiero w szczegółowej analizie, jakiej nie dokonujemy na co dzień, kategoria ta uczy odpowiedzialności każdego uczestnika kultury za jej stan. Kultura nie jest wytworem, nie istnieje jako przedmiot, kultura powstaje dzięki naszym codziennym wyborom – czy i komu powiedzieć dzień dobry, jaki kolor krawata wypada założyć na spotkanie w sprawie pracy, jakich słów użyć, dyskutując ze studentami o skomplikowanych sprawach teoretycznych.

**Zagadnienia:** widowiska kulturowe i ich typologia, teatr, performans, spektakl, kabaret.

## 2 Źródła widowisk

Widowiska były obecne już w społeczeństwach najdawniejszych i od zawsze budziły silne emocje. Ich rodzaj zależał od wyznawanych wartości, poziomu technicznego oraz kulturowego, ale także klimatu, historii czy demografii[42]. Ojcowie Kościoła odnosili się do nich początkowo dość niechętnie, choć budowali ich teorię. Tertulian (*O widowiskach*) wyróżniał: zawody, popisy i przedstawienia.

39 R. Schechner, *Co to jest performans?*, s. 128.
40 Tamże, s. 137.
41 Tamże, s. 139.
42 V. Turner, *Liminalność i gatunki performatywne*, [w:] *Rytuał, dramat, święto, spektakl*, s. 41.

Nieco później, w średniowieczu biskup Amalarius (750–850) porównywał mszę do teatru i tragedii greckiej, ponieważ wykorzystuje ona te same rekwizyty i daje uczestnikom możliwość doświadczenia sacrum. W epoce średniowiecza występowało wiele barwnych widowisk, co odtwarza m.in. Wacław Berent w *Żywych kamieniach*: goliardzi i żonglerzy, ale także magicy, mimowie, tresowane zwierzęta, akrobaci, teatry lalkowe, *commedia dell'arte*, a przede wszystkim mniej i bardziej ortodoksyjne widowiska religijne. Potem pojawiły się: publiczne egzekucje, egzorcyzmy, polowania na czarownice, bulwarowe spektakle… Wiele z tych wydarzeń posługiwało się scenariuszem i swoistym językiem, by wspomnieć także dawne uczty, pełne znaczeń i symboli, o czym pisał Mickiewicz w *Objaśnieniach poety* do *Pana Tadeusza*.

Widowiskowość oddziałuje niezwykle silnie na wspólnotę, pierwotne audytorium[43]. W kulturze oralnej śpiewak przepowiadał tekst, jednocześnie zajmując sobie ręce – plótł sznurki, uderzał w bęben, wspomagał się gestem[44]. Taką kulturę cechowało: „nagromadzenie, redundancja, *copia*, tradycjonalizm, ludzkie ciepło, uczestnictwo"[45].

Raszewski przyjmuje za pewnik, że niemal każde widowisko powstało z zeświecczonego rytuału, praktyk magicznych lub ich naśladowania[46]. W podobny sposób niektórzy tłumaczą grę w piłkę nożną jako „symboliczną walkę o słońce". Były to działania ważne dla społeczności, powtarzane w sytuacjach szczególnych. Widowisko pojawiło się wraz z końcem synkretyzmu magicznego i chęcią wzbudzania podziwu u publiczności. Jednocześnie niewydolność dotychczasowych kanałów komunikowania się z *sacrum* doprowadziła do podejmowania samodzielnych poszukiwań (Marta Steiner, Wojciech Burszta, Michał Buchowski, Joanna Ostrowska, Jerzy Kmita). Steiner sprzeciwia się przekonaniu, że teatr powstał wyłącznie z rytuału, wskazując także drugie źródło – rozrywkę. To pozwala jej uznać teatr wyłącznie za jedno z widowisk społecznych. Badaczka wskazuje także wiele dawnych rytuałów, które nie wytworzyły teatralnych przedstawień. Poddaje pod rozwagę następujące zagadnienia:

> „Najistotniejsze pytanie dotyczy, naszym zdaniem, kwestii, **kiedy i w jakich warunkach progowych pewna sekwencja rytuału staje się widowiskiem, które z czasem nabiera cech głównie estetycznych?** Która część rytuału jest najbardziej podatna na tego rodzaju innowację?"[47]

Widowiska różnią się ze względu na pełnione przez nie funkcje, a także zmianę oczekiwań uczestników (w tym również interpretatora). Badacze podają więc

43 Zob. W. J. Ong, *Oralność i piśmienność*, s. 108.
44 Tamże, s. 99.
45 Tamże, s. 219.
46 Z. Raszewski, *Teatr w świecie widowisk*, s. 194–195.
47 M. Steiner, *Geneza teatru*, s. 266.

Audiowizualne aspekty_27.indd 30 28.05.2013 18:55

przykłady, uzasadniające ich różnorodne związki ze współczesnością. Według Eriki Fischer-Lichte, Wielkie Dionizje posiadały nie tylko wymiar estetyczny (festiwal teatralny), ale również umacniały potęgę miasta (polis) i utrwalały przemiany społeczno-polityczne[48]. Z podobnych powodów Roberto DaMatta nazywa reżyserów wszelkich widowisk „szamanami współczesnego świata"[49], ponieważ społeczeństwa nadal poszukują sacrum mimo narastającego sceptycyzmu co do możliwości jego istnienia i komunikowania się z nim.

Związki genetyczne widowisk i rytuałów współcześnie traktowane są niemal jako oczywistość. Nie dziwi więc, że istotę rytuału opisywali etnolodzy i antropolodzy. Monica Wilson, żona Lewisa Henry'ego Morgana, stwierdziła na podstawie badań rytuałów ludów w Tanzanii:

> „Rytuały odsłaniają wartości na najgłębszym poziomie […] ludzie wyrażają w rytuale to, co ich najbardziej porusza, a ponieważ forma wyrazu jest obowiązkowa i sformalizowana, to wyrażone i odsłonięte zostają wartości grupy. W badaniach rytuału widzę klucz do zrozumienia zasadniczych aspektów budowy i organizacji ludzkich społeczeństw"[50].

Rytuał składa się z tradycyjnych gestów, zachowań, pieśni, dlatego nieprzygotowany obserwator może uznać go za niezrozumiały. To szereg działań nastawionych na rozmaite kody percepcyjne – wizualne, słuchowe, kinestetyczne, węchowe i smakowe…, wykorzystujących rozmaite praktyki: malarstwo, rzeźba, muzyka, procedury lecznicze, gotowanie… To „manifestacja transformacji, ale również jej duch sprawczy"[51]. Zdaniem DaMatty, rytuał wykorzystuje następujące mechanizmy odróżniające podejmowane działania od codzienności: inwersję (przemieszczenia, gdy przedmioty nabierają innych znaczeń i stają się symbolami), wzmocnienie i neutralizację[52].

Wartość rytuału zmieniała się wraz z kolejnymi postulatami metodologicznymi kulturoznawców. Ewolucjoniści uznali go za zakodowany system kosmologiczny, strukturaliści za zaszyfrowany system stosunków społecznych, wreszcie postmoderniści za akt performatywny[53]. Obserwujemy tym samym stopniowe zwiększanie jego pojemności. Michał Buchowski traktuje obrzęd podobnie jak sztukę i opisuje go za pomocą modelu komunikacyjnego Romana Jakobsona:

> „John Galaty […] zapożyczył termin od Romana Jakobsona i mówi o referencyjnej, konatywnej i poetycznej funkcji obrzędu. Próba Galatiego jest dla nas instruktywna, gdyż wiedzie ona w końcu do odróżnienia obrzędu od sztuki. Funkcja r e f e r e n c y j n a oznacza,

48 Zob. A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 181.
49 R. DaMatta, *Karnawał wszystkich sfer*, [w:] *Rytuał, dramat, święto, spektakl*, s. 356.
50 M. Wilson, cyt. za: V. Turner, *Proces rytualny. Struktura i antystruktura*, s. 46.
51 V. Turner, *Dramaty społeczne i opowieści o nich*, [w:] tenże, *Od rytuału do teatru*, s. 128.
52 R. DaMatta, *Karnawał wszystkich sfer*, s. 356.
53 M. Steiner, *Geneza teatru*, s. 293.

Audiowizualne aspekty_27.indd 31 28.05.2013 18:55

> że obrzęd opisuje pewne wydarzenia «poza tekstem», tj. poza samym w sobie obrzędem. W tym wypadku chodzi więc o zjawiska społeczne i/lub kosmologiczne. Funkcja k o n a t y w n a mówi o wpływie «emocjonalnym», jaki obrzęd wywiera na jego uczestników. Funkcja p o e t y c z n a traktuje o samoreferencji obrzędu jako formy komunikowania"[54].

Analiza rytuału (m.in. rytuał elewacji, inicjacji, uzdrawiania, wcielenia i przemijania) pozwala odkryć słownik i gramatykę (zbiór wartości typowych dla konkretnej społeczności, wyznaczanych przez dziedziczoną tradycję). Relacje między znaczącym a znaczonym powinny być jeden do jednego – zachowanie wywołuje określone skutki. To potęguje przekonanie o niezwykłej konsekwencji rytuału, eliminowaniu przypadków oraz nielogiczności. W badanym kontekście kulturowym jest on spójny i przewidywalny, co pozwala uczestnikom odreagować sprzeczności codziennego życia. Terence Turner pisał:

> „Podstawowym warunkiem skuteczności akcji rytualnej […] jest jej adekwatność jako modelu lub ucieleśnienia hierarchicznego układu między skonfliktowanymi bądź dwuznacznymi elementami relacji a pewną nadrzędną wobec nich zasadą, która stanowi – przynajmniej w rytuałach – mechanizm generujący rytuały lub stanowiący ich transcendentną postawę"[55].

Dla osoby spoza wspólnoty przypisanie poszczególnym *signifiant* odpowiedniego *signifié* jest możliwe przede wszystkim dzięki rozmowom z autochtonicznymi uczestnikami. Znaczenia są więc elementami tradycji, a ich dziedziczenie następuje wskutek odpowiedniego treningu. Jednocześnie pokazywane czynności stają się „przezroczyste", ponieważ ich główną funkcją jest przeniesienie uczestników w inny wymiar, w świat sensów i znaczeń. Obserwowane zdarzenia, nawet jeśli tworzą sekwencje i budują spójną fabułę, nie są oceniane ze względu na kunszt konstruowania i wykonania, ale na ich skuteczność, ponieważ wybór każdej czynności wynika, zdaniem Turnera, z zapotrzebowania wspólnoty i przeżywanego przez nią kryzysu[56]. Jednak wraz z nasilającym się zeświecczeniem, powodującym wzmocnienie przekonania o nieskuteczności podejmowanych działań i przemieniającym je w kulturową skamielinę, nasilają się jednostkowe próby ich zrozumienia i przypisania im jakiegokolwiek sensu. Jarosław Eichstaedt przypomina, że „im silniej niepoznawalna jest niezmienność pojawiającego się tekstu, tym bardziej aktywne jest jego rozumienie"[57]. „Zachowane zachowanie" powinno umożliwić podporządkowanie sobie świata, jak kiedyś robili to przodkowie.

Zdaniem Turnera, obrzędy służą sublimacji, czyli zastępowaniu indywidualnych obaw i potrzeb wartościami i pragnieniami zbiorowymi. Pozwalają uczestnikom symbolicznie przekroczyć chwilę obecną, ujawniają i utrwalają hierarchię

---

54 M. Buchowski, *Magia i rytuał*, Warszawa 1993; cyt. za: M. Steiner, *Geneza teatru*, s. 295–296.

55 T. Turner, cyt. za: J. J. MacAloon, *Igrzyska olimpijskie a teoria widowisk*, s. 377.

56 V. Turner, *Proces rytualny*, s. 49.

57 J. Eichstaedt, *Wobec misterium. Uczestniczyć, oglądać, podziwiać*, [w:] *Teatr wielki*, s. 42.

Audiowizualne aspekty_27.indd 32 28.05.2013 18:55

wartości charakterystycznych dla wspólnoty, niwelują napięcia, występujące w codziennym życiu. Formy rytuału zależą od kontekstu kulturowego i wyznawanych przez współczesnych ideałów.

Victor Turner, opisując dawne i współczesne, mniej i bardziej cywilizowane społeczeństwa, wykorzystuje określenie *rites de passage* (rytuały przejścia, przemiany, utożsamiane z fazą liminalną; dotyczą one zarówno jednostek jak i zbiorowości; reliktami rytuałów sezonowych są wszelkie festiwale i karnawały[58]), przejęte od Arnolda van Gennepa. Towarzyszą one każdej zmianie w życiu człowieka – miejsca, stanu, pozycji społecznej czy osiągania dorosłości. W rytuale wyróżnia on fazę separacji, marginalizacji (gdy podmiot poddawany inicjacji posiada cechy ambiwalentne), następnie agregacji (włączenie lub ostateczne wykluczenie – ekskomunika, sąd wojenny), lub ze względu na fazę i usytuowanie wobec liminalności: fazę przedliminalną, liminalną i poliminalną. Osoby poddane rytuałom stają się tym samym *personae* liminalnych („ludźmi progu"), co powoduje zawieszenie ich dotychczasowych praw oraz kwestionuje istniejącą w społeczeństwie strukturę. Tak realizuje się, według Turnera, interim liminalności[59]. Van Gennep wyróżnia dwa podstawowe rytuały: rytuał podnoszenia statusu (nieodwracalny i jednorazowy; ważny dla poszczególnych biografii) oraz rytuał odwrócenia statusu (cykliczny i wspólnotowy). Drugi ze wskazanych modeli wykorzystuje mechanizmy paradoksu i absurdu. Rytuały liminalne naśladowane są także we wszelkich parodiach i karykaturach, gdy słabi udają silnych, kobiety mężczyzn lub odwrotnie. Może to oznaczać przejęcie stanowisk, stroju, ekwipunku czy sposobu zachowania się, charakterystycznego dla określonej grupy.

Rytuały mogą być sposobem radzenia sobie z jakimś nieszczęściem /katastrofą, przewinieniem społecznym, służą podkreślaniu krytycznych momentów życia (uczą pokory, przypominają o równości ludzi mimo hierarchii społecznej) albo są wyznaczane przez kalendarz (rytuały doroczne lub sezonowe). Nawiązują w ten sposób do miejscowych rytmów biologicznych, klimatycznych, ekologicznych oraz społecznych. Victor Turner korzysta z dziedzictwa Augusta Comte'a, Monica Wilson i Ruth Benedict. Według niego, rytuał zawiera wszelkie reguły i instrukcje, które pozwalają wytworzyć przedstawienie zapewniające kontakt z transcendencją. Jednocześnie jednak zaczynają one wyznaczać matrycę wszelkich przedstawień kulturowych podejmowanych przez społeczeństwo. Spotęgowanie naśladownictwa obserwujemy wraz z rozwojem środków przekazu, gdy cyrkulacja zachowań między różnymi grupami staje się coraz bardziej intensywna (zjawiska globalizacji i homogenizacji).

---

[58] V. Turner, *Od liminalności do liminoidalności w zabawie, przepływie i rytuale. Szkic do symbologii komparatywnej*, [w:] tenże, *Od rytuału do teatru*, s. 37.

[59] Zob. V. Turner, *Wstęp*, [w:] tenże, *Gry społeczne, pola i metafory*, s. 9.

Piotr Kowalski zwraca natomiast uwagę na „niedialogiczność" obrzędu, który nie zawiera w sobie elementów Jakobsonowskiej sytuacji komunikacyjnej, ale eliminuje odbiorców i przekształca ich w nadawców (uczestników). Obrzęd możliwy jest jedynie w grupie wyznawców jednej tradycji. Pełni wówczas przede wszystkim funkcje poznawcze, ujawnia prawdziwą, choćby niewidoczną na co dzień strukturę świata, udziela praktycznych porad. Obrzęd określają następujące nakazy: „uczestnictwo, nienaruszalność, niekwestionowalność żadnych fragmentów wypowiedzi i obecnego w nich przesłania; więcej – zabroniona jest wszelka innowacja w samym przekazie"[60]. Początkowo rytuały były przede wszystkim scenariuszami zachowań, pozbawionymi słów. Kultury magiczne próbowały odtworzyć „stan wyjściowy" uczestnika, członka danej społeczności, by przeżyta przez niego zmiana była bardziej trwała, a uroczystość była skrywana przez jakimkolwiek profanem, chęć nieuprawnionego obejrzenia groziła nawet śmiercią.

W ostatnich latach rytuałem zainteresowali się: socjologowie (Erving Goffman), teatrolodzy (Richard Schechner, Eugenio Barba), psychologowie i psychiatrzy (Erik Erickson, R. D. Laing, Basil Bernstein), historycy religii (Walter Burkett, René Girard, Mircea Eliade, Jonathan Z. Smith), zoolodzy (Konrad Lorenz), etolodzy (Irenaeus Eibl-Eibesfeld, Desmond Morris), socjobiolodzy (Edward O. Wilson), filozofowie (Giorgio Agamben). Stał się on również przedmiotem i jednocześnie metodą nauki (*performance studies*). Zainteresowanie rytuałem wynika z jego dynamiki i możliwości wprowadzania przemian do ludzkiego życia i systemu kultury. Funkcjonuje również jako pojęcie heurystyczne (zwłaszcza w zainteresowaniach teatrologicznych V. Turnera). Nie dziwi więc, że był to jeden z pierwszych terminów i zjawisk antropologicznych, choć współcześnie zjawisko to zostało rozszerzone także na społeczności zwierzęce (Schechner, Lorenz) oraz zgodnie z propozycjami Zygmunta Freuda na każde „stereotypowe zachowanie, utrwalone kulturową konwencją aktorów, jednak pozbawione doniosłości w sensie racjonalno-technicznym" (Edmund Leach)[61]. Przedefiniowania terminu dokonał m.in. V. Turner. Wg niego, rytuał pozwala wspólnocie przeżywającej „dramat społeczny" potwierdzić uznawane przez nią wartości i odzyskać spokój[62]. Warto pamiętać, że „dramat społeczny" pojawia się wówczas, gdy istnieje zbyt wiele lub zbyt mało wzorców zachowań, które nie potrafią rozładować napięć społecznych. Tradycyjne działania okazują się niefortunne, co sprowadza konieczność zastanowienia się nad kondycją wspólnoty, by wybrać odpowiednie dla niej działania ozdrowieńcze[63].

---

60 P. Kowalski, *Od misterium przemiany do „misterium" ponowoczesności*, s. 18.

61 Cyt. za: V. Turner, *Dramaty społeczne i opowieści o nich*, [w:] tenże, *Od rytuału do teatru*, s. 130.

62 Zob. J. Tokarska-Bakir, *W winnicy rytuału*, [w:] V. Turner, *Proces rytualny*, s. 10.

63 V. Turner, *Dramatyczny rytuał i rytualny dramat*, [w:] tenże, *Od rytuału do teatru*, s. 152.

Audiowizualne aspekty_27.indd 34 28.05.2013 18:55

Przenosząc fazy rytuału na życie społeczeństwa, V. Turner wyróżnia: działania uruchamiające grę społeczna, czyli ujawnienie konfliktu – naruszenie publiczne jakiejś obowiązującej normy (rzeczywiste zagrożenie lub pretekst), narastanie kryzysu i podjęcie działań przywracających równowagę, czyli arbitraż, mediacja, zwrócenie się do wyższej instancji[64]. W tzw. fazie kumulacyjnej dramatu społecznego następuje próba uzgodnienia horyzontu oczekiwań publiczności (określonej historycznie i politycznie społeczności) i rytuałów, zachowań, nawet jeśli pozornie utraciły one już swoją skuteczność.

Przywracaniem równowagi w społeczeństwie zajmują się członkowie legitymujący się zaufaniem społecznym. Mogą to być w zależności od typu kultury: wodzowie, starszyzna, prawnicy, sędziowie, wojsko, księża, szamani, wróżbici, ojcowie, matki, ława przysięgłych, rada wioski. Korzystają oni wówczas z rozmaitych porządków: prawnych (formalne i nieformalne sądy), religijnych (ofiara, modlitwa, wyrocznia, klątwa, błogosławieństwa), militarnych (wendeta, spory zbrojne)[65] albo opartych na przekonywaniu i consensusie, np. Okrągły Stół. Jeśli zaproponowany model okaże się niefortunny i przywrócenie stanu szczęśliwości nie jest możliwe, wówczas następuje zmiana porządku obowiązującego – rewolucja, rozwód, podział…

Przedstawiony schemat działania rytuału pokazuje również sposób wytwarzania antystruktury, *communitas*, a następnie jej stopniowe przekształcanie w społeczną hierarchię, gdy przestaje wystarczać charyzma przywódców, a dotychczasowa wspólnota dąży do instytucjonalizacji. W swoich działaniach, nawet tych najbardziej antystrukturalnych, ludzie zawsze realizują jakąś protostrukturę, obecną, zdaniem V. Turnera, w ich marzeniach[66]. Dlatego początkowa struktura ekspresyjna (*communitas* religijna czy polityczna) szybko może przekształcić się w strukturę pragmatyczną (ze względu na wielkość ruchu oraz przyzwyczajenia do określonych zachowań), tworząc *societas*:

„[…] człowiek jest jednocześnie istotą strukturalną i antystrukturalną, która **rośnie** przez antystrukturę, a **utrwala** przez strukturę"[67].

Jak już pisałam, podstawowym pojęciem w teorii Turnera jest liminalność (łac. *limen* – próg), przejęta od van Gennepa. Istotę tego stanu badacz określał w sposób następujący:

---

64 V. Turner, *Gry społeczne i obrzędowe metafory*, [w:] tenże, *Gry społeczne, pola i metafory*, s. 27–29.

65 Zob. V. Turner, *Dramatyczny rytuał i rytualny dramat*, s. 152; V. Turner, *Przedstawienie w życiu codziennym*, [w:] tenże, *Od rytuału do teatru*, s. 177.

66 Zob. V. Turner, *Od liminalności do liminoidalności*, s. 42.

67 V. Turner, *Metafory antystruktury w kulturze religijnej*, [w:] tenże, *Gry społeczne, pola i metafory*, s. 251; podkreślenia autora.

Audiowizualne aspekty_27.indd 35 28.05.2013 18:55

> „Atrybuty liminalności lub liminalnych *personae* («ludzi progu») są z konieczności ambiwalentne, ponieważ owe warunki i osoby wymykają się sieci klasyfikacyjnej, która zwykle wyznacza miejsce stanom i pozycjom w przestrzeni kulturowej. Byty liminalne nie przebywają ani tu, ani tam. Znajdują się pomiędzy pozycjami wyznaczonymi i uporządkowanymi przez prawo, zwyczaj, konwencję i ceremoniał. W związku z tym w wielu społecznościach, które zmianę kulturową i społeczną sankcjonują rytuałem, ich niejednoznaczne i trudne do zdefiniowania atrybuty znajdują wyraz w bogatej różnorodności symboli. Liminalność bywa często przyrównywana do śmierci, do pobytu w łonie matki, do bycia niewidzialnym, do ciemności, biseksualności, odludzia i zaćmienia słońca czy księżyca”[68].

Turner mówi o liminalności mocnych (coraz mocniejszych) i słabych (coraz słabszych; jest ona wówczas powtórzeniem i fantazją na temat silnych). Tym samym liminalność sukcesu zakłada upokarzanie i poniżenie nowicjusza[69] (podniesienie statusu społecznego jest możliwe wyłącznie po rytualnym jego obniżeniu):

> „Mówiąc w dużym uproszczeniu, liminalnością silnych jest słabość, a słabych – siła, albo: liminalnością bogatych i szlachty jest ubóstwo, a ubogich ostentacja i pseudohierarchia”[70].

Okazuje się bowiem, na co zwracała uwagę Joanna Tokarska-Bakir, że według Turnera, najsłabsze w kulturze podmioty czują się najlepiej nie w rytuale liminalnym, który znosi strukturę społeczną, ale wręcz przeciwnie w sytuacji, gdy stabilność i zrozumiałość norm została jasno ustalona[71]. Podobne stanowisko prezentuje Guy Debord dowodząc, że społeczeństwu masowemu, czyli społeczeństwu spektaklu, służy strukturalizm[72].

Turner przeciwstawia *societas – communitas*. Każda z tych grup ceni odmienne wartości i posiada inne cechy. Strukturę *societas* wyznaczają kasty, klasy, status majątkowy, poziom wykształcenia, wykonywany zawód…, co powoduje, że ważne są nie relacje między jednostkami, ale między statusami, rolami i urzędami[73]. Podobnie jak w społeczeństwie opisanym przez Claude'a Lévi-Straussa także u Turnera struktura powstaje w oparciu o określone normy, ujawniające się we wszelkich zachowaniach, mitach, obrzędach oraz wyobrażeniach religijnych. Członkowie grupy „usiłują ukryć lub uzasadnić niezgodności między społeczeństwem [danego czasu] a pielęgnowanym przez siebie jego idealnym wyobrażeniem”[74].

---

68 V. Turner, cyt. za: J. Tokarska-Bakir, *W winnicy rytuału*, s. 18–19.
69 V. Turner, *Proces liminalny*, s. 169.
70 Tamże, s. 193.
71 J. Tokarska-Bakir, *W winnicy rytuału*, s. 33.
72 G. Debord, *Społeczeństwo Spektaklu*, s. 104–105.
73 V. Turner, *Proces rytualny*, s. 143.
74 C. Lévi-Strauss, cyt. za: V. Turner, *Pielgrzymki jako procesy społeczne*, [w:] tenże, *Gry społeczne, pola i metafory*, s. 199.

Audiowizualne aspekty_27.indd 36 28.05.2013 18:55

Turner nie neguje jednak racji istnienia *societas*, choć uznaje ją za skamielinę, domagającą się cyklicznego odnawiania. W jednym z tekstów pisze:

> „Nie stanowi ona kajdan, w które zakuci są wszyscy ludzie, jest natomiast kulturowym środkiem służącym do zachowania godności i wolności, a także egzystencji cielesnej każdego mężczyzny, kobiety i dziecka. I chociaż w zastosowanych środkach strukturalnych i sposobach ich użycia pojawia się wiele niedoskonałości, to od czasów prehistorycznych, jak przemawiają za tym dowody, owe środki są tym, co czyni człowieka w najbardziej ewidentny sposób człowiekiem”[75].

Podczas gdy *societas* jest świeckie i polityczne, *communitas* jest formą nieustrukturyzowaną, homogeniczną i religijną (nastawioną na wartości duchowe). Wyznaczają ją relacje między określonymi historycznie i cieleśnie osobami. Wskazane obszary nieustannie oddziałują ze sobą, co prowadzi do swego rodzaju dialektyki przeciwieństw:

> „Jeszcze ostatnia uwaga: społeczeństwo (*societas*) wydaje się raczej procesem niż rzeczą – dialektycznym procesem z następującymi po sobie fazami struktury i *communitas*. Wydaje się, że istnieje – jeżeli można użyć takiego kontrowersyjnego terminu – ludzka «potrzeba» uczestniczenia w obu tych modalnościach. Osoby spragnione w swym codziennym działaniu jednego z owych stanów poszukują go w rytualnej liminalności. Strukturalnie podrzędni aspirują do symbolicznej strukturalnej nadrzędności w rytuale; strukturalnie nadrzędni aspirują do symbolicznej *communitas* i odbywają pokutę, by do niej wstąpić”[76].

Turner wyróżnia rozmaite typy *communitas*:

> „1) *egzystencjalną* albo *spontaniczną communitas* – to, co w przybliżeniu dzisiejsi hippisi nazwaliby *happeningiem*, a William Blake mógłby nazwać «uskrzydloną chwilą w locie» albo później «wzajemnym wybaczeniem win»;
>
> 2) *normatywną communitas* powstającą, kiedy *communitas* egzystencjalna, w której wraz z upływem czasu narasta potrzeba mobilizacji i organizacji zasobów, a także potrzeba kontroli społecznej wśród członków grupy dążących do wspólnego celu, zostaje zorganizowana w trwały system społeczny;
>
> 3) *ideologiczną communitas* – określenie stosujące się do wielu utopijnych modeli społecznych opartych na egzystencjalnej *communitas*”[77].

Bez względu na typ, każdorazowe pojawienie się *communitas* nie jest zakwestionowaniem cywilizacji w ogóle i powrotem do stanu naturalnego, sprzed cywilizacji, ale raczej próbą przedyskutowania obowiązującej hierarchii społecznej. W momentach przesilenia obowiązującego systemu społecznego Turner obserwuje wzmożoną aktywność ruchów religijnych lub potrzebę wytworzenia ludzkiego braterstwa (np. socjalizm). *Communitas* oznacza moment przejściowy, ujawnia kryzys społeczny, co wyraża się m.in. abnegacją wobec zewnętrznego stroju oraz

---

75 V. Turner, *Proces rytualny*, s. 149.

76 Tamże, s. 195

77 Tamże, s. 144.

Audiowizualne aspekty_27.indd 37 28.05.2013 18:55

wytworzeniem między członkami relacji wyznaczanych nie tylko przez nakaz i ustanowione prawo, ale prawdziwe więzi osobnicze (niemal jak Buberowskie Ja – Ty). Turner powołuje się zresztą na Martina Bubera:

> „Wspólnota jest byciem nie tyle jeden obok drugiego (i, można dodać, nad i pod), ile jeden z drugim wśród mnogości osób. I ta mnogość, choć zmierza do jednego celu, to doświadcza wszędzie zwrotu ku innym lub dynamicznego spojrzenia im w twarz, przepływu od Ja do Ty. Wspólnota jest tam, gdzie się zdarza"[78].

Poza liminalnością rytualną, *communitas* ujawnia się także w sytuacjach, przypisywania mocy słabym i strukturalnie upośledzonym – chłopom (np. *Wesele*), dzieciom (Halloween), kobietom… Turner podkreśla również, że istnieją ludzie mający skłonność do egzystencji liminalnej i zalicza do tej grupy „pomiędzy" wszelkich autsajderów – artystów, filozofów, proroków świadomie przyjmujących swój stan, ale także podróżników, mieszańców, migrantów i innych członków wspólnoty, którzy przekroczyli normy swojego statusu albo ich status nie został wciąż określony. Nie marzą oni o zajęciu pozycji w społecznej strukturze, odrzucają komunały uznane za najlepszy sposób porozumienia się w grupie, wybierając komunikację na poziomie Ja – Ty[79]. To właśnie oni dokonują wszelkich zmian rytuałów, symboli, mitów, tworzą systemy filozoficzne i dzieła sztuki.

Oprócz rytuałów statycznych, odbywających się w wyodrębnionej przestrzeni, istnieją również rytualne podróże, które mogą przybierać formę pielgrzymki albo procesji. Pierwsze realizują, zdaniem Turnera, ruch ku centrum, choć zamiast na cel nastawione są przede wszystkim na przeżycie podróży, znoszą indywidualność uczestników i przekształcają ich w reprezentantów określonego porządku uniwersalnego – politycznego lub religijnego. Procesje wprowadzają natomiast ruch uświęcający określoną przestrzeń za pomocą relikwii, wizerunków bóstw albo ludzi z jakiegoś powodu uznanych za wyjątkowych. Procesje mogą mieć charakter religijny (Boże Ciało, misteria) lub parareligijny (pochody pierwszomajowe, obnoszenie podobizn władców i teoretyków ideologicznych, ale także parady wojskowe). Zresztą niemal każdy rytuał można uznać za podróż do wnętrza siebie.

Krytycy teorii Turnera zarzucają mu przypisanie zbyt wielu różnorodnych wspólnot do *communitas* (np. hippisów, wyznawców współczesnego millenaryzmu czy średniowiecznego franciszkanizmu) i opisywanie przeszłości w kategoriach współczesnych. Sprawą sporną pozostaje również przekonanie, że kapitalistyczny Zachód powiela pierwotne obyczaje i mechanizmy społeczne. Zdaniem Tokarskiej-Bakir, rytuał jest skuteczny tylko w społecznościach bardzo tradycyjnych, w których struktura mitu/obrzędu jest na tyle silna, by można

78 M. Buber, s. 51; cyt. za: V. Turner, *Proces rytualny*, s. 139.
79 V. Turner, *Proces rytualny*, s. 140.

Audiowizualne aspekty_27.indd 38 28.05.2013 18:55

było niejako poddać ją próbie, zakwestionować w celu odnowy i utrwalenia[80]. W przeciwnym razie chwilowa antystruktura obrzędu sprowadzić może rewolucję, dekonstrukcję istniejącego porządku, co jest sprzeczne z podstawowym mechanizmem rytuału. Według badaczki, współczesna kontrkultura jest doskonałym przykładem takiego stanu, gdyż nie potrafi ona zrezygnować z gestu odmowy na rzecz budowania[81]. Tym samym współczesność (postmodernizm, poststrukturalizm) staje się wyłącznie grą, wolnym wyborem, niczym nieograniczonym, więc przejęty z etnologii czy antropologii język opisu pozostaje wobec niej bezsilny, a już na pewno nie przyniesie ocalenia. Twórczość w kulturze Zachodu zrzekła się bowiem powagi na rzecz nie-serio, które uzasadnia potrzebą autoteliczności i dystansu wobec społeczeństwa oraz strachem przed posądzeniem o zaangażowanie polityczne, społeczne, religijne… W ten sposób utwierdza ona przede wszystkim swój stan „pomiędzy" [*betwixt and between states*].

Współczesne społeczeństwa postindustrialne nie pielęgnują już tradycyjnych rytuałów, uznanych w dawnych wspólnotach za poważną pracę, od której zależała przyszłość plemienia/grupy. Nawet 'liturgia' zgodnie z etymologią grecką znaczyła 'publiczną służbę bogom' (*leos/laos* – lud oraz *ergon* – praca)[82]. Zmiany nastąpiły wskutek postępującej partykulacji czasu – na czas pracy (serio) i czas zabawy (nie-serio, sprowadzony wyłącznie do rozrywki). Również świat doświadczany przez człowieka współczesnego został pozbawiony sfery metafizyki, co uniemożliwiło transgresję, włączenie siebie w porządek sacrum, więc najbardziej wrażliwi i nieprzystosowani potrzebują coraz bardziej wyrafinowanych środków pobudzających. Zdaniem Kowalskiego, „dziś tak [w sposób tradycyjny] rozumiane rytuały muszą okazać się zbyteczne, bo nie ma już ostrych opozycji egzystencjalnych, domagających się czasowego rozbrojenia"[83]. Brak napięć skutkuje jednak wrażeniem nieprawdziwości życia, co współczesny człowiek stara się zrekompensować doświadczaniem swojego ciała. Wzrasta więc popularność sportów ekstremalnych, zachowań niebezpiecznych, pozwalających wyznaczyć granice ludzkich możliwości.

Status rytuału zmieniła również coraz popularniejsza w ponowoczesności teoria antropologii widowisk. Oprócz celu uobecniania wartości dostrzeżono wówczas jego teatralność/widowiskowość, którą tworzą śpiewy, tańce, ucztowanie, specjalne ubiory (kostiumy), malowanie ciała, uobecnianie przez uczestników (aktorów) kogoś innego dzięki stosowaniu środków halucynogennych lub wysokoprocentowych. Rytuały wykorzystują także mechanizmy charakterystyczne dla budowania

80 J. Tokarska-Bakir, *W winnicy rytuału*, s. 24.

81 Tamże, s. 24.

82 V. Turner, *Od liminalności do liminoidalności*, s. 47.

83 P. Kowalski, *Od misterium przemiany do „misterium" ponowoczesności*, s. 31.

wszelkich przedstawień: powtarzalność, kondensacja, rytmizacja i dbałość o formę wyrazu podejmowanych czynności (co bliskie jest Jakobsonowskiej funkcji poetyckiej)[84]. Wymagają one również specjalnie przygotowanej przestrzeni, by wprowadzić w życie społeczeństw czas święty, niezwykły, czas na nowo ustanawiający (także poprzez potwierdzenie) porządek świata. Współwystępowanie widowiskowości i rytuału, powagi i zabawy uszlachetnia elementy teatralne, a jednocześnie zbliża religijność do codziennych czynności[85].

Początkowo sztuka działała tak jak obrzęd. Przeciwstawiała się normalności świata, jego codzienności, dążyła do wytworzenia nowych zasad postrzegania[86]. Dzisiejsze widowiska posługują się światem jednorodnym, eksponując swoją fikcjonalność. Nowoczesne media, włącznie z telewizją powołaną przede wszystkim do informowania opinii publicznej o wydarzeniach na świecie, pozwalają zapomnieć człowiekowi o przeszłości i ograniczyć swoje istnienie do bieżącej chwili. Prowadzi to do „historycznej amnezji"[87].

Mimo to badacze nadal korzystają z analogii między rytuałem a sztuką i widowiskiem. Schechner, za pomocą faz procesu rytualnego zaproponowanych przez van Gennepa i V. Turnera, opisał przedstawienie teatralne. Jego zdaniem, fazę liminalną naśladuje faza warsztatowa, przygotowująca aktora jako człowieka. Badacz odróżniał ten czas od prób, koncentrujących się już niemal wyłącznie na budowaniu sekwencji czynności i ich powtarzaniu. Faza warsztatowa oraz próby prowadzą do publicznego przedstawienia, które staje się odpowiednikiem czwartej fazy, czyli reintegracji. Steiner, opisując teorię Schechnera, podkreśla, że jego liminalność/tryb łączący przypomina „magiczne jak gdyby" Konstantina Stanisławskiego[88]. To właśnie dzięki wytworzeniu substytutu rzeczywistości i jednocześnie doświadczeniu Innego, który nie jest mną i nie jest również sobą, możliwe było doświadczanie w społecznościach pierwotnych pierwiastka nieludzkiego, utwierdzającego logiczność świata oraz jego praworządność.

Schechner, powołując się na Turnera, wyznacza wspólny obszar badawczy dla teatru i rytuału. To przemiana, jakiej podlegają wykonawcy, intensywność doświadczenia, relacje między wykonawcami i publicznością, struktura widowiska obejmującego także trening i próby, znaczenie fazy przygotowawczej, kryteria oceny[89].

W przeciwieństwie jednak do rytuałów, gdy każdy z obecnych jest aktywny i zachowuje pozycję świadka, a co więcej, to uczestnik bierny może zakłócić fortunność

---

84 Zob. R. Schechner, *Przyszłość rytuału*, s. 197.

85 V. Turner, *Gry społeczne i obrzędowe metafory*, [w:] tenże, *Gry społeczne, pola i metafory*, s. 42.

86 P. Kowalski, *Od misterium przemiany do „misterium" ponowoczesności*, s. 28.

87 Tamże, s. 29.

88 M. Steiner, *Geneza teatru*, s. 267.

89 Typologię Schechnera podaję niemal dosłownie za: A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 165.

Audiowizualne aspekty_27.indd 40 28.05.2013 18:55

rozgrywających się działań, w przedstawieniu teatralnym kompetencje aktora i widza są odmienne, choć zależą one także od postulatów kolejnych reformatorów teatralnych. W teatrze publiczność ocenia, przygląda się i utrzymuje postawę krytyczną, natomiast w rytuale jej pełne uczestnictwo oparte jest na wierze w skuteczność działań. Różnice między tymi zdarzeniami podkreślał także MacAloon: „W rytuale nie ma także miejsca na kluczową dla spektaklu dobrowolność. Rytuał jest obowiązkiem, spektakl to wybór”[90]. Jego zdaniem, ewolucja społeczna przyczynia się do cyrkulacji zachowań między obszarem spektaklu a rytuału – Wielkanoc staje się Paradą Wielkanocną, a w Polsce ogranicza się coraz częściej do sobotniego spaceru do kościoła, by poświęcić pokarmy. Wydaje się, że możliwa jest również sytuacja odwrotna, gdy spektakl zaczyna funkcjonować jako rytuał (tak dzieje się np. z omawianymi przez MacAloona igrzyskami olimpijskimi, do czego powrócę w części drugiej). Granica między tymi zjawiskami okazuje się płynna, a klasyfikacja poszczególnych zdarzeń społecznych zależy bowiem od przekonań odbiorców, ich doświadczenia oraz wyznawanej przez nich metodologii.

Funkcje rytuałów społecznych współcześnie mogą pełnić wszelkie widowiska. Jako quasi- lub pseudorytuały próbują one zastąpić przeżycie religijne. Jest to możliwe dzięki obszarowi wspólnemu, do którego Skórzyńska zalicza: mityczne pseudobiografie, towar-fetysz, archeologię nowoczesności (Benjamin), pseudocykliczny czas spektaklu (Debord)[91]. Podczas gdy rytuał powoduje skutki ontologiczne, doprowadza do rzeczywistej zmiany, przywraca i aktualizuje dawny porządek i przeszłość, współczesne naśladowania mają przede wszystkim uzasadniać obowiązujące normy. Stanisław Filipowicz omówił przykłady wykorzystania rytuałów i mitów przez polityków, którzy w ten sposób chcą powtórzyć sytuację wybrańca godnego bycia władcą ze względu na posiadane właściwości. Pozorują więc np. stan chaosu, z którego mogliby wyprowadzić zagubiony lud. Posługują się przy tym wieloma symbolami mitycznymi. Od najdawniejszych czasów władza potwierdzała swoją prawomocność za pomocą odpowiednich ceremoniałów. Jeszcze w średniowieczu rozpowszechnione było przekonanie o boskim pomazańcu, później każda dynastia podkreślała zasługi rodu, a nawet królowie elekcyjni musieli dbać o akceptację poddanych. Obecnie, po rewolucji francuskiej, gdy głównym sposobem poznania świata miał stać się rozum, a nietykalność króla została naruszona, to lud-suweren zajął naczelne miejsce. Filipowicz przypomina jednak, że oprócz racjonalnego tłumaczenia władza potrzebuje także zapału i entuzjazmu ludu, a są to uczucia odnawiane w misteriach, obrzędach i rytuałach. W świeckim porządku pojawiają się wówczas pseudosakralizacje, by dać pozór ustanawiania hierarchii wartości. Każda próba rytualizacji utwierdza aktywność mitu i jego skuteczność (proponowana wizja świata).

[90] J. J. MacAloon, *Igrzyska olimpijskie a teoria widowisk*, s. 363.
[91] Zob. A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 21.

Audiowizualne aspekty_27.indd 41 28.05.2013 18:55

Również Turner dowodził, że rytuały uznane za przestarzałe i nieefektywne odnawiane są przez teatralizację dzięki wprowadzeniu nowych elementów[92]. Jest to jeden ze sposobów zmiany środków ekspresji, obok rewolucji czy działań reformatorskich. Widowisko różni się od rytuału (sakralnego lub świeckiego) przede wszystkim stopniem zaangażowania uczestników (wykonawców i odbiorców). Schechner, korzystając z teorii Goffmana i Turnera, rozróżnia dwa sposoby uczestnictwa: transformacja (rzeczywiste zmiany statusu; rytuał, proces sądowy, ale także każdy sakrament, inicjacja) i przeniesienie (zmiana jest chwilowa), które nie muszą się wykluczać. Skórzyńska podkreśliła natomiast, że potrzeba transformacji przyświeca także niektórym wystąpieniom publicznym.

Podczas gdy w społeczeństwach dawnych Turner dostrzegł liminalność, we współczesnych jedynie co najwyżej liminoidalność (działania pararytualne, rytualizacje życia, poszukiwanie zagubionych wartości według danego scenariusza), choć obie kategorie badacz łączy z anty-, meta- lub protostrukturą. Jedną z przyczyn takiej zmiany było wytworzenie się czasu wolnego od pracy i przeznaczonego na rozrywkę. Podczas gdy liminalność jest dla społeczeństwa czymś koniecznym i bezwyjątkowym (wierzący odczuwa nakaz udania się na mszę świętą, uczestniczenia w aktywności grupy), często nawet groźnym ze względu na ingerencję sił nieludzkich, działania liminoidalne zawsze są wyborem. Poszczególny podmiot decyduje o sposobie spędzenia czasu wolnego, a formy te mogą nawiązywać do dawnych zachowań, np. współczesny karnawał, zawody sportowe… Liminoidalność pojawia się również wraz z partycypacją przestrzeni – na świat prawdziwy i świat o niemożliwym do określenia statusie, przypominający dzieło literackie. To zawsze propozycja sygnowana konkretnym nazwiskiem, jedna z wielu możliwości w kulturze tropiącej wszelkie przejawy plagiatu, a ceniącej przede wszystkim oryginalność i nowość[93].

Tymczasem opisywany podział na czasoprzestrzeń serio i nie-serio grozi przede wszystkim przemieszaniem sfer – sztuka staje się produkcją dostosowaną do docelowego segmentu rynku odbiorców albo skutkiem natchnienia niemal religijnego. Jednocześnie wciąż istnieją zachowania powtarzające dawną kolektywność. Jako gatunek pseudoliminalny Turner wymienia satyrę, ponieważ komizm agresywny ma być najlepszym sposobem upowszechnienia uznanych przez określoną grupę norm zachowań[94]. Wszystkie działania występujące w okresie postindustrialnym, także rewolucje i insurekcje, Turner uznaje za przejawy pragnienia zmian istniejącej struktury, ujawnienie dramatu społecznego, który rozpoczyna się przekroczeniem zasad moralności czy etykiety… Inaczej jednak niż w społecznościach plemiennych, gdy forma liminalna traktowana

92 V. Turner, *Od rytuału do teatru*, zob. A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 165.
93 Zob. V. Turner, *Od liminalności do liminoidalności*, s. 50–51.
94 Tamże, s. 63.

Audiowizualne aspekty_27.indd 42 28.05.2013 18:55

była jako sposób powrotu do stanu wolnego od zepsucia i grzechów, tu działania dążą do zmiany struktury społecznej i ustanowienia nowej normy.

Przekonanie takie podziela także m.in. A. Skórzyńska. Uznaje ona fazę liminoidalności za sposób zniszczenia zastanej struktury, w celu skonstruowania nowej[95]. W kategoriach widowiska, wytworzenia chwilowej antystruktury, ale i trwałej zmiany postrzega więc następujące zdarzenia polityczne: upadek muru berlińskiego, protest studentów na placu Niebiańskiego Spokoju, polski Okrągły Stół czy pomarańczową rewolucję na Ukrainie.

Potrzeba naśladowania rytuałów podejmowana przez różne rodzaje sztuki, a nawet telewizję nie przynosi jednak nigdy zapowiadanego efektu. Wielokrotnie podkreślał to Neil Postman:

> „Widowiskowość, z jaką się spotykamy w prawdziwych religiach, ma na celu zauroczenie, a nie dostarczanie rozrywki. Jest to rozróżnienie o kapitalnym znaczeniu. Oczarowanie, nadające rzeczom znaczenie magiczne, jest środkiem, który umożliwia nam zbliżenie się do sfery świętości. Rozrywka zaś jest środkiem, który nas od tego wszystkiego oddala"[96].

Uznanie wszelkich widowisk kulturowych – rytuałów, sztuk scenicznych, karnawału, wystaw malarskich, filmów, ale także monografii antropologicznych, za metakomentarz społeczny pozwala odkryć krytycznemu obserwatorowi rozgrywające się w społeczeństwie dramaty. Tym samym przypominają one „osadzone na czułkach oczy, które społeczeństwo wysuwa, zwraca ku sobie i za pomocą których przygląda się swej własnej kondycji"[97]. Interesującym obszarem badań okazuje się wówczas nie tylko tworzenie systemów religijnych czy scenariuszy pararytualnych, ale również stopniowe obumieranie rygorystycznych kodeksów, przyjmowane zazwyczaj z ulgą, choć czasami po latach wspominane z nostalgią. Nie oznacza to jednak całkowitego braku praktyk widowiskowych. Jest to wyłącznie sposób odnowienia rytuałów społecznych[98].

**Zagadnienia:** rytuał, liminalność, typologia i funkcje rytuałów, *communitas*, *societas*, liminoidalność.

95 A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 263.
96 N. Postman, *Zabawić się na śmierć*, s. 175.
97 Cyt. za: S. S. Morgan, *„Nieśmiertelny" Borgesa: metarytuał, metaliteratura, metawidowisko*, [w:] *Rytuał, dramat, święto, spektakl*, s. 127.
98 V. Turner, *Gry społeczne i obrzędowe metafory*, s. 43.

## 3 Od teatru do happeningu, czyli elementy składowe widowiska

Jak już wspominałam, wszelkie widowiska społeczne, rozgrywane w każdym ustroju politycznym i społecznym, odwoływały się mniej lub bardziej jawnie do mechanizmów spektaklu. W XX wieku przykłady takich działań można wskazać zarówno w Związku Radzieckim, powstałym po rewolucji 1917 roku, jak i w odrodzonym po latach niewoli państwie polskim. Miały one tworzyć nową jakość polityczną, utrwalać normy, upamiętniać wybrane momenty historii. Radzieccy twórcy masowych uroczystości korzystali z tradycyjnych widowisk – tragedii greckiej, cyrku rzymskiego, misteriów średniowiecznych, świąt rewolucji francuskiej, świąt i obrzędów ludowych, ale także musztry i parad wojskowych. W ten sposób chcieli połączyć rytuał i teatr, ale przede wszystkim znaleźć strukturę zachowań nowego systemu. Wśród aktywnych organizatorów warto przywołać choćby Adriana Piotrowskiego czy Nikołaja Jewrieinowa, twórcę pojęcia „teatralizacja życia", który w 1920 przygotował historyczną rekonstrukcję *Zdobycie Pałacu Zimowego*, zapraszając do udziału rzeczywistych uczestników, „białych" i „czerwonych". Natomiast w Polsce działania takie w Dwudziestoleciu podjęli m.in. Adam Poreda – w 1933 r. przygotował w Spale widowisko dożynkowe z młodzieżą ze wsi Glinnik, w Brześciu nad Bugiem wystawił na kursach dla nauczycieli *Dziady*, a potem w Wejherowie *Gody weselne*, w Kralowej Woli i w Pomarańczarni *Pieśni o życiu i chlebie* (na I Zjeździe Polaków z Zagranicy), a w Teatrze im. Żeromskiego na Żoliborzu zrealizował „ruchomy teatr przedmieść".

Widowiska/performanse zawierają w sobie teatralność, sztuczność i nastawienie na publiczność, co pozwala włączyć je w zakres badań teatrologii. Bez względu na to, czy analizujemy „akcje wspólnotowe", „akcje uliczne" czy widowiska sportowe, zawsze zwracamy uwagę na następujące elementy: przestrzeń wydarzenia, sposób wykonania, oprawę inscenizacyjną (rekwizyty, kostiumy, dekoracje), zachowania uczestników. Taka perspektywa tłumaczy konieczność nieustannego odnawiania zastosowanych środków wyrażenia, poszukiwania nowych konwencji, ponieważ, zdaniem Michaela Frieda (*Art and Objecthood*, 1967), teatr i teatralność grożą niebezpieczeństwem uniewrażliwienia odbiorcy i zastąpienia doznawanych przez niego emocji chłodnym rozumieniem. Temu stara się także przeciwdziałać teatr, wytwarzając rozmaite formy, style gry, konwencje budowania przestrzeni… – teatr ludowy, jarmarczny, happening czy teatr alternatywny, jak np. *The Living Theatre, San Francisco Mime Troup* czy *Pomarańczowa Alternatywa*.

Zdaniem Zygmunta Baumana, teatr od zawsze związany był z Miastem, jego przestrzenią, ale przede wszystkim z publicznością[99]. Realizuje potrzebę zgromadzeń i zagospodarowania czasu wolnego. Ma być zdarzeniem, rozgrywającym się w określonym momencie rzeczywistości. Jest tworzeniem, a nie utrwaleniem, próbą, dyskusją, „permanentnym rozpoczynaniem", jak komentuje Bauman tytuł manifestu Petera Brooka *Pusta przestrzeń*, wykorzystujący postulat stawiany już przez Edwarda Gordona Craiga w 1923 roku. Zdaniem filozofa, struktura przedstawienia, a raczej jego ciągła epizodyczność zdaje się ujawniać istotę współczesności. Teatr zdaje się być „naturalnie, organicznie czy wręcz faktycznie «sztuką ponowoczesną». […] Tu rzeczywiście *medium* jest przekazem – tym, co czyni teatr sztuką ponowoczesną jest sama natura wydarzenia teatralnego"[100].

Charakter widowiska zależy jednak od sposobu definiowania w danym momencie zadań teatru – to rozrywkowa czy świąteczna enklawa albo „życiowy pokarm", teatr autonomiczny albo zaangażowany, a wybór ujawnia przede wszystkim obowiązujące w społeczeństwie normy i wartości. Każda zmiana polityczna, społeczna, a nawet powstanie w przestrzeni miejskiej nowych stref rozrywki czy konsumpcji może wpłynąć na oczekiwania wobec spektaklu. Dyskusje nad kształtem współczesnego teatru odnajdziemy w artykułach, recenzjach, ale również tekstach literackich, m.in. w twórczości Henryka Bardijewskiego – sztuka *Spektakl* (1969) czy dramat radiowy *Misja* (1975).

Zmiany formuły teatru i kształtu widowisk nie tworzą procesu jednorodnego, ponieważ nadal mogą istnieć formy dawne. Wzrost demokratyzacji społeczeństwa sprzyja wzrostowi różnorodności widowisk. Już Jean Jacques Rousseau w *Liście o widowiskach* wyróżnił teatr nieautentyczny (dziś powiedzielibyśmy komercyjny i autonomiczny), wyrażający wartości skostniałej struktury społecznej, to zaprogramowana rozrywka elit, oraz święto, umożliwiające zbiorowości samopoznanie, przeżycie katarktyczne, którego domagał się także m.in. Stanisław Wyspiański w *Wyzwoleniu*. Typy widowisk, ich akceptacja społeczna oraz możliwe do zastosowania mechanizmy zmieniają się wraz z rozwojem dyskusji o teatrze (jego funkcjach, zasięgu i sposobie kształtowania), a trzeba pamiętać, że każdy konsensus odbioru sztuki, zdaniem Baumana jest „wykluczający i dyskwalifikujący"[101], co decyduje o jego tymczasowości.

Kształt współczesnych widowisk określiła więc zarówno Wielka Reforma Teatralna, jak i Druga Reforma. Z perspektywy czasu, wypowiedzi teoretyków można uporządkować w dwa nurty przeciwne – rozwój widowiskowości albo

---

99 Z. Bauman, *O miejscu teatru w ponowoczesnej sztuce*, tłum. J. Ostrowska, J. Tyszka, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 24.

100 Tamże, s. 25.

101 Tamże, s. 31.

Audiowizualne aspekty_27.indd 45 28.05.2013 18:55

stopniowe odrzucanie elementów niepotrzebnych na rzecz wyeksponowania i odnalezienia istoty teatru. „Teatr ubogi" Jerzego Grotowskiego ograniczył teatr do podstawowej relacji: aktor – widz, odrzucając charakteryzację czy nadmiar scenografii. Pojawiają się postulaty czystego teatru, czystej formy, uaktywnienia widza, wytrącenia go z bezpiecznej konwencji i narażenia na nieprzewidywalność wydarzeń. To poszukiwanie metafizyki w codziennym życiu. Wypowiedzi Antonina Artauda przypominają hasła Witkacego, np.: „sztuka nie jest naśladownictwem życia, to życie jest naśladownictwem transcendentalnej zasady, z którą sztuka przywraca nam kontakt"[102]. Podobne słowa wypowiadał Tadeusz Kantor. Jednocześnie teatr pełni wciąż funkcje poznawcze i terapeutyczne, co postulowali m.in. Brzozowski i Wyspiański, i jest „sztuką życia dla ludzi szukających jego sensu"[103].

Wielka Reforma modyfikowała budynek teatru i przestrzeń sceniczną. Wprowadzono oświetlenie gazowe, elektryczność, obrotową scenę, przebudowano widownię i zamarzono o przestrzeni teatralnej dostosowanej do potrzeb każdej inscenizacji, co potwierdzają oddawane do użytku budynki teatralne – Teatr Miejski w Krakowie (1893), Teatr Polski w Warszawie (1913) czy Teatr im. Żeromskiego na Żoliborzu (1933), dający możliwość zmiany przestrzeni teatralnej. Różnorodność przestrzeni scenicznej sprawiła, że odtąd każdy z wyborów stał się znaczący i dookreślał przedstawiany świat. Europejska reforma uznała reżysera za artystę teatru. Ten zniósł rampę sceniczną, zaangażował artystów malarzy do tworzenia spektaklu (Paul Fort), zastąpił malowany prospekt abstrakcyjną konstrukcją przestrzenną (Adolphe Appia), wprowadził „nagą scenę" (Jacques Copeau) oraz arenę cyrkową. W cyrku wystawiali swoje przedstawienia Reinhardt (*Edyp* 1911), Jurij Jurjew (*Król Edyp* i *Makbet*, 1918), „cyrkizacja teatru" stała się postulatem „teatru dla ludu", a w 1919 Meyerhold w *Odrodzeniu cyrku* zapowiadał wprowadzenie akrobatyki cyrkowej do programu szkolenia aktorów, by wypracować nowy styl gry, tzw. ekscentryzm, polegający na posługiwaniu się niezwykłymi zachowaniami w znanych sytuacjach[104]). Nowe rozwiązania przestrzeni proponował również teatr totalny Piscatora i Gropiusa, „teatr mechaniczny" Prampoliniego, arenowy „teatr magiczny" Artauda.

Głównym elementem spektaklu/teatru jest jednak widz. Początkowo publiczność teatralna tworzyła zbiorowisko, wspólnotę, o czym decydowały także pierwsze przestrzenie teatru – demokratyczny amfiteatr starożytny, gdy z każdego punktu można było dokładnie usłyszeć wypowiadane słowa czy widowiska uliczne,

102 A. Artaud, cyt. za: E. Rewers, *Od „teatru" ulicznego do „teatru" filozoficznego*, s. 74.

103 W. Natanson o dramaturgii H. Bardijewskiego; W. Natanson, *Posłowie*, [w:] H. Bardijewski, *Siła przyciągania*, s. 272.

104 K. Osińska, *Ekspansja teatru poza teatr*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 128.

Audiowizualne aspekty_27.indd 46 28.05.2013 18:55

odbywające się na podwyższonych platformach. Gdy w teatrze włoskim pojawiły się loże, publiczność zaczyna być zbiorem odrębnych grup. Każda z nich posiada wartość, potwierdzoną jakością i ceną zajmowanych miejsc. Najważniejszy był król, władca, obecnie miejsca dla VIP-ów. Taka przestrzeń pojawia się niemal na wszystkich widowiskach biletowanych – cena zależy od komfortu oglądania. Kolejną zmianą było wygaszanie widowni na czas trwania przedstawienia. Eksperymenty współczesnego teatru, zwłaszcza nieinstytucjonalnego, przedefiniowują relacje z widzem. Spektakle odbywają się dla niewielkiej publiczności, często stłoczonej w jakichś niezwykłych przestrzeniach, co pozwala doświadczyć wspólnoty z innymi za pomocą niemal wszystkich zmysłów. W skrajnych przypadkach widownia ogranicza się do jednej osoby. Takie przedstawienie odbyło się np. w Montrealu, gdzie Anne-Marie Provencher z Espace libre przygotowała w starej wieży strażackiej spektakl *Wieżę*. W czasie tej opowieści widz przemieszcza się za aktorką po drabinie. Natomiast widownia kopenhaskiej grupy Hotel Pro Forma mogła obserwować spektakl z lotu ptaka, a iluzja obejmowała również wrażenia żołądkowe[105].

Trzeba jednak pamiętać, że także teatry instytucjonalne próbują zmienić perspektywę widza. W XX wieku podejmowano eksperymenty zniesienia tradycyjnego podziału scena – widownia i wyzwolenia dramatu ze sceny pudełkowej; aktorzy przechodzili przez widownię, coraz aktywniej włączali publiczność w swoje działania, scenografia obejmowała całą salę teatralną (np. w *Balladynie* Adama Hanuszkiewicza w Teatrze Narodowym Skierka i Chochlik jeździli na motorach dookoła widowni), widownia przejmowała funkcje sceny i wyznaczała świat przedstawiony (np. Andrzej Wajda w *Zbrodni i karze* w Starym Teatrze Syberię pokazał po drugiej stronie rampy, a scenę zabudował krzesłami), wreszcie podkreślano konwencję czwartej ściany, ograniczając obszar postrzegania widzów do szerokich okien budynku, którego fronton wyznaczała rampa. Ostatnia z możliwości przekształcała widza w podglądacza.

Odnowienie odbioru sztuki na przełomie XIX i XX wieku postulował m.in. Stanisław Brzozowski, który pisał na temat *Studium o „Hamlecie"* Wyspiańskiego: „Publiczność przestaje być tłumem rozproszonych jednostek, staje się zbiorem duchów, kościołem twórczym i wyzwalającym"[106]. Podobne tezy wysuwali teoretycy Wielkiej Reformy. Appia marzył o tzw. „katedrze przyszłości", która przywróciłaby dawną wspólnotę, wytwarzając przestrzeń społeczną. W Polsce do tradycji średniowiecznych misteriów nawiązywała m.in. Reduta, a później Jerzy Grotowski, współpracujący z Jerzym Gurawskim, zwanym „Doktorem Przestrzeni Teatralnej".

---

105 E. E. Christoffersen, *Hotel Pro Forma. Eksponowanie rzeczywistości jako wizualnej iluzji*, tłum. J. Ostrowska, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 185.

106 Cyt. za: T. Trojanowska, K. Pleśniarowicz, *Poszukiwania nowego teatru. W kręgu teorii 1887–1939*, s. 18.

Audiowizualne aspekty_27.indd 47 28.05.2013 18:55

W spektaklu społecznym oprócz tradycyjnego widza (uczestnika) pojawia się *flâneur*, kategoria wprowadzona przez Charlesa Baudelaire'a w *Malarzu nowoczesnym*. Po latach przejął ją Walter Benjamin, a potem Heintz Paetzold. Baudelairowski bohater w przeciwieństwie do dandysa nie chce skupiać na sobie uwagi tłumu, nie chce być ekscentrycznym aktorem realizującym strategię szoku i skandalu, nie chce wyróżniać się z tłumu swoim wizerunkiem, ale sam zaczyna traktować świat jako widowisko godne zatrzymania się i obejrzenia. Co więcej, to właśnie jego gest spacjalizacji świata (zatrzymania się) funduje widowisko, ustawia ramę, kadruje fragment. Beata Frydryczak stwierdza: „Dla dandysa tłum jest widownią, dla *flâneura* jest sceną"[107]. Uważna obserwacja staje się dla niego sposobem zmiany relacji z otoczeniem i innymi, wytworzeniem interakcji.

U Baudelaire'a i Benjamina widz pozostaje niezwykle krytyczny (nie tylko obserwuje, ale także ocenia otoczenie według subiektywnych kryteriów, które dla niego funkcjonują jako bezwyjątkowe). Benjamin nawiązuje do teatru epickiego Brechta, wyposażając *flâneura* w potrzebny dystans, tzw. efekt obcości[108]. Dla Paetzolda ten detektyw-obserwator, badacz socjolog, fotograf czy twórca literacki, również zachowuje dystans wobec obserwowanego świata, ale jednocześnie jest on elementem organizmu miasta[109]. Podobnie kategorię *flâneura* definiuje Zygmunt Bauman – to jednocześnie aktor i widz, obserwowany i obserwujący[110]. Wprowadza on innych w sytuację nieustannej gry (rzeczywistej czy wyobrażonej), co znosi granicę między dawnymi obszarami serio i nie-serio. Podejmowane przez niego próby są jednak daremne, ponieważ pozostaje on elementem społeczności, nie może pozbyć się emocji i osiągnąć beznamiętności poznawczej. Tym samym znosi granicę scena – widownia. Skórzyńska ujawnia sytuację współczesnego miejskiego człowieka słowami: „Podziwianie z perspektywy sceny, na którą zaproszono widzów"[111]. Scena staje się przy tym dość skomplikowanym miastem-labiryntem. W ten sposób poznanie obiektywne i całościowe przestaje być możliwe, dlatego ogranicza się do fragmentów.

We współczesnym postrzeganiu przestrzeni ważną role odgrywa telewizja, która transmituje rozmaite spektakle społeczne. W związku z tym Braun obawia się nawet nadmiaru widowiskowości:

---

107 B. Frydryczak, *Świat jako kolekcja. Próba analizy estetycznej natury nowoczesnej*, s. 93.

108 W. Benjamin, *Twórca jako wytwórca*, [w:] tenże, *Anioł historii. Eseje, szkice, fragmenty*, s. 178, 179.

109 H. Paetzold, *Miasto jako labirynt. Walter Benjamin i nie tylko*, [w:] *Przestrzeń filozoficzna i architektura. Osiem rozmów o poznawaniu, produkowaniu i konsumowaniu* przestrzeni, s. 112.

110 Zob. Z. Bauman, *Przedstawienie na pustyni*, [w:] *„Drobne rysy w ciągłej katastrofie...". Obecność Waltera Benjamina w kulturze współczesnej*, s. 71–84.

111 A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło ponowoczesnych spektakli społecznych*, s. 32.

Audiowizualne aspekty_27.indd 48 28.05.2013 18:55

> „Zacieranie tych granic prowadzi do degeneracji rzeczywistości społecznej, poprzez akcentowanie tego, co spektakularne i zewnętrzne, podporządkowywanie mu treści, działań, wartości. Degeneruje się również sam spektakl, bowiem staje się on coraz bardziej powierzchowny, nie dociera do głębszych warstw rzeczywistości, ludzkich doznań, przeżyć, uczuć. Rzeczywistość zostaje sprowadzona do spektaklu. Spektakl wtapia się w życie społeczne”[112].

Z kategorią *flâneura* związana jest także postawa turysty (mentalnego i rzeczywistego). Według Raszewskiego, turystyka teatralna i widowiskowa jest niebezpieczeństwem, gdyż odbiorca należący do grupy lub kultury innej niż docelowa (nieodpowiadająca tzw. odbiorcy postulowanemu przez widowisko) może je zniekształcić. Takie działania tworzą, jego zdaniem, kulturalne muzeum osobliwości[113]. To problem wymagający szczególnego namysłu w czasie upowszechniania widowisk międzykulturowych, gdy Azjaci naśladują Europejczyków i odwrotnie. Również Skórzyńska zastanawia się nad znaczeniem obecności turysty wobec rozgrywającego się rytuału plemiennego[114], choć należałoby również zapytać o wartość rytuału wystawionego specjalnie dla niego (takie niebezpieczeństwo pojawia się także przy okazji wszelkich widowisk etnologicznych lub widowisk pamięci, gdy następuje konfrontacja z przypadkowym widzem). To także niebezpieczeństwa ujawnienia się u badacza, który powinien zachować obiektywizm, ciekawości typowej dla widza. Ostrzegał przed tym już Bolesław Miciński w *Uwagach o polityce*:

> „Ciekawość u ichtiologów czy entomologów, których «pasjonuje» każda wesz nieparzystokopytna, jest całkowicie uzasadniona i znawca pcheł i karaluchów nie ustala hierarchii wartości: przyrodnik klasyfikuje. Ta sama ciekawość odniesiona do bliźnich, nie zrównoważona przez miłość i współdziałanie wydaje się być głęboko niemoralna”[115].

Kolejnym ważnym elementem przedstawień jest aktor. Budził on zainteresowanie niemal od samego początku. W teatrze greckim nosił kostium, maskę, ale przede wszystkim pojawiał się w określonej scenerii. Spektakularność aktora zależy więc od obowiązującej konwencji i wyznawanego przez grupę/jednostkę programu estetycznego. W teatrze zaciekawienie może budzić pozorna codzienność, ostentacyjny brak niezwykłości, np. brak peruki sędziego w *Rozbitym dzbanie* Kleista czy sędzia w majtkach w *Obronie Keysowej* Winawera. Ważne są konwencje gry aktorskiej (naturalistyczne, antynaturalistyczne, transowe), charakteryzacja – Boy zachwycał się teatrem żydowskim Habima (przebywającym w Warszawie w 1926 i 1930), a jego uwagę zwróciły szczególnie:

---

112 K. Braun, *Wobec przestrzeni teatralnej*, s. 103.

113 Z. Raszewski, *Teatr w świecie widowisk*, s. 173.

114 A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 166.

115 B. Miciński, *Uwagi o polityce*, [w:] tenże, *Pisma. Eseje, artykuły, listy*, Kraków 1970, s. 158.

Audiowizualne aspekty_27.indd 49 28.05.2013 18:55

„twarze modelowane i polichromowane szminką na podobieństwo figur rzeźbionych w drzewie, stroje wierne w ogólnym zarysie, ale uszlachetnione przymieszką fantazji, gra mająca coś z rytmu i precyzji baletowej pantominy, z modulacją głosów wycieniowaną jak opera”[116].

Równie znaczący może być jednak brak charakteryzacji – Juliusz Osterwa przypominał, że aktor nie staje się postacią ze względu na zastosowany kostium i makijaż, ale wskutek wewnętrznego utożsamienia się z postacią, możliwością jej przeżycia. W nowych koncepcjach, o czym pisał Richard Schechner i Leszek Kolankiewicz, aktor staje się niemal szamanem (quasi-szamanem).

Równie ważna jest przestrzeń, choć szybko ulega ona konwencjonalizacji, podobnie jak reguły przedstawiania postaci. Aby temu przeciwdziałać, reżyserzy wciąż poszukują miejsc nietypowych, silnie oddziałujących na widza. Zdaniem Valentiny Valentini, zmiana miejsca teatralnego zawsze jest skutkiem albo zapowiedzią zmian politycznych i społecznych[117], a wybór staje się gestem znaczącym. Według Juliusza Tyszki, w ten sposób realizuje się nieustanne napięcie między teatrem apolińskim (budynek) a dionizyjskim, który zgodnie z postulatami Nietzschego, Artauda czy wystąpieniami studentów odrzucał wszelkie normy teatralne epoki – budynek, podział przestrzeni na scenę i widownię – upodabniając się do życia codziennego i realizując oczekiwania zwykłych ludzie (nie koneserów sztuki)[118].

Wyjście z budynku teatralnego spowodowało również zmianę publiczności (teatr ludowy, widowisko dla ludu), dostosowanie przedstawienia do oczekiwań widzów (dramatem właściwym dla niższych grup społecznych był melodramat), ale wpływało także na zachowanie publiczności oraz znaczenia spektaklu (temu poświęcono tom artykułów *Teatr w miejscach nieteatralnych*). Ujawniało ono przede wszystkim „efekt obramowania” oraz wystawiało aktora i widza na niebezpieczeństwo przypadku.

Takie próby podejmował Maks Reinhardt, Jacques Copeau (w 1913 założył Vieux Colombier, by opuścić wartościowane ujemnie miasto), Bauhaus, Nikołaj Jewrieinow, Nikołaj Ochłopkow oraz Wsiewołod Meyerhold. W Polsce w Dwudziestoleciu przedstawienia plenerowe przygotowała m.in. Reduta. Warto przypomnieć wystawienie na statku *Bajka* na Wiśle *Niezwykłej podróży* Suttona Vane’a, (reż. Ryszard Ordyński i Juliusz Osterwa; 15 czerwca 1932), które Wiktor Brumer ocenił negatywnie, ponieważ taka przestrzeń rozprasza widza, na-

116 T. Boy-Żeleński, *Teatr hebrajski „Habima”*, [w:] tenże, *Pisma*, t. 23: *Flirt z Melpomeną. Wieczór dziewiąty i dziesiąty*, s. 531.

117 V. Valentini, *Teatr poza teatrem: implikacje dramaturgiczne*, tłum. J. Ostrowska, J. Tyszka, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 55.

118 J. Tyszka, *Wstęp*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 9.

Audiowizualne aspekty_27.indd 50 28.05.2013 18:55

tomiast Tadeusz Boy-Żeleński pozytywnie. Osiągnięciem Reduty były również plenerowe próby – *Judasza* Kazimierza Przerwy Tetmajera w Parku Skaryszewskim (1922), *Pomsty* Władysława Orkana w Łazienkach (1920), *Krakusa* Norwida w Spale (1923)[119], ale również podejmowane przez nich wyprawy teatralne. Podczas objazdów polskiej prowincji (także kresowej) grano w poczekalniach, dworcach, bufetach, aulach szkolnych, salach kinowych, remizach, kościołach, zamkach, na wolnym powietrzu, na tle ruin i zabytków, na placach i stadionach (w Częstochowie w 1927 roku wystawiono *Księcia Niezłomnego* na błoniach jasnogórskich, ze scenografią Iwa Galla). Ważnym wydarzeniem teatralnym był również , przygotowany przez Mieczysława Limanowskiego *Smok* albo *Bazyliszek wileński* (24 i 25 kwietnia 1926), o zabiciu bazyliszka na Bakszcie. Kierownikiem organizacyjnym był Wacław Korabiewicz. W widowisku wzięło udział kilka tysięcy osób. Powtórzone w 1930 zostało przyjęte już bez entuzjazmu[120]. W Dwudziestoleciu odbyło się wiele plenerowych przedstawień; to także realizacje Leona Schillera czy *Kopernik* L. H. Morstina przygotowany przez Leopolda Pobóg-Kielanowskiego (1935 w Toruniu, 1935, 1936, 1937 w Krakowie). Joanna Ostrowska tłumaczy potrzebę wyjścia z teatru następująco:

> „By stworzyć nowy rodzaj kontaktu, trzeba czegoś więcej niż tylko eksperymentów z przestrzenią sceniczną, trzeba pozbawić widza komfortu siedzenia w pluszowym fotelu, komfortu bycia nietykalnym, zarówno fizycznie, jak i mentalnie. Dopiero powrót do starej jarmarcznej tradycji może zapewnić inną formę kontaktu – nikt nie czuje się tu przykuty do krzesła, skazany na teatr, skoro już kupił bilet”[121].

W latach 80. XX wieku pojawiło się określenie „miejsce teatralne” lub „teatr przestrzeni prawdziwej”, które miały „udrożnić komunikację społeczną i intensyfikować przeżycia wspólnotowe”[122]. Współcześnie widowisko plenerowe staje się także produktem do sprzedania, gdy jest biletowane, lub atrakcją dla mieszkańców, jeśli sponsorem jest miasto. Szczególną wartość posiada przestrzeń ulicy. Widz otrzymuje widowisko uzależnione od zajmowanego miejsca. Ostrowska podkreśla jednak, podobnie jak np. członkowie Teatru Ósmego Dnia, że aktor wprowadzony w przestrzeń ulicy czuje się głupio, jeśli jej nadużywa, jeśli nie ma przechodniom do powiedzenia czegoś naprawdę istotnego[123]. To powoduje, że współcześnie wyjście z teatralnego budynku straciło swoją moc, dlatego następuje powrót do wyodrębnionej przestrzeni:

---

119 Z. Osiński, *O przestrzeniach poza budynkiem teatralnym w Reducie 1919–1939*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 134.

120 Tamże, s. 143.

121 J. Ostrowska, *Bread and Puppet Theatre*, s. 163.

122 K. Braun, *Wobec przestrzeni teatralnej*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 100.

123 J. Ostrowska, *Bread and Puppet Theatre*, s. 163.

Audiowizualne aspekty_27.indd 51 28.05.2013 18:55

„Zerwanie z teatrem w naszych czasach nie oznacza zerwania z teatralną ramą. Porzucenie tradycyjnej przestrzeni teatru nie wytwarza już prawdziwej interakcji, wymiany między «teatrem» i «życiem», lecz raczej efekt obcości na poziomie metateatralnym”[124].

Jedną z możliwości zrezygnowania z budynku teatralnego jest teatr enwironmentalny, czyli teatr w przestrzeniach odzyskanych, odnalezionych, naturalnych lub częściowo skomponowanych przez reżysera, gdy widz staje się jednym z elementów tej przestrzeni[125]. W Polsce takie przedstawienia proponują m.in.: Teatr Biuro Podróży, Teatr Snów, Teatr Strefa Ciszy, Teatr Usta Usta, ale również reżyserzy teatru instytucjonalnego (np. Jan Klata czy Grzegorz Jarzyna). Do takiej formy widowiskowości nawiązują także pochody organizowane jako protest, demonstracje, manifestacje (m.in. w Serbii „spacery dla demokracji” od 21 listopada 1996 do 15 lutego 1997)[126] lub działanie teatralne, np. Festiwal MALTA, który, zdaniem Ewy Rewers, jest „wydarzeniem społecznym, politycznym, artystycznym, finansowym, środowiskowym”[127].

Widowiskiem enwironmentalnym były także *Lighting Field* (w Arizonie 1971 i w Nowym Meksyku 1997) Waltera de Maria, polegające na ustawieniu 400 5-metrowych słupów ze stali w prostokącie 1 600 m na 1 000 m, opakowywanie przez bułgarskiego artystę Christo elementów natury (nadbrzeża w Australii 1969, gór w Colorado 1972) oraz cywilizacji, jak np. Pont Neuf w Paryżu (1985) oraz Reichstagu w Berlinie (1995). Do takich działań należą również instalacje Gudruna Wassermanna – odtwarzanie odgłosów natury w naturze lub pokazywanie z użyciem projektora wejścia do egipskiego grobowca na drzwiach garażu w ministerialnym budynku w Kilonii[128].

Sposobem odnowienia teatru jest także happening. Według Grzegorza Dziamskiego, forma ta eksponuje teatralność/steatralizowanie współczesnego życia. To sposób ujawniania dziwności codziennych sytuacji. „Happening był sztuką, ale sztuką, która chciała być najbliżej życia”[129]. Posługując się fragmentami wypowiedzi programowanych, Dziamski przypomina, że celem tej formy sztuki było uwrażliwienie na życie, na zmienność codzienności. Podkreślają to m.in. deklaracje Allana Kaprowa – *lifelike art*. Było to możliwe dzięki wykorzystaniu elementów i przestrzeni codziennych, wykadrowaniu życia i odpowiedniemu nastawieniu widzów-publiczności[130].

---

124 V. Valentini, *Teatr poza teatrem*, s. 65.
125 Tamże, s. 55.
126 J. Tyszka, *Wstęp*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 17.
127 E. Rewers, *Od „teatru” ulicznego do „teatru” filozoficznego*, s. 68.
128 A. Zeidler-Janiszewska, *Praktyka artystyczna*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 37–40.
129 G. Dziamski, *Dwa modele teatralizacji*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 43.
130 Tamże, s. 47.

Audiowizualne aspekty_27.indd 52 28.05.2013 18:55

Natomiast dla Schechnera, happening to nowy sposób uczestnictwa w widowisku, korzystania z przestrzeni – symultaniczność oraz brak wyodrębnionej sceny. Tym samym to od decyzji widza, ale równie często od przypadku zależy punkt obserwacji odbiorcy i dostępny mu fragment widowiska[131].

Happening powstał w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych jako konsekwencja zmian w kulturze i sztuce (dadaizm, surrealizm). Rozwijał się w USA i Europie, bez względu na ustrój społeczny – kapitalizm, socjalizm. Jego poprzednikami były *assemblage* (przedmioty wypełniające określoną przestrzeń wybrane przez artystę) oraz *environment* (przestrzeń odnaleziona i poprawiona przez artystę, np. podwórko wybrane przez Kaprowa w 1962 do happeningu *Podwórze*). Działania takie podejmuje współczesny teatr nieinstytucjonalny, który poszukuje przestrzeni, z jakiegoś powodu szczególnych i wyjątkowych. Zdaniem Jeana Jacques'a Lebela, happening to „ożywiony enwironment"[132]. Happening wykorzystywał osiągnięcia współczesnej muzyki i plastyki (happeningi Kaprowa *Słowa*, 1962; *Push and Pull. A Forniture Comedy for Hans Hofman*, 1963), ale także teatru, cyrku (Robert Whitman *Księżyc amerykański*, 1960), baletu (Cunningham w 1950 zorganizował własną grupę baletową, która nie przedstawiała akcji ani nie wywoływała wzruszeń publiczności, a występy pozbawione były treści opisowej i ekspresji psychologicznej), obrzędu i psychodramy (Hermann Nitsch *Abreaktionsspiel*, *Jagnię*; Carolee Schneemann *Meat Joy*). Wśród twórców happeningów można wymienić także: Claesa Oldenburga, Johna Cage'a, Jima Dine'a, Bertolta Brechta, Salvadora Dalego czy Andrzeja Matuszewskiego. Jeden z teoretyków, rzeźbiarz i malarz, Michael Kirby tak definiował happening:

> „[…] happening nie ma nic wspólnego ze *spontanicznością*, ani też z żadną *przypadkowością*, że struktura widowiska może mieć swój *sens* symboliczno-aluzyjny i że aktorzy mogą wprawdzie improwizować, ale w ramach ściśle zakreślonych *partyturą* […]"[133].

Akcją prohappeningową było np. wystąpienie Johna Cage'a w Black Mountain College w 1952 roku, a jeden z manifestów – *Dziewięć kierunków w sztuce* – Vautier – umieścił na plakacie w Galerii Amstel 47 (Amsterdam 1964). Nazwa upowszechniona za sprawą propozycji Allana Kaprowa – *18* happeningów *w 6 częściach*, z podtytułem: *Coś, co ma się zdarzyć: happening* (Nowy Jork 1959) – oznaczała „zdarzenie, to, co się zdarzy lub zdarzyło". Happening trwa od kilkunastu minut do wielu dni (*Calling* Kaprowa), a długość poszczególnych sekwencji zależy często od reakcji publiczności. Istnieją także przykłady

131 Zob. A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 186.

132 Cyt. za: T. Pawłowski, *Happening*, s. 33.

133 Zob. J. Tuszewski, *Zrozumieć zasady – poznać kierunki albo nadawca pod presją*, [w:] tenże, *Paradoks o słowie i dźwięku. Rozważania o sztuce radiowej*, s. 75.

Audiowizualne aspekty_27.indd 53 28.05.2013 18:55

działań, które nie mają wyznaczonych ram czasowych ani nie prowadzą do określonego finału, więc ich trwanie można dowolnie przedłużać.

Happening występował przeciwko tradycyjnemu rozumieniu sztuki jako niecodziennych artefaktów, nawykom odbioru i tworzenia oraz uznanym wartościom. Schechner uznał go za hybrydyczną formę teatralną i wskazał różnice między tradycyjnym i nowym teatrem: sposób prowadzenia fabuły (intryga jako sekwencja zdarzeń – poszczególne zdarzenie lub ciąg zmontowanych momentów), działania sceniczne (akcja, czyli tworzenie opowieści – aktywność konkretnego człowieka; składa się z osobnych działań), rodzaj aktorstwa (prezentowanie roli – prezentowanie umiejętności), odbiór (publiczność bierna – publiczność aktywna), status widowiska teatralnego (gotowy produkt – proces)[134]. Twórcy happeningów chcieli wytworzyć nową relację między widzem a spektaklem oraz zakwestionować przekonanie artystów, że są jednostkami wybranymi (elitaryzm). Jednocześnie obowiązujące normy zostały zastąpione przypadkiem (dominacja *alea* zamiast *agonu*), a sztuką był każdy oryginalny gest i zachowanie. Ujawnienie roli przypadku w artystycznej działalności doprowadziła do zniesienia dawnych reguł i skonstruowania nowych zasad sztuki, co wyzwoliło człowieka przynajmniej chwilowo ze zniewalających go konwencji. W przedstawieniu przypadek pojawia się jako improwizacja, brak związków między poszczególnymi elementami, zdarzenie niezamierzone lub nieprzewidziane (to także aktywność publiczności lub oddziaływanie innych czynników, np. opady atmosferyczne), wybór poszczególnych sekwencji i elementów może odbywać się za pomocą rzutu monetą, kostką (mechanizm probabilistyczny; tak np. Kaprow określał wielkość obsady), wreszcie determinacja podświadoma, co przy analizie przedstawienia ujawnia podświadomość zbiorową i archetypiczne przeżycia.

Niektóre postulaty happeningu są niezwykle trudne do zrealizowania, ponieważ zdają się wykluczać nawzajem. Takie działania nie powinny więc niczego wyrażać ani symbolizować (mimo wciąż obowiązującego „uniwersalizmu semantycznego"[135]; nieokreśloność istnieje raczej po stronie nadawcy), zawierać tradycyjnych ról i postaci, choć każdy, wykonujący coś na pokaz, przestaje „być po prostu sobą" (jeden z postulatów happeningu), powinny natomiast świadomie konstruować relacje czasowe i przestrzenne – poszczególne zdarzenia tworzą sekwencje lub występują równocześnie. Happening powinien być wydarzeniem dla każdego uczestnika, dlatego nie powtarza się ich wielokrotnie, a często są grane dla niewielkiej publiczności, co wytwarza poczucie intymności. Podobnie jak dawna *commedia dell'arte*, posługuje się on często jedynie ogólnym scenariuszem,

134 Przeciwstawienie form teatralnych Schechnera podaję niemal dosłownie za: A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 152.

135 T. Pawłowski, *Happening*, s. 152.

Audiowizualne aspekty_27.indd 54 28.05.2013 18:55

choć trzeba pamiętać, że także teatr współczesny niejednokrotnie odrzuca dzieło literackie albo rozpoczyna z nim swoistą grę (teatr postdramatyczny).

Im bardziej teatr kieruje się w stronę happeningu, tym bardziej odbiorca przejmuje zadania nadawcy. Tak powstaje sztuka syntetyczna. Żeby temu sprostać, aktywny uczestnik nie może być kimś zupełnie przypadkowym i nieprzygotowanym, choć teoretycy happeningu często postulowali takie żywiołowe i nieprzewidywalne reakcje. Uaktywnienie publiczności następowało za pomocą bodźców konceptualnych, apelujących do wyobraźni oraz zachowań aktorów, co kwestionuje granicę między grupami.

Zachowania postulowanego odbiorcy aktywnego (partnera) zaczynają przypominać role do odegrania, dlatego powinny one zostać zaplanowane podobnie jak podczas uroczystości, ceremonii czy widowisk sportowych. Z biernością widzów walczył np. Kaprow, który twierdził, że taka publiczność wytwarza martwą przestrzeń w trakcie przedstawienia[136], dlatego instruował każdą z grup, jak należy się zachować. Podobnie postępował Oldenburg w *Gayety* (Chicago 1963). Oczywiście, jedną z aktywności może być podjęcie tradycyjnej bierności. Wówczas widzowie zajmują przygotowane krzesła (A. Kaprow, *18 happeningów w 6 częściach*; T. Kantor, *Koncert morski* 1967) i otrzymują gotowe, choć niecodzienne przedstawienie. Krańcową formą zmiany relacji aktor – widzowie jest wyeliminowanie publiczności. Działanie staje się wówczas wyłącznie aktywnością performera, np. *No-Play in front of a no-audience* (1962) Roberta Filliou obywało się bez przedmiotów i bez widowni.

Publiczność happeningów otrzymuje zindywidualizowany spektakl, uzależniony od zajmowanego miejsca, gdyż w nieteatralnej przestrzeni często nie jest możliwe, by ogarnąć wzrokiem całe przedstawienie. W *Happeningu wiosennym* Kaprowa (Nowy Jork 1961) czy w *Księżycu amerykańskim* Whitmana (Nowy Jork 1960) artyści zagospodarowali także przestrzeń odbiorców i zbudowali dla nich specjalne tunele. Tzw. skonstruowane *environments* pozwoliły odnowić relacje spektakl – publiczność[137].

Happeningi odbywają się w przestrzeniach miejskich – na placach, ulicach, lotniskach, parkingach (Oldenburg *Cielska samochodów*), posesjach prywatnych, np. w jakimś garażu (Whitman *Kwiat*), ale także w miejscach postindustrialnych, co oznacza dla nich możliwość rewitalizacji, np. podwórko nieczynnego hotelu, hala zamkniętej fabryki… Często taka przestrzeń tematycznie przynależy do treści widowiska – rzeźnia, dzielnica nędzy lub nadmiernego bogactwa, choć o wyborze decyduje również postulowana/oczekiwana liczba publiczności. Przestrzeń może być stała, tworzy wówczas swego rodzaju scenę, albo zmienia

[136] Tamże, s. 71.
[137] Tamże, s. 85.

Audiowizualne aspekty_27.indd 55 28.05.2013 18:55

się wraz z rozwojem akcji, gdy podróż podjęta przez uczestników okazuje się elementem działania (Vostell *In Ulm, um Ulm, und um Ulm herum*; Kaprow *Calling*, odbywające się w mieście i na wsi).

Happening stawiał sobie rozmaite cele. Chciał być także rozrywką albo wprowadzał widzów w stan mediumiczny, co było związane z filozofią buddyzmu zen. Zazwyczaj pełnił funkcje terapeutyczne, wpływając na zmianę relacji międzyludzkich i uwalniając uczestników z kompleksów i zahamowań (to także wpływ rozwijającej się psychoanalizy). W trosce o skuteczność swoich działań, artyści korzystali także z nagości, która poza tym była wyzwaniem rzuconym mieszczuchowi oraz przesuwała uznane społecznie granice tabu. To wszystko miało pomóc sztuce wniknąć w tkankę życia.

O realizmie (niemal naturalizmie) happeningu mogło świadczyć wykorzystywanie codziennych przedmiotów, odpadów przemysłowych i przedmiotów odzyskanych, pokazywanie zwykłych czynności. Mimo to ich zadaniem nie było biernie naśladowanie świata, ale komentowanie rzeczywistości – działania Milana Knižaka, członka międzynarodowego ruchu Fluxus, *Happsoc* (*Happening socjologiczny*) 1–9 maja 1965 roku w Bratysławie Alexa Mlynarčika i Stana Filki, *Tydzień fikcyjnej kultury* w 1979 w Bratysławie Jana Budaja, *Pochód autorski* – 1 maja 1974 Jerzy Treliński niósł transparent z napisem „Treliński”[138]. Nie dziwi więc podejrzliwość władzy – działania wrocławskiej Pomarańczowej Alternatywy w latach 1987-1989 kończyły się często interwencją policji.

Czasami happening opowiada o sztuce: T. Kantor *Tratwa Meduzy* (1967, był to „kolosalny *assemblage* ciał”), *Lekcja anatomii wedle Rembrandta* (Norymberga 1968, Warszawa 1969, Dourdan pod Paryżem 1971, Oslo 1971), *Koncert morski*, Jerzy Bereś *Akt twórczy* (Warszawa 1968), lub posługiwał się celową niezwykłością,nawiązując do działań bohatera Jorisa-Karla Huysmansa, np. *Abreaktionsspiel* Nitscha lub *Egzorcyzmowanie ducha katastrofy* Lebela).

W latach siedemdziesiątych pojawił się *performance*, podobnie jak happening wywodzący się ze steatralizowanych sztuk plastycznych. Jego pionierami byli m.in.: Vito Acconci, Chris Burden, Bruce Nauman, Dennis Oppenheim. Podczas gdy happening opowiadał o społeczności i jej problemach, ujawniał podstawowe mechanizmy rządzące grupą, *performance* chciał przede wszystkim zwracać uwagę na egzystencjalny wymiar życia człowieka, ciało i jego możliwości[139]. Osamotniony często performer, postawiony wobec obcego tłumu (w przeciwieństwie do happeningu nie następuje aktywizacja widzów), a nawet ograniczający działania do nagrania wideo, reprezentował postawę subiektywistyczno-

138 G. Dziamski, *Dwa modele teatralizacji*, s. 45.

139 Tamże, s. 53; por. T. Pawłowski, *Działania „performance”*.

Audiowizualne aspekty_27.indd 56 28.05.2013 18:55

-introwertyczną, szukał swojej biograficznej tożsamości, wykorzystywał mity i archetypy społeczne. Walczył o autonomię jednostki, jej integralność i rozwój jej autentycznych zachowań. To działania publicznie okazujące praktyki niezwykle intymne, które mają wyrażać poszczególnego człowieka, dlatego ważna jest ich autentyczność, wiarygodność i prawdziwość.

Wykorzystanie środków technicznych początkowo wynikało z niechęci do powtórzeń, prowadzących do wytworzenia tradycyjnej roli fabuły, gdy tymczasem performans starał się budować rzeczywistość. Pawłowski przywołuje szereg określeń tego typu działań: „indywidualna egzystencja, najwyższa wartość, *sacrum*, centrum świata"[140]. Goffman odkrył jednak, że często jest to prawda roli, a nie pojedynczej osoby. Rozwój sztuki performans poszerzał zakres akceptowanych tematów i stosowanych środków. Wkrótce powstały działania autotematyczne, podejmujące refleksję nad rozwojem ludzkości, polityką, obyczajowością, próbujące odtworzyć przeżycia religijne[141]. Dlatego mimo początkowych różnic z happeningiem, Dziamski definiuje nowe zjawisko w sposób następujący: „*Performance* natomiast stwarzał możliwość przełamania konwencji bądź też ukazania konwencjonalności konwencji, wyizolowania i pokazania tego, co Anglicy nazywają *stylishness*"[142].

Doświadczenia happeningu skłoniły Michaela Kirby do zakwestionowania alternatywy: granie – niegranie (*acting – not-acting*) i wprowadzenia szeregu stanów pośrednich. Od aktorstwa złożonego, gdy postać zostaje zbudowana za pomocą wielu środków (ciało, kostium, rekwizyt), aż do aktorstwa prostego, ograniczonego do jednego z nich. Tym samym każdy występujący staje się w jakimś sensie aktorem. Skórzyńska porównuje aktorstwo proste do teatralizacji ról społecznych Duvignauda, np. rola sędziego – odwołuje się do obrazu zakorzenionego społecznie, ale jednocześnie kwestionuje go i uzupełnia. Badaczka podkreśla jednak, że wykorzystanie pojedynczego znaku, np. kowbojskich butów czy oficerek, nie buduje postaci kowboja ani żołnierza[143]. Składając dowolnie elementy różnych osobowości, można tworzyć obraz odbierany przez innych jako typ mieszany, nierealizujący w pełni określonego wzorca, albo tworzyć zupełnie nowy model.

Doświadczenia teatru skłoniły również Gołaczyńską do klasyfikacji rozmaitych form aktorstwa: tradycyjne odgrywanie roli postaci fikcyjnej, kreowanie roli kabaretowej (częściowe utożsamienie) lub rezygnacja z jakichkolwiek technik odgrywania roli i prezentowanie wyłącznie działań aktorskich[144].

---

140 T. Pawłowski, *Happening*, s. 11.

141 Por. T. Pawłowski, *Działania „performance"*, s. 155–164.

142 G. Dziamski, *Dwa modele teatralizacji*, s. 51.

143 A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 103.

144 M. Gołaczyńska, *Mozaika współczesności. Teatr alternatywny w Polsce po roku 1989*, s. 145.

Audiowizualne aspekty_27.indd 57 28.05.2013 18:55

Omówione impulsy wpłynęły na zwiększenie zaangażowania społecznego przedstawień przy jednoczesnej rezygnacji z autonomiczności teatru. Jako przykład posłużyć mogą warsztaty *Einhorn* realizowane przez Markusa Kisslinga i czarnoskórego Nago grającego na bębnach w Stendal (Niemcy), których celem było zwiększenie tolerancji i włączenie niepełnosprawnych do społeczeństwa. Tym samym kultura okazywała się przepustką do normalnego życia[145]. Podobne działania podejmowała także Akademia Ruchu prowadzona przez Wojciecha Krukowskiego. Jej członkowie od 1974 roku angażowali się politycznie, a jednocześnie prowadzili badania nad stosunkiem społeczeństwa do teatralności, np. w Oleśnicy wykreślili białą farbą „teatr uliczny", by obserwować zachowania ludzi wobec tej przestrzeni[146].

Teatry eksperymentalne odnawiają wrażliwość odbiorcy, stosując niezużyte środki wyrazu, techniki szoku i prowokacji, improwizacji, „pisania na scenie". Chcą w ten sposób stać się teatrem istotnym – opowiadać o ważnych wydarzeniach z przeszłości, uświadamiać aktualne problemy, pomagać w ich rozwiązywaniu oraz projektować przyszłość. Nie chcą być już wyłącznie instytucjonalnym Teatrem Kulturalnego Miasta, jak żartobliwie określił Kosiński rolę teatru mieszczańskiego i pomieszczańskiego, który wciąż zapewnia przede wszystkim prestiż miastu i pozwala odpocząć mieszkańcom po męczącym dniu.

**Zagadnienia:** teatr autonomiczny, teatr zaangażowany, teatr apoliński, teatr dionizyjski, teatr enwironmentalny, happening, teatralizacja życia, aktor, przestrzeń teatru, przestrzeń spektaklu, widz, turysta, *flâneur*.

## 4 Rodzaje i funkcje widowisk

Widowiska są działaniami symbolicznymi, które jednocześnie zaspokajają potrzebę rozrywki społecznej. Badacze nie są jednak zgodni, czy realizują one scenariusz czy jest on wtórnie wytwarzany przez działania analityczne odbiorców. W rzeczywistości taki program może być elastyczny (dopuszcza przypadek, wpływ środowiska, udział publiczności) albo niezmienny, realizowany świadomie lub nieświadomie przez podmiot działający. Zachowania

145 D. Kołacka, *Einhorn*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 204.

146 W. Krukowski, *Teatr w teatrze życia. Akademia Ruchu*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 227.

odpowiadają dziedziczonej normie społecznej. Do widowisk zaliczamy: zdarzenia przypadkowe (katastrofy), jeśli nie zagrażają one bezpośrednio osobie obserwującej, wystąpienia amatorskie (często naruszają one porządek społeczny) albo instytucjonalne (najczęściej rozgrywają się w określonych przestrzeniach oraz wyznaczonym czasie). Mogą one pełnić rozmaite funkcje i realizować odmienne cele: zapowiadają konflikt (tańce wojenne, ale także każde widowisko eksponujące odmienność grupy) lub pokój, potwierdzają ład społeczny i przyczyniają się do poczucia zadowolenia mieszkańców. Oczywiście, mogą również uświetnić każde znaczące dla społeczności albo jednostki wydarzenie, przekształcając dzień powszedni w prawdziwe święto.

Rytuały, pararytuały i performanse nie generują nowych ról społecznych, ale raczej próbują je ujawnić, utrwalić lub zakwestionować poprzez wykorzystanie rozmaitych praktyk, także ludycznych. To forma obrony znanego i akceptowanego świata za pomocą utrwalonych zachowań (praktyki religijne, procesy sądowe, ale także lincz społeczny), często ingerujących w życie jednostek. Widowiska mogą również prowadzić do zanegowania utrwalonego porządku i wytworzenia antystruktury. Analiza widowiska staje się przede wszystkim charakterystyką społeczności, która dostarcza organizatorom gotowych form i środków. Badacze nie są natomiast zgodni, co do możliwości ingerowania tych działań w rzeczywistość. Zwiększenie refleksyjności polega także na zastanowieniu się nad konsekwencjami wyboru każdej możliwości.

MacAloon, ze względu na zachowania uczestników i relacje między nimi a widowiskiem, wyodrębnia następujące gatunki: grę, obrzęd, święto i spektakl, przy czym dwa ostatnie określa jako metagatunki, mające zdolność do wytwarzania rozmaitych hybryd i odnawiania całego systemu[147]. Odmiany te różnią się sposobem oddziaływania na społeczność: spektakl ustanawia ramę modalną – „to tylko spektakl", biorąc w cudzysłów pokazywane wydarzenia i dopuszczając nawet bluźnierstwa i świętokradztwa. W grze uczestnicy pozostają sobą, w rytuale mogą reprezentować kogoś innego, ale wówczas rezultaty podjętych działań są niezwykle istotne dla całej społeczności. MacAloon bardzo wyraźnie odróżnia pojęcie spektaklu jako gatunku widowiska od metafory i tropu literackiego, wskazując jako przyczynę popularności przedstawienia w kulturze i rozmaitych dyskursach potrzebę odróżnienia pozoru od prawdziwego życia[148]. Alternatywa: fikcja – rzeczywistość, współcześnie coraz wyraźniej jest kwestionowana przez kategorię *simulacrum* (Jean Baudrillard) czy *matrix* (cykl filmów braci Wachowskich o takim tytule).

147 J. J. MacAloon, *Igrzyska olimpijskie*, s. 376.
148 Tamże, s. 411.

Audiowizualne aspekty_27.indd 59 28.05.2013 18:55

Podobną klasyfikację widowisk odnajdziemy w pracach Schechnera. Podstawą podziału jest zaangażowanie głównych aktorów/uczestników oraz cel ich działań: teatr polega na odegraniu określonej roli, zawody sportowe to rywalizacja w zakresie określonych umiejętności, a rytuał koncentruje się na „komunikacji z siłami lub bytami transcendentnymi"[149].

Przywołując rozmaite typologie, nie można pominąć klasyfikacji gier Rogera Caillois. W zależności od dominującego w działaniach elementu – współzawodnictwa, przypadku, naśladowania czy oszołomienia – wyróżnia on: *agon*, *alea*, *mimicry* i *ilinks*. *Agon* to grupa gier oraz zachowań nastawionych na współzawodnictwo, rywalizację, które zakładają równość szans uczestników i sprawdzają przede wszystkim ich umiejętności oraz kwalifikacje. W zależności od kultury, *agon* może przybierać formę zawodów sportowych, walk gladiatorów, turniejów rycerskich, ale także wszelkich współczesnych konkursów (także o pracę). *Alea* (po łacinie oznacza grę w kości) to grupa gier, których wynik nie jest zależny wyłącznie od sprawności gracza. Ujawnia ona, w zależności od rozpowszechnionego światopoglądu, wpływ przypadku albo sił wyższych, ustanowionego wcześniej porządku, dlatego tak ważne staje się umiejętne odczytanie wszelkich wskazówek – wróżb, horoskopów, znaków… *Alea* to wszelkie loterie, gra w ruletkę, ale również giełda, która przestała realizować prawa matematyczne i okazała się nieprzewidywalna.

*Agon* i *alea* wyznaczają podstawową różnicę w definiowaniu życia i człowieka. Podczas gdy pierwsza jest podstawą racjonalnego humanizmu, wiarą w ludzkie możliwości, kształtowanie swojego losu, druga – bardziej magiczna uzależnia pozycję człowieka w kosmosie od wielu czynników. Aby ziściły się pragnienia jednostki, muszą one odpowiadać jakiemuś planowi ogólnemu. Tym samym potrzebni są pośrednicy posiadający zdolności porozumiewania się z siłami wyższymi. Działaniem, które łączy oba omówione rodzaje, jest gra w karty – dowartościowująca ludzkie zdolności w przypadkowym rozdaniu.

*Mimicry* polega na przyjęciu określonej roli i odpowiednim ukształtowaniu siebie, swojego ciała i głosu… Instytucjami realizującymi tę zasadę jest teatr, ale również społeczeństwo stanowe, upowszechnianie się mody, konstruowanie i rozwój fantazmatów społecznych lub indywidualnych, ale również współodczuwanie z postacią literacką czy filmową. To naśladowanie czyjegoś sposobu bycia i światopoglądu, odgrywanie kogoś innego. Podjęcie takiej gry spełnia rozmaite funkcje – oszukanie kogoś (*Świętoszek* Moliera), poznanie prawdy (Hamlet Szekspira) i zrozumienie świata, ukrycie swojej inności (bohaterka *Biesów* Marii Komornickiej). Działania mimetyczne odnajdziemy we wszystkich formach prototeatralnych. Zdaniem Steiner, w ten sposób społeczność może obcować

[149] R. Schechner, *Co to jest performans?*, s. 133.

Audiowizualne aspekty_27.indd 60 28.05.2013 18:55

z duchami. Naśladowanie, które nie uwzględnia cech osobniczych aktora, jego emploi, prowadzić może do sytuacji komicznej jak w parodiach farsowych, gdy np. służąca karykaturalnie udaje swoją panią.

Ostatnią z gier omówionych przez Caillois jest *ilinks*, czyli pragnienie oszołomienia. To potrzeba zapomnienia o świecie, wyzwolenia się spod działania jego praw. Służą temu wszelkie odmiany wirowania (np. taniec), potrzeba doświadczania pędu i dużej prędkości. Współczesną realizacją są sporty ekstremalne podnoszące poziom adrenaliny (np. skoki na bungee). Stan niemalże buddyjskiej nirwany zapewniają też rozmaite używki. Wydaje się, że ostatnia z podejmowanych gier jest najbardziej autoteliczna, skoncentrowana na doznaniach podmiotu działającego. Oszołomienie powoduje złudę doświadczania innej rzeczywistości, nawet sfery *sacrum*. To również możliwość sprawdzenia siebie, określenia granic cielesnej kondycji (np. sprawności błędnika, ale także innych organów) oraz przesuwanie zakresu zachowań bezpiecznych.

Analizując rodzaje widowisk, należy również zwrócić uwagę na występujący w nich element zabawy (w rozdziale drugim uznałam rozrywkę za drugie źródło pochodzenia współczesnych widowisk). Na temat roli tego czynnika pisali w pierwszej połowie XX wieku Johan Huizinga oraz Roger Caillois. Victor Turner przypominał natomiast, że słowo *play* pochodzi od staroangielskiego *plegan* ‘sprawdzić kogoś, poruszać dziarsko’ i jest formą pokrewną średnioniemieckiego *pleyen* ‘tańczyć’[150]. Zabawa pozwala wytworzyć inny świat skrojony na miarę człowieka za pomocą reguł, norm, których nie wolno przekroczyć, by nie stać się „popsuj zabawą”. Regulamin rozstrzyga niemal wszystkie wątpliwości i jest na bieżąco uzupełniany. Początkowo zabawa nie przynależała wyłącznie do sfery czasu wolnego, ale towarzyszyła pracy i codziennym obowiązkom. Huizinga rozpoznaje jej elementy zarówno w tradycyjnych rytuałach, w sztuce, jak i w każdej innej dziedzinie życia. Również Turner, badając społeczeństwa pierwotne, odnajduje zabawę „w rytuale, micie i procesie prawnym”, dlatego stwierdza, że „trudno rozróżnić pracę od zabawy”[151]. Mimo że musi ona spełniać określone reguły, jej główną cechą pozostaje jednak indywidualne doświadczenie. Każdy sam ostatecznie zadecyduje, czy odczuwa radość uczestniczenia w jakimś zdarzeniu i czy sprawia mu ono przyjemność (ang. *fun*). To tłumaczy przekonanie Huizingi, że zabawy nie można zanegować, to jedyny wyraz nieposiadający antonimu (polskie słowniki wskazują ‘nudę’ albo ‘żałobę’, choć żaden z nich rzeczywiście nie kwestionuje opisywanego wcześniej stanu).

Indywidualne poczucie, co jest zabawą, nasila się wraz z postępującym współcześnie rozpadem jednorodnego modelu kulturowego w określonej cza-

150 V. Turner, *Od liminalności do liminoidalności*, s. 51.

151 Tamże, s. 53.

soprzestrzeni. Kiedyś granice zabawy wyznaczała wspólnota, uwzględniając wierzenia, preferowane teorie poznawcze oraz wartości… W społeczeństwie postindustrialnym zabawa stała się przede wszystkim elementem czasu wolnego. Wydaje się, że jej cechy formalne, zaproponowane przez Huizingę, odnoszą się właśnie do współczesności – to działania swobodne, odrębne i ograniczone do czynności, które nie służą zaspokajaniu podstawowych potrzeb, ale gwarantują możliwość powtórzenia działań w odpowiednim porządku.

Zarówno zabawa, jak i wszelkie gry uczą człowieka określonych zachowań oraz sposobów korzystania z tradycji, w celu zbudowania nowego przekazu. Dzięki możliwości wyboru gry i zabawy stają się „elementem samookreślenia czy wręcz samo-transcendencji”[152], tworzą model tłumaczący zarówno przeszłość, jak i przyszłość, ujawniając podstawowe cechy podejmującego je podmiotu. Trzeba jednak pamiętać, by w analizie działań polegających na interakcji z innymi pytać – kto doświadcza zabawy, kto gra, a kto jest tylko nieświadomym jej uczestnikiem. Czym innym jest przecież zabawa w teatrze doświadczana przez aktorów i przez widzów, czym innym gra czytelnika z tekstem i autora z czytelnikiem. Pytania można mnożyć – na czym polega przyjemność tekstu? co to znaczy, że uczniowie powinni odczuwać radość z nauki? i czy prowadzi do tego zabawa podejmowana na lekcjach?

Rzeczywiste widowiska kulturowe często są polimorficzne i zawierają elementy rozmaitych gatunków czy wyodrębnionych w typologii rodzajów. W związku z tym pełnią one rozmaite funkcje, co zależy m.in. od odbiorców, ich potrzeb, ale przede wszystkim sposobów definiowania zabawy oraz jej odczuwania. Schechner wskazuje rozmaite zakresy widowisk, które pozostają w ciągłym ruchu i interakcji: rozrywka, leczenie (zwłaszcza rozwijająca się od 1914 roku psychodrama, opracowana przez Jacoba Levy’ego Moreno), edukacja i rytualizacja[153]. Podejmowane widowisko może również wyrażać chęć opanowania rzeczywistości przez nadawcę, być próbą „naprawy” świata i dostosowania go do marzeń i oczekiwań najsilniejszej grupy. To władza określa przecież granice i normy budowania widowiska i tylko jej słabość może doprowadzić do zmiany osoby pełniącej rolę nadrzędną. Władza/dominacja może być rozproszona (rządzi rynek) albo skoncentrowana (totalitaryzm). Zasadę działania widowiska tłumaczył Jean Duvignaud:

> „Wszystko dzieje się tak, jak gdyby społeczeństwo dramatyzowało pewne role po to, by stworzyć społeczność bardziej spoistą i bardziej intensywną niż społeczeństwo istniejące”[154].

152 Tamże, s. 57.

153 Zob. M. Steiner, *Geneza teatru*, s. 265 oraz R. Schechner, *Przyszłość rytuału*.

154 J. Duvignaud, cyt. za: S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, s. 223.

Audiowizualne aspekty_27.indd 62 28.05.2013 18:55

Szczególne znaczenie należy przypisać spektaklom Historii, które dowartościowują jedne wydarzenia, by o innych zapomnieć. Tak kształtują tradycję i rzeczywistość (Stanisław Filipowicz). Ale i one utrwalają zasady fundamentalne i wartości charakterystyczne dla danej wspólnoty – próbują np. obalić władzę samozwańców, nieposiadających mandatu społecznego (lub boskiego).

Według Kolankiewicza, widowiska budują więzi społeczne, prowadzą do przewartościowania tradycji i stają się komentarzem metaspołecznym (Geertz) – wyznaczają możliwości komunikowania się między poszczególnymi członkami, określają tabu i pożądane modele postępowania. „Zachowane zachowania" występują w sztuce, ale także określają prawdziwe życie, to np. etykieta czy protokół dyplomatyczny[155]. Ujawnienie symboliczności widowiska zależy od zdolności refleksji analizującego podmiotu. Ważna jest wówczas posiadana przez niego wiedza oraz umiejętność wytworzenia w sobie niemalże efektu obcości Brechta. To nie tylko bierne poddawanie się widowisku, jego mocy oddziaływania, ale przede wszystkim analiza wykorzystanych przez nadawców metod, technik oraz oczekiwanych skutków. Schechner postulował:

> „Stać się świadomym zachowanego zachowania to poznać procesy, dzięki którym procesy społeczne w całej swej różnorodności przemieniają się w teatr. Teatr nie w wąskim sensie inscenizacji dramatów na scenie (w końcu ta praktyka, dopóki nie rozpowszechniła się na drodze kolonialnej, znana była jedynie niewielu kulturom), ale w szerszym sensie. Performans w sensie zachowanego zachowania znaczy: nigdy po raz pierwszy, zawsze po raz drugi lub n-ty. To zachowanie w dwójnasób"[156].

Ujawnianie widowiskowości kultury prowadzi do rozbrojenia uruchomionej maszynerii i zakwestionowania jej prawdziwości. Podejrzliwy, wykształcony i odpowiednio przygotowany odbiorca nie będzie chciał poddać się manipulacji, co jednocześnie może doprowadzić do jego izolacji. Performans wg Schechnera pełni siedem funkcji:

- zabawa
- tworzenie czegoś pięknego
- ustanawianie lub zmienianie tożsamości
- budowanie lub podtrzymywanie wspólnoty
- uzdrawianie
- nauczanie, przekonywanie, wmawianie
- obcowanie z tym, co święte i/lub demoniczne[157].

O funkcjach poszczególnych gier podejmowanych przez społeczeństwo, a uznanych za matrycę wszelkich działań kulturowych, pisał również Caillois.

---

155 R. Schechner, *Co to jest performans?*, s. 135.

156 Tamże, s. 136.

157 Tamże, s. 144.

Audiowizualne aspekty_27.indd 63 28.05.2013 18:55

Wśród najważniejszych zadań badacz wymienił m.in.:

- potrzebę samoutwierdzenia, chęć udowodnienia swojej wyższości
- współzawodnictwo
- oczekiwanie na łaskę losu i ściganie jej
- odczuwanie przyjemności (z poszczególnych gier)
- dążenie do symetrii, rytmizacji życia albo improwizowania i poszukiwania nowych rozwiązań
- ustalanie reguł, ich przestrzeganie lub kwestionowanie
- tęsknota za ekstazą, oszołomieniem i upojeniem[158].

Funkcje te odnajdziemy we wszelkich działaniach kulturowych i widowiskach (happeningi, działania teatralne, parateatralne…), które tym samym okazują się zawsze zaangażowane w rzeczywistość. Tzw. „teatr dla rozwoju", np. Teatr Uciskanych Augusta Boala, stawia sobie za cel zmianę świadomości i mentalności grup społecznych, dlatego włącza się w publiczną i polityczną debatę na temat spraw trudnych, takich jak np.: kontrola urodzeń, zapobieganie cholerze, ochrona zagrożonych gatunków zwierząt i roślin (Afryka, Azja, Ameryka Łacińska). W ten sposób prowadzona debata rozszerza obszar swojego oddziaływania, choć niejednokrotnie jest sterowana przez władzę państwową (głównego sponsora widowisk) lub ponadpaństwową (fundusze pozyskiwane z instytucji międzynarodowych albo Unii Europejskiej). Dzieje się tak bez względu na obowiązujący system polityczny, choć państwa demokratyczne jako przykład zaangażowania w doraźną politykę chętnie przywołują rewolucję kulturalną w Chinach, gdy z inicjatywy państwa Jiang Quing wyprodukował szereg „oper modelowych". W Polsce taką rolę można przypisać widowiskom socrealistycznym.

Poszczególne działania spełniają zazwyczaj kilka funkcji – teatr w Atenach był rytuałem, ale także konkursem, wreszcie rozrywką[159], natomiast w Rzymie zanikaniu rytuału towarzyszy stopniowa dominacja estetyczno-rozrywkowego aspektu teatru, co potwierdza też ewolucja przestrzeni teatralnej. Również dzisiejsze zawody sportowe poza duchem rywalizacji realizują potrzebę wspólnoty (świętowania), są wydarzeniem biznesowym (nie mam na myśli korupcji, ale raczej zyski czerpane ze sprzedaży biletów i imprez towarzyszących), a niektóre z nich zaspokajają również społeczne zapotrzebowanie estetyczne, np. łyżwiarstwo figurowe czy gimnastyka artystyczna, gdy sędziowie oceniają nie tylko umiejętności, ale także styl wykonania. Osobnym wydarzeniem stają się także przygotowane na zakończenie zawodów pokazy mistrzów. Pojawić się wówczas mogą dodatkowe, nieregulaminowe elementy kostiumu, piosenka zamiast samej melodii oraz ewolucje niedozwolone w programie konkursowym. W związku

158 R. Caillois, *Gry i ludzie*, [w:] *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, s. 171–172.
159 R. Schechner, *Co to jest performans?*, s. 133.

Audiowizualne aspekty_27.indd 64 28.05.2013 18:55

z tym badacze zwracali uwagę na potrzebę analizowania tzw. struktur głębokich widowisk, by poszukiwać między nimi elementów wspólnych (wiatrak) oraz interaktywności, czyli łączących je powiązań (sieć). Wolfgang Welsch podkreślał także obecność interkoneksji.

Klasyfikacja widowiska wg pełnionej przez nie funkcji zależy także od wrażliwości i oczekiwań zgromadzonych widzów, a te uzależnione są m.in. od poziomu wykształcenia, przygotowania estetycznego czy sytuacji życiowej i społecznej. Dopiero uwzględnienie wszystkich okoliczności zdarzenia – przewidywanych oraz obserwowanych – pozwala określić jego rzeczywiste funkcje.

Szczególną funkcją widowisk jest oczywiście *katharsis*, charakterystyczne dla starożytnej tragedii europejskiej, a zdaniem Turnera, występujące we wszystkich kulturach. Rodzaj oczyszczenia i możliwość jego osiągnięcia zależy od typu wspólnoty. W ponowoczesności niejednokrotnie ogranicza się ono do zachwytu, zapomnienia codzienności i doświadczenia innej rzeczywistości, spacjalnych chwil. Prowadzi to do wypracowania postawy obronnej, polegającej na ograniczeniu oddziaływania spektaklu/świata do powierzchniowych impulsów. Przeżycie zostaje punktowym zdarzeniem, bez włączania go do systemu doświadczeń (często nawet jednostka nie stara się go wytworzyć), a uczestnictwo sprowadza się niemal wyłącznie do obecności podczas wydarzenia i biernego odbioru, ewentualnie poczucia oszołomienia sprawnością reżysera i przygotowanych przez niego atrakcji. Widzowie nie wytwarzają wspólnoty mimo obecności w tej samej czasoprzestrzeni, ale pozostają osobnymi jednostkami, zmultiplikowanym odbiorcą projektowanym przez napierającą na nich kulturę i propagowane przez film i media postawy. Są jak w modernizmie „osobni w tłumie", ale w przeciwieństwie do poprzedników marzą przede wszystkim o akceptacji grupy i posiadaniu tych samych gadżetów zapewniających prestiż społeczny.

Nie można jednak zapominać, że wspólne przeżycie wytwarza w masowej publiczności określone więzi społeczne, a powtarzana przez jednostkę rola może skutkować jej uwewnętrznieniem i ewolucją. Tak znaczenie widowisk definiował w Dwudziestoleciu, m.in. Florian Znaniecki, a współcześnie, np. Goffman czy Eco. To potrzeba „wspólnego bycia razem" i wytworzenia choćby efemerycznej wspólnoty[160].

Widowiska kulturowe pełnią również funkcję terapeutyczną oraz poznawczą. Cyrkulację między widowiskiem a życiem społecznym opisał Schechner za pomocą symbolu nieskończoności. Oddziaływanie tych elementów (strona prawa – lewa) uzupełnił on, wprowadzając świadomość i podświadomość społeczną (góra – dół). Widowiska stają się więc metakomentarzem społeczeństwa i określonej grupy, o czym pisał Geertz oraz Turner:

[160] U. Eco, *Semiologia życia codziennego*, s. 210–211.

„[…] metakomentarz to nie tylko odczytanie doświadczeń społecznych, lecz powtórne ich przeżycie w interpretacyjnym odtworzeniu. […] Znajdują w nim [widowisku kulturowym] bowiem wyraz obecne trudności i konflikty, które nabierają sensu dzięki umieszczeniu ich w stałym schemacie kosmologicznym”[161].

Analiza widowisk pozwala określić kondycję społeczeństwa, preferowane przez nie wartości oraz skrypty postępowania, co umożliwia przeprowadzenie odpowiedniej, zbiorowej terapii. W takich sytuacjach trudno jednak wyznaczyć stan normalny. Widowisko to wtajemniczenie w kulturę współczesną, dominujące w niej zasady, normy i prawa oraz ujawnienie odmiennych grup odbiorców, określanych przez marketingowców jako *target*. Widowiska publiczne budują tożsamość jednostek poprzez uwewnętrznienie przez nie promowanych wartości oraz wywierają pośredni wpływ na wszelkie podejmowane działania i decyzje. To jeden z elementów jaźni, zdaniem interakcjonisty G. H. Meada, „ja” przedmiotowe (uspołecznione *Me*) obok „ja” podmiotowego (autonomiczne *I*)[162], a według Cooleya, to „jaźń odzwierciedlona”. Tym samym widowisko pozwala człowiekowi ukształtować siebie zgodnie z obowiązującym wzorem społecznym lub preferowanym przez ośrodek władzy. Dla niektórych filozofów, zwłaszcza egzystencjalistów, społeczeństwo uniemożliwia rozwój indywiduum, jest roszczeniem, postulatem wobec jednostki.

**Zagadnienia:** typy widowisk, funkcje widowisk, polimorficzność widowisk, klasyfikacja gier.

## 5 Współczesne widowiska

„Świat widowisk w ściślejszym rozumieniu tych słów to wszystkie typy widowisk wespół ze swoim zasięgiem społecznym i terytorialnym, a także ze swoją wewnętrzną hierarchią, uprawiane na terenie jakiegoś miasta, jakiegoś kraju lub jakiegoś kręgu cywilizacyjnego w jednym i tym samym okresie”[163].

W każdej epoce widowiska tworzą hierarchię, uzależnioną od widowiska dominującego, które określa jej charakter: w starożytnym Rzymie był to mim,

161 V. Turner, *Teatr w codzienności, codzienność w teatrze*, tłum. P. Skurowski, [w:] *Wiedza o kulturze*, cz. 3: *Teatr w kulturze. Zagadnienia i wybór tekstów*, s. 57.

162 G. H. Mead, *Umysł, osobowość i społeczeństwo*, s. 240–296.

163 Z. Raszewski, *Teatr w świecie widowisk*, s. 181.

Audiowizualne aspekty_27.indd 66 28.05.2013 18:55

w średniowieczu misterium, a także turniej rycerski, w XIX wieku to przede wszystkim teatr definiowany długo jako „dzieło sztuki" (Arystoteles), gdy pretendenci do miana ludzi kulturalnych uczęszczali do teatru każdego wieczoru, a w obiegu popularnym także cyrk i *à grand spectacle*. Uprzywilejowane miejsce teatru w XX wieku zajął film, a współcześnie inne nowoczesne media (telewizja oraz internet). W rozwoju widowisk można wyznaczyć dwie sprzeczne tendencje. Po pierwsze proces rozpadu wspólnoty, zapomnienie o innych, dążenie do indywidualizacji przeżyć, konfrontacji z przedmiotem estetycznym, czemu służyło również zgaszenie światła na widowni w teatrze i kinie. Tendencję odwrotną wyznacza wzrastająca liczba imprez i wydarzeń masowych, których często jedyną wartością jest doświadczanie wspólnych emocji. Służą temu nawet ustawiane w miejscach publicznych telebimy, zwielokrotniające widownię.

Hierarchię widowisk w określonej czasoprzestrzeni wyznaczają następujące czynniki: popularność, siła oddziaływania (to jeden ze sposobów wywierania nacisku; takie działania trwają bez względu na opinię autorytetów moralnych, by przypomnieć wypowiedzi ojców kościoła o teatrze czy o turniejach rycerskich) i prestiż. Za pomocą tych zmiennych można ustalić pozycję każdego wydarzenia, badając przede wszystkim współczesne świadectwa odbioru. Formy widowisk są dziedziczone lub tworzone przez odmienioną z jakiegoś powodu społeczność (zmiana polityczna, wyczerpanie się dawnych struktur i systemów, nowinki techniczne). Wpływ rozwoju technologicznego na ewolucję widowisk można zaobserwować na przykładzie wyścigów (forma zawodów (*agon*)) – od rydwanów, przez kolarstwo, aż po bolidy Formuły 1, choć trzeba pamiętać, że lokalnie wciąż rozgrywane są wyścigi zaprzęgów czy sań. Zdaniem Raszewskiego, jeśli więc jakieś widowiska odchodzą w zapomnienie to tylko z powodu załamania się ówczesnego „systemu społecznego"[164].

Dzisiejsze widowiska to przede wszystkim wydarzenia religijne, sportowe, ceremonie publiczne, parady, pochody, ale także pogrzeby osób popularnych, otwarcia domów towarowych, rozmaite *eventy*, które muszą być spektakularne w związku z dominującą rolą telewizji i mediów elektronicznych. Każdy uczestnik chce przeżyć coś niezwykłego na miarę ostatnio oglądanego wydarzenia. Przede wszystkim jednak są to spektakle konsumpcji, podlegające prawom marketingowym i kształtowane przez menedżerów, piarowców oraz specjalistów od szeroko rozumianego wizerunku. Powstające w ten sposób *shows* mają przekonać, że człowiek może dowolnie kreować swój *image* i otoczenie. Rozpowszechnienie takiego poglądu zmienia również postrzeganie wykorzystanych przedmiotów. Towar staje się przede wszystkim gadżetem, gdy nie jest ważna jego użyteczność, ale możliwość budowania innych znaczeń – to oznaka statusu,

[164] Tamże, s. 208.

przynależności do określonej grupy, wreszcie prezent firmowy traktowany jako „łaskawość towaru", co staje się namiastką religijnego związku ze światem[165].

Według Eriki Fischer-Lichte, współczesne widowiska posiadają następujące cechy: autoreferencyjność (nie tylko naśladują rzeczywiste zdarzenia, ale także próbują je tworzyć), „pętla *feedbacku*" (wzajemne relacje widzów i aktorów) oraz emergencja (nadawanie znaczeń wydarzeniom w chwili ich rozgrywania się)[166].

Wydaje się, że podstawowymi widowiskami, także ze względu na dominację środków masowego przekazu, stały się współcześnie festiwale oraz konkursy (w klasyfikacji MacAloona *gry*, w klasyfikacji Raszewskiego *zawody*, w klasyfikacji Caillois *agon*) eksponujące umiejętności poszczególnych osób (zawodowców i/lub amatorów), gdy zachętą do wykonywania nawet najbardziej absurdalnych zadań są wysokie nagrody. Dominację ujawnia także stosowane słownictwo. O wyborach parlamentarnych czy prezydenckich mówi się „festiwal demokracji", a niemal każda cykliczna impreza staje się festiwalem, często wzorowanym na gali Oscarowej – z celebrytami, czerwonym dywanem oraz jakąś namiastką konkursu (czy to muzycznego, filmowego czy teatralnego). Słowo 'festiwal' (angielskie „święto") pochodzi od łacińskiego *festivus* –'wesoły, radosny, beztroski' oraz *festum* – 'święto, czas świąteczny'. Początkowo takie wydarzenia były związane z kalendarzem (Steiner mówi o Thargeliach, czyli festiwalu odbywanym wiosną podczas pierwszego zbioru owoców[167] oraz o „festiwalach w typie dziadów"[168]), a i dziś ich cykliczność jest próbą zrytmizowania czasu i jednocześnie odzyskania utraconego święta wraz z zeświecczeniem naszej kultury. Współcześnie festiwal to przede wszystkim popis (festiwale filmowe, muzyczne, teatralne, a także sztuki kulinarnej lub po prostu gotowania, smaków świątecznych, marchewki), eksponujący wirtuozerię. To upowszechnianie estetyzmu niemal w każdej sferze działań.

Oczywiście, nadal wszechobecnym gatunkiem widowiska jest spektakl. Zdaniem MacAloona, wynika to również z podejrzliwości i sceptycyzmu ludzi współczesnych, którzy wszystko traktują jako przedstawienie, a jednocześnie z ich potrzeby zrozumienia zachowań społecznych – to forma poznania siebie[169]. Dzięki rozpowszechnieniu coraz bardziej zaawansowanych telefonów komórkowych, aparatów cyfrowych oraz wszechobecności fotoreporterów na ulicach, spektakl czy festiwal z celebrytami odbywa się współcześnie wszędzie i w każdej chwili.

---

165 G. Debord, *Społeczeństwo Spektaklu*, s. 35.

166 E. Fischer-Lichte, *Estetyka performatywności*; I. Skórzyńska, *Widowiska przeszłości. Alternatywne polityki pamięci* (*1989–2009*), s. 24.

167 M. Steiner, *Geneza teatru*, s. 19.

168 Tamże, s. 12.

169 J. J. MacAloon, *Igrzyska olimpijskie a teoria widowisk*, s. 371.

Audiowizualne aspekty_27.indd 68 28.05.2013 18:55

Dlatego podstawowym zadaniem aktorów społecznych widowisk jest nie wypaść z roli. A ponieważ zależy nam przy tym na chwilowej choćby sławie i rozpoznawalności, więc w obecności kamer telewizyjnych ludzie próbują być zabawni i kontrowersyjni – zadają politykom trudne i niewygodne pytania, przeprowadzają działania happeningowe, by w ten sposób wyrazić swoje poglądy, sympatie lub antypatie.

Spektakl społeczny, zdaniem Agaty Skórzyńskiej, pojawił się wraz z rozwojem przemysłu kulturowego, gdy nastąpiła industrializacja i utowarowienie[170]. Tym samym role, maski i kostiumy stają się elementem porządku społecznego[171], choć wśród teatralizacji można wskazać kilka rodzajów: spontaniczna (rewolucja), świąteczna (porewolucyjna zmiana wartości i sposobu odczytywania znaków) oraz zinstytucjonalizowana (potwierdzająca ustanowiony ład).

Rozwój przemysłu kulturowego spotęgował estetyzację świata (pisali o tym przedstawiciele szkoły frankfurckiej), gdy poszczególne zdarzenia zostały wyłączone z przestrzeni poważnej, a ich główną wartością stał się nie tyle efekt, ile raczej sposób pokazania. Od tej chwili można w nich wyróżnić: rekwizyty, dekoracje oraz role do wykonania. Takie przekonanie pogłębia jeszcze konsumpcja na pokaz (w XIX wieku pisał o niej Thorstein Veblen), gdy ważne stają się symbole statusu i zasada – „Jak cię widzą, tak cię piszą". Nowa władza społeczna, burżuazja, próbowała w ten sposób zrekompensować brak odpowiedniego urodzenia oraz zastąpić anachroniczny już wzorzec biograficzny. Okazywane świadczyło o posiadaniu odpowiednich kompetencji (*agon*) lub niezwykłej pracowitości, dowodziło umiejętności przewidywania nieprzewidywalnego (np. gra na giełdzie przypominająca hazard). Postulat wzmożonej konsumpcji prowadził do kreowania fałszywych potrzeb (Marcuse) i ostatecznie ujawniał się w „konsumowaniu spektakularnych wizerunków towaru"[172]. Tym samym obraz oddziela się od rzeczywistości, a fetyszyzacja dotyczy zarówno towaru, jak i społeczeństwa. Nieprawdziwe społeczeństwo konsumuje nieprawdziwe rzeczy. Konsumować można wszystko – sztukę (kupowanie i bywanie zamiast przeżywania), przestrzenie (zorganizowane imprezy turystyczne), a obecnie nawet ekstremalne wrażenia.

Konsument musi zostać zachęcony, olśniony. Wśród przedstawień popularnością cieszą się *feerie*, mające wprawić widza w stan oszołomienia (rewie, kasyna, *Moulin Rouge*), imprezy światło-dźwięk. W Dwudziestoleciu rewie wystawiano m.in. w „Morskim Oku"; były pochodnie, rusztowania, parada kostiumów. W ten sposób w życiu, podobnie jak w teatrze, rozpoczyna się konflikt między „czarodziejami reżyserii", korzystającymi z barokowego nadmiaru (jak działający

170 A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 40.
171 S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, s. 223.
172 G. Debord, *Społeczeństwo Spektaklu*, s. 22.

Audiowizualne aspekty_27.indd 69 28.05.2013 18:55

w międzywojniu Francuz Gaston Batty) a minimalistami, którzy odrzucają zbędną dekoracyjność (np. Jacques Copeau).

Estetyzacja życia zakwestionowała potrzebę *katharsis* u odbiorcy i sprowadziła ją, co najwyżej, do przeżycia czegoś interesującego i niecodziennego. Producenci koncentrują się więc na wytworzeniu nastroju i wywołaniu wrażenia. Jednocześnie artyści deklarują niezaangażowanie w politykę, religię czy debaty społeczne, by ograniczyć swoje zainteresowania wyłącznie do zagadnień sztuki. Tymczasem sprowadzenie przekazu do rozrywki, zdaniem Postmana, może przekształcić świat w farsę, burleskę i wodewil[173], a nadmiar wrażeń i bodźców może doprowadzić do tzw. regresu odbiorczego (określenie Adorna), anestezji (Wolfgang Welsch[174]), bezkrytycznego przyjmowania świata przez bierną publiczność. Taki odbiór Bauman definiuje jako fragmentaryczny, wrażeniowy i powierzchowny.

Gdy dominującym wzorcem staje się popis, nie powinno dziwić, że nastąpił powrót gwiazd, już nie tylko teatralnych. Tym samym aktualność odzyskały wszystkie przestrogi kierowane kiedyś przeciwko takiemu teatrowi, np. wypowiedź Raszewskiego z końca XX wieku: „[…] teatr całkowicie przeniknięty potrzebą wirtuozerii jest chyba teatrem małej żywotności. Jego uroki łatwo cieszą, rzadko wzbogacają”[175]. Współcześnie, gdy autorytety są zastępowane przez celebrytów, życie staje się popisem a nie sprawą serio.

Wskazane zmiany towarzyszą postępującej również specjalizacji (to chyba wpływ dominacji konkursu), gdy każdy dba o to, by stać się mistrzem w swojej profesji, wykonać swoje zadania, zupełnie nie troszcząc się o całokształt systemu (przedstawienie, społeczeństwo) i relacje między uczestnikami. Inscenizatorzy koncentrują się na ciekawych i intrygujących pomysłach, śpiewacy na doskonaleniu siebie… Jednocześnie upowszechnianie filozofii nihilizmu zniechęca do obrony wartości i dochowania im wierności.

Współczesne widowiska europejskie odbywają się w atmosferze postępującej demokratyzacji, przybierającej niekiedy formy monstrualne, co prowadzić może nawet do obniżenia poziomu prezentowanych umiejętności. Kształt zjawiska konkursowego wyznaczają przede wszystkim programy: *Mam talent*, *X Factor*, *Idol*, *Jak oni śpiewają?*, *Must be the Music*, *The Voice of Poland*, *Szansa na sukces*, *Taniec z gwiazdami*, *You can dance*. Stacje telewizyjne dążą do zdobycia jak największej popularności dla swoich programów o takiej formule, dlatego poszukują wciąż nowych twarzy i budzą w widzach przekonanie,

173 N. Postman, *Zabawić się na śmierć*, s. 219, 220.

174 W. Welsch, *Estetyka i anestetyka*, tłum. M. Łukasiewicz, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, s. 520.

175 Z. Raszewski, *Teatr w świecie widowisk*, s. 228.

Audiowizualne aspekty_27.indd 70 28.05.2013 18:55

że każdy może wystąpić. To przepustka do świata celebrytów. Jednocześnie współczesne technologie (sms) umożliwiły rzeczywistą interakcję i wzmocniły wpływ widza na ostateczny wynik konkursu.

Upowszechnienie społecznego spektaklu przekształca jednostki cielesne i biograficznie określone w widzów (ograniczonych do trzymanego w ręku pilota) i to właśnie oni stają się stawką w walce medialnej. To oni nadają sens zdarzeniom i dokonują wyboru między propozycjami, ustanawiając w ten sposób i utwierdzając hierarchię widowisk oraz propagowane przez nie wartości. Taka postawa prowadzić może do wytworzenia nierealności społecznej, posługującej się niemal wyłącznie przekazem medialnym, *simulacrum* (termin wprowadzony przez Jeana Baudrillarda), które pogłębia wrażenie odgrywania roli i bycia „nie u siebie":

> „[Daniel] Boorstin twierdzi, że zwykłe wydarzenia zastąpiliśmy pokazami medialnymi, bohaterów – gwiazdami, podróżowanie – turystyką, prawdę – wiarygodnością, dobro publiczne – wizerunkiem publicznym, aktorów – showmanami, ideały – obrazami, a polityczną debatę – głosowaniem"[176].

Taki przekaz nie odzwierciedla świata, ale raczej kreuje go na nowo. Jego popularność i atrakcyjność polega jednak na realizowaniu powszechnych, wyznaczanych niemal statystycznie lęków czy oczekiwań. Widz, domagający się emocji i iluzji musi zostać uwiedziony/oczarowany: „[…] ludzie lubią swój sceptycyzm, swoje wątpliwości oraz poczucie iluzji, pojawiające się w chwili, kiedy uświadamiają sobie, że jednak gdzieś w głębi naprawdę wierzą"[177]. Przewidywalność widowisk to jeden ze sposobów kompensowania chaotycznego i pozbawionego atrakcji życia. Spektakle publiczne muszą być szczególnie widowiskowe – na ogromną skalę i przy zaangażowaniu wielu środków.

Wzrastająca widowiskowość pogłębia potrzebę dokładnego oglądania wydarzenia. Joseph Campbell w *Potędze mitu* dowodził, że możliwość widoczności wyznacza dziś podstawową zasadę budowania kościołów. Dawniej wiele miejsc w katedrach nie zapewniało dobrego widoku, ale był to jednak czas zakorzenienia w micie (mszy)[178], gdy ludzie nie tyle oglądali, ile przeżywali. Zmianę oczekiwań wyznacza również architektura budynku teatralnego. Jednocześnie rozpoczyna się proces odwrotny (o czym pisałam w rozdziale trzecim) – wystawianie przedstawień w przestrzeniach innych niż teatralne. Wówczas, zamiast widzialności pojawia się możliwość „uczestniczenia w akcji", a „sztuka staje się wehikułem" (Peter Brook, Jerzy Grotowski)[179].

---

176 J. J. MacAloon, *Igrzyska olimpijskie a teoria widowisk*, s. 413.

177 Tamże, s. 413.

178 J. Campbell, *Potęga mitu*, s. 157; cyt. za: Z. Osiński, *„Teatr przestrzeni" Jerzego Grotowskiego*..., [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 121.

179 Z. Osiński, *„Teatr przestrzeni" Jerzego Grotowskiego*, s. 121.

Audiowizualne aspekty_27.indd 71 28.05.2013 18:55

Współczesna telewizja staje się nie tylko medium wytwarzającym masowe widowisko, ale również jego ramy i procedury. Jej działania są jednak niezwykle różnorodne. Widowiskiem multimedialnym jest zarówno *Wielki Brat* (wg Mencwela „jarmarczno-reklamowe widowisko" przeniesione z Holandii do TVN w marcu 2001[180]) i wszelkie *reality shows*, jak i Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy. Współczesne normy wyznaczają również *talk shows*, bazujące na publicznych wyznaniach, prowadzone w USA i Wielkiej Brytanii przez dziennikarzy niezależnych[181].

Oddziaływanie poszczególnych widowisk jest jednak niezwykle skomplikowane, Okazuje się bowiem, że *reality shows* nie są, jak mogłoby się wydawać, realizacją potrzeby podglądania świata, ale raczej tworzeniem czy też utrwalaniem odpowiedniej konwencji:

> „Wszystko to, oczywiście, nie jest żadną bezpośrednią rzeczywistością, lecz medialną konwencją jej ujęcia, jak sama nazwa *reality show* wskazuje. Medialne są obraz i dźwięk, inscenizacja i manipulacja, medialni są prezenterzy i uczestnicy, a nawet ci widzowie, którzy do uczestnictwa zostają dopuszczeni. «Medialność» jest ich własnym wyobrażeniem o tym, jaki jest «medialny» sposób bycia i to może jest najśmieszniejsze"[182].

Nad wpływem telewizji na współczesne pokolenia zastanawiał się Giovanni Sartori w kontrowersyjnej, zdaniem wielu, książce *Homo videns*. Wprowadził on kategorię wideodzieci (zaczynają oglądać telewizję znacznie wcześniej niż nauczą się czytać i pisać, co wpływa na ich rozwój, a ich umiejętności sprowadzają się najczęściej do biernego przyjmowania telewidzenia) oraz wideopolityki[183].

Rozczarowanie telewizją i oskarżenie jej o zdradę podstawowej zasady informowania społeczeństwa wyraził m.in. Baudrillard: „Informacja zamiast przekształcić masę w energię, wytwarza coraz więcej masy"[184]. Również zdaniem Sartoriego, telewizja stała się przede wszystkim spektaklem, nastawionym na dostarczenie widzowi rozrywki[185] (*infotainment*), gdy charakteru widowiskowego nabiera każda informacja (sport, wydarzenia kryminalne, towarzyskie), zbudowana wg schematu sensacyjnego albo sentymentalnego[186]. Kolejną cechą jest rozbudowanie materiału filmowego, który staje się najważniejszy, a poszczególne ujęcia są wielokrotnie wykorzystywane. Wzorem radia (tzw. kulis akustycznych) telewizja opracowuje składy gotowych podkładów wizualnych

---

180 A. Mencwel, *Przejrzyste okno prywatności*, [w:] tenże, *Wyobraźnia antropologiczna*, s. 333.
181 Tamże, s. 337.
182 Tamże, s. 346.
183 G. Sartori, *Homo videns. Telewizja i postmyślenie*, s. 13.
184 J. Baudrillard, cyt. za: Tamże, s. 14.
185 Tamże, s. 25.
186 Tamże, s. 46.

Audiowizualne aspekty_27.indd 72 28.05.2013 18:55

– powiązanych z wiadomością słowną nie na zasadzie denotacji, ale konotacji (jakiegoś pokrewieństwa tematycznego). Przystosowanie jednego zdjęcia do wielu informacji jednostkowych, może prowadzić do przekonania, że wydarzenia są typowe mimo niepowtarzalności. Kolejną cechą, występującą zwłaszcza w telewizjach lokalnych, jest ograniczenie zasięgu informacji do najbliższej okolicy.

Giovanni Sartori przywołuje fragment autobiografii Waltera Cronkite'a, prezentera dziennika CBS od 1963 roku, będący komentarzem do współczesnej telewizji:

> „Telewizja nie może być jedynym źródłem wiadomości, nie jest stosownie do tego wyposażona. Fałszywe dyskusje przed kamerami, slogany, fotograficzne flesze, krótkie informacje – to wszystko przemienia politykę w teatr"[187].

Ze względu na takie ukształtowanie telewizji, również Neil Postman wprowadza termin „widowiska informacyjnego". Składa się ono wprawdzie z rzeczywistych migawek pokazujących tragedie i nieszczęścia, ale jego autorzy zadbali przy tym o zachowanie przyjemnego nastroju – prezenterzy, muzyka, tempo podawania informacji, blok reklamowy, brak jakiegokolwiek przejęcia się wypowiadaną informacją: „Ujmując rzecz bez ogródek, widowisko informacyjne jest formatem, który sprzyja rozrywce, a nie edukacji, zadumie czy *katharsis*"[188].

Wymienione elementy tworzą uspokajającą odbiorcę ramę, która przemienia wszystkie informacje niemal w sztukę teatralną, dzięki wrażeniu bycia przestrzenią wydzieloną. Takie widowisko informacyjne to przejaw tendencji antykomunikowania się i przywołuje na myśl dadaizm, nihilizm i schizofrenię, ale także wodewil[189]. W epoce show-biznesu nastąpiła banalizacja i trywializacja, obniżenie poziomu wszelkich dyskursów. Metaforą epistemologiczną staje się rozrywka, a głównym zadaniem umiejętność zabawienia publiczności[190].

Telewizja oraz uliczne billboardy przyczyniły się do upowszechnienia reklamy wizualnej, która jednak odwołuje się do pozostałych rodzajów sztuki: muzyki, teatru, by w ten sposób zbliżyć się do obrzędowości[191]. Skandalizujące reklamy wypromowały m.in. United Colors of Benetton. Firma stawiała na wyraziste kolory, ale także uznanie każdej różnorodności, także w społeczeństwie. Jej kampanie projektowane przez Francuza Oliviera Toscaniego wpisywały się w proces kwestionowania kolejnych kulturowych tabu – pokazywały księdza całującego się z zakonnicą, genitalia, zielony cmentarz z białymi krzyżami; mówiły o rozmaitych objawach dyskryminacji, wojnach, chorobach, ludzkiej seksualności i potrzebie religii. Taka dyskusja staje się zawsze jednak moralnie

187 Cyt. za: G. Sartori, *Homo videns*, s. 82.
188 N. Postman, *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, s. 131.
189 Tamże, s. 150, 153.
190 Zob. Tamże, s. 22.
191 Tamże, s. 181.

Audiowizualne aspekty_27.indd 73 28.05.2013 18:55

podejrzana, gdyż skoncentrowana jest przede wszystkim na zysku. Skandal wywołała także kampania przeciwko nienawiści, gdy pokazano całujących się wrogów. Interweniował Watykan ze względu na pojawienie się na jednym z plakatów Benedykta XVI.

Neil Postman kończył swój wywód na temat medialnej rozrywki w społeczeństwie niemal katastrofalną diagnozą:

> „W sytuacji, gdy ludność jest oszałamiana przez banał, kiedy życie kulturalne zostaje zdefiniowane na nowo jako nieustające pasmo rozrywki, kiedy publiczna rozmowa upodabnia się do niemowlęcego gaworzenia, kiedy wreszcie społeczeństwo staje się widownią, a jego interes publiczny wodewilowym spektaklem – narodowi zagraża niebezpieczeństwo; a możliwość śmierci kultury staje się nieuchronna”[192].

Podobną tezę przedstawił Wladimir Porché, związany z radiofonią francuską. I on stwierdził niezwykły rozwój widowisk, „które mają na celu zabawić umysł do tego stopnia, że wszelki wysiłek imaginacji lub inteligencji okazuje się zbyteczny”[193].

**Zagadnienia:** widowisko dominujące, festiwale, konkursy, przemysł kulturowy, *mass media*.

## 6 Widowiskowość ponowoczesności

Widowiskowość kultury współczesnej utrwala dominację zmysłu wzroku, wzmacnianego kolejno przez rozwój pisma i czytelnictwa, kina i telewizji, a obecnie także internetu. Wizualność, zdaniem Andrzeja Mencwela, to jeden z kulturowych systemów komunikacyjnych, tworzący wraz z multimedialnością jedną z par opozycji, obok – kinezyki i proksemiki, oralności i piśmienności, druku i audialności[194]. W ten sposób zmysł wzroku staje się uprzywilejowaną instancją odkrywania prawdy, co wykorzystują rozmaite instytucje i grupy wpływów. Ludzie chcą zobaczyć potęgę swojego kraju, jego historię i, choć brzmi to paradoksalnie, przekonać się o skuteczności poszczególnych

192 Tamże, s. 220.

193 Cyt. za: J. Tuszewski, *O sztuce na dźwięki i głosy czyli niektóre aspekty estetyki słuchowiska*, [w:] tenże, *Paradoks o słowie i dźwięku*, s. 234.

194 A. Mencwel, *Wiedza o kulturze w kulturze współczesnej*, [w:] tenże, *Wyobraźnia antropologiczna,* s. 38.

zachowań… Tym samym widowisko funkcjonuje nie tyle jako *Biblia pauperum*, ile raczej kreuje świat pożądany przez władzę i dostosowany do percepcyjnych możliwości widowni oraz jej oczekiwań. Reprodukuje tradycyjne znaczenia, ale również wytwarza cechy swoiste, niepowtarzalne, utrwala charakterystyczny dla tego typu zdarzeń idiolekt i uczestniczy w dyskusji nad możliwościami wizualizacji rozmaitych treści. W ten sposób osiąga status wydarzenia estetycznego. Znaczenia, które niosą widowiska, stają się równie ważną informacją o świecie, ograniczaną często ze względu na ponoszone koszty do monologu władzy (także demokratycznej). Widowisko, to z jednej strony towar do sprzedania, a nawet fetysz, więc wykorzystuje ono horyzont oczekiwań odbiorców, a do jego konstruowania zatrudnia się rozmaitych ekspertów (reżyserów, artystów rozmaitych specjalności, od czasów najdawniejszych to np. Leonardo da Vinci, Giovanni Lorenzo Bernini, Hans Makart, Tadeusz Kantor, specjalistów od wizerunku, piarowców…), których jako grupę współtwórców określonych znaków można by za Janem Trzynadlowskim określić mianem – „semiotycznych kooperantów”[195]. Z drugiej – to element polityki władzy – budowanie odpowiedniego wizerunku siły dominującej oraz wychowanie pożądanego obywatela. To celowe i świadome kształtowanie tego, co widzialne, ale również oczekiwanych postaw i zachowań. Powszechność widowiskowości sprawiła, że Ralf Waldo Emerson stwierdził: „być może wszystko, co nie jest widowiskiem, jest przygotowaniem: widowiskiem, które dopiero się odbędzie”[196]. Takie przekonania podzielał także m.in. Guy Debord: „Realny użytkownik staje się zjadaczem iluzji. Towar jest *de facto* iluzją realną, a spektakl – jej uogólnionym przejawem”[197].

Widowiskowość kultury polega na tworzeniu światów wirtualnych w rozmaitych dziedzinach życia. Elementy „dezinformacji i fałszu bez odpowiedzi” Jan Sowa dostrzegł nawet w prezentowaniu analiz i statystyk. To jeden z elementów tworzenia wizerunku państwa[198]. Jako przykład można wskazać ogłoszenie europejskiego kryzysu, gdy Polska pokazywana była jako zielona wyspa.

Ponowoczesność to czas wzmożonej krytyki, wyzbycia się naiwności poznawczej, ewolucji narzędzi i metod badawczych, również w dziedzinie widowisk. Jedną z pierwszych teorii, która postanowiła opisać sposób ich ukształtowania była semiotyka (nauka o znakach), wykorzystująca początkowo binarny znak Ferdynanda de Saussure’a, a następnie teorię Charlesa Sandersa Peirce’a, czyli triadę uzupełnioną o interpretant. Propozycja Peirce’a kwestionuje oczywistość odniesienia (relacji) między *signifiant* a *signifié*. W ten sposób widowiskowość

[195] Zob. J. Tuszewski, *Zrozumieć zasady – poznać kierunki albo nadawca pod presją*, s. 67.
[196] R. W. Emerson, cyt. za: J. J. MacAloon, *Wstęp. Widowiska kulturowe*, s. 24.
[197] G. Debord, *Społeczeństwo Spektaklu*, s. 26.
[198] J. Sowa, *Władza spektaklu – spektakl władzy. Debord 40 lat później*, s. 106–108.

Audiowizualne aspekty_27.indd 75 28.05.2013 18:55

zaczyna obejmować system kodów znakowych, co przed laty doskonale opisał Tadeusz Kowzan jako heterosemiozę. W ustalaniu znaczeń coraz ważniejszy staje się początkowo pomijany kontekst użycia. Stanowisko takie reprezentowali też przedstawiciele szkoły frankfurckiej – Theodor Adorno, Maks Horkheimer, Walter Benjamin. Według nich, znaczenie znaku widzialnego uzależnione jest od odbiorców i uruchomionych przez nich kontekstów. Tradycyjna semiotyka (de Saussure'a) nie uwzględniała takiej perspektywy, uznawała system (kod) za przezroczysty i jednoznaczny zarówno dla nadawcy (możliwość ekspresji), jak i odbiorcy (impresji), co miało gwarantować poprawność odczytania.

Badacze szkoły frankfurckiej interesowali się zwłaszcza sytuacją sztuki w czasach tzw. przemysłu kulturowego, gdy twórcy chętnie korzystali ze sprawdzonych rozwiązań, unikając oryginalności grożącej niezrozumiałością. Ich zdaniem, każde rozsunięcie między znaczącym i znaczeniem (*signifiant* i *signifié*) wywołuje wrażenie szumu i indywidualizuje odbiór, uzależniając go od poziomu wrażliwości, wykształcenia i obycia ze sztuką. Trzeba jednak pamiętać, że nawet najbardziej zrutynizowany przekaz zawiera jako nadwyżkę określoną ideologię.

Zmiana perspektywy badawczej w odniesieniu do widowisk nastąpiła wraz z poststrukturalizmem (dekonstrukcjonizm, feminizm, kolonializm…). Przede wszystkim, nowa metoda ujawniła performatywny charakter kultury, wykorzystując Austinowską nazwę aktu językowego, obdarzonego zdolnością wytwarzania rzeczywistości – ślubowanie, składanie przysięgi, wypowiadanie prośby, jak również, na co zwracał uwagę Victor Turner, przypominając starofrancuskie słowo *parfournir* (*parfourner*[199]) 'ukończyć, w pełni wprowadzić w życie', co miało podkreślać, że performans, przedstawienie „jest zatem właściwym zakończeniem doświadczenia"[200]. Trzeba zaznaczyć, że tezy Austina wykorzystano wbrew intencjom autora. Wykluczył on bowiem performatyw z literatury i wszelkich przedstawień posługujących się fikcją (sytuacją nie-serio, polegającą na udawaniu i wchodzeniu w rolę). Tymczasem Jacques Derrida, jeden z głównych przedstawicieli przewrotu poststrukturalnego, autor m.in. artykułów o teatrze Antonina Artauda, wprowadził termin iterowalności, oznaczający zrównanie rzeczywistych i fikcjonalnych aktów językowych, gdyż performatywność okazywała się możliwa niemal wyłącznie dzięki powtarzalności i utrwalanej w ten sposób konwencji. Tym samym każdy performatyw stawał się „nieczysty" jako zapośredniczony w kulturze:

> „Czy wobec tego to, co Austin wyklucza jako anomalię, wyjątek – mówienie «nie na serio», *cytat* (na scenie, w wierszu lub w solilokwium) – nie stanowi aby określonej modyfikacji jakiejś ogólnej cytatowości, a raczej ogólnej iterowalności, bez której nawet «udanych»

199 V. Turner, *Dramatyczny rytuał i rytualny dramat*, s. 150.

200 V. Turner, *Wstęp*, [w:] tenże, *Od rytuału do teatru*, s. 17.

Audiowizualne aspekty_27.indd 76 28.05.2013 18:55

> performatywów by nie było? W ten mianowicie sposób – paradoksalna, lecz nieuniknio-na konsekwencja – że performatyw udany to z konieczności performatyw «nieczysty», by posłużyć się słowem, które Austin podsunie nieco później, kiedy już uzna, że nie istnieje performatyw «czysty»"[201].

Derrida sformułował również wiele aksjomatów, zmieniających nasze myślenie o współczesności. Jedno z najsłynniejszych, które pozornie potwierdza tradycję semiotyczną: „Nie ma nic poza tekstem", należy jednak tłumaczyć zgodnie z artykułem *Teoria tekstu* (1973) Rolanda Barthes'a, gdy tekst (*signifiant*) kwestionował jedno poprawne *signifié* i stawał się niemalże maszyną sensoproduktywną, uzależnioną od działającego odbiorcy. Jednocześnie tekst, jakim jest kultura danego czasu, zawsze ujawnia hierarchię występujących w społeczeństwie sił. Schechner, odwołując się do Derridy, następująco streścił odpowiedni fragment jego dzieła:

> „Każde «pismo» ucieleśnia jakiś przejaw władzy. Nie jest jednak tak, że pismo służy władzy, lecz na odwrót: ten, kto pisze, performatywnie spełnia akt władzy. Jakkolwiek więc władza ogłaszałaby swoją wieczność i uniwersalność, pozostaje ona tymczasowa"[202].

Tym samym kultura stawała się palimpsestem, gdy kolejne podmioty (pojedyncze lub zbiorowe) próbują przedstawić i utrwalić swój model świata, organizując w tym celu widowiska (różniące się od poprzednich lub celowo je naśladujące w formie pastiszu lub parodii), które wciąż należy potwierdzać, powtarzać. Nadawcy (autorzy) w momencie przedstawiania swojej propozycji przejmują władzę, co powoduje nieustanną walkę o dominację między odmiennymi porządkami. Wbrew pozorom, taki stan nie jest charakterystyczny wyłącznie dla społeczeństw demokratycznych lub pretendujących do takiej formy sprawowania rządów (opartych na przekonywaniu niezdecydowanych do swoich racji).

Jak w każdym palimpseście, Derrida odkrywa w kulturze miejsca „nieczytelne", które sprzeciwiają się normom realizowanego porządku, tzw. aporie, nazywane przez Schechnera także „lukami". To prześwitywanie poprzedniego tekstu, niedokładnie usuniętego, jakieś tajemnicze zwyczaje, pozostałości dawnych rytuałów, dziś już zupełnie nieczytelne i często traktowane jako zabobon lub zabawa, zachowania o nieznanej genezie i sankcjonowane wyłącznie tradycją, aż do momentu ich zupełnego zużycia. Kosiński stwierdza: „Mity i objaśnienia przemijają i giną. Przedstawienia i dramatyzacje trwają"[203].

Aporiami mogą być także fantomy postaci niewygodnych, przeklętych, wydarzeń historycznych, o których władza współczesna chciałaby zapomnieć.

---

201 J. Derrida, *Sygnatura, zdarzenie, kontekst*, tłum. J. Margański, [w:] tenże, *Marginesy filozofii*, s. 398.

202 R. Schechner, *Performatywność*, s. 145–146.

203 D. Kosiński, *Teatra polskie. Historie*, s. 60.

Tak tworzy się społeczne albo polityczne tabu, sankcjonowane przez zwyczaj, moralność, cenzurę zewnętrzną lub prawo. Kolejne stadia kultury podejmują nieustanny trud wypełniania białych plam, ale jednocześnie same wytwarzają listy tematów, osób i problemów, o których nie należy (nie wypada) mówić.

Odejście od semiotycznej metodologii następowało również za sprawą nowego sposobu opisywania podmiotu poznającego i zakwestionowania porządków ogólnych. Już moderniści (empiriokrytycyzm, Fryderyk Nietzsche, Henryk Bergson, Zygmunt Freud) zaprzeczyli kartezjańskiemu „ja", trwającemu w czasie, poznającemu świat zewnętrzny i siebie w sposób pewny i niepodważalny oraz posiadającemu zdolność ekspresji tego doświadczenia. Proces ten kontynuują poststrukturaliści. Przede wszystkim coraz wyraźniej eksponowana jest cielesność podmiotu poznającego (zamiast jego zdolności rozumowania) oraz niemożność wypowiedzenia swojej jednostkowości w wypracowanym przez zbiorowość języku. Świadomy tych ograniczeń podmiot musi wykazać się aktywnością, by nie dać się zneutralizować przez porządek i tradycję użycia języka. Zamiast ogólnego i obiektywnego ważne okazuje się to, co zmienne i subiektywne. Elin Diamond, pod wpływem doświadczeń performatywnych, zdefiniowała nowy rodzaj *ego*: „przenikalną, przekształcalną teatralną fikcję, osad psychicznych dziejów podmiotu w relacji z innymi"[204]. W literaturoznawstwie, zamiast modelowego autora i modelowego odbiorcy, którzy posługiwali się tym samym językiem i przypisanymi do niego kompetencjami, rozgrywka odbywa się teraz między konkretnymi Ja i Ty, stąd potrzeba poszukiwania głosu autora… Podobne pytania pojawiają się w analizach widowisk. Obiektywny opis wykorzystanych mechanizmów znaczeniotwórczych zostaje zastąpiony potrzebą określenia nadawcy, który posiada określone intencje i odnosi realne korzyści. Fischer-Lichte podkreśla jednak, że performatywność nie wyklucza semiotyczności. Wykorzystane środki domagają się przecież odczytania, znaczenia więc powstają, ale nie są jedynym elementem spektaklu, co więcej, proces semiozy nie jest wolny od przypadkowych skojarzeń, uzależnionych od odbiorcy i jego światopoglądu[205].

Poststrukturalizm przeciwstawiał się wszelkiej hegemonii, propagując idee demokratyczne, tolerancję i uznanie dla inności. Rozpoczynając od ataku na autora (ze spektakularnym ogłoszeniem jego śmierci), poprzez wszelkie instancje ustanawiania sensu, wielkie narracje i promowanie dowolności odczytywania poszczególnych tekstów (jest to również konsekwencja zakwestionowania binarności znaku, uznanego – stałego, choć konwencjonalnego – połączenia między *signifiant* i *signifié*). Taka postawa jednak, jak się wydaje, potęguje aktywność grup i jednostek, zwiększa częstotliwość organizowania widowisk, by zapoznać innych z własną ideologią, przekonać ich i zyskać przewagę w społeczeństwie demokratycznym.

[204] E. Diamond, cyt. za: M. Carlson, *Performans*, s. 89.
[205] E. Fischer-Lichte, *Estetyka performatywności*, s. 248.

Audiowizualne aspekty_27.indd 78 28.05.2013 18:55

Różnorodność porządków (widowisk) kulturowych nasila jednak sytuacje kryzysowe, potęgując doznanie braku uznanej matrycy zachowań skutecznych.

Jak już wspomniałam, współcześni badacze widowisk nie szukają w opisywanych zjawiskach trwałej struktury (strukturalizm), ale raczej mechanizmu powstawania zmiennych, a nawet jednorazowych zdarzeń (Falkiewicz mówi o *software* zastępującym *hardware*[206]). Odwołują się przy tym do filozofów eksponujących nieustanny ruch w świecie (Heraklit). Nowa dziedzina – antropologia widowisk w przeciwieństwie do semiotyki uwzględnia w analizach środowisko kulturowe. Badacze uznają konwencjonalne znaczenie komunikatu za chwilową i dynamiczną relację między wszystkimi elementami sytuacji komunikacyjnej (w rozszerzonym układzie Romana Jakobsona). Nadal jednak chętnie mówią o tekście i tekstowości, oczywiście, po poprawkach wprowadzonych przez Barthes'a i poststrukturalistów. Jednocześnie, perspektywa tekstowa zostaje uzupełniona podejściem dramatycznym. Victor Turner proponuje więc tzw. symbologię komparatywną, obejmującą wszelkie działania ludzkie rozpatrywane w ich historycznym i kulturowym kontekście:

> „Symbologia komparatywna chce ochronić ten ludyczny potencjał, chce uchwycić symbole w ruchu i, że się tak wyrażę, «żonglować» ich formami i znaczeniami. Drogą do tego jest kontekstualizacja, umieszczenie symboli w konkretnej, historycznej przestrzeni zamieszkiwanej przez «żywych ludzi», którzy używają ich w swoich akcjach, reakcjach, transakcjach i interakcjach społecznych"[207].

Nowa perspektywa badawcza różni się zarówno od semiotyki (jej obszar jest znacznie węższy), jak i od antropologii symbolicznej (przekracza granicę wyznaczaną przez etnologię). Antropologia zmieniła także współczesną teatrologię, koncentrując zainteresowania badaczy na aktorze, któremu wciąż daleko do nadmarionety Craiga (m.in. Eugenio Barba). To sprawiło, że współcześnie obowiązują dwie konkurencyjne teorie dramatu – rytualna (Geertz zaliczył do niej m.in. Turnera) oraz działań symbolicznych, eksponującą retoryczność i perswazyjność teatru (Kenneth Burke)[208].

„Przełom performatywny" (Dell Hymes) doprowadził do przedefiniowania wszelkich zachowań kulturowych. Tym samym działający podmiot stawał się bardziej samodzielny i odpowiedzialny za swoje czyny, a kultura z tekstu przygotowanego dla jednorodnych odbiorców przekształcała się w performans eksponujący interakcje. Działalność jednostki (zarówno nadawcy jak i odbiorcy) wyznaczała/realizowała potrzebę wypełnienia luki, ustanowienia sensu lub jego ujednoznacznienia. Taką funkcję pełnią m.in. wypracowane i upowszechniane rytuały, ewoluujące w czasie kryzysu ich skuteczności.

---

206 A. Falkiewicz, *Człowiek teatralny*, [w:] tenże, *Istnienie i metafora*, s. 56.

207 V. Turner, *Od liminalności do liminoidalności*, s. 34; zob. tamże, s. 31.

208 V. Turner, *Przedstawienie w życiu codziennym, życie codzienne w przedstawieniu*, s. 176.

Audiowizualne aspekty_27.indd 79 28.05.2013 18:55

Związki performansu z postmodernizmem były niemal naturalne (eksponowanie fragmentu, wieloznaczności, wykorzystanie możliwości technicznych). Pojęcia te połączył J.-F. Lyotard, a związek utwierdził David George (1989), ogłaszając go podstawowym medium i modelem współczesności:

> „[…] być może nastają czasy, w których s ą j u ż t y l k o środki (*semiosis*, hipotezy, paradygmaty, modele), a nie ma ontologii, są tylko doświadczenia (a nie ma Jaźni – wyjąwszy «ja», które niczym aktorzy tworzymy z odgrywanych i przerabianych ról), że wkraczamy w świat, gdzie pierwotna jest różnica (nie Pracałość), a czas nieskończony"[209].

Wskazane założenia realizowała interdyscyplinarna „teoria widowisk" Richarda Schechnera, która zmieniła sposób analizy zdarzeń kulturowych. Od tej pory stały się one sposobem poznania, a jednocześnie kształtowania rzeczywistości. Procedurę tę zastosowano także do zjawisk najbardziej tradycyjnych. Za przyczynę powstania teatru Turner i Schechner uznali „przywracanie przeszłości", czyli możliwość naprawy naruszonego z jakiegoś powodu ładu społecznego. W ten sposób przedstawienie nie ograniczało się wyłącznie do działań maskujących czy odgrywania (bardziej) prawdziwej rzeczywistości, ale miało przypominać proces sądowy (działanie instytucji społecznej) albo rytuał, stając się krytyką ludzi i jednocześnie wyrażając potrzebę przebłagania transcendencji[210]. Podobieństwa między rytuałem a teatrem, swego rodzaju „ekspedycję ku magii i rytuałowi" postulowali kolejni reformatorzy, czerpiący natchnienie z widowisk bardziej pierwotnych, np. Nietzsche, Teatr Okrucieństwa Artauda i jego era w latach 60. XX wieku (określenie Grotowskiego, a potem Kolankiewicza) – Julian Beck, Jerzy Grotowski, Peter Brook (zainspirowany głównie *Manifestem Teatru Okrucieństwa*), współcześnie także Eugenio Barba. Dzisiejsi twórcy nawiązują do widowisk Wschodu, Afryki i wysp Pacyfiku, japońskiego teatru *nō* i *kabuki*, indyjskiego *kathakali*, opery pekińskiej, teatru balijskiego, *candomble*, kultów opętania, jawajskiego *wayang kulit*. W Polsce lokalnych inspiracji rytualnych poszukują współcześnie: Stowarzyszenie Teatralne Gardzienice, Teatr Pieśń Kozła (1996), Teatr Wiejski Węgajty, Ośrodek „Pogranicze – sztuk, kultur, narodów" w Sejnach (1991; miasteczko w północno-wschodniej Polsce, zamieszkane przed wojną przez Żydów). Spotkania teatralne odbywają się także na pograniczu z Białorusią, Litwą i Ukrainą; wykorzystują miejscową wielokulturowość, ale podejmują też projekty na Bałkanach, Kaukazie i w Indonezji. W nawiązaniu do Artauda wprowadzili współuczestnictwo widzów w spektaklach i wyeksponowali znaczenia tych przestrzeni.

Wspomniane działania prowadzić mogą do transkulturalizmu. Schechner u Grotowskiego wyróżnia „wertykalny transkulturalizm" (odwoływanie się do historycznych form widowiskowych po rytuał włącznie; wg Joanny Ostrowskiej, to „teatralne

[209] D. George, cyt. za: M. Carlson, *Performans*, s. 223.

[210] Zob. V. Turner, *Wstęp*, [w:] tenże, *Od rytuału do teatru*, s. 14.

Audiowizualne aspekty_27.indd 80 28.05.2013 18:55

ekspedycje ku magii i rytuałowi"[211]), u Barby „horyzontalny interkulturalizm" (odwołujący się do rozmaitych form widowisk współczesnych). To swego rodzaju widowiska (trans)kulturowe, uwzględniające rozmaite tradycje często bardzo odległe czasowo.

Za Derridą, Schechner postuluje badanie wszelkich przejawów aporii społecznych, które podkreślają autorytatywność obowiązującego porządku lub ujawniają dawne, zapomniane już systemy. Turner natomiast mówi o szczególnym przyglądaniu się lukom i niszom sytuowanym między instytucjami kultury w danym czasie. Tam właśnie znajduje *communitas* funkcjonujące niemal równolegle ze struktura społeczną[212], co znajduje potwierdzenie w myśli Durkheima, który dowodził, że *communitas* „jest częścią poważnego życia"[213].

Zdefiniowanie performansu jako działań, słów modelujących formę świata i sposób istnienia poszczególnych jego obszarów nastąpiło w momencie, gdy zanikła wiara w magiczne działanie określonych zachowań. I choć współczesność nie została do końca odczarowana, a rytm życia zbiorowego i indywidualnego nadal wyznaczają rytuały, obowiązujące metodologie powinny wpłynąć na aktywność jednostek. Podczas gdy dawniej, aktorzy rekrutowali się spośród osób odpowiednio do tego przygotowanych, dziś każdy staje się aktywnym uczestnikiem, a nie tylko obserwatorem, wielkiego widowiska kulturowego. Jest to ważne zwłaszcza wtedy, gdy przyjmiemy za pewnik tezę, że kultura jest zdarzeniem, które zależy od działań wszystkich (performatywna kultura nie istnieje, a jedynie się zdarza). Taka postawa przedefiniowuje również teatr, gdy coraz wyraźniej eksponowane są elementy zdarzeniowości (komponenty performatywne) – dyspozycja aktora, publiczność dnia oraz interakcja aktorów i widzów podczas konkretnego przedstawienia.

Poststrukturalizm postulujący demokratyzację życia i zakwestionowanie wszelkiego autorytaryzmu (rozumianego również jako istniejąca obiektywnie hierarchia wartości) spowodował, że dzisiejsze widowiska są przede wszystkim efektem wyboru i ekspresji jednostki, a nawet te zbiorowe nie są sankcjonowane przez wspólnotę. Wynikają one często z potrzeby eksperymentowania i poszukiwania własnej tożsamości. Podmiot zaczyna tym samym przypominać *bricoleura*, który z zastanych, dostępnych rzeczy, zachowań i przekazów komponuje swój świat. Możliwość kulturowego wyboru jednostki zdaje się być jednak przede wszystkim mitem i postulatem. W obowiązującej coraz powszechniej demokracji oraz interkulturowości okazuje się on często realizacją obowiązującej mody, trendu propagowanego

---

211 J. Ostrowska, *Powrót do źródeł? Teatralne ekspedycje ku magii*, [w:] *Kultura jako przedmiot badań. Studia filozoficzno-kulturoznawcze. Prace ofiarowane profesorowi Jerzemu Kmicie w siedemdziesiątą rocznicę urodzin*, s. 303.

212 V. Turner, *Przejścia, marginesy, bieda: religijne symbole „communitas"*, [w:] tenże, *Gry społeczne, pola i metafory*, s. 225.

213 É. Durkheim, cyt. za: V. Turner, *Przejścia, marginesy, bieda*, s. 231.

Audiowizualne aspekty_27.indd 81 28.05.2013 18:55

przez ludzi wpływowych (autorytety, celebrytów, polityków), powieleniem wartości preferowanych przez dominujące i najbardziej krzykliwe widowiska zamiast tradycji uznanej za staroświecką (mimo jej spójności i długiego trwania). Znając strukturę społeczną, role przypisane poszczególnym grupom, coraz żarliwiej poszukujemy współcześnie siebie, by „ja społeczne" (personę) zastąpić „indywiduum":

> „P e r s o n a pracuje, i n d y w i d u u m «bawi się»; pierwszą rządzi ekonomiczna konieczność, druga jest 'zabawiana'; pierwsza należy do trybu oznajmującego kultury; druga do trybu warunkowego czy też życzeniowego, afirmującego uczucia i pragnienia kosztem postawy poznawczej podkreślającej racjonalny wybór, pełną (jeśli nawet wyrażaną niechętnie) akceptację związku przyczynowo-skutkowego, odrzucenie mistycznego współuczestnictwa lub magicznego pokrewieństwa […]"[214].

Rytuał realizuje następujące porządki: komunikacyjny, techniczno-użytkowy oraz światopoglądowy. Początkowo jednak, co podkreśla Steiner, kultura magiczna nie rozdziela ani funkcji, ani poszczególnych widowisk; mamy do czynienia z synkretyzmem i „pansemantyzacją"[215].

Wspomniana ewolucja podmiotu poznającego i działającego wynika również z rozdziału czasu pracy i czasu zabawy, ze zmiany stylu życia (dziś zamiast o okresie żniw mówi się o sezonie urlopowym), pogłębiającego się relatywizmu i ateizmu. O współczesnych zmianach pisał Kosiński:

> „W miejsce dramatyzacji zbiorowych pojawiają się performanse indywidualne, kształtowane przez zróżnicowane światopoglądy oraz gusty ich bohaterów i uczestników. Spektakularne statusowe popisy są coraz głośniej krytykowane, rośnie też liczba prób odzyskania rytualnej prostoty i skuteczności. Współczesny stan świąt «biograficznych» jest także pod tym względem modelowy. Stanowią one zagmatwany konglomerat tradycji bardzo dawnych i całkiem – co często nieuświadamiane – nowych wzorców popkulturowych, przeniesione z innych, niekiedy odległych tradycji oraz indywidualnych pomysłów i eksperymentów"[216].

Kategoria widowiskowości, co podkreślał Turner, służy opisaniu aktywności wspólnoty, doświadczania świata, prób jego opanowania, budowania znaczeń, a nie tylko ich przechowywanie i ewentualne transformowanie (czym u strukturalistów trudnili się intelektualiści pozostający na uboczu i skupieni na właściwym odczytaniu znaków). Zmianę nastawienia antropologów do badanych zjawisk podkreślił Roger D. Abrahams w *Przedmowie* do książki Turnera *Proces rytualny*. Jego zdaniem, próbę opisania struktury społecznej wyznaczanej przez powszechne w danej kulturze systemy, zastąpiło pragnienie uznania kultury za ekspresję określonej grupy, która samodzielnie podejmowała trud rozumienia i doświadczania świata[217].

---

214 V. Turner, *Przedstawienie w życiu codziennym*..., [w:] tenże, *Od rytuału do teatru,* s. 194.

215 Zob. M. Steiner, *Geneza teatru*, s. 275.

216 D. Kosiński, *Teatra polskie. Historie*, s. 57.

217 R. D. Abrahams, *Przedmowa*, [w:] V. Turner, *Proces rytualny. Struktura i antystruktura*, s. 37.

Audiowizualne aspekty_27.indd 82 28.05.2013 18:55

Współczesna teoria widowiskowości i performansu eksponuje przede wszystkim fatyczną funkcję sztuki, potrzebę nieustannego komunikowania się, ustanawiania interaktywności, ale przede wszystkim budowania tymczasowej wspólnoty. To ciągłe potwierdzania swojej obecności w rozgrywającym się publicznie dyskursie/happeningu, obecności nie tylko nadawcy, ale przede wszystkim odbiorcy, który nabywa szczególnych przywilejów, staje się partnerem, a często także przejmuje zadania artysty (to on musi usensowić przypadkowy komunikat). Współcześni artyści obawiają się przede wszystkim braku odbiorcy albo/i jego milczenia, które może ujawniać jego zaniepokojenie lub strach przed niekompetencją (historie rozmaitych sztuk są dziś przedmiotami uniwersyteckimi, włącznie z kulturą popularną). Rozumienie sztuki jako dzieła, artefaktu przezwyciężającego upływający czas i unieśmiertelniającego odeszło już do lamusa. Widowiskowość ograniczona do „tu i teraz" nie wyklucza jednak przywoływania elementów czasu minionego (by wspomnieć choćby spektakle Kantora zbudowane z czasu *praesens* i *prasens historicum*). Jest to związane z budowaniem relacyjnych definicji sztuki (np. Jacques Rancière). Dominacja fatycznej funkcji sztuki jest, być może, efektem niewiary współczesnych artystów w swoją misję dziejową, a jednocześnie ich próbą uchylenia się przed obowiązkami płynącymi z wielowiekowej tradycji. Problem polega jednak na tym, że tak definiowana widowiskowość sprowadza sztukę do społecznej formy komunikowania (tak o literaturze mówiła m.in. Kinga Dunin) i przemienia w nią każde działanie, które odbiorcy uznają za sztukę. To powoduje niemożność wprowadzenia jakichkolwiek wyróżników obiektywnych, zwłaszcza gdy opis synchroniczny, statyczny, strukturalny zastąpimy preferowanym współcześnie ujęciem diachronicznym i dynamicznym, nastawionym przede wszystkim na zmianę i wywołujące ją mechanizmy.

Zmiany metodologii spowodowały, że 'widowisko' zaczęło oznaczać „kulturę w działaniu", eksponować związek życia społecznego i sztuki. Ujawniały też wpływ działań aktorów na kształtowanie społeczeństwa, obowiązujące modele zachowań oraz ewolucję zadań sztuki/kultury. Bez względu na poziom wiedzy i wykształcenia odbiorców sztuka staje się na nowo częścią życia każdego z nich. Jej różnorodne formy są wszechobecne. Jeśli więc potrzeby odbiorców nie zostaną zrealizowane przez artystów, ich miejsce zastąpią hochstaplerzy, producenci przemysłu kulturowego, skupieni przede wszystkim na zysku.

Postulat interaktywności dominuje dziś niemal w każdej dziedzinie życia. Nawet muzea z *panoramy* czy *circoramy*, oddziałując na rozmaite zmysły, próbują zaktywizować odbiorcę. Przygotowują dla niego specjalne zadania, wykorzystują nowoczesne media – audycje, projekcje, instalacje. Pisze o tym A. Skórzyńska oraz Mencwel[218], charakteryzując jerozolimskie muzeum poświęcone pamięci dzieci *Yad Vashem*. Tym samym odbiorca z widza staje się niemal aktorem.

[218] A. Mencwel, *Ekwiwalencja zamiast reprezentacji*, [w:] tenże, *Wyobraźnia antropologiczna*, s. 303.

Postrukturalizm zwrócił również uwagę na wartość teoretycznych rozważań (konceptów myślowych), które nie odzwierciedlając rzeczywistości, wyznaczają jej formy. To one przekształciły odbiorców w podejrzliwych uczestników komunikacji kulturowej. Świadomość toczącej się w społeczeństwie gry o „rząd dusz" zmusza do nieustannych pytań o kształt systemu komunikacji, preferowane wartości, które mają uchronić przed możliwą manipulacją i wykorzystaniem socjotechnik. Agata Skórzyńska kończy swoją książkę o teatrze społecznym szeregiem zaleceń:

> „Gra teatralna zmusza do nieustannego odpowiadania na pytanie: kim jestem? kim chcę być? kim być powinienem? Te cechy spektaklu teatralnego, które począwszy od antycznego *katharsis* a skończywszy na współczesnych formach socjodramy czy psychodramy powodują, że odwołujemy się do niego zawsze, ilekroć usiłujemy się uporać ze zbiorowymi i indywidualnymi problemami"[219].

Ważnym składnikiem ponowoczesności okazują się widowiska wielokulturowe, których nasilenie jest m.in. efektem globalizacji. To wszelkiego rodzaju hybrydy, spektakle przygotowywane dla turystów, polityka kolonialna światowych mocarstw i odgrywane przeciwko niej performanse wspólnotowo-społeczne[220]. Wykorzystują one podejmowane przez twórców badania poziome (horyzontalne, gdy inspirację stanowią odmienne kultury współczesne) i pionowe (wertykalne, nawiązujące do kultur przeszłości, często odległych przestrzennie), ale mogą być również efektem wielokulturowości określonej wspólnoty (imigranci, wielonarodowość, różnorodność religijna czy polityczna). Szczególną odmianę takiej kulturowej wymiany stanowiły teatralne wyprawy, podejmowane zarówno do krajów odległych, jak i regionów zachowujących wciąż tradycyjne praktyki parateatralne, np. wyprawy Ośrodka Teatralnego Gardzienice Włodzimierza Staniewskiego. Relacje horyzontalne dostrzec najłatwiej między modelami najbardziej odmiennymi, np. Wschodem i Zachodem. Spotkanie kultur rozpoczyna transfer w obu kierunkach i dotyczy adaptowania konkretnych dzieł (to np. inscenizacje tekstów), tematów oraz technik wykonawczych. Terminologię przydatną do opisywania tych związków przedstawił Patrice Pavis[221].

Współczesny teatr (Peter Brook, Lee Breuer, Heiner Goebbels) łączy odmienne języki, teksty kultury, by podkreślić współczesną poliglotyczność (wieża Babel) albo koprodukcję. Zmienia się również myślenie o języku. Przestaje być on wyłącznie jednym z instrumentów, którego zadaniem jest uobecnienie znaczeń, a zaczyna być także możliwością eksponowania materialności, *signifiant*, także tych niezwykle jednostkowych (jąkanie się, posapywanie…). Wg Lehmanna, taki kulturowy synkretyzm bazuje jednak na powierzchownej znajomości kultur, a nawet świadczy o swego

219 A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 271.
220 Zob. R. Schechner, *Performatyka. Wstęp*, s. 300.
221 P. Pavis, *Ku teatrowi międzykulturowemu?*

Audiowizualne aspekty_27.indd 84 28.05.2013 18:55

rodzaju imperializmie wobec kultury nieznanej[222]. Dlatego badacz ten pozostaje zdecydowanym przeciwnikiem tzw. multikulturalizmu, zwłaszcza gdy zestawiane kultury nie wytwarzają naturalnych relacji. Wykorzystywanie dawnych praktyk i performansów do budowania własnych komunikatów Clifford nazywał „interkulturalizmem «kreolizowanym»". Warto pamiętać, że twórcy teatralni XX wieku korzystali z egzotycznych kultur w sposób rozmaity. Celem projektu *Dramat Obiektywny* prowadzonego przez Jerzego Grotowskiego od 1983 roku w Irvine, podobnie jak wcześniej *Teatru Źródeł* w Laboratorium, było nauczenie się od zaproszonych przedstawicieli kultur tradycyjnych szczególnych technik ciała[223]. Natomiast Peter Brook szukał w odmiennych kulturach sfer wspólnych, a Barba działań „preekspresywnych". Badacze ujawniają niebezpieczeństwa grożące widowiskom polikulturowym. Niejednokrotnie, przejęte elementy nie tworzą jednorodnej formy, ale pozostają kolażami, a nawet ruiną kultur dawnych, co staje się niemal wyłącznie przestrogą przed zbyt niefrasobliwym przeszczepianiem poszczególnych zachowań, które pozbawione swoich pierwotnych znaczeń, uzasadnianych przez kulturę, stają się wyłącznie pustą formą, mniej lub bardziej egzotyczną, niezrozumiałą, a nawet śmieszną. Oczywiście, trzeba wspomnieć, że wiele współczesnych widowisk pierwotnie było taką kulturową hybrydą, widowiskiem synkretycznym, np. upowszechniane chrześcijaństwo włączało lokalne rytuały, niejednokrotnie zmieniając ich znaczenie.

Kolejną kwestią są pokazy dla turystów, zwłaszcza te odbywające się na terenie ośrodków wypoczynkowych. Pozbawione często kulturowego kontekstu, nie są już niczym więcej jak widowiskiem albo produktem do sprzedania określonym jako regionalizm, folklor. Dostosowane do wrażliwości docelowej grupy, uwzględniają jej oczekiwania oraz możliwość odbioru… Turyści przyjechali przecież nie po to, by poznać prawdę tego miejsca, ale by posmakować odmienności, którą zapowiadały im przewodniki oraz reklamy biur podróży. Tak działają np. propozycje „Polska w trzy dni" albo „smak Mauritiusa w tydzień".

**Zagadnienia:** semiotyka, znak, performatyw, aporie, kartezjańskie „ja", *bricoleur*, multikulturalizm, interkulturalizm „kreolizowany", widowiska dla turystów.

222 H.-Th. Lehmann, *Teatr postdramatyczny*, s. 302.

223 Zob. L. Kolankiewicz, *„Dramat obiektywny" Grotowskiego*.

## 7 Metafory teatralne opisujące świat i społeczeństwo

Motywy *theatrum mundi* (gdy jedynym Reżyserem i Widzem stawał się Bóg) czy *theatrum vitae humanae* są znane od starożytności, by przywołać choćby nazwiska: Platona, Szekspira, Fryderyka Nietzschego (*Z genologii moralności*), a spośród polskich twórców Jana Kochanowskiego czy Bolesława Prusa. Toposy te podkreślały przede wszystkim brak autentyczności świata, zdeterminowanie losu ludzkiego przez czynniki zewnętrzne. Nakładanie masek było przez długi czas wartościowane pejoratywnie, ponieważ obowiązkiem człowieka było dążenie do autentycznego i pełnego wyrażenia siebie. W ten sposób utwierdzano alternatywę prawda – fałsz.

Tymczasem w postmodernizmie głównym i najbardziej pierwotnym zachowaniem człowieka okazuje się przede wszystkim jego aktywność teatralna (Andrzej Falkiewicz nazywa go *homo theatralis*[224]), istniejąca w rozmaitych sferach życia, począwszy od odprawianych rytuałów. Stopniowo teatr podobnie jak literatura nabywał właściwości autotelicznych, uwolnił się od obowiązku mówienia prawdy na rzecz tworzenia odrębnego świata, oddziałującego na emocje odbiorców. Tym samym również metafora teatru przestała ujawniać nieprawdziwość zachowań człowieka czy chęć manipulacji, ale zaczęła oznaczać przede wszystkim sposób bycia w świecie. Mimo to nadal trwał konflikt między naturalnością i udawaniem jak w pracach Jeana Jacques'a Rousseau. Witold Gombrowicz za pomocą formy i maski borykał się z Innym, który patrzy, ocenia i nazywa. To właśnie autor *Ferdydurke* wprowadził kategorię aktora naturalnego na opisanie ludzkiej kondycji: „Wieczysty aktor, ale aktor naturalny, ponieważ sztuczność jest mu wrodzona, ona stanowi cechę jego człowieczeństwa"[225].

Tym samym teatralność egzystencji okazywała się nieusuwalna, co więcej umożliwiała kształtowanie/formowanie chaosu życia. Pejoratywne konotacje teatralnej terminologii przestały odgrywać znaczenie. Nie dziwi więc, że w socjologii społeczny aktor oznacza po prostu aktywnego uczestnika, który gotów jest stanąć wobec drugiego człowieka i przedstawić przed nim swoje poglądy… Ale przy dokładniejszej analizie elementy takich zachowań odnajdziemy także w codziennym życiu (zob. Erving Goffman *Człowiek w teatrze życia codziennego*). Zdaniem Falkiewicza, dopiero przyjęcie ogólnych reguł postępowania może prowadzić do ukształtowania człowieka; tylko możliwość poczucia się członkiem grupy pozwala ukształtować swoją jednostkowość:

---

224 A. Falkiewicz, *Człowiek teatralny*, s. 19.

225 W. Gombrowicz, *Dziennik 1957–1961*, Kraków – Wrocław 1986, s. 9.

Audiowizualne aspekty_27.indd 86 28.05.2013 18:55

> „Pierwsza jest pewna **inscenizacja społeczna**, w której zawsze muszę wziąć udział. I dopiero przystawszy na jej wymogi – dopiero cedując na nią swą prywatność – staję się pełnoprawnym członkiem zbiorowości. Czyli człowiekiem”[226].

Do metafor teatralnych sięgnęli również socjologowie. Od lat dwudziestych XX wieku coraz chętniej pisano o roli społecznej – Talcott Parsons, ale także Florian Znaniecki czy George Herbert Mead. W Polsce posługiwał się nią już Ludwik Krzywicki[227], krytycy Dwudziestolecia stosowali pojęcia pokrewne: *self*, *role-taking*, *role-set*[228], a po II wojnie przywoływali ją m.in. Andrzej Hausbrandt i Gustaw Holoubek, uwzględniając rozważania Jacoba Levi'ego Moreno (ojca psychodramy) oraz psychologa Tadeusza Tomaszewskiego, który tak tłumaczył rolę społeczną:

> „Sposób zachowania się przy określonym statusie społecznym jest społecznie ustalony, tak że nie wiedząc nic więcej o człowieku prócz tego, jaką jest jego rola społeczna, możemy przewidzieć jego zachowanie się w określonej sytuacji – zupełnie podobnie, jak znając rolę teatralną możemy przewidzieć w zasadzie, co zrobi grający ją aktor bez względu na to, kto z zespołu tę rolę obejmuje”[229].

Podobną definicję notował Peter Berger:

> „Znaczenie teorii ról można by zreasumować, stwierdzając, iż z perspektywy socjologicznej tożsamość jest nadawana społecznie, potwierdzana społecznie i przekształcana społecznie”[230].

Podobieństwo roli społecznej i roli teatralnej polega na preegzystencji określonego wzorca, scenariusza i wypełnieniu go swoją cielesnością, co może prowadzić do jego zmiany, ale także uwzględnieniu wpływu innych. To społeczeństwo określa charakterystyczne dla każdej roli rekwizyty, kostium, etykietę, gesty oraz stosowany język. Rola społeczna, instrumentalna i instytucjonalna, należy do dziedzictwa kulturowego, dlatego człowiek musi zapoznać się z usankcjonowanym kodeksem postępowania w tradycji pisanej (literatura, poradniki, artykuły…) i niepisanej (obyczaj, ale także plotka ujawniająca postulowaną moralność środowiska lub wyznawane wartości). Sytuacja zmieniała się w XX wieku wraz z pogłębiającym się kryzysem osobowości. Po zakwestionowaniu twardego „ja”

226 A. Falkiewicz, *Człowiek teatralny*, s. 22,

227 Zob. K. Krasuski, *Między Zolą a Huysmansem. Społeczne aspekty literatury w publicystyce Ludwika Krzywickiego*, [w:] *Między krytyką a prozą artystyczną pozytywizmu i modernizmu*, red. H. Bursztyńska, Katowice 1988.

228 I. Sławińska, *Teatr w myśli współczesnej*, s. 163; *self* (jaźń) to osobowość społeczna; *set-role* to zestaw ról; *role-taking* to umiejętność naśladowania uogólnionego Innego; A. Bartoszek, *Społeczne tworzenie osobowości*, s. 33, 47 i 49.

229 T. Tomaszewski, *Problemy i kierunki współczesnej psychologii*, cyt. za: A. Hausbrandt, G. Holoubek, *Teatr jest światem*, s. 51.

230 P. Berger, *Zaproszenie do socjologii*, s. 96.

Audiowizualne aspekty_27.indd 87 28.05.2013 18:55

(to, które dawniej domagało się uzewnętrznienia), świat i społeczeństwo przestają być strukturą trwałą, co podważa tradycyjnie określone wzorce zachowań.

Traktowanie życia ludzkiego w kategoriach sztuki cieszy się współcześnie wielkim uznaniem: teatr – w pismach Goffmana, symfonia – Lévi-Straussa, literatura – Geertza, ale także opowiadanie, zabawa, scenariusz filmowy. Współcześnie, metafora teatru musi jednak uwzględnić ewolucję tej instytucji – przekształcenia architektoniczne, instytucjonalne, zmianę konwencji inscenizacyjnych oraz poszczególnych komponentów – kształtowanie upływającego czasu, przestrzeni czy budowania postaci, sposobów gry oraz funkcji przedstawień (polityczność przedstawień, funkcje wychowawcze lub rozrywkowe). Długie trwanie instytucji teatru, być może, wynika z faktu, że eksponuje ona relacje między ludźmi, człowiekiem i światem czy nawet Kosmosem, uwzględniając obecność sił pozaludzkich (przypadek misteriów, magii oraz wszelkich rytuałów religijnych).

Zdaniem Johannesa Birringera, związki postmodernizmu z teatrem polegają przede wszystkim na retoryce[231], choć zreformowany teatr staje się dogodnym punktem odniesienia. Popularność terminu spektakl wzrosła od momentu wydania książki Guy Deborda *Społeczeństwo Spektaklu* (1967), radykalnego francuskiego sytuacjonisty, związanego z ruchem surrealistów i odwołującego się do György Lukácsa. Publikacja ta stała się ważnym elementem rewolucji studenckiej w 1968 roku. Zdaniem Deborda, życie społeczne w kapitalizmie zaczyna być „nagromadzeniem spektakli", które wymagają od człowieka mniej aktywności niż sztuka, postulująca uczestnika i partnera. Dlatego podobnie jak inni sytuacjoniści stara się on przerwać totalny spektakl przez happeningi i prowokacje.

Według Deborda, spektakl stał się modelem „społecznie dominującego życia"[232], które dowartościowuje pozór. Swoje tezy poprzedza mottem z książki Ludwika Feuerbacha:

> „Jest jednak rzeczą jasną, że epoka [nasza] ceni wyżej obraz niż rzecz, kopię niż oryginał, wyobrażenie niż rzeczywistość, pozór niż istotę […]. Ś w i ę t ą jest bowiem dla niej tylko u ł u d a, a p r a w d a – p r o f a n a c j ą. Co więcej, świętość rośnie jej w oczach w tej samej mierze, w jakiej zmniejsza się prawda, a rośnie ułuda, i n a j w y ż s z y s t o p i e ń u ł u d y j e s t d l a n i e j n a j w y ż s z y m s t o p n i e m ś w i ę t o ś c i"[233].

Zdaniem Deborda, współcześnie spektakl zastąpił przeżywanie świata. Badacza interesują relacje między uczestnikami oraz ujawniany w ten sposób światopogląd, będący przede wszystkim afirmacją *simulacrum*. Świadczą o tym cytaty:

---

231 Zob. A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 11.

232 G. Debord, *Społeczeństwo Spektaklu*, s. 12.

233 L. Feuerbach, *Przedmowa*, [do:] tenże, *O istocie chrześcijaństwa*, wyd. 2; cyt. za: G. Debord, *Społeczeństwo Spektaklu*, s. 11.

Audiowizualne aspekty_27.indd 88 28.05.2013 18:55

> „Spektakl nie jest zbiorem obrazów, ale społecznym stosunkiem między ludźmi, nawiązywanym za pośrednictwem obrazów”[234].
>
> „Spektakl nie powinien być rozumiany jako nadużycie świata wizji ani jako produkt techniki masowego rozpowszechnienia obrazów. Jest raczej światopoglądem, który się zmaterializował i stał rzeczywisty – światopoglądem, który się zobiektywizował”[235].
>
> „Pojmowany w jego własnych kategoriach, spektakl jest a f i r m a c j ą pozoru i afirmacją całego życia ludzkiego, a więc życia społecznego jako pozoru. Ale krytyka dosięgająca prawdy spektaklu odkrywa go jako widoczną negację życia; jako n e g a c j ę życia, która s t a ł a s i ę w i d o c z n a”[236].

Słabą stroną teorii Deborda jest, zdaniem MacAloona, używanie pojęcia ‘spektakl’ w odniesieniu do widowiska kulturowego oraz stosowanie go jako metafory społeczeństwa. Tymczasem nie można zapominać, że poza znaczeniem pejoratywnym, gdy oznacza ono nieautentyczność, takie działania mogą doprowadzić do przemian społecznych, z czego korzysta wielu artystów współczesnych.

Debord podkreśla, że w społeczeństwie przemysłowym spektakl staje się celem samym w sobie. Każda kultura wypracowuje najbardziej efektowną i efektywną jego formę, warunki wystawienia oraz określa potrzebę ewolucji. Alternatywę Ericha Fromma – mieć czy być, unieważnia dowartościowanie wyglądu (wizualności) i pozoru:

> „Pierwsza faza zdominowania życia społecznego przez ekonomię wprowadziła do definicji wszelkiej ludzkiej realizacji oczywistą degradację b y ć na rzecz m i e ć. Obecna faza totalnego zaboru życia społecznego przez nagromadzone produkty ekonomii prowadzi do generalnego ześlizgnięcia się m i e ć w w y g l ą d a ć, w którym każde faktyczne «mieć» musi osiągnąć swój natychmiastowy prestiż jako swą ostateczną funkcję”[237].

Społeczny spektakl może istnieć w formie skoncentrowanej (w systemach totalitarnych i urzędniczych każdy musi być taki jak wódz) lub rozproszonej (obfitość towarów, USA)[238]. W *Komentarzach do „Społeczeństwa Spektaklu”* (1987) Debord wskazał nową odmianę, formę zintegrowaną, która przenika niemal wszystkie zachowania społeczne. Wyróżnia ją: postęp technologiczny, zintegrowanie ekonomii i polityki, tajemnica, kłamstwo, wieczna teraźniejszość[239].

Debord wprowadził również pojęcie czasu spektakularnego; to czas konsumpcyjny, pseudocykliczny (wciąż powtarzalny i zużywający przedmioty oraz doświadczenia):

---

234 G. Debord, *Społeczeństwo Spektaklu*, s. 12.
235 Tamże.
236 Tamże, s. 13.
237 Tamże, s. 14.
238 Tamże, s. 33–34.
239 A. Ptaszkowska, *Posłowie od tłumacza*, s. 117–118.

Audiowizualne aspekty_27.indd 89 28.05.2013 18:55

> „Towar ten jest tutaj wyraźnie ofiarowany jako moment realnego życia, w którym należy czekać na jego cykliczny powrót. Ale nawet w tych momentach przyznawanych życiu jest to ciągle spektakl, który daje się oglądać i odtwarzać, osiągając wyższy stopień intensywności. To, co było przedstawione jako realne życie, okazuje się po prostu życiem bardziej r e a l n i e s p e k t a k u l a r n y m"[240].

Jego zdaniem, współcześnie towar staje się globalny (ze względu na rynek zbytu), ale jednocześnie banalny; to seryjny produkt dla anonimowego odbiorcy (Każdego) wykonany bez dbałości o jakość, ważnej dla rzemieślników od czasów cechów średniowiecznych[241].

Spektakl kwestionuje zarówno następstwo przyczynowo-skutkowe, jak i poczucie relacji między teraźniejszością a przeszłością:

> „Spektakl jako społeczna organizacja paraliżu historii i pamięci oraz jako odrzucenie historii wyrosłe na bazie czasu historycznego – jest f a ł s z y w ą ś w i a d o m o ś c i ą c z a s u"[242].

> „Specjaliści od władzy widowiska – władzy absolutnej w obrębie tego systemu języka bez odpowiedzi – są kompletnie skorumpowani swym doświadczeniem pogardy i jej sukcesem; znajdują bowiem potwierdzenie swej pogardy w wiedzy o c z ł o w i e k u g o d n y m p o g a r d y, którym rzeczywiście jest widz"[243].

Sprzeciwia się także tezom Boorstina, który stwierdza, „że nowoczesny człowiek ma zbytnią skłonność do bycia widzem". Zdaniem Deborda, to skutek nie tyle nadmiaru „pseudowydarzeń", nieistotnych dla jednostki i społeczeństwa, ile raczej braku wytwarzania z nimi emocjonalnych więzi. Historia rozgrywająca się przed oczami milionów ludzi tak naprawdę dzieje się gdzieś indziej, a źródło informacji można wyłączyć, by odzyskać poczucie bezpieczeństwa. Autor stwierdza:

> „Ponieważ historia nawiedza współczesne społeczeństwo jak duch, na wszystkich szczeblach konsumpcji życia odnajdujemy pseudohistorie wymyślone w celu utrzymania zachwianej równowagi aktualnego c z a s u z a m r o ż o n e g o"[244].

Współczesność wytworzyła nie tylko fikcyjny czas teraźniejszy, oczekiwaną i zapowiadaną szczęśliwość. Równie nierealne zdają się być postacie publiczne, posługujące się utrwalonym za pomocą mediów wizerunkiem:

> „Ludzie uwielbiani jako uosobienie systemu nie są, jak powszechnie wiadomo, tymi, kim są; stali się wielkimi ludźmi schodząc poniżej realności najskromniejszego życia indywidualnego, i każdy to wie"[245].

---

240 G. Debord, *Społeczeństwo Spektaklu*, s. 85.
241 Tamże, s. 89.
242 Tamże, s. 86.
243 Tamże, s. 101.
244 Tamże, s. 103.
245 Tamże, s. 32.

Audiowizualne aspekty_27.indd 90 28.05.2013 18:55

Erving Goffman (etnograf życia angloamerykańskiego) w odniesieniu do społeczeństwa mówił o „występie" (*performance*)[246], fasadzie (dekoracje, sposób bycia i powierzchowność), roli społecznej, ale przede wszystkim interakcji – używa pojęcia performans w szerokim i wąskim znaczeniu (odwołując się wówczas do tradycji teatru). Pisze o widowiskach cynicznych – nastawionych na efekt i wrażenie wywarte na odbiorcach, oraz widowiskach szczerych, gdy ważna jest prawdziwa ekspresja uczestnika. Goffman wprowadza kategorię „okazji towarzyskiej" – definiującej życie oficjalne, tzn. takie, w którym pokazujemy się innym:

> „Każda z takich okazji posiada charakterystyczny etos, strukturę emocjonalną, które muszą być właściwie wytworzone i podtrzymywane, a uczestnicy wiedzą, że są zobligowani do podporządkowania się im, bez względu na indywidualne uczucia"[247].

Kolejną zasadą przebywania na ulicy jest tzw. „grzeczna nieuwaga". Współcześnie skutkuje to również ochroną wizerunku – nie można natrętnie przypatrywać się innym ludziom ani ich fotografować.

Victor Turner wprowadza kategorię „dramatu społecznego" (*social drama*), z którego w wyniku przekształceń powstaje teatr. W przeciwieństwie jednak do Goffmana, posługującego się wyobrażeniem tradycyjnej sceny/teatru włoskiego i wyraźnie oddzielającego scenę od kulis, co przypomina podział wiedzy na dostępną i niedostępną odbiorcy, Turner odwołuje się najchętniej do koncepcji Richarda Schechnera, uczestnika ruchu teatralnego lat 60. XX wieku, antropologa, działającego w eksperymentalnym The Performance Group oraz jednego z twórców koncepcji teatru enwironmentalnego. Schechner natomiast chętnie przywołuje pozaeuropejską teorię aktorstwa, by przeciwstawić się udawaniu, byciu kimś innym[248].

Turner, opisując społeczeństwo (współczesne i dawne), chętnie opowiada o prowadzonych wewnątrz niego grach, „ujętych w nawias przejawów dodatniej struktury"[249], czyli uznanych relacjach między członkami poszczególnych grup i stanów, ich diachronicznym ukształtowaniu. Badacz rozumie grę przede wszystkim jako sposób przezwyciężenia kryzysu; są to uaktywnione w społeczeństwie scenariusze, choć niekoniecznie te najbardziej aktualne[250]. Gry ujawniają konflikty, ale potrafią także wygenerować nowe mity i symbole. Przyjęcie terminologii gier wprowadza niezwykłą dynamikę, struktura staje się nieuchwytnym momentem, gdyż każdy ruch wpływa na zmianę relacji.

---

246 E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*.
247 Cyt. za: A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 61.
248 Zob. tamże, s. 60.
249 V. Turner, *Gry społeczne i obrzędowe metafory*, s. 34.
250 Tamże, s. 26.

Audiowizualne aspekty_27.indd 91 28.05.2013 18:55

Mówiąc o spektaklu społecznym, badacze eksponują albo przeżycia odbiorcy, albo „doświadczanie nowoczesnej przestrzeni społecznej", gdy okazuje się, że każdy z nas jest aktorem na wspólnej scenie[251]. O spektaklach uprzemysłowionego miasta, oddziałujących na mieszkańców za pomocą technik szoku pisał już Benjamin. Polegają one na korzystaniu z ostrych efektów słuchowych i wzrokowych, wytrącających widzów z przyzwyczajenia, doświadczenia życiowego[252]. To, zdaniem Skórzyńskiej „szczególny «produkt» nowoczesności"[253], gdy niemożność przeżycia estetycznego czy osiągnięcia *katharsis* ujawnia irracjonalność naszego życia nie-serio.

Zastanawiając się nad spektaklem społecznym, badacze podkreślają rolę teatralizacji, która polega na wykorzystywaniu elementów scenicznych, kompozycji czasowo-przestrzennej, podziale na widzów i aktorów[254]. Stwierdzenie jakiegokolwiek z tych elementów ma zawsze charakter ambiwalentny, ponieważ życie nie powinno opierać się na sztuczności i mechaniczności. Każda kultura wytwarza określone formy teatralizacji oraz ceremonie, wykorzystujące scenariusz i sprecyzowane typy ról. Jean Duvignaud wymienia wśród nich m.in. rozprawy sądowe, posiedzenia konkursowe, uroczystości i nabożeństwa, ale również święta rodzinne. Wskazuje również podstawową różnicę między dwiema kategoriami zjawisk:

> „Życie społeczne nie sprowadza się oczywiście do tych aspektów teatralizacji – spontanicznej, obejmującej zatem także i to, co nieceremonialne, a nawet ceremonialności przeciwne; owe zbiorowe akty uczestnictwa upodabniają jednak społeczeństwo do teatru, sugerują ciągłość między ceremonią społeczną a ceremonią dramatyczną […]"[255].

Duvignaud klasyfikuje praktyki społeczne na podstawie dominacji jednej ze zmiennych: cele i funkcje (pragmatyka działań) oraz estetyka i forma widowiskowa (teatr). Rewolucje zmieniające porządek polityczny i społeczny, parki tematyczne czy spektakle konsumpcji, widowiska polityczne czy nawet religijne (np. pielgrzymki Jana Pawła II, zaślubiny czy pogrzeby…) mogą zostać opisane ze względu na zastosowane środki widowiskowe. Również teatr spełnia określone funkcje i cele, mimo że tylko szczególne jego formy postulują zniesienie granicy między sceną a widownią czy ingerowanie w porządek społeczny (teatr polityczny, happening). Najbardziej estetyczne jest działanie nastawione na wzmocnienie własnego wizerunku (etykieta dworska oraz wszelkie konwenanse). Trzeba jednak pamiętać, że codzienność odwołuje się do konwencji[256], które są utrwalane przez wychowanie oraz współczesną kulturę i sztukę.

---

251 A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 22.
252 Zob. tamże.
253 Tamże, s. 23.
254 Tamże, s. 79.
255 J. Duvignaud, *Społeczna praktyka teatru*, [w:] *Wiedza o kulturze*, cz. 3: *Teatr w kulturze*, s. 75.
256 Zob. K. Pleśniarowicz, *Przestrzenie deziluzji. Współczesne modele dzieła teatralnego*, s. 116.

Audiowizualne aspekty_27.indd 92 28.05.2013 18:55

Każde stadium życia społecznego wypracowuje własne rytuały i mity, o czym pisali m.in. Gramsci oraz Barthes. Dlatego wydaje się, że przyjęcie postawy estetycznej lub zaangażowanej wobec rozgrywającego się wydarzenia, zależy przede wszystkim od odbiorcy i jego sposobu przeżywania.

W Polsce, o spektaklach społecznych zaczęto mówić po przełomie 1989. Zmiana systemu politycznego zakwestionowała dawne normy, tworzące monologiczny system, a także nobilitowała kulturę popularną, konsumpcyjną, audiowizualną. Spektaklem może być miejska przestrzeń oraz sfera publiczna, zwłaszcza że demokracja zakładająca aktywność wyborców sprowadza się często do skutecznego wypromowania, niemal „sprzedaży" swojego kandydata. O takich spektaklach pisze Agata Skórzyńska.



**Zagadnienia:** *theatrum mundi*, *theatrum vitae humanae*, *homo theatralis*, rola społeczna, teatralizacja, ceremonialność.

# II. Widowiska w komunikacji kulturowej

## 1 Widowiska religijne

Jak pisałam w pierwszej części, rytuały i obrzędy religijne to jedno ze źródeł powstania teatru. Każda religia posiada własne rekwizyty, które nabierają znaczeń alegorycznych, oraz promuje określone schematy zachowań. Powstające w kościele nowe grupy próbują przede wszystkim odciąć się od znanych symbolicznych fetyszów, teatralnego porządku tradycyjnych obrzędów (kościół katolicki dla wielu jest zbyt pompatyczny, zbyt teatralny, zbyt widowiskowy), od obowiązującej ikonoklastii, jednak wkrótce wypracowują własną widowiskowość. Tak powstaje nowa wspólnota, a wykorzystywane rekwizyty przechowują w sobie pamięć określonych emocji i wywołują w odbiorcach-wiernych określone uczucia.

Rytuał jest przede wszystkim możliwością komunikowania się z sacrum, korzysta z tradycyjnych gestów, a jego oprawa widowiskowa (szaty, wystrój) może zmieniać się zgodnie z gustem współczesnych. Stara się ona być atrakcyjna także ze względu na możliwość pozyskania nowych wyznawców (znaczenie ewangelizacyjne). Początkowo widowiska traktowano jako zagrożenie dla prawdziwej religijności, uznawano za skutek uboczny podejmowanych praktyk, często spowodowany także nastawieniem uczestnika-widza, który przyjmuje postawę estetyczną, jednak z czasem ich organizatorami stali się kapłani. Tym samym zaczęły one funkcjonować jako jeden ze sposobów upowszechniania religii (w okresie powszechnej niepiśmienności wiernych i obrządku odprawianego po łacinie pełniły funkcję *Biblii pauperum*), przekonywania niezdecydowanych, choćby za sprawą oczarowania estetycznego. Realizowały one program katechetyczno-interpretacyjny, były próbą współczesnej wykładni Pisma Św. lub służyły publicznej manifestacji indywidualnej religijności, np. procesje Bożego Ciała odbywane w Polsce od XIV wieku (święto wprowadzone w 1320 roku). Stopniowo widowiska religijne stawały się coraz bardziej lokalne i aktualne. Nie dziwi więc, że w Polsce Chrystus rodzi się w szopce, obok góralskich paste-

Audiowizualne aspekty_27.indd 95 28.05.2013 18:55

rzy, a umiera na Giewoncie[1]. Widowiska religijne początkowo korzystały przede wszystkim z emocjonalnego przeżycia wiernych, ale wkrótce spontaniczne gesty i działania przekształcają się w dokładnie opracowany scenariusz. Aktywność performatywna pozwala wiernym na indywidualne przeżywanie prawd wiary i uczestniczenie w wytwarzanej przez widowiska rzeczywistości. Odczuwając realność wydarzeń przekazywanych w Biblii, wierni współczują postaciom, a nawet solidaryzują się z nimi jak z bohaterami popularnych opowieści. Jednocześnie emocjonalne zaangażowanie włącza ich w porządek ogólny, wyznaczony przez określoną tradycję.

Widowiska religijne pojawiają się także jako potrzeba wprowadzenia dawności w codzienność (to widowiska tradycji albo pamięć obrzędów odprawianych przez rodziców, dziadków, gdy poszczególne gesty i wypowiadane słowa brzmią niezrozumiale i nabierają znaczeń niemal magicznych). Takie akcje okazują się „dramatycznym nabożeństwem z elementami widowiskowymi"[2]. Podczas gdy tradycyjna wiara kojarzy się głównie z kontemplacją i umiejętnością racjonalnego przekonywania do swoich racji, widowiska zdają się odwoływać do zmysłów i emocji.

Ponieważ widowiska religijne tworzą i utrwalają wspólnotę, stają się instytucjami życia społecznego i dlatego nie pozostają one obojętne władzy, która ze względu na obrane cele i prezentowaną ideologię popiera je albo potępia. (Skomplikowane relacje między wymienionymi porządkami występują w systemach totalitarnych, które choć niedialogiczne i nietolerancyjne mogą zaanektować określone widowiska religijne.) Tworzą one wówczas tradycję powszechną (w której wypada brać udział bez względu na osobiste przekonania, to sytuacja wielu polityków w Polsce) lub ekskluzywną, dostępną wyłącznie wtajemniczonym, która pozwala wyznawcom ukryć przed dominującym *societas*. Tradycyjne religie z długim stażem nauczyły się wykorzystywać możliwość enklaw *communitas*. W kościele katolickim to m.in. wprowadzony pod wpływem zakonu franciszkańskiego nakaz ubóstwa czy utrzymywanie zakonów kontemplacyjnych.

Początkowo w kościele katolickim obrzędy i zachowania parateatralne nie były regulowane przepisami i funkcjonowały jako działania spontaniczne. Ujednolicenie liturgii oraz odrzucenie dodatkowych przedstawień wprowadził dopiero Sobór Trydencki (1568). Współcześnie, przepisy kościelne także starają się określić granice swobody w kształtowaniu widowisk. Tradycyjna religijność, porządek mszy świętej i modele okazywania wiary ulegają odmianie zwłaszcza w wyniku działań podejmowanych przez młodzież, wychowaną na współczesnych mediach. Grupy ludzi poszukujących, próbują w skostniałym rytuale odnaleźć swoje formy ekspresji.

1 D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 68.
2 Tamże, s. 101.

Audiowizualne aspekty_27.indd 96 28.05.2013 18:55

Wśród polskich widowisk religijnych od dawna ważną rolę pełniły groby Chrystusa (od XV wieku), uczestniczenie w męce i śmierci Chrystusa (barokowe kalwarie od 1609; Kalwaria Zebrzydowska, Kalwaria Pacławska i ponowna popularność takich widowisk od lat 80. XX wieku, np. działalność stowarzyszenia Misterników Kaszubskich Wojciecha Rybakowskiego w Wejcherowie), jasełka, drogi krzyżowe odprawiane w przestrzeniach miejskich, procesje, pielgrzymki, tradycyjne pogrzeby, ale również spotkania młodzieży – Dni Młodzieży zapoczątkowane przez Jana Pawła II oraz spotkania w Lednicy. Do rozwoju tych widowisk przyczyniły się zakony: franciszkanie wprowadzili szopkę, jezuici rozwinęli teatr, bernardyni organizowali przedstawienia kalwaryjskie, procesje i masowe dramatyzacje religijne. Poszczególne działania ewoluują wraz ze zmianą warunków społecznych. Wspomniane procesje Bożego Ciała kiedyś miały charakter paramilitarny, przypominały wyprawy krzyżowe. Dziś to przede wszystkim możliwość uświęcenia parafii Najświętszym Sakramentem, publiczne wyznanie wiary. W różnych regionach procesje przybierają odmienne formy, np. w Spycimierzu układane są kwietne dywany. Dariusz Kosiński łączy procesję Bożego Ciała z pochodem Bractwa Kurkowego, który odbywa się dzień po oktawie[3].

Ważne są widowiska przywracane do świadomości społecznej. Od 2007 roku organizowane są w Polsce pochody miejskie w dniu Trzech Króli (od 2011 r. jest to dzień wolny). Mędrców odgrywa młodzież skupiona w stowarzyszeniach katolickich albo np. rektorzy szkół wyższych. W barwnym korowodzie uczestniczą pasterze, jeźdźcy, zdarzają się także wielbłądy. Zwyczaj został zapożyczony z Hiszpanii jako manifestacja wiary, a także forma ewangelizacji, wyjścia do wiernych i poszukiwania przez nich wrażeń. Pomysł zorganizowania pochodu stał się okazją do rozpoczęcia dyskusji o zagospodarowywaniu tradycji, a przede wszystkim przeciwstawianiu się wpływom obcym. Orszaki wyruszyły m.in. w Katowicach (tu scenariusz z Ewangelii przygotowano specjalnie na tę okoliczność), w Strumieniu na Śląsku Cieszyńskim (tu celem jest Strumieńskie Betlejem) oraz w Częstochowie (2012; po widowisku plenerowym *Pokłon Trzech Króli* pochód wyruszył spod Katedry na Jasną Górę, zatrzymując się przed zamkiem Heroda, Ratuszem na placu Biegańskiego).

Poszczególne grupy społeczne poszukują rozmaitych bodźców w widowiskach religijnych. Dla dzieci i młodzieży, podobnie jak w folklorze ludowym, religia powinna być przede wszystkim zabawą, wspólnie przeżywanym świętem, stąd popularność grup Światło Życie, KSM-u, ruchu pielgrzymkowego, spotkań w Lednicy, o których z perspektywy widowiska pisała Agata Skórzyńska oraz Dariusz Kosiński. Te ostatnie odbywają się od 1997 roku w wigilię Zesłania

[3] Tamże, s. 104.

Ducha Świętego i organizowane są przez o. Jana Górę. Korzysta on z repertuaru środków i zachowań wypracowanych przez współczesne media. Uczestniczy w nich od kilkudziesięciu aż do 150 tysięcy osób. Zamiast wiary koturnowej, do której należałoby dorastać, spotkania wykorzystują zachowania znane z koncertów rockowych czy współczesnego teatru. Na spotkaniach są więc gadżety, oklaski, okrzyki, śpiew. Nic dziwnego, że Skórzyńska porównuje je do rockowych spotkań np. z Owsiakiem w Żorach czy tych w Jarocinie. Jednocześnie zwraca uwagę na doskonały wybór miejsca, łączącego rozmaite znaczenia. Lednica, jeden z pierwszych ośrodków polskości, buduje mit państwowy (w baroku Polska była przedmurzem chrześcijaństwa, ale i dziś wciąż jest krajem katolickim), łącząc go z tradycyjną, choć wyrażoną za pomocą współczesnych środków religijnością. Spotkania kończą się obecnie masowym przejściem przez Bramę Tysiąclecia w kształcie ryby, która stała się ich najbardziej rozpoznawalnym symbolem. W 2012 (roku Mistrzostw Europy w Piłce Nożnej organizowanych w Polsce i na Ukrainie) pojawiły się tam również elementy sportowe, ponieważ o. Jan Góra był ambasadorem futbolu miasta Poznania.

Procesje i widowiska pozakościelne ustanawiają nową przestrzeń doświadczenia religijnego – to pejzaż kalwarii lub przestrzeń miasta (droga krzyżowa, procesja Bożego Ciała…), to swego rodzaju wytworzenie *sacrum* w codzienności. Po II wojnie, w 1955 roku Kościół w Polsce przywrócił tradycje procesji Bożego Ciała oraz zaczął wykorzystywać podobne zachowania do demonstrowania wiary, ale przede wszystkim siły wiernych, by wyrazić sprzeciw wobec antykościelnego i antyreligijnego systemu komunistycznego. 3 maja 1966 Prymas Stefan Wyszyński zawierzył naród Matce Bożej na Jasnej Górze.

Kolejnym ważnym widowiskiem religijnym jest pielgrzymka. W tradycji polskiej wierni zdążają pieszo przede wszystkim na Jasną Górę (15 i 26 sierpnia; za pierwszą zorganizowaną pielgrzymkę uznaje się Pielgrzymkę Warszawską z 1711), w prawosławiu na Świętą Górę Grabarkę. Pielgrzymki opisał Victor Turner, uznając je za zjawisko liminalne[4]. Takie sanktuaria zostały wybrane ze względu na znajdujące się tam relikwie albo cudowny wizerunek (obraz, rzeźba). Często są to miejsca peryferyjne (Turner wymienia wśród nich także Częstochowę[5]). Tym samym jest to swego rodzaju zinstytucjonalizowana antystruktura, to enklawa, w której ludzie rezygnują na czas pobytu ze swoich statusów społecznych, by przeżyć odnowę. Pielgrzymka staje się więc „funkcjonalnym ekwiwalentem" rytuału przejścia[6], co potwierdza także peryferyjność

4 V. Turner, *Pielgrzymki jako procesy społeczne*, [w:] tenże, *Gry społeczne, pola i metafory*, s. 139–193.

5 Tamże, s. 162.

6 V. Turner, *Paradygmaty religijne a działanie polityczne: Tomasz Becket na radzie w Northampton*, [w:] tenże, *Gry społeczne, pola i metafory*, s. 51.

Audiowizualne aspekty_27.indd 98 28.05.2013 18:55

sanktuariów, które podobnie jak wszystkie miejsca religijne, mogą wpisywać się dodatkowo w inne porządki – polityczne lub społeczne – tu odbywają się koronacje władców, pogrzeby ważnych osób (np. katedra w Gnieźnie, w Krakowie, kościół na Skałce). Również do Częstochowy chętnie przyjeżdżają politycy, by spotkać się z różnymi grupami społecznymi. A ponieważ mogą wówczas wygłosić słowo do narodu, więc w przeciwieństwie do idei pielgrzymowania nadal zachowują swój status społeczny.

Podjęcie pielgrzymki jest religijnym obowiązkiem (istnieją wówczas dopuszczalne usprawiedliwienia) albo osobistym pragnieniem i intencją – to prośba o błogosławieństwo, dopełnienie ślubu, pokuta. Turner wymienia także inne funkcje pielgrzymek – karne, oczyszczające, pokutnicze, poznawcze, instrukcyjne, terapeutyczne (odnowa i uzdrowienie), transformacyjne[7]. Pozwalają one unieważnić czas, który z jakiegoś powodu nie był zbyt szczęśliwy. To jedna z form społecznego, zbiorowego zbawienia (wg badań Durkheima w religiach eksponujących osobistą religijność istnieje więcej samobójstw)[8].

Do ważnych miejsc ludzie pielgrzymują w określonych grupach – parafialnych, zawodowych, społecznych (np. pielgrzymki mężczyzn do Piekar Śląskich), miłośników sportów, np. pielgrzymka rowerowa na Jasną Górę ze Strzelec Krajeńskich (600 km w ciągu 6 dni; od 1988 r.), pielgrzymka motocyklistów na początek sezonu motorowego, grup naznaczonych jakąś wspólną cechą, np. pielgrzymka jąkających się, czy grup historycznych, m.in. 19 marca 2011 r. przybyła na Jasną Górę pielgrzymka z Pomorza w strojach polskiej husarii – Chorągiew Husarska Jego Miłości Mieczysława Struka, Marszałka Województwa Pomorskiego z siedzibą w Gniewnie i Chorągiew Husarska JMci Tadeusza Pagińskiego, Hetmana Wielkiego Rycerstwa Polskiego z siedzibą w Chełmie.

Stosunek społeczności do pielgrzymowania ujawnia cenione przez nią wartości. Potępił je Kalwin jako stratę czasu i energii, które wierny mógłby przeznaczyć, by zatroszczyć się o życie wieczne[9]. Również w dzisiejszych czasach racjonalizmu i wygodnictwa pielgrzymki coraz wyraźniej przemieniają się w turystykę pielgrzymkową. Sanktuarium staje się wówczas jednym z zabytków godnych zobaczenia, które wypada znać bez względu na wyznawaną wiarę. Tymczasem pielgrzymka, zdaniem Turnera, pozwala ludziom doświadczyć wspólnoty religijnej i przeżyć wewnętrzną transformację:

> „Zaangażowanie pielgrzyma, w pełni fizyczne, w męczącą, lecz inspirującą podróż wywiera na nim jeszcze większe wrażenie w sferze symbolicznej niż symbole wizualne i słuchowe, które dominują w liturgiach i ceremoniałach kalendarzowo ustrukturowanej religii.

[7] V. Turner, *Pielgrzymki jako procesy społeczne*, s. 165.
[8] Zob. Tamże, s. 168.
[9] Zob. Tamże, s. 158.

> Na te drugie pielgrzym tylko **patrzy**, w pielgrzymce **uczestniczy**. Pielgrzym sam staje się totalnym symbolem, a w rzeczywistości symbolem totalności. Zwykle podczas wędrówki zachęcany jest do medytowania nad twórczymi i altruistycznymi aktami świętego lub bóstwa, którego relikwia lub wyobrażenie tworzy przedmiot jego poszukiwań"[10].

Aby spotęgować doświadczenia tego typu, droga do sanktuarium wiedzie często pod górę, co zwiększa zmęczenie, a jednocześnie staje się znakiem wznoszenia się ludzi do Boga. Pielgrzymi niosą transparenty oraz znaki rozpoznawcze, czasami trzymają ogromny różaniec, a także kwiaty, kiedyś przede wszystkim mieczyki.

Zastanawiając się nad możliwością współczesnego powrotu do misteriów, Piotr Kowalski twierdził, że podczas gdy dawniej najważniejszy był symbol i pełne uczestnictwo, współczesność posługuje się przede wszystkim „dyskursem alegorycznych ilustracji tez religijnych czy moralistycznych"[11]. Niemożność przywrócenia dawnych praktyk jest spowodowana przede wszystkim wielością innych dyskursów, dostępnych współczesnym. Dziś misterium to, według Kowalskiego, przede wszystkim metafora wykorzystywana także przez psychologię na oznaczenie przejść między kolejnymi etapami rozwoju człowieka i budowania w sposób kumulacyjny tożsamości.

Widowiska religijne zachęcają do refleksji nad początkami teatru, definiując je jako zeświecczony rytuał. Jak zaznaczono w części pierwszej, zmianie uległa perspektywa odbioru – zamiast uczestnictwa i aktywnego kontaktowania się ze sferą sacrum pojawiła się postawa estetyczna, oceniająca i doceniająca sferę widowiskową. Pierwotne misteria, zarówno transgresyjne jak i wotywne, wykluczały aktora i widza, a dopuszczały jedynie uczestników. Stopniowo ludzie zaczęli wprawdzie wcielać się w role bóstw, jednak wciąż działali w wyodrębnionej z codzienności sferze *sacrum*. Niebezpieczeństwo takiego wcielenia kazało ubezpieczać się aktorom za pomocą masek[12].

Teatr wciąż nawiązuje do religijnych widowisk. Współczesne próby utrwalenia i upowszechnienia obrzędowych inscenizacji folklorystycznych prowadzą do wykrystalizowania wyłącznie steatralizowanych misteriów[13]. Realizują one przede wszystkim potrzebę egzotyki oraz zaspokajają potrzeby estetyczne. We współczesnym teatrze wytworzył się nawet nurt, który dąży do odtworzenia religijnego i parareligijnego charakteru niektórych widowisk. Takie zadania w Dwudziestoleciu podjął Leon Schiller, Reduta Juliusza Osterwy i Mieczysława

---

10 Tamże, s. 174.

11 P. Kowalski, *Od misterium przemiany do „misterium" ponowoczesności*, s. 26.

12 M. Lurker, *Sens maski*, [w:] tenże, *Przesłanie symboli w mitach, kulturach i religiach*.

13 P. Kowalski, *Od misterium przemiany do „misterium" ponowoczesności*, s. 26; autor przywołuje tezę E. Dąbrowskiej, *Teatr, jakiego nie znamy.*

Audiowizualne aspekty_27.indd 100 28.05.2013 18:55

Limanowskiego, a współcześnie m.in. Ośrodek Praktyk Teatralnych „Gardzienice". Związek teatru Osterwy z kościołem podkreślał Tadeusz Słobodzianek:

„To Osterwa zdaje się powiedział, że teatr został stworzony dla tych, którym nie wystarcza Kościół"[14].

Kosiński uważa, że każdy teatr, który za cel stawia sobie rozwój duchowy, transformację, przemianę, a którego ideałem jest Słowo wcielone, czyli Jezus Chrystus, okazuje się być swego rodzajem teatrem religijnym albo przynajmniej poszukującym transcendencji. Wymienia wówczas nazwiska: Mickiewicz, Słowacki, Norwid, Wyspiański, Osterwa, Limanowski, Grotowski, Kantor, Staniewski…[15]. O takiej działalności parareligijnej teatru pisała też Małgorzata Dziewulska[16], dzieląc ją na społeczną (wspólnotową, narodową) i indywidualną (misteryjną i ukrytą). Mechanizm performatywny ustanawiający wspólnotę pojawia się na pewno w *Dziadach* (tu koegzystują rozmaite rejestry: narodowy teatr metafizyczny, teatr wspólnoty, teatr przemiany, teatr rytualny, teatr śmierci, teatr muzyczny, teatr rapsodyczny, teatr polityczny)[17].

Związki teatru z widowiskami religijnymi to również próba odtworzenia dawnych przedstawień, np. chorału gregoriańskiego, co stara się przywrócić Schola Teatru Wiejskiego „Węgajty" prowadzona przez Johanna Wolfganga Niklausa (od 1994 roku). Współpracują z nim: Marcin Bornus-Szczeciński, Robert Pożarski, Anna Łopatowska, Maciej Kaziński. Przygotowali oni cykl bożonarodzeniowy *Ordo Stellae* (1995), cykl pasyjny *Ludus Passionis* z *Carmina Burana* (2003)… Poza działalnością artystyczną prowadzą również programy badawcze, by odnowić tradycyjny śpiew liturgiczny, obywający się bez organów i nadmiaru instrumentów.

**Zagadnienia:** rytuał, obrzęd, widowiska religijne, funkcje widowisk religijnych, teatr religijny, triduum paschalne, droga krzyżowa, jasełka, pielgrzymka, pogrzeb.

[14] T. Słobodzianek, *Biłem dziewice po twarzy*, s. 3.
[15] D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 111–113.
[16] M. Dziewulska, *Artyści i pielgrzymi*.
[17] Por. D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 124.

Audiowizualne aspekty_27.indd 101 28.05.2013 18:55

## 2 Święta

Z religią łączy się pojęcie święta, które z czasem obejmuje rozmaite dziedziny życia. Caillois definiuje je następująco:

> „[…] chciałbym zaproponować rozumienie święta jako złożonego i wieloaspektowego wydarzenia wspólnotowego o wielkim znaczeniu, którego istotą i wyróżnikiem jest zespół działań o określonej dramaturgii. Święto – najogólniej rzecz ujmując – to okres wyjątkowy, odcinający się od dnia powszedniego, jako «czas rozpasania» i «panowania sacrum», «czas żarliwych przeżyć i przeistoczenia»"[18].

Święto organizuje czas, choć trzeba pamiętać, że czas świąteczny nie jest synonimem czasu wolnego. Ten ostatni to produkt przemysłu rozrywkowego, który można spożytkować według własnego pomysłu. Święto zawiera w sobie natomiast szczegółowo opracowany i przekazywany przez tradycję program. Może ono należeć do różnych porządków – religijnego, społecznego, politycznego, a nawet w procesie rozwoju może zmieniać swoją przynależność, np. Wigilia obchodzona wciąż tradycyjnie mimo obniżenia poziomu wiary.

Święto to pozostałość *sacrum* we współczesnym społeczeństwie. To stan ducha osiągany za pomocą określonych działań. Według Filipowicza[19], posiada ono związek z metamorfozą. To poszukiwanie innego świata, innego porządku, potrzeba odrzucenia obowiązujących w powszednim życiu reguł i zasad, możliwość osiągnięcia „stanu alternatywnego" (Duvignaud), to „paroksyzm życia" (Caillois). Święto pozwala przekroczyć granicę doświadczeń możliwych. Filipowicz rozróżnia w każdym takim wydarzeniu elementy związane z widowiskowością i ich znaczeniem (istotą). Przed II Wojną Światową na wartość święta zwrócił uwagę Karl Kerényi, o czym informował Huizinga w książce o zabawie.

Współczesność organizuje „liczne świąteczności", choć sama pozostaje „epoką bez święta"[20]. Istnieją święta patriotyczne, religijne, również domowe, obchodzone z powodu rozmaitych okazji. Każde z nich posiada przynajmniej ramowy scenariusz obchodów. W życiu społecznym odbywa się nieustanna walka na święta – wciąż kultywowane, zapomniane, zakazane, ustanawiane albo przywracane przy zmianie porządku politycznego. Takie działania można prześledzić na podstawie systemu socjalistycznego i przewrotu po 1989 roku. Władza komunistyczna wprowadziła Święto Odrodzenia Polski, a także próbowała zmienić nazwy świąt istniejących: Gwiazdka zamiast Świąt Bożego Narodzenia, Święto Zmarłych zamiast Święta Wszystkich Świętych.

---

18 R. Caillois, *Człowiek i sacrum*, s. 109.
19 S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, s. 231.
20 G. Debord, *Społeczeństwo Spektaklu*, s. 85.

Audiowizualne aspekty_27.indd 102 28.05.2013 18:55

Znaczeniem świąt i sposobami świętowania zajmuje się etnologia i folklor. W polskiej tradycji badania takie prowadzili m.in. Kazimierz Moszyński, Jan Stanisław Bystroń, Anna Zadrożyńska, Jerzy Bartmiński, ale także Leszek Kolankiewicz. To wszelkie działania okołokościelne, m.in. kolędnicy, herody i szopki, zwyczaje pogrzebowe. To również pamiętanie zmarłych, obchodzenie Dnia Zadusznego, który tak określał teolog J. J. Olier:

> „Jest to dzień w pewnym sensie ważniejszy niż Wielkanoc czy Dzień Wniebowstąpienia, [gdyż] Chrystus zostaje w tej tajemnicy udoskonalony, stając się jako Głowa naszego Kościoła doskonały i dopełniony, kiedy jednoczy się *ze wszystkimi* jego świętymi (kanonizowanymi i niekanonizowanymi, znanymi i nieznanymi)”[21].

Jak wspominałam, ewolucji podlegają zarówno scenariusze, jak i teatralna oprawa świąt. Dziś w korowodach kolędników i przebierańców pojawiają się nowe postacie, m.in. Kosmonauta, Telefoniarz, Pekao. Kosiński podkreśla jednak, że tradycja zdaje się być bardziej widowiskowa, dlatego tak bardzo jest popularna[22], kusi powtarzalnością i jakąś niepokojącą egzotyką.

Święta wspólnoty mogą być rozmaite i często są one określane nazwą festiwalu. Mogą to być przeżycia związane z teatrem – Wiktor Brumer „polskim widowiskiem festiwalowym” nazwał sztukę Wojciecha Bogusławskiego *Cud mniemany, czyli Krakowiacy i Górale*, ponieważ potrafiła ona wytworzyć nastrój święta w zmieniającym się kontekście historycznym, dzięki wielu przeróbkom uaktualniającym[23]. Kiedyś festiwalem były Dionizje Miejskie (tak nazywa je Steiner[24]), festiwal w Olimpii, dziś to także rozmaite festiwale muzyczne, filmowe, teatralne, kulinarne, święta miast i ulic. Współcześnie święto może być skutkiem sukcesu sportowców, to przeszczepienie zachodniej fiesty, gdy witamy mistrzów, zwłaszcza gier zespołowych, np. siatkarzy, piłkarzy ręcznych.

Współczesne święta stają się coraz bardziej masowe i spektakularne. Od lat 80. XX wieku w Polsce pojawił się zwyczaj witania Nowego Roku na placach miejskich. Dziś to również show przygotowywane w największych miastach przez poszczególne stacje telewizyjne, które tworzą w ten sposób swego rodzaju zawody na oglądalność. Również do okresu bożonarodzeniowego włączyły się kolejne Finały Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy, co pozwala Kosińskiemu wpisać to je w „szczodre dni”[25].

Atmosferę świąt wykorzystują również supermarkety i galerie handlowe, by wykreować święto zakupów, oddziałując na zmysły człowieka, który niemal

---

21 Cyt. za: V. Turner, *Proces liminalny*, s. 179.

22 D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 80

23 Zob. tamże, s. 226; W. Brumer *Służba narodowa Wojciecha Bogusławskiego*, s. 58.

24 M. Steiner, *Wprowadzenie*, [w:] taż, *Geneza teatru*, s. 20.

25 D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 63.

Audiowizualne aspekty_27.indd 103 28.05.2013 18:55

zatraca się w tej przestrzeni zakupów, spędzania wolnego czasu, wspólnego biesiadowania, ale także centrum rozrywki (dyskoteki, kina) oraz kultury – występy gwiazd, spotkania z celebrytami, w Częstochowie poranki muzyczne dla dzieci organizowane przez Filharmonię Częstochowską (w latach 2010/2012 trwał remont głównej siedziby), warsztaty dla dzieci oraz naukowe eksperymenty. Jednocześnie istnieje nieustanna potrzeba budowania wspólnoty skupionej wokół określonego supermarketu – plany lojalnościowe, promocje, wyprzedaże, kampanie reklamowe. Nie dziwi więc, że hipermarket stał się współcześnie jedną z metafor określających kulturę. Podczas gdy jeszcze kilka lat temu supermarket nazywany był świątynią, dziś sztuka staje się hipermarketem z nieustannymi akcjami wyprzedaży[26].

W supermarkecie odbywa się nieustanne widowisko uwodzenia, nęcenia i przekonywania kolejnych konsumentów. Komunikat zostaje nakierowany na odbiorcę, ale przede wszystkim istnieje po to, by zachęcić go do określonych zachowań. Wcześniej jednak należy klienta dokładnie obserwować i zanalizować jego potrzeby. Mimo pozorów święta, działania przemysłu konsumpcji (reklama, analiza, strategie prezentowania towarów) nastawione są przede wszystkim na zysk, a zbieranie kolejnych gadżetów i podporządkowywanie się strategiom reklamowym przemienia ludzi w przedmioty (marionetki w rękach specjalistów) lub co najwyżej w kolekcjonerów, którzy nie potrafią zaspokoić swoich pragnień i wciąż odczuwają brak nowości[27]. W ten sposób konsumpcja promuje „fałszywą cykliczność świąteczności".

Ważne są także święta związane z pamięcią o zmarłych. Dawniej co roku w okolicach Bożego Narodzenia na cmentarzu odbywały się tańce zamaskowanych ludzi. Tak rodziły się obchody kolędnicze[28]. Niemal do XIII w. pochówkowi towarzyszyły lamentacje i igrzyska (tryzna), potem zachowania te zostały zdominowane przez procesje ze śpiewami wiernych. Utrata znaczenia tego obrzędu wynika przede wszystkim z marginalizacji samego zjawiska. Kosiński stwierdza w dzisiejszych czasach zanik budowania tożsamości z rodem, z przodkami. Współczesność okazuje się nastawiona na teraźniejszość bez potrzeby legitymizowania się z przeszłości:

> „Tradycyjne dramatyzacje pogrzebowe przekształcały zmarłego w przodka, jednocześnie ustanawiając relacje między nim a żywymi. Ich zanik i sprowadzanie sensu śmierci do «problemu technicznego» lub «przejściowych trudności» w normalnym biegu rzeczy, grożą zagładą jej sensu"[29].

Obrzędy stają się coraz bardziej osobiste. Gdy odmawia się im jakiejkolwiek skuteczności, zaczynają funkcjonować przede wszystkim jako „uroczystości

[26] Określenie to wprowadza Piotr Kowalski, *Kilka słów wstępu*, [w:] *Teatr wielki*, s. 9.
[27] Zob. P. Kowalski, *Od misterium przemiany do „misterium" ponowoczesności*, s. 35.
[28] D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 55.
[29] Tamże, s. 57.

Audiowizualne aspekty_27.indd 104 28.05.2013 18:55

domowe", budują tradycję rodzinną, często ograniczoną do dwóch pokoleń (rodziców i dzieci).

Święta, którym podlega jednostka to np. wesele (obrzęd przejścia). Kosiński podkreśla przemianę socjologiczną tego działania. Ponieważ dziś straciło ono moc performatywną, mężatka nie ma dzisiaj żadnych dodatkowych praw, wzorców dostarcza nie tradycja, ale czasopisma branżowe. Współcześnie jest to przede wszystkim zabawa i popis zamożności[30]. Kosiński przypomina wielokrotnie, że to właśnie działania kulturowe stanowią rzeczywistość społeczną:

> „Sam fakt narodzin i śmierci – co wie każdy etnolog – nie oznacza jeszcze akceptacji wydarzenia i nadania mu znaczenia. W kulturze tradycyjnej nie wystarczy się narodzić, by zostać potomkiem, a zgon nie oznacza przejścia w stan spoczynku i przyjęcia statusu przodka. Wszystko to odbywa się poprzez działania kulturowe, przede wszystkim poprzez działania dramatyczne i przedstawieniowe o charakterze obrzędów przejścia, które z kolei stają się modelami dla innych działań wystawiających lub ustanawiających zmianę"[31].

Podobnie funkcjonują chrzest oraz pogrzeb. To tzw. „dramatyzacje wydarzeń biograficznych"[32], oznaczające zmianę tożsamości członka wspólnoty. Również komunia jest dziś przede wszystkim uroczystym pretekstem do zaprezentowania wobec sąsiadów swojego statusu majątkowego. To również akcja ewangelizacyjna dla gości, dlatego często pojawia się język militarny w wypowiedziach księży oraz zastosowanych gestach:

> „Jej [komunii] popularność i ranga wynikają bowiem przede wszystkim z tego, że jest to znakomita okazja do wystawienia w specjalnie opakowanym, przekształconym i obdarowanym potomku statusu materialnego jego rodziców. […] Pierwsza Komunia straciła zatem charakter obrzędu religijnego i ceremonii recepcyjnej, a stała się ceremonią statusu i zarazem czymś jeszcze – dramatyzacją znaczenia, jakie dzieci – coraz mniej liczne – zyskały we współczesnej Polsce, będąc dla wielu rodziców usprawiedliwieniem i celem – dosłownie: jedynym sensem życia"[33].

**Zagadnienia:** festiwal, konsumpcja, supermarket, galeria handlowa.

[30] Tamże, s. 40.
[31] Tamże, s. 45.
[32] Tamże, s. 108.
[33] Tamże, s. 48.

## 3 Teatr polityczny, widowiska polityki

Polityka to nie tylko określony program i grupa głoszących go osób, to także system mechanizmów wypracowywanych w debacie publicznej (sejmowej), które ostatecznie określają ramy naszego życia (prawa, ustawy). Kosiński, pisząc o władzy, odwołuje się wielokrotnie do Michela Foucaulta i jego książki *Nadzorować i karać*. Władza jest wówczas rozumiana bardzo szeroko, jako szereg procedur, wyznaczających granice wolności podmiotu. To szereg zakazów i nakazów. Władza określa obowiązujący model postępowania i światopoglądu, ale również język, by przypomnieć socjalistyczną nowomowę czy wszelkiego rodzaju język ezopowy, eufemistyczny (kiedyś słowo „wydarzenie" oznaczało interwencję państwa, co potwierdzają zrozumiałe powszechnie określenia „wydarzenia marcowe", „wydarzenia grudniowe")[34]. Takie jednak rozumienie władzy prowadzi do przekonania, że każdy teatr jest polityczny, a nawet że każde zachowanie świadome lub nie podszyte jest określoną polityką, ponieważ kieruje nim zawsze jakaś intencja nadawcy. Sprawujący władzę postulują obywatela wychowanego w określonym porządku symbolicznym, są więc skupieni na personie (rola, status, pozycja społeczna), a nie na indywiduum, które musi przejść fazę liminalną i wymaga komunikacji nastawionej na rozwój osobowości.

Polityka wykorzystuje widowisko, ale jednocześnie teatr uzależniony jest od polityki i wypracowanych przez nią form sprawowania rządów. Jak już wspominałam, teatr przez długi czas ze względu na swoje znaczenie określał pozostałe aktywności społeczne, także politykę. Między tymi dwiema sferami (teatr – polityka) istnieje więc nieustanny przepływ znaczeń – teatr zależy od polityki (granic wolności obywatelskich, obecności cenzury, listy promowanych tematów…), a jednocześnie zaczyna określać jej kształt. Ric Knowles, kontynuując studia kulturowe Stuarta Halla, wyraża przekonanie, że „każda konwencja teatralna jest formą artykulacji ideologii"[35]. Nie istnieje neutralny teatr, przedstawienie wyłącznie estetyczne, „pusta przestrzeń" (określenie Petera Brooka). Często jednak teatralizacje nie angażują się jawnie w politykę, nie chcą ingerować w obowiązujący system, ale jednocześnie stają się „laboratorium przezwyciężania kryzysów społecznych i tożsamościowych"[36].

Na przykładzie współczesnej demokracji amerykańskiej Schechner analizował performans, wymieniając jako dowody – pisane przemówienia (dowcipne i takie jak należy) odczytywane do kamery, dekoracje, ubiór prezydenta

[34] Zob. E. Matynia, *Demokracja performatywna*, s. 29.

[35] A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 192.

[36] L. Kolankiewicz, *Przyszłość teatru w perspektywie antropologicznej*, [w:] *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*, s. 189.

Audiowizualne aspekty_27.indd 106 28.05.2013 18:55

odpowiadający współczesnym trendom, choreografia, określająca szczegółowo zarówno spojrzenia, jak i wszelkie wykonane gesty[37]. Podejmowane działania mają utwierdzić prezydenta w podjętej przez niego roli (udowodnić jego odpowiedniość) oraz wzbudzić wobec niego jak największe zaufanie: „Na drodze performansu przekonuje on [prezydent USA] samego siebie, próbując przekonać innych"[38]. Taką funkcję pełni zaprzysiężenie. Podobne działania coraz częściej zostają wykorzystywane w polskiej polityce, gdy amerykańska demokracja i jej rytuały wyznaczają wzór.

Pierwszym skojarzeniem polityki i teatru jest teatr polityczny. Zdaniem Patrice'a Pavisa, to „teatr, który programowo stawia sobie za cel zwycięstwo pewnej ideologii, a swymi przedstawieniami włącza się w działania polityczne mające do tego celu doprowadzić"[39]. Jego zadanie polega na sankcjonowaniu i utrwalaniu obowiązującej władzy albo budzeniu oporu wobec niej.

Współcześnie ten rodzaj teatru kojarzymy przede wszystkim z twórcami zaangażowanymi w wydarzenia polityczne, zwłaszcza kolejne rewolucje – Wsiewołod Meyerhold (w 1922 w Teatrze Rewolucji w Moskwie ogłosił program: „trzeba tak budować teatr, aby widz poprzez rewolucyjną formę wchłaniał rewolucyjną treść"[40]), Nikołaj Jewrieinow, Erwin Piscator, *agit-prop* i *agitpunkty*[41], z których wyrósł Eisenstein i jego *Montaż atrakcji*. Jedną z form radzieckiego teatru rewolucyjnego była tzw. „żywa gazeta", nawiązująca do ustnej gazety rozpowszechnionej w Armii Czerwonej, a pierwszą profesjonalną grupą tego rodzaju była „Granatowa bluza". Współcześnie teatr polityczny reprezentują m.in.: formy teatru ulicznego, *teatr guerilla*, Bread and Puppet Theatre (demonstracje przeciwko wojnie w Wietnamie), Teatro Campesino, La Comune Daria Fo i Franki Rame, Odin Teatret Eugenia Barby. To również wszelkie przedstawienia wtórnie zaangażowane w politykę – polskie misteria narodowe, zwłaszcza repertuar romantyczny oraz sztuki Wyspiańskiego, Teatr Narodowy Wojciecha Bogusławskiego (wystawienie *Powrotu posła* Juliana Ursyna Niemcewicza przed uchwaleniem Konstytucji 3 maja, a następnie obchody jej rocznicy w 1792 roku), czy *Dziady* wystawiane w 1967 roku przez Kazimierza Dejmka, które stały się jednym z elementów protestów studenckich. Polityczną wymowę miała także teatralna działalność Leona Schillera (manifest *Teatr jutra* (1928), i przygotowane przez niego przedstawienia – *Kniaź Patiomkin*, *Nie-Boska komedia*, *Opera za trzy grosze*, *Dzielny wojak Szwejk*, *Cjankali*, oraz faktomontaże

37 R. Schechner, *Co to jest performans?*, s. 143.
38 Tamże, s. 142.
39 P. Pavis, *Słownik terminów teatralnych*, s. 533.
40 W. Meyerhold, cyt. za: K. Osińska, *Leksykon teatru rosyjskiego XX wieku*, s. 149.
41 V. Valentini, *Teatr poza teatrem*, s. 56.

Audiowizualne aspekty_27.indd 107 28.05.2013 18:55

polityczne, np. *Krzyczcie, Chiny!* Siergieja Trietiakowa), działalność Witolda Wandurskiego, założyciela Sceny Robotniczej w Łodzi (1923), Adama Polewki, kierownika literackiego Teatru Towarzystwa Uniwersytetu Robotniczego w Sosnowcu (1929–1930) i współpracującego z reżyserem Stanisławem Wolickim, czy Lucjana Szenwalda, który prowadził komunistyczny teatrzyk Czerwoną Latarnię (1932–1935).

Określenia „teatralność polityki", „scena polityczna" czy „kulisy władzy" posiadają pejoratywne znaczenie. Już Machiavelli, udzielając rad młodemu księciu, podkreślał, że „rządzenie ludźmi wymaga nie tylko szczególnych umiejętności, ale również zastosowania reguł nadających poczynaniom władzy specyficzny, sceniczny koloryt. Biegłość aktorska jest, jak sądzi, kardynalnym warunkiem sztuki rządzenia. Sprawujący władzę musi zagrać swą rolę, pamiętając o tym, że to właśnie gra konkretyzuje i umacnia autorytet polityczny, że nie jest on żadną wielkością stałą"[42].

„Scena polityczna" staje się współcześnie najgorszym rodzajem spektaklu, w którym nadawca próbuje ukryć swoje intencje, posługuje się nieuczciwymi praktykami wobec odbiorców – manipulacjami i przemilczeniami (Debord podkreśla obecność „dezinformacji i fałszu bez odpowiedzi"[43]). Polityka to już nie tylko zawody na programy, które mają być jak najlepszym sposobem na rzeczywistość, ale przede wszystkim konkurs na wizerunki kreowane za pomocą najnowocześniejszych mediów i technik piarowskich. Świadomość prowadzonej gry, a często również cyniczna szczerość polityków, którzy zaakceptowali widowiskowość tej sfery życia, może zniechęcić obywateli do polityki w ogóle.

Zdaniem Filipowicza, gdy polityka koncentruje się wyłącznie na swoich pragmatycznych funkcjach, traci wówczas metafizyczne aspiracje i przestaje być traktowana jako misterium. Zostaje sprowadzona do etykiety, kodyfikacji gestów i zachowań, które przez wielu mogą zostać uznane za grę i zbyteczną szaradę. Mimo to współcześnie nadal tkwi w nas potrzeba odnalezienia męża opatrznościowego, przeciwstawiającego się wszelkim problemom[44]. Aby nieco zniwelować pejoratywne znaczenie prowadzonej przez polityków gry, dziś zwraca się uwagę przede wszystkim na konieczność przyswojenia sobie i zrealizowania oczekiwań publiczności. To służba, jedna z ról społecznych, opracowywanych przez lata i posiadających swój własny kodeks postępowania. Polityk musi sprostać temu zadaniu – unikać kompromitacji, czyli nawet przypadkowego wyjścia z przyjętej roli. Tak powstaje wiarygodność. Wydaje się, że współczesne zniechęcenie do polityki, nasilające się pod wpływem zachowania

42 S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, s. 213.
43 Zob. A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 13.
44 S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, s. 224.

Audiowizualne aspekty_27.indd 108 28.05.2013 18:55

polityków, wyraźnie kwestionujących obowiązujący wciąż model, ujawnia m.in. powszechny konflikt między potrzebami jednostek a grupy, gdy coraz wyraźniej przewagę zdobywa to, co prywatne. Współczesność uchyla się bowiem przed koniecznością uwewnętrznienia obowiązujących norm, eksponując przede wszystkim potrzebę wyrażenia siebie i walki o swoje szczęście. Coraz częściej słychać głosy rozgrzeszające poszczególne zachowania – polityk też człowiek. Podczas gdy w systemach totalizujących publiczne zdominowało prywatne, określając je w najdrobniejszych szczegółach, dziś mamy do czynienia z sytuacją odwrotną.

Skórzyńska podobnie jak Duvignaud, Schechner czy Filipowicz przyznaje widowiskom funkcje legitymizacji i utrwalenia porządku politycznego, ponieważ „w spektaklu polityka spotyka się z estetyką"[45]. Oficjalne teatralizacje władzy (zarówno te dawne, np. wjazdy królewskie, tryumfalne pochody, teatralne rytuały Wersalu, ale również te współczesne, np. oficjalne wystąpienia, debaty, komisje śledcze…) polegają na inscenizacji i dystrybucji propagowanego wizerunku. Taki charakter ma np. zapisywanie się do rozmaitych stowarzyszeń bez aktywnego zaangażowania się, by poprawić statystyki i w ten sposób podkreślić wartość jakiegoś programu (kiedyś Towarzystwo Przyjaźni Polsko-Radzieckiej, obowiązkowa przynależność do partii politycznych).

Polityka widowisk to również konstruowanie akceptowanej tradycji i jednocześnie uzasadnianie pełnionej w społeczeństwie roli. Kiedyś widowiskowość kojarzona była przede wszystkim z propagandą dziś to domena marketingu politycznego, komunikowania społecznego lub reklamy politycznej[46]. Trzeba również wspomnieć, że spektakle przygotowuje każda grupa polityczna (władza i opozycja). Podczas gdy jedne utwierdzają porządek, drugie powinny manifestować sprzeciw, a nawet prowadzić do zmiany repertuaru symbolicznego. Skórzyńska stwierdza stanowczo: „Teatralizacja protestu mieści się w porządku świątecznej restytucji reguł społecznych, co przywodzi z kolei na myśl społeczną funkcję karnawału"[47].

Polityka wykorzystuje teatralne znaki: kostium, rekwizyt, charakteryzację, znaczące gesty, slogan, symbol, znak graficzny, dźwięk, ulotki i plakaty wyborcze. Organizuje rozmaite *eventy*: konferencje prasowe, wiece, spotkania z wyborcami, włącznie z propagowaną ostatnio formą *door to door*. Często następuje wówczas przynajmniej pozorne zniesienie sceny i wyjście w przestrzeń publiczną. Zdaniem Zygmunta Baumana, współczesny wyborca stał się przede wszystkim konsumentem,

[45] Skórzyńska za Schechnerem; A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 191.

[46] Zob. A. Stępińska, *Propaganda a marketing polityczny – różne nazwy czy różne pojęcia? Przegląd stanowisk*, [w:] *Od totalitaryzmu do demokracji. Wybrane problemy okresu przemian*, s. 96.

[47] A. Skórzyńska, *Teatr jako źródło*, s. 113.

Audiowizualne aspekty_27.indd 109 28.05.2013 18:55

który podlega takim samym prawom manipulacji jak w każdej innej dziedzinie konsumpcji. Przestał być natomiast dawnym purytaninem[48].

Widowiska polityczne tworzyli na początku XX wieku przywódcy totalitarni. Wystąpienia Adolfa Hitlera na kongresach NSDAP przygotowywała Leni Riefenstahl. Odbywały się one wieczorem w specjalnym oświetleniu, co miało oczarować Niemców. Takie spektakle nawiązują chętnie do rytuałów i próbują zaktualizować lub zastąpić strukturę mityczną. To pozwala skonstruować prosty przekaz – jak postępować, by otrzymać gratyfikację w świecie pozaziemskim, z wykorzystaniem podstawowych elementów, np. światło eksponowało zmaganie się jasności (porządek) i ciemności (chaos)[49]. Filipowicz zwraca uwagę, że najważniejszym czynnikiem każdego spektaklu władzy jest wystąpienie wodza (odpowiednio skonstruowane przemówienie – zrytmizowane, zapowiadające przyszłość, wzmocnione gestykulacją, budzące entuzjazm tłumów, często podtrzymywany przez odpowiednio przeszkolonych liderów).

Postrzeganie polityki jako widowiska wpłynęło również na ukształtowanie wypowiedzi polityków. Zamiast poważnego komentarza, wykładu swoich racji pojawia się często bon-mot, riposta, sentencja. Wypowiedź ma stać się przede wszystkim wyrazista i zabawna, godna zapamiętania i powtórzenia. Niektórzy politycy swoim wizerunkiem realizują określoną strategię, mówi się np. o strategii błazeńskiej przyjętej przez Jerzego Urbana w czasie stanu wojennego, kontynuowanej również w tygodniku „Nie".

W 1966 Ronald Regan stwierdził „Polityka jest jak show-biznes", co zdaniem Postmana zastąpiło dawną metaforę, gdy polityka była wyścigiem (*mimicry* zastąpiła *agon*)[50]. Autor w swojej książce powraca do tego motywu wielokrotnie:

> „Tak jak kiedyś typografia narzucała styl zachowań w polityce, religii, gospodarce i innych ważnych społecznych dziedzinach – teraz władzę obejmuje pod tym względem telewizja. W salach sądowych, klasach szkolnych, na salach operacyjnych i konferencyjnych, w kościołach, a nawet w samolotach ludzie już ze sobą nie rozmawiają – oni się wzajemnie rozweselają. Nie wymieniają idei; wymieniają się obrazami. Argumentują nie za pomocą zdań, lecz dobrego wyglądu, sławnych znakomitości i reklam. Ponieważ przesłaniem telewizji jako metafory jest nie tylko to, że cały świat jest sceną, ale również to, że ta scena znajduje się w Las Vegas w stanie Nevada"[51].

Dziś dodatkowo polityka została podporządkowana prawom telewizji – w świadomości zostają wydarzenia bardziej telegeniczne, bardziej spektakularne (Matynia podkreśla, że współcześnie obrazem upadku komunizmu jest przede wszystkim

48 Z. Bauman, *Prawodawcy i tłumacze*, s. 217.
49 S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, s. 229.
50 N. Postman, *Zabawić się na śmierć*, s. 179.
51 Tamże, s. 137.

Audiowizualne aspekty_27.indd 110 28.05.2013 18:55

zburzenie muru berlińskiego, a nie polska Solidarność[52], choć uroczystości rocznicowe miały zmienić świadomość Europejczyków). Tym samym wszechobecny spektakl został przeznaczony dla milionów. Media wykreowały również grupę pośredników między wyborcą a politykiem – prezenterzy, redaktorzy, potrafiący udramatyzować każdą wiadomość, specjaliści także w dziedzinie komunikowania się z otoczeniem (współcześnie wzrasta znaczenie piarowców), eksperci z różnych dziedzin, często znani tylko dlatego, że wskazani przez media.

Każda władza, nawet jeśli jej zmiana spowodowana była rewolucją, ujawniająca wyczerpanie się, nieskuteczność poprzedniego porządku symbolicznego, buduje system polityczny przez właściwą sobie estetykę (dźwięki, kolory, kształty) oraz proponuje symbole, przekształcające na nowo grupę we wspólnotę. Jednak każdy symbol jest ambiwalentny – „pozbawia wolności, ale obdarza w zamian poczuciem pewności, gwarantuje sens, stwarza punkt wyjścia, którego bezskutecznie poszukują wzajemnie uchylające się filozofie”[53]. Władza ma zamiłowanie przede wszystkim do teatru monumentalnego, czego dowodzić mogą komunizujący twórcy międzywojnia (np. Leon Schiller). Ekspansja ideologii następuje wraz z upowszechnianiem określonej retoryki, form muzycznych, plastycznych, literackich, a nawet stylu życia. System polityczny wychowuje swoich poplecznikόw przez konstrukcje językowe, gdy sprzeciw oznacza często zajęcie miejsca marginesowego (zob. *Potęga smaku* Zbigniewa Herberta). Zbyt wąskie traktowanie ideologizacji sztuki, wydaje się pewnym uproszczeniem, dlatego opinię Turnera należy traktować wyłącznie jako próbę opisu najbardziej radykalnego ujawnienia się polityczności artystycznych działań:

> „Prace artystów są daleko niepodobne do wielu ekspresji życia politycznego, które pozostają pod władzą egoistycznych i partyjnych interesów, dlatego powstrzymują, zniekształcają lub fałszują produkty autentycznego przeżycia”[54].

Trzeba jednak pamiętać, że rozszerzenie pojęcia widowiska na wszelkie działania ludzi ujawnia walkę codzienną (w tym również polityczną) na miny, gesty, stroje, podobnie jak w *Ferdydurke* Witolda Gombrowicza. W ten sposób następuje polaryzacja stanowisk, co powinno mobilizować również niezdecydowanych do zajęcia określonego stanowiska. Spektakl przygotowany właśnie dla nich powinien nieustannie przypominać o wartości sporu. Tak jak w dawnym dramacie – przepych koronacji w *Kordianie* Słowackiego musi zostać zakwestionowany przez brawurowy, wręcz niewyobrażalny gest młodego podchorążego.

Polityka i historia stają się teatrem i widowiskiem także pod wpływem przeprowadzanych analiz, wykorzystujących narzędzia badania dramatu (jako tekstu)

[52] E. Matynia, *Demokracja performatywna*, s. 99.
[53] S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, s. 172 i 225.
[54] V. Turner, *Wstęp*, [w:] tenże, *Od rytuału do teatru*, s. 20.

Audiowizualne aspekty_27.indd 111 28.05.2013 18:55

i teatrologii (działań). Dobrochna Ratajczakowa w książce *Obrazy narodowe w dramacie i teatrze* zanalizowała polskie powstania jako teksty dramatyczne, ukształtowane ze względu na ówczesny repertuar teatralny i sposób postrzegania świata. Rozpowszechniony w ten sposób model przejmowany był przez kolejne pokolenia (włącznie z pokoleniem 1920), które odczuwały wręcz obowiązek poświęcenia swojego życia, by zrealizować utrwalony w świadomości rytuał[55]. Tak historię czytała również Maria Janion w *Czasie formy otwartej* oraz Dariusz Kosiński w *Teatrach polskich*. Tym samym rewolucja oraz wszelkie próby zmiany władzy stają się „pozateatralną teatralizacją" (Duvignaud, Janion), teatrem czynnym. Teatralizacje polityczne pojawiały się zwłaszcza w czasie zaborów i wojen, gdy kolejne święta i wystąpienia traktowano jako „quasi-sakramenty" (Janion), potrzeba zademonstrowania polskości i oporu wobec władzy. To elementy performatywnej tożsamości polskiej. Cyrkulacje między życiem a teatrem pokazano choćby na przykładzie powstania listopadowego – zerwanie przedstawienia Teatru Rozmaitości 29 listopada, gdy poszukiwano gen. Józefa Chłopickiego (np. *Noc listopadowa* Wyspiańskiego), potem odegranie w Teatrze Narodowym *Krakowiaków i Górali* Bogusławskiego, doprowadzenie do detronizacji cara 25 stycznia 1831, wreszcie inscenizacja pogrzebu dekabrystów. Zdaniem Filipowicza, teatr często staje się „laboratorium historycznym", przygotowuje i sprawdza określone działania i przyszłe scenariusze. Rewolucję 1905 roku poprzedzały spektakle: *Kościuszko pod Racławicami* Anczyca, *Dziesiąty pawilon* Staszczyka czy *Tkacze* Hauptmanna.

Manifestacje polityczne nasiliły się w Polsce w XVIII wieku, kształtując „obyczaj patriotyczny". Uczestniczenie w codziennych performansach doprowadziło do wypracowania wzorcowej biografii przedstawionej przez Barbarę Jedynak: inicjacja patriotyczna, recytacja wierszy, wzór buntu i niezgody, czyn i ofiara dla ojczyzny (powstanie), opowiadanie i przekazywanie innym swoich losów, utrwalenie idei – zamknięcie cyklu z przygotowanym nowym otwarciem[56].

Wpływ teatru na politykę ujawniła również Elżbieta Matynia, opisując wydarzenia po 1989 roku. Według niej, Solidarność była także konsekwencją rozwijającego się w latach siedemdziesiątych teatralnego ruchu studenckiego w Polsce, z założenia kontrkulturowego i awangardowego, choć działającego oficjalnie pod patronatem Zrzeszenia Studentów Polskich. Ważne okazały się nie tylko poruszane tematy, ale także wpisana w przedstawienia dialogowość, otwarcie na drugiego człowieka, zniesienie konwencjonalnej granicy między widownią a publicznością, budzenie krytycznego stosunku do wydarzeń, tworzenie wspólnoty porozumienia w przestrzeniach codziennych i pozornie do tego nieprzeznaczonych, praca nad uaktywnianiem ludzi, pominięcie pośrednictwa

[55] Zob. D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 232–233.

[56] B. Jedynak *Dziedzictwo obyczaju narodowego Polaków*, s. 112–123.

Audiowizualne aspekty_27.indd 112 28.05.2013 18:55

państwa, wypracowanie własnego kanału komunikacyjnego, nauka współpracy i odpowiedzialności za wytworzoną wspólnotę. Przy tym, proponowane przedstawienia obywały się najczęściej bez literatury, bez pierwowzoru uporządkowanego i znanego schematu, co pobudzało aktywność uczestników i dawało im poczucie wolności.

Matynia zwróciła także uwagę na zmianę definiowania życia i homogenizację obszarów. Binarny układ życie – teatr został podważony, co zakwestionowało również tradycyjny podział aktywności: aktorzy – widzowie:

> „Inaczej niż w przypadku młodego teatru, gdzie teatr stał się życiem, po Sierpniu 80 życie w Polsce stało się jak teatr, w którym człowiek czuł się jakby był jednocześnie aktorem i publicznością, biorąc udział w dramacie, do którego nikt jeszcze nie napisał scenariusza, pojawiając się jednocześnie na wielu scenach, odgrywając różne wcześniej niewyobrażalne role, słuchając różnych głosów, używając naprędce robionych rekwizytów”[57].

Zasługą teatru studenckiego było także „upublicznienie sfery prywatnej”, czyli wysłuchanie osób do tej pory wypowiadających się poza dozwolonymi przez państwo „częstotliwościami”. Do dyskursu publicznego dopuszczono głosy dotychczas nieujawnione. Jedno z założeń programowych Teatru 77 brzmiało: „teatr nie kończy się w teatrze”[58]. Jednocześnie powstawały wówczas liczne akademie teatralne (Akademia Ruchu w Trzebnicy zorganizowała przedstawienie *Dom* oraz happening *Kolejka ze sklepu*), warsztaty i laboratoria (Teatr Laboratorium Grotowskiego w latach siedemdziesiątych zwrócił się ku tzw. „kulturze czynnej”), które nie tylko zajmowały się wystawianiem spektakli, ale także prowadzeniem badań socjologicznych. Ośrodek Praktyk Teatralnych Gardzienice od 1978 organizował kilkudniowe wyprawy w teren, by poznać życie mieszkańców wsi – wspólnie pracowali i spędzali wieczory, organizując orszak, zgromadzenie czy spektakl wieczorny. Po powrocie rozpoczynały się próby właściwego przedstawienia, np. *Gusła* czy *Żywot protopopa Awwakuma*. Działania takich grup miały na celu odkłamanie socjalistycznej wizji szczęśliwości, jednorodnej kultury. Pokazywały wstydliwe peryferia, marginesy…

Współcześnie widowiskami polityki stają się także wszelkie przejawy demokracji – przede wszystkim wybory oraz happeningi służące konfrontacji opozycji z rządzącymi. Obie strony wykorzystują rozmaite rekwizyty, by unaocznić głoszone przez siebie tezy. Warto wspomnieć o ministrze finansów Grzegorzu Kołodce (na konferencje prasowe przyniósł np. wielki chleb czy nożyce, by przypomnieć porzekadło: „uderz w stół…”) czy obecnie Janusza Palikota.

Elżbieta Matynia zanalizowała również znaczenie Okrągłego Stołu jako rekwizytu, ale przede wszystkim jako aktu illokucyjnego (Polska – 1989 i RPA

[57] E. Matynia, *Demokracja performatywna*, s. 63.

[58] Zob. Tamże, s. 36.

Audiowizualne aspekty_27.indd 113 28.05.2013 18:55

– 1991). W ten sposób odtworzyła scenariusz przedstawienia – od uwertury do epilogu, role oraz wszystkie ważne momenty węzłowe. Jest to jednak zapis spektaklu, który pierwotnie nie przypominał tradycyjnego teatru[59]. O wartości koła pisał już Stanisław Filipowicz – to znak równości i współuczestnictwa: „Koło oznacza przestrzeń wyodrębnioną i pustą w środku – symbolizuje więc otwartość szans. Każda wspólnota «koła», każde demokratyczne gremium może zorganizować swój świat od nowa"[60]. Jako dowód przywołuje też inne instytucje demokratyczne, które odwoływały się do tego symbolu – forum, arena, stadion w kulturze starożytnej Grecji, i przeciwstawia je autokratycznym emblematowi – piramidzie (ujawniającej hierarchię określaną przez pozycję w społeczeństwie).

Wydarzenia Okrągłego Stołu w Polsce odbywały się w Pałacu Namiestnikowskim na Krakowskim Przedmieściu, ówczesnej siedzibie Rady Ministrów. W Sali Kolumnowej, gdzie rozpoczęto i zakończono debaty, ustawiono stół wykonany specjalnie w fabryce mebli w Henrykowie o średnicy 8 m (składał się z 14 części i był otwarty w środku). Mogło przy nim usiąść 57 osób. Debaty odbywały się jednocześnie przy trzech mniejszych stołach – o gospodarce i polityce społecznej, o pluralizmie związków zawodowych i o reformach politycznych, oraz 11 podstołach, gdzie rozwiązywano konkretne zagadnienia. Poza tym organizowano także nieformalne spotkania w Magdalence, która zdaniem Matyni, funkcjonowała jako teatr kameralny, niepubliczny, co budziło podejrzenia i uruchamiało rozmaite teorie spiskowe[61].

Matynia posługuje się także Bachtinowską kategorią karnawału, by określić zmianę porządku politycznego zaproponowaną przez ruch solidarnościowy. Przywołuje ją też Kosiński, przypominając rozmaite imprezy artystyczne organizowane jako wyraz poparcia dla strajkujących, np. *Artyści Warszawy – Solidarności 10 września 1980*[62]. Trzeba jednak pamiętać, że o karnawale można mówić zawsze, gdy oficjalnej kulturze, władzy przeciwstawiają się masy ludowe. Zazwyczaj jest to etap przejściowy, to raczej wentyl bezpieczeństwa w obowiązującym systemie, który znosi napięcia między uczestnikami sceny społecznej. Karnawał pozwala odetchnąć od porządku codzienności, ale nie rości sobie pretensji do jego zmiany.

Autorka korzysta także z określenia „demokracja performatywna", by ujawnić jednorazowość wydarzenia, uzależnionego nie tylko od scenariusza, ale także od wykorzystanej przestrzeni, widzów-partnerów oraz aktorów-współautorów,

[59] Tamże.
[60] S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, s. 176.
[61] E. Matynia, *Demokracja performatywna*, s. 127.
[62] D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 277.

Audiowizualne aspekty_27.indd 114 28.05.2013 18:55

którzy „raczej improwizują niż korzystają z jakiegokolwiek gotowego tekstu”[63]. Bliska jest definicji performatywu Austina, podkreślając działanie za pomocą aktu mówienia, ustanawianie nowego języka i odrzucanie szablonów. Takie słowa muszą jednak posiadać akceptację społeczną.

Współcześnie, ważnym widowiskiem demokratycznym stają się wybory, nazywane coraz chętniej świętem albo festiwalem demokracji. Pierwsze wolne wybory w Polsce w 1989 r. uruchomiły niezagospodarowaną wówczas przestrzeń ulicy, którą najlepiej znali dawni demonstranci antyrządowi. Wykorzystano więc siłę transparentów i plakatów, na których dopisywano na bieżąco komentarze i uwagi o przeciwnikach politycznych. Podział był bardzo jasno określony: my i oni. Współcześnie, wybory stały się elementem show-biznesu, gdy widowisko góruje nad potrzebą rzetelnej informacji. To przede wszystkim budowanie atmosfery festynu i polityka gadżetów. Socjologowie szukają przyczyn takich zmian w narastającym współcześnie pośpiechu oraz zbyt małym zorientowaniu politycznym wyborców. Gadżet staje się sposobem zapamiętania kandydata, wyzwala w ludziach pozytywne emocje i utrwala je.

Kolejne ważne formy widowisk sprzeciwu to demonstracje. Mogą one mieć charakter zbiorowy (od „czarnej procesji” 2 grudnia 1789 r. zorganizowanej przez prezydenta Warszawy Jana Dekerta) lub indywidualny – Tadeusz Rejtan (1773), Ryszard Siwiec (1968) czy Walenty Badylak (1980). Każdorazowo jest to próba uczłowieczenia abstrakcji – idei lub sprzeciwu. Kosiński zdefiniował demonstracje jako „dramaty władzy potencjalnej, władzy do zdobycia”[64]:

> „[…] w odróżnieniu od ceremonii protestacje są zarazem prowokacjami, a ich cel stanowi zainicjowanie wydarzeń przebiegających – przynajmniej początkowo – w sposób spontaniczny, niedający się w pełni kontrolować”[65].

W epoce komunizmu były to przede wszystkim demonstracje polityczne występujące przeciw ustrojowi, które nasiliły się zwłaszcza po karnawale Solidarności i ogłoszeniu stanu wojennego. Wcześniej, polityka protestu była często utożsamiana ze znakami kontrkultury, np. punkowe czuby czy taniec pogo. Do źródeł demonstracji odwoływał się również pochód pierwszomajowy. W komunizmie była to jednak demonstracja oswojona, wyrażała poparcie dla władzy. Po ogłoszeniu stanu wojennego pojawiły się kontrpochody 1 maja, manifestacje w święta zniesione lub rocznice nieuznawane, np. 3 maja, rocznice porozumień sierpniowych czy rocznice wprowadzenia stanu wojennego. Takie działania podejmowała m.in. Pomarańczowa Alternatywa, z liderem Waldemarem Fydrychem „Majorem”. Uczestnicy tych akcji wręczali milicji obywatelskiej kwiaty z okazji ich święta lub obchodzili Wigilię Wielkiej Rewolucji Październikowej.

63 J. Szacki, *Przedmowa*, [do:] E. Matynia, *Demokracja performatywna*, s. 8.
64 D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 293.
65 Tamże, s. 402.

Audiowizualne aspekty_27.indd 115 28.05.2013 18:55

W czasach dobrej koniunktury i budowania nowego systemu demonstracje zostały zastąpione manifestacjami poparcia – feministyczne Manify (manifestacje przeciwko nierówności płciowej) czy Parady Równości. Manifestacje w formie pochodu stają się formami nacisku. W 2007 roku opracowano nowy sposób wyrażania swoich poglądów – Białe miasteczko pielęgniarek, które swoimi postulatami uruchomiły również pozostający wciąż na marginesie dyskurs kobiecy prowadzony z pozycji „domu", a nie polityki. Zdaniem Kosińskiego, pomysł na swojską, domową i codzienną dramatyzację wykorzystali politycy Platformy Obywatelskiej, a ich kampanie są coraz lepiej przygotowywane przez specjalistów.

**Zagadnienia:** teatr polityczny, manifestacje, demonstracje, wybory parlamentarne, Okrągły Stół, debaty.

## 4 Ceremonie państwowe

Jean Duvignaud, definiując ceremonie, przywoływał za Georgesem Politzerem następujące czynniki: odrębną przestrzeń, scenariusz poprzedzający wspólne działanie lub pamięć o ważnym wydarzeniu, akcie zbiorowym[66]. Ich istotą jest wyeksponowanie ról spełnianych przez jednostki – władca, sędzia, żołnierz, robotnik… Takie działania mogą pełnić rozmaite funkcje – to próby rozwiązania istniejącego problemu (narada wojenna, trybunał, sąd, pogrzeb) lub powtórzenie wydarzenia przeszłości, często niezwykle ważnego dla wspólnoty (świętowanie), ale przede wszystkim potrzeba wzbudzenia zachwytu rozbudowaną oprawą estetyczną. Badacz odróżnia jednak teatralizacje od ceremonii na podstawie rzeczywistego stopnia zaangażowania w życie społeczne. Aktem znaczącym każdego systemu jest wybór wydarzeń, które staną się pretekstem ceremonii. W ten sposób ujawnia się bowiem preferowana tradycja, cenione wartości, związki teraźniejszości z przeszłością. Mogą to być np. próby widowiskowego uznania siebie za spadkobiercę określonej tradycji (III Rzesza jako dziedzic Cesarstwa Rzymskiego), albo rzeczywiste przejęcie wartości i haseł – Piłsudski w rocznicę wybuchu powstania listopadowego przeniósł swoją siedzibę do Belwederu, a harcerze w konspiracji odwiedzali miejsca związane z powstaniem styczniowym (np. *Kamienie*

[66] Zob. J. Duvignaud, *Społeczna praktyka teatru*, s. 75.

*na szaniec* Kamińskiego). Działania Piłsudskiego spowodowane były potrzebą określenia nowego sposobu mówienia o tożsamości narodowej w niepodległej Polsce. Po raz pierwszy zaczęto wówczas organizować rekonstrukcje bitew; początkowo na stadionie zamiast w naturalnej i realnej przestrzeni (to jeszcze plenerowe przedstawienie), np. 3 lipca 1932 r. w Bydgoszczy przedstawiono w taki sposób bitwę warszawską[67].

Obchody i rocznice patriotyczne można podzielić na dwie grupy – rocznice zwycięskie, radosne oraz smutne, np. wybuch II wojny (jest to być może próba przypomnienia światu, do czego zdolny jest człowiek). Patriotyczne ceremonie są wciąż uwspółcześniane – zazwyczaj jest to wojna ostatnia i ważne rocznice, wybrane bitwy, które określają ogólną politykę historyczną oraz państwowotwórczą aktualnej władzy – Święto Wyzwolenia wprowadzone w Rosji Władimira Putina na pamiątkę wygnania Polaków z Kremla.

Organizowane przez władzę ceremonie mają dokładnie przewidziany program i skład aktorów: rządzący, goście honorowi, żołnierze, policja, obserwatorzy, czyli wiwatujący i podziwiający… Każdy ma swoje miejsce i jednocześnie swoją rolę do odegrania. Uznane ceremonie: dzień niepodległości, zaprzysiężenie prezydenta i wybieranej władzy, wydarzenia religijne i pogrzeby ważnych osobistości. Podobnie jak wszelki obyczaj są one chronione tradycją przed jakąkolwiek zmianą i stają się „pamięcią zwyczaju społecznego"[68]. Również Kosiński określa znaczenie ceremonii jako potrzebę budowania wspólnoty w określonym systemie politycznym i społecznym:

> „Ceremonia zdaje mi się w tej perspektywie przedstawieniowo powoływaną imitacją sakramentu, której zasadą jest ujmowanie działań w ściśle określone i odpowiednio hieratyczne, pompatyczne i monumentalne kształty. Mają one uwiarygodnić istnienie metafizycznej sankcji lub źródłowego wydarzenia o charakterze założycielskiej transgresji, którego w rzeczywistości nie ma. […] Nie jest więc, co sugerować może praktyka językowa potocznej polszczyzny, «pustym» rytuałem. To raczej działanie zmierzające do zdobycia sankcji rytualnej, zawsze zawierające jakieś społecznie ważne znaczenia i wartości, starające się natomiast ukryć element wynalezienia, inwencji pod pozorami ostentacyjnej tradycyjności"[69].

Takie wydarzenia okazują się również sprawdzianem autorytetu władzy. Dobrowolne uczestniczenie w nich obywateli jest swego rodzaju uwiarygodnieniem władzy, brak zainteresowania oznacza potrzebę zmian z powodu odczucia jej falsyfikacji. W przeciwieństwie do rytuału, który posiada moc transformowania rzeczywistości, ceremoniał jedynie poświadcza i dowartościowuje ludzką działalność. Dowodzi on możliwości organizacyjnych władcy, jego umiejętności

---

67 Zob. D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 305.

68 T. Edensor, *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, s. 101.

69 D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 293.

Audiowizualne aspekty_27.indd 117 28.05.2013 18:55

uporządkowania świata, „niemiejsca", czyli każdej przypadkowej przestrzeni, niezorganizowanej jeszcze ze względu na pojawiającego się w niej człowieka.

Scenariusz (ceremoniał) może być dziedziczony lub napisany na nowo. Często jego zadaniem jest kompensacja. Konieczność ceremoniału koronacyjnego pojawiła się wraz z wprowadzeniem wolnej elekcji (1574, wjazd Henryka Walezego), gdy o przejęciu władzy nie decydowało już urodzenie ani nawet rozporządzenie (umowa) prawowitego króla. To wówczas, aby podnieść prestiż władcy i jednocześnie podkreślić radość narodu, zaczęto wznosić bramy powitalne (później zwyczaj ten dotyczył wszystkich szczególnie ważnych gości) ozdobione rozmaitymi urządzeniami, np. ruchomym orłem[70]. Takie pochody podkreślające potęgę władcy występowały również jako hołdy oraz triumfy zwycięskie, np. powrót Jana III Sobieskiego spod Wiednia.

Oprócz rzeczywistych wiktorii, obchodzono także ich rocznice, np. uroczystość Rozesłania Apostołów jako rocznicę zwycięstwa grunwaldzkiego. Co ciekawe, porządek państwowy chętnie łączono z porządkiem religijnym. Jest to ważne, gdy społeczeństwo wyznaje określony model religijności lub gdy religia staje się jednym z elementów odróżniających od wroga. Nie dziwi więc, że porządek religijny stał się szczególnie ważny pod zaborami (przeciwko prawosławnej Rosji i protestanckim Prusom).

Ważnym elementem ceremoniału są pogrzeby znanych osób. Tak działo się już w Wiedniu i Krakowie końca XIX wieku. W Polsce, wydarzeniem ostatnich lat był pogrzeb pary prezydenckiej (Marii i Lecha Kaczyńskich) na Wawelu 18 kwietnia 2010, ale wcześniej Czesława Miłosza w 2004, uznawanego przez wielu za dziedzica idei wieszcza narodowego i w kilka lat później Wisławy Szymborskiej (2012). W 2011 r. niemal w tym samym czasie odbywał się pogrzeb Vaclava Havla (pierwszego prezydenta Czech, 23 grudnia) oraz Kim Dzong Ila w Korei Północnej (28 grudnia), co pozwoliło porównać obyczaje obowiązujące w różnych porządkach kulturowych.

Szczególnie ważne uroczystości uświetniano także wystawieniem sztuki. Zwyczaj ten wprowadził kanclerz Jan Zamoyski, gdy podczas zaślubin z Krystyną Radziwiłłówną zaprezentował *Odprawę posłów greckich* Jana Kochanowskiego (12 stycznia 1578 r.). Jeśli spektakl miał uczcić władzę, zazwyczaj kończył się żywym obrazem, by doprowadzić do apoteozy. Dodatkową atrakcją mogły być fajerwerki, nawet jeśli groziły pożarem lub nieszczęśliwym wypadkiem, oraz iluminacje, czyli rozświetlanie miast. Obecnie iluminowane są wszystkie ważne budowle i instytucje, by podkreślić również zamożność magistratu i mieszkańców. Takie zachowania łączyły się ze szlachecką kategorią wystawności (potrzeba okazania przepychu, zarówno jednostkowego

[70] Tamże, s. 295.

Audiowizualne aspekty_27.indd 118 28.05.2013 18:55

jak i zbiorowego). Dziś rolę przedstawień spełniają wszelkiego rodzaju koncerty i wydarzenia muzyczne.

Każda władza chce wypracować swój ceremoniał. Jednym z działań podjętych przez Józefa Piłsudskiego było wprowadzenie Święta Niepodległości, w którym udział był wyrazem gotowości do podjęcia walki, a przemówienia dostojników wyznaczały kierunek rozwoju państwa i wskazywały aktualne zagrożenia. O znaczeniu święta i kolejnych etapach jego upowszechnienia pisał Adam Dobroński, podkreślając również, że ogłoszenie cudu nad Wisłą było próbą osłabienia wodza[71]. Współcześnie, środowiska patriotyczne oraz animatorzy kultury wciąż szukają właściwych scenariuszy pamięci dla uczczenia odzyskania niepodległości w 1918 roku. Dawne widowiska, polegające na składaniu kwiatów straciły swoją atrakcyjność, pokojowe demonstracje, jak uczą doświadczenia z Warszawie z 2011 roku, mogą przekształcić się w niebezpieczne wystąpienia tłumu, a nawet zorganizowanych bojówek, gdy akcja wywołuje reakcję, a młodzi ludzie szukają okazji do konfrontacji. To często działania „przeciwko komuś", a nie „za kimś". Święto zostaje tym samym uznane za element dynamizujący strukturę społeczną. Brak jednorodnego modelu świętowania uruchamia szereg rozmaitych propozycji, by wymienić przykłady z województwa śląskiego z 2011 r.: pokaz sztucznych ogni, *Nocne zwiedzanie urzędów* (Sejm Śląski i Śląski Urząd Wojewódzki), sfotografowanie „żywej daty" na Stadionie Śląskim, pokazy sportowe i taneczne, Rajd Niepodległości z Kajetanem Kajetanowiczem (w Sosnowcu), Bieg Niepodległości, pochody w rytm melodii wojskowych, msze święte za Ojczyznę, apele pamięci, pochodnie, koncerty, np. *Rybnickie spotkania z muzyką nową* – czyli utwory Wojciecha Kilara, Henryka Mikołaja Góreckiego, Witolda Szalonka, Andrzeja Krzanowskiego, Ryszarda Gabrysia. Rok później, w Teatrze im. Adama Mickiewicza w Częstochowie wręczono wyróżnienia „Tym, co służą Miastu i Ojczyźnie" oraz przedstawiono program *A piosenka szła z nami*. W Bielsku-Białej zorganizowano grę miejską, a jej uczestnicy zdobywali tajne kody i uczyli się strzelać.

W Polsce Ludowej zapomniano niemal o wszystkich świętach przedwojennego porządku. Oprócz Święta Odrodzenia Polski (22 lipca) i Dnia Wojska Polskiego (12 października) wykorzystano także widowiska przynależące do innych sfer. Znaczenie władzy podkreślały państwowe dożynki, gdy Pierwszy Sekretarz pełnił funkcję Gospodarza, oraz Święto Pracy (1 maja). Pochód odwracał wprawdzie codzienne role – aktorami stawali się nie rządzący, ale społeczeństwo. To przed trybuną z dostojnikami prezentował się naród. Ustalony porządek

[71] A. Dobroński, *Obchody Święta Niepodległości w II Rzeczypospolitej*, [w:] *Święto Niepodległości – tradycja a współczesność*, s. 7–27.

próbował odmienić towarzysz Edward Gierek, który szedł w pierwszym szeregu pochodu, by dopiero później wejść na trybunę[72].

Po 1989 roku nowa władza przeniosła Dzień Zwycięstwa z 9 na 8 maja i przywróciła święta sprzed II wojny – Święto Niepodległości (11 listopada) i 15 sierpnia, łączące święto religijne ze Świętem Wojska Polskiego, ustanowione na pamiątkę cudu nad Wisłą. Zdaniem Kosińskiego, zabrakło jednak jakiejś ceremonii podkreślającej wyzwolenie się spod władzy komunizmu[73]. Takie działania podjął Lech Kaczyński, wzorując się na zachowaniach Marszałka, gdy 15 sierpnia 2007 r. zorganizował na ulicach Warszawy defiladę wojskową. Spotkał się jednak z druzgocącą krytyką.

Jedną z ostatnich świątecznych inicjatyw tworzących ceremoniał państwowy jest zagospodarowanie długiego majowego weekendu. Między 1 maja (Święto Pracy) a 3 maja (święto religijne i państwowe) wprowadzono 2 maja, Dzień Flagi.

Warto pamiętać także o ceremoniach podkreślających wartość określonej instytucji, np. pasowanie na ucznia, ślubowanie studentów, wręczanie legitymacji partyjnych, przyjęcie nowych pracowników do korporacji, nadawanie tytułu naukowego, przysięgi i promocje oficerskie, nadawanie odznaczeń i orderów czy nabycie prawa wyborczego, czyli pasowanie na pełnoprawnego obywatela, co kiedyś podkreślano wręczaniem kwiatka głosującym po raz pierwszy.

**Zagadnienia:** funkcje i znaczenie ceremonii, pamięć zwyczaju społecznego, Święto Niepodległości, pochód pierwszomajowy.

## 5 Widowiska pamięci

O znaczeniu pamięci pisał Eugenio Barba:

> „Jeśli nie pojmiemy, że istnieje wątek, który zwraca nas ku temu, co w nas podstawowe – będziemy żyć teraźniejszością, w której nie sposób się zakorzenić. Jest rzeczą ważną, by mieć przodków – nie tylko biologicznych, ale i duchowych”[74].

Pamięć przeszłości okazuje się tym samym sposobem zagospodarowania teraźniejszości, uaktualnieniem przeszłości, znoszeniem aporii występujących

[72] D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 306–307.

[73] Tamże, s. 308.

[74] E. Barba, cyt. za: Z. Osiński, *Pamięć Reduty. Osterwa, Limanowski, Grotowski*, s. 26.

Audiowizualne aspekty_27.indd 120 28.05.2013 18:55

we współczesnym świecie. Na temat widowisk pamięci szczegółowo pisała Izabela Skórzyńska, odwołując się do Turnera i Kolankiewicza. Są to działania „społeczno-kulturowej praktyki aktualizowania przeszłości, pełniącej wobec tej ostatniej funkcję tożsamościową, funkcję budowania oraz podtrzymywania wspólnoty, funkcję edukacyjną i perswazyjną”[75]. Widowiska te nawiązują zarówno do teatru (inscenizacje) i rytuału (przekształcanie tożsamości; Turner nazywał np. rytuał *isoma* „przywracaniem pamięci”[76]). To jednocześnie „twórcze powtórzenia” (performizacje).

Widowiska pamięci to potrzeba nowego zagospodarowania przestrzeni publicznej, to negocjacje między rozmaitymi rodzajami pamięci: rodzinną, lokalną, etniczną, narodową, religijną, obywatelską, które z różnym nasileniem występują u poszczególnych uczestników. Są one potrzebne zwłaszcza w sytuacji zamierania dawnych form społecznych i sankcjonujących je więzi, dlatego są propagowane przez silne autorytety (państwo, kościół, organizacje społeczne, samorządy). Liberalizm domaga się legitymizacji każdego przejęcia władzy oraz uznania różnorodności (nawet zagadnienia niszowe chcą wybrzmieć na ogólnym forum), znosi cenzurę i potrzebę sprawowania kontroli nad rozpowszechnianymi treściami. Taka postawa doprowadzona do absurdu grozi jednak „postmodernistyczną kakofonią”.

W ramach wyznaczonych przez hegemoniczny dyskurs widowiska pamięci starają się zawsze uaktywnić repertuar symboliczny danej społeczności. Pamięć wspólnoty korzysta z nadmiaru znaków (gdy system i określone wzorce postępowania domagają się legitymizacji i uznania społecznego) lub ich braku (indywidualne traumy albo określone przez cenzurę tabu). Współczesne widowiska domagają się od widzów podjęcia współuczestnictwa, gdy działanie powinno zastąpić oglądanie. Pełnią one funkcje terapeutyczne i katarktyczne. Skórzyńska kwestionuje układ „S” Zbigniewa Raszewskiego, ponieważ dystans odbiorcy prowadzi, jej zdaniem, do procesu estetyzacji.

Takie działania przypominają teatralizację, dramatyzację i/lub rytualizację Victora Turnera, które pojawiają się wraz z przeżywanym dramatem społecznym. Zdaniem Filipowicza, rytualizacja nie jest oznaką „wyjałowienia czasu”, ale możliwością jego odnowienia[77]. Podjęte działania uznają wykorzystane reguły za sposób wyzwolenia człowieka spod dominacji przypadku, losu i natury. Podziw i zachwyt wzbudzany przez widowisko, może prowadzić do bezrefleksyjnej akceptacji określonych zachowań, przekonywać o ich potędze i skuteczności. Piękne i podziwiane, wykorzystując pozytywne emocje widzów, nabywa znaczeń – dobre, pożądane.

---

75 I. Skórzyńska, *Widowiska przeszłości*, s. 26.

76 V. Turner, *Proces rytualny*, s. 52.

77 S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, s. 201.

Audiowizualne aspekty_27.indd 121 28.05.2013 18:55

Skórzyńska zastanawia się nad sposobem negocjowania pamięci lokalnej, co dostrzec można zwłaszcza na terenach wielokulturowych, w momentach zmiany polityki (pamięć oficjalna i kształtowana przez nią pamięć społeczna). To potrzeba poradzenia sobie z białymi plamami i ciemnymi kartami narodowej i wspólnotowej pamięci – Jedwabne, przejawy antysemityzmu i ksenofobii. Widowiska pamięci wykorzystują świadków, ich wspomnienia oraz ślady – miejsca, obiekty i przedmioty. Działania takie podejmują animatorzy kultury, przygotowując tzw. *community arts* (próby włączenia do kulturowego obiegu terenów postindustrialnych oraz ich mieszkańców) i *community cultural development* (podkreślanie różnorodności mieszkańców danej okolicy)[78]. Osiągnięciem jest już udostępnienie aktorom społecznym przestrzeni publicznej, podporządkowanej wcześniej innemu modelowi. Skórzyńska buduje typologię świadków zastępczych: opowiadający o przeszłości własnej, o przeszłości znanej mu z opowieści, ale nie z doświadczenia (np. historie rodzinne), świadek instytucjonalny i aktor teatralny, użyczający ciała i głosu tym, których nie ma[79].

Pamięć przeszłości jest ambiwalentna. Umacnia tożsamość narodową (pozytywna), niechęć wobec obcych (negatywna), może pojednać niechętne wobec siebie grupy społeczne (pozytywne), ale najczęściej wobec rzeczywistego lub urojonego wroga (negatywne). Również uznanie różnorodności (pozytywne) może doprowadzić do obojętności wobec kultury swojego społeczeństwa i narodu (negatywne).

Przeszłość utrwalają także widowiska historyczne przygotowane przez reżysera. Wielką Reformę Teatralną poprzedziły wieloobsadowe rekonstrukcje historyczne teatru z Meiningen (objazdy po Europie 1874–1891), a następnie nurt ten wzmocniła działalność Jewrieinowa. W 1920 roku przygotował on *Szturm Pałacu Zimowego* z udziałem wielu tysięcy aktorów i setek tysięcy widzów. Masowa sztuka w Rosji porewolucyjnej pojawiła się jednak wcześniej – 1 maja 1918 roku pierwszą rocznicę rewolucji przygotowali: Borys Kustodijew, Mścisław Dobużyński, Kuźma Pietrow-Wodkin, Natan Altman. Wykorzystano wówczas plakaty, panneau, dekoracje zastawiające niewygodne pomniki. Ideologia rewolucyjna utrwaliła także zniesienie rampy (np. I Rejonowy Teatr Ligowski w Piotrogrodzie w 1921)[80].

Pod koniec XIX wieku po raz kolejny pojawiło się zapotrzebowanie na teatr archeologiczny (działania znane już w czasach renesansu), rekonstruujący dawne widowiska. To odtwarzanie teatru starożytnego w autentycznej scenerii, według dawnego zwyczaju, zasad inscenizacji, charakteryzacji i sposobu poruszania się

78 I. Skórzyńska, *Widowiska przeszłości*, s. 36.
79 Tamże, s. 31.
80 K. Osińska, *Ekspansja teatru poza teatr*, s. 125–126.

Audiowizualne aspekty_27.indd 122 28.05.2013 18:55

aktorów. Wówczas przywrócono przedstawienia w Teatro Olimpico w Vicenzie, przekształcając ostatecznie rytuał w widowisko. Również w Rosji na początku XX wieku podobne działania podejmował Nikołaj Jewrieinow z grupą amatorów. Razem ożywiali dawne konwencje teatralne: francuski teatr średniowieczny (1907–1908), teatr hiszpański Złotego Wieku (1911–1912), *commedię dell'arte*. W tym celu korzystali z ustaleń archeologów i badaczy innych dziedzin wiedzy (filologii, muzykologii, historii sztuki, historii teatru).

Od końca XIX wieku zainteresowano się również tzw. żywą historią. Taki był program Wild West Show Williama Cody'ego. Potem przyszedł czas żywych skansenów (żywych muzeów) – pierwszy otwarto w 1881 roku w Sztokholmie (z kulturą Saamów, Lapończyków), takie praktyki podejmowano również na międzynarodowych wystawach etnograficznych. Na przełomie lat 60. i 70. XX wieku James Deetz, zastępca dyrektora Plimoth Plantation w Massachusetts, wpadł na pomysł, by zindywidualizować pokazywane postacie. Każdy z aktorów otrzymał streszczenie biografii, którą musi uobecniać w czasie godzin pracy[81]. Taki charakter mają zarówno organizowane jarmarki średniowieczne, bitwy rycerskie, jak i odtwarzanie konkretnych wydarzeń, np. procesów sądowych. Ideę żywych muzeów realizują również współczesne wioski tematyczne. Jedną z nich otwarto 2 czerwca 2012 w Pszczynie. Warownia Pszczyńskich Rycerzy odtwarza czasy średniowiecza, za panowania Jana II Żelaznego i Heleny Korybutówny. Wśród atrakcji są turnieje, bale, uczty, pokazy rycerskiego rzemiosła, plac zabaw dla dzieci.

Na początku XX wieku Maurice Pottecher i Romain Rolland zapoczątkowali teatralne celebrowanie wydarzeń historycznych. Imprezy takie organizowane są do dziś. W 2011 roku Wielki Teatr Historii Witolda Wołoszańskiego przygotował pięć widowisk w plenerze: 24–26 czerwca w Wieluniu *Miasto niezłomne* niemiecki atak rozpoczynający II Wojnę Światową oraz bitwę pod Mokrą, 21–23 lipca oblężenie Malborka w 1410 roku, 1–3 września obrona Westerplatte i 16–18 września w Sochaczewie bitwa nad Bzurą. W rekonstrukcjach udział wzięli amatorzy oraz zawodowi aktorzy. W programie imprez znalazły się również pokazy filmów archiwalnych oraz koncerty. Wystąpił m.in. L.U.C. z repertuarem z płyty *39/89 Zrozumieć Polskę*.

Warto wspomnieć, że pokazy grup rekonstrukcyjnych odbywają się w czasie rozmaitych rocznic, często w miejscach autentycznych – powstanie warszawskie, bitwa pod Grunwaldem (w 2010 r. hucznie obchodzono 600-lecie), ale także w przestrzeni miast, np. w Bytomiu w czerwcu 2012 r. pokazano bitwę pod Arnhem, a w Piekarach Śląskich bitwę o Normandię. Trzeba jednak pamiętać, że takie rekonstrukcje to nie tylko przypomnienie historii, ale przede wszystkim

[81] M. Carlson, *Performans*, s. 164.

Audiowizualne aspekty_27.indd 123 28.05.2013 18:55

festyn i zabawa dla młodych. Gdy Zarząd Regionu Częstochowskiego NSZZ Solidarność przygotował w 2011 r. rekonstrukcję wprowadzenia stanu wojennego, wejście na plac Biegańskiego umożliwiały specjalne przepustki milicyjne, uprawniające także do porcji grochówki. Z głośników odtwarzano komunikaty, jak należy się zachować. Nie wszystkie rekonstrukcje mają charakter militarny (bractwa rycerskie czy organizacje wojskowe). Istnieje także grupa rekonstrukcji historycznej „Bluszcz", która popularyzuje stroje z Dwudziestolecia międzywojennego (począwszy od I Wojny Światowej).

Tematy widowisk historycznych, widowisk pamięci ujawniają aktualne zagadnienia społeczne, wspólnotowe dramaty, które domagają się omówienia. Można dostrzec pewną zależność – im dramat jest wyraźniejszy, tym bardziej wzrasta potrzeba teatralizacji. Kulminacyjnym momentem okazuje się „faza liminoidalna". Wg Marty Steiner, społeczeństwo przeżywa wówczas kryzys tożsamościowy, ujawniający się brakiem lub nadmiarem scenariuszy możliwych.

Widowiska, w przeciwieństwie do pomników, które zdają się być jedynie śladami pamięci, są dynamiczne i aktywne. To nie tylko unieśmiertelnienie (Horacy), ale przepowiadanie przeszłości, sprawdzanie znaczeń określonego wydarzenia historycznego, dostosowywanie środków wyrażenia do współczesnej wrażliwości. Przeszłość musi nabyć nowej aktualności w wyniku włączenia jej do teraźniejszości. W Polsce teoretykiem teatru pamięci był Tadeusz Kantor, założyciel Teatru Śmierci, w którym reżyser chętnie posługiwał się kategorią powtórzenia, by przenieść poszczególne zjawiska i wydarzenia z czasu doświadczanego realnie w czas teatru. Jego teatr staje się „seansem pamięci" (określenie Jana Kłossowicza). Takie rozumienie teatru wykorzystuje pojęcie rytuału (Victor Turner) oraz wspomnienia, gdy aktor pozostaje na służbie zmarłych, a wzruszenie widza staje się furtką dla wydarzeń zapomnianych lub wypartych. Tym samym teatr okazuje się namiastką życia, pozornym powrotem i przemeblowaniem miasta marzeń. Koniec przedstawienia pozwala widzom doświadczyć braku, podobnie jak w rzeczywistym życiu, ale wytworzone wówczas emocje zmieniają odbiorców.

Jednym z takich wydarzeń, z którymi zmaga się współczesna Europa Wschodnia jest zagłada Żydów w XX wieku. Zdaniem Ruth Ellen Gruber, to powoduje wciąż „fantomowe bóle" społeczności „wyczyszczonych", gdy niemal każdy człowiek odczuwa brak, nawet jeśli nie uczestniczył w wielokulturowości swojej przestrzeni. Jednym z takich wydarzeń były organizowane w Lublinie – *Listy z getta*, o czym pisała Skórzyńska.

Oprócz pamięci usankcjonowanej przez władzę, Christine Lavrence wspomina również o „strategii kontrpamięci"[82]. To sprzeciw wobec obowiązujących

[82] Ch. Lavrence, *Re-prezentacje socjalizmu. Praktyki kulturowe i pamięć po Jugosławii*, [w:] *Inscenizacje pamięci*, s. 97.

Audiowizualne aspekty_27.indd 124 28.05.2013 18:55

widowisk społecznych ujawnianych w pomnikach oraz dekoracjach miejskich, na ulicach i placach. Temu służyła tradycja karnawału (wskutek budzenia mas ludowych), teatr uliczny, akcje i *performance*. Takie działania podejmuje m.in. teatr antymonumentalny, studencki, próbujący wytworzyć nowe symbole.



**Zagadnienia:** teatr z Meiningen, teatr archeologiczny, wioski tematyczne, grupy rekonstrukcyjne, strategie kontrpamięci.

## 6 Widowiska tożsamości

Zaczęło się od stwierdzenia Judith Butler, że płeć kulturowa jest przede wszystkim konstruktem, będącym efektem uczestniczenia w określonych widowiskach i powtarzania przewidzianych przez tradycję działań. Jej zdaniem uniwersum społeczne (habitus) wyznacza obowiązki oraz prawa sankcjonowane dla płci w danej kulturze. Nie zgadzał się w tym Pierre Bourdieu. Wielokrotnie dowodził, że rodzaj (płeć) nie jest wyłącznie „rolą", ale przede wszystkim występuje w ciele[83]. Wystarczy jednak porównać prawa kobiet (nie tylko normalizowane przez ustawy, ale również przez obyczaj i nawet plotkę) w różnych państwach i kulturach, by przyznać rację Butler.

O performatywności płci pisała także Eve Kosofsky-Sedgwick oraz Jacek Kochanowski, z pozycji teorii *queer*[84]. Tłumaczył on tę koncepcję w sposób następujący:

> „Płeć, zdaniem Butler, nie jest wytwarzana w sposób podmiotowy, lecz jest performatywnie ustanawiana *za pośrednictwem* jednostki, jej ciała, gestów i pragnień. «Sprawstwo» należy do «reżimów władzy» – to owe reżimy nadają pewnym cechom anatomicznym ludzkiego ciała znaczenie, które jest następnie «materializowane» i naturalizowane. Pewne, same w sobie neutralne, cechy anatomiczne, pewne gesty i pewne pragnienia zostają zinterpretowane jako płciowe. Znaczenie to jest następnie implantowane jednostkom w procesie socjalizacji, a następnie jest przez nią odtwarzane – reprodukowane – w codziennych gestach"[85].

Według niego, to spektakl dominujący w społeczeństwie ustanawia sposoby „naturalnej" tożsamości. Tak powstaje modelowy wizerunek Kobiety, Mężczyzny, który w rzeczywistości okazuje się miejscem pustym. Między nimi występują

83 Zob. J. Tokarska-Bakir, *W winnicy rytuału*, s. 30.

84 J. Kochanowski, *Spektakl i wiedza. Perspektywy społecznej teorii „queer"*.

85 Tamże, s. 89.

ostre granice, nie dopuszczające jakichkolwiek elementów wspólnych. To zmusza jednostkę do jednoznacznego określenia się, a przekroczenia normy są starannie ukrywane[86]. W ten sposób następuje uwewnętrznienie spektaklu normatywnego, ujarzmiającego umysły oraz ciała ludzi, który następnie jest reprodukowany i staje się obowiązującym zachowaniem, więc zakłócenie tego procesu (np. wskutek zakwestionowania jego celowości) powoduje strach przed brakiem poczucia oczywistości. Anthony Giddens nazywał taki stan utratą „ontologicznego bezpieczeństwa"[87]. Jednocześnie nienormatywność powołuje do życia strategię oporu (subwersji, transsygnifikacji), chęć zakwestionowania dominującej, normatywnej wiedzy, która zdaje się sprawować władzę nad społecznością. Według Carlsona, w latach 70. i 80. wśród performansu tożsamościowego dominował performans kobiecy[88].

Podobnym konstruktem kulturowym jest również rasa – można być więc białym murzynem lub czarnym białym w zależności od podjętych wzorców. Zwracał na to uwagę już Marcel Mauss, opisując zróżnicowanie ras pod względem zachowań, które wpływają na układ kostny i mięśniowy[89].

W kategoriach działania i performansu należy również postrzegać niemal każdą sferę ludzkiego życia – narodowość, patriotyzm, religijność, pamięć kulturową, historyczną, budowanie społeczności lokalnych… A ponieważ w społeczeństwie ponowoczesnym, demokratycznym nie ma już dominującego dyskursu, tożsamość staje się zadaniem, wyborem każdego człowieka. Towarzyszy temu brak „rzeczy rodzinnych"[90], do czego przyczynia się wzmożona semioza, przemijalność i znakowość rzeczy. Tym samym wzrasta rola widowisk. Organizatorzy coraz bardziej dbają o ich atrakcyjność, by zainteresować niezdecydowanych. W ten sposób chcą upowszechnić określoną ideologię. Taką funkcję pełnią wszystkie opisane w poprzednich rozdziałach widowiska. Tym bardziej, że poszukiwanie i potwierdzanie własnej tożsamości jest jedną z podstawowych intencji ludzkich działań, podobnie jak potrzeba znalezienia własnego stylu i określenia swoich pragnień wobec innych jednostek oraz grup. Chciałabym jednak zwrócić uwagę na kilka spraw, które do tej pory nie zostały wspomniane.

Performansem okazuje się także narodowość oraz idea państwa. Takie stanowisko reprezentuje m.in. Tim Edensor oraz C. Weber, który „uważał państwo za ciało performatywne, szczególnie w jego działaniach zinstytucjonalizowanych, ponadto traktował ten korpus jako uwarunkowany płciowo, zarówno w kategoriach

86 Tamże, s. 267.
87 Cyt. za: Tamże, s. 77.
88 Zob. M. Carlson, *Performans*, s. 230.
89 M. Mauss, *Sposoby posługiwania się ciałem*, s. 405–410.
90 R. Sulima, *Antropologia codzienności*, Kraków 2000, s. 9.

Audiowizualne aspekty_27.indd 126 28.05.2013 18:55

płci fizycznej, jak i kulturowej"[91]. W ten sposób pisze o Polsce również Kosiński w książce *Teatra polskie*, zwłaszcza w odniesieniu do sytuacji zaborów. Performans narodowy tworzyły wówczas: dramaty, dramatyzacje, ceremonie, przedstawienia[92]. Autor powołuje się przy tym na autorytet Turnera i jego analizę powstania Hidalga przedstawioną w książce *Gry społeczne, pola, metafory*:

> „Dzieje Polski jako performansu stają się w tej perspektywie niejako ciągiem d r a m a t ó w s p o ł e c z n y c h, zdominowanych przez religijno-patriotyczny paradygmat mający cechy archetypowej metafory, swoistego nadscenariusza i nadroli, w których realizację wciągani są aktorzy"[93].

Zdaniem Kosińskiego, przez wiele lat modelem obowiązującym było powstanie kościuszkowskie – z przysięgą narodowi na Rynku w Krakowie oraz próbą zjednoczenia narodu, a wreszcie równie teatralny jego kres – gest Naczelnika pod Maciejowicami i ogłoszenie „Finis Poloniae". Powstanie wpisało się także w rok kalendarzowy – rozpoczęło się wiosną, upadło jesienią. Takiemu wzorcowi próbowali przeciwstawić się uczestnicy powstania listopadowego. Niestety, bezskutecznie.

Polski system kulturowy ujawnia się w dramatyzacjach zbiorowych, zarówno tych rodzinnych (chrzty, śluby, pogrzeby), jak i wspólnotowych. Każdy naród posiada tzw. miejsca święte oraz miejsca władzy. W Polsce to na pewno Gniezno, Kraków i Warszawa. Kolejne siedziby polskich królów włączone w porządek symboliczny wyznaczają orientacyjne punkty ideologiczne, warunkujące „obieg pamięci"[94]. Sytuacja polityczna sprawiła, że w II połowie XIX wieku kulturową stolicą Polski stał się Kraków. Teatr Miejski w okresie Młodej Polski wystawił najważniejsze dzieła romantyczne (*Dziady*, *Kordiana*, *Nie-Boską komedię*), ale już wcześniej miasto stało się nekropolią polskich bohaterów narodowych: pogrzeb księcia Józefa Poniatowskiego 22–23 lipca 1817 roku, sprowadzenie zwłok Tadeusza Kościuszki (pogrzeb 22–23 czerwca 1818 r.) i od 16 października 1820 r. rozpoczęto usypywanie kopca (trzeciego obok Kraka i Wandy). W okresie autonomii wzrosła liczba symbolicznych pogrzebów: Kazimierza Wielkiego (1869), Jana Długosza (1880), Adama Mickiewicza (4 lipca 1890), oraz obchodzonych rocznic – 300-lecie Unii Lubelskiej (1869), 100-lecie I rozbioru (1872), 50-lecie powstania listopadowego (1880), 200-lecie odsieczy wiedeńskiej (11–12 września 1883), 500-lecie bitwy grunwaldzkiej (1910). W świętowaniu rocznicy wiktorii wiedeńskiej pomogły przedstawienia Władysława Ludwika Anczyca *Jan III pod Wiedniem* oraz *Kościuszko pod Racławicami*. Odbył się także uroczysty jubileusz Józefa Ignacego Kraszewskiego (2–5 października 1879 r.).

---

91 T. Edensor, *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, s. 97.

92 D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 232.

93 Tamże, s. 234.

94 T. Edensor, *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, s. 65.

Audiowizualne aspekty_27.indd 127 28.05.2013 18:55

Takie miejsca symboliczne dla pamięci narodu stają się swego rodzaju sceną. Tu tworzy się wspólnota i odbywają się misteria narodowe. Wydaje się, że w ostatnim czasie takiego znaczenia nabrał krzyż przed Pałacem Prezydenckim w kwietniu 2010 roku, choć trudno jeszcze przesądzać o jego dalszym losie.

Poza tym w każdym państwie istnieją miejsca modne – tu odbywają się festiwale, spotykają się grupy wpływowe, mają miejsce festyny albo demonstracje. To stadiony, parki, promenady, dzielnice artystyczne. Narodowy styl tworzy również Teatr Narodowy, choć jego szczegółowe zadania definiowano rozmaicie. Rozważania na ten temat Kosiński podsumowuje następująco:

> „Pewne natomiast wydaje się co innego: nawet jeśli teatr narodowy to tylko utopia i fantazmat, to jako biegun napięcia jest polskiej kulturze niezbędnie do życia potrzebny. Rezygnacja z tej utopii, wyparcie się fantazmatu prowadzi do letniego eklektyzmu, a kończy się organizacją politycznej celebry i wynajmowaniem reprezentacyjnej sali na coraz bardziej problematyczne «gale»”[95].

Głównym postulatem teatru narodowego był obowiązek przypominania historii, cenionych wartości i oddziaływania na teraźniejszość (przekształcanie świata). Dość szybko jednak teatr instytucjonalny został wpisany w porządek reprezentowania władzy – powstaje w zamożnych miastach i decyduje o ich statusie. Wprowadza święto w życie codzienne, ale jednocześnie je zastępuje. Zaczyna pełnić funkcję salonu – poszukuje oryginalności, ale w granicach dopuszczanych przez uznaną normę, chyba że innowacyjność zastąpi troskę o znaczenia, wtedy jednak sztuka może nieopatrznie odciąć się od życia i stać się rozrywką przerafinowanych estetów:

> „Święto kulturowe jest zawsze związane z życiem, jest jego szczególną intensyfikacją, emanacją bądź syntezą jego wartości. Natomiast odświętność TKM [teatr kulturalnego miasta] ustanawia przede wszystkim jego przestrzenne i czasowe oddzielenie od życia, wzmacniane jeszcze przez przywołanie takich pojęć, jak iluzja, magia czy sen”[96].

Tak definiowany teatr miał zastąpić wyczerpany i skostniały kościół oficjalny. Sytuacja zmieniła się po II wojnie, gdy teoretycy oraz filozofowie podkreślali, że religijność straciła sens po doświadczeniach takich cierpień. Pojawia się więc dekonstrukcja, a przede wszystkim umacnia się relatywizm. Kontynuatorzy (m.in. Grotowski czy przedstawiciele „nurtu świętego”) wierzą, że teatr potrafi zmieniać świat, jest aktywnym narzędziem.

Współczesne teatry, zwłaszcza nieinstytucjonalne budują lokalne środowiska i ich tożsamości, np. spektakl Teatru Snów *Remus*, który powstał na podstawie epopei kaszubskiej *Życie i przygody Remusa* Aleksandra Majakowskiego.

---

95 D. Kosiński, *Teatra polskie*, s. 282.

96 Tamże, s. 419.

Audiowizualne aspekty_27.indd 128 28.05.2013 18:55

Remus, Kaszub, postanawia zmienić świat i w tym celu musi zmierzyć się ze wszystkimi lękami współczesnego człowieka, utożsamianymi po prostu ze Złem – Śmiercią i rozmaitymi Imaginacjami.

Trzeba wreszcie wspomnieć, że narodowość konstruowana jest przez to, co najbardziej banalne i utrwalone, przez zachowania rutynowe, podejmowane przez jednostkę niemal odruchowo wskutek odpowiedniego wychowania. To ekonomizacja życia, ale również pamięć nagradzanych zachowań[97]. Taka forma codziennych zachowań to wiedza praktyczna, *habitus* Bourdieu.



**Zagadnienia:** płeć kulturowa, *queer*, konstruowanie rasy, budowanie narodowości, orientacyjne punkty ideologiczne, widowiska stolic, Teatr Narodowy, teatr instytucjonalny.

## 7 Widowiska sportowe

Zainteresowanie sportem istniało od zawsze, ale znaczenie tej aktywności wzrosło jeszcze wraz z kodyfikacją reguł (w XIX wieku ustalono reguły gry w piłkę nożną), powołaniem do życia organizacji międzypaństwowych (np. FIFA), wreszcie przywróceniem igrzysk olimpijskich, co w XIX wieku zaproponował baron Pierre de Coubertin. W 1894 powołano Międzynarodowy Komitet Olimpijski, który zorganizował pierwszą nowożytną olimpiadę w kwietniu 1896 r. w Atenach, a w 1915 r. Coubertin wybrał na siedzibę MKOl Lozannę. Aby uzyskać nastrój świąteczny, przywrócono czteroletni cykl spotkań – Nowożytną Erę Olimpijską liczono od 1896 i przeciwstawiano ją Erze Starożytnej (od 776 r. p.n.e. do 393 r. n.e., to jest do edyktu Teodozjusza I zakazującego obchodzenia pogańskich świąt; warto pamiętać, że igrzyska starożytne realizowały program zawodów rozgrywany w czasie pogrzebu Patroklesa, opisanego przez Homera).

Pierwsze igrzyska nowożytne przeznaczone były dla białych mężczyzn. W 9 dyscyplinach wzięło udział 245 sportowców amatorów (wyjątek stanowili szermierze) z 14 krajów. W igrzyskach letnich w Pekinie w 2008 roku wzięło udział prawie 11 tysięcy zawodników z 204 krajów w 302 konkurencjach. Zimowe igrzyska zorganizowano po raz pierwszy na przełomie stycznia i lutego 1924 roku w Chamonix, choć wcześniej niektóre dyscypliny pojawiły

[97] T. Edensor, *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, s. 119–121.

się podczas igrzysk letnich (łyżwiarstwo figurowe i hokej na lodzie w 1908 i 1920 r.). Od 1992 roku igrzyska odbywają się naprzemiennie co dwa lata (letnie, zimowe), by zwiększyć ich moc illokucyjną i uniknąć konkurowania ze sobą obu imprez. W czasie organizowania nowożytnych igrzysk zmieniała się lista dyscyplin, pojawiały się nowe, a tradycyjne ewoluowały (np. podnoszenie ciężarów było obecne w programie z 1896 roku bez podziału na kategorie wagowe, dziś jest ich siedem, a od 2000 roku o medale walczą również kobiety). Wciąż jednak, zdaniem badaczy, są to niemal wyłącznie sporty europejskie i amerykańskie, co świadczy o dominującej pozycji tej części świata, a co potwierdza również wybór miast organizatorów.

Igrzyska są czasem wzmożonej wymiany symbolicznej (eksponują wielokulturowość i uczą poszanowania odmienności). Choć oficjalnie zachowują neutralność polityczną, w swojej historii bywały rozmaicie wykorzystywane – przyczyniały się do upadku rządów (Ateny 1896), wzmacniały pozycję reżimów (w 1936 roku stały się elementem propagandy sukcesu Adolfa Hitlera), bojkot państwa organizatora był sposobem zademonstrowania sprzeciwu (w 1976 r., 20 drużyn afrykańskich oraz Irak i Gujana opuściły Montreal, by zaprotestować przeciw wizycie drużyny rugby z Nowej Zelandii w RPA, w 1980 r. USA i cztery inne kraje nie wzięły udziału w igrzyskach w Moskwie z powodu inwazji ZSRR na Afganistan, a w 1984 r. ZSRR w odpowiedzi wraz z 14 państwami socjalistycznymi nie pojechało do Los Angeles), podobnie jak wykluczenie niektórych krajów, np. Rodezji i Południowej Afryki. W Nowożytnej Erze Olimpijskiej odwołano igrzyska jedynie trzy razy – 1916 (Berlin), 1940 (Tokio), 1944 (Londyn). Ważnym wydarzeniem było wznowienie igrzysk po II Wojnie Światowej (1948 – Londyn), ponowny udział w zawodach reprezentacji Niemiec, Japonii, a także Związku Radzieckiego (1952 – Helsinki), a także śmierć 11 Izraelczyków w Monachium w 1972.

Igrzyska olimpijskie miały być egalitarne. To święto równości ludzi całego świata, bez podziałów i konfliktów. Ze współzawodnictwa amatorów przekształciły się z czasem niemal w przemysł sportowy, gdy każdy zawodnik, często na granicy prawa próbuje sprostać olimpijskim ideałom – „wyżej, szybciej, dalej". Tym samym sport stał się profesją, sportowcy – gwiazdami, a ich wyniki oraz klasyfikacja medalowa zaczęły świadczyć o potędze i cywilizacyjnym rozwoju poszczególnych krajów. W ten sposób sport został włączony w ramę ideologiczną, polityczną i rynkową, a nawet zaczął ją utwierdzać. Jest to możliwe, ponieważ na skutek utożsamienia się z zawodnikiem swojego kraju, w rywalizacji biorą udział niemal wszyscy.

Współcześnie igrzyska oraz wszelkie duże imprezy sportowe (mistrzostwa świata czy mistrzostwa Europy w różnych dyscyplinach) promują kraj, ale przede wszystkim są sposobem zarobienia pieniędzy – bilety, imprezy towarzyszące, wzmożony ruch turystyczny, dochód z praw do transmisji, a także gadżety

Audiowizualne aspekty_27.indd 130 28.05.2013 18:55

(maskotki i pamiątki). Widowiska sportowe przyczyniają się także do rozwoju sztuki. To przede wszystkim nowoczesna architektura stadionów, wykorzystanie przestrzeni publicznej oraz organizowanie imprez towarzyszących (na festiwalu sztuki podczas olimpiady w Los Angeles (1984) mimo bojkotu socjalistycznych krajów Kantor zaprezentował *Umarłą klasę* oraz *Wielopole, Wielopole*...), ceremonii otwarcia i zamknięcia, gdy pojawiają się elementy promujące kultury lokalne.

Dla MacAloona igrzyska, a jego uwagi można także zastosować do wszystkich imprez sportowych, są przykładem widowiska hybrydowego (to system, a nie układ wielowarstwowy), gatunku liminoidalnego (neoliminalnego), zawierającego w sobie rozmaite typy i gatunki podstawowe, które wskutek wzajemnego oddziaływania tworzą nową formułę – spektakl (kwestionowany przez organizatorów, członków MKOl-u ze względu na negatywne konotacje; ujawnia się najsilniej w czasie rozpoczęcia i zakończenia), święto, rytuał (podkreślają ten aspekt zwłaszcza wypowiedzi Coubertina odwołujące się do języka religijnego – konsekracja, pielgrzymka…[98]) i gra. MacAloon analizuje sposób ujawniania się poszczególnych typów widowisk oraz zmiany ich ważności w historii igrzysk. Gra, rytuał i święto potęgują relacje między widownią a aktorami, zwiększają aktywność publiczności i domagają się od nich wiary w podejmowane działania. Zdaniem badacza, każdy rodzaj realizuje oczekiwania innej grupy, co potęguje oddziaływanie igrzysk. W czasie swojej nowożytnej historii wypracowały one swój ceremoniał, rytuał, którego przestrzeganie zapewnia fortunność wydarzenia (to niemal budowanie performatywu Austina). Najpierw w Olimpii odbywa się zapalanie ognia olimpijskiego za pomocą promieni słonecznych, a następnie przenoszenie go do miasta-gospodarza. W 2008 roku przed igrzyskami w Pekinie obrońcy praw człowieka oraz przeciwnicy rządu chińskiego próbowali zgasić olimpijski znicz w jego drodze na stadion. Kolejnym ważnym wydarzeniem jest ceremonia otwarcia – defilada uczestników w galowych strojach z wszystkich państw prowadzonych przez chorążego (chorążynę), zapalenie znicza na stadionie (po raz pierwszy w Amsterdamie w 1928, na stałe od olimpiady w Berlinie w 1936), przysięga olimpijska, wypowiedzenie tradycyjnej formuły oraz program artystyczny. Symbolami olimpiady jest flaga olimpijska oraz hymn (słowa Kostis Palamas, muzyka Spiridon Samaras). Podobnie ważna jest ceremonia zamknięcia, ponieważ następuje tutaj symboliczne wskazanie/przypomnienie następcy.

Atmosferę święta czuć nie tylko na stadionie, ale i w całym mieście, co potęgują imprezy towarzyszące. Święto eliminowałoby jednak niektóre emocje doświadczane przez uczestników (aktorów lub widownię) – rozczarowanie, ból, smutek…, spektakl dopuszcza je wszystkie, domagając się od widzów wyłącznie patrzenia, co okazuje się najbardziej pojemną formułą, gdyż przekształca każdego w uczestnika i jednocześnie nie przekracza możliwości żadnego z nich. To najbardziej egalitarny i najłatwiejszy

[98] J. J. MacAloon, *Igrzyska olimpijskie a teoria widowisk*, s. 377–378.

Audiowizualne aspekty_27.indd 131 28.05.2013 18:55

do spełnienia warunek. Święto domaga się również osobistego uczestnictwa, choć zdaniem McAloona, nie można tego osiągnąć za pomocą telewizji[99], co jednak podważałoby zasadność transmisji mszy świętej i innych zdarzeń religijnych o charakterze rytualnym. Nawet pojawiające się współcześnie telebimy, ustawione poza właściwą przestrzenią rozgrywek, umożliwiają ludziom wspólne przeżywanie. Podstawą rytuału olimpijskiego jest zasada: „życzliwości-wobec-rodzaju-ludzkiego"[100], a cenione wartości to: indywidualizm, narodowość i człowieczeństwo. MacAloon zestawia igrzyska z rytuałami przejścia, intensyfikacji oraz zamknięcia[101].

Widowiskowość igrzysk spotęgowała telewizja (pierwsza relacja odbyła się ze stadionu w Berlinie w 1936 roku), podporządkowując sobie nawet atmosferę wspólnoty wytwarzaną w określonym miejscu i czasie. Z jednej strony wydarzenia zostają ograniczone przez środki techniczne do dwóch zmysłów – wzroku i słuchu, jak gdyby podważając znaczenie pozostałych oraz odczuwania wspólnoty, z drugiej jednak widowiska otwarcia i zamknięcia zostały udostępnione milionom. Stały scenariusz ramowy (odśpiewanie hymnu narodowego gospodarza, zapalenie znicza olimpijskiego, parada wszystkich uczestników) poszczególne kraje uzupełniają dodatkowymi imprezami, by olśnić świat i symbolicznie zwyciężyć poprzedniego gospodarza. Również S. Kracauer zwracał uwagę, że układanie rozmaitych figur z żywych ciał ludzkich, co często towarzyszy otwarciu igrzysk, wymaga oglądu zewnętrznego, co umożliwia współczesna telewizja[102].

Igrzyska zostały skodyfikowane. Początkowo zawodnicy musieli być amatorami i reprezentować wyłącznie swój kraj, zawody trwają nie dłużej niż 17 dni, jeden kraj może wystawić maksymalnie trzech sportowców lub jedną drużynę, organizator musi się dostosować do postanowień komitetu olimpijskiego, który określa również listę obowiązujących dyscyplin.

Współcześnie widowiska sportowe są doskonale wyreżyserowane, nie tylko ze względu na imprezy towarzyszące, ale także z powodu „odgrywania ról" przez poszczególnych zawodników. To nie tylko wrestling, opisywany m.in. przez Schechnera, ale również gale boksu zawodowego, gdy walka rozpoczyna się jeszcze przed wejściem na ring. Ważne są wówczas niemal wszelkie wypowiadane słowa i gesty podczas wspólnych konferencji prasowych, oficjalnego ważenia czy treningu otwartego dla publiczności. Przeciwnicy rozpoczynają walkę na słowa, mierzą się wzrokiem i przybierają groźne postawy, starają się zrobić wrażenie mocniejszego, szybszego i bardziej sprawnego. Skrajnym przykładem może być wrestling czy sumo, niemal zupełnie upodabniające się do teatru. Groźne zachowania zostały

99 Tamże, s. 410.
100 Tamże, s. 377.
101 Tamże, s. 380–381.
102 S. Kracauer, *Ornament z ludzkiej masy*, [w:] *Wobec faszyzmu*, s. 11 i 12.

Audiowizualne aspekty_27.indd 132 28.05.2013 18:55

tu wyreżyserowane, a postacie uosabiają alternatywę: dobry – zły, co pozwala odbiorcom identyfikować się z nimi. Wszystko po to, by zwiększyć zainteresowanie i oglądalność, ale przede wszystkim zyski organizatorów.

Sport jest również jednym z głównych elementów budowania tożsamości narodowej, o czym świadczy popularność jakiejś dyscypliny, wzmacniana przez transmisje medialne czy zajęcia prowadzone w szkołach. To ona określa kulturę oraz preferowane w niej wartości. Poszczególne narodowości różnią się od siebie stylem gry, rozpoznawanym, a przede wszystkim opisywanym przez komentatorów. Tak dzieje się np. w piłce nożnej czy siatkówce. Kibicowanie spełnia wówczas funkcje katarktyczno-kompensacyjne, o czym pisał m.in. W. Lipoński w książce *Sport. Literatura. Kultura*, a wspólnotę przeżycia kibiców zapewniają zorganizowane działania.

W Polsce przez lata ważne były zawody z udziałem Adama Małysza, gdy kibice towarzyszyli mu przede wszystkim na europejskich skoczniach, tworząc barwną i chętnie pokazywaną przez telewizję grupę. Skoki narciarskie same w sobie niezbyt spektakularne (to połączenie *agon* i *alea*; główną rolę odgrywały często warunki atmosferyczne, zwłaszcza przed zmianą sposobu oceniania), wyrażają jednak najstarsze marzenie człowieka o oderwaniu się od ziemi.

Podobnym świętem okazują się w Polsce występy męskiej reprezentacji siatkówki, ponieważ marzymy o sukcesach w grach zespołowych. Komentatorzy bezskutecznie usiłują przenieść zachowania z hal np. na boiska piłkarskie. Być może, powodem większej łagodności siatkówki jest brak bezpośredniego kontaktu między zawodnikami. I choć niektóre drużyny preferują tzw. siłowy styl gry (Rosja, Bułgaria i chyba również Polska), siatkówka wymaga dużej sprawności fizycznej i obserwacji przeciwnika. Mimo braku bezpośredniego kontaktu między zawodnikami pod siatką również „iskrzy", zwłaszcza gdy wszyscy posługują się angielskim lub włoskim (najlepsza liga).

Innym rodzajem widowiska sportowego, będącego współcześnie namiastką misteriów, któremu towarzyszy doświadczenie frenezji i oszołomienia są sporty ekstremalne[103]. Zaangażowanie umożliwia wypróbowanie swojego ciała, wytyczenie granic możliwości i odczucie biologicznej sfery człowieka – wpływ hormonów, rozwijanie mięśni. Często dbałość o rozwój masy mięśniowej staje się pararytuałem i zaczyna wyznaczać sposób życia indywiduum.

**Zagadnienia:** igrzyska olimpijskie, mistrzostwa świata i Europy, zawody, kibicowanie.

[103] P. Kowalski, *Od misterium przemiany do „misterium" ponowoczesności*, s. 32.

## 8 Społeczne widowiska uliczne

Ulica jest przestrzenią publiczną, a przy tym niczyją („mieszkać na ulicy", „być dzieckiem ulicy"), ale jednocześnie terenem działania przypadku w naszym życiu, gdzie czyhają różne zagrożenia. Plac (także przestrzeń publiczna) posiada inne znaczenie ze względu na mieszczące się przy nim budynki, np. plac targowy respektuje prawa popytu i podaży. Ulica natomiast ujawnia nasze oficjalne wybory, buduje i potwierdza tożsamość. To doskonała przestrzeń zaangażowania politycznego, gotowa do wykorzystania za pomocą niezbyt skomplikowanych dekoracji – sztandarów, portretów, haseł wypisanych na transparentach, często dowcipnych i przetłumaczonych na obce języki (ze względu także na zagraniczne stacje telewizyjne), prostych rekwizytów. To doskonała „przestrzeń widzialności", czyli „przestrzeń pojawiania się", która zdaniem Hannah Arendt, poprzedza zaistnienie sfery publicznej[104].

Na ulicy odbywają się widowiska organizowane przez władzę lub wymierzone przeciwko niej, tędy przechodzą wszelkie demonstracje. Formowany z takich pobudek korowód powinien przekonać postronnych do swoich racji, wzmocnić siłę oddziaływania i poparcie społeczne, by zdobyć wobec władzy jak najsilniejszą pozycję przetargową. Na takie argumenty (liczba popierających) władza jest niezwykle wrażliwa, zwłaszcza ta wybrana w demokratycznych wyborach. Krukowski zwracał uwagę na zmianę jakości ulicy po zrywie solidarnościowym – stała się ona bardziej kontestująca i pozwalała uruchomić w zwyczajnym życiu postulowany przez Brechta „efekt obcości"[105]. Ludzie zaczęli zastanawiać się wówczas nad konsekwencjami swoich zachowań i wyborów.

Na co dzień, współczesny przechodzień czuje się jak w gabinecie luster, gdy wśród szklanych ścian i zwierciadeł, może przede wszystkim podziwiać siebie i ograniczyć świat do teatru jednego aktora. Każde jego zachowanie może zostać niemal w tej samej chwili skorygowane i poprawione. Tak pojawia się współczesny narcyz. Baudelairowski *flâneur* przestaje podziwiać innych – nie ma już na to czasu, nie zna innych i koncentruje się przede wszystkim na sobie. Staje się egocentrykiem, a podejmowana przez niego komunikacja okazuje się najczęściej przede wszystkim samozwrotna.

Ulica staje się przestrzenią widowisk politycznych – demonstracje, manifestacje, parady wojskowe (od portugalskiego *parar* – 'zatrzymywać się', to demonstracja siły władzy, zaplanowana i poddana kontroli), religijnych (procesje Bożego Ciała, droga krzyżowa wprowadzona do miast w przede wszystkim w Wielki

104 Zob. E. Matynia, *Demokracja performatywna*, s. 14.

105 W. Krukowski, *Teatr w teatrze życia*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 230.

Audiowizualne aspekty_27.indd 134 28.05.2013 18:55

Piątek, spontaniczne marsze po śmierci Jana Pawła II, a potem pierwsze rocznice (2 kwietnia)). Każde z nich włącza zgromadzonych w określony porządek symboliczny – procesja przemienia uczestników w wiernych, parada w obywateli[106]. Każde z widowisk posiada swoją specyfikę, a ich skuteczność społeczna polega na powtarzaniu. Różnią się one między sobą stopniem aktywności odbiorców – obserwatorów lub uczestników. Również trasa posiada często symboliczne znaczenie i dlatego nie zmienia się w kolejnych latach. Podczas procesji okoliczne domy powinny zostać odpowiednio przyozdobione. DaMatta przypomina, że w takich sytuacjach należy otworzyć okna i drzwi, by móc przybliżyć się do świętości[107]. W paradzie nie ma nic ze spontaniczności. Publiczność może co najwyżej obserwować zza barierek, podziwiać, ale nie może w pełni uczestniczyć. Żołnierze biorący udział w paradzie są podzieleni na oddziały, noszą galowe stroje i maszerują równym krokiem. Armie poszczególnych państw różnią się od siebie nie tylko rodzajem umundurowania, ale także rytmem kroku, o czym przekonali się polscy żołnierze biorący udział w defiladzie w 2010 Rosji z okazji Dnia Zwycięstwa (9 maja). Zwracał na to uwagę już w 1936 roku Marcel Mauss, podkreślając różnice między wojskiem francuskim i angielskim[108]. Parady są demonstracją siły i hołdem złożonym gościom na trybunie honorowej, którzy przyjmują saluty (podobnie jak honorowa trybuna w pochodzie pierwszomajowym).

Ważne są również rozmaite pochody i parady poparcia, które ujawniają stanowisko obywateli wobec najważniejszych kwestii społecznych. Początkowo traktowane jako pozostałość pochodów pierwszomajowych, dziś cieszą się coraz większą popularnością wśród celebrytów (dla których są doskonałą okazją pokazania się) oraz „normalnych ludzi". To ich forma zabrania głosu czy wyrażenie opinii w debacie publicznej. To np. Marsz Różowej Wstążki, pochody przeciwko konkretnym faktom przemocy.

Przedstawione widowiska uliczne stają się elementem budującym tożsamość miasta i pamięcią poszczególnych ulic. Wybór przestrzeni kolejnych działań często uwzględnia przeszłość miejsc i konotowane jakości. Takie działania rozgrywają się również w kulturze. We wrześniu 2011 roku w podjasnogórskiej III Alei w Częstochowie zorganizowano „ART.erię", by zaprezentować młodą i awangardową sztukę. Wybrana przestrzeń miała podkreślać otwarcie tej części miasta na nowe doświadczenia. Aleje to główna ulica, która łączy przemysłową część miasta (elektrownia) z Jasną Górą. To także ostatni etap pielgrzymek. Tymczasem podejmowane działania próbują zmienić ten wizerunek. Również „Festiwal Frytka OFF" na Piłsudskiego miał stworzyć nową przestrzeń kultury w tym mieście i przypomnieć dawną

106 R. DaMatta, *Karnawał wszystkich sfer*, s. 331.
107 Tamże, s. 329.
108 M. Mauss, *Sposoby posługiwania się ciałem*, s. 393.

Audiowizualne aspekty_27.indd 135 28.05.2013 18:55

świetność tej ulicy. O funkcjach i pamięci ulicznych działań przypominał Henryk Bardijewski w opowiadaniu *Pochód don Kichotów* z tomu o takim tytule:

> „Kiedyś, nie tak dawno, przedzielono ulicę kurtyną; z jednej strony ustawiono krzesła dla publiczności, z drugiej scenę dla aktorów. Miano wystawić sztukę uliczną w naturalnych dekoracjach. Autor napisał ją na określoną ulicę i twierdził, że wystawienie utworu na placu, a nawet na bulwarze wymagałoby daleko idących przeróbek, czym zaciekawił nie tylko krytykę, i przechodniów, ale także zupełnie niepotrzebnie, służbę ruchu. Generalna wypadła znakomicie, co, jak wiadomo, jest złą prognozą dla premiery. No i stało się: premierę odwołano. Dobra sztuka, stwierdzili przedstawiciele służby ruchu, nie paraliżuje komunikacji. No cóż, rzecz istotnie mogła wydać się kontrowersyjna. W sumie był to największy ewenement teatralny ostatnich lat; została nam po nim tylko ulica, która istniała oczywiście i przedtem, ale bez tego teatralnego wdzięku, bez uroku rzeczy zakazanej i tajemniczych podtekstów, jakie ma dzisiaj”[109].

Poza widowiskami, które koncentrują się na poszczególnych ulicach pojawiają się także próby uaktywnienia dzielnic i większych stref miasta. To jeden ze sposobów budowania lokalnych tożsamości. Jest to próba przeciwdziałania tezie Zdzisława Czermańskiego „[…] zwykle żyjemy cząstką miasta, a od święta tylko całym miastem”[110]. Formą zapoznania mieszkańców lub przyjezdnych z określoną przestrzenią jest organizowanie specjalnych gier miejskich (pierwsza komercyjna impreza to Nokia Game, prowadzona jako element kampanii reklamowej). Łączą one w sobie elementy podchodów (wspomnienie z dzieciństwa i potrzeba odnalezienia dawnych wrażeń i emocji), gier fabularnych i happeningów ulicznych. Na czas gry miasto staje się tajemniczą planszą, pełną wyzwań i zadań specjalnych. W Polsce takie działania organizuje Muzeum Powstania Warszawskiego, a niektóre miasta wzorem Dublina wykorzystują scenariusze powieściowe, np. Wrocław powieści Marka Krajewskiego.

Ulice stają się również przestrzenią karnawału. W literaturoznawstwie zajmował się nim Michaił Bachtin w książce *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*. Według rosyjskiego badacza jest to:

> „[…] widowisko bez rampy, w którym nie ma podziału na wykonawców i widzów. Każdy jest tu aktywnym uczestnikiem, każdy jest włączony do akcji. Karnawału się nie ogląda, a ściślej mówiąc, karnawału nawet się nie odgrywa – karnawał się p r z e ż y w a. Żyje się wtedy według praw karnawału, póki zaś prawa te obowiązują, ludzie żyją ż y c i e m k a r n a w a ł o w y m. Ale jest to życie wytrącone ze swej p o w s z e d n i e j koleiny, w jakiejś mierze wywrócone na nice: «świat na opak» (*monde à l'envers*)”[111].

Na temat karnawału jako widowiska kulturowego pisał Wojciech Dudzik, przypominając, że już w średniowiecznej Europie wyznaczał on także terminy ekonomiczne i prawne, a następnie stał się piątą pora roku, trwającą do kilku tygodni[112].

[109] H. Bardijewski, *Pochód don Kichotów*, [w:] tenże, *Pochód don Kichotów*, s. 43–44.
[110] Z. Czermański, *Kolorowi ludzie*, s. 84.
[111] M. Bachtin, *Problemy poetyki Dostojewskiego*, s. 188.
[112] W. Dudzik, *Karnawały w kulturze*, s. 18.

Audiowizualne aspekty_27.indd 136 28.05.2013 18:55

Nazwa pochodzi z łaciny od *caro*, *carnis* – 'mięso' i *levo, levare* – 'odrzucać, usuwać'. Współcześnie trwa on od święta Trzech Króli aż do wtorku przed Środą Popielcową, a intensywność jego przeżywania nasila się od Tłustego Czwartku. Pochody i zabawy pojawiają się niemal na całym świecie – od najbardziej znanych w Rio de Janeiro czy Wenecji, aż do lokalnych i efemerycznych, także tych reaktywowanych na podstawie badań wertykalnych (zob. rozdział o współczesnej widowiskowości), np. w Częstochowie w 2011 przypomniano zainicjowany w międzywojniu pochód karnawałowy.

Brazylijski karnawał (*desfile* – 'korowód') opisał Roberto DaMatta. Pochód kwestionuje tu codzienne podziały i role społeczne, każdy może wziąć w nim udział, co utwierdza jego świąteczny i liminalny charakter. Jedynym warunkiem wstępnym jest chęć dobrej zabawy. To niezwykle otwarte wydarzenie, pozbawione scenariusza i uzależnione od inwencji uczestników. W Rio de Janeiro trwa on co najmniej trzy dni. Na olbrzymich platformach, które naśladują trybuny dla wybranych, a jednocześnie są tu toalety i punkty pomocy medycznej, może pomieścić się nawet 60 tysięcy osób. Są one współczesną odmianą statków na kołach, typowych już dla średniowiecznego karnawału, a ich nazwa *carrus navalis* przez długi czas uchodziła za etymologiczną podstawę dla tego czasu.

Karnawał zastępuje strukturę *societas* i liminalną *communitas*, co podkreślał w swoich analizach DaMatta:

> „Karnawał nie tylko powołuje do istnienia przestrzeń beztroskiej, bezcelowej włóczęgi, przestrzeń samoświadomości, rytuału i euforii. To także święto bez patrona; czas dla każdego"[113]. […] „Wyrażamy w nim radość z powodu istnienia rozmaitych rzeczy: seksu, przyjemności, szczęścia, luksusu, śpiewu, tańca oraz żartów"[114].

Korowód jest wówczas nieprzewidywalny i często nie ma określonego kierunku ruchu. To uznanie występującego w życiu przypadku, otwarcie się na przygodę oraz odrzucenie reguł społeczeństwa na co dzień niezwykle sformalizowanego i zamkniętego przez szereg przepisów. Jest on przyjęciem wędrówki wraz z towarzyszącymi jej radościami i kłopotami.

Potrzeba maskarady i karnawału pojawiła się wraz z narastającym w dekadentyzmie zwątpieniem. Nic dziwnego, że Fryderyk Nietzsche ogłosił wówczas prawo do „karnawału w wielkim stylu"[115]. Maskarada okazuje się istotą współczesności, ale uświadomienie sobie tego stanu prowadzi do zrzucenia z siebie konieczności obowiązku, odpowiedzialności i zakwestionowania znaczenia specjalistów, o czym pisał Debord:

> „«Właściciele świata», anonimowi, niemożliwi do zidentyfikowania, stworzyli działający samoczynnie (jak zresztą wszystko) system dezinformacji. Kupując codzienną gazetę i oglądając dziennik telewizyjny, przekonani o swoim doinformowaniu, bardzo się zdziwimy,

113 R. DaMatta, *Karnawał wszystkich sfer*, s. 340.

114 Tamże, s. 343.

115 S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, s. 148.

Audiowizualne aspekty_27.indd 137 28.05.2013 18:55

> stwierdzając, że nie wiemy podstawowych rzeczy, nie wiemy na przykład, ile co naprawdę kosztuje, ile jest pieniędzy na świecie, czy miliardowe sumy wypłacane w międzynarodowych transakcjach naprawdę istnieją (z pewnością pewniejsze pokrycie mają wypłacane za nie miliardowe łapówki); nikt nie wie, kto i dlaczego pozwolił na kontynuację wojny w byłej Jugosławii, tak jak nie znamy odpowiedzialnych za ekologiczne zagrożenie planety"[116].

Również Filipowicz zastanawia się nad wartością i sposobem egzystencji karnawału, jednego z ważniejszych i chętniej opisywanych form świętowania, która w XX wieku stała się także podstawą do wyodrębnienia nowej formy estetycznej (karnawalizacja). W takich kategoriach opisywane są zarówno wojny, jak i rewolucje:

> „Zaplątane w karnawałowy korowód wizerunki uczestniczą w symbolicznej destrukcji istniejącego ładu. Żywiołowa zabawa stanowi formę ekstazy niweczącej – społeczeństwo zmienia się w tłum, ciemności noworocznej nocy pulsują, są pełne gorączki, zabawa wywołuje eksplozję namiętności – nie bez powodu mówi się o «noworocznych szaleństwach». Zgiełk i wrzawa zmieniają oblicze świata, w pewnym sensie karnawałowe szaleństwa oznaczają nawrót chaosu. Tłum sprawuje władzę nad światem, dokonuje jej symbolicznego zagarnięcia właśnie poprzez włączenie wizerunków rządzących do karnawałowego korowodu"[117].

Karnawałowy korowód nie zakłada uprzywilejowania jakichkolwiek grup czy form. Uczestników łączy chęć zabawy, podobnie jak kiedyś członków rozmaitych bractw religijnych. Może być nowym porządkiem, np. brazylijski korowód charakteryzuje poszczególne szkoły samby, dlatego oprócz powszechnej zabawy zawiera w sobie również elementy rywalizacji i oceny. Stają się one instytucjami, powołanymi do życia głównie po to, by odpowiednio świętować. Wykonują one, zdaniem Goffmana, „czynności bez znaczenia"[118]. Oprócz szkół samby w barwnym korowodzie biorą także udział *blocos*, które zdaniem DaMatty przypominają nieuporządkowany tłum, co reprezentuje rzeczywistość w sposób bardziej prawdziwy[119]. Istnieje wreszcie trzecia grupa *sujos* ('brudni'), przypominających nowicjuszy w rytuałach opisanych przez Turnera. Szkoły samby przestały być wspólnotą dzielnicy czy grupy społecznej, ale przede wszystkim dbają o widowiskowość. Tym samym w miejsce pierwotnego rytuału korowód karnawałowy stał się przede wszystkim spektaklem dla turystów – biura podróży organizują wycieczki, a do wybranej szkoły samby może zapisać się każdy. Są one otwarte na osoby z zewnątrz i przyjmują przybyszów. Zdaniem DaMatty, najbardziej tradycyjne pozostały *blocos*, respektując i utrwalając podział na dzielnice miasta.

Trzeba jednak pamiętać, że współczesne karnawały nie są już przeżyciem dla uczestników, ale przede wszystkim widowiskiem, przygotowywanym także dla turystów. Konkursowe występy w Brazylii zostały dokładnie skodyfikowane

116 A. Ptaszkowska, *Posłowie od tłumacza*, s. 119.
117 S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, s. 239–240.
118 E. Goffman, cyt. za: R. DaMatta, *Karnawał wszystkich sfer*, s. 345.
119 R. DaMatta, *Karnawał wszystkich sfer*, s. 347.

Audiowizualne aspekty_27.indd 138 28.05.2013 18:55

– regulamin określa sposób wykonania (limit czasu, tempo) oraz niedozwolone zachowania, np. krytyka rządu. Według Edensora, stają się one towarem do sprzedania, formą rywalizacji zamiast dawnego *illinx* i eksperymentowania w zabawie[120].

Kolejnym widowiskiem jest teatr uliczny. Wówczas ulica staje się przestrzenią przeciwstawianą instytucjonalnemu teatrowi wraz ze wszystkimi jego ograniczeniami (barokowa scena pudełkowa, rozdzielenie widzów od aktorów, rozbudowana maszyneria teatralna…). Taki teatr postulował już Rousseau w *Umowie społecznej*[121], zachęcając do powrotu do dawnych sposobów budowania przedstawienia i wspólnoty (np. teatr średniowieczny). W Polsce po II wojnie komunizm zezwolił teatrom studenckim zaanektować przestrzeń publiczną. Tym samym ulica stawała się już nie tylko sceną oficjalnych państwowych uroczystości, np. pochodów pierwszomajowych, ale także miejscem sztuki. Zgoda na teatr studencki spowodowana była jego ograniczoną widownią (studenci i część inteligencji), a przy tym nadzieją na pochwałę zagranicy za liberalizację reżimu.

Ulica domaga się jednak nieco innego gestu reżyserskiego, pewności, swobody, aktor musi być widoczny – szczudła, drabina, wykorzystanie w przedstawieniach przestrzeni okien, dachu. Inna musi być skala głosu oraz znaczenia kostiumu – nie można bać się tego, co w sali zdaje się być banalne (to chyba potrzeba eksponowania teatralności[122]). Twórcy występujący na ulicy (np. Tadeusz Kantor) podkreślają powagę tej przestrzeni – aktorzy czują się nieswojo, gdy nie mają ludziom do powiedzenia czegoś naprawdę istotnego. Ulica nie jest bowiem przestrzenią autonomiczną jak teatr, gdzie ludzie przychodzą w określonym celu, tu trzeba przeszkadzać tym, co gdzieś się śpieszą, mają do załatwienia ważne sprawy. Teatr uliczny może być zaangażowany lub przybierać formę radosnej fiesty – ludyczne widowisko, np. Odin Theatret (Barby) pokazywał egzotyczne baśnie, kolorowe kostiumy. Spektakl uliczny może rozgrywać się w określonym miejscu (ze sceną oddzieloną od publiczności lub nie) albo widzowie muszą podążać za głównym bohaterem, np. *America* (1992) Corsettiego[123].

**Zagadnienia:** widowiska uliczne, parady, gry miejskie, karnawał.

120 T. Edensor, *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, s. 113.

121 E. Rewers, *Od „teatru" ulicznego do „teatru" filozoficznego*, s. 71.

122 L. Raczak, E. Wójciak, T. Janiszewski, M. Kęszycki, *Teatr Ósmego Dnia w miejscach nieteatralnych*, [w:] *Teatr w miejscach nieteatralnych*, s. 238.

123 V. Valentini, *Teatr poza teatrem*, s. 63.

Audiowizualne aspekty_27.indd 139 28.05.2013 18:55

## Zakończenie

Współczesność wciąż organizuje nowe widowiska, uwzględniające rozwój techniczny, medialną wrażliwość odbiorców, ich oczekiwania i przyzwyczajenia, ale funkcje tych spektakli pozostają niezmienne. Ich podstawowym zadaniem jest wypracowywanie i upowszechnienie w określonym momencie rozwoju historycznego dominującego modelu kulturowego, określającego niemal wszystkie sfery życia – sposobu chodzenia, ubierania się, jedzenia, spędzania wolnego czasu… W ten sposób realizowana jest potrzeba posiadania ustabilizowanych znaczeń (w ich kształtowaniu udział biorą rządzący i eksperci), co zapewnia jednostce bezpieczeństwo i zwalnia ją z obowiązku nieustannego analizowania i interpretowania otoczenia. Kulturowa rzeczywistość zostaje uznana za naturalną i oczywistą. Potrzeba zrozumienia pojawia się dopiero w momencie niewydolności systemu, ale wówczas nadchodzi już konieczność zmiany porządku.

Jedną z konsekwencji ponowoczesności jest jednak brak uznanego centrum. Badacze opisują kulturę za pomocą metafory sieci i kłącza, w związku z czym czasami trudno wskazać hierarchię między występującymi współcześnie zjawiskami, a monologiczny spektakl, według Jacka Kochanowskiego, zostaje rozproszony. To przyczynia się m.in. do demokratyzacji społeczeństwa. Prawo głosu otrzymują wykluczeni, to jedno z częściej pojawiających się współcześnie słów, z dominującego nurtu kultury, by wziąć udział w „dzieleniu postrzegalnego", jak nazywał te zjawiska Jacques Rancière. Nie dziwi więc, że organizują oni performanse mniejszościowe, działania, które nie tylko powinny przypominać o ich obecności, ale również stać się okazją pozyskania jak największej grupy sympatyków. Naturalnie, spotkania z odmienną kulturą zapewnia także rozwijający się prężnie przemysł turystyczny. Schechner wymienia wśród odmian: turystykę kulturalną, sportową, historyczną, seksualną, fauny i flory[124], pomijając, pewnie jako zbyt oczywistą, turystykę wypoczynkową, gdy o wyborze decyduje odpowiedni krajobraz, np. dostęp do morza, i przewidywalność pogody. Do tego dołączyć należy turystykę medialną, np. telewizyjną czy wirtualną.

Ponowoczesność zbudowała własne *sensorium* (definiowane przez Jacques'a Rancière'a, jako możliwa do odczucia zmysłowość, która jest wypadkową kultury oraz podejmowanej przez podmiot aktywności[125]). Granice wrażliwości widzów i tego, co uda im się zobaczyć, zależą przecież od wypracowanych w danej epoce reguł widowiskowości. Wzmożona dbałość o wizerunek (podmiotów

[124] R. Schechner, *Performatyka. Wstęp*, s. 325.

[125] J. Rancière, *Rewolucja estetyczna i jej skutki. Sploty autonomii i heteronomii*, tłum. M. Kropiwnicki, [w:] tenże, *Dzielenie postrzegalnego. Estetyka i polityka*, s. 122.

Audiowizualne aspekty_27.indd 140 28.05.2013 18:55

fizycznych i prawnych) obserwowana współcześnie, doprowadziła do pojawienia się grupy specjalistów nim zarządzających. Dominacji widowiskowości towarzyszy jednak zanik dramatyczności (Hans-Thies Lehmann). Świat przestaje być zbiorem dyskursów i narracji, a przekształca się w towar, który można zobaczyć, posiąść, a nawet skonsumować[126].

Postawa krytyczna każe jednak zawsze pytać o znaczenie poszczególnych widowisk i ich udział w polityce widzialności kreowanej przez wpływowe, często ponadpaństwowe lobby. Trzeba pamiętać, że dominacja określonych rodzajów wydarzeń, zwłaszcza tych w przestrzeni publicznej, utrwala zawarte w nich światopoglądy. Uczestniczenie w jakimś wydarzeniu, zachwyt estetyczny, zapamiętane obrazy i emocje, wreszcie przeżycia kształtują wrażliwość oraz jednostkową historię, która sprzyja wyborom określonych skryptów (styl życia, system polityczny) preferowanych przez sponsora. Czy można zachować postawę widza i nie przekształcić się w wyznawcę, to problem zbyt trudny do rozstrzygnięcia w tej chwili, podejmowany jednak wielokrotnie także przez polską literaturę, by przywołać m.in. Zbigniewa Herberta *Potęgę smaku*.

Rozpowszechniony współcześnie postulat tolerancji i uznania dla różnorodności, przekształcony niemal w jedną z podstawowych zasad społecznego życia, nie powinien jednak pozwolić zapomnieć o znaczeniach niesionych przez okazywane działania – tych powierzchniowych, wykrzykiwanych głośno, niesionych na transparentach, ale również tych zawartych w strukturze głębokiej, które ujawnia dopiero analiza, krytyczny namysł oraz odpowiedź na pytanie o przyczyny wyboru określonych zachowań i ich przewagę nad innymi. Przekazu docierającego do nieświadomości uczestników widowisk nie unieważnia przecież postawa pozornej niewrażliwości, wywołana przyzwyczajeniem czy powielaną bezkrytycznie tradycją. W sytuacji kryzysowej może on okazać się najprostszym rozwiązaniem.

[126] H.-Th. Lehmann, *Teatr postdramatyczny*, s. 315.

Audiowizualne aspekty_27.indd 141 28.05.2013 18:55

# Bibliografia do części pierwszej


1. *Antologia polskiego futuryzmu i nowej sztuki*, oprac. Z. Jarosiński, H. Zaworska, Wrocław 1978.
2. *Antropologia doświadczenia. Z epilogiem Clifforda Geertza*, red. V. W. Turner, E. M. Bruner, tłum. E. Klekot, A. Szurek, Kraków 2011.
3. *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, oprac. A. Chałupnik, W. Dudzik, M. Kanabrodzki, L. Kolankiewicz, wstęp i red. L. Kolankiewicz, Warszawa 2005.
4. Bachtin M., *Problemy poetyki Dostojewskiego*, tłum. N. Modzelewska, Warszawa 1970.
5. Bardijewski H., *Siła przyciągania*, Warszawa 1975.
6. Bardijewski H., *Pochód don Kichotów*, Warszawa 1977.
7. Bartoszek A., *Społeczne tworzenie osobowości. Zarys socjologicznych teorii osobowości*, Katowice 1994.
8. Bauman Z., *Prawodawcy i tłumacze*, tłum. A. Ceynowa, J. Giebułtowski, Warszawa 1998.
9. Benjamin W., *Anioł historii. Eseje, szkice, fragmenty*, wyb. H. Orłowski, tłum. K. Krzemieniowa, Poznań 1996.
10. Berger P., *Zaproszenie do socjologii*, tłum. J. Stawiński, Warszawa 2003.
11. Brach-Czaina J., *O „niegraniu roli" w społeczeństwie*, „Dialog" 1981, nr 8.
12. Braun K., *Teatr zanurzony w kulturze*, „Odra" 1979, nr 1.
13. Buchowski M., Burszta W. J., *O założeniach interpretacji antropologicznej*, Warszawa 1992.
14. Buchowski M., *Magia i rytuał*, Warszawa 1993.
15. Caillois R., *Człowiek i sacrum*, tłum. A. Tatarkiewicz, E. Burska, Warszawa 1995.
16. Caillois R., *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.
17. Campbell J., *Potęga mitu. Rozmowa Billa Mozersa z Josephem Campbellem*, oprac. B. S. Flowers, tłum. I. Kania, Kraków 1994.
18. Carlson M., *Performans*, tłum. E. Kubikowska, red. T. Kubikowski, Warszawa 2007.


Audiowizualne aspekty_27.indd 143 28.05.2013 18:55

19. Czermański Z., *Kolorowi ludzie,* Londyn – Łomianki 2008.
20. Dąbrowska E., *Teatr, którego nie znamy. Rzecz o śląskich inscenizacjach obrzędowych*, Opole 1989.
21. Debord G., *Społeczeństwo Spektaklu*, tłum. A. Ptaszkowska, współpraca L. Brogowski, posłowie A. Ptaszkowska, Gdańsk 1998.
22. Derrida J., *Marginesy filozofii*, tłum. A. Dziadek, J. Margański, P. Pieniążek, Warszawa 2002.
23. Domańska E., *„Zwrot performatywny" we współczesnej humanistyce*, „Teksty Drugie" 2007, nr 5.
24. *Doświadczenie i pamięć. Europa Środkowo-Wschodnia między przestrzenią doświadczenia a horyzontem oczekiwań*, red. M. Kujawska, I. Skórzyńska, Poznań 2010.
25. *„Drobne rysy w ciągłej katastrofie...". Obecność Waltera Benjamina w kulturze współczesnej*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1993.
26. Dudzik W., *Karnawały w kulturze*, Warszawa 2005.
27. Dziewulska M., *Artyści i pielgrzymi*, Wrocław 1995.
28. Eco U., *Semiologia życia codziennego*, tłum. J. Ugniewska, P. Salwa, Warszawa 1998.
29. Edensor T., *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, tłum. A. Sadza, Kraków 2002.
30. Falkiewicz A., *Istnienie i metafora*, Wrocław 1996.
31. Filipowicz S., *Mit i spektakl władzy*, Warszawa 1988.
32. Fischer-Lichte E., *Estetyka performatywności*, tłum. M. Borowski, M. Sugiera, Kraków 2008.
33. Frydryczak B., *Świat jako kolekcja. Próba analizy estetycznej natury nowoczesnej*, Poznań 2002.
34. Geertz C., *Interpretacja kultur: wybrane eseje*, tłum. M. M. Piechaczek, Kraków 2005.
35. Goffman E., *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. Danter-Śpiewak, P. Śpiewak, oprac. J. Szacki, Warszawa 2000.
36. Gołaczyńska M., *Mozaika współczesności. Teatr alternatywny w Polsce po roku 1989*, Wrocław 2002.
37. Greenblatt S., *Poetyka kulturowa. Pisma wybrane*, red. i wstęp K. Kujawińska-Courtney, Kraków 2006.
38. Hałas E., *Społeczny kontekst znaczeń w teorii interakcjonizmu symbolicznego*, Lublin 1987.
39. Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985.
40. *Inscenizacje pamięci*, red. I. Skórzyńska, Ch. Lavrence, C. Pépin, Poznań 2007.

41. Jedynak B., *Dziedzictwo obyczaju narodowego Polaków. Pamięć i zapomnienie*, Lublin 2004.
42. Kochanowski J., *Spektakl i wiedza. Perspektywa społecznej teorii „queer"*, Łódź 2009.
43. Kolankiewicz L., *Antropologia widowisk: subdyscyplina czy nowa perspektywa antropologii kulturowej?*, „Kultura Współczesna" 2007, nr 1.
44. Kolankiewicz L., *„Dramat obiektywny" Grotowskiego*, „Dialog" 1989, nr 5, 6.
45. Komza M., *Żywe obrazy. Między sceną, obrazem i książką*, Wrocław 1995.
46. Kosiński D., *Teatra polskie. Historie*, Warszawa 2010.
47. Kosiński D., Wypych-Gawrońska A., Stafiej A., Marszałek A. i in., *Słownik wiedzy o teatrze*, Bielsko-Biała 2005.
48. Kowzan T., *O autonomiczności sztuki widowiskowej*, [w:] *Problemy teorii dramatu i teatru*, wyb. i oprac. J. Degler, Wrocław 1988.
49. Kowzan T., *O różnorodności i granicach sztuki widowiskowej*, [w:] *Problemy teorii dramatu i teatru*, wyb. i oprac. J. Degler, Wrocław 1988.
50. Kowzan T., *Znak w teatrze*, [w:] *Problemy teorii dramatu i teatru*, wyb. i oprac. J. Degler, Wrocław 1988.
51. *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*, red. S. Krzemień-Ojak, Białystok 1997.
52. *Kultura jako przedmiot badań. Studia filozoficzno-kulturoznawcze. Prace ofiarowane profesorowi Jerzemu Kmicie w siedemdziesiątą rocznicę urodzin*, red. B. Kotowa, J. Sojka, K. Zamiara, Poznań 2001.
53. Lehmann H.-Th., *Teatr postdramatyczny*, tłum. D. Sajewska, M. Sugiera, Kraków 2004.
54. Lipoński W., *Od Aten do Atlanty. Minihistoria nowożytnych igrzysk olimpijskich 1896–1996*, Warszawa – Poznań 1996.
55. Lipoński W., *Olimpizm dla każdego. Popularny zarys wiedzy o historii organizacji i filozofii ruchu olimpijskiego*, Poznań 2000.
56. Lurker M., *Przesłanie symboli w mitach, kulturach i religiach*, tłum. R. Wojnakowski, Kraków 1994.
57. Matusewicz Cz., *Widowisko sportowe. Analiza psychospołeczna*, Warszawa 1990.
58. Matynia E., *Demokracja performatywna*, tłum. M. Lavergne, Wrocław 2008.
59. Mauss M., *Socjologia i antropologia*, wstęp C. Lévi-Strauss, tłum. M. Król, K. Pomian, J. Szacki, Warszawa 2001.
60. Mead G. H., *Umysł, osobowość i społeczeństwo*, tłum. Z. Wolińska, Warszawa 1975.
61. Mencwel A., *Wyobraźnia antropologiczna. Próby i studia*, Warszawa 2006.
62. *Misteria. Inicjacje. Materiały z lat 1999–2000*, red. D. Kosiński, Kraków 2001.

Audiowizualne aspekty_27.indd 145 28.05.2013 18:55

63. Mościcki P., *Polityczny teatr sytuacji*, [w:] tenże, *Polityka teatru. Eseje o sztuce angażującej*, Warszawa 2008.
64. *Od totalitaryzmu do demokracji. Wybrane problemy okresu przemian*, red. A. Wallas, Poznań 2003.
65. Ong W. J., *Oralność i piśmienność Słowo poddane technologii*, tłum. i wstęp J. Japola, Lublin 1992.
66. Osińska K., *Leksykon teatru rosyjskiego XX wieku*, Warszawa 1997.
67. Osiński Z., *Pamięć Reduty. Osterwa, Limanowski, Grotowski*, Gdańsk 2003.
68. Pavis P., *Słownik terminów teatralnych*, tłum., oprac., uzupełnienia S. Świontek, Wrocław – Warszawa – Kraków 1998.
69. Pavis P., *Ku teatrowi międzykulturowemu?*, tłum. E. Kubikowska, „Didaskalia" 1997, nr 22–23.
70. Pawłowski T., *Działania „performance"*, „Studia Filozoficzne" 1983, nr 11–12.
71. Pawłowski T., *Happening*, Warszawa 1988.
72. Pleśniarowicz K., *Przestrzenie deziluzji. Współczesne modele dzieła teatralnego*, Kraków 1998.
73. Postman N., *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, tłum. L. Niedzielski, wstęp M. Mrozowski, Warszawa 2002.
74. *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997.
75. *Przestrzeń filozoficzna i architektura. Osiem rozmów o poznawaniu, produkowaniu i konsumowaniu przestrzeni*, red. E. Rewers, Poznań 1999.
76. Rancière J., *Dzielenie postrzegalnego. Estetyka i polityka*, tłum. M. Kropiwnicki, J. Sowa, wstęp M. Pustoła, słownik zestawił K. Mikurda, Kraków 2007.
77. Raszewski Z., *Teatr w świecie widowisk. Dziewięćdziesiąt jeden listów o naturze teatru*, Warszawa 1991.
78. Różewicz M., *Teoria dzieła sztuki teatru w Ingardenowskim modelu humanistyki*, Wrocław 2002.
79. *Rytuał, dramat, święto, spektakl. Wstęp do teorii widowiska kulturowego*, red. J. J. MacAloon, tłum,. K. Przyłuska-Urbanowicz, posłowie do polskiego wydania W. Dudzik, Warszawa 2009.
80. Sartori G., *Homo videns. Telewizja i postmyślenie*, tłum. i posłowie J. Uszyński, Warszawa 2007.
81. Schechner R., *Co to jest performans?*, tłum. T. Kubikowski, „Dialog" 2003, nr 3.
82. Schechner R., *Performatyka. Wstęp*, tłum. T. Kubikowski, red. M. Rochowski, Wrocław 2006.
83. Schechner R., *Performatywność*, tłum. T. Kubikowski, „Dialog" 2003, nr 6.

84. Schechner R., *Przyszłość rytuału*, tłum. T. Kubikowski, Warszawa 2000.
85. Skórzyńska A., *Teatr jako źródło ponowoczesnych spektakli społecznych*, Poznań 2007.
86. Skórzyńska I., *Widowiska przeszłości. Alternatywne polityki pamięci* (*1989–2009*), Poznań 2010.
87. Sławińska I., *Teatr w myśli współczesnej. Ku antropologii teatru*, Warszawa 1990.
88. Słobodzianek T., *Biłem dziewice po twarzy*, rozm. Z. Pietrasik, „Polityka – Kultura" 1993, nr 12.
89. Sowa J., *Władza spektaklu – spektakl władzy. Debord 40 lat później*, „Krytyka Polityczna" 2004, nr 6.
90. Steiner M., *Geneza teatru w świetle antropologii kulturowej*, Wrocław 2003.
91. Stępińska A., *Propaganda a marketing polityczny – różne nazwy czy różne pojęcia? Przegląd stanowisk*, [w:] *Od totalitaryzmu do demokracji. Wybrane problemy okresu przemian*, red. A. Wallas, Poznań 2003.
92. Sulima R., *Antropologia codzienności*, Kraków 2000.
93. Szpakowska M., *O „byciu sobą"*, „Dialog" 1981, nr 8.
94. *Święto Niepodległości – tradycja a współczesność*, red. A. Stawiarz, Warszawa 2003.
95. *Teatr – przestrzeń – ciało – dialog. Poszukiwania we współczesnym teatrze. Materiały z konferencji naukowej zorganizowanej 26–28.11.2004 przez Zakład Teorii Kultury i Sztuk Widowiskowych Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego*, red. M. Gołaczyńska i I. Guszpit, Wrocław 2006.
96. *Teatr w miejscach nieteatralnych*, red. J. Tyszka, Poznań 1998.
97. *Teatr – widowisko*, red. M. Fik, Warszawa 2000.
98. *Teatr wielki, mniejszy i codzienny. Studia*, red. P. Kowalski, Opole 2002.
99. Trojanowska T., Pleśniarowicz K., *Poszukiwania nowego teatru. W kręgu teorii 1887–1939*, Wrocław – Warszawa – Kraków – Gdańsk – Łódź 1988.
100. Turner V., *Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działania w społeczeństwie*, tłum. W. Usakiewicz, Kraków 2005.
101. Turner V., *Od rytuału do teatru. Powaga zabawy*, tłum. M. i J. Dziekanowie, Warszawa 2005.
102. Turner V., *Proces rytualny. Struktura i antystruktura*, tłum. E. Dżurak, wstęp J. Tokarska-Bakir, Warszawa 2010.
103. Tuszewski J., *Paradoks o słowie i dźwięku. Rozważania o sztuce radiowej*, Toruń 2002.
104. *Widowisko – teatr – dramat. Skrypt dla studentów kulturoznawstwa*, red. E. Wąchocka, Katowice 2010.

Audiowizualne aspekty_27.indd 147 28.05.2013 18:55

105. *Wiedza o kulturze*, cz. 3: *Teatr w kulturze. Zagadnienia i wybór tekstów*, oprac. W. Dudzik, L. Kolankiewicz, Warszawa 1991.
106. *Wobec faszyzmu*, wyb. i oprac. H. Orłowski, Warszawa 1987.
107. Zeidler-Janiszewska A., *Perspektywy performatywizmu*, „Teksty Drugie" 2007, nr 5.

*Adam Regiewicz*

# Audiowizualność wobec nowych mediów

część II

Audiowizualne aspekty_27.indd 149 28.05.2013 18:55

# I. Nowe media w ponowoczesności

## 1 Ponowoczesny paradygmat kultury

Aby zrozumieć sposób funkcjonowania i rolę nowych mediów w otaczającej codzienności, należałoby rozpocząć analizę zjawiska od zdefiniowania tejże rzeczywistości jako doświadczenia ponowoczesności. Czym zatem jest ponowoczesność, która jawi się współcześnie jako powszechny i spójny sposób postrzegania świata, który na gruncie kultury ujawnia się przez to, co holistyczne, egalitarne i zunifikowane? Ogłoszone przez ideologów postmodernizmu końce historii, literatury, religii, filozofii, czyli tzw. „wielkich narracji" jednocześnie zwracają się ku temu, co prywatne, indywidualne, intersubiektywne i subkonwencjonalne. Fragmentaryzacja doświadczenia świata i autonomiczność w konstruowaniu jego obrazu doprowadziły do reinterpretacji kultury, która w ponowoczesności objawia się jako zbiór transgresyjnych autoekspresji. Nieograniczona możliwość niekończących się przekształceń oraz, jak zauważa w swoich licznych tekstach Zygmunt Bauman, wszechogarniająca opcjonalność kultur i toczonych wokół nich dyskursów znajduje swoje miejsce w kulturze medialnej, która jednocześnie pozwala na stworzenie jednego spójnego modelu świata opartego na telerzeczywistości. Jednocześnie rozwój multimediów i mediów cyfrowych doprowadził do sytuacji, w której zatarła się granica między rzeczywistością a wirtualnością, prowadząc do nowego wspólnego doświadczenia „kultury rzeczywistej wirtualności"[1].

Wraz z ekspansją medialną zmienia się także koncepcja społeczeństwa z industrialnego, kapitalistycznego na postindustrialne, w którym widoczny staje się wzrost znaczenia technologii informatycznej, intelektualnej. Jak zauważa Zygmunt Bauman[2], o społeczeństwie ponowoczesnym decyduje rola, jaką przypisuje się kulturze masowej i *mass mediom*, a także konsumpcji, która ma również

[1] Manuel Castells opisuje kulturę rzeczywistej wirtualności poprzez zjawiska takie jak: integracja komunikacji elektronicznej, koniec masowego odbiorcy i powstanie interaktywnych sieci. M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, s. 335–280.

[2] Do podobnych konstatacji Zygmunt Bauman dochodzi w kilku swoich książkach w m.in. *Życiu na przemiał*, *Dwóch szkicach o moralności ponowoczesn*ej czy *Śmierci i nieśmiertelności. O wielości strategii życia* oraz innych.

miejsce na płaszczyźnie informacyjnej. Rozwój sieci medialnej i telekomunikacyjnej, będących wyrazem globalizacji, prowadzi do nowych regulacji życia społecznego, do nowych form zaufania, a właściwie jego braku. Efektem tych przekształceń będą kulturowe manifestacje ponowoczesnych osobowości tj. spacerowicz, włóczęga, turysta czy gracz, którzy pozostają w pewnym niedookreśleniu przez kulturę; ich postawa cechuje się epizodycznością, niekonsekwencją przeżyć, zakwestionowaniem ciągłości i możliwości wejścia w relację tożsamościową ze światem. Ponadto, globalizacja jako najbardziej elementarne zjawisko ponowoczesności, rozumiana jako:

> „proces zagęszczania i intensyfikowania się powiązań i zależności ekonomicznych, finansowych, politycznych, militarnych, kulturowych i ideologicznych między społecznościami ludzkimi, co prowadzi do uniformizacji świata w tych wszystkich zakresach, i odzwierciedla się w pojawieniu się więzi społecznych, solidarności i tożsamości w skali ponadlokalnej i ponadnarodowej"[3],

wyraża się najpełniej właśnie przez nowe media, kształtujące tożsamość współczesnego mieszkańca „globalnej wioski" opartą na teleobecności.

Obrazy medialne oraz znaki kultury popularnej coraz mocniej zawłaszczają powszechne rozumienie rzeczywistości i sposób określania swej tożsamości, a co za tym idzie, stają się jedynym narzędziem komunikacji w świecie współczesnym nasyconym mediami. Ponowoczesne doświadczenie medialności powoduje rozerwanie linearności jedności czasu i odległości; z powodu szybkości i zasięgu współczesnej komunikacji masowej, mobilności ludzi, łatwości dostępu do informacji, czas i przestrzeń stają się niestabilne i niezrozumiałe. Postmodernistyczne odrzucenie metanarracji powoduje także zwrot ku referencjalności, kolażowi, które za pomocą przekazów medialnych konstruują nowe tożsamości o charakterze modalnym, chciałoby się powiedzieć – tożsamości wielokrotnego wyboru. Analizując relacje postmodernizmu z kulturą popularną Dominic Strinati zauważa, że ścisły związek popkultury z ekonomią przekłada się także na konstruowanie myślenia ponowoczesnego[4]. Powszechnie uważa się, że narodziny ponowoczesności są związane z przesunięciem ekonomicznych potrzeb kapitalizmu z produkcji na konsumpcję. Społeczeństwo industrialne konstruowane było w oparciu o wytwarzanie dóbr, produkcję, rozwój maszyn i przemysłu, tworzenie infrastruktury: dróg, transportu, komunikacji, edukacji, opieki społecznej podporządkowanych potrzebom produkcji. Jednak w wieku XX pojawiła się potrzeba wzrostu konsumpcji, a wraz z nim wzrost znaczenia wolnego czasu, który pozwala konsumować to, co wyprodukowane. Konsekwencją konsumpcyjnego podejścia do rzeczywistości jest ponowoczesny

[3] P. Sztompka, *Socjologia*, s. 598.

[4] D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, s. 177–195.

Audiowizualne aspekty_27.indd 152 28.05.2013 18:55

nacisk na wygląd zewnętrzny i styl, który realizuje się w konsumpcji obrazów i znaków, opakowań, etykiet oferowanych właśnie przez media. W kulturze ponowoczesnej doświadczenie powierzchni zastępuje głębię, autentyczność i realizm ustępują wirtualności, zabawa i żart dominują nad treścią i znaczeniem. Zanika także rozróżnienie między sztuką a kulturą popularną, jak pisał Walter Benjamin między tekstami auratycznymi i nieauratycznymi[5]. W opisanym procesie media pełnią niezwykle istotną rolę, stają się bowiem podstawą konstruowania społeczeństwa postindustrialnego za pomocą konsumeryzmu oraz komunikacji i przepływu informacji wewnątrz i między nowoczesnymi społeczeństwami.

Ponowoczesność pojmowana jako epoka uniwersalnej komunikacji nie tylko między kulturami, ale także między człowiekiem a kosmosem postrzega technologię jako przełom w komunikacji. Cechy technologiczne ujawniają się między innymi w ponowoczesnym doświadczeniu realności czy też nierealności. Wolfgang Welsch zauważa, że zbieżność z nowymi technologiami, których podstawowymi kategoriami są usieciowienie, momentalność i wirtualność, wykazuje także ontologia ponowoczesna, zajmująca się przenikaniem, przeskokami i prowokacjami[6]. Ponowoczesność przejęła techniczny i technologiczny charakter współczesności. Technika, przechodząc w mikroelektronikę stała się bardziej grą i przybrała charakter fikcyjny, zbliżając się do ponowoczesnego obrazu świata jako „małej gry językowej". Jednocześnie ponowoczesność w stosunku do epoki technologii jest szerszym wzorem interpretacji: obejmuje aspekt technologiczny, ale uznaje także inne elementy. Co za tym idzie, ponowoczesność wyrażająca się poprzez pluralizm, operujący wielością języków sprzeciwia się monokulturze „epoki technologicznej", posługującej się jednolitym kodem matematycznym. Jak pisał Jean-François Lyotard w *Kondycji ponowoczesnej*, nowe technologie komunikacyjne działają uniformizująco, a poznanie zostaje sprowadzone jedynie do tego, co można przekazać za pomocą kwantów informacji. Takiemu monolitycznemu modelowi komunikacji, konstruowanemu przez nowe technologie, *postmoderna*, wrażliwa na uniformizację języka, musi się sprzeciwiać. Jednocześnie epoka technologii jest wyzwaniem dla ponowoczesności nie jako konkurent, ale jako kontrahent. Dlatego *postmoderna* stara się, aby rozwój technologiczny był zbieżny z pluralistyczną orientacją współczesności, wspierając coraz to nowsze urządzenia medialne, pozwalające na konstruowanie kolejnych interfejsów.

Nowe media zmieniły nie tylko stary układ społeczny, ale także sposób rozumienia kultury jako modelu jednowymiarowego na rzecz myślenia wielokontekstowego i transhistorycznego. Człowiek w ponowoczesności traktuje nowe

[5] W. Benjamin, *Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji*, s. 151–183.

[6] W. Welsch, *Sztuczne raje?*, s. 461–478.

Audiowizualne aspekty_27.indd 153 28.05.2013 18:55

media: internet, rzeczywistość wirtualną, symulację, telenarracje jako rzeczywistości alternatywne, światy pośrednie, przejściowe miejsca spotkań ludzi egzystujących równocześnie i równolegle w innych rzeczywistościach społecznych, kulturowych, medialnych. Nowa masowa komunikacja ukształtowała nowe obiegi kulturowe, które wpłynęły na formę, język, styl tekstów oraz na samą sytuację autora – nadawcy i odbiorcy – czytelnika, dając możliwość nieograniczonej semiozie, co tłumaczy przyjęcie w książce antropologiczno-semiotycznej perspektywy badawczej.

Nowe technologie stają się dziś podstawowymi kompetencjami uniwersalnego interfejsu kulturowego, który nadaje znaczenie różnego rodzaju produktom audiowizualnym. Oprogramowania urządzeń medialnych jako kod zastępują język i alfabet starych mediów, dając tym samym podstawę do badania semiotycznego technologii zapisu i sposobu dekodowania przekazu medialnego jako znaków. Dlatego też użyta w książce semiotyczna perspektywa czytania nowych mediów wydaje się szczególnie ważka ze względu na nasycenie znakami i przekazami kultury ponowoczesnej, w której zachodzi zjawisko implozji: rzeczywistość staje się hiperrealnością, a symulakry uchodzą za to, co rzeczywiste. W ponowoczesności zostaje bowiem złamana granica między rzeczywistością a wyobraźnią, oryginalnością a kopią, prawdą a fałszem, prowadząc do pytania o znaczenie w ogóle – wszak rzeczywiste przedmioty tracą swoje znaczenie, będąc zastępowanymi przez ich reprezentacje. Podobnie druga z zastosowanych metod w rozważaniach nad ponowoczesnością: antropologiczna, domaga się pewnej refleksji wynikającej z toczącej się dyskusji nad relacjami między współczesną antropologią kulturową, która według wielu zwolenników tej koncepcji bada spójny i konstytutywny konstrukt kulturowy a ponowoczesnym paradygmatem kulturowym. Ponowoczesność bowiem ukazuje brak jednolitej niekwestionowanej hierarchii wartości, ładu aksjologicznego, tradycji, uniwersów znaczeniowych i sposobów życia. Pluralizm kulturowy ponowoczesności uniemożliwia traktowanie kultury w sposób pewny i obiektywny, monolityczny, jednolity i uniwersalny. Próbą wyjścia z tego impasu wydaje się koncepcja Jeana Baudrillarda, który uważa, że wszystkie zjawiska są przejawem kultury, a kultura narzuca hiperrealistyczny ład, który można badać narzędziami antropologicznymi[7]. W podobny sposób rozumuje Lyotard w *Kondycji ponowoczesnej*, który ponowoczesność postrzega jako pewien rodzaj ładu społecznego, czyli pewnej relacji, umowy, będącej efektem przekształceń dokonujących się w sferze zjawisk kulturowych. Z drugiej strony antropologia została zmuszona do uznania wielości kultur, tradycji, indywidualizacji doświadczeń, języków, co doprowadziło

[7] J. Baudrillard, *Precesja symulakrów*, s. 175–189; zob. tenże, *Symbolic Exchange and Death*, London 1993.

Audiowizualne aspekty_27.indd 154 28.05.2013 18:55

do zaprzestania poszukiwań uniwersalnego kodu kulturowego. Współczesne podejście antropologiczne krytykuje kulturowy holizm, proponując wizję kultury wewnętrznie niejednorodnej, stanowiącej zlepek samodzielnych, heterogenicznych praktyk kulturowych. Pluralistyczne podejście antropologii wyrażające się poprzez heterogeniczność dyskursów zwraca uwagę na kategorie hybrydyzacji, kreolizacji, dekompozycji i lokalności doświadczenia w ponowoczesności. Jeśli zatem przyjąć, że ponowoczesność, jawiąca się jako dominacja obrazu nad słowami i bezpośredniego wrażenia nad znaczeniem, najpełniej wyraża się poprzez nowe media, w których nowe technologie nie prowadzą do uniformizacji, ale poprzez wprowadzenie gier językowych do pluralistycznego dyskursu, to współczesna antropologia odchodząca od uprzywilejowania któregokolwiek z dyskursów kulturowych wydaje się jednym z najlepszym narzędzi poznawania kultury wraz z jej metajęzykiem, jakim jest język nowych mediów. Ta płaszczyzna domaga się badania poprzez narzędzia semiotyczne, co prowadzi w całości do przyjęcia perspektywy antropologiczno-semiotycznej w badaniu nowych mediów jako przejawu ponowoczesności.

Zarówno ponowoczesność, jak i nowe technologie medialne formułują nowy paradygmat kulturowy, oparty na ideach wolności, równości, współuczestnictwa, czego wyrazem jest swoista syntopia sztuki, nauki i technologii, znajdująca swoje oparcie w cyberkulturze. Cyberkultura za Piotrem Zawojskim rozumiana jest tu jako zbiór kultur i produktów kulturowych, które egzystują w Internecie (lub są przez niego udostępnione), jako połączenie wielu technologii (materialnych i intelektualnych), praktyk, postaw, sposobów myślenia i wartości rozwijanych wraz z powstaniem cyberprzestrzeni[8]. Wyrasta ona z rozwoju nowych technologii, które przeformułowują struktury społeczne, dążąc do konstrukcji sieciowej. Wreszcie, jak dowodzi Ryszard W. Kluszczyński, cyberkultura może być traktowana jako typ empiryczny postmodernizmu – to znaczy wyrastający ze społecznego doświadczenia życia w świecie zdominowanym przez technologie informacyjno-komunikacyjne, a co za tym idzie, nowe media stają się dominującym czynnikiem kształtowania się epoki ponowoczesnej[9]. Prowadzi to do przekonania, że ponowoczesność wyraża się poprzez stechnologizowaną codzienność, w której szczególną rolę odgrywają właśnie nowe media. Tworzą one sieć wzajemnych powiązań z technologiami, przemysłem, różnymi typami przekazu, wpisują się w paradygmat ponowoczesności, który podkreśla konieczność współdziałania, wymiany, synergii, współistnienia różnych strategii badawczych, a także zwielokrotnienia badanych kultur, co przywołuje opisany już kontekst pluralizmu ponowoczesności.

8 P. Zawojski, *Cyberkultura*, s. 95–116.

9 R. W. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne*, s. 72 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 155 28.05.2013 18:55

## 2 Nowe media – próba definicji

Najtrudniejsze wydają się definicje oczywiste, przypominające słynny opis konia z *Nowych Aten* Benedykta Chmielowskiego[10], dlatego określanie nowych mediów rodzi obawy przed z jednej strony powtarzaniem powszechnie znanych prawd, z drugiej przed upraszczaniem pewnych kwestii. Dlatego zasadnym jest opisanie poszczególnych elementów tego wyrażenia, odpowiedzenie sobie na pytania: co rozumieć pod hasłem „media", a także na czym polega „nowość" nowych mediów.

Należy mieć świadomość, że media są nośnikami znaczeń i treści symbolicznych i jako takie towarzyszą komunikacji społecznej od początku cywilizacji. Trwałość ich przekazu na przestrzeni wieków ulegała zmianie ze względu na materialny aspekt nośników przekazów kulturowych. Jednak, aby nieco uprościć dochodzenie do istoty „nowych mediów", rozważane tu pojęcie zostanie sprowadzone wyłącznie do mediów masowych i zjawisk cywilizacyjnych wieku XX, obejmujących szereg działań wpisanych w rodzącą się na początku ubiegłego stulecia kulturę masową, a opartych przede wszystkim o techniczne środki produkcji, przekazu i odbioru treści symbolicznych. Dlatego też definicja mediów odnosi się zarówno do procesów komunikacyjnych, jak i do instytucji czy organizacji, obejmujących: przekazy drukowane (książki, prasę), fotografię, reklamę, kino, radio, telewizję i inne, czy też do samych produktów wytworzonych przez te instytucje. Do właściwości tego typu przekazów, utrwalonych przez środki techniczne, należą: powtarzalność pewnych form i treści, większa trwałość przekazu ze względu na zdolność przechowywania w pamięci nośników technicznych (taśmy, płyty, kasety), reprodukcja, czyli zdolność do powielania, ale i wytwarzania za pomocą rozwiązań znanych technologii produkcji przekazów kulturowych w sposób masowy, ujednolicony; zdystansowanie do przeżywanych fizycznie czasu i przestrzeni, spowodowane oddzieleniem momentem i miejscem wytworzenia komunikatu od jego odbioru. Rozumienie mediów jako organizacji przekazu każe postrzegać je w ujęciu masowym w sposób instytucjonalny. Sprzyja temu sama technicyzacja, która określa rolę uczestników aktu komunikacji, rozdzielając funkcję nielicznych nadawców i licznych odbiorców. Przekaz wychodzi bowiem z jednego źródła i dociera do masowego odbiorcy za pomocą technicznych nośników informacji. Co ciekawe, jak pisze John B. Thompson, media masowe stają się nie tyle pośrednikiem przekazu,

[10] W jednej z pierwszych encyklopedii polskich *Nowe Ateny* Benedykt Chmielowski, sarmacki erudyta pod hasłem „koń:" umieścił zapis: „Koń jaki jest, każdy widzi". B. Chmielowski, *Nowe Ateny. Traktat Dubitantius*, oprac. J. Kroczak, Wrocław 2009.

Audiowizualne aspekty_27.indd 156 28.05.2013 18:55

ile nośnikiem możliwości odbioru tego przekazu, do którego odbiorca może dotrzeć w każdym miejscu i czasie[11]. Już tylko te właściwości mediów masowych, o których będzie jeszcze mowa w rozdziałach następnych, ukazują istotę „pierwszej rewolucji komunikacyjnej epoki nowoczesnej"[12]. Jednak od lat 80. XX wieku świat mediów i komunikowania zaczął się zmieniać w gwałtownym tempie i domagać się dookreślenia pojęciowego, które ujęłoby w definiowaniu elementy przemian społecznych, technologicznych i kulturalnych związanych z technologizacją życia codziennego, a co za tym idzie także komunikacji.

Mając świadomość, że media są wyrazem toczących się dyskursów społeczno-kulturowych, można powiedzieć, iż „druga rewolucja komunikacyjna" jest efektem kilku podstawowych procesów kulturowych, z których warto zwrócić uwagę na trzy z nich. Pierwszy, opisany już wyżej, wiąże się z przejściem od modernistycznego do postmodernistycznego paradygmatu kulturowego. Warto przypomnieć, że chodzi tu przede wszystkim o zakwestionowanie idei prawdy, a co za tym idzie, jedności i spójności świata, rzeczywistości, kultury i społeczności. Odejście od uniwersalistycznej wizji świata prowadzi do sfragmentaryzowania przekazów tejże rzeczywistości, rozbicia układu komunikacyjnego, w którym brak już jednego nadawcy, gwarantującego spójność. Podobnie jak rodzi to konsekwencje na poziomie odbioru, który zostaje zróżnicowany znaczeniowo i uzależniony od subiektywnej percepcji odbiorcy. Dotychczasowy model piramidalny (jeden nadawca wielu odbiorców; przekaz ukierunkowany jednostronnie ku licznym odbiorcom; brak relacji między nadawcą a odbiorcą itp.) zostaje zastąpiony modelem kłącza lub, jak kto woli – sieci (wielu nadawców i wielu odbiorców; przekaz wielokierunkowy: między nadawcą a odbiorcą, a także między sami odbiorcami; wpływ odbiorcy na przekaz nadawcy: na jego treść, znaczenie, kształt itp.). Drugi z procesów jest efektem globalizacji, jawiącej się jako sieć wzajemnych powiązań i zależności, jakie cechują dzisiejszą rzeczywistość. I chociaż termin ten ma swoje źródło w ekonomii i gospodarce, nie pozostaje bez wpływu na zjawiska kulturowe i społeczne. Za Martinem Albrowem można powiedzieć, że globalizacja to proces rozprzestrzeniania się praktyk, wartości, technologii na terenie całego globu, bez konieczności określania *axis mundi*, dla sposobu jego funkcjonowania[13]. Podobnie jak w sferze gospodarczej czy ekonomicznej, środki finansowe przelewają się kanałami bankowymi, krążąc między gospodarkami różnych krajów, tak też media w sposób płynny pokonują

---

11 J. B. Thompson, *Media i nowoczesność*, s. 31–37.

12 Pojęcie „rewolucji komunikacyjnej" w odniesieniu do zjawisk mediów masowych wprowadzają kolejno James Beniger (*The Control Revolutions*), Frederick Wlliams (*The Communications Revolution*) oraz Jan van Djik (*Społeczne aspekty nowych mediów*).

13 M. Albrow, *Globalizacja: teoretyczne aspekty zmian*, s. 685.

Audiowizualne aspekty_27.indd 157 28.05.2013 18:55

granice narodowe, językowe czy kulturowe. Kwestie identyfikacji narodowej czy kulturowej w procesie globalizacji wydają się wtórne w stosunku do ekonomii, czyli opłacalności, co pokazał w dość zabawny sposób dialog rosyjskiego kosmonauty z amerykańskimi wysłannikami NASA w filmie *Armageddon*, w którym uderzając jedną z zepsutych części amerykańskiego urządzenia mówi on łamaną angielszczyzną: „Rosyjskie czy amerykańskie i tak wszystko z Tajwanu". W zglobalizowanym świecie bowiem nie można dokonać identyfikacji narodowej, która jeszcze do niedawna była konstytutywnym rysem nowoczesnych społeczeństw. Kupując samochód, nie można stwierdzić, gdzie został wyprodukowany, to raczej logo firmy jest czynnikiem określającym jego znaczenie i wartość. Podobnie dzieje się z przekazami medialnymi, które powstają w różnych częściach świata, ale opierając się na tym samym schemacie produkcyjnym trafiają do odbiorców na całym świecie niezależnie od narodowości, kultury czy języka. I tak można obserwować etniczne wersje *reality show* np. *Big Brother*, teleturniejów czy seriali na zachodnich licencjach tj. *Milionerzy, X-Factor* czy *Niania*. Jednak w sposób najpełniejszy globalizację wykorzystują właśnie nowe media, co można było zobaczyć podczas Wystawy Światowej w Hanowerze „Expo 2000", gdzie pomimo założenia promowania dóbr kulturowych wskazujących na ich narodowy charakter, posługiwano się jednolitą formą przekazu, integrując dostępne techniki multimedialne. Jak zauważa Maryla Hopfinger, nowe media sprzyjają przekraczaniu granic, pokonywaniu barier czasowych, szybkości rozpowszechniania informacji, przyczyniając się do egalitaryzacji udziału w kulturze poprzez standaryzację, schematyzację, seryjność przekazywanych treści i form[14]. Płynność transmisji środków, tak charakterystyczna dla globalizacji, staje się strukturalną cechą nowych mediów, które z integracji możliwości telekomunikacyjnych, wymiany danych i komunikacji masowej tworzą jedno medium. W nowych mediach, poziomy transmisji łączą się ze sobą w sposób niezauważalny: różne łącza i urządzenia, różne typy sygnałów, danych, usług. Zjawisko integracji telekomunikacyjnej można odnieść do opisanego przez Henry'ego Jenkinsa procesu konwergencji, o którym będzie jeszcze mowa. W tym miejscu warto jedynie podkreślić, że proces ten nie byłby możliwy bez cyfryzacji wszystkich mediów, czyli sprowadzenia wszystkich przekazów medialnych do jednego sposobu ich zapisu – do kodu binarnego. Dotychczasowe właściwości różnorodnych przekazów, oparte na analogowej materii tegoż semiotycznego przekazu, umotywowanego określonym charakterem znaków, zostają zastąpione cyfrową reprezentacją o charakterze abstrakcyjnym. Istniejący dotąd naturalny związek między znakami a rzeczywistością, jak miało to miejsce z analogową fotografią, obrazem filmowym czy audialnym, zostaje zerwany. W zamian

[14] M. Hopfinger, *Wprowadzenie,* [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej*, s. 9–22.

Audiowizualne aspekty_27.indd 158 28.05.2013 18:55

za to pojawia się związek oparty na symbolicznym odniesieniu jak w przypadku pisma. W ten sposób powstaje ujednolicony i zestandaryzowany sposób zapisu treści wszystkich mediów, których wspólnym językiem jest kod binarny, czyli technologia. Ten trzeci z wymienionych procesów służących rozwojowi kultury nowych mediów staje się sposobem wyrażania ducha współczesności. Żeby zrozumieć, czym jest technologia dla nowych mediów, warto przywołać opinie niektórych badaczy. Dla Marshalla McLuhana, jednego z głównych ideologów technokracji, technika przypomina sieć, która obejmuje cały świat[15]. Postrzega on technikę elektroniczną jako rodzaj systemu nerwowego umiejscowionego na zewnątrz ciała człowieka, który determinuje jego funkcjonowanie w świecie. Technologia ta jawi się jako zbiór protez, które przedłużają umiejętności percepcyjne ciała. Myśl tę rozbudowuje uczeń Kanadyjczyka – Derrik deKerckhove – który w technologii elektronicznej widzi początek zbiorowej inteligencji wyrażonej w mózgu usieciowionym[16]. Już tylko te dwie opinie pokazują, że zagadnienie nowych technologii jest ściśle związane z problematyką społeczeństwa, kultury i tożsamości jednostki, do których odnosi się grono licznych badaczy m.in. Walter Ong, Neil Postman, Paul Levinson, Nicholas Negroponte czy Alvin Toffler. Zauważają oni, że pojawieniu się nowych technologii towarzyszy zmiana na poziomie społecznym, czego wyrazem są różne koncepcje determinizmu technologicznego. Jedni (jak Postman) widzą w tej zależności zagrożenie dla wolności jednostki i kultury, drudzy (jak MacLuhan) uzależniają dalszy rozwój społeczny właśnie od wykorzystania przez społeczeństwo dostępnych technologii. Ten drugi pogląd wraz z rozwojem nowych mediów zyskał sobie wielu zwolenników, którzy dostrzegali w sposobie ich funkcjonowania pewne teorie pozwalające opisać nowe właściwości społeczeństwa. I tak Manuel Castells, w rozpowszechnieniu się nowych technologii wyrażonych przez nowe media dostrzega dokonujący się proces przejścia od industrialnej ery produkcji do postindustrialnej ery informacji[17]. Zauważa on m.in., że dotychczasowe środki produkcji, dobra materialne wytwarzane w ramach kapitalistycznych mechanizmów, stanowiące podstawę społeczeństwa industrialnego, zostały dziś zastąpione przemysłem usługowo-informacyjnym, którego wyrazem są media, a szczególnie widoczne jest to właśnie w nowych mediach. W nich bowiem, kult technologii wiedzy i informacji prowadzi do wyłonienia się epoki informacjonizmu jako nowego paradygmatu społecznego, w której istnieje ścisłe powiązanie między kulturą a siłami produkcji, duchem i materią. Idąc zatem tym tropem

[15] M. McLuhan, *Galaktyka Gutenberga*, [w:] tegoż, *Wybór tekstów*, s. 149–208.

[16] D. de Kerckhove, *Powłoka kultury*, s. 177–186.

[17] M. Castells, *Społeczeństwo sieci*. Podobne przekonanie żywi F. Fukuyama w książce *Wielki wstrząs*, tłum. H. Komorowska, K. Dorosz, Warszawa 2000.

Audiowizualne aspekty_27.indd 159 28.05.2013 18:55

technologicznego aspektu nowych mediów można skonstatować, że determinuje ona definiowanie tychże mediów na różnych płaszczyznach. Z jednej strony, poprzez stan swego rozwoju i możliwości techniczne określa rodzaj narzędzi, którymi nowe media mogą posługiwać się w konstruowaniu przekazu, z drugiej zaś, poprzez istotę swego działania redefiniuje pewne społeczne i kulturowe dyskursy, w które wpisują się nowe media.

Podsumowując, można dotychczasowe rozważania sprowadzić do trzech właściwości nowych mediów, wynikających z dokonujących w ostatnich latach przemian kulturowych: interaktywności, integracyjności i digitalizacji. Na pierwszą właściwość zwraca uwagę przejście od nowoczesności do ponowoczesności, któremu towarzyszy zniszczenie piramidalnego modelu komunikacji na rzecz komunikacji usieciowionej, polisemicznej, otwartej. Druga z właściwości jest konsekwencją opisanego procesu globalizacji i płynności transferów ekonomicznych, co przekłada się na rozmywanie granic między źródłami przekazu i odbiorcami, wreszcie samymi przekazami. Trzecia cecha jest wynikiem cyfryzacji treści, czyli przyjęcia przez nowe media zapisu przekazu w kodzie binarnym, co wydaje się być efektem technicyzacji kultury, a co za tym idzie życia codziennego.

Przywołane powyżej właściwości w bardzo czytelny sposób pozwalają na określenie pierwszego członu wyrażenia „nowe media". Warto zauważyć, że dookreślenie przymiotnikowe „nowe", odwołuje się do modernistycznego – pozytywnego wartościowania technologii, która jawi się jako lepsza, wydajniejsza, szybsza, bardziej przejrzysta itp. Używane w różnych kontekstach pojęcie „nowych mediów", często zastępowane terminami „media cyfrowe", „multimedia", czy „media interaktywne", wydaje się pozostawać w relacji – nawet na poziomie językowym – ze „starymi mediami". To napięcie „stare-nowe" pozwala na doszukiwanie się analogii, budowanie struktur opartych na podobnym schemacie myślenia, dokonywanie podobnych podziałów czy klasyfikacji, np. odnoszenia się w badaniu mediów do technicznych aspektów działania urządzeń, które pozwalają analizować materialny aspekt medium, jak i do samych przekazów: ich kodu, treści, sposobu przekazu i percepcji, wreszcie do kulturowych i społecznych aspektów przekazów medialnych itp.

Można zatem zauważyć, że definiowanie nowych mediów odbywa się w relacji do mediów starych. Telewizja i fotografia cyfrowa, radio w sieci, literatura hipertekstowa to tylko unowocześnione praktyki i sytuacje znane z doświadczenia starych mediów. Są one konsekwencją linearnego postępu, technologicznego rozwoju, a zarazem pozwalają się definiować poprzez praktyki historyczne, znane z tradycji komunikowania. I tak telewizję cyfrową można rozumieć, odwołując się do przekazu telewizji analogowej. Każde z nowych mediów bowiem

Audiowizualne aspekty_27.indd 160 28.05.2013 18:55

ma przypisaną pewną historię, w którą się wpisuje; jest efektem przekształceń mediów ich poprzedzających. Od samego początku zatem, zjawisko nowych mediów wpisane w diachroniczną oś rozwoju cywilizacji, pozwala za pomocą podejścia tak teleologicznego, jak i genealogicznego, zinterpretować się jako element procesu historycznego. Przyglądając się ewolucji mediów w kontekście zarysowanej we wstępie problematyki, warto przedstawić pokrótce historię multimedialnej rewolucji, która dokonała się w ostatnich trzech dekadach. Omawiając stadia rozwoju nowych mediów nie można zapomnieć, że sytuują się one na końcu chronologicznej historii mediów i komunikacji, w której widać pewną ewolucję od komunikowania ustnego, przez pismo, druk, rysunek, malarstwo do mediów wizualnych i masowych tj. fotografia, telegraf, telefon, radio, film, telewizja, wideo. Marshall McLuhan podzielił historię ludzkości na cztery okresy: wiek plemienny, w którym dominowała oralność, wiek pisma, wiek druku, i wreszcie wiek elektroniczny. Zakładał on, że kolejne etapu rozwoju mediów nie miały charakteru ewolucyjnego, ale nagły, jak dzieje się to obecnie. Ten kanadyjski badacz konstatował, że współczesny świat jest świadkiem trzeciego wielkiego przełomu w historii komunikowania, który zwiastuje koniec „galaktyki Gutenberga" na rzecz „globalnej wioski" i „galaktyki internetu"[18]. Wynika to z faktu, że media elektroniczne pozwalają nawiązać kontakt z każdym, wszędzie, natychmiast; dzięki sieci nie istnieją już zamknięte systemy ludzkie. Według McLuhana alfabet fonetyczny, prasa drukarska i telegraf zmieniły sposób komunikowania się ludzi, a co za tym idzie postrzegania rzeczywistości. Wnioskuje on zatem, że medium, poprzez które ludzie komunikują się ze sobą i ze światem, jest nie tylko przekaźnikiem treści, ale wpływając na sposób postrzegania świata, staje się już przekazem samym w sobie. Jak pisze McLuhan, nowe technologie medialne rewolucjonizują sposób posługiwania się zmysłami przez człowieka, sposób w jaki reaguje on na zjawiska, a co za tym idzie, całkowicie zmieniają sposób jego obecności w świecie, komunikowania się z nim oraz kształt społeczeństwa. Nie ma znaczenia, jaka jest treść komunikatu medialnego, ważny jest sam sposób jego przekazu. To właśnie kanał, poprzez który człowiek komunikuje się ze światem: oralny, pisany, drukowany, elektroniczny, zmienia jego postrzeganie świata, określa relacje społeczne, przyczynia się do powoływania do istnienia nowych struktur społecznych (np. społeczeństwa internetowe), powoduje powstanie nowego typu kultury audiowizualnej itd. Można zatem skonstatować, że wszelka nowa technologia, wpływając na życie jednostki i społeczeństwa, rozszerza skalę życia i działania człowieka w świecie, jest rodzajem protezy, swoistym przedłużeniem człowieka w kontakcie ze światem i innymi.

[18] M. McLuhan, *Ewolucja mediów, formy mediów*, [w:] tegoż, *Wybór tekstów*, s. 403–425.

Audiowizualne aspekty_27.indd 161 28.05.2013 18:55

W innej klasyfikacji, zaproponowanej przez Tomasza Goban-Klasa, zjawisko nowych mediów wiąże się z trzema procesami: ucyfrowieniem, usieciowieniem i mobilnością[19]. Pierwszy jest efektem powstania komputera, który jako urządzenie elektroniczne przeznaczone do przetwarzania informacji według zadanych algorytmów, jest instrumentem wspomagającym intelektualne funkcje człowieka. Dzięki cyfrowaniu danych każdą informację: tekst, obraz, dźwięk można łatwo przekształcić: pomniejszać, powiększać, skracać, modyfikować itd. Język cyfrowy jawiący się jako uniwersalny kod transmisji danych pozwala na łatwe operowanie sygnałami, a także pozwala łączyć się różnym urządzeniom posługującym się tym samym kodem cyfrowym. Uniwersalność przekładalności analogów na bity wywołała rewolucję w cyfrowym zapisie różnych tekstów kultury: obrazu, muzyki, przekazu telewizyjnego; a także spowodowała konwergencję mediów operujących tym samym systemem rejestracji i transmisji informacji. Cechą charakterystyczną nowych mediów staje się tym samym multimedialność, o czym można przekonać się sięgając po dzisiejszy komputer, oferujący użytkownikowi możliwość odtwarzania płyt audio i mp3, filmów DVD oraz w słabszej jakości cyfrowej, edytor tekstu i czytnik kart pamięci, programy do oglądania zdjęć itp. To właśnie uniwersalność cyfrowego kodu wprowadziła nowe media w kolejną fazę rozwoju, jaką jest usieciowienie. Autonomiczne komputery połączone wzajemnie i zdolne przekazać między sobą informację, tworząc system, zainicjowały rozwój sieci, z początku kablowej, z biegiem czasu światłowodowej, radiowej i satelitarnej. Usieciowienie mediów daje użytkownikom nieograniczony dostęp do informacji niezależnie od ich lokalizacji, ponadto powoduje, że baza danych nieustannie jest wzbogacana i aktualizowana. Sieć dopuszcza nieograniczone łączenie się kolejnych użytkowników, jej konstrukcja opiera się na otwartości tak infrastruktury, jak i kultury jej twórców i użytkowników. Wreszcie, sieć ze względu na swoje właściwości daje możliwość harmonijnego współistnienia z innymi technikami telekomunikacyjnymi i teleinformacyjnymi, umieszczania w sieci innych cyfrowych wersji starych mediów tj. gazety, filmy wideo, utwory muzyczne itp. Mariaż sieci z telekomunikacją doprowadził do ostatniej z mediamorfoz, do oderwania się medium od miejsca[20]. Przekaz satelitarny dał możliwość łączenia się w sieci za pomocą bezprzewodowego łącza, uwalniając użytkownika nowych mediów od konkretnej lokalizacji. Za pomocą bezprzewodowych połączeń typu RDS, *bluetooth*, nowe media stają się dziś

[19] T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe*, s. 289–297.

[20] Pojęcie mediamorfozy zostało zdefiniowane przez Rogera F. Fidlera jako „transformacja środków komunikowania (mediów), zwykle powodowana […] przez złożone oddziaływanie postrzeganych potrzeb, konkurencji oraz presji politycznych i społecznych, a także technologicznych innowacji". Podaję za: T. Goban-Klas, *Społeczeństwo medialne*, s. 32.

Audiowizualne aspekty_27.indd 162 28.05.2013 18:55

urządzeniami hybrydycznymi łączącymi w sobie urządzenia telekomunikacyjne z komputerami, które mają możliwość rozmowy zarówno w formie tradycyjnego połączenia głosowego, jak wideokonferencji czy chatu, przesyłania danych, robienia zdjęć, słuchania i nagrywania muzyki, odtwarzania filmów i zdjęć, czytania i pisania tekstów itp. Trzy opisane wyżej mediamorfozy, które nastąpiły po sobie w bardzo krótkich odstępach czasu, ukazują rzeczywistość nowych mediów jako nieustannie modyfikującą się, zmierzającą ku jeszcze szybszemu i bardziej mobilnemu sposobowi a zarazem intuicyjnemu w obsłudze, czy wręcz telepatycznemu przekazowi informacji.

Przedstawione klasyfikacje zakładają, że nowe media są jedynie kolejnym stadium rozwoju, bazującym na wcześniejszych formach mediów, co pokazuje m.in. Howard Reinhold, który sugeruje, że już w malarstwie jaskiniowym jest obecny zalążek faksu, sieci komputerowej, satelity telekomunikacyjnego i telefonu komórkowego. W podobnym tonie wypowiada się Peter Weibel – austriacki teoretyk nowych mediów i sztuki komputerowej, korzystający z nowych mediów w konstruowaniu przekazu artystycznego, który w ośmiostopniowym modelu historii produkcji i technologii obrazu wykazał, że już w wynalazku fotografii można dopatrzyć się narodzin idei obrazu cyfrowego i mediów telematycznych[21]. Z drugiej strony pojawiają się głosy takie jak Lwa Manovicha, który nowe media definiuje nie jako nowe technologie, tj. internet czy telefonia komórkowa, lecz jako nowy sposób myślenia i podejście do istniejących już mediów (telewizji, radia, prasy), czego wyrazem jest sam mechanizm funkcjonowania nowych mediów powielający rozwiązania starych mediów[22]. Tym samym przyjmują one archeologiczną perspektywę badań nad nowymi mediami, która pozwala ukazywać podobieństwa między technologiami współczesnymi i przeszłymi na poziomie natury mediów i praktyk komunikacyjnych, diagnozować problemy komunikacyjne współczesnego społeczeństwa w odniesieniu do przeszłych doświadczeń kulturowych.

Celem niniejszego wprowadzenia nie jest bynajmniej śledzenie kolejnych stadiów rozwoju mediów od czasów prehistorycznych, lecz próba uchwycenia specyfiki ewolucji nowych mediów. Oczywiście, trzeba mieć jednak świadomość, że najnowsze osiągnięcia technologiczne są zbudowane na podwalinach wieków poprzednich, żeby przywołać tylko maszynę logiczną Leibniza czy liczącą Babbage'a, które stały się podstawą technicznej myśli komputerowej. A właśnie to interaktywne urządzenie – komputer – zdefiniowane jako maszyna multimedialna, mająca możliwość reprodukcji obrazu oraz „postindustrialna sfera telematyczna", której wyznacznikiem granic jest sieć telekomunikacyjna, rozpoczyna

[21] Podaję za: M. Lister i in., *Nowe media*, s. 84–86.

[22] Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 147–175.

Audiowizualne aspekty_27.indd 163 28.05.2013 18:55

historię nowych mediów. Żeby to opisać, warto zatrzymać się nad samą historią idei stechnicyzowania myśli i pamięci oraz umaszynowienia logiki.

Historia technik obliczeniowych, jak piszą Tomasz Goban-Klas czy Martin Lister[23], zaczyna się od starożytnej technologii manualnej, której wyobraźnia stymulowana jest przez technologię (kontrolowane użycie siły), i dalej poprzez technologię mechaniczną i zegar, który sugerował świat dokładny, uporządkowany, kosmos matematyczny, sztywny (teoria Leibniza ujawniła niedoskonałość sztywności czasu w odniesieniu do istot ludzkich, dla których ważna jest zmienność, zdolność do reagowania); technologię dynamiczną, w której nieożywione źródła siły napędzają mechanizmy, sięga aż do technologii elektronicznej, której zwiastuny pojawiają się już w wieku XVII (maszyna dodająca Pascala czy maszyna rachująca Leibniza koncentrująca się na czterech działaniach arytmetycznych). Komputer jest zatem produktem mariażu nauki i technologii, którego źródeł należałoby szukać w dokonaniach Kartezjusza i Newtona. Odnosząc się jednak do konkretnych reprezentacji rozwoju technik obliczeniowych, należałoby sięgnąć do maszyny analitycznej Charlesa Babbage'a z 1833 r., która używając perforowanych kart do wprowadzania danych i instrukcji, wykonywała obliczenia matematyczne, przewidywała kolejność wykonywanych instrukcji itd. Maszyna Babbage'a przechowywała informacje w pamięci urządzenia i to właśnie zbieranie danych w ramach amerykańskiego spisu powszechnego stało się początkiem rozwoju maszyn, co pokazała elektryczna maszyna licząca Hermana Holleritha z 1890 r. *Nota bene*, firma Holleritha wraz z trzema innymi stworzyła podwaliny pod International Business Machines Company czyli dzisiejszą IBM. Wreszcie w 1936 r., na bazie poszukiwań technicznych powstała maszyna Alana Turinga, czyli pierwsza działająca maszyna cyfrowa. Jej działanie polegało na zapisywaniu i odczytywaniu przez głowicę liczb na kończącej się taśmie, a przesuwanie jej umożliwiało pobieranie kolejnych instrukcji, odczytywanie danych i zapisywanie wyników.

Jej działanie Dawid Bolter opisuje w *Człowieku Turinga* następująco. Podobnie jak zegar, komputer Turinga stosuje się do określonych reguł i wykonuje działania w ściśle określonej kolejności, o czym decydują impulsy elektryczne. Procesory komputera są sprawnie działającymi, cichymi, niewidocznymi dla oka, nie poruszającymi się maszynami. W odróżnieniu od zegara czy maszyn, komputer jest mechanizmem zmiennym, o czym decyduje program i dane zapisywane w kodzie binarnym i wprowadzane do pamięci. „Maszyna Turinga" składa się z dwóch części: skończonego zbioru nie zmienianych w czasie działania reguł postępowania, oraz taśmy (pamięci), na której można zapisywać zmienne informacje. Maszyna jest sekwencyjna, pracuje przywołując tylko

[23] Zob. T. Goban-Klas, *Cywilizacja medialna*, s. 121–133, M. Lister i in., *Nowe media*, s. 83–105.

Audiowizualne aspekty_27.indd 164 28.05.2013 18:55

jedną regułę na raz, wykonując działanie przez nią przepisane, a następnie odwołując się do innej. Zawsze wie dwie rzeczy: zna swój aktualny stan oraz aktualną komórkę taśmy wskazywaną przez znacznik. „Maszyna Turinga" przetwarza informacje, a więc zastępuje jeden po drugim abstrakcyjne symbole zgodnie ze skończonym zbiorem reguł. Tym samym jest maszyną uniwersalną, bowiem może symulować zachowanie dowolnej maszyny.

Kolejnym etapem rozwoju technologii cyfrowej był komputer von Neumanna, który wprowadzał pracę sekwencyjną: pobieranie rozkazu z pamięci, odczytanie danych z pamięci, wykonanie rozkazu na danych i wprowadzenie wyniku do pamięci. Model ten spowodował podział świata na dwie grupy inżynierów: elektroników i programistów; inaczej mówiąc: na *hardware*, czyli sprzęt technologiczny oraz *software* zbiór programów, które ożywiają sprzęt. Dalsze fazy rozwoju tego medium wiążą się z zastąpieniem tranzystorów przez układy scalone, co miało miejsce w latach 60., a także wykorzystaniem mikroprocesorów Intel w czwartej generacji komputerów niemal dekadę później. Prace nad komputerami, teorią informacji i komunikacji oraz cybernetyką bardzo szybko zostały włączone w działania wojskowe i właśnie tam, w ramach badań nad bombą termojądrową, rozwinęła się metoda symulacji jako techniki odtwarzania w komputerze realnej rzeczywistości, która pozwoliła na przeprowadzenie wirtualnego eksperymentu weryfikującego założenia projektantów wojskowych. Niezwykle ważne dla rozwoju idei sieci komputerowej wydają się w tym czasie rozważania Teda Nelsona na temat sposobu cyfrowego łączenia ze sobą plików komputerowych, które stały się zalążkiem tworzenia stron internetowych. Początek lat 80. wiąże się z nową technologią wytwarzania układów elektronicznych wysokiej integracji, pozwalających na umieszczanie blisko pół miliarda tranzystorów w jednym *chipie* o powierzchni kilkunastu mm kwadratowych; a następnie podstawowym modułem pamięci RAM staje się *chip* o pojemności 1 MB, co zaowocowało miniaturyzacją sprzętu komputerowego. W tym czasie powstaje także pierwszy komputer osobisty o charakterze przenośnym, tzw. laptop. Jednocześnie, nieustannie doskonalone są możliwości pamięci komputerowej, prace dotyczą tak pojemności, jak i mobilności danych. Od lat 70. wprowadza się kolejno dyski elastyczne tzw. dyskietki, płyty CD umożliwiające zapis cyfrowy, wreszcie w połowie lat 90. dyski zewnętrzne łączcze się z komputerem za pomocą portu USB, umożliwiającego szybką wymianę danych.

Drugi nurt rozwoju nowych mediów wiąże się z przesyłaniem danych na odległość, co jak pisał Marshall McLuhan[24], jest efektem wynalezienia telegrafu. Jego konsekwencją jest powstanie sieci internetowej, która umożliwia przesyłanie danych: tekstu, obrazu, plików multimedialnych itp. na odległość. Jej rozwój,

[24] M. McLuhan, *Media i zmiany kulturowe*, [w:] tegoż, *Wybór tekstów*, s. 124–135.

Audiowizualne aspekty_27.indd 165 28.05.2013 18:55

wraz z mediami telematycznymi, przypada na lata 90., kiedy dzięki telefonom komórkowym można wysyłać sms-y, a liczba użytkowników internetu na świecie wzrasta w szalonym tempie (w 2010 roku liczyła ona sobie 6,1 biliona wysyłanych i odebranych wiadomości[25]). Mówi się o nastaniu epoki cyfrowych multimediów. W komunikacji sieciowej pojawiają się blogi, masowe komunikatory, wyszukiwarki, fora, serwisy społecznościowe. Rozwój witryn internetowych (w 2006 r. zarejestrowano około 100 milionów domen) powoduje przenoszenie się starych mediów do sieci; powstają telewizje, radia, gazety internetowe, nie tylko jako paralelne wydania tradycyjnych edycji, ale jako alternatywne źródła informacji, stając się równorzędnym partnerem dla starych mediów. Uczestnik kultury nowych mediów ma teraz do dyspozycji aparat cyfrowy oraz odtwarzacz mp3, które stają się narzędziami towarzyszącymi w doświadczaniu codzienności m.in. stają się integralną częścią telefonu komórkowego. Sieć komputerowa stwarza możliwości odbioru obrazu, także filmu czy muzyki w niskiej rozdzielczości, zwiększając dostępność tychże w sieci w postaci serwisu *You Tube* czy podobnych.

Lew Manovich przypisuje pojawienie się nowych mediów, obok ewolucji technik obliczeniowych, rozwojowi technologii medialnych, a nie samej możliwości przesyłania danych na odległość. Wiąże go z wynalezieniem dagerotypu przez Louisa Daguerre'a w 1839 r., urządzenia pozwalającego na nowoczesną metodę rejestracji obrazu. Liczne eksperymenty wizualne pozwoliły wówczas stworzyć ruchomy obraz i narzędzie do jego emitowania: kinematograf[26]. Nie rozwijając w tym miejscu zagadnień z historii kina, można jedynie wspomnieć o popularyzacji w XX wieku filmu jako X Muzy, a z nim o rozwoju technologii rejestrowania i odtwarzania obrazu filmowego, które dają o sobie znać już w filmie dźwiękowym czy filmie barwnym.

Oba procesy, według Manovicha, łączą się w maszynie Zusego z 1936 r., który zużytą taśmę filmową traktuje jako nośnik informacji, nakładając na kod ikoniczny kod dwójkowy. Łączył on tym samym dagerotyp i maszynę analityczną, kinematograf i tabulator Holleritha, tworząc urządzenie uczestniczące w procesie medialnym, jakim staje się komputer. To wprowadzenie komputera do kultury spowodowało przekształcenie metod komunikacji: pobierania, przechowywania, przetwarzania i dystrybuowania danych, a także wszystkich mediów posługujących się tekstem, obrazem, filmem czy dźwiękiem.

Ten krótki zarys rozwoju nowych mediów pozwala rozumieć podstawowe cechy charakterystyczne dla nowego typu audiowizualności, sposobów komu-

[25] Dane za Międzynarodowym Związkiem Telekomunikacyjnym (http://www.dhtech.com/how-many-text-messages-were-sent-in-2010/ 10.05.2012).

[26] L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 158–170.

Audiowizualne aspekty_27.indd 166 28.05.2013 18:55

nikowania się i odbioru. Przeniesienie tekstu kultury: słowa pisanego, obrazu, utworu muzycznego czy filmowego na ekran monitora, jako cyfrową reprezentację, otwiera szereg nowych sytuacji komunikacyjnych. Prowadzi współczesnego uczestnika kultury ku światom wirtualnym, ku cyberprzestrzeni, żywiąc go tym, co pojawia się na ekranie. Tekst/obraz w postaci cyfrowej jest zawsze gotowy do wprowadzenia w nim zmian, pozostaje „dziełem otwartym"[27], co więcej jest świetnie przystosowanym do transmisji na odległość. Cyfrowy zapis zmienia całkowicie relacje między twórcą a odbiorcą, o czym nieco później. Niemniej, zarówno komputeryzacja, jak i sieciowość pomogły w upublicznianiu treści tak chcianych, jak i niechcianych. Wymiana tychże treści miała swoje konsekwencje w powstaniu portali społecznościowych oraz magazynów plików, które mogą być każdemu udostępniane. Można zatem powiedzieć, że nowe media, które Paul Levinson nazywa dwukierunkowymi ze względu na dokonującą się tu interakcję komunikacyjną, realizują w pełni ideę „globalnej wioski", gdzie jej mieszkańcy są „zarówno nadawcami, jak i odbiorcami, na wielu poziomach uczestniczącymi w procesie komunikacji i życiu społeczności. Gdyby się kierować tym kryterium, społeczność *online* jest pierwszą prawdziwą globalną wioską"[28].

Rozważając dalej właściwości „nowych mediów", dostrzega się ścieranie dwóch koncepcji kulturowych: bazy danych i narracji. Istota bazy danych polega na gromadzeniu w sposób uporządkowany i zestrukturyzowany plików, dokumentów, obrazów itp. Z drugiej strony baza ta jest otwarta na uzupełnienia i daje możliwość nieustannego dodawania nowych rekordów (danych), nie naruszając przy tym jej struktury, ale wpisując się w logikę jej schematu. Baza danych, reprezentowana przez pamięć komputera, serwerów itd., odwołuje się do indeksowania rzeczywistości, a metaforą jej funkcjonowania może być drzewkowa struktura katalogu. Ten kolekcjonerski zbiór plików uwalnia zawarte w nich informacje od powiązań z kontekstem, z którego się wywodzą. Wyrwane z tła i kontekstu fakty (dane) można w dowolny sposób opracowywać, zestawiać ze sobą, przekształcać. Jej encyklopedyczny charakter stoi w opozycji wobec struktur narracyjnych, obecnych w sieci, które w swej istocie dążą do bezpośredniości, interaktywności. W konstrukcji, narracja odwołuje się do linearnego opowiadania, które jest wyznaczane przez porządek syntagmatyczny i implicystyczny.

---

[27] Pojęcie wprowadzone przez Umberto Eco w książce *Dzieło otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, przenosi akcent interpretacyjny z relacji twórca – dzieło na odbiorca – dzieło, tym samym rozpoczyna w teorii literatury dyskusję nad granicami interpretacji. Ta semiotyczna w duchu koncepcja Eco staje się konstytutywną dla tekstu w nowych mediach, gdzie otwartość dzieła nie tylko polega na polisemiczności i związanej z tym wielości interpretacyjnej, ale także na nigdy niedokończonej formie, w której partycypują kolejni uczestnicy nowych mediów.

[28] P. Levinson, *Miękkie ostrze*, s. 199.

Audiowizualne aspekty_27.indd 167 28.05.2013 18:55

Jak pisze Lew Manovich, te dwie formy są naturalnymi wrogami, choć być może jednym z podstawowych problemów wykorzystania nowych mediów jest właśnie sposób łączenia bazy danych i narracji w jedną formę. „Baza danych i narracja, rywalizujące o nadanie światu znaczenia, wytwarzają niekończące się hybrydy. Trudno znaleźć encyklopedię, w której nie ma śladu narracji, i odwrotnie”[29]. Nie można zatem dokonać całkowitego rozróżnienia między starymi mediami, którym patronuje forma narracji i mediami cyfrowymi, czy inaczej – nowymi mediami, w których dominuje struktura bazy danych.

Podsumowując dotychczasowe rozważania, trzeba zauważyć silną zależność nowych mediów od tzw. „starych”, która dotyka przede wszystkim sposobu funkcjonowania tychże mediów, wpisywania się w dyskursy technologiczne, uwarunkowania społeczne i kulturowe. Jeśli bowiem w miarę czytelne wydaje się określenie własności nowych mediów w odniesieniu do specyfiki ich przekazu, to o wiele trudniejsze staje się uchwycenie istoty „nowości” tychże mediów. Zawsze pozostaje bowiem wątpliwość, czy technologiczna innowacja determinuje „nowość” przekazu, czy jest tylko jedną z wielu możliwości wyrazu, z której korzystają media ze względu np. na jakość, zasięg, nie zmieniając istoty relacji między człowiekiem a tymże medium. Argumenty tak zwolenników determinizmu technologicznego, jak i przedstawicieli koncepcji archeologii mediów świadczą o nierozstrzygalności tego sporu, co więcej, zwracają uwagę, że konstytutywnych cech nowych mediów należy szukać gdzie indziej, chociażby w konstruowanych przez nie rzeczywistościach przedstawionych.

## 3 Charakterystyka światów medialnych

Opisując właściwości nowych mediów poprzez charakterystykę światów medialnych przez nie kreowanych, warto z początku określić, co należy rozumieć pod tą etykietą pojęciową. Z jednej strony, można ujmować świat medialny jako przestrzeń interakcji między medium a odbiorcą, z drugiej zaś jako rzeczywistość przez media kreowaną czy wywoływaną, do uczestniczenia w której zaproszony jest użytkownik tychże mediów. Na pierwszy aspekt zwraca uwagę metoda antropologiczna, badająca relacje przestrzenne człowieka z otaczająca go rzeczywistością, o czym będzie mowa szczegółowo w ostatnim rozdziale. Drugi aspekt jest konsekwencją pytania w podejściu semiotycznym, nad którym na chwilę warto się zatrzymać. Prowadzi ono bowiem do refleksji nad efektem wspomnianej już wcześniej cyfryzacji przekazu, która jako wyznacznik nowych mediów zmieniła całkowicie dotychczasową ontologię, epistemologię i pragmatykę. Stało się to

[29] L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 352.

Audiowizualne aspekty_27.indd 168 28.05.2013 18:55

możliwe dzięki komputerowi, który jako narzędzie zdeterminował sposób postrzegania i rozumienia rzeczywistości. Wprowadził on nowe transkodowanie, które zmieniło język i znaczenie dotychczasowych, tradycyjnych kategorii i koncepcji kulturowych. Świat jako konstrukcja – fizyczny, codzienny czy literacki został potraktowany przez skomputeryzowaną kulturę jako efekt kreacji, którą można poznać jedynie poprzez symbole. W rezultacie, jak konstatuje Lew Manovich, powstała nowa kultura komputerowa, w której przenikają się tradycyjne sposoby modelowania świata przez humanistyczną kulturę, wyrażane przez kategorie narracji, kompozycji, *mimesis* i *katharsis*, punktu widzenia, i właściwe komputerom środki przedstawiania świata tj. struktura danych, język komputerowy, proces i pakiet, sortowanie i dopasowywanie, funkcja i zmienna itd.

Nakładanie się dwóch różnych warstw: kulturowej i komputerowej wiąże się z refiguracją kultury, do procesów której Piotr Celiński zalicza: konwergencję, natychmiastowość, nadmiar informacji, upiśmiennienie mowy i oralizację pisma, ikonizację pisma i upiśmiennienie obrazu, antyprzestrzenność i inwokacyjność. Pokrótce można je scharakteryzować następująco[30]. Kultura konwergencji to zjawisko przenikania się zależności pomiędzy treściami medialnymi, kulturowymi i komercyjnymi oraz ich twórcami i odbiorcami. Treści i przekazy przepływają w różnych koegzystujących systemach medialnych dzięki nowym technologiom swobodnie, a odbiorcy, poszukując nowych form uczestnictwa, biorą na siebie rolę współtwórców tychże przekazów. Natychmiastowość, o której pisze Derrik de Kerckhove, jest efektem szybkiego percypowania rzeczywistości i reagowania wymuszonego przez prędkość, z jaką reagują na rzeczywistość nowe media[31]. Nadmiar informacji zaś jest realizacją metafory Paul Virilio o „bombie informacyjnej", stawiającej współczesnego użytkownika kultury w obliczu niezmierzonej liczby danych, które konkurują o uwagę[32]. Kolejne właściwości komputerowej kultury związane są z piśmiennością nowych mediów. Rzeczywistość nowych mediów jest przede wszystkim światem piśmienności medialnej, która uobecnia się tak na poziomie kodowania (zapisu cyfrowego), jak i budowania komunikacji – odpowiadają temu zjawiska upiśmiennienia mowy i oralizacji pisma. Według Mike'a Sandbothe'a, oba procesy obecne w nowych mediach ukazują sytuację łączenia w komunikacji elementów charakterystycznych dotąd dla mowy i pisma np. piśmienność nabiera cech interaktywności

30 P. Celiński, *Interfejsy nowych mediów i refiguracje mediów i kultury*, s. 11–19.

31 D. de Kerckhove, *Powłoka kultury*, s. 130 i 180.

32 Paul Virilio w *Bombie informacyjnej* ukazuje rzeczywistość, która pod wpływem technologizacji i stopniowej cyfryzacji ulega multiplikacji, efektem czego jest nadwyżka sensów, znaczeń, *news'ów*, które prowadzą do całkowitej dezinformacji. Atakujące zewsząd informacje, selekcjonowane, poddane obróbce, wizualizowane, uatrakcyjniane uniemożliwiają zrozumienie świata, wypaczają jego obraz.

Audiowizualne aspekty_27.indd 169 28.05.2013 18:55

tak jak w rozmowie, zaś specyficzna dla piśmiennictwa anonimowość staje się udziałem rozmowy[33]. Co ważne, przemiany te dotyczą obu wymienionych mediów jednocześnie, mowa i pismo zmieniają się równolegle. Podobnie dzieje się z pismem i obrazem, które przejmują elementy sobie właściwe, konstruując przekaz o charakterze teksto-obrazu, czego wyrazem może być struktura hipertekstu. To właśnie technologia wyrażona w nowych mediach pozwala na asynchroniczną komunikację. Zdystansowanie się tak samego przekazu, jak nadawcy czy odbiorcy wobec przestrzeni, w której odbywa się komunikacja, ma także swoje konsekwencje dla określania charakteru tego świata. Cyfrowy charakter mediów, eliminując tradycyjne rozumienie przestrzeni, prowadzi bowiem do antyprzestrzenności, w której wszystko sprowadza się do czasu dostępu, sytuując się poza konkretnym miejscem. Ostatnia z cech – inwokacyjność – pozwala przekraczać granice fizyki przestrzeni, która zostaje powoływana do życia za pomocą komendy (zapisu logarytmicznego), nie istnieje zaś trwale poza nią.

Ten powierzchowny, wręcz indeksowy przegląd właściwości rzeczywistości nowych mediów, ma za zadanie ukazać interaktywny, komunikacyjny i piśmienniczy (czyli tekstowy) charakter nowych mediów, które będą przedmiotem poniższych rozważań.

Interaktywność jest jedną z trzech podstawowych kategorii charakteryzujących świat nowych mediów. Można ją zdefiniować jako relację między człowiekiem a środowiskiem cyfrowym, która jest budowana za pomocą technologii. Tworzy się nowa współzależność między ciałem a komputerem, rozszerzając ludzki układ nerwowy poza ciało w kierunku świata zewnętrznego. Idea interaktywności odnosi się do odrodzenia dotyku jako zmysłu łączącego się z siecią. Komputer staje się przedłużeniem sensorycznych możliwości człowieka, jego protezą, za pomocą której komunikuje się ze światem. Elektroniczne przedłużenie ludzkiego organizmu sprawia, że między ciałem a komputerem i jego oprogramowaniem można swobodnie się poruszać, przekazywać treści. Zacierają się granice podmiotu ludzkiego i maszyny, która zyskuje współcześnie status projektowania treści, a nie jedynie rezerwuaru pamięci, archiwum danych czy symulatora przeżytych treści. Ekran staje się m.in. pośrednikiem procesów myślowych, wizualizując efekty działań ludzkiego ciała czy umysłu. Tym samym, przejawem interaktywności są cyborgizacja czy bionizm, w których dokonuje się penetrowanie przez maszynę systemu nerwowego.

Interaktywność zmienia także sposób projektowania treści. Nie leży już ona w gestii producentów, ale zależy od samych odbiorców, którzy nadają jej kształt chociażby poprzez udostępnianie jej kolejnym użytkownikom mediów. Każdy przekaz medialny jest swoistym wezwaniem do kontaktu z danym medium, tym

[33] M. Sandbothe, *Transwersalne światy medialne*, s. 205–231.

Audiowizualne aspekty_27.indd 170 28.05.2013 18:55

samym warunkuje reakcje użytkowników. Treścią zatem, są nie tyle same przekazy medialne emitowane przez media, ile użytkownicy, którzy nadają im sens poprzez odczytywanie, udostępnianie, dystrybuowanie, rekonstruowanie itd. Szczególnie ta ostatnia właściwość, możliwa dzięki powszechnemu dostępowi do oprogramowania, narzędzi, urządzeń medialnych ułatwiających ingerencję w kształt przekazu, jest charakterystyczna dla interaktywności. Druga postawa aktywności odbiorców wiąże się z poszukiwaniem przez nich treści, selekcją, eliminacją „śmieci" od przekazów wartościowych. Można zatem mówić o interaktywności jako przemyśle opartym na komunikacji ludzi i mediów.

Kolejną z kategorii charakteryzujących świat nowych mediów jest hipertekstowość, którą analogicznie można nazwać przemysłem pamięci ludzkiej i medialnej. Hipertekstowość, jak dowodzi przywołany już Derrick de Kerckhove, jest nowym sposobem archiwizowania i przekazywania treści, wspomagającym ludzką inteligencję[34]. Nie chodzi bowiem o samo zapamiętywanie, bowiem tym zajmowały się poprzednie technologie: książki, kasety, płyty, lecz o przetwarzanie posiadanych już informacji. Hipertekstowość jawi się jako nowy sposób gromadzenia i przedstawiania danych (treści, informacji), umożliwiający użytkownikowi wyszukanie potrzebnej informacji bez konieczności czytania całych tekstów, nie naruszając przy tym struktury i organizacji tychże tekstów[35]. Konstrukcja hipertekstu przypomina deleuze'owskie kłącze z węzłami, przy których zatrzymuje się czytelnik – poszukiwacz znaczeń, bowiem organizacja tekstu w węźle przypomina różnej wielkości notatki wsparte narzędziami informatyki służącymi do interakcyjnego przeglądania, przeszukiwania, porządkowania i łączenia informacji tekstowej. Węzeł w jakiś sposób przypomina stosowane w telewizji i filmie jednostki sekwencyjne rozumiane jako ujęcie lub fraza montażowa w filmie. Poszczególne węzły funkcjonują równoprawnie oraz połączone są związkami przyczynowo – skutkowymi. Ich wielkość determinowana jest zarówno ograniczeniem technicznym, jakim jest wielkość monitora, jak również zdolnościami percepcyjnymi odbiorcy. Co więcej, jak pisze Bettina Ansel[36], wielkość węzła podyktowana powinna być zrozumieniem przez odbiorcę treści w nim zawartych bez dodatkowego sięgania do informacji w innych węzłach i otrzymania wiadomości z dowolnego ogniwa w zależności od jego wyboru. Powstaje w ten sposób trójwymiarowy układ przestrzennej sieci wiadomości.

---

34 D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta*, s. 97–114.

35 Problem ten omawiam na podstawie publikacji internetowej B. Siemienieckiego *Hipertekst jako narzędzie poznawcze* (http://www.pedagogika.umk.pl/ztk/a1.htm), która jest skrótem książkowego wydania tego autora *Komputer i hipermedia w edukacji dorosłych*, Toruń 1994.

36 Podaję za: W. Abramowicz, *Hipertexty w edukacji,* [w:] *Materiały IX Konferencji „Informatyka w Szkole"*, Toruń 1993.

Audiowizualne aspekty_27.indd 171 28.05.2013 18:55

Użytkownik ma możność poruszania się w obszarze wiadomości zarówno wszerz, jak i w głąb, komputer stwarza możliwość dojścia do mikroskopijnego szczegółu wiedzy oraz szybki powrót do punktu wyjścia.

Hipertekst zwrócony jest ku odbiorcy, czyniąc go niejako współtwórcą. Stephen W. Draper pisze o hipertekście jako o „rękawicy dla umysłu", która pozwala uczącemu się uchwycić istotę wiedzy podczas procesu uczenia się[37]. Odbiorca realizuje tu indywidualny tok analizy zagadnienia, zatrzymując się przy tematach, wchodząc głębiej, lub zupełnie je pomijając. Jeśli czytanie tekstu w książce może mieć charakter bierny, to lektura hipertekstu zawsze wymusza aktywność. Ponadto, hipertekst daje możliwość wprowadzania własnych notatek do funkcjonującego tekstu, co za tym idzie, wiadomości zawarte w węzłach stają się mu bliższe. Możliwość ingerowania w zawartość treści, a także tworzenie nowych połączeń między węzłami, ma duże znaczenie dla przetworzenia standardowej wiedzy w wiedzę indywidualną opartą na znaczeniu i kontekście wytworzonym u uczącego się, czyli na doświadczeniu. W ten sposób tworzony jest układ znaczeniowy, który w sposób istotny różni się od tego, jaki powstaje przy czytaniu książki. Jeśli bowiem książka jest swego rodzaju arbitrem znaczeniowym, to hipertekst można uzupełniać, przez co arbitrem staje się sam użytkownik.

Na kwestie wykorzystania hipertekstowości jako narzędzia współczesnej krytyki i lektury tekstu zwraca uwagę George P. Landow, który odnosi zjawisko nowych mediów do współczesnej kulturowej i ponowoczesnej teorii interpretacyjnej, dzięki którym widoczne stają się pewne jej cechy[38]. Jak pisze, hipertekst cechuje się nielinearnością, otwartością (Jaques Derrida), intertekstualnością (Thomas Morgan opisuje podstawowe implikacje hipertekstualnej [i hipermedialnej] intertekstualności: otwarcie, wyzwolenie ku tworzeniu i odbiorowi wzajemnych powiązań), polifonicznością (Michaił Bachtin, ukazując wielogłosowość powieści i mnogość równorzędnych świadomości wraz z ich światami, umożliwia utożsamienie polifonicznej formy literackiej z hipertekstualną fikcją, dając podstawę do badania w tym wymiarze hipertekstualności) i nawigacyjnością (Richard Rorty wykazuje, że czytelnik hipertekstu, poruszając się wśród sieci lub powiązań tekstu, bezustannie przemieszcza się, a sam hipertekst generuje system nieskończenie recentrowany)[39].

---

37 S. Draper, *Gloves for the mind*, [w:] P. A. M. Kommers, D. H. Jonassen, J. T. Mayes*, Cognitive tools for learning,* NATO ASI Series, vol. 81, Berlin 1992. Podaję za: B. Siemieniecki, *Komputer i hipermedia w edukacji dorosłych*, Toruń 1994.

38 G. P. Landow, *Hipertekst a teoria krytyczna*, s. 213–236.

39 Zob. J. Derrida, *Struktura, znak i gra w dyskursie nauk humanistycznych*, tłum. M. Adamczyk, „Pamiętnik Literacki" 1986, z. 2.; J. Derrida, *Sygnatura, zdarzenie, kontekst,* [w:] Tegoż, *Marginesy filozofii,* tłum. B. Banasiak, Warszawa 2002, s. 391 i nast.; R. Rorty, *Philosophy and the Mirror of Natura,* Princeton 1979; M. Bachtin, *Problemy poetyki Dostojewskiego,* tłum. N. Modzelewska, Warszawa 1970.

Audiowizualne aspekty_27.indd 172 28.05.2013 18:55

Trzecią z kategorii, o której wspomina Derrik de Kerckhove, jest komunikacyjność, która wynika z interaktywności i hipertekstowości, a jest postawą indywidualnego wkładu użytkowników w funkcjonowanie zbiorowego medium. Idea komunikacyjności opiera się na założeniu zbiorowej inteligencji czy „inteligencji otwartej", łączącej w sieć jednostkową wiedzę i działania, tworzącej środowisko milionów ludzkich umysłów pracujących jednocześnie na różnych płaszczyznach, o czym będzie jeszcze mowa przy okazji opisywania „społeczeństwa sieci"[40]. Można zatem zaobserwować, jak człowiek poprzez relację z mediami, ich oddziaływanie interaktywne, komunikacyjne i hipertekstowe, coraz bardziej staje się zależny od sieci powiązań medialnych. Wciąż rozrastająca się sieć dzięki swej otwartości, na wciąż nowe rodzące się interakcje między mediami, staje się współcześnie najbardziej wszechogarniającym medium komunikacyjnym. Jego rozwój, jak określa de Kerckhove, jest przede wszystkim determinowany zmianami technologicznymi tj. cyfryzacja wszelkich treści, sprzęgnięcie wszelkich sieci, uproszczenie interfejsów i globalizacyjna rola satelitów. Warto przyjrzeć się szczególnie temu pierwszemu procesowi, z którego wyrasta cały szereg kolejnych zjawisk.

Cyfryzacja, lub inaczej digitalizacja, polega na przekształceniu analogowej reprezentacji rzeczywistości w bity danych, które zostają na nowo złożone w cyfrowy tym razem obraz rzeczywistości i w takiej postaci przekazany użytkownikom sieci. Przekształcanie danych analogowych do postaci cyfrowej odbywa się w dwóch etapach: próbkowania i kwantyzacji. Pierwszy etap polega na zmianie danych ciągłych w nieciągłe (sekwencyjne, zfragmentowane, rozbite na cząstki), drugi na przypisaniu rozczłonkowanym próbkom wartości liczbowej ze zdefiniowanego zakresu, co powoduje standaryzację przekazu. Rzeczywistość poddawana cyfryzacji jest przenoszona ze sfery materii do sfery umysłu, a dane w postaci cyfrowej odpowiadają wyobrażeniom i ideom w ludzkim umyśle. Można zatem powiedzieć, że przedstawienia rzeczywistości skonwertowane do postaci cyfrowej, zyskują sobie reprezentację numeryczną, a co za tym idzie mogą być poddane obróbce algorytmicznej, czego konsekwencją jest nieskończona możliwość rekonstruowania, poprawiania, programowania mediów i ich przekazów. Z tym wiąże się kolejna cecha świata nowych mediów – modularność. Cyfrowy zapis składa się z bitów, które tworzą większe cząstki konstruujące obiekty nowych mediów np. dla obrazu są to piksele, dla tekstu znaki tekstowe itd. Cząstki te mogą być modyfikowane, przekształcane i zapisywane niezależnie od siebie, tworząc zbiór małych samowystarczalnych modułów, z których składa się większy tekst – obiekt nowych mediów. Można zatem zauważyć, że obiekt cyfrowy nigdy nie jest dziełem skończonym, ustalonym raz na zawsze, bowiem może on funkcjonować w wielu odmiennych od siebie wersjach. Tę cechę Lew

[40] D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta*, s. 26, 153–170.

Audiowizualne aspekty_27.indd 173 28.05.2013 18:55

Manovich określa jako wariacyjność, która wiąże się z poprzednimi, bowiem nieciągłe cząstki cyfrowego przedstawienia mogą tworzyć niezliczone sekwencje, dzięki nieustannemu, przypadkowemu składaniu i zestawianiu[41]. Odmienne wersje nie są jednak dziełem człowieka, ale maszyny, która automatycznie generuje kolejne wariacje, np. generując obiekty z bazy danych z wyprzedzeniem lub na żądanie czy wykorzystując te same dane do stworzenia wielu różnych interfejsów. Automatyzowanie czynności związanych z tworzeniem nowych mediów, ich obróbką czy udostępnianiem eliminuje w jakiś sposób intencjonalność twórcy. Istniejące programy automatycznie korygują błędy, usuwają szumy, poprawiają jakość obrazu, generują trójwymiarowość dwupłaszczyznowych obiektów itd. Automatyzacji podlega także korzystanie z informacji sieciowej czy zasobów swojej bazy danych, która użytkownikom pomaga poprzez samą wyszukiwarkę a w niej funkcję autouzupełniania szukanych zwrotów.

Wolfgang Welsch, analizując konsekwencje cyfryzacji, zwraca uwagę na trzy zjawiska: hiperprędkość, cyfrową ontologię i nieograniczony zasięg[42]. Hiperprędkość tłumaczy on jako natychmiastowość, która objawia się chociażby w bezpośredniej dostępności do danych w sieci; to także niezwykle szybkie przetwarzanie danych, „zupełność znikania" w komputerze – bez śladu, podobnie jak i odzyskiwania tychże danych. Obiekt cyfrowy za sprawą kliknięcia w tej samej nanosekundzie unieobecnia się i tak samo może zostać przywrócony do istnienia na ekranie komputera. Ontologia cyfrowa zwraca uwagę na fakt podwójnego istnienia obiektu: na ekranie analogowo, w pamięci komputera cyfrowo. Podwójność formy odpowiada stosunkom w świecie realnym, gdzie w duchu fenomenologii rozróżnia się zjawisko od istoty bycia. W świecie elektronicznym ta różnica zostaje unieważniona, bowiem istnienie w pamięci komputera i na ekranie całkowicie się pokrywają. Efektem braku tej różnicy jest niemożność zastosowania klasycznej ontologii w mediach, o czym mówi koncepcja *simulacrum*. Trzecią z wymienionych konsekwencji cyfrowej ontologii według Welscha jest nieograniczony zasięg sieci. Brak rozwoju w kierunku pionowym powoduje rozrastanie się w kierunkach poziomych. Ta perspektywa jest otwarta na zmiany, mutacje i innowacje. Świat elektroniczny jest płaski, ale nieskończenie rozległy.

Świat nowych mediów jawi się jako zwielokrotniony, samostwarzający się, pomnażany niemal automatycznie za pomocą kolejnych cyfrowych wariacji. Można za Umberto Eco powtórzyć, że cechą świata nowych mediów są redundancja i powtarzalność, co jest efektem niezwykłej plastyczności i amorficzności obiektów nowych mediów[43]. Jak pisze Lawrence Lessing:

41 L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 226 i nast.
42 W. Welsch, *Sztuczne raje?*, s. 466–469.
43 U. Eco, *Innowacja i powtórzenie*, s. 12–36.

Audiowizualne aspekty_27.indd 174 28.05.2013 18:55

> „Dzięki technologii żyjemy w kulturze «wytnij i wklej». Każdy, kto choć raz przygotowywał prezentację, doświadczył niezwykłej wolności, którą daje mu architektura internetu opierająca się właśnie na zasadzie «wytnij i wklej». W sekundę można znaleźć niemal każdy obraz, a w ciągu następnej, włączyć go do prezentacji. To jednak dopiero początek. Dzięki internetowi i dostępnym w nim archiwom, muzycy mogą łączyć kombinacje dźwięków, których wcześniej nie można było sobie nawet wyobrazić, filmowcy mogą kompilować filmy z fragmentów znajdujących się w komputerach na całym świecie"[44].

Nieustanna replikacja tekstów poprzez kopiowanie, deformowanie, przetwarzanie tworzy wrażenie powstawania czegoś nowego w kulturze, choć w rzeczywistości nowe media w swoim przekazie opierają się na naśladownictwie utrwalonych w kulturze mechanizmów komunikacji, nie wspominając o samych treściach, które wykorzystują w konsumowaniu kolejnych mód. Z multiplikowaniem treści wiąże się inne zjawisko – redundancja informacyjna, czyli nadmiar danych i informacji w stosunku do tego, co konieczne. Redundancja z jednej strony prowadzi do nadmiaru, przesytu, który uniemożliwia użytkownikowi dotarcie do poszukiwanej treści (żeby przywołać sytuacje poszukiwania informacji przez wyszukiwarkę internetową i przedzieranie się przez liczne strony niezwiązane z tematem, wywołane hasłem lub reklamą), z drugiej zaś strony zwiększa szanse dotarcia przekazu do odbiorcy. Nieodłącznymi elementami redundancji są: szybkość cyrkulacji, symplifikacja tekstu, kicz, tandeta, niedbałość, krótkotrwałość, natychmiastowość, sensacja, impulsywność nomadyczność, skrócenie czasu poświęcanej tekstowi uwagi. Można zatem zauważyć, że dyktat szybkości towarzyszący redundancji powoduje dostarczanie współczesnemu użytkownikowi kultury *instant* – kultury – która nie potrzebuje już okresu inkubacji, czasu na wzrost, dojrzewanie, ale jest gotowa niemal natychmiast do spożycia i wydalenia, niczym pigułka, nie pozostawiając po sobie śladu. Presja czasu, aby wyprodukować i sprzedać jak najwięcej i jak najszybciej, nie pozwala tym produktom kulturowym na dłuższą eksploatacją, na głębię. Chodzi wszak o to, by posiadać na chwilę nową wersję jakiegoś urządzenia, oprogramowania, jakiegoś produktu, który zostanie zaraz zostanie zastąpiony kolejnym. To nowy rodzaj konsumpcjonizmu oparty na kulturze *gadżetów*, czy kulturze *bajerów* multiplikowanych w inkubatorach kulturowych, jakimi są urządzenia multimedialne. Opisane cechy wpływają na cyrkulację treści kulturowych, pozwalając rozpatrywać proces rozprzestrzeniania się informacji w kontekście zasad ewolucji.

Zaproponowana przez Richarda Dawkinsa w *Fenotypie rozszerzonym* teoria replikatora generatywnego jako jednostki doboru tego procesu sprowadziła jednostki doboru biologicznego i kulturowego do wspólnego mianownika – „kulturogenów" – upowszechnionych jako memy. Memy jako jednostki dziedziczności

[44] L. Lessing, *Wolna kultura*, s. 132.

kulturowej, których funkcjonowanie można opisać poprzez analogię z genami, podlegają prawom procesów ewolucyjnych tj. heterotrofizm, epidemiczność, czy symbiotyczność. W ten sposób można także tłumaczyć mechanizm skutecznego powielania się informacji medialnej jako przejaw działania replikatora kulturowego, który wpłynął na rozwój tejże kultury. Reprodukcja memów jest niezwykle szybka, przebiega bowiem na poziomie umysłu w tzw. transferze poziomym, docierając za pomocą sieci w sposób błyskawiczny do kolejnych nosicieli tychże memów. Aby było to jednak możliwe, memy muszą skutecznie wykorzystywać media, to znaczy przystosować się do przekaźników, poprzez które „infekują" kolejne osobniki. W swoim działaniu przypominają wirus czy inne działanie pasożytnicze. Pozwalają określić się jako zaraźliwe wzorce informacji replikujące się poprzez infekowanie umysłów i zmieniające ludzkie zachowania w celu dalszej propagacji. Media stają się zatem nośnikami memów, ułatwiającymi szybkie i wierne ich kopiowanie oraz rozprzestrzenianie się po nosicielach, czyli użytkownikach nowych mediów. Co więcej, media jawią się jako maszyny samoreplikujące memy, wykorzystujące oprogramowania i mechanizmy dla szerzenia się i infekowania kolejnych urządzeń. Koncepcja Dawkinsa, wpisująca cyrkulację treści kulturowych w procesy biologiczne, pozwala spojrzeć na nowe media nie tyle jako narzędzia komunikacji, ale raczej protezy, bez których współczesny użytkownik kultury nie jest w stanie się obejść, jako integralnej części jego systemu nerwowego.

## 4 Mediatyzacja życia

Zamykając wstępne rozważania na temat ponowoczesnych aspektów mediów, warto zwrócić uwagę na wpływ tychże na sposób postrzegania świata. Niewątpliwie, jawią się one jako główna siła sprawcza dokonująca przemian w kulturze, stąd mają olbrzymi wpływ na funkcjonowanie człowieka w tej nowej rzeczywistości, szczególnie za pośrednictwem nowych technologii wprzęgniętych w codzienność. Wychodząc z perspektywy antropologicznej, można przypisać im funkcję *sakramentalium* – widzialnego znaku działania niewidzialnego, który swoim miejscem w rytuale życia codziennego zapewnia sobie znaczenie magiczne. Nie ulega wątpliwości, że współczesny człowiek przywiązuje olbrzymią wagę do przedmiotów, rzeczy, technologii, czyli materialnego aspektu bycia. Z jednej strony, jest to efektem wciąż rosnącej kultury materialnej opartej na komercji, która wywołuje pragnienie posiadania oraz powszechnej technicyzacji, poprzez którą zapośrednicza się kontakt z rzeczywistością. Z drugiej jednak strony, pragnienie rzeczy (nowych rozwiązań technologicznych) jest już

Audiowizualne aspekty_27.indd 176 28.05.2013 18:55

tylko efektem wewnętrznego głosu, niewątpliwie umiejętnie podsycanego przez koniunkturę marketingową – potrzeby zaspokojenia niepohamowanego pędu, uciszenia lęku, itd. Wydaje się zatem, że nowe media nie są same w sobie atrakcyjne dla współczesnego uczestnika kultury, lecz zostają wywołane przez odpowiednie potrzeby duchowe, rozumiane jak najszerzej od estetyki do religii, choć i ta granica w dzisiejszym świecie ulega rozmyciu. Przyglądając się codziennemu życiu urządzeń technologicznych można przypisać im funkcje: zabezpieczającą (użycie danego medium czy szerzej – urządzenia ma zapewnić użytkownikowi poczucie trwałości, stabilności, spokoju) a zarazem warunkującą zmiany (które mają danego użytkownika uszczęśliwić poprzez propozycje nieustannej nowości)[45].

Tomasz Goban-Klas w *Cywilizacji medialnej* dokonuje niezwykle wyczerpującego opisu charakteryzującego mediatyzacją życia, warto więc za nim przywołać kilka zjawisk[46]. Zwraca on uwagę, że zmediatyzowane mieszkanie, pełne urządzeń telekomunikacyjnych i medialnych, które nazywa „elektroniczną zagrodą", staje się węzłem globalnego komunikowania się ze światem, łączy się z nim w sposób interaktywny. Za pomocą pilota, który daje władzę niczym królewskie berło, zarządza się światem. Dzięki dwukierunkowości i interaktywności domu, przestrzeń mieszkania może stać się przestrzenią pracy, miejscem zakupów, kawiarenką, nowoczesną agorą, placówką oświatową, biblioteką – a właściwie multiteką, okienkiem w kasie banku, w którym dokonuje się miesięcznych płatności, urzędem państwowym, stadionem sportowym, trybuną wiecu politycznego, czy nawet ambulatorium. W erze nowych mediów każdy uczestnik dzięki dostępowi do sieci i narzędziom multimedialnym może być nie tylko konsumentem, czy widzem, ale i twórcą tejże kultury. Aby być pisarzem, wystarczą klawiatura i ekran, aby zostać fotografem czy filmowcem – aparat dołączony do urządzeń medialnych i program do obróbki zdjęć; aby zostać muzykiem – mikrofon dyktafonu i program do generowania *samplingu* itd. Media nie tylko wzbogacają tradycyjne formy sztuki, ale właściwie tworzą nowe gatunki i formy wyrazu artystycznego. Można zatem skonstatować, że płaszczyzną wzajemnych relacji ponowoczesności i nowych mediów są postawy konsumenckie i zabawa.

Pierwsza z postaw wynika ze sprzężenia zwrotnego między technologią a życiem codziennym. Konsumpcyjny charakter nowych mediów jest swego rodzaju *perpetuum mobile*, bowiem generując postawę konsumeryczną, prowadzi do nieustannego rozwoju tychże mediów. Wynika ona z postaw użytkowników nowych

[45] Szerzej na ten temat w odniesieniu do zjawiska komputera w artykule A. Regiewicz, *Gadżety XX wieku, czyli krótka historia śladów obecności człowieka w kulturze współczesnej*, [w:] *Europejczyk wobec sacrum. Wczoraj i dziś*, red. J. C. Kałużny, Kraków 2005, s. 95–141.

[46] T. Goban-Klas, *Cywilizacja medialna*, s. 163–250.

Audiowizualne aspekty_27.indd 177 28.05.2013 18:55

mediów, którzy brak danej technologii traktują jako rodzaj niepełnosprawności. Jeszcze kilka lat temu wyznacznikiem takiego technologicznego kalectwa był brak DVD, potem telefonu komórkowego, komputera, wreszcie dziś notebooka, tabletu czy innych przenośnych urządzeń elektronicznych z dostępem do sieci internetowej *(iPodów*, smartphone'ów itp.). Przyjmując koncepcje McLuhana – technologii jako rodzaju protezy – każda kolejna nowinka techniczna stymuluje pragnienie człowieka do tego, by mieć najlepsze i najnowsze „przedłużenie" swego ciała. Jak pisze deKerckhove:

> „Gdy kupujemy wideo do domu, chcemy, aby mogło wykonywać wszystkie możliwe czynności. Nie chodzi nam o to, aby ich [dzieł techniki – przyp. autora] kiedykolwiek używać, jednak bez nich czulibyśmy się upośledzeni i nieodpowiadający współczesnym wymaganiom"[47].

Zatem kolejne urządzenia stają się gadżetami, które nie tyle świadczą o poziomie zaawansowania technologicznego życia codziennego, ile wyrażają poziom świadomości społeczeństwa lub jego przekrój. To właśnie czynniki generacyjne mają wpływ na poziom technologiczny społeczeństwa, co można bardzo łatwo zauważyć, przyglądając się relacji nowych mediów i przekroju rodziny. Trudno nie zgodzić się z konstatacją Nicholasa Negroponte, że tam gdzie znajduje się nowa konsola PSP mieszka pewnie 11-latek, tam zaś gdzie komórka z internetem – nastolatek, tablet zakłada obecność dwudziestolatka, zaś obecność kina domowego w dużym pokoju mieszkania określa status 40-latka[48]. Mają tego świadomość producenci urządzeń medialnych, którzy kierują swe produkty według określonego targetu, z czym są powiązane zależności ekonomiczne. Uwarunkowanie generacyjne określa nie tylko poziom zaawansowania technologicznego, ale także podejście do dóbr materialnych i utylitarnych, które mają służyć temu, co realne, wykonalne, użyteczne, aby wreszcie zaspokoić indywidualne pragnienia poszczególnych użytkowników nowych mediów. Rozwój tychże jest warunkowany w dużej mierze przez chęć zabawy, czyli druga z postaw, której dowodzi Neil Postman w książce *Zabawić się na śmierć*. W związku ze skróceniem czasu pracy i wprowadzeniem dodatkowego dnia wolnego, w kulturze pojawia się kategoria czasu wolnego, który został zagospodarowany od samego początku przez media. Wpierw były to media masowe – radio, kino, telewizja; obecnie w ten sam sposób wolną przestrzeń zawłaszczają multimedia i internet. Nowe media, odpowiadając na potrzebę rozrywki, pragnienia coraz silniejszych doznań, tworzą nowe uzależnienia, prowadząc do coraz bardziej ekstremalnych sytuacji, graniczących z normami etycznymi, prawnymi czy społecznymi. Poprzez uczestniczenie w kulturze nowych mediów nowe pokolenie

47 D. de Kerckhove, *Powłoka kultury*, s. 23.

48 Por. N. Negroponte, *Cyfrowe życie*, s. 7.

Audiowizualne aspekty_27.indd 178 28.05.2013 18:55

poddane jest audiofonizacji – stając się posiadaczem różnorodnego sprzętu odtwarzającego, ale także wizualizacji, o czym zapewniają aparaty cyfrowe dołączane do wszystkich modeli telefonów komórkowych. W ten sposób rodzi się obraz ponowoczesnego człowieka: mobilnego i medialnego.

**Zagadnienia:** Ponowoczesność jako paradygmat kultury, jej związki z nowymi mediami, ponowoczesność a globalizacja, globalizacja i nowe technologie, definicje i właściwości nowych mediów: cyfrowość, elektroniczność, interaktywność, mobilność i sieciowość; stare i nowe media – klasyfikacje – zależności i rys historyczny, czyli jak stare media stają się nowymi; dwie koncepcje nowych mediów: baza danych i narracja; charakterystyka światów medialnych: komputeryzacja kultury, piśmienność medialna, interaktywność, hipertekstowość, komunikacyjność, digitalizacja treści kulturowych; redundancja i powtarzalność kultury; mediatyzacja życia: technologizacja praktyk codzienności i konsumpcji, mediatyzacja jako przejaw konsumeryzmu.

# II. Problemy kultury w dobie nowych mediów

## 1 Kultura masowa a rozwój mediów

Podejmując się próby definiowania kultury w kontekście stechnicyzowania i zmedializowania, należałoby wyjść od kontekstu kultury masowej, której narodziny na przełomie XIX i XX wieku wiążą się z industrializacją i urbanizacją. Powstające wówczas społeczeństwo przemysłowe, na które składają się ludzie pozbawieni kwalifikacji odbioru, nisko wykształceni, niepotrafiący tworzyć kultury dla siebie, ludzie zatomizowani, pozostający w przypadkowych kontaktach (umownych, przelotnych i sporadycznych), domaga się kultury nowego typu, produkowanej dla coraz większej społeczności miejskiej. Rodząca się wówczas kultura masowa odpowiadała na anonimowość społeczną w mieście, poddając się zmechanizowanemu rytmowi pracy. Sprzężenie wszelkich działań ludzkich z uprzemysłowieniem oraz idea „produkowania" kultury dla mas zostały zrealizowane w powstających wówczas mediach: radiu i kinie, a z czasem i w telewizji.

Edgar Morin, definiując kulturę w dobie mediów jako podporządkowaną przemysłowi, podejmuje krytykę tejże kultury, wykazując, że technicyzacja kultury, przyczynia się do jej umasowienia, sprowadzając jej działania do przemysłu kulturalnego[1]. Twórczość kulturalna staje się tym samym składnikiem produkcji; koncentracji technicznej odpowiada koncentracja biurokratyczna, czego efektem jest depersonalizacja aktu twórczego – twórca zostaje wyeliminowany na rzecz producenta. Przekaz medialny, powstający jako towar kulturowy, podlega standaryzacji. To samo dzieje się z samym aktem twórczym, który analogicznie podlega zespołowym zasadom pracy jak w zakładzie przemysłowym. Produkcja dóbr kultury podlega silnej racjonalizacji i sięga od planowania produkcji poprzez jej realizację, dystrybucję, aż do badania rynku konsumpcji kulturalnej. Jednocześnie, jak zauważa Morin, standaryzacja nie zawsze niszczy indywidualizm, o czym świadczą arcydzieła w historii kina produkowanego w Hollywood.

Przemysł kulturowy, jak każdy system przemysłowy, ma tendencję wzrostu, a wszelka produkcja masowa przeznaczona do konsumpcji ma własną logikę

[1] E. Morin, *Przemysł kulturalny*, [w:] tegoż, *Duch czasu*, s. 63–72.

Audiowizualne aspekty_27.indd 181 28.05.2013 18:55

– aby skonsumować jak najwięcej. Dlatego przemysł kulturalny nastawia się w przekazie na masowego odbiorcę. Co ciekawe, media masowe mimo swej różnorodności w rzeczywistości są usystematyzowane i zhomogenizowane, jak konstatuje Dwight MacDonald, podporządkowane konsumpcji[2]. Stąd zacieranie granic wiekowych, kulturowych czy narodowych odbioru tekstów medialnych, miksowanie treści mogących zainteresować kobiety i mężczyzn. Tworzy się tym samym koncepcja kultury uniwersalnej, której podstawą jest doświadczenie audiowizualne oparte na „poczwórnej klawiaturze": obrazie, dźwięku muzycznym, słowie i piśmie.

Kultura, stając się przemysłem o rozbudowanych i wielostronnie powiązanych ośrodkach, tworzy rozległe sieci wchodzące w relacje z instytucjami państwowymi. W powstających sieciach przenikają się porządki twórców, dystrybutorów i odbiorców; przekaz kulturowy determinuje tak sfera wpływów polityczno-ideologicznych, jak i ekonomicznych. Na jej rozwój mają wpływ coraz to nowe powstające urządzenia medialne, ułatwiające dostęp do przekazywanej treści i tym samym rozpowszechniające identyczne wzory, postawy czy opinie społeczne. To właśnie media elektroniczne – jak pisze Antonina Kłoskowska – zrealizowały w pełni założenie kultury masowej, aby przekazywać wielkim masom odbiorców identyczne lub analogiczne treści płynące z nielicznych źródeł[3]. Treści te stają się dobrami konsumpcyjnymi oddanymi do dyspozycji odbiorców – masy – za pomocą filmów, nagrań, ubiorów, programów telewizyjnych itp. Rozwijające się media pozwalają na nieograniczoną reprodukcję, powielanie treści artystycznych i tworzenie masowej estetyki. Jak zauważa Walter Benjamin, w dobie zmedializowanej i stechnicyzowanej kultury masowej dzieło odrywa się od twórcy, powstający oryginał jest już swoją własną, zwielokrotnioną kopią[4]. Dokonuje się rozerwanie związku między dziełem a miejscem i czasem jego istnienia – kończy się sztuka auratyczna, prawdziwa. Jednocześnie rodzi się masowe uczestnictwo w kulturze, polegające na konsumpcji. Dwight MacDonald w swojej krytyce posuwa się jeszcze dalej, dodając, że kultura dla mas staje się tworem techników wynajętych przez biznesmenów, a jej odbiorcy zostają sprowadzeni do roli biernych konsumentów, których partycypacja ogranicza się do wyboru *kupić – nie kupić*. Konsumeryzm i komercjalizacja, napędzające koniunkturę mediów, determinujące rozwój sieci i urządzeń medialnych, odpowiadające na zapotrzebowanie odbiorcy, szczególnie klasy średniej, choć opozycje między kulturą elitarną a ludową już dawno zostały zastąpione

[2] D. MacDonald, *Teoria kultury masowej*, [w:] *Kultura masowa*, s. 14–36.

[3] A. Kłoskowska, *Społeczna sytuacja i środki komunikowania*, [w:] tejże, *Socjologia kultury*, s. 316–329.

[4] W. Benjamin, *Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji*, s. 151–183.

Audiowizualne aspekty_27.indd 182 28.05.2013 18:55

opozycją producentów i konsumentów, stały się znakiem rozpoznawczym kultury masowej. Jej wytwory, produkowane masowo dla masowego rynku, są standardowe, tworzone według jednakowych recept, czego rezultatem są produkcje artykułów kulturowych i dystrybuowanie ich za pomocą taśmowych form produkcji i reprodukcji książek, płyt, zabawek, ubrań, plakatów. Wreszcie, masowe uczestnictwo w kulturze poprzez konsumpcję jest odpowiedzią na powstały w społeczeństwie przemysłowym czas wolny. Konsumpcja towarów, także dóbr symbolicznych, produkowanych taśmowo, staje się swoistą autokonsumpcją życia osobistego, jak pisze Edgar Morin. Kultura masowa, przede wszystkim dzięki mediom, wypełnia czas wolny, nasycając go treściami kulturowymi, tak że staje się on stylem życia. Czas wolny, rozumiany jako realizacja wartości życia prywatnego, pragnień osobistego szczęścia, zostaje nasycony rozrywką: zabawą i widowiskiem proponowanymi przez media. Realizowanie czasu wolnego za pomocą mediów staje się zatem rodzajem konsumowania, pochłaniania obrazów, poddawanych współczesnemu odbiorcy dzięki nowym mediom w coraz to bardziej hiperrealistycznej formie.

Czytając opinie przedstawicieli Szkoły Frankfurckiej dotyczące kultury masowej, trudno nie zgodzić się z poczynionymi przez nich uwagami, że kultura masowa jest przede wszystkim produktem cywilizacji przemysłowej: jej ideologia odpowiada na anonimowe społeczeństwo miejskie (amorficzne, heterogeniczne, nie mające wspólnego celu, zatomizowane, pozostające ze sobą w przypadkowych kontaktach), poddane zmechanizowanemu rytmowi pracy, o relatywnie małej integracji społecznej, estetycznej, duchowej, moralnej. Możliwość realizacji swej ideologii, kultura masowa znalazła dzięki nowo powstającym przekaźnikom: radiu, kinu, telewizji, które chcąc dotrzeć do jak najszerszego spektrum odbiorców, konstruowały przekaz w miarę jednolity, homogenizowany, a co za tym idzie niezróżnicowany i masowy. Wskazane tu tradycyjne media masowe proponowały masowemu audytorium zdecydowanie bierny charakter odbioru, ograniczając i spowalniając kontakt między nadawcą a odbiorcą. Właściwością tradycyjnie rozumianych mediów masowych jest także zestandaryzowany przekaz, tworzony według jednakowych recept, schematów, mający na celu zaspokajanie pragnień i oczekiwań psychiczno-emocjonalnych odbiorców, generowanych, a co za tym idzie i kontrolowanych, przez ów przekaz. Na straży owej standaryzacji zaś stoją nieliczne źródła, jak pisze cytowana już Antonina Kłoskowska, których zadaniem jest przekazywanie odbiorcom identycznych lub analogicznych treści[5].

Wraz z pojawieniem się nowych mediów zmienia się sposób wykorzystywania tychże przez kulturę masową. Dzięki konstytutywnym właściwościom

[5] A. Kłoskowska, *Kultura masowa*, s. 289.

Audiowizualne aspekty_27.indd 183 28.05.2013 18:55

takim jak cyfrowość kodowania oraz utrwalania i transmisji przekazu, nowe media zmieniły oblicze kultury masowej. Po pierwsze, zrewolucjonizowały samą technologię przekazu, która dzięki digitalności została zmultimedializowana. Zwiększyła się także ilość źródeł, które w sposób amatorski, półprofesjonalny lub profesjonalny mogą przekazywać określone treści; te zaś już nie są do siebie podobne czy analogiczne, ale stają się różnorodne, spersonalizowane, zindywidualizowane ze względu na grupę odbiorców czy samego nadawcę. Zróżnicowane i liczne źródła tworzą przekaz masowy rozumiany jako zbiór, często nieokreślonych, specjalistycznych przekazów, w których zachodzi szybkie i bardzo dokładne sprzężenie zwrotne między nadawcą a odbiorcą. Co więcej, powoli zaciera się granica między pierwszymi a drugimi ze względu na interaktywny charakter nowych mediów, w których każdy może być współautorem przekazu. Nowe media dzięki technologii dają możliwość niespotykanej dotąd partycypacji w tworzeniu i przekształcaniu przekazu kulturowego, aktywnego uczestnictwa w procesie kulturowym, a co za tym idzie indywidualizowania tegoż przekazu ze względu na odmienne ukształtowania społeczne, kulturowe, środowiskowe itp., różnorodne doświadczenia i oczekiwania każdego z uczestników kultury masowej. Definiowana masowość w kulturze nie odnosi się zatem już do standaryzacji treści, wartości czy form przekazu, ale raczej do kultury uczestnictwa, dostępu, ucyfrowienia, które staje się płaszczyzną budowania zróżnicowanego typu przekazu, operującego tym samym skodyfikowanym językiem. Wreszcie, to co pozwalałoby łączyć rozumienie kultury masowej w odniesieniu do mediów masowych rozumianych tradycyjnie i nowych mediów, to traktowanie ich jako narzędzia umożliwiającego sposób realizacji czasu wolnego, którego formą uobecniania jest szeroko rozumiana konsumpcja: począwszy od zdobywania kolejnych nowatorskich rozwiązań elektronicznych, przez zaspokajanie głodu komunikacyjnego (wiedzy, informacji, ale i komunikacji z drugim), a skończywszy na wszelakich dobrach symbolicznych. Trudno zatem nie zgodzić się z krytykami kultury masowej, że media (tak tradycyjne masowe jak i nowe) wzmacniają ukształtowane jako efekt nowoczesności społeczeństwo konsumpcyjne.

## 2 Media a kultura konsumpcji

Konsumpcjonizm to konkretne zjawisko kulturowe zachodnich społeczeństw, polegające na podporządkowywaniu mechanizmom rynkowym coraz większych obszarów ludzkiej aktywności oraz zastępowaniu sterowaną konsumpcją innych systemów regulacji ludzkich zachowań. Kultura konsumpcyjna jawi się jako sieć łącząca sferę przemysłu, producentów, systemy promocyjne, w którą uwikłani są

odbiorcy – konsumenci. Jeśli w społeczeństwie nowoczesnym praca była podstawą określania hierarchii społecznej, w społeczeństwie postindustrialnym praca jest jedynie narzędziem, dzięki któremu można konsumować, i to właśnie dostęp do rynku konsumpcyjnego jest podstawą współczesnego podziału świata. O statusie społecznym decydują symbole tj. karta kredytowa czy stan stechnizowania najbliższego otoczenia bezpośrednio związane ze sferą konsumowania. Zygmunt Bauman zauważa, że konstruowanie tożsamości społecznej i kulturowej odbywa się poprzez odniesienie do sfery konsumpcyjnej. Uczestniczenie w czerpaniu z nieskończonej propozycji rynku, wiecznie kuszącego nowościami, marzeniami o zaspokojeniu pragnień, które ze względu na ilość nie są możliwe do zrealizowania, czyni konsumenta pełnoprawnym uczestnikiem tej kultury. Dla niekupujących nie ma tu miejsca. Jak pisze: „Gdy miernikiem czystości staje się zdolność uczestnictwa w konsumpcyjnej zabawie, ci, co w grze nie biorą udziału, są «problemem»; są «nieczystością», jakiej należałoby się pozbyć”[6]. Tym samym na nowo konstruują opozycję swój – obcy, w której podstawą jest sytuacja konsumowania.

Wśród wartości tej kultury wymienia się: utylitaryzm, hedonizm i konsumeryzm, które realizują się dzięki silnej indywidualizacji potrzeb. W kulturze tej liczy się umiejętność spędzania wolnego czasu, zabawy, konsumowania, które są warunkiem dopuszczenia do uczestnictwa w tej kulturze. Tym samym realizuje się jedna z głośnych reklam stacji telewizyjnych o charakterze rozrywkowym: „Nie bawisz się – nie żyjesz”. Niektórzy badacze dostrzegają zbieżność kultury konsumpcyjnej z religią, co objawia się choćby możliwością regulowania zachowań społecznych przez odpowiednie rytuały[7]. Radykalne rozszerzenie granic „wolnego czasu” spowodowało wzrost znaczenia odpoczynku i rozrywki, które zostały zagospodarowane najpierw przez media masowe, a ostatnio także i przez nowe media. Jeśli bowiem medializacja wypełnia potrzebę rozrywki, podając masowemu odbiorcy gotowe, łatwe do strawienia i odpowiadające na pragnienia przekazy, to technicyzacja życia zwiększa odczucie odpoczynku. Kolejne, nowsze technologie mają za zadanie wyręczać ludzki wysiłek, intensyfikować doznania, poszerzać granice jego percepcji, a wszystko to w myśl zaspokojenia głodu. Jednocześnie, wciąż pojawiające się na rynku rozwiązania techniczne rodzą poczucie wiecznego nienasycenia: tak na poziomie urządzeń, jak i produkowanych przez nie znaczeń.

Kultura konsumpcyjna doprowadziła do cywilizacyjnego nadmiaru, o którym wspomina Jean Baudrillard[8]. Twierdzi on, że nadprodukcja treści znakowo-

---

6 Z. Bauman, *Ponowoczesność jako źródło cierpień*, s. 29.

7 Problem ten omawiają m.in. książki: Tomasza Szydlaka *Supermarketyzacja* oraz Vincenta J. Millera *Religia w świecie konsumpcji.*

8 J. Baudrillard, *Społeczeństwo konsumpcyjne*; zob. także tenże, *Precesja symulakrów.*

Audiowizualne aspekty_27.indd 185 28.05.2013 18:55

-symbolicznych zakorkowała świat, co ułatwiła zaawansowana technologia oraz nowy model cybernetycznej kultury, wpływając tym samym na definicję prawdy i rozmycie granic między rzeczywistością a przekazem medialnym, o czym za chwilę. Współczesny człowiek jest zbyt syty, aby konsumować to, co wyprodukował, niezdolny do sformułowania jakiejkolwiek idei. Wszelkie rewolucje już się dokonały, współczesny świat to raj dóbr materialnych, bez przyszłości, skazany dożywotnio na intelektualną impotencję. Thorstein Veblen, ukazując konsekwencje społeczne takiego stanu rzeczy, formułuje pojęcie klasy próżniaczej na oznaczenie takiej grupy społecznej, która nie żyje z pracy rąk własnych mimo dużych zasobów finansowych i ostentacyjnej konsumpcji, ale z powodu owego przesytu sama zniewala się licznymi „koniecznymi" do życia zależnościami w postaci usług czy czynności wspomagających zwykłe mechanizmy życia codziennego[9]. Cechą wymienionych grup jest życie na pokaz, znaczne zabezpieczenie finansowe wynikające z zasobów zgromadzonych przez rodziców, wyższe wykształcenie uzyskane w renomowanych uczelniach, dobre stanowiska w liczących się na rynkach firmach. Co ciekawe, zachowania klasy próżniaczej wyznaczają w społeczeństwie konsumpcyjnym wzorzec życia, do którego aspirują wszyscy. Uzmysławia to prawdę o kulturze konsumpcyjnej, że nabywając, człowiek nie tyle zaspokaja swoje pragnienia i ambicje, ale wpisuje się w standardy życia społecznego w zakresie uczestnictwa w kulturze. Taki rodzaj uczestnictwa gwarantują dzisiejszemu człowiekowi tak media masowe, jak i nowe media, które pozwalają na wymianę dóbr symbolicznych w wymiarze globalnym i sieciowym, czego wyrazem są działania w kulturze popularnej.

## 3 Kultura popularna wobec mediów masowych i nowych mediów

Kultura popularna najczęściej nazywana jest kulturą masową, której to definicja wiąże się z upowszechnianiem tejże kultury za pomocą *mass mediów* albo, jak nazywa to Antonina Kłoskowska, w ramach tzw. „trzeciego układu kultury", czyli opierającego się na pośrednich środkach komunikowania[10]. Jej pojawienie się wiąże się z kulturą nowoczesną, wraz z narodzinami i ekspansją kapitalistycznego modelu produkcji, procesami nowoczesnej urbanizacji, wraz z wyłanianiem się nowej koncepcji jednostki, której cechami charakterystycznymi są: poczucie odrębności, niezależności oraz autonomii, wreszcie

[9] Idąc tym tropem, David Brooks wskazuje na podobne zjawisko zdefiniowane przez niego jako *bourgeois bohemians* (*bobo*). T. Veblen, *Teoria klasy próżniaczej*, s. 172 i nast.

[10] A. Kłoskowska, *Kultura trzech układów*, [w:] tejże, *Socjologia kultury*, s. 363–370.

Audiowizualne aspekty_27.indd 186 28.05.2013 18:55

z gwałtownymi przemianami technologicznymi, ewolucją sposobów wytwarzania i dystrybucji dóbr kultury. Przedmiotem krytyki tak rozumianej kultury popularnej była zazwyczaj koncepcja „przemysłu kulturowego", w którym widziano przyczynę homogenizacji i standaryzacji kultury z powodu posługiwania się przez nią tym typem komunikacji, gdzie odbiorca występuje w roli widza obcującego z przekazami transmitowanymi przez wyspecjalizowanego i profesjonalnego nadawcę, docierającego do milionów innych osób za pomocą masowych środków przekazu. Jednak od momentu pojawienia się nowych mediów, w sytuacji pluralizacji kanałów informacyjnych, dostępności narzędzi tworzenia tekstów kultury, które mogą być prosto upowszechnione, wreszcie skuteczności i łatwości praktyk zagłuszania kultury (*jammingu*), kultura popularna jawi się jako sposób wyrażania i praktykowania codzienności. Bowiem kultura popularna w dobie nowych mediów nie jest zbiorem dzieł i przekazów o określonej własności, ale raczej zbiorem odczytań różnorodnych dzieł kultury.

Kultura popularna jawi się tu przede wszystkim jako źródło przyjemności. Warunkiem popularności jest dostarczenie uczestnikowi kultury przyjemności poprzez polisemiczność i otwartość. Pozwalają one wyrażać zarówno społeczną, jak i indywidualną tożsamość, doznawać unikatowości i zarazem wpisywać się w strukturę wspólnoty. Dlatego John Fiske w analizie kultury popularnej definiuje ją jako proces rozgrywający się między nieuporządkowanymi zjawiskami kultury, odzwierciedlającymi współczesny chaos i brak norm a modelem rozumianym jako wyraz scentralizowania i dominacji, podporządkowanych przede wszystkim komercjalizacji[11]. W pierwszy sposób postrzegania kultury popularnej wpisują się nowe media poprzez odczytywanie oraz przekształcanie dowolnie każdego przekazu kulturowego, czyniąc go otwartym zarówno pod względem odbioru, jak i tworzywa. Ponadto, nowe media nie gromadzą w tradycyjnym znaczeniu masowej publiczności, raczej konstruują małe grupy odbiorców, które korzystają z bogatej i zróżnicowanej oferty kulturowej. Tym samym realizują one spojrzenie na kulturę jako na model otwarty, transgraniczny, nieograniczony, chaotyczny w swej różnorodności. Drugie rozumienie współczesnej kultury, nawiązujące do tradycyjnego spojrzenia kultury masowej powiązanego z dominacją i władzą, także pozwala się odnieść do zjawisk nowych mediów poprzez tzw. „kulturę dostępu", której hołdują[12]. Popularne staje się to, co powszechnie

[11] J. Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, s. 11–22.

[12] Pojęcie to szerzej w kontekście ekonomii i politologii omawia Jeremy Rifkin w książce *Wiek dostępu*, który dowodzi, że współczesna kultura przedkłada „używanie" nad „posiadanie", wszak nie trzeba dziś „mieć" fizycznie jakiegoś nośnika treści kulturowych (książki, płyty, programu), aby z niego korzystać – inną kwestią pozostaje problem praw autorskich, ale o tym później.

Audiowizualne aspekty_27.indd 187 28.05.2013 18:55

dostępne, a owa dostępność jest możliwa poprzez przyjęcie pewnego poziomu technicyzacji życia codziennego, dlatego też to właśnie nowe media w tym sensie stają się wyznacznikiem kultury popularnej. Poprzez odwoływanie się do potrzeb bezpośredniego i intensywnego doświadczania życia, czego wyrazem są coraz to silniejsze bodźce, którymi posługuje się technika medialna, wzmacniająca poczucie immersji, autentyczności przeżycia, doświadczenia itd., nowe media stają się namiastką zaspokajania pragnień psycho-emocjonalnych. Tym samym są narzędziem mającym na celu psychiczne przystosowanie człowieka do mechanizmów współczesnego życia, do jego rytmu. Można zatem dostrzec w nich te same cechy, które Szkoła Frankfurcka przypisywała kulturze masowej, podkreślając jej ideologiczne podłoże widoczne w hegemonii produkcji kultury.

Trudno nie zgodzić się z powszechnym przekonaniem, że między kulturą popularną a nowymi mediami zachodzi sprzężenie zwrotne. Już pobieżny przegląd zjawisk popkultury daje pewne wyobrażenie na ten temat, wystarczy przywołać najczęściej pojawiające się w opisie właściwości tejże kultury popularnej, do których zalicza się wymieniane już: rynkowość i ekonomizację oraz produkcję dóbr kultury popularnej, a co za tym idzie i konsumpcję, rozumianą bardzo dosłownie jako zaspokajanie głodu, ale także jako zasadę przyjemności. Z obomа zakresami związany jest niezwykle istotny w kulturze popularnej kult ciała, bowiem w społeczeństwie konsumpcyjnym człowiek postrzegany jest przez pryzmat swej cielesności i seksualności, stąd dieta, wygląd (wizaż), zdolność seksualna i atrakcyjność itp., nie są już kwestią indywidualności i tożsamości osoby, ale elementem podlegającym zasadom konsumpcji, a co za tym idzie i rynkowości. Ciało staje się produktem podlegającym zasadom popytu i podaży, na których relację ma wpływ zależność między ciałem własnym i idealnym. W tym miejscu właśnie popkultura łączy się z nowymi mediami. Z jednej strony, odpowiadają one na zapotrzebowanie ciała i starają się zasypać przepaść między ciałem realnym a idealnym, czemu służą zarówno wszelkie programy typu *Photoshop*, jak i urządzenia w służbie kosmetologii, medycyny plastycznej, *bodybuilding* itp. Z drugiej strony, nowe media kreując ciało idealne, istniejące jedynie na ekranie lub funkcjonujące jako efekt licznych zabiegów pielęgnacyjno-medycznych tworzy pozór ciała, pogłębiając rozziew między rzeczywistością a tym, co istnieje w sposób wirtualny. Tym samym można mówić, że tak kultura popularna, kształtując pewien system wartości, jak i nowe media za pomocą możliwości technologicznych, konstruują kulturę upozorowania, która podsyca potrzebę konsumpcji i napędza koniunkturę rynkową. Niewątpliwie nowe media, ze względu na swój paradygmat nowości, nieustannej pogoni za nowoczesnymi rozwiązaniami technologicznymi, generują potrzebę nabywania wciąż nowych urządzeń medialnych, które są wyznacznikiem postępu

Audiowizualne aspekty_27.indd 188 28.05.2013 18:55

i sukcesu jednostek oraz całych społeczeństw. Ich pojawienie się w obiegu kulturowym: tak urządzenia, jak i przekazu konstruowanego za ich pośrednictwem, jest determinowane zasadami ekonomicznymi i podporządkowane prawu rynkowemu: mechanizmom marketingowym, popytowi i podaży, produkcji itp. Wreszcie, nowe media zaspokajają, nieustannie podsycane przez działania marketingowe, pragnienie przyjemności sprowadzone do wymiaru materialnego, nowoczesności i poszerzania przestrzeni komunikacyjnej (likwidowania barier, granic, nieograniczonej możliwości wyrażania siebie i komunikowania z innymi). Ten charakterystyczny trend do likwidowania ograniczeń pozwala odczytywać nowe media przez pryzmat własności popkultury, której przypisuje się cechy takie jak natychmiastowość i szybkość. Kwintesencją takiego spojrzenia może być sama sieć internetowa, w której kontakty międzyludzkie zazwyczaj charakteryzują się szybkością, powierzchownością i anonimowością, ale także telefon komórkowy i pochodne urządzenia telematyczne, które pozwalają na tworzenie kontaktu pośpiesznego, chwilowego, ale zarazem intensywnego. Na potrzebę natychmiastowości odpowiadają nowe media proponując współczesnemu człowiekowi produkty ułatwiające szybki dostęp do tego, czego pragnie. Pierwsze symptomy tej tendencji można odnaleźć w urządzeniu magnetowidu, które pozwala odbiorcy szybko odnaleźć upragniony fragment. Rewolucją techniczną okazało się DVD, które pozwoliło jeszcze szybciej, poprzez natychmiastowy dostęp do konkretnych sekwencji bez zbędnego czasu zmarnowanego na przewijanie taśmy, dostać się do poszukiwanych scen. Kluczową postawą uczestnika współczesnej kultury stał się pośpiech, w tym także szybkość pochłaniania wrażeń. Jak dowodzi McLuhan, świat pod wpływem elektryczności zaczął się kurczyć i pod jej wpływem doszło do intensyfikacji przeżyć i zaangażowania w życie[13]. Takiej postawie bezpośredniego przeżywania sprzyja rozwój technologii cyfrowej, która pozwala każdemu w dowolnym czasie (w domyśle: szybko) doświadczać wrażeń wizualnych (aparaty cyfrowe) czy fonicznych (odtwarzacze mp3, discmany, walkmany). O podobnych właściwościach można mówić analizując przypadek internetu, który pozwala na natychmiastowy dostęp do milionów ludzi, informacji, poglądów czy produktów. Szybkość przesyłu informacji, świat jako „globalna wioska" wydają się nie tyle przyczyną, co efektem postawy natychmiastowości przeżyć. Jednocześnie owej natychmiastowości, szybkości oraz wielości, towarzyszy poczucie ślizgania się po powierzchni, które w krytycznych pracach na temat popkultury zostało zdefiniowane jako kultura *instant*. Nowe media poprzez nieustanną pogoń za coraz to nowocześniejszymi rozwiązaniami stają się pewną namiastką pełnego uczestniczenia w kulturze, pewną obietnicą, która nigdy nie zostaje zrealizowana.

[13] M. McLuhan, *Zrozumieć media*, [w:] tegoż, *Wybór tekstów*, s. 209–212.

Audiowizualne aspekty_27.indd 189 28.05.2013 18:55

Świetnie ilustruje to mechanizm *trailera*, krótkiego kilku minutowego filmu reklamującego dane wydarzenie kulturowe (filmowe, medialne, muzyczne), do którego sprowadza się późniejsze wrażenie uczestniczenia w tymże zdarzeniu. Do podobnych wniosków można dojść, przyglądając się sposobom korzystania z mediów telematycznych, które zamiast rozmowy proponują wymianę informacji lub wrażeń wyrażanych za pomocą sms-ów lub mms-ów, czy budowaniu informacji w przekazach neotelewizji, tabloidach, czy na stronach internetowych.

Już tych kilka właściwości pokazuje, w jaki sposób nowe media wpływają na kształtowanie się wzorców życia społecznego tak w obrębie wytworów kultury materialnej, jak i na płaszczyźnie ideologicznej. Tym samym można po raz kolejny mówić o zbieżności nowych mediów z kulturą popularną, której przypisuje się koniec ideałów, schyłek tego, co duchowe, finityzm wielkich kwantyfikatorów, zastępowanych sprawami zwykłymi, teraźniejszymi, kultem codzienności i aktualności, czego wyrazem są przekazy medialne, a szczególnie sieciowe, które niemal w momencie samego wydarzenia relacjonują (nie tylko przesyłając informację słowną, ale coraz częściej nagranie z kamery czy aparatu) jego przebieg, kładąc kres granicom terytorialnym i czasowym, czego przykładem jest internet. I tak jak kultura popularna opiera się na demokratyzacji poglądów jej uczestników (wypowiedź gosposi równa jest słowu autorytetu danej dziedziny wiedzy), tak nowe media demokratyzują przestrzeń i czas, znosząc bariery narodowe, językowe, kontynentalne, kulturowe. Można powiedzieć, że cała geografia świata zamyka się w ekranie: komputera, tabletu czy innego urządzenia telematycznego, który konstruuje światopogląd i determinuje sposób odczytywania świata, co wydaje się szczególnie widoczne w pokoleniu najmłodszym wyrosłym na znajomości nowych technologii. Sekunduje temu zjawisku amerykanizacja, która dotyka tak sfery samej popkultury, do opisu której używa się często takich wymiennych pojęć jak: „cocacolizacja", „macdonaldyzacja", czy „losangelizacja"[14], jak i nowych mediów, dla których językiem nawigacji pozostaje angielski (poza kodem technologicznym np. językiem html). Amerykanizacja sprzężona z globalizacją wytwarza obraz świata na wzór i podobieństwo Ameryki, a nowe media stają się zarówno środkiem do konstruowania takiego obrazu, jak i zasilając kulturę materialną, wyrazem świata, w którym każdy użytkownik może być posiadaczem konkretnego urządzenia medialnego lub odbiorcą przekazu podobnie jak jego amerykański kolega. Co za tym idzie, amerykanizacja idzie w parze z konstruowaniem życia codziennego w podobny sposób niezależnie od środowiska, narodowości czy terytorium, w którym kluczową rolę odgrywają właśnie nowe media technicyzujące codzienność, o czym w dalszej części.

[14] Z. Melosik, *Teoria i praktyka edukacji wielokulturowej*, s. 11.

Audiowizualne aspekty_27.indd 190 28.05.2013 18:55

W tym miejscu warto odwołać się do klasyfikacji kultury popularnej zaproponowanej przez Marka Krajewskiego, która z punktu widzenia nowych mediów może okazać się interesującą[15]. Diagnozuje on kulturę popularną, wskazując tendencje do alien-nacji, okrucieństwa, transparencji, repetycji i aromatyzacji. Kultura alien-nacji to według autora nie tylko popkulturowa fascynacja obcością, efekt działań ruchów na rzecz tolerancji czy *political correctness*, ale wyraz celebracji tego, co niedefiniowalne. Fascynacja tematami *science fiction*, kulturą techno, ukazują kulturę popularną jako tą, którą fascynują zjawiska dehumanizacji świata, technicyzacji życia, cyborgizacji kultury itp. Kultura alien-nacji tak silnie skupiona na ciele, podnosząc kwestie tożsamości człowieka w dobie nowych mediów, wydaje się znosić kulturowe opozycje typu męskie – kobiece, dojrzałe – niedojrzałe, człowiek – zwierzę, biologiczne – techniczne, realne – wirtualne i inne na rzecz transgresji. Druga tendencja – kultura okrucieństwa – objawia się w modzie na prezentowanie przemocy, aktów barbarzyństwa, zbrodni, bestialstwa, które oderwane są zazwyczaj od moralnego kontekstu i sprowadzone jedynie do wartości estetycznej. Wszechobecność przemocy jawi się w kulturze popularnej jako próba zaspokojenia głębokich doznań, których współczesny konsument kultury nie jest w stanie odebrać z oferowanej mu rozmytej codzienności. To, co niemożliwe jest w świecie realnym – wszak prawo strzeże nienaruszalności cielesnej obywateli – dostępne staje się w świecie cyfrowym lub wirtualnym, w którym przyjmując określoną tożsamość i wchodząc w cyberprzestrzeń, można odczuwać doznania o wiele głębsze i bardziej realne niż sama rzeczywistość. Trzeci z mechanizmów – kultura transparencji polega na czynieniu rzeczywistości przeźroczystą. Eliminuje ona kulturowe, ekonomiczne, społeczne i fizyczne bariery, które dotychczas określały pole i zakres zjawisk, pozwalając każdemu uczestniczyć w wydarzeniach na pierwszy rzut oka niedostępnych. Jej działanie polega z jednej strony na prezentacji tego, co do tej pory było dla wielu niewidoczne, a z drugiej na czynieniu zrozumiałym, czytelnym, jasnym każdego przekazu. Można zatem zauważyć, że narzędziem kultury transparencji są właśnie nowe media, dzięki którym każdy ich uczestnik ma dostęp do wydarzeń odległych tak w czasie jak i przestrzeni. Dostęp do informacji staje się wyznacznikiem nowego typu wspólnoty. Jednocześnie można zauważyć, że z tym zjawiskiem wiąże się wzrost stopnia medializacji życia i jego organizacji wokół procesu konsumpcji. Istotne staje się to, co pojawia się w mediach, marginalne to, co jest nieobecne niezależnie od ważkości zagadnienia. Waga podejmowanej tematyki zależy bowiem od przyjemności, a ta generowana jest na podstawie obecności w mediach. Kultura transparencji, jak zauważa Marek Krajewski, objawia się właśnie w rozwoju nowych

[15] M. Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, s. 105–316.

Audiowizualne aspekty_27.indd 191 28.05.2013 18:55

technologii, za pomocą których ujawnia się tajemnice, ale i kontroluje wszystkie sfery życia do tego stopnia, że stają się one przeźroczyste. Dzieje się to począwszy od kamer montowanych na prywatnych osiedlach mieszkaniowych mających zapewnić bezpieczeństwo, a skończywszy na podsłuchach, dzięki którym nagrywa się i kompromituje politycznych przeciwników. Ten swoisty *panoptikon* życia codziennego czyni je niezwykle widzialnym i nadzorowanym (kamery noktowizyjne i termowizyjne, czujniki ruchu powodują, że nie ma już tajemnic), zaś sprawującym nad tym kontrolę daje poczucie przyjemności poprzez sprawowanie władzy. Jednocześnie dzięki rozwojowi technologii, obniżeniu cen sprzętu elektronicznego zwiększa się cały czas grupa, która korzysta z władzy kontrolowania zachowań i identyfikacji osób. Czwarta z przywoływanych kultur to kultura repetycji, odnoszona przez autora do fascynacji przeszłością i przywoływaniem jej za pomocą wspólnotowych i indywidualnych celebracji pamięci. Kultura popularna hołduje tym samym przekonaniu, że wszystko już się wydarzyło, przekroczono już wszystkie granice nowości, wpisując się w myśl ponowoczesną. Z drugiej strony, współczesny czas pamięci odwołuje się do nostalgii, w której teraźniejszość postrzega się jako ułomną, niedoskonałą kopię przeszłości. Odpowiada to samej teorii ewolucji mediów, które w nowych mediach widzą konsekwencje wcześniejszych przełomów technologicznych (np. według McLuhana media telematyczne są jedynie przekształconym efektem wynalazku telegrafu). Jednocześnie nowe media jawią się jako zapowiedź ostatniej fazy rozwoju – telepatycznej. W obu przypadkach przeszłość staje się niczym przeżyta wcześniej teraźniejszość, alternatywna rzeczywistość, konfrontowana przez własne i cudze wspomnienia tych samych wydarzeń. Ta demokratyzacja historii, wynikająca z procesów globalistycznych, prowadzi do pluralizacji dostępnych historii – czasem do jej rozszczepienia, do mechanizmu, z którego tak często korzysta dziś kultura *fantasy*. Ma to jednak swoje konsekwencje: demokratyzacja historii rodzi problemy z indywidualnymi, poszczególnymi tożsamościami. Odpowiedzią na tę sytuację są właśnie nowe media, które będą generować nową tożsamość, wspólną, wygenerowaną w oparciu o teleobecność. Nowe media wreszcie wpisują się w kulturę powtórzeń. Mechanizm powtarzania tego, co już raz się wydarzyło, powracania do wydarzeń przeszłych, wykorzystywanie wciąż tych samych kodów i struktur narracyjnych jest kwintesencją kultury popularnej, a zarazem nowych mediów. Powtarzanie dokonuje kompresji przeszłości, teraźniejszości i przyszłości w postaci powszechnie dostępnego i natychmiastowego doświadczenia konsumpcji. Wszak, kiedy analizuje się podstawy audiowizualności np. ekranu komputerowego zwraca się uwagę na jego książkowy układ strony, w internetowych serwisach filmowych korzysta się z wirtualnych odtwarzaczy, których menu przypomina nawigację znaną z magnetowidów lub odtwarzaczy DVD itd. Jak pisał Paul Levinson:

Audiowizualne aspekty_27.indd 192 28.05.2013 18:55

> „głos w słuchawce telefonicznej zastąpił kreski i kropki telegrafu, fotografia kolorowa zajęła miejsce czarno-białej, a płynny pisemny dialog prowadzony w sieci […] zaczyna obecnie konkurować ze starszymi mediami papierowymi”[16].

Inaczej, wszystko, co jest dane teraz, już było, a jednocześnie może jeszcze powrócić. Współczesna kultura repetycji nie byłaby możliwa bez nowych mediów i ich technologii, które umożliwiają coraz doskonalsze utrwalanie przeszłości (rejestracja głosu i obrazu za pomocą cyfrowych operacji), a jednocześnie zwalniają współczesnego uczestnika kultury z obowiązku pamiętania, zastępując indywidualną pamięć bazą danych. Tak ujawnia się paradoks związków między pamięcią a technologią: nowe technologie ze względu na szybkość zmian prowadzą do nieustannego wymieniania informacji w teraźniejszości, dezaktualizując ją, zmuszając do zapominania; jednocześnie to właśnie nowe media dają możliwość rejestrowania, zapamiętywania przeszłości w sposób coraz lepszy i w szerszym obszarze. Ostatnia z omawianych przez Marka Krajewskiego tendencji to kultura aromatyzacji. Dowodzi on, że kultura popularna, likwidując naturalne zapachy, wynikające z codziennego życia, ludzkiej biologii, zastępuje je silnymi aromatami (kosmetyki, jedzenie, odświeżacze powietrza, kadzidełka, aromatyczne świece i inne), które mają zwiększyć i zintensyfikować doznania konsumenckie. Wyeliminowanie zapachów naturalnych doprowadziło do całkowitej „bezwonności” kultury. Spowodowało to dewaluację zmysłu powonienia na rzecz faworyzowania zmysłu wzroku i słuchu. Bowiem rzeczywistość dana jest w kulturze popularnej przede wszystkim poprzez wizualne, dźwiękowe czy tekstowe reprezentacje, a edukowanie współczesnych odbiorców dotyczy wyłącznie nauki kodu tego typu przedstawień. Ale deprecjacja zmysłu powonienia to także efekt kultury nowych mediów, które położyły nacisk na to, co wizualne, akustyczne i taktylne, nie zaś na woń czy smak. Zdarzają się jednak próby włączenia zapachu w doświadczenia nowych mediów, jak chociażby digitalizacja zapachu. Wszelkiego rodzaju wonie przekładane są na kod cyfrowy, który zapisuje się w bazie danych a następnie odtwarza podobnie jak obrazy czy dźwięki. Dzięki innym urządzeniom cyfrowym można zapachy łączyć i tworzyć nowe. Między innymi digitalizacja zapachu umożliwiła twórcom nowych technologii w grach komputerowych włączyć doznania zapachowe do szeregu pozostałych doświadczeń sensorycznych. Proces ten pokazuje ewolucję nowych mediów w kierunku humanizowania maszyny, jej przystawalności do specyfiki ludzkiego komunikowania się ze światem. Jednocześnie, samo zjawisko aromatyzacji, które wyraża się chociażby w dezodoryzacji, czyli procesie ukrywania naturalnego zapachu ciała i zastępowania go zapachami sztucznymi oraz multiplikowanymi, jest zbieżne z doświadczeniem nowych mediów. Dyskrecja i anonimowość, które

[16] P. Levinson, *Miękkie ostrze*, s. 12.

Audiowizualne aspekty_27.indd 193 28.05.2013 18:55

wynikają z aromatyzacji bliskie są myśleniu nowych technologii, gdzie jednostka może ukrywać swą prawdziwą tożsamość w cyfrowym świecie, rozpływać się w anonimowym społeczeństwie internetowym – tak naprawdę można zidentyfikować jedynie numer IP komputera – ale nie ma pewności, czy siedzący przed ekranem użytkownik jest tożsamy z identyfikowalnym właścicielem.

Na inny aspekt wpływu technicyzacji na popkulturę zwraca uwagę Piotr Kowalski[17]. Zauważa on, że w kulturze popularnej poddanej działaniu nowych mediów dochodzi do zerwania więzów między rytuałem a rzeczywistością. Rzeczywistość w mediach zostaje rozbita na informacje, dekontekstualizowana i dzielona na jednostki dające się policzyć, nie jest natomiast poddana umiejętności kulturowego odczytania. Miejsce kompetencji kulturowych zajmują diagramy, tabele i zestawienia. Narracja kulturowa zostaje zastąpiona *bricolage'em* fragmentarycznych detali, epizodów „nikłej tożsamości". Jeśli dodać do tego ową różnorodność i wielość przekazów wynikających z personalizacji przekazu: tak odbioru jak i nadawania, otrzyma się przekaz będący zbiorem samodzielnych wiązek. Typowe dla nowych mediów własności takie jak cyfrowość, wariacyjność czy interaktywność uprawomocniają szereg działań popkulturowych. Między innymi, popularyzują się zabiegi wklejania fragmentów tekstów do nowo powstających przekazów medialnych (muzycznych, filmowych, tekstowych), konstruowania przekazów ze względu na swoje upodobania (tworzenie własnych nagrań muzycznych), układanie przekazu z wykorzystaniem różnych typów tekstów ze względu na dostęp, umiejętności, upodobania czy gusta swoje i odbiorcze (strony internetowe będące przykładem działań transmedialnych łączących elementy tekstu, plików muzycznych, graficznych, audiowizualnych, aktywnych interaktywnie okien otwartych na społeczności fanowskie itp.). Nowe media popularyzują zatem przekaz o charakterze fragmentarycznym, synchronicznym, multimedialnym tworząc dość przypadkowy przekaz „składankowo-zlepiankowy"[18].

Rozważając wpływ nowych mediów na rozwój kultury popularnej, można zauważyć proces odmasowiania kultury popularnej i jej prywatyzację. Rola producenta zostaje ograniczona jedynie do dostarczenia narzędzi tworzenia tego, co jest przedmiotem rozrywki, zaś konsumenci przejmują rolę kreatorów kultury, prowadząc do silnego zróżnicowania tego, co konsumowane. Podobnie zmienia się kategoria odbiorcza, w kulturze masowej przekaz medialny adresowany był przede wszystkim do szeroko reprezentowanej klasy średniej, w kulturze nowych mediów miejsce adresata zajmuje grupa technokratów złożona ze specjalistów od rozrywki, mediów elektronicznych i reklamy, którzy nadają ton całej kulturze, przekształcając ją w chłonny rynek. Co więcej, wciąż ewoluujące nowe technologie

[17] P. Kowalski, *Encyklopedia i palimpsest*, s. 7–46.
[18] Tamże, s. 16–20.

Audiowizualne aspekty_27.indd 194 28.05.2013 18:55

powodują, że następuje przesunięcie akcentu konsumpcyjnego z posiadania wytworzonych dóbr kultury na sam akt ich tworzenia (proces rejestrowania, obróbki, prezentowania, unowocześniania), co prowadzi do rozumienia kultury popularnej jako interaktywnej, tworzonej przez konsumentów za pomocą tychże nowych technologii. W związku z powyższym, działania przemysłu kulturowego sprowadzają się do publikowania, upowszechniania wytworzonych przez uczestników nowych mediów dóbr, towarów, tekstów kultury. Towarzyszy temu upublicznienie sfery prywatnej, która zostaje włączona w sieć konsumpcyjno-medialną. Można to zaobserwować począwszy od przeglądania blogów a skończywszy na publikowaniu w sieci prywatnych filmików kręconych telefonem komórkowym.

## 4 Globalizacja a media

Zarysowana powyżej problematyka kultury masowej i popularnej, konsumeryzmu i komercjalizacji kultury w czasach medialnych prowadzi do refleksji nad globalną siecią powiązań uczestników zmedializowanej i stechnicyzowanej kultury. Globalizacja bowiem, o której była już mowa w pierwszym rozdziale, staje się wyrazem działań tak mediów masowych jak i nowych mediów. W pojęciu „kultury globalnej" łączą się zarówno cechy nowoczesności tj. racjonalizacja, standaryzacja, umasowienie, homogenizacja społecznych i kulturowych treści, obecnych w „kulturze masowej", jak i projekcje ponowoczesności tj.: zróżnicowanie, heterogeniczność, fragmentaryzacja, lokalna specyfika itp. Warto jednak pamiętać, że pojęcie „globalizacji" ma swoje umocowanie w procesach gospodarczych i ekonomicznych, które warto krótko przybliżyć.

Przyjmuje się, że dyskurs globalizacyjny można sprowadzić do trzech podstawowych kategorii. Po pierwsze, jest ona mechanizmem rozszerzenia działania stosunków społecznych poza granice wyznaczone fizyczną obecnością członków społeczeństwa, a więc burzenia granic lokalności. Działania gospodarcze, społeczne czy kulturowe przenikają przez bariery administracyjne czy narodowe, co jest niezwykle widoczne w sieci światowych korporacji, wielkich organizacji pozarządowych, Kościołów i grup religijnych czy użytkowników sieci komputerowej. Z jednej strony globalizacja umożliwia rozprzestrzenianie się praktyk, wartości, technologii na terenie całego globu, nie zważając na granice i zasięg, z drugiej pozwala przenosić to, co lokalne, poza ograniczoną przestrzeń – ku temu co globalne[19]. Zjawisku temu towarzyszą niemal od początku media,

[19] Anthony Giddens definiował globalizację jako narastającą zależność pomiędzy tym, co lokalne i tym, co globalne, wyrażaną poprzez stosunki społeczne o światowym zasięgu, które łączą w sobie różne lokalności. Tym samym rozumie on proces globalizacji jako współ-

Audiowizualne aspekty_27.indd 195 28.05.2013 18:55

które poprzez samą ideę przekazu, ale i technologie temu towarzyszące, przekraczają granice lokalności. W mediach tradycyjnych odbywa się to co prawda na mniejszą skalę, w relacji jeden nadawca zakorzeniony w określonej przestrzeni i szereg odbiorców w różnych miejscach odbierający przekaz; ale nowe media intensyfikują ten proces: wielu nadawców i odbiorców przebywających w różnych miejscach globu mogą tworzyć ponadterytorialne wspólnoty sieciowe, identyfikując się z wybranymi lokalnymi wartościami czy przekazami kulturowymi. Po drugie, w zjawiskach tak społecznych, jak i kulturowych widoczny jest proces kompresji czasowo-przestrzennej, która ma wpływ na sposób przeobrażania się form organizacji społecznej: czas i przestrzeń ulegają skurczeniu. Niezależnie, gdzie i kiedy dokonują się wydarzenia, uczestnik kultury globalnej odczuwa je jako teraźniejsze i bliskie, dzięki informatyzacji kultury. Widać to tak na poziomie mediów tradycyjnych, chociażby przez „newsowość" przekazów, jak i na płaszczyźnie nowych mediów, które realizują przekaz w sposób bezpośredni i natychmiastowy poprzez technologizację komunikacji, dostęp do sieci internetowej czy cyfrowość przekazu. Po trzecie, w globalizacji nasilają się współzależności, łączące nie tylko większe społeczne całości, ale także różne poziomy czy modalności życia społecznego, godząc to, co biegunowo opozycyjne. Z tą własnością globalizacji koresponduje idea demokratyzacji mediów, które w samym swoim założeniu kierowane są do masowego odbiorcy, próbując zaspokoić gusta wszystkich. Trudno zatem dziwić się, że w wielkonakładowej prasie obok artykułu na temat krzywdy społecznej zostają zamieszczone zdjęcie i notka na temat refluksu znanej celebrytki. Podobnie nikt nie dziwi się, gdy w emisji telewizyjnej program o charakterze religijnym poprzedza reklama środków antykoncepcyjnych. Jeszcze silniej ową demokratyzację widać na poziomie konstruowania komunikacji w nowych mediach, tu bowiem sam odbiorca staje się producentem treści kulturowych. Może on w tej samej chwili wypełniać ankietę *online*, wyrażając negatywną opinię na temat aborcji i jednocześnie przeglądać strony pornograficzne, rozmawiać przez *Skype'a* z partnerką i chatować na portalu randkowym itd. To, co sprzeczne na poziomie treści, przestaje takie być na poziomie medialnego czy technologicznego przekazu.

Ostatnia z wymienionych właściwości globalizacji zdaje się odpowiadać antropologicznym spostrzeżeniom na temat kultury współczesnej, definiowanej przez Ulfa Hannerza jako „jedna światowa kultura", w której wiążą się w różnorodny sposób struktury sensu i ekspresji[20]. Za współczesnymi antropologami

istnienie zjawisk globalnych i lokalnych (zwanych przez niego *glokalizacją*). A. Giddens, *Konsekwencje nowoczesności*, s. 47 i nast.

[20] Hannerz definiuje to zjawisko jako „globalną ekumenę kulturową", zob. U. Hannerz, *Powiązania transnarodowe*.

Audiowizualne aspekty_27.indd 196 28.05.2013 18:55

Jamsem Cliffordem czy Arjunem Appadurai wypada powtórzyć, że uczestnicy kultury globalnej żyją uwikłani w wielość struktur znaczeniowych, wyobrażeniowych światów, między którymi nieustannie dokonuje się przepływ; które zderzają się ze sobą, łączą się w układy posiadające dość krótki żywot[21]. Szczególnie jest to widoczne właśnie na poziomie mediów, w których każda informacja nie podsycana sensacją zajmuje uwagę odbiorców dzień lub dwa, znikając z przekazów. Podobnie ma się rzecz z technologią, która wciąż wypierana jest przez nowocześniejsze rozwiązania. Prowadzi do poczucia rozbicia rzeczywistości, który to stan określa się mianem „słabnięcia kultury", zarazem wszechobecnej i zfragmentaryzowanej. Tym samym, nie można już mówić w kulturze globalnej o koherencji czy ciągłości kulturowej, ale raczej należałoby dostrzegać płynność granic systemów kulturowych, heterogeniczność czy amorficzność form kulturowych. Ta dwukierunkowość zjawisk globalizacyjnych w kulturze przywołuje konstatację Manuela Castellsa, który analizując doświadczenie mediów jako kultury zauważa, że z jednej strony są one powiązane w globalną sieć przekazów, z drugiej jednak ich odbiór jest efektem gustów poszczególnych konsumentów, którzy lokalnie je dystrybuują i konsumują.

W tym znaczeniu kultura globalna byłaby metakulturą, której funkcjonowanie jest uzależnione od mediów. Jak piszą Wojciech J. Burszta i Waldemar Kuligowski:

> „Metakultura to kultura, która mówi o innej kulturze i która nieustannie wytwarza warunki ku temu, aby komentować i projektować kolejne poziomy własnej ekspansji. Dzisiejszy świat jest właśnie w tym sensie metakulturowy, że dzięki masowym mediacjom jakikolwiek wytwór kulturowy, który się pojawia, nigdy nie jest tworzony jako odrębny element, ale już w punkcie wyjścia stanowi część symultanicznej totalności. Można, więc byłoby powiedzieć, że nie mamy dzisiaj tzw. kultury przedmiotowej, ale od razu wchodzimy na poziom zjawisk, których pojawienie się jest poprzedzone komentarzem i zapowiedzią, co dopiero nastąpi"[22].

Dzięki mediom, żaden wytwór kultury nie jest osobnym elementem, ale wpisany jest w sieć masowej komunikacji, gdzie przenikają się tendencje globalistyczne i konsumpcjonistyczne. Kulturowa ekspresja, podobnie jak odbiorcy zostają uzależnieni od mediów i jej spektakli, a te coraz silniej zależą od nowoczesnych urządzeń medialnych. Można zatem mówić za Gregiem Urbanem o „metakulturze nowości"[23], która warunkuje rozprzestrzenianie się dóbr symbolicznych, stara się nadążyć za rozwojem technologicznym, spełniając ludzkie

[21] Zjawisko płynności, na które zwracają uwagę antropolodzy, wiąże się ze zjawiskami przyspieszenia komunikacyjnego, kurczenia się czasu i przestrzeni, podróżowania, wymiany kulturowej, transnarodowych procesów, relacji i przepływów. Zob. A. Appadurai, *Nowoczesność bez granic* oraz J. Clifford, *Kłopoty z kulturą*.

[22] W. J. Burszta, W. Kuligowski, *Sequel*, s. 17.

[23] G. Urban, *Metaculture*, s. 1.

Audiowizualne aspekty_27.indd 197 28.05.2013 18:55

pragnienia rozumiane tu jako ekwiwalenty czasu wolnego. W kulturze tej posiadać oznacza „posiadać najnowszą wersję" przedmiotu służącego „obsłużeniu" którejś ze sfer życia. Metakultura nowości tworzy zapotrzebowanie na dalsze formy, rozprzestrzeniające się w analogiczny sposób, jest to rosnącą komercjalizacją wszystkich doznań człowieka, intensyfikowanych tak w świecie realnym, jak i wirtualnym. To one dają współczesnemu uczestnikowi metakultury namiastkę autentycznego przeżycia, które jest zależne od używanych przez niego medialnych instrumentów.

Matekultura, czy kultura globalna jest niewątpliwie efektem roli, jaką w procesie globalizacji odgrywa postęp techniczny w zakresie mediów elektronicznych: sieci internetowej, cyfryzacji przekazu, mediów telematycznych, telewizji itd. Nie tylko wymusza ona zmianę rzeczywistości ze względu na konieczność posługiwania się nowymi technologiami (wpływa także na chroniczne przeżywanie czasu i kompresję przestrzeni), ale kształtuje nowe modele zachowań komunikacyjnych, normy społeczne i wzory obyczajowe (te ostatnie silnie zamerykanizowane), język i kulturę. Zjawiska o globalnym zasięgu (migracje, komercjalizm kultury, komunikacja technologiczna, finanse, rozwój światowego turyzmu) umieszczane są w wielowymiarowej przestrzeni medialnej, która staje się przestrzenią globalnego kosmopolityzmu, bez granic. Kultura globalna jawi się jako zmedializowana i stechnologizowana – wyrażająca się poprzez systemy telekomunikacyjne, uniwersalna, pozbawiona granic czasowych, przestrzennych, kulturowych – płynna, fragmentaryczna i eklektyczna.

Oddziaływanie mediów na kulturę prowadzi do konstatacji o kulturze jako globalnej ekumenie, w której widoczne stają się dwa procesy: dialogowy charakter i skłonność do formowania superkultur adresowanych do wielkich publiczności oraz megagatunków, w których łączą się nowe teorie komunikowania z popularnymi spektaklami mediów.

## 5 Kultura medialna – kultura spektaklu medialnego

Dotychczasowe rozważania ukazywały wzajemne oddziaływanie mediów (tak starych jak i nowych) i kultury w jej wymiarze masowym, popularnym i globalnym. Rodzi to przekonanie o powszechnej medializacji kultury, która pozwala opisać się poprzez koncepcję spektaklu medialnego czy zdefiniować jako „kultura mediów". Pojęcia te odnoszą się przede wszystkim do mediów masowych, choć pewne jej aspekty są zbieżne z właściwościami nowych mediów.

Kulturę mediów określa się jako serię regularnych, zrytualizowanych praktyk komunikacyjno-estetycznych. Wśród najważniejszych wymienia się: problem

Audiowizualne aspekty_27.indd 198 28.05.2013 18:55

seksualności, płci kulturowej, podziałów społecznych i etnicznych oraz społecznego odrzucenia czy wykluczenia; kładzie się nacisk na aksjologię młodości, projekcję osobistego losu, identyfikację narodową; związki mediów z polityką, produkcję *news'ów* i tabloidyzację przekazu, spektakle sportowe i inne. Zwykle jest ona kolekcją mityzujących rzeczywistość fikcji – często jawi się jako wypożyczalnia narracji i mitów, czasem quasi-religijnym, historycznym czy etnicznym widowiskiem, podlegającym zasadom konstruowania przekazu zgodnie z czynnikami audialnymi, wizualnymi, gatunkowymi, ekonomicznymi, konsumenckimi. Kultura mediów jest charakteryzowana jako rodzaj „wypożyczalni" praktyk społecznych, archiwum reprezentacji rzeczywistości, gdzie gromadzi się produkty ekonomii, polityki, psychologii czy kultury. Kultura spektaklu medialnego sankcjonuje status publiczności poprzez badania oglądalności, a jednocześnie strukturyzuje zbiorową wyobraźnię poprzez reklamę i inne powtarzalne gatunki medialne; wreszcie zajmuje czas wolny, bawiąc „społeczeństwo medialne".

Już w latach 60. jeden z socjologów, Guy Debord, zauważył, że podstawową produkcją współczesnego społeczeństwa jest widowisko[24]. Uznał on, że spektakl jest rodzajem towaru, który posiada swoją cenę. Spektakl rozumiany jako pokaz publiczny został wpisany w doświadczenie czasoprzestrzeni miasta, struktury przemysłowo-handlowe, politykę, obrzędy religijne, spotkania korporacyjne, widowiska sportowe czy nawet *peepshowy*. Stał się podstawą organizującą życie ekonomiczne, administracyjne i społeczno-obyczajowe, jednoczył i objaśniał wielką rozmaitość zjawisk życia codziennego. Debord wskazywał jednocześnie, że to właśnie media i model społeczeństwa konsumpcyjnego organizują produkcję i dystrybucję obrazów – towarów, konstruując to społeczeństwo spektaklu. To właśnie dzięki rozwojowi mediów spektakl ten, będący intelektualnym konstruktem, został włączony w narrację globalną, nabierając cech technospektaklu czy spektaklu medialnego. Eksplorowana przez media przestrzeń życia codziennego spowodowała, iż spektakl medialny przestał jedynie odnosić się do rzeczywistych relacji i rytuałów, ale zaczął je konstruować na podstawie fantazji, snów, wyobraźni, refleksji itd. Spektakl medialny zredukował świat do postaci mediatyzowanego, atroficznego i przymusowego „ogółu światów", w którym zostaje zatarta granica między autorami i widzami rzeczywistości społecznej. Tym samym odchodzi on od konkretnych rytuałów i obrzędów społecznych, które określały dotychczasowe społeczeństwo spektaklu na rzecz medialnej fikcji o abstrakcyjnej i zmistyfikowanej zmysłowości.

Zmysłowy charakter kultury spektaklu medialnego prowadzi do refleksji nad kulturą atrakcji. Jest ona definiowana poprzez molekuły konstrukcyjne wyraziście

[24] Praktyki życia codziennego ukazane przez pryzmat widowiskowości i zachowań teatralnych omawia Guy Debord w książce *Społeczeństwo Spektaklu*. Por. część I książki J. Warońska, *Widowisko i widowiskowość w kulturze ponowoczesnej*.

zmysłowe, oddziałujące na odbiorcę, łączące erotykę, walkę, fizyczne zniszczenie, elementy sakralne i mityczne, transcendentalne, które demonstrują swoją materialną, namacalną obecność w cielesnej sferze *profanum*. Jak pisze Maria Gołębiewska, atrakcja to nie to samo co trick, ale trick zawiera się w atrakcji[25]. Kultura atrakcji okazała się dominująca w kulturze medialnej i może być rozumiana w trojaki sposób. Po pierwsze, atrakcja jako to, co związane bezpośrednio z silnym, zmysłowym oddziaływaniem na bodźce oraz z konieczną manifestacją tego, co duchowe, w tym, co materialne i cielesne; jako legitymizowany sposób manifestowania i wyrażania agresji (od defilad wojskowych do filmów kina akcji lat 80.). Po drugie, atrakcja może być definiowana jako to, co związane z przerysowanym oddziaływaniem na bodźce, z przesadą, nadmiarem, multiplikacją, z zaskoczeniem, efektem w miejsce naturalnego oddziaływania; atrakcja jako połączenie tego, co efektywne, oddziaływania na bodźce i skutecznej perswazji, z tym, co efektowne, co przyciąga uwagę i jest atrakcyjne w sensie potocznym, np. w odbiorze wizualnym. Po trzecie, atrakcja uobecnia się jako forma dystynkcji społecznej i kulturowej oraz różnicowanie o charakterze opisowym i normatywnym zinternalizowana jednostkowo. Tak rozumiana atrakcja pozwala się ujmować i akceptować jako pewien typ reprezentacji i kulturowo legitymizowany sposób manifestowania własnej jednostkowości; to, co stanowi wyjątek lub jest wyjątkowe wbrew regule lub powszechnym opiniom, wyjście poza porządek racjonalności i logicznego dowodzenia, ale również poza porządek mityczny, bowiem to, co wyjątkowe jest dane w codziennym przeżyciu i nie domaga się wytłumaczenia w odniesieniu do nadrealności.

Kultura spektaklu medialnego, o którym pisze Leszek Pułka, daje się sprowadzić do kilku charakterystycznych aktywności[26]. Operuje ona zrytualizowanymi mityzacjami oraz znanymi i przyswojonymi przez popkulturę narracjami. Rytualizacja mediów jest wynikiem kilku czynników, wśród których najważniejsze to: degradacja czytelnictwa, ogląd zwielokrotnionych przez nowe technologie rzeczywistości, brak czasu na samodzielną analizę, fragmentaryczność oglądu, przewaga narracyjnego obrazu nad klasycznym tekstem literackim, uwolnienie od logiki narracyjnej i diachronii, arbitralne kadrowanie obrazów, skróty charakterologiczne, konwencjonalność psychologiczna. W kulturze spektaklu medialnego silnie zrytualizowany przekaz traci swą spontaniczność i odrębność, podlegając ustalonym strategiom marketingowym i procesom obróbki technologicznej. Współcześnie przekaz muzyczny, radiowy, telewizyjny czy kinowy traci swą specyfikę, ulegając tym samym zabiegom: finalnie może być przekazywany za pomocą stacji satelitarnych, łączy internetowych, może być dostępny

[25] M. Gołębiewska, *Demontaż atrakcji*, s. 45–89.

[26] L. Pułka, *Kultura mediów i jej spektakle*, s. 7–38.

Audiowizualne aspekty_27.indd 200 28.05.2013 18:55

w dowolnym formacie zapisu na komputerze, w telefonie komórkowym, wreszcie, może podlegać przekształceniom dzięki odpowiednim narzędziom oprogramowania. Idąc jeszcze dalej, można powiedzieć, że spektakl medialny odrywa jego uczestników od rzeczywistego życia, jest integralnie złączony z poczuciem alienacji, bowiem podstawowymi elementami spektaklu medialnego są: interfejs (odbiornik radiowy, telewizyjny, przeglądarka internetowa, panel sterowania, nawigacja komputerowa itp.) oraz widz (konsument czy prosument). Tym samym, wiąże uczestnika spektaklu medialnego w mniejszym lub większym stopniu z postawą konsumpcyjną (wszak nawet w nowych mediach sytuacja uczestnika w części opiera się na pochłanianiu dostępnych treści i przekazów). Idąc tym tropem można uznać, że to właśnie idole i ikony kultury popularnej są produktem spektakli mediów, to kultura sławy, która dostarczana jest odbiorcom jako zbiór wartości i wyglądów do skopiowania. Współczesny uczestnik spektaklu medialnego pisze swoją biografię w oparciu o telewizyjne czy filmowe scenariusze, które dostarczają gotowe wzory do sklonowania i wpisania we własną historię. Tak konstruowana medialnie biografia nie pozostaje bez wpływu na relacje rodzinne, ale i na samo poczucie tożsamości zawłaszczone przez telerzeczywistość, czego wyrazem mogą być megaspektakle i telewizyjne show oraz zjawiska charakterystyczne dla nowych mediów: spektakle interaktywne, spektakle w cyberprzestrzeni czy modele wirtualnej rzeczywistości.

Kulturę medialną, w odniesieniu do kultury spektaklu medialnego, można zdefiniować zatem jako kulturę opartą na przekazie audiowizualnym (obrazie i dźwięku). Powstała ona i ewoluuje pod wpływem narodzin i rozwoju mediów masowych, a następnie nowych mediów, które rezonują status i zmianę przestrzeni, a także ontologię rzeczywistości. Według Wojciecha Burszty kultura medialna stanowi realność samą w sobie, bowiem media wytwarzają samoreferencyjny system, który stał się celem samym dla siebie, a zarazem wyrazem żywotności kultury ponowoczesnej i sposobem jej istnienia. Za Douglasem Rushkoffem, autor utożsamia kulturę ponowoczesną z kulturą medialną, wykazując, że epoka ponowoczesna jest pierwszą w dziejach kultury, która pozostaje pod tak przemożnym wpływem i kontrolą technologii, a zarazem kulturą, w której informacje gromadzone są nie poprzez literackość. Kultura ponowoczesna wydaje się zatem wielką przestrzenią medialną, do której zaproszony jest każdy uczestnik globalnego świata poprzez niekończące się doświadczenia teleobecności i interaktywności. Jak dowodzi Burszta, wytworzona rzeczywistość medialna przejmuje realne doświadczenia i tłumi przeżywaną rzeczywistość, zastępując ją teleobecnością[27]. Treścią świata przeżywanego przez człowieka staje się to, co istnieje medialnie. John Urry w *Socjologii mobilności*, badając przepływ

[27] W. J. Burszta, *Tożsamość narracyjna w dobie ekranu*, s. 26–37.

globalnych obrazów i dokonując ich swoistej klasyfikacji, zauważa, że funkcjonujące globalnie obrazy medialne prowadzą do różnorodności przedstawień tegoż globu we współczesnych mediach, a także wiążą się z opisem globu lub wypowiadaniem w jego imieniu oraz koncepcją globalnego obywatelstwa. Dzieje się tak za sprawą trojakiego funkcjonowania mediów: jako przedmiotu – są konkretnymi urządzeniami zajmującymi realną przestrzeń w domu, jako środka masowego przekazu – są sposobem wyrazu i przekazu informacji i rozrywki; i jako kultury. To ostatnie wyróżnienie zwraca uwagę na fakt, że media zapośredniczają dostępne procesy kulturowe, stając się osobną rzeczywistością kulturową. Tym samym kultura medialna jako realność sama w sobie, znosi opozycję między tym, co realne a tym, co wygenerowane przez technologie.

Niniejsze rozważania prowadzą zatem do Baudrillardowskiej koncepcji *simulacrum* i hiperrzeczywistości. *Simulacrum*, zrywa z wielowiekową tradycją *mimesis*, bowiem burzy granicę między kopią a oryginałem. Likwiduje ona wszelkie odnoszenie się do rzeczywistości, w miejsce której pojawiają się tylko jej znaki, „zamiast realnego procesu, na pierwszy plan wysuwa się jego operacyjny sobowtór”[28]. *Simulacrum* nie odnosi się ani do prawdziwości ani do fałszu, znosi opozycję między rzeczywistością a jej wyobrażeniem. To nowa rzeczywistość, podobna do oryginału, ale nieprzemijająca, pozbawiona bliskości śmierci – hiperrzeczywistość. Jak pisze Baudrillard, hiperrzeczywistość jest bardziej rzeczywista od rzeczywistości, jak w przypadku symulowania lotów kosmicznych czy komputerowych symulacji naturalnego środowiska. Wraz z nastaniem hiperrzeczywistości zostaje obalona rzeczywistość, ale i świat iluzji, wyobrażeń, dlatego przestrzenią jej rozwoju stają się przede wszystkim nowe media (choć trudno odmówić racji, że podłożem myślenia symulakrycznego była telewizja jako przedstawiciel starego typu mediów masowych), gdzie można zobaczyć hiperrzeczywistość jako rzeczywistość w stanie ekstazy. Nowe media powodują, że przedstawiona w nich rzeczywistość zostaje sprowadzona do najwyższego stopnia istnienia, wytrącona z normalności i przeniesiona w przestrzeń hiperrzeczywistości.

Wolfgang Welsch mówi w tym miejscu o zjawisku estetycznego pojmowania rzeczywistości[29]. Kultura zwraca się ku estetyce poza estetyką, odnosi się do teraźniejszego pojmowania rzeczywistości, na co wskazują zjawiska odrealnienia rzeczywistości i dwóch konsekwencji: rekonfiguracji *aisthesis* i przewartościowania doświadczeń spoza sfery elektronicznych środków przekazu. Odrealnienie rzeczywistości tłumaczone jest jako realność przekazywana przez media (telewizję), która jest głęboko uzależniona od typu przekazu; realność traci w niej swój ciężar. Przekaz jest podatny na manipulacje, bowiem media przedstawiają obrazy

[28] J. Baudrillard, *Precesja symulakrów*, s. 177.
[29] W. Welsch, *Estetyka poza estetyką*, s. 81–103.

Audiowizualne aspekty_27.indd 202 28.05.2013 18:55

w sposób coraz bardziej żartobliwy i wirtualny, a tym samym różnica między przedstawieniem a symulowaniem rzeczywistości staje się coraz mniej wyraźna i traci na znaczeniu. Realność medialna wpływa na postrzeganie realności codziennej, zatraca ona swą zdolność do oddziaływania na rzeczywistość, wymuszania czy wpływania na nią, jej ciężar podlega lewitacji, co jest także efektem powtarzalności mediów i emocjonalnego związania z przekazem. Pierwszą z konsekwencji odrealnienia rzeczywistości, Welsch definiuje jako rekonfigurację *aisthesis*. Jej efektem jest wzrost znaczenia słuchu i dotyku. Ten kierunek rozwoju przynosi rozbicie tradycyjnej hierarchii zmysłów od wzroku przez słuch do węchu. Następuje swoiste równouprawnienie zmysłów. Jako drugą z konsekwencji procesu odrealnienia, Welsch wskazuje docenianie tych elementów realności, których nie da się imitować doświadczeniem medialnym. Efektem tego kierunku jest przeciwstawianie się tendencji do wielokrotnego, nieuzasadnionego powielania i wzrost znaczenia materii, ciała, indywidualności i unikalności.

Opisana wyżej symulakryzacja kultury powoduje, że współczesny człowiek staje wobec nieustannej pokusy przenoszenia codziennych spraw, wydarzeń, doświadczeń w rzeczywistość niematerialną, w wirtualny zaświat, jak pisze Wojciech Chyła, ujmujący problem nowych mediów z perspektywy antropologii filozoficznej[30]. Tym samym, odbiera on rzeczywistość na kształt multimedialnego przedstawienia, w którym realne miesza się z wirtualnym, obecne z nieobecnym. Cierpi na tym sama podmiotowość człowieka, którego ontologia jako bytu jednostkowego zderza się z ontologią wirtualną wyznaczaną przez telematyczność, klonowanie, reprodukcję, powtórzenie itp. Doświadczenie egzystencjalne przepuszczone przez rzeczywistość medialną, a szczególnie wirtualną, zostaje wywłaszczone z tego co identyfikuje osobę – z podmiotowości, która zostaje zunifikowana, zestandaryzowana i wpisana w projekcje medialne. Tworzy się zatem kultura człowieka, który utracił swój czas – czas bycia pośród rzeczywistej tj. materialnej obecności albo swoich własnych wspomnień; który zastępuje swoje miejsce antropologiczne nie-miejscem, jakim jest przestrzeń spektaklu medialnego[31]. Ta nowa zmedializowana jednostka zaczyna funkcjonować według nowej ontologii, w zupełnie nowej rzeczywistości – w kulturze zautomatyzowanej wyobraźni. Własne indywidualne doświadczenia, wspomnienia, pamięć zostają zastąpione mixem multimedialnych reprodukcji, które wypierają

[30] W. Chyła, *Media jako biotechnosystem*, s. 171–189.

[31] Pojęcie nie-miejsca definiuje francuski antropolog Marc Augé jako anonimową przestrzeń, wywłaszczoną z granic terytorialnych, pozbawioną więzi społecznych, tożsamości (identyfikacji, realności i historyczności, czyli tego, co określa się pamięcią symboliczną), przypisując ją globalnym sieciom komunikacyjnym tj. lotniska, hipermarkety, fastfoody itp. Tym samym można przypisać to pojęcie sieciom medialnym jako odmianie sieci komunikacyjnej. Zob. M. Augé, *Nie-miejsca*, s. 51–79.

Audiowizualne aspekty_27.indd 203 28.05.2013 18:55

podmiotowe elementy wyobraźni nakładając na nią medialne klisze. Sytuacja ta prowadzi do swoistej schizofrenii, w której głosy pamięci podmiotowej mieszają się ze zmedializowanymi wspomnieniami. Rodzi się schizokultura, jak pisze Chyła, w której ciało i duch zostały od siebie całkowicie oddzielone, bowiem co innego przeżywa ciało, zanurzone w rzeczywistość materialną, a co innego duch poddany działaniu obrazów medialnych[32]. Widać to chociażby na poziomie reklamy, która wywołuje w odbiorcy poczucie pragnienia czy głodu poprzez emitowany przekaz medialny, nawet w sytuacji, jeśli ciało przed chwilą zaspokajałoby te potrzeby. I chociaż biologiczne ciało nie wysyła sygnału do mózgu, to czyni to pamięć wzrokowa, nad którą absolutną władzę sprawuje stelematyzowana i stechnologizowana kultura. Można zatem podsumować niniejsze rozważania nad symulakryzacją kultury jako jedną z postaci medialnego spektaklu, że we współczesnej kulturze nośniki techniczno-medialne przestały być tylko środkami czy przekaźnikami pewnych znaczeń, a stały się ich generatorami, które zastąpiły formy symboliczne i uniwersalia wynikające z egzystencjalnego doświadczenia. Co za tym idzie, media (czy szerzej technologia) zdeterminowały sposób uczestniczenia współczesnego człowieka w świecie, czego widocznym przykładem może być cyberkultura.

## 6 Cyberkultura jako nowy paradygmat kultury medialnej

Jeśli dotychczasowa analiza pojęć kulturowych odnosiła się przede wszystkim do sprzężenia między kulturą a mediami rozumianymi przede wszystkim tradycyjnie, ukazując pewien proces przechodzenia od mediów masowych do nowych mediów, wskazując na pewne podobieństwa w oddziaływaniu tychże na przekształcenia kultury, to przywołane teraz pojęcie „cyberkultury" definiowane może być wyłącznie w odniesieniu do nowych mediów[33]. Cyberkultura postrzegana jako kompleks wielu technologii, praktyk, postaw, sposobów myślenia itp. zdaje się realizacją oświeceniowej wizji świata opartego na ideałach równości, wolności i braterstwa. Jest bowiem globalnie powiązaną siecią, zależną

[32] W. Chyła, *Media jako biotechnosystem*, s. 79–83.

[33] W ujęciu historycznym wyróżniono podział na „wczesną cyberkulturę" związaną z działaniem subkultury hakerskiej, rozwijającej się na przełomie lat 70. i 80. oraz „cyberkulturę współczesną", która konstytuuje się w latach 90. dzięki internetowi. Na inny aspekt tego podziału zwraca uwagę Piotr Zawojski, przywołując teorię Eugene Gorny'ego, który pisze, że wczesna cyberkultura opiera się na prostej opozycji między *online* i *offline*, zaś współczesna cyberkultura jest „holistycznym światoobrazem", w którym to, co *online* i to, co *offline* jest nierozłączne. P. Zawojski, *Cyberkultura jako nowy paradygmat kultury*, s. 21–30.

Audiowizualne aspekty_27.indd 204 28.05.2013 18:55

od komputerów oraz dostępną i generowaną przez komputery w wielowymiarowy układ zachodzących na siebie wirtualnych społeczności, w których funkcjonowanie zależy od ilości informacji. Nowy wspaniały świat jest właśnie efektem „drugiego potopu" (potopu informacyjnego), wspieranego przez technologie. Niewątpliwie, cyberkultura definiowana jest jako kultura, w której maszyny odgrywają szczególnie istotną rolę. W jej skład wchodzą: sieci telekomunikacyjne, programowanie i oprogramowanie, sztuczna inteligencja, wirtualna rzeczywistość, sztuczne życie i interfejs człowieka z maszyną. Przywołując rozważania Davida Silvera, Piotr Zawojski zauważa, że cyberkultura jest zbiorem kultur i produktów kulturowych, które egzystują w sieci i są udostępniane przez internet, a także jest refleksją poświęconą tej aktywności kulturowej[34]. Jest zatem doświadczeniem życia w świecie zdominowanym przez technologie informacyjno-komunikacyjne. Cyberkultura zawiera w sobie nie tylko szereg nowych rozwiązań technicznych, ale i kreuje wiele fikcyjnych światów, które przedostają się z ekranu do rzeczywistości, stwarzając pozory realnego. A zatem, jak pisze Ryszard W. Kluszczyński:

> „Cyberkultura jawi się jako proces, poprzez który wypowiada się społeczeństwo informacyjne. Wyróżnić w niej można zinternalizowaną, tkwiącą w świadomości społecznej warstwę nowokształtujących się zasad i wartości, oraz zespół pojęć i koncepcji składających się wspólnie na rozwijającą się świadomość post-biologiczną, warstwę działań (przede wszystkim komunikacyjnych), które stanowią zobiektywizowany wyraz poprzednio wskazanej sfery, warstwę wytworów tych czynności […] oraz warstwę instytucji podtrzymujących i regulujących funkcjonowanie całości bądź stanowiących jej przedłużenie i ekspresję"[35].

Można zatem zauważyć, że cyberkultura redefiniuje relacje biologii z techniką, ale i kultury z techniką. Łączy w sobie cybernetykę i jej zamiłowanie do techniki i biologii, do rzeczy fizycznych, do istot żywych. Kluszczyński, przywołując refleksję Douglasa Kellnera, zauważa, że cyberkultura to odwzorowywanie skutków syntezy techniki, natury i kultury. Kluczowym pojęciem będzie zatem technika, którą definiuje się na dwa sposoby. Pierwszy odnosi się do założeń statystycznych, gdzie technika to zespół urządzeń, które wywołują określone i przewidywalne skutki. Drugi, nazywany humanistycznym, definiuje technikę jako środek, dzięki któremu osiąga się zamiary wyrażane przez społeczeństwo. Żadna z tych definicji nie jest jednak wystarczająca w określeniu techniki jako czynnika wpływającego na kulturę.

Z jednej strony, technika wchodzi w mariaż z naturą, o czym świadczy zjawisko cyborgizacji, klonowania czy tworzenia protez, które kwestionują granice między biologią a techniką. Szczególną relacją jest zależność między maszyną

---

34 Tamże.

35 R. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne*, s. 80.

Audiowizualne aspekty_27.indd 205 28.05.2013 18:55

a człowiekiem, którą bada cybernetyka. Od samego początku związana z wojskowymi badaniami, rozwija koncepcję „mechanicznego myślenia", korzystając z procesów: pozytywnego i negatywnego sprzężenia zwrotnego, ograniczenia działania, czy niwelowania szumu na rzecz uwypuklenia informacji, próbując tworzyć mechaniczną podmiotowość. Realizuje się ona w automatach przypominających człowieka, swoistych hybrydach maszyny i człowieka – cyborgach jako technicznie ulepszonych jednostkach biologicznych, ale także w technologiach naturalnych, sztucznym życiu, środowiskach automatycznych. Cyborgizacja wreszcie, to nie tylko poszukiwanie mechanicznej podmiotowości, ale także ulepszanie gatunku poprzez operacje plastyczne: rekonstruujące czy upiększające, które są włączaniem mechanicznych protez w żywe ciało biologiczne. Zarysowane zjawiska ukazują cyberkulturę jako dziedzinę bardzo fizykalną, w której zostaje zatarta granica między biologią a techniką.

Z drugiej strony, w definiowaniu relacji między kulturą a techniką można odnieść się do determinizmu technologicznego, o którym pisał McLuhan, dowodząc, że technika jako czynnik wywołujący zmiany społeczne i kulturowe, kształtuje kulturę[36]. Zgodnie z tym założeniem nowe rozwiązania techniczne zmieniają świat, bowiem mają znaczący wpływ tak na formę, jak i na funkcjonowanie kultur, co za tym idzie kultura przybiera coraz bardziej techniczną formę, będąc nierozerwalnie związaną z systemami i środowiskami technicznymi. W cyberkulturze nie można już oddzielić sfery techniki od kultury. Relacja kultury i techniki nie jest bynajmniej jednokierunkowa, bowiem człowiek w cyberkulturze nie sprawuje już wyłącznej kontroli nad techniką, ale sposób jego uczestnictwa w kulturze jest przez jej możliwości określany. Co więcej, maszyna podobnie jak człowiek używa narzędzi, sama kształtując środowisko, w którym funkcjonuje. Przypomina tym samym żywy organizm, zaburzając zależności między techniką, naturą a kulturą, co potwierdza koncepcję cyberkultury jako przejawu tworzenia nowej uniwersalności – nowej kultury, w której niektórzy badacze widzą realizację koncepcji „trzeciej kultury" Johna Brockmana[37].

Idea „trzeciej kultury" odnosi się do sytuacji utraty kontaktu pomiędzy środowiskami: naukowym i intelektualnym o literackim podłożu. Jest odwołaniem do koncepcji dwóch kultur Charlesa Percy'ego Snowa, który dowodził, że współczesna kultura rozpadła się na bieguny: naukowy, który zajmuje się zjawiskami odległymi od powszechnego życia i intelektualny o literackiej proweniencji, tworzący obraz świata za pomocą narracji. Konsekwencją tego rozdziału na „kulturę naukowców", reprezentującą kulturę matematyczno-techniczną i „kulturę humanistów" była widoczna w kulturze wzajemna deprecjacja obu środowisk. Teoria trzeciej kultury ma jednoczyć to, co rozpadło się na dwa bieguny w kulturze

[36] M. McLuhan, *Zrozumieć media*, [w:] tegoż, *Wybór tekstów*, s. 209–258.

[37] J. Brockman, *Powstaje trzecia kultura*, s. 15–36.

Audiowizualne aspekty_27.indd 206 28.05.2013 18:55

społeczeństw zachodnich. W ten sposób postrzega się cyberkulturę, która dzięki nowym technicznym warunkom tworzy nową przestrzeń kulturową, łączącą język wiedzy naukowców i narrację intelektualistów humanistycznych. Manuel Castells widzi takie przełamanie binarnej wcześniejszej opozycji dwóch kultur w wirtualnej rzeczywistości, która nie podlega już weryfikacji prawdy i fałszu. Staje się nowym modelem „kultury rzeczywistej wirtualności" z „przestrzenią przepływów" i „bezczasowym czasem"[38]. Cyberkultura jako realizacja „trzeciej kultury" jawi się jako nieustające przekraczanie granic pomiędzy biegunowo określonymi granicami, jej symptomem staje się, opisana wcześniej, konwergencja prowadząca do koegzystencji różnych oglądów świata i różnych kultur, co dzieje się przede wszystkim dzięki nowej epoce internetu, zwanej WEB 2.0.

Czym jest kultura 2.0? To nowe uczestniczenie w kulturze, które zostało umożliwione dzięki upowszechnieniu nowych technologii i zjawisk określanych terminem WEB 2.0. David Bollier zwraca uwagę na charakterystyczną zmianę, która dokonuje się w erze 2.0, gdzie przechodzi się do modelu komunikacji „wielu do wielu", a forma odbioru informacji opiera się na strategii typu *pull*, a nie jak dotychczas *push*[39]. Uczestnik kultury 2.0 nie jest biernym konsumentem, aktywnym prosumentem, który wyszukuje potrzebne informacje. Zatem to nie tyle kultura internetu czy cyberprzestrzeni, czy innych form życia specyficznych dla nowych mediów, ile kultura uczestnictwa, w której rywalizacja i współpraca odbywają się tak na poziomie informacji, jak i na poziomie dystrybucji. Kultura 2.0 to kultura konwergencji, w której krzyżują się stare i nowe media, przenikają produkcje korporacyjne i fanowskie, gdzie działania producenckie przenikają się z inicjatywami konsumenckimi. Produkcja tekstów dokonuje się tu przede wszystkim poprzez samych użytkowników sieci poza korporacjami i rynkiem. To nie tyle kultura masowa, ile kultura tworzona przez masy już nie na potrzeby legitymizacji systemu, ale jako wyraz indywidualizacji. Na poziomie technologii, kultura 2.0 charakteryzuje się nasyceniem codzienności urządzeniami pozwalającymi na rejestrowanie, przechowywanie, przetwarzanie i rozpowszechnianie coraz większej ilości informacji. Jednocześnie, możliwości te zwiększają uczestnictwo w kulturze jej uczestników, tworząc pozarynkową, pozakomercyjną wymianę dóbr kulturowych. Tym samym, koncepcja WEB 2.0 jest urzeczywistnieniem idei „trzeciej kultury", która dąży do przełamywania sztywnych podziałów, poszukując syntezy będącej wypadkową różnych systemów. Jednocześnie, koncepcja ta wpisuje się w polilogiczną konstrukcję kultury opisaną przez Rogera F. Malinę jako metafora „pięciu kultur", którą w swoich badaniach przywołuje wywołany już wcześniej Piotr Zawojski[40].

38 M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, s. 335–380.
39 D. Bolier, *When Push Comes to Pull*.
40 P. Zawojski, *Trzecia kultura a cyberkultura*.

Audiowizualne aspekty_27.indd 207 28.05.2013 18:55

Kultura pierwsza dotyczy sfery sztuki, designu i rozrywki, gdzie artyzm przenika się z rzemiosłem, estetyka z użytkowością, rynek sztuki podlegający wymogom nowych mediów staje się częścią projektów sieciowych. Kultura druga ukazuje przenikanie się nauki z instytucjami sprawującymi władzę, od których finansów zależy dalszy jej rozwój. Trzeci obszar wskazuje na zależność technologii i przemysłu, które wzajemnie się warunkują i wspomagają. Czwarta kultura to powiązanie nauki i technologii, które określając i łącząc różne światopoglądy w oglądach świata (np. religię i scjentyzm), determinują zmiany cywilizacyjne. Ostania z proponowanych kultur ukazuje sytuację napięcia tego, co lokalne z tym, co globalne; tego, co indywidualne z tym, co zbiorowe, wskazując zarazem na sieć wzajemnych powiązań, które podkreślają wzajemne współistnienie i synergię tychże kultur. Metafora „pięciu kultur" staje się tym samym znamienną cechą cyberkultury, która w swej istocie odwołuje się do myślenia integracyjnego.

Ten wielowymiarowy układ zachodzących na siebie płaszczyzn, zależnych od komputerów, dostępnych przez komputery i generowanych przez komputery, globalnie powiązanych siecią zwie się właśnie cyberprzestrzenią. Tworzy się cyberprzestrzenne społeczeństwo obywatelskie – wirtualne wspólnoty – gdzie ludzie mogą napływać i odpływać z zafiksowanych tożsamości, stając się cyfrowymi nomadami, gdzie jej członkowie nie zamieszkują określonego miejsca, ale gromadzą się w określonych przestrzeniach (węzłach tj. stronach www czy forach dyskusyjnych). Wirtualne wspólnoty wytwarzają relacje na wzór relacji między Leibnizowskimi monadami, a połączenia te są bardziej kruche, ulotne i efemeryczne, pozbawione substancji realnych wspólnot.

W cyberprzestrzeni technologie zmieniają ontologię, dehumanizują, co wyraża się w transformacji biologii w genetycznie kodowaną informację, imitowaniu przyrody przez technologię, skracaniu czasu i przestrzeni itp. Przedmioty okazują się tu kluczowym elementem sprawstwa ludzi, to one przekształcają stosunki społeczne, tworzone i przetwarzane za pomocą maszyn, technologii, obiektów, tekstów, obrazów, środowisk fizycznych. Ludzkie możliwości rodzą się ze złożonych współzależności ludzi i przedmiotów. Człowiek z przedmiotu staje się hybrydą[41]. Zacierają się granice ludzkiego ciała: maszyny i ludzie współdziałają daleko ściślej, ciało ulega przemodelowaniu jako coś bardziej technospołecznego niż naturalnie określonego przez granicę ludzkiej skóry.

Innym przejawem opisanej integracji wielowymiarowego dyskursu technologiczno-kulturowego wydaje się zjawisko konwergencji, odnoszące się do łączenia różnorodnych praktyk i technologii medialnych w spójny przekaz, wykorzystujący poszczególne właściwości pojedynczych mediów. Według Henry'ego Jenkinsa to

[41] T. Endor, *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, s. 141.

Audiowizualne aspekty_27.indd 208 28.05.2013 18:55

nie zwykła suma tychże mediów, ale rodzaj synergii, dzięki której dokonuje się podwojenie siły przekazu. Jenkins w *Kulturze konwergencji* dostrzega zjawisko przepływu treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi: te same treści mogą być emitowane przez telewizję i internet, przez radio i przekaz sieciowy, a zatem można mówić o przenikaniu się różnych przemysłów medialnych. Kultura konwergencji zmienia także relację między przekazem a odbiorcą, który staje się bardziej świadomym uczestnikiem tejże kultury – jej współtwórcą, ingerując w przekaz i jego dystrybuowanie, tym samym zacierając granice między autorem a konsumentem, czy nawet producentem i dystrybutorem. To właśnie kultura uczestnictwa, która jest udziałem nowego typu odbiorców, wpływa na cyrkulację treści, migracyjne zachowania odbiorców mediów, którzy dotrą wszędzie w poszukiwaniu upragnionej rozrywki. Można zatem zauważyć, że mówiąc o kulturze konwergencji, dotyka się dwóch jej aspektów: technologicznego, czyli łączenia funkcji mediów w tym samym urządzeniu, oraz kulturowego, czyli tworzenia przepływów treści rozproszonych po różnych środkach przekazu w jeden zbiór danych, jaki realizuje się w koncepcji zbiorowej inteligencji, opisanej przez Pierre'a Levy'ego. Efektem kultury konwergencji jest zmiana modelu konsumpcji mediów, który pozwala korzystać z coraz większej ilości mediów równocześnie (można jednocześnie surfować po sieci i oglądać film w telewizji) oraz z wielu treści jednego medium (będąc w sieci można jednocześnie słuchać muzyki, przeglądać zdjęcia i brać udział w forum). Sam Jenkins pisze tak:

> „Konwergencja mediów to więcej niż prosta zmiana technologiczna. Konwergencja zmienia relacje pomiędzy działającymi technologiami, przemysłami, rynkami, gatunkami i grupami odbiorców. Przekształca ona logikę działania przemysłów medialnych, wykorzystywaną przez konsumentów do przetwarzania informacji oraz rozrywki. Zapamiętajcie: konwergencja odnosi się do procesu, a nie do jego finału. Nie będzie pojedynczej czarnej skrzynki kontrolującej przepływ mediów w naszych domach, dzięki zwiększeniu liczby kanałów telewizyjnych oraz mobilności nowych technologii komputerowych i telekomunikacyjnych wchodzimy w erę, w której media będą wszędzie. Konwergencja nie jest czymś, co stanie się pewnego dnia, gdy będziemy mieć już wystarczająco szybkie łącza internetowe lub gdy wymyślimy odpowiednią konfigurację urządzeń. Przygotowani na to czy nie, już teraz żyjemy w kulturze konwergencji"[42].

Cyberkultura jawi się zatem jako nowa mutacja kulturowa, określana przez integracyjność[43], która wyrasta z przemian społecznych, determinowanych nowymi technologiami i nowymi mediami komunikacyjnymi. Jej sprzężenie z ponowoczesnością pozwala na definiowanie jej jako nowego paradygmatu kulturowego

[42] H. Jenkins, *Kultura konwergencji,* s. 21.

[43] Na jeszcze innym poziomie można mówić o wielowymiarowości metainterfejsu kultury, w którym przenikają się interfejs: mechaniczny (przyciski, wtyczki, potencjometry), tekstowy (alfabet) i obrazowy (symbole graficzne), znane z tradycji kulturowej.

Audiowizualne aspekty_27.indd 209 28.05.2013 18:55

wyrastającego z rozwoju nowych cyfrowych technologii, które przeformowują we współczesnym skomputeryzowanym świecie wszelkie struktury społeczne.

## 7 Medialne konteksty ponowoczesnego społeczeństwa

Kończąc rozważania na temat refiguracji kultur wywołanych ewolucją mediów masowych i nowych mediów oraz ich wpływem na komunikację kulturową, należałoby poczynić kilka spostrzeżeń na temat wpływu tychże na społeczeństwo. Opisane powyżej zmiany w kulturze, powstałe w dużej mierze pod wpływem silnych procesów cywilizacyjnych jak choćby masowość, amerykanizacja, globalizacja, czy wreszcie technicyzacja, przekładają się bezpośrednio na zmiany społeczne. I tak, przyglądając się kulturze powstającej pod wpływem mediów masowych, można obserwować jak wpłynęła ona na kształt społeczeństwa, kreując nowe społeczeństwo postindustrialne[44]: poddane zmechanizowanemu rytmowi pracy i odpoczynku, o relatywnie małej integracji moralnej kształtowanej przez media, anonimowe (kontakty międzyludzkie mają charakter umowny, przelotny i sporadyczny) i zurbanizowane. Jak zostało to już powiedziane przy charakteryzowaniu kultury masowej, społeczeństwo masowe powstające pod wpływem mediów, jest silnie zhomogenizowane, zestandaryzowane i sformalizowane. Społeczeństwo to składa się przede wszystkim z dużych zbiorowości, w których dominują biurokratyczne i pionowe modele organizacji, a poprzez to następuje silna centralizacja. Przyczyniają się do tego między innymi *mass media*, do których dostęp ma niemal każda jednostka w ramach jakiejś zbiorowości (wspólnoty, rodziny, korporacji), stąd – jak dowodzi Jan van Djik – w społeczeństwie masowym można obserwować wysoki poziom inkluzyjności (niewiele osób jest izolowanych i pozbawionych kontaktu z mediami). Podejmowane przez członków tego społeczeństwa działania ograniczają się zazwyczaj do powtarzania pewnych rytualnych czynności i zaspokajania wywoływanych przez tę kulturę przyjemności. Pewien nadmiar towarów, dóbr, znaczeń, idei powoduje, że przedstawiciele tego społeczeństwa sprowadzają działanie do biernego konsumeryzmu. Dlatego

[44] W badaniach socjologicznych pojawiają się liczne głosy sprzeciwu, które w definiowanych „społeczeństwach" widzą jedynie inwencję onomastyczną, produkującą kolejne pojęcia w oparciu o wybrane procesy zachodzące w danym subsystemie. Powoływanie się na pojedyncze fenomeny socjologiczne czy dokonywanie analizy społecznej z różnej perspektywy obserwacyjnej ich zdaniem zaowocowało szeregiem określeń tj. społeczeństwo konsumpcyjne, społeczeństwo refleksyjne, społeczeństwo ryzyka, społeczeństwo wiedzy, społeczeństwo obywatelskie czy płynna nowoczesność, które w rzeczywistości nie opisują złożoności zjawisk społecznych. Zob. M. Graszewicz, D. Lewiński, *Co to jest społeczeństwo sieciowe i dlaczego ono nie istnieje?*, s. 13 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 210 28.05.2013 18:55

jest to w dużym stopniu społeczeństwo konsumpcyjne i skomercjonalizowane, reprezentowane przez szeroko ujętą klasę średnią, choć deklarujące kult społeczeństwa bezklasowego[45]. Taki kształt społeczeństwa jest wypadkową działań kultury masowej oraz mediów, które, jak zostało to pokazane, pośredniczą w kontaktach społecznych. W efekcie rodzi się koncepcja „społeczeństwa medialnego" czy tzw. „społeczeństwa opartego na mediach".

Odrębność tej formacji społecznej wyznaczają kluczowe pojęcia: medium (techniki), informacji (danych i wiedzy) oraz sieci (globalnej). Wbrew pierwszemu wrażeniu nie są to własności nowych mediów, bowiem wszystkie te warunki wypełniają już media masowe. Wszak technicyzacja przekazu informacji i jej zglobalizowanie poprzez stworzenie światowej sieci dystrybucji: przekaźników i odbiorników umocniły rolę mediów masowych, których rozwój wiązał się z pierwszą połową XX wieku: „żółtą prasą", radiem, kinem, telewizją. W społeczeństwie medialnym, kluczowym zagadnieniem wydaje się pośrednictwo mediów jako dominująca forma kontaktów społecznych. Przypisuje się im także wszechobecność, wszechstronność, a także moc kreacyjną, jeśli chodzi o kierowanie ludzkim życiem. Tomasz Goban-Klas podaje następujące cechy społeczeństwa medialnego:

> „międzyludzkie kontakty i stosunki w przeważającym stopniu mają charakter zapośredniczony, medialny, a jednocześnie są uznane za naturalne, ludzkie; media tworzą (produkują) swoistą rzeczywistość wirtualną, kulturę medialną; infrastruktura medialna, w szczególności telekomunikacyjna, jest podstawą sieci i obiegów informacyjnych o różnym zasięgu (od lokalnego do globalnego) zasadniczych dla skutecznych działań kontaktów jednostkowych i organizacyjnych we wszystkich sferach życia; niemal wszelkie działania ludzkie są wspomagane przez techniki medialno-informacyjne; większość pracowników wykonuje zajęcia informacyjne (lub stanowią one istotny element ich działania zawodowego), a przemysły medialne stanowią istotny element gospodarki i zatrudnienia; większość produktu narodowego brutto powstaje przy udziale szeroko rozumianego sektora usług informacyjnych, telekomunikacyjnych i medialnych; informacja i wiedza są podstawowym czynnikiem wytwórczym, kategorią ekonomiczną (towarem), a produkcja i obieg wiedzy i informacji ma charakter działalności gospodarczej, rozwój społeczny opiera się na wykorzystywaniu teleinformatyki"[46].

Media, które dziś nie tylko pośredniczą w komunikacji, ale same stają się komunikatem lub stają się adresatem czy nadawcą przekazu, wyznaczają nowy typ życia społecznego. Wchodzą one głęboko w struktury relacji między człowiekiem a rzeczywistością, mieszając obrazy rzeczywiste z symulakrami. Ten stan „realnej wirtualności" zdaje się być najbardziej odpowiednim opisem telerzeczywistości, w której funkcjonuje współczesne „społeczeństwo medialne".

---

45 Szerzej komentuje to zjawisko J. Ortega y Gasset w klasycznym już dziś eseju *Bunt mas*.

46 T. Goban-Klas, *Cywilizacja medialna*, s. 43 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 211 28.05.2013 18:55

Przyglądając się zmianom, jakie dokonały się pod wpływem nowych mediów, można jednak zauważyć, że wiele z opisywanych własności społeczeństwa medialnego nie odnosi się już w żaden sposób do ponowoczesnego społeczeństwa nowych mediów. Stało się tak ze względu na zmianę działania mediów, która dokonała się pod wpływem nowych technologii. Media masowe – analogowe – jednokierunkowe, jednolite w swym przekazie zostały zastąpione mediami cyfrowymi, interaktywnymi, wielokierunkowymi i skonwergowanymi. W miejsce pionowego układu dystrybucji przekazu (jeden nadajnik – wiele odbiorników) pojawia się układ sieciowy (wiele nadajników – wiele odbiorników), co zmienia strukturę komunikacji, a także i społeczeństwa na układ przestrzenny (jednocześnie pionowy – między głównymi nadawcami a odbiorcami, oraz poziomy – między samymi użytkownikami – którzy także stają się producentami treści). Dotychczasowa struktura społeczna oparta na zbiorowościach ulega rozdrobnieniu, fragmentaryzacji, masowa centralizacja ustępuje policentryczności, w miejsce homogenizowanych wspólnot odbiorczych pojawiają się zindywidualizowane i heterogeniczne sieci połączeń. Dlatego też na określenie tego typu społeczeństwa używa się pojęcia „społeczeństwo sieciowe".

Jeden z autorów definicji, Manuel Castells, istotę „społeczeństwa sieciowego" widzi w sieci powiązanych ze sobą punktów. Pisze on:

> „Społeczeństwo sieci to struktura społeczna oparta na sieciach. Jednak nie na każdym rodzaju sieci, ponieważ sieci społeczne były istotnym wymiarem życia społecznego od początków ludzkości. Sieci charakterystyczne dla współczesnej organizacji społecznej, to sieci informacyjne wspierane przez nowe technologie"[47].

Można zauważyć, że Castells traktuje sieć jako ciągi komunikacyjne, dzięki którym rozchodzi się informacja. Tym samym przypisuje on „społeczeństwu sieciowemu" właściwości „społeczeństwa informacyjnego"[48], dostrzegając fakt, że nowy typ społeczeństwa opiera budowane relacje na dostępie do informacji oraz wynalazkach technicznych, które także przyczyniają się do zmian społecznych na poziomie organizacji tegoż społeczeństwa. Liczy się w nim informacja, która wymaga stosowania nowych technologii, pozwalających na jej gromadzenie, selekcję, przetwarzanie, przekazywanie i wykorzystywanie. Determinuje ona układ społeczny, w którym główne miejsce zajmują pracownicy informacji. Ten nowy typ społeczeństwa opartego już nie na środkach produkcji, ale na wiedzy i informacji, tworzy nowe hierarchie[49].

---

47 M. Castells, *Galaktyka Internetu*, s. 31.

48 W odniesieniu do opisu społeczeństwa w nowych mediach używa się także określenia „społeczeństwo informacyjne" sformułowane przez Kenishiego Koyamę.

49 Obecna w refleksji socjologicznej koncepcja społeczeństwa opartego na połączeniu technologii i informacji pozwoliła na sformułowanie pojęć tj. społeczeństwo wiedzy, społeczeń-

Audiowizualne aspekty_27.indd 212 28.05.2013 18:55

Nowe społeczeństwo, jak piszą w *Netokracji* Aleksander Bard i Jan Soderquist, przełamuje dotychczasowy pakt klasy dominującej i rekrutuje ją w dobie nadmiaru informacji zarówno z części starej klasy, jak i z podklas. Nowa, dominująca technologia zmienia wszystko, przede wszystkim język: definiuje na nowo pojęcia prawdy i wiedzy, programuje mechanizmy percepcyjne społeczeństwa, decyduje o tym, co ważne a co nieistotne, co możliwe a co niemożliwe. Powstaje zatem nowy paradygmat społeczny, kulturowy i ekonomiczny, który jest płynny i zmienny. Jego wyrazem są właśnie media, które nie tolerują żadnej kontroli, analizy czy krytyki, jednocześnie podtrzymując mity demokratyczne. W społeczeństwie informacyjnym demokracja jest mitem, bowiem w sieci to nie większość podejmuje decyzje, ale każdy sam decyduje o sobie. To rodzaj plurarchii, gdzie ustanowienie warunków sprzyjających funkcjonowaniu państwa prawa jest niemożliwe, a różnica między tym, co legalne a tym, co jest przestępstwem nie istnieje. Powstaje społeczeństwo nieprzejrzyste, w którym znaczące decyzje polityczne podejmowane są w kręgu zamkniętych elitarnych grup, w granicach zamkniętych sieci. W miejsce tradycyjnie rozumianej hierarchii społecznej zorganizowanej pionowo pojawia się podział poziomy, na tych, którzy są w centrum i tych, co na peryferiach. Warto jednak pamiętać, że centrum i peryferia nie są tu rozumiane terytorialnie. Czynnikiem decydującym o roli w tym społeczeństwie informatycznym są: dostęp do informacji, umiejętność absorbowania i sortowania, zdolność do uogólniającego spojrzenia, zwracanie uwagi i dzielenie się cennymi informacjami. W centrum znajdują się ci, którzy mają nieograniczony dostęp do tejże informacji, co więcej, sami ją wytwarzają, na peryferiach zaś ci, którzy zostali wykluczeni czy to na poziomie technologicznym (dostępu) czy mentalnym (umiejętność) posługiwania się informacją. Pierwszych określa się mianem nowej klasy panującej – netokracją – która kontroluje swą chęć posiadania i jej powstawanie, która jest wolna od wszelkich dyrektyw, a jej wyłączność opiera się na wiedzy. Pozostałych definiuje się jako konsumtariat, czyli zbiorowość konsumującą informację, której rola sprowadza się do raczej bezrefleksyjnego wchłaniania przekazów (propagandy, PR, reklamy) kreowanych przez netokratów. Można zatem uznać, że w nowym typie społeczeństwa zmniejsza się inkluzywność, bowiem problem wykluczenia czy izolacji jest zdeterminowany tak dostępem do odpowiednich technologii, jak i opanowaniem określonych umiejętności, dzięki którym udowadnia się swą wartość. Tym samym prowadzi do większego zmonadyzowania i zatomizowania społeczeństwa.

stwo telematyczne, społeczeństwo postindustrialne, społeczeństwo cybernetyczne, społeczeństwo globalnej informacji, które odnoszą się do kwestii paradygmatu stechnicyzowanej informacji i jej wpływu na relacje społeczne. Zob. S. Juszczyk, *Człowiek w świecie elektronicznych mediów*.

Audiowizualne aspekty_27.indd 213 28.05.2013 18:55

Przywołany tu informacjonalizm w niezwykły sposób zmienia organizację społeczeństwa. Z jednej strony, widoczny jest w tym społeczeństwie upadek państwa narodowego jako objaw postępującej trybalizacji, czyli rozbicia większych jednostek na mniejsze, w których tożsamość i lojalność związane są z różnymi subkulturami. Towarzyszy temu poszukiwanie tego, co uniwersalne, eksponowanie tego, co wirtualne, wielokulturowe, bez zobowiązań, związków z miejscem, migracyjne itp. Z drugiej strony, struktury upadających państw zastępowane są przez ponadpaństwowe instytucje w obszarach polityki, ekonomii i kultury. Z jednej strony fragmentacja i rozdrobnienie, z drugiej integracja i połączenie, co określa się jako zjawisko fragtoryzacji. Jednak oba te procesy jako wyraz informacjonalizmu, jak piszą Bard i Soderquist, prowadzą do denacjonalizacji, do zerwania relacji między konkretnymi terytoriami: Wschodem i Zachodem, miastem i wsią, centrum i peryferiami, do zmiany urbanizacji w metropolizację, do śmierci człowieka podmiotowego na rzecz wirtualnego. Informacja umieszczona w sieci przebiega ponad granicami terytorialnymi i kulturowymi, nie daje się uchwycić w sidła tradycyjnej ontologii, jawi się jako wędrujący impuls, krążący w nomadyczny wręcz sposób po sieci. Można w tym miejscu przypomnieć metaforę użytą przez Johna Urry'ego we wspomnianej już *Socjologii mobilności*, który postrzega relacje międzyludzkie w nowej organizacji społecznej na kształt przepływu. W tej nowej rzeczywistości społecznej nie ma żadnego wyraźnego punktu wyjścia czy dojścia, bowiem komunikacja w społeczeństwie sieciowym przejawia się poprzez zdeterytorializowany ruch, przypominający płyn rozlewający się we wszystkich kierunkach, nie zważający na ustalone granice, bez określonego celu. W takim płynnym społeczeństwie władza sprawowana jest za pośrednictwem zderzeń różnych „płynów" działających na rozmaite zmysły. Różne cieki przestrzennie przecinają się czy zderzają ze sobą w punktach przelotnych spotkań, w nie-miejscach ponowoczesności. Są nimi właśnie węzły, w których krzyżują się szlaki komunikacyjne, stając się punktami znaczącymi dla konstrukcji społecznej, bowiem jak zauważa Castells, sieć jest zbiorem połączonych węzłów. Czym jest zatem węzeł? Właściwie może być to wszystko, co wpisuje się w komunikację globalną: centra finansowe, polityczne, środowiska twórcze i ośrodki zarządzania informacją, ale co ciekawe także te punkty, które tworzą sieć wymiany usług i towarów – tak legalne (np. miejsca handlu, konsumpcji itp.), jak niezgodne z prawem (tj. uprawy marihuany, podziemne laboratoria, pralnie pieniędzy itp.), bowiem przenikają one do gospodarki, społeczeństwa i państwa na całym świecie. Robert Metcalfe uzupełnia ten opis, zwracając uwagę, że użyteczność sieci rośnie wprost proporcjonalnie do liczby węzłów w sieci, bowiem powiązanie w sieć kilku jednostek technologicznych nie jest tylko ich sumą, ale ma wartość o wiele większą, wręcz

Audiowizualne aspekty_27.indd 214 28.05.2013 18:55

podniesioną do kwadratu[50]. Koncepcję tę rozwinął Pierre Levy w książce *L'intelligence collective, La decouverte* z 1997 r., tworząc teorię inteligencji kolektywnej, którą zdefiniował jako rodzaj metaumysłu, powstałego z połączenia komunikacyjnego pojedynczych inteligencji poszczególnych umysłów. Każdy bowiem, posiadając jakąś wiedzę, wnosi ją do bazy danych inteligencji zbiorowej.

Doskonałą ilustracją wszystkich tych teorii wydaje się przykład internetu, który z końcem XX wieku stał się realizacją metafory życia społecznego jako płynu czy sieci. Internet obejmuje tysiące sieci, ludzi, maszyn, programów, tekstów, obrazów itd. w których quasi-podmioty i quasi-przedmioty mieszają się w nowe hybrydowe formy. Ich liczba i status nigdy nie są dookreślone, ciągle mnożą się w niezaplanowany sposób, nie można w nich określić tożsamości raz na zawsze, są nietrwałe, nieprzewidywalne i niestabilne. Budowane w sieci internetowej relacje są otwarte na powstawanie różnych rodzajów interaktywności, na ich polisemiczny charakter. Co więcej to właśnie dialogiczny charakter nowych mediów kształtuje społeczeństwo sieci, co w Internecie uwidacznia się przez wszelkie formy podejmowanych działań komunikacyjnych, a co wyrażają wspólnoty sieciowe czy wspólnoty wirtualne. Do ich zaistnienia przyczynił się w równym stopniu poziom rozwoju technologicznego, jak i ponowoczesna koncepcja tożsamości, o czym będzie mowa w kolejnym rozdziale. Pod wpływem kultu indywidualności, tolerancji, wolności wyboru, polisemiczności i otwartości, kosmopolityzmu i wielokulturowości rodzi się potrzeba ponownego definiowania wspólnoty, która pozwalałaby łączyć sprzeczności w jedną całość. Tym wspólnym dachem nieba, pod którym kryją się wszelkie odmienności, wydaje się właśnie być technologia, umożliwiająca jednocześnie dekonstrukcję podziałów społecznych i konstrukcję wspólnot[51].

Sieciowy charakter nowych mediów, oparty na wymianie między użytkownikami połączonych siecią informacji danych, po raz pierwszy został zrealizowany w Bulletin Board System. Ten jeden z pierwszych serwisów komputerowych polegał na udostępnieniu komputera jako swoistej biblioteki, z której kolejni użytkownicy za pomocą publicznej linii telefonicznej czy połączenia modemowego korzystają z jego zbiorów. Klasyczny BBS pozwalał także korzystać z lokalnej poczty elektronicznej, grup ogłoszeniowo-dyskusyjnych; dawał dostęp do gier komputerowych, możliwość uczestniczenia w telekonferencjach[52]. Jednak system ten pozwalał funkcjonować społeczności wybranej, określonej wcześniej warunkami komunikowania się w wybranym BBS. Społeczność BBS

[50] Podaję za: http://www.przewodniklewicy.pl/informacyjne.php (Dostęp: 10.08.2011)

[51] Zob. J. Slevin, *Internet i formy związków międzyludzkich*, s. 605–608.

[52] Problematykę Bulletin Board System omawia m.in. Leszek Olszański w książce *Dziennikarstwo internetowe*.

Audiowizualne aspekty_27.indd 215 28.05.2013 18:55

nie była społecznością *online* w takim rozumieniu, jak dziś, ale dostęp do niej był zazwyczaj czasowy. Wymiana danych w BBS opierała się na automatycznym, cyklicznym nawiązywaniu połączeń między węzłami – udostępnionymi komputerami. Można zatem powiedzieć, że BBS stanowi podstawę rozwoju społeczności sieciowych, bowiem to od niej rozpoczyna się idea „społeczności internetu". Pokazał on tym samym, że użytkownicy internetu nie są porozrzucanymi po kontynencie przypadkowymi jednostkami, ale zachodzą między nimi interakcje, zależności, które mają charakter społeczny.

Ta forma społecznej obecności w literaturze przedmiotu funkcjonuje pod nazwą wirtualna wspólnota, quasi-grupa, cybergrupa, cyberplemię czy pseudowspólnota. Podstawą jej istnienia jest środowisko internetu i jego formy tj. chaty, grupy, fora dyskusyjne, strony www, gry *online* i inne. Howard Rheingold definiuje wirtualną wspólnotę jako:

> „społeczny agregat, który wyłania się z sieci, gdy pewna, wystarczająco duża liczba ludzi podtrzymuje wystarczająco długo publiczną dyskusję i jest w tym dość uczucia, by uformować sieć osobistych relacji w cyberprzestrzeni"[53].

Społeczność sieciowa byłaby zatem przedłużeniem istniejącej w rzeczywistości grupy społecznej. Jednak obok tego typu wirtualnej wspólnoty, która istniejąc najpierw w świecie rzeczywistym przechodzi do cyberprzestrzeni, by szukać dalszych kontaktów, dostrzega się istnienie wspólnot *online*, które tworzą się wyłącznie w sieci, tu określają cel swego istnienia. Takim przykładem może być wirtualna społeczność *Second Life*. To alternatywna, współbieżna do rzeczywistej rzeczywistość konstruowana w sieci przy pomocy narracji gry komputerowej. Jak można przeczytać na reklamowanym podręczniku gracza: „nikt nie spodziewał się, że wirtualny świat może być tak realistyczny"[54]. *Second Life*, jak informuje sama nazwa, to inna wersja realnego życia. Gracz na samym początku konstruuje swą egzystencję w postaci awatara, określając tożsamość na „wyspie orientacyjnej", przypominającej biblijny raj, do którego stworzony awatar nie ma później powrotu. Awatar zostaje umieszczony na głównym kontynencie, gdzie podlega procesowi socjalizacji: uczestniczy w kursach, chodzi do szkół, na uniwersytet, podejmuje pracę, wchodzi w związki emocjonalne, zakłada rodzinę itp. W wirtualnym świecie jest miejsce dla każdego i na wszystko. W *Second Life* nie narzuca się żadnych ograniczeń: płciowych, rasowych, społecznych. Wraz z innymi awatarami, stworzonymi przez innych graczy, można

---

53 H. Rheingold, *The Virtual Communities*, s. 5.

54 Podobne zdanie zachęty można odnaleźć na dwóch podręcznikach gracza: M. Rymaszewski, W. J. Au, M. Wallace, C. Winters, C. Ondrejka, B. Batstone-Cunninghan, *Second Life. Przewodnik gracza*., tłum. T. Misiorek, Warszawa 2009 oraz J. Lindner, J. Gillespie, *Second Life. Życie, miłość, zarabianie pieniędzy*, tłum. R. Młyńczak, Warszawa 2007.

Audiowizualne aspekty_27.indd 216 28.05.2013 18:55

stworzyć grupę: mieszkańców, polityczną, religijną itd. Społeczności wirtualne są zazwyczaj próbą odtworzenia rzeczywistości z wyglądem i atmosferą przypominającymi rzeczywistość. Co ciekawe, w *Second Life* odtwarza się stosunki oparte na wymianie handlowej, podstawą funkcjonowania społeczeństwa jest konsumpcja: relacje między awatarami oparte są na stosunku własności. Ten konsumeryczny charakter społeczności widoczny jest przede wszystkim w zjawisku *gold farmingu*, czyli zajęciu polegającym na zbieraniu artefaktów używanych w grze i odsprzedawaniu ich w realnym świecie, za jak najbardziej realne pieniądze. Martin Lister podaje przykłady tworzenia przez graczy kostiumów, broni, akcesoriów, a nawet pozycji społecznej, które na portalach typu *eBay* czy *Allegro* sprzedaje się (od 2007 r. serwis *eBay* zakazał handlu przedmiotami wirtualnymi) w realnych finansowych transakcjach, sięgających rocznie stu milionów dolarów (dane z 2006 r. podane za badaniami Castranovy[55]). Utowarowienie elementów świata wirtualnego polega także na przenoszeniu zasad praw autorskich związanych z tworzeniem cennych przedmiotów czy akcesoriów, tożsamości, awatarów itd., które pozwalają ich twórcom na czerpanie zysków z włożonych w rzeczywistość wirtualną wysiłku i umiejętności.

*Second Life* to tylko jedna z możliwych realizacji gier MMO. Aż 41% uczestników gier sieciowych wskazała kontakty społeczne jako rodzaj ulubionego działania podejmowanego w ramach akcji. To właśnie odgrywanie ról społecznych, nawiązywanie kontaktów, szukanie towarzystwa, wspólne działanie w proponowanej fabule powodują, że gracze potrafią przez kilka lat angażować się w jeden tytuł, rozwijając swego awatara, a nie tworzyć dziesiątki kolejnych. Przyczyną takiego silnego związania nie są mechanizmy gry, ale powstająca w niej wspólnota, w której powiązania społeczne są bardzo silne. Tym samym rozrywka byłaby tylko tłem dla nawiązywania przyjaźni czy znajomości. Te powiązania powstają zazwyczaj w czasie gry i mają status grupy nieformalnej. Podstawowym celem tej grupy jest wspólne działanie w celu zdobywania punktów doświadczenia. Graczy w grupie nieformalnej łączy podobny poziom zaawansowania – wspólnie mogą dokonać więcej niż pojedynczy awatar. Wspólne działania, szczególnie te naznaczone ryzykiem, zacieśniają więzy, tworzą się relację towarzyskie, które zdarza się, że przenoszone są do świata realnego albo osoby znające się w świecie realnym rozpoczynają wspólnie grę i w świecie wirtualnym tworzą grupę nieformalną. Innym rodzajem – bardziej sformalizowanym – społeczności w MMO są gildie. Mają one zhierarchizowaną strukturę, przywódcę ze specjalnymi uprawnieniami, ustalone zasady przyjmowania

[55] E. Castronova, *A cost-benefit analysis of real-money trade in the products of synthetic Economies*, „Info" 2006 nr 6, s. 51–68, zob. M. Lister i in., *Nowe media*, s. 325–328.

Audiowizualne aspekty_27.indd 217 28.05.2013 18:55

w swoje szeregi nowych osób. Uczestniczenie w gildii nie ma charakteru anonimowego jak w przypadku grupy nieformalnej, wiążą się z tym także konkretne zobowiązania wobec pozostałych członków, jak i poczucie bezpieczeństwa, które daje wsparcie grupy. Można zatem zauważyć, że tworzące się grupy to efekt naturalnej chęci graczy do zaspokajania potrzeb międzyludzkich.

Wzajemna interakcja świata realnego i wirtualnego w społeczeństwie sieciowym wydaje się być cechą charakterystyczną dla tego typu społeczności. Użytkownicy wirtualnych wspólnot zazwyczaj kształtują relacje społeczne w cyfrowej rzeczywistości na kształt tych realnych; ich aktywność zazwyczaj można podzielić na dwa rodzaje: w sieci i poza nią. Nierzadko zdarza się, że użytkownicy tworzący w sieci społeczność przenoszą znajomość do świata realnego i tam podejmują aktywność społeczną. Nowe media byłyby zatem nie tyle nowym paradygmatem socjologicznym, ale raczej czynnikiem integrującym poszczególnych użytkowników sieci w jedna grupę. Samo komunikowanie się w sieci nie tworzy jeszcze społeczeństwa, jak dowodzą krytycy koncepcji społeczeństwa sieciowego. Zauważają oni, że uczestnicząc w takich społecznościach zawsze można z nich wyjść, bowiem realne życie jest gdzie indziej; społeczeństwo jest gdzie indziej, choć procesuje się także za pomocą mediów[56]. Nie zgadzają się na ujmowanie nowego typu społeczeństwa jako paradygmatu, gdyż jest on konstruowany poprzez indywidualne doświadczenia, które nie są współdzielone ze społeczeństwem jako całością. Społeczności te są nietrwałe i niestabilne, a jedyną sankcją w tym społeczeństwie jest „zbanowanie", czyli wykluczenie. Zresztą, to ostatnie – mimo założenia społeczeństwa sieciowego jako masowego, najbardziej demokratycznego – dokonuje się także na różnych poziomach począwszy od dostępu do komputera, podłączenia do sieci a skończywszy na umiejętnościach posługiwania się technologią informacyjną, aby korzystać z pełnego w niej uczestnictwa. Tym samym, dochodzą oni do przekonania, że socjologiczny aspekt nowych mediów sprowadza się do ich pośrednictwa: między człowiekiem a światem, człowiekiem a społeczeństwem, cielesnością a duchowymi potrzebami i pragnieniami człowieka. Jakie są te pragnienia? Castells wyróżnia tu cztery typy zaangażowania, które są realizacją tychże dążeń: przedsiębiorców, szukających w sieci zysków (rozumianych także jako zbiór afektów), hakerów bezinteresownie doskonalących oprogramowanie (naprawa systemu), technokratów wynajdujących nowe rozwiązania sieciowe (tworzenie nowego świata) oraz humanitarian realizujących w sieci ideały demokratyczne. Człowiek zatem może jawić się jako medium dla mediów, przyjmując różną

[56] Z drugiej strony, jak pisze James Slevin, „prawdziwe życie" jawi się jako jeszcze jeden obraz ekranu, jeszcze jedno okno kolejnej rzeczywistości, koegzystującej z wirtualnością. J. Slevin, *Internet i formy związków międzyludzkich*, s. 611.

Audiowizualne aspekty_27.indd 218 28.05.2013 18:55

postawę wobec interaktywnego komunikowania[57]. To zaś rodzi pytanie o jego tożsamość w dobie nowych mediów.

Na zakończenie warto na chwilę oddać głos krytykom nowych technologii, którzy wychodząc z różnych doświadczeń (społeczeństwa przemysłowego, industrialnego, *mass medialnego*) dostrzegają w nich przejaw kryzysu kultury, wyrażając niepokój o kształt poddanego technicyzacji społeczeństwa i rozwój człowieka. Wyrazem takiego niepokoju jest ogłoszona pod koniec lat 60. praca Ericha Fromma, który dokonał w niej jednej z pierwszych prób ujęcia relacji między techniką a czynnikami socjalizującymi opisując „społeczeństwo technologiczne"[58]. Wśród zasad konstytuujących to społeczeństwo wymienia on: wymóg maksymalnej wydajności i maksymalnej produkcji, a także paradygmat technicznej możliwości. Tego typu organizacja społeczna, eliminując elementy twórcze osiągania jak największych rezultatów, redukuje człowieka do elementu maszyny, rządzonego jej rytmem i wymaganiami. Fromm widzi w technologii zagrożenie dehumanizacji. Człowiek przemysłowy, na wzór produkowanego towaru sam staje się w tym społeczeństwie przedmiotem, biernym, nie przejawiającym inicjatywy twórczej, nudzącym się, gromadzącym i konsumującym. Społeczeństwo technologiczne z największą estymą traktuje wszystko, co mechaniczne – nieożywione i wytworzone dzięki rozumowi człowieka. Prowadzi to, według Fromma, do obojętności wobec życia, do biurokratyzacji metod, które zastępują żywe struktury relacji międzyludzkich. Mechanizacja odpowiada na współczesne pragnienie pewności, które poprzez urządzenia medialne i telekomunikacyjne daje współczesnemu człowiekowi namiastkę stabilizacji i poczucie postępu. Bowiem technizacja społeczeństwa zawsze była postrzegana jako wyraz postępu ludzkości. Na tym, jak pisał Neil Postman, polega władza technopolu. Także i ten amerykański filozof i medioznawca dostrzegał niebezpieczeństwa w stawianiu techniki na piedestale, pisał:

> „Brak umiaru w stosunku do techniki stanowi zawsze poważne zagrożenie w technopolu, który wyraźnie jej sprzyja. Technopol sprzyja również niewrażliwości na utratę jednych umiejętności przy nabywaniu innych. Ważne, byśmy pamiętali, co można zrobić bez komputerów, a także, byśmy przypominali sobie, co możemy utracić, kiedy z nich korzystamy"[59].

Widoczny w obu prognozach sprzed kilku dekad lęk przed utratą zdolności twórczych i człowieczeństwa wydaje się dziś, we współczesnych opisach systemów społecznych, raczej nieobecny. Co więcej, słychać zewsząd raczej jednolity

---

57 M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, s. 349–368.

58 E. Fromm poświęca wiele uwagi temu zjawisku w III rozdziale książki *Rewolucja nadziei*, który nosi tytuł *Współczesne społeczeństwo technologiczne*.

59 N. Postman, *Ideologia maszyn: technika komputerowa*, s. 649.

Audiowizualne aspekty_27.indd 219 28.05.2013 18:55

głos – jeśli nie zachwytu, to przynajmniej przyzwolenia na determinizm technologiczny, który nie pozostawia żadnej alternatywy usieciowionemu i zglobalizowanemu społeczeństwu.



**Zagadnienia:** Technicyzacja i medializacja kultury masowej, konsumpcjonizm kultury i jego własności: utylitaryzm, hedonizm i konsumeryzm; kultura popularna i jej zależność od nowych mediów; kultura globalna a nowe media: kultura sieci, kultura mobilności, kultura przepływów, metakultura; kultura medialna i kultura spektaklu medialnego w dobie nowych mediów; kultura wizualności i kultura symulacji; zjawisko konwergencji; refiguracje kultury; cyberkultura – definicje i własności: trzecia kultura, kultura WEB 2.0, nowe media a społeczeństwo: społeczeństwo informacyjne, społeczeństwo sieciowe, społeczeństwo medialne (mediatyzowane), netokracja, społeczeństwo technologiczne; sieciowy charakter nowych mediów i formy społecznej obecności, zjawisko wykluczenia społecznego w doświadczeniu nowych mediów.

Audiowizualne aspekty_27.indd 220 28.05.2013 18:55

# III. Ponowoczesna tożsamość w dobie nowych mediów

Jeśli przyjąć rolę, jaką przypisuje kulturze Daniel Bell:

> „Dla społeczeństwa, grupy czy też jednostki kultura jest ciągłym procesem utrzymywania tożsamości. Czyni to poprzez osiąganą dzięki konsekwentnemu punktowi widzenia w sprawach estetyki, moralną samowiedzę, i styl życia, który ucieleśnia te koncepcje"[1],

można zadać pytanie o cechy tożsamości człowieka czasu nowych mediów. Nowe media jako systemy komunikacyjne mają niewątpliwy wpływ na kształtowanie się tożsamości odbiorców, która identyfikowana jest – jak pokazują badania psychologiczne – na podstawie relacji jednostki do samej siebie i w stosunku do innych przedmiotów. Przyjmując koncepcję Chrisa Barkera, która mówi o tym, że podmiotowość i tożsamość mają charakter społeczny i kulturowy[2], to znaczy są konsekwencją akulturacji, wnioskuje się m.in., że tożsamość jest dostępna poprzez proces poznawania kultury i jest wyrażana poprzez różne formy reprezentacji, a także jest rozpoznawalna dla samych odbiorców funkcjonujących w obrębie nowych mediów. Dzięki mediom podmiot stwarza własną rzeczywistość w postaci matryc, które są odrębne od świata realnego. Można tym samym wyróżnić dwie matryce: medialną i technologiczną. Pierwsza służy symulowaniu rzeczywistości, tworzy realność w procesie mediatyzacji. Dla podmiotu pełni funkcję informacyjną, daje mu poczucie wolności, wrażenie akceptacji i bezpieczeństwa, niweluje obcość, stymuluje jego myślenie i doznania, poszerza granice poznania. Matryca medialna, jak pisze Michał Ostrowicki[3], zmiękcza realność, zacierając granice między tym, co rzeczywiste a tym, co na ekranie. Poprzez działania socjotechniczne, psychologiczne i propagandowe ma charakter inwazyjny, oddziałując na przekonania; jest otwarta i dostępna dla każdego. Druga matryca – technologiczna, służy wytwarzaniu rzeczywistości człowieka, która ma być alternatywną formą jego egzystencji. Jest ona efektem zastosowania technologii cyfrowej, dzięki czemu funkcjonuje jako nadbudowa nad dotychczasowymi sferami rzeczywistości. Jej celem jest włączenie podmiotu w świat technologiczny

---

1 D. Bell, *Kulturowe sprzeczności kapitalizmu*, s. 70.

2 Ch. Barker, *Studia kulturowe*, s. 525 i nast.

3 M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, s. 61–74.

Audiowizualne aspekty_27.indd 221 28.05.2013 18:55

za pomocą dostępnych interfejsów, podlegających kontroli i determinowanych przez te technologie. Obie te matryce wpływają na kształtowanie tożsamości w dobie nowych mediów.

Media elektroniczne sprzyjają głębokiej transformacji tożsamości kulturowej, kształtując nowe konfiguracje słów, dźwięków i obrazów i tym samym wpływając na pojęcie indywidualności. Ten nowy rodzaj ponowoczesnej obecności Wolfgang Welsch nazywa trans-podmiotowością, którego jednorodność zostaje zastąpiona licznymi multiplikowanymi medialnymi reprezentacjami[4]. Do jej efektów zalicza się m.in. rozluźnienie związków ze społecznością lokalną i najbliższym otoczeniem na rzecz współobecności ze środowiskiem pozalokalnym, medialnym, które są podstawą doświadczenia teleobecności; nieustanną mobilność i niezakorzenienie współczesnego mieszkańca *globalopolis*; pojmowanie tożsamości jako wybieranego i kreowanego samookreślenia, które opiera się na poczuciu całkowitego bezgranicznego utożsamienia indywidualnego „ja" ze wspólnotą. Cechy te, będące konstytutywnymi składnikami telerzeczywistości, stają się jednocześnie wyznacznikami tożsamości ponowoczesnej.

## 1 Refiguracje tożsamości w dobie ponowoczesnej

Wraz z ukształtowaniem się kultury masowej pod wpływem znaczenia mediów masowych i siły ich przekazu, dokonała się w XX wieku transformacja tożsamości, która w zależności od perspektywy: socjologicznej, antropologicznej czy filozoficznej pozwala się opisywać przez metafory odnoszące się do takich właściwości jak: nietrwałość, zmienność, płynność, chwilowość, nieokreśloność itp. Niewątpliwie, do takiego kształtu tożsamości przyczyniła się sama sytuacja ponowoczesna, uciekająca od wspólnych wartości poznawczych na rzecz subiektywnego obrazu świata, kształt którego w dużym stopniu określają właśnie media masowe. Pod ich wpływem każdy z członków ponowoczesnej rzeczywistości konstruuje „własną małą grę językową", snuje indywidualną opowieść, konstruując jej komponenty z dostępnych obrazów świata, w którym żyje. Jednocześnie, pod przemożnym wpływem mediów, obraz tego świata staje się coraz bardziej zapośredniczony, co odbija się na wzajemnej relacji pomiędzy człowiekiem a tym właśnie światem.

Ponowoczesność, wsparta na paradygmacie relatywizmu doszczętnie zburzyła dotychczasową hierarchię, uniemożliwiając współczesnemu człowiekowi dokonywanie jakiegokolwiek wartościowania, co za tym idzie, wyparła obligatoryjne i „naturalne" formy identyfikacji kulturowej, zastępując je preferencyjnością,

[4] W. Welsch, *Nasza postmodernistyczna moderna*, s. 405–440.

Audiowizualne aspekty_27.indd 222 28.05.2013 18:55

czyli modalnością, możliwością modyfikacji, wreszcie alternatywnością. U podstaw takiej postawy leży przekonanie o niekompetencji ludzkiego rozumu jako narzędzia poznawczego i obiektywnie oceniającego otaczającą go rzeczywistość oraz sceptyczna ocena możliwości dialogu, w którym można określić świat elementarnych ludzkich wartości.

> „Zanegowanie zdolności rozumu ludzkiego jest podstawą uprawomocnienia wielości prawd i zasad moralnych, odrzucenia obiektywnego sensu rzeczywistości, teleologicznej wizji świata, zanegowania jedności i uniwersalności oraz deprecjonowania kulturowego i społecznego wymiaru ludzkiej egzystencji”[5].

Niemożliwość odnalezienia obiektywnego obrazu świata jest w ponowoczesności oparta na założeniu, że nie istnieją absolutne kryteria prawdy i dobra, i zależą one od zmieniających się czynników kulturowych. Tradycyjny uniwersalizm kulturowy został zmieniony na pluralizm i relatywizm prawd i doświadczeń; miejsce hierarchii, struktury, centrum zajęły: chaos, sieć, kłącze. Co wynika dla przeciętnego mieszkańca współczesnego świata z ponowoczesnej kondycji kultury? Jak pisał abp Józef Życiński:

> „Praktyczną konsekwencją podobnego podejścia jest zakwestionowanie fundamentalnych prawd uważanych za niekwestionowane na gruncie racjonalnej tradycji oświecenia. Stąd też radykalni sympatycy postmodernizmu kwestionują nie tylko tradycyjne pojęcie natury ludzkiej, lecz także koncepcje uniwersalnych praw człowieka, uważając, iż miejsce tradycyjnego uniwersalizmu powinien zająć obecnie etnocentryzm, w którym relatywizm będzie uwzględniał specyfikę lokalnych struktur, ras, określonej płci czy aktywnej mniejszości”[6].

Wyrazem tych przemian są refiguracje tożsamości kulturowych w jej tradycyjnym kształcie, które funkcjonują w ponowoczesności pod postacią tożsamości negocjowanej, hybrydowej, skolażowanej czy wyobrażonej. Jednocześnie wszystkie poniekąd są efektem oddziaływania mediów na kulturę.

## 1.1. Tożsamość wobec doświadczeń medialnych

Jak już zauważono, w ponowoczesności jednostka przestaje zależeć od konkretnego, ustabilizowanego układu społeczno-kulturowego, który zostaje wyparty przez refleksyjną autokreację i wariacyjność. Doskonale ilustruje to tożsamość kolażowa, wynikająca ze zmiany zależności między systemem społecznym a stylem kultury. Traci ona swój zinstytucjonalizowany charakter konstytuujący życie zbiorowe na rzecz indywidualnego wyboru opartego na jednostkowości i swobodzie konsumpcji. Jak dowodzi Daniel Bell, w kulturze zachodzi znaczne ujednolicenie wzorów zachowań, które stanowiły jeden z głównych wyróżników

[5] Z. Sareło, *Postmodernistyczny styl myślenia – życia*, s. 10.

[6] J. Życiński, *Bóg postmodernistów*, s. 88.

klasowych. Współcześnie, uczestnicząc w kulturze dokonuje się wyborów wolnych od determinizmu społecznego, uzależniając je jedynie do gustu, mody, stylu życia i możliwości konsumpcyjnych. Wybór zaś odnosi postindustrialnego człowieka do zmiksowanego koktajlu kulturowego przyrządzonego z najrozmaitszych składników i serwowanego przez media. Tam zacierają się granice religijne, społeczne, państwowe, kontynentalne, językowe, płciowe i wszelki inne. Tym samym uczestnik tej globalnej kultury medialnej konstruuje swoją tożsamość na wzór kolażu, wybierając z wielu możliwości te elementy, które będą odpowiadać jego stylowi życia, a co najważniejsze – konsumpcji. Tożsamość kolażowa – jak pokazuje to Clifford Geertz w *Zesłanym świetle* – prowadzi do postawy rozumienia tego, co inne i przyjmowania w poczuciu zgodności opinii i jedności uczuć swoich i nowoplemiennej wspólnoty medialnej. W efekcie, współczesny człowiek musi umieć pojąć to, czego nie może przyjąć bez jednoczesnego zamazywania poczucia własnej tożsamości. Tę trudną umiejętność wspomaga tożsamość wyobrażona, oparta na zdemokratyzowanej przez media wyobraźni. Media, dyktując styl współczesnej kultury, kształtując styl życia, mody, konsumpcji, określają zbiorowe aspiracje społeczeństwa globalnego, czego efektem są m.in. rozluźnienie, zmienność i swobodniejsze kształtowanie tożsamościowych związków z kulturą i społecznością. Przekaz medialny, jego ponadterytorialny charakter, wzmaga wrażenie migracyjności uczestników kultury, uwolnionych od lokalnych ograniczeń, a tym samym konstruuje nowy typ tożsamości oparty na telerzeczywistości i wyobrażanych przez nią marzeniach i pragnieniach.

Media niewątpliwie wzbogacają i podkreślają zwrotny charakter „ja", lecz jak dowodzi John B. Thompson, w pewien sposób uzależniają jednostkę od systemów medialnych, które znajdują się poza jego kontrolą[7]. Ponadto, poprzez rosnącą dostępność do materiału symbolicznego powodują dezorientację poprzez „przeładowanie symbolami", a ta wzmaga się poprzez nakładanie się quasi-interakcji medialnych z doświadczeniem rzeczywistym. Materiały medialne stają się dla uczestników kultury medialnej podstawą przekształceń swoich osobistych doświadczeń w obiekt medialny i odwrotnie: przekazów medialnych w identyfikowane osobiście sytuacje. Tym samym, prowadzi to do zdystansowania się współczesnego użytkownika mediów do własnej przeżywanej rzeczywistości, która sprzężona z doświadczeniem medialnym staje się zapośredniczona. Z drugiej strony, media oferują rozmaitość doświadczeń, których odbiorca nie mógłby przeżyć w inny sposób jak tylko poprzez media. Te dwie strony pośredniej quasi-interakcji prowadzą do zdefiniowania tożsamości zapośredniczonej. Tożsamość ta konstruowana jest w oparciu o doświadczenie zupełnie nowe, niezależne od kontekstu życia codziennego. Łączą się tu doświadczenie przeżyte, czyli doświadczenie,

[7] J. B. Thompson, *Media i nowoczesność*, s. 209–219.

Audiowizualne aspekty_27.indd 224 28.05.2013 18:55

jakie nabywa się w życiu codziennym, oraz doświadczenie medialne, zdobyte za pośrednictwem mediów. To ten rodzaj doświadczenia, które nabywa się w interakcji pośredniej lub quasi-interakcji. Tożsamość zapośredniczona konstruowana jest w oparciu o doświadczenia medialne, odległe w czasie i przestrzeni od praktycznych kontekstów życia codziennego, na które człowiek nie ma wpływu, a jedynie może je ponownie kontekstualizować poprzez przyswajanie i umieszczanie ich w swoim życiu codziennym. Mają one wpływ na projekcję „ja", którego struktura odniesienia jest w mniejszy lub większy sposób kształtowana na wzór obrazów medialnych, oraz na poczucie wspólnotowości, która jawi się jako „wspólnota oderwania od przestrzeni*"*. Dzięki mediom trudno tu mówić o wspólnym doświadczeniu przestrzeni, raczej tylko o mobilnej przestrzeni medialnej, która jest tworzona w czasie emisji danego typu przekazu medialnego. Podmiot uczestniczy w przestrzeni wydarzenia medialnego za pośrednictwem medium, przenosząc się z miejsca na miejsce, nie podlegając prawom fizyki. Co więcej, media nie ograniczają przestrzeni odbiorczej, pozwalając łączyć się odbiorcom przebywającym w różnych miejscach w publiczność przestrzeni medialnej. To zerwanie z przestrzenią fizyczną sprzężone z procesami globalizacyjnymi, obecne już w starych mediach, stanie się udziałem w jeszcze większym stopniu w nowych mediach (np. w Internecie), o czym za chwilę.

Warto w tym miejscu zatrzymać się nad rozważaniami Ewy Rewers na temat tożsamości translacyjnej[8]. Przyjmując rozumienie tożsamości jako procesu, a nie stanu, badaczka stara się pokazać, że tożsamości kulturowe czasów współczesnych powstają w procesie translacji postrzeganej jako dominująca praktyka kulturowa, związana bardziej z działaniem, produkowaniem czy praktyką, niż z autorefleksyjnością. Wspomniane wyżej transkulturowość, transetniczność i transnarodowość powstające pod wpływem kultury medialnej wiążą się z niestabilnością tożsamości, prowadząc do konstruowania człowieka jako wielokulturowej hybrydy. Tożsamość hybrydyczna wspomagana jest zabiegami medialnymi, takimi jak niekontrolowana ilość duplikujących się obrazów, utrata realności przedstawianego świata, przekształcanie się świata w obraz, a tego w towar podlegający zasadom rynkowym, fragmentyzacja tegoż obrazu, co prowadzi do dezorientacji i zagubienia współczesnego uczestnika kultury medialnej z jednej strony i budowania nowej tożsamości już zmedializowanej, teleobecności z drugiej. Człowiek postindustrialny, zanurzony w tożsamość medialną wpisuje się zarazem w narodową i lokalną tożsamość, choćby poprzez fizyczną obecność w jakimś konkretnym państwie, które daje mu dostęp do tychże mediów, jak i w ponadnarodową tożsamość globalną, opartą na telerzeczywistości, konstruowaną przez przekaz medialny. W ten sposób ponowoczesny uczestnik kultury doświadcza rozproszenia

[8] E. Rewers, *Tożsamości translacyjne*, s. 9–23.

Audiowizualne aspekty_27.indd 225 28.05.2013 18:55

i pozostawania w jednym miejscu zarazem niczym baśniowe stwory, bogowie czy święci mający dar bilokacji, staje się hybrydą biologii i technologii, realności i medialności. Tożsamość zatem konstruuje się i przeobraża na styku światów, na pograniczach społeczeństw, które nieustannie podlegają przeobrażeniom kulturowym, tym samym nie pozwalając uzyskać stabilności. Człowiek ponowoczesny podlega wpływom wynikającym z różnych założeń i zmierzającym w różnych kierunkach, stąd przekształcenia tożsamości ulegają nieustannym zaburzeniom, przypominają liczne płynące w różnych kierunkach strumienie. Tak rysowany obraz tożsamości przestaje być rozpoznawalny i rozumiany przez sam podmiot, który w obecnym doświadczeniu kulturowym wciąż zadaje o nią pytanie. Tożsamość, pytając o samą siebie, staje się narracją, ciągiem opowieści.

## 1.2. Tożsamość narracji medialnej

Narracyjna koncepcja tożsamości zakłada, że ludzkie zachowanie jest możliwe do opisania wyłącznie w relacji do społecznej natury działania jednostki. Jednocześnie narracja jako struktura znacząca jest w pewien sposób naturalną dyspozycją człowieka, w której zawiera się jego sposób myślenia i działania, a co za tym idzie jednostka może dodawać własne wątki do narracji, w którą wcześniej wpisało ją społeczeństwo. Jak pisze Anthony Giddens, refleksyjne pojmowanie tożsamości polega na spójnej i stale rewidowanej narracji biograficznej w kontekście wielu wyborów filtrowanych przez systemy abstrakcyjne. Przywołując kontekst kultur tradycyjnych, można zauważyć, że człowiek epoki postindustrialnej, pozbawiony trwałych ram pojęciowych, buduje własną tożsamość z materiałów o różnym pochodzeniu, które nie zawsze składają się w spójną i skończoną całość narracyjną, a systemy abstrakcyjne funkcjonują odmiennie od form tradycyjnych, uzależniając wybory indywidualne jednostek od koniunktury, rynku, mody kulturowej itd. Efektem tego jest zjawisko zinstytucjonalizowania biografii, które podporządkowuje rytm całego życia wzorowi instytucjonalnemu, dokonuje swoistej standaryzacji doświadczenia życiowego. A narzędziem owego ujednolicenia są właśnie media:

> „Wywoływany przez telewizję i prasę efekt kolażu nadaje szczególny charakter przemieszaniu sytuacji i potencjalnych stylów życia. Z drugiej strony, wpływ środków przekazu na pewno nie przyczynia się wyłącznie do zróżnicowania i rozdrobnienia. Media mogą dawać dostęp do środowisk, z jakimi jednostka prawdopodobnie nigdy się osobiście nie zetknie, ale jednocześnie znoszą granice między sytuacjami, które do tej pory były nieodwołalnie rozdzielone […] Podważa to tradycyjny związek między «otoczeniem fizycznym» i «sytuacją społeczną». Zapośredniczone sytuacje społeczne przyczyniają się do powstawania nowych podziałów – i różnic – między uprzednio istniejącymi formami doświadczenia społecznego”[9].

[9] A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość*, s. 117 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 226 28.05.2013 18:55

John B. Thompson w tej sytuacji zwraca uwagę na stwarzanie nowych form intymności, które prowadzą do quasi-reakcji pozwalających na nowy sposób uczestniczenia w doświadczeniach, których odbiorcy nie mogliby doświadczać w codziennym życiu[10]. Tym samym zaciera się granica między doświadczeniem przeżytym a doświadczeniem medialnym; rzeczywistość staje się pojęciem niejednoznacznym, bowiem za pośrednictwem mediów człowiek prowadzi podwójną egzystencję, która rozgrywa się „tu i teraz" oraz „tam" – w świecie realnym i świecie wirtualnym. Tożsamość oparta na teleobecności wykazuje strukturę schizofreniczną, czy nawet multifreniczną, która uwolniona od więzi społecznych postrzega świat w sposób ahistoryczny i indywidualistyczny, zdeterminowany chwilą obecną, podległą dyktatowi zmienności. Człowiek zmediatyzowany pod wpływem natłoku, nadmiaru konsumpcyjnego obrazów medialnych staje się zbiorem różnorodnych, niezbornych i niepowiązanych językowo doświadczeń telerzeczywistości, konstruującym tożsamość typu *insert*. Jak pisze Wojciech Burszta:

> „Są to tożsamości zawsze otwarte na propozycje i gotowe włączyć wszelkie dostępne materiały, na równi pochodzące z doświadczeń przeżytych, jak i medialnych, o ile tylko mogą one, na określony czas, «warunkowo», stworzyć koherentną całość"[11].

Wobec tej tożsamości, społeczne afiliacje tj. rasa, płeć kulturowa, kraj, miejsce urodzenia, religia przestają dziś być istotne, zostają zastąpione przez świadomość nowoplemienną opartą na wspólnotowości medialnej: telewizyjnej, internetowej.

W doświadczeniu medialnym, szczególnie w odniesieniu do nowych mediów, zostaje zniesiona relacja rzeczywistego otoczenia i woluntarnej pamięci (wewnętrznej), na rzecz pamięci medialnej, stechnologizowanej, usieciowionej. Uśmiercone zostają tak pamięć, jak i obecność zewnętrzna zawłaszczona przez teleobecność. Dochodzi do wymazania osobistego doświadczenia, w miejsce którego zostaje włączone quasi-doświadczenie zapośredniczone i programowane przez media. Jak pisze Wojciech Chyła w cytowanej już książce *Media jako biotechnosystem*, doświadczenie mediów prowadzi do wyzbycia się przez jednostkę cech właściwych dla człowieczeństwa, szczególnie tych, które dotyczą poczucia wspólnotowości. W zamian, media proponują nieustającą przyjemność, która jest jednocześnie zaspokajana i wytwarzana przez nie same. Podtrzymywane w sposób permanentny połączenie z mediami za pomocą technologii prowadzi do zastąpienia relacji międzyludzkich telekomutacją, co za tym idzie miejsce żywych indywidualnych osób w akcie komunikacji zajmują „zdezindywidualizowane nośniki chcenia", co staje się wyrazem zwycięstwa człowieka automatycznego

[10] J. B. Thompson, *Media i nowoczesność*, s. 223–228.

[11] W. J. Burszta, *Tożsamość narracyjna w dobie ekranu*, s. 37.

Audiowizualne aspekty_27.indd 227 28.05.2013 18:55

nad metafizycznym. Efektem tak rozumianej tożsamości medialnej jest powstanie pseudopodmiotu, czyli podmiotu programowanego w czasie realnym za pomocą technicznie nieustającego przełączania połączeń, co w konsekwencji oznacza koniec człowieczeństwa i indywidualizacji, a co mocno objawia się w tożsamości powstającej pod wpływem nowych mediów.

### 1.3. Tożsamość mobilna

Narracyjna koncepcja tożsamości, ukazująca jednostkę jako tę, która buduje swą tożsamość w oparciu o materiał symboliczny i doświadczenia, czerpiąc z dostępnych źródeł – z materiałów medialnych, podkreśla czynny i kreatywny charakter podmiotu. Tożsamość medialna nie jest bowiem zawsze taka sama dla wszystkich, jest płynna, zależna od dostępu do mediatyzowanych form komunikowania. Materiał medialny wykorzystywany w czasie kształtowania tożsamości, splatany w jedną całość z osobistym doświadczeniem jednostki, podlega ciągłej aktualizacji, nigdy nie jest produktem skończonym, podkreślając tym samym zwrotną konstrukcję „ja", wzbogacaną przez nowe media. Tożsamość w dobie nowych mediów staje się tożsamością mobilną, o nieustannie przesuwanych granicach, horyzontach poznawczych, punktach odniesienia, które zmieniają się wraz z ich medialną obecnością. Media stają się zatem „multiplikatorem mobilności" – „formą podróży – która umożliwia jednostkom zdystansowanie się od miejsca życia codziennego"[12], wpisując się w koncepcję socjologii mobilności opisaną przez Johna Urry.

Wśród opisów tożsamości mobilnej pojawiają się znane z badań nad kondycją człowieka ponowoczesnego metafory: nomady (Deleuze, Guattari), turysty, włóczęgi (Bauman), żywego statku, mikrokulturalnego systemu w ruchu (Gilroy), hotelowego holu recepcyjnego – miejsca oddalonego od domu, pełnego przypadkowych spotkań (Clifford), motelu, miejsca bezosobowego, burzącego poczucie lokalizacji, którego umiejscowienie przy autostradzie świadczy o dużej cyrkulacji (Morris); czy wreszcie płynu, którego struktura fizyczna podkreśla charakter mobilności tj. przepływ, amorficzność, brak granic. Figury podróżowania stały się najpopularniejszym objawem mobilnej tożsamości. Z jednej strony zostało to spowodowane rozwojem technologii transportu, który przyspieszył i sprywatyzował doświadczenie podróży, czego objawem jest chociażby sytuacja oglądania świata zza szyby samochodu czy samolotu. Z drugiej strony, za sprawą mediów masowych dokonała się dematerializacja środków komunikacji, pozwalając na przenikanie się różnorodnych doświadczeń, czasoprzestrzenną kompresję ludzkich i fizycznych doświadczeń oraz procesów. Niewątpliwie to właśnie

[12] J. B. Thompson, *Media i nowoczesność*, s. 213.

Audiowizualne aspekty_27.indd 228 28.05.2013 18:55

media tj. telewizja czy sieć telekomunikacyjna, obejmujące tysiące połączeń (nadajników i odbiorników), ludzi, maszyn, programów, tekstów, obrazów itd., w których quasi-podmioty i quasi-przedmioty mieszają się w nowe hybrydowe formy, nie pozwalając określić się tożsamości raz na zawsze, determinują jej mobilność. Tożsamości te są nietrwałe, nieprzewidywalne, niestabilne, a wciąż nowe połączenia, nowe przekazy i nowe obrazy w niezaplanowany sposób mnożą kolejne tożsamości.

## 2 Tożsamość w dobie nowych mediów

Przechodząc do opisu tożsamości człowieka, powstającej pod wpływem nowych mediów, trudno nie zauważyć, że są one konsekwencją dokonanych już w kulturze pod wpływem mediów masowych refiguracji tożsamości. Można przyjąć, że tożsamość człowieka nowych mediów jedynie multiplikuje i uwydatnia pewne aspekty tożsamości, które pojawiały się już wcześniej w relacji między rzeczywistością medialną a człowiekiem. Przykładem może być chociażby omawiana powyżej tożsamość mobilna, do opisu której John Urry posługuje się metaforą sieci jako dynamicznej struktury: przekaźników i przepływów, otwartej na możliwości nowych połączeń[13]. Sieć rozumiana jest tu bardzo szeroko, jako zbiór wszelkich połączeń komunikacyjnych: przekaźniki to sieci maszyn, technologii, organizacji tj. transport ludzi i przedmiotów, ale także przewody czy kanały łączności; przepływy zaś składają się z ludzi, obrazów, informacji, pieniędzy, odpadów, poruszających się wewnątrz granic państwowych a także ponad tymi granicami. Trudno jednak nie zauważyć, że opis krzyżowania się przepływów i przekaźników, ich ponadterytorialny charakter, zwiększające się tempo połączeń między nimi budzi skojarzenia z tak powszechną dziś siecią internetową.

Dlatego też, tożsamość w dobie nowych mediów, może nawet bardziej niż w czasach mediów masowych, wpisuje się w socjologię płynności, która definiowana jest jako „antystruktura" – rzeczywistość bez żadnego wyraźnego punktu wyjścia czy dojścia. W niej przejawia się zdeterytorializowany ruch czy mobilność, płynie ona szlakami poszczególnych terytorialnych przenośników czy dróg tworzących koryto, jest relacyjna. Porusza się w określonych kierunkach, lecz bez stanu docelowego, ma różne stopnie lepkości (nasycenia), porusza się zgodnie z pewną czasowością, nie zawsze utrzymuje się między ścianami koryta (może wypływać, wyciekać). Mobilna tożsamość jest miejscem, gdzie zderzają się ze sobą różne „płyny", działające na rozmaite zmysły; gdzie przecinają się w punktach przelotnych spotkań różne cieki komunikacyjne – nowe technologie.

[13] J. Urry, *Socjologia mobilności*, s. 38–74.

Tego rodzaju technologie zorganizowane są w luźno uporządkowanych i elastycznie zmieniających się sieciach; stopniowo łączących się w zintegrowane systemy informacyjne, których wyrazem jest momentalność.

Momentalne elektroniczne impulsy dostarczają materialnego podłoża dla przestrzeni przepływów, stają się podstawą transmitowanej informacji. Medialne zdarzenia stają się ważniejsze niż ich umiejscowienia, medialna prezentacja przybiera postać przeplatanki historii i zdarzeń, których nic nie łączy poza tym, że są doniosłe i „na czasie". Po drugie, następuje wtargnięcie odległych wydarzeń do sfery codziennych doświadczeń – kompresja czasoprzestrzenna, w której trwa produkcja globalnej teraźniejszości (ludzie są przenoszeni od jednego zdarzenia do drugiego). Pojawia się czas momentalny, tzn. taki, w którym zmiany informacyjne i komunikacyjne umożliwiają momentalną transmisję informacji i idei oraz jednoczesny dostęp do nich na całym globie. Zmiany technologiczne i organizacyjne znoszą podział na dzień i noc, dni robocze i weekend, miejsca pracy i wypoczynku; wzmagają poczucie jednorazowości produktów, miejsc, obrazów w „społeczeństwie wyrzucającym"; zmienności i efemeryczności mód, produktów, procesów itd.; tymczasowości produktów, miejsc pracy, zawodów, cech, wartości. Prowadzą do mnożenia się nowych produktów, powstawania elastycznych form technologii i olbrzymich ilości śmieci; rozpowszechniania się pracy krótkoterminowej, wzrostu liczby zatrudnianych dorywczo; nadzwyczajnego wzrostu dostępności produktów z różnych krajów, dzięki czemu można „konsumować" wiele stylów i mód bez potrzeby podróżowania do miejsc pochodzenia. Rodzi to też następstwa w życiu obyczajowym i społecznym. Nowe media według Urry'ego mają konsekwencje chociażby w postaci wzrostu wskaźnika rozwodów i innych przejawów rozpadu rodziny; słabnięciu z pokolenia na pokolenie poczucia zaufania, lojalności i obowiązku w rodzinach; poczucia, że tempo życia na świecie jest za szybkie i sprzeczne z innymi aspektami ludzkiego doświadczenia; rosnącej zmienności preferencji politycznych i innych. Można zatem zauważyć, że doświadczenie nowych mediów jako przejaw mobilnej tożsamości, prowadzi do destabilizacji społeczności medialnych, których tożsamość konstruowana jest w oparciu nie tylko o coraz to nowe materiały medialne, ale także poprzez odkrywanie alternatyw życiowych, które stwarzają nowe technologie cyfrowe i wirtualne. Powstająca w ten sposób hybryda pozwala spojrzeć na problem tożsamości nowych mediów w kategorii niejednorodności, połączenia: ciała biologicznego i maszyny, natury i techniki, realności i wirtualności, relacji międzyludzkich i interfejsów itp. W tym rozumieniu człowiek przestaje być spójną strukturą, a staje się zbiorem przecinających się przekaźników, czego najpełniejszym wyrazem może być deleuze'owskie kłącze lub sieć.

Audiowizualne aspekty_27.indd 230 28.05.2013 18:55

## 2.1. Tożsamość w sieci

Cyberspołeczeństwo, oparte na możliwości kreowania heterogenicznych światów, wirtualnych rzeczywistości, daje możliwości ponownego zdefiniowania swojej tożsamości. Jest to możliwe dzięki konstytutywnym cechom internetu. Jak pisze Wolfgang Welsch, sieć jest niezwykle funkcjonalna, bowiem poprzez niesamowitą prędkość, zasięg i łatwość komunikacji ułatwia wybiórczość, daje poczucie swobody i wolności, uwalniając człowieka od powolności ciała[14]. Jest także estetyczna; lekkość i mobilność światów elektronicznych pozwala doświadczać lekkości bytu tak innej od fizycznej materialności. Wreszcie, zupełnie odmiennie postrzega rzeczywistość ontologiczną, niwelując rozróżnienia między istotą a zjawiskiem, pozwalając funkcjonować podmiotowi wyłącznie w wymiarze cyfrowym. Nowa ontologia, jak dowodzi Welsch, jest także zorientowana horyzontalnie, a nie jak dotąd wertykalnie, co daje użytkownikowi sieci możliwość wchodzenia w nieskończoną liczbę relacji, powiązań, poszerzeń i hybrydyzacji. Wymienione tu cechy wskazują na sieciowe odwrócenie się od ciała, które pozwala na zbudowanie nowej tożsamości. Myśl ta wpisuje się w dyskusję nad nową cielesnością.

W cyberprzestrzeni, użytkownik ma możliwość zarządzania własną tożsamością: zmiany wieku, imienia, zawodu, cech charakteru, osobowości, wyglądu, płci itp. Może modelować swą tożsamość, dostosowując do wirtualnej rzeczywistości role społeczne. Jest to możliwe dzięki całkowitej transparentności świata wirtualnego, w którym jednostka dekonstruuje swą fizyczną tożsamość na rzecz multi-tożsamości, by być postrzegana w konkretny sposób. To rodzaj całkowitego rozpuszczenia się „ja" w cyberprzestrzeni i odbudowania tożsamości na swoich warunkach, bowiem identyfikacja tożsamości możliwa jest na podstawie zamieszczonych przez użytkownika danych. Sytuacja ta daje każdemu uczestnikowi cyberprzestrzeni poczucie anonimowości, choć może tylko pozornie, zważywszy na to, że każdemu z użytkowników sieci przypisany jest adres IP lub nick, którym posługuje się w społeczeństwie sieciowym czy domena, wskazująca na konotacje środowiskowe (miejsce zamieszkania czy grupę społeczną). Jednocześnie każdy z uczestników cyberprzestrzeni może wielokrotnie generować swój nick, korzystać z wielu źródeł sieciowych, wymykając się ostatecznej identyfikacji. Modelowanie swego wizerunku, statusu społecznego, wyglądu, nawet interakcji odbiorców jest wyróżnikiem *switchingu* tożsamości funkcjonującym w cyberprzestrzeni. Tak konstruowana tożsamość jest niezwykle płynna,

[14] Welsch zwraca uwagę na zjawisko odrealnienia rzeczywistości, czyli sytuację, w której realność traci swój ciężar poprzez medialne uobecnienie. W. Welsch, *Estetyka poza estetyką*, s. 81–103.

Audiowizualne aspekty_27.indd 231 28.05.2013 18:55

ulega nieustannym zaburzeniom, przybiera postać licznych, płynących w różnych kierunkach strumieni, które czasem łączą się jakimś rysem wspólnym, czasem zaś są zupełnie niespójne. Przypomina to eksperymenty z tożsamością dokonywane we współczesnych multimedialnych praktykach artystycznych, o których pisze Ryszard W. Kluszczyński[15]. Jednostka w medialnych performansach odgrywa zazwyczaj postać, której nie udało się dotąd zaistnieć inaczej niż wirtualnie, usiłując stać się bardziej prawdziwą niż kiedykolwiek wcześniej. Podobnie jak w cyberprzestrzeni – artystyczny wizerunek jest rodzajem maski, którą artysta – użytkownik nakłada, umożliwiając wypowiadanie się głębokim pokładom nieujarzmionej kulturowo jaźni.

Opisany proces modelowania tożsamości określa się także jako tożsamość w budowie lub sięgającą do źródeł antropologicznych tożsamością *bricolage*. Pojęcie to jest rozumiane jako wypełnianie i dekorowanie swojej przestrzeni życiowej znaczeniami symbolicznymi i rytualnymi zaczerpniętymi z przekazów medialnych: muzyki, czasopism, telewizji, internetu. Kreowana tożsamość w sieci jest nie tyle płynna, ile złożona z odwzorowań codziennych rzeczywistych praktyk prawdziwego świata oraz z pragnień bycia postrzeganym przez innych. Zależność ta, jak dowodzi Susannah Stern, decyduje o sposobie przedstawiania się w sieci: od konstrukcji dynamicznych przez ponure aż do zażenowanych[16]. Sprzyjają temu praktyki narracyjne witryn domowych, blogów, portali społecznościowych tj. *Facebook* czy *MySpace*, bazujących na tradycji dzienników i pamiętników, oferujących możliwość rozwijania sieci komunikacyjnych z innymi użytkownikami sieci i poszerzania listy znajomych w sieci, których liczba jest konstytutywnym elementem tożsamości. Ilość wpisanych znajomych na prywatną listę ma świadczyć o popularności użytkownika w środowisku, jego społecznym charakterze itd.

Koncepcja tożsamości w budowie pozwala spojrzeć na podmiotowość w sieci w perspektywie teatru, który społeczne doświadczenie i komunikację sprowadza do dialogu i konwersacji. Obecność w sieci, choć pozbawiona wymiaru fizycznego, zastąpiona ikonką wirtualnej aktywności, przywodzi na myśl sytuację odgrywania roli, którą buduje się w odniesieniu do oczekiwań widza, oczekując jego aprobaty. Tożsamość w sieci jawi się zatem jako gra, w której przyjmuje się różne role, nakłada maski. Staje się ona tym łatwiejsza, że sieć uwalnia od materialności,

[15] R. W. Kluszczyński, *Ontologiczne transgresje*, s. 192–197 oraz tegoż, *Światy możliwe – światy wirtualne – światy sztuki*, s. 15–25.

[16] Podaję za D. Buckingham, *Introducing Identity*, [w:] *Youth, Identity, and Digital Media*, ed. D. Buckingham, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, Cambridge 2008, 1–24. (dostęp: http://www.sovela.net/blogs/mestrado/wp-content/uploads/2011/07/doc9.pdf).

Audiowizualne aspekty_27.indd 232 28.05.2013 18:55

cielesności, pozwalając konstruować swą tożsamość o charakterze projektu. Jak pisze Castells, budowanie takiej tożsamości jest projektem innego życia, lepszego, bardziej intensywnego czy zmysłowego niż to, w którym na co dzień się uczestniczy. Można powiedzieć, że tożsamość w sieci jest sposobem przedłużenia tożsamości doświadczenia osobistego, rodzajem protezy, za pomocą której uzupełnia się braki, poczucie wewnętrznej gorszości, pustki, niedoskonałości. A zatem sieć, jako proteza tożsamości, pozwala na nowe przeżywanie codzienności, co pokazuje, że tożsamość w dobie nowych mediów jest zdeterminowana techniką.

## 2.2. Tożsamość wirtualna

Tożsamość wirtualna wydaje się zrzekać biologicznej i podmiotowej autonomii na rzecz technicznych protez swoich ludzkich kompetencji i właściwości, czego wyrazem jest interaktywna, teleobecna, „interfejsująca się" tożsamość o charakterze wirtualnego awatara, który jest rodzajem fantazmatu pragnienia. Na czym polega owa awataryzacja tożsamości? Tożsamość podmiotu fizycznego i zindywidualizowanego przejmuje atrakcyjność sieciowego wizerunku i od niej uzależnia swoją rynkową wartość, co za tym idzie, tożsamość staje się grą ekshibicjonistyczno-voyerystyczną. Polega ona na autoprezentowaniu się w sieci za pomocą technologii, interfejsowaniu się, aby być atrakcyjniejszym dla popędów, przyciągać je bez bezpośredniej weryfikacji tożsamości, której w mediach nie ma. Bowiem, „wszystkie tożsamości są tam [w tej grze] wymienialne i żadna nie jest ustanowiona raz na zawsze"[17]. Tym samym, jednostka może być kimkolwiek i czymkolwiek zechce, w zależności od fantazji. Można zatem powiedzieć, że w rzeczywistości wirtualnej tożsamość nieustannie podlega autointerfejsowaniu, autoobrazowaniu, aby zwrócić uwagę innych na siebie. Tu nie chodzi o autentyczną tożsamość, lecz o tożsamość fluktuującą, opartą na semiotycznej wartości atrakcji. Dlatego nowe media zajmują się konstruowaniem tożsamości użytkowników w tym sensie, w jakim zajmują się konstrukcją ich pragnień, fantazmatów. Jak dowodzi cytowany już Wojciech Chyła:

> „Tożsamość medialna ma więc przede wszystkim charakter ekonomiczny, ale też popędowo-fikcjonalno-ludyczny, w prowadzonej grze uwodzący współgraczy. Jest ludyczną fikcją powodowaną przez popędowe fluksy, podtrzymywane, bo «modulowane» i deterytorializowane przez tożsamość tą pośredniczące formujące ją media. Jest to tożsamość o tyle człowieka pracy, o ile on, a nie tylko jakiś «ktoś» na niej tylko zarabia, ale ta tożsamość jest właściwie tożsamością przybieraną w jakiejś «zabawo-pracy», a także w trakcie jakiejś «edukacjo-rozrywki», najbardziej jednak jest tożsamością gracza gry rywalizacyjnej i eliminacyjnej, toczonej za i na pieniądze, pod postacią telekomunikowania się z partnerami za pomocą medialno-informatycznych programów"[18].

[17] P. Klossowski, *Nietzsche i błędne koło*, s. 278.
[18] W. Chyła, *Media jako biotechnosystem*, s. 180.

Współczesna tożsamość zatem, konstruowana przez stechnicyzowane media, rodzi się na skrzyżowaniu produkcji przyjemności i finansowego zysku, sytuując tożsamość poza podmiotem. To właśnie doświadczenie nowych mediów, zwłaszcza internetu, objawiło ponowoczesną tożsamość, która porzuciła zewnętrzną perspektywę na rzecz ulokowania podmiotowości wewnątrz sieci, rozwinęła procesy dyslokacji i translokacji, wpisując się w kontekst globalny.

## 2.3. Tożsamość w dobie technicyzacji

Opisane powyżej tożsamości (sieci, wirtualna), jakkolwiek pozwalają się opisać poprzez specyficzne właściwości, są zdeterminowane włączeniem technologii w życie codzienne. To właśnie technika, przenikając naturę i kulturę, i poprzez procesy digitalizacji czy wirtualizacji zmieniając znaczenie podstawowych wartości antropologicznych tj. czasu i przestrzeni, prowadzi do przekształceń tożsamości w ponowoczesności. Warto zatem przyjrzeć się wpływowi nowych technologii na konstruowanie się tożsamości.

Rozważania na temat elektronicznej technicyzacji tożsamości ponowoczesnej należałoby zacząć od koncepcji człowieka Turinga[19], który ma być najpełniejszym połączeniem humanistyki i technologii, twórcy i wytworu. Zgodnie z tą koncepcją człowiek, konstruując maszynę myślącą, sam określa siebie jako maszynę, kształtując siebie na obraz i podobieństwo technologii. Jak pisze Dawid Bolter: „Wszyscy możemy stać się ludźmi Turinga, jeśli nasza współpraca z komputerem ma charakter osobisty i trwa odpowiednio długo, jeśli zaczynamy myśleć i mówić w kategoriach sugerowanych przez maszynę”[20]. Zmiana, o której pisze Bolter, jest efektem nowego postrzegania przez człowieka Turinga czasu i przestrzeni. Człowiek Turinga traktuje przestrzeń w swej maszynie jako plastyczny, wręcz dotykalny materiał, a mimo to pozostaje logikiem, który tworzy struktury danych w swej wyobraźni. Przestrzeń komputera jest zarówno fizyczna (magazyny danych czyli kostki pamięci, tranzystory, procesory, to ciągi numeryczne bitów), jak i logiczna (przestrzeń adresowa, a więc przypisywana konkretnym partiom przestrzennym elementów programu i danych – istniejąca w umyśle programisty), co pozwala człowiekowi Turinga być rzemieślnikiem i filozofem zarazem. Inaczej także traktuje się czas. Czas w komputerze to czas nanosekund, a sposób, w jaki komputer przetwarza czas, staje się modelem

[19] Metafora „człowiek Turinga” w poniższych rozważaniach zostanie użyta na oznaczenie nowej antropologii powstającej pod wpływem technologizacji życia i jego podstawowych składników rzeczywistości. Sama nazwa wiąże się z Alanem Turingiem, matematykiem, projektantem pierwszych elektronicznych programów komputerowych oraz prototypu maszyny cyfrowej, która zainicjowała rozwój badań nad sztuczną inteligencją.

[20] D. Bolter, *Człowiek Turinga*, s. 43.

Audiowizualne aspekty_27.indd 234 28.05.2013 18:55

dla ludzkiego myślenia o przemijaniu czasu w przyrodzie i kulturze. Człowiek Turinga pracuje z czasem, który jest dostarczany przez komputer, jest materiałem do modelowania pod kątem celów, jakie zamierzył człowiek. Ten ścisły kontakt z czasem obiecuje sukces, a zarazem rozwija świadomość ostatecznych ograniczeń czasowych. Dla komputera przemijanie czasu nie jest ciągłym potokiem, jak w doświadczeniu ludzkim; czas upływa w nim jako seria nieciągłych jednostek, które odmierzają postęp działania maszyny. Mają one na celu danie czasu procesorowi na wykonanie jednej z instrukcji wskazanych przez program, czasomierz elektroniczny dostarcza miary, wedle której procesor mierzy drogę obliczeń. Komputer przetwarza sam czas, zmieniając pulsy energii elektrycznej w rozkazy manipulowania danymi, to znaczy przekształca sekundy w informacje. Szybkość tych transformacji sytuuje działanie komputera w świecie poza doświadczeniem człowieka. Czas komputerowy może być odbierany jako osiągnięcie szczytowe zewnętrznej miary postępu, jako surowiec (pulsy) zużywany przez procesor; a wreszcie sam czas może być traktowany jako produkt (coś, co można osiągnąć w określonym czasie). Trzecim z elementów konstruującym tożsamość człowieka Turinga jest podejście do pamięci. W świecie komputerowym pamięć elektroniczna to każda maszyna lub układ, który utrwala efemeryczne sygnały procesora centralnego. Pamięć zewnętrzna systemu to urządzenie pamięci masowej do zapisywania danych; pamięć wewnętrzna jest bezpośrednio podporządkowana procesorowi, aby wykonywać określone operacje; a zatem pamięć komputerowa jest zarówno sprzętowa, jak i programowa. Pamięć jest zorganizowana hierarchicznie, wbudowane w komputerową pamięć właściwości magazynowania stają się blokami konstrukcyjnymi dla dalszych struktur programisty (bit, segmenty, pliki, foldery, biblioteki). To decyduje o charakterze pamięci: indeksowym, katalogowym, tabelarycznym. Magazynowanie komputerowe potrafi bezbłędnie utrwalać i niemal doskonale reprodukować dane. Można zatem zauważyć, że komputer przypisuje pamięci tyle uwagi, co starożytni Grecy, choć rozumie ją inaczej. Pamięć komputerowa jest bardziej asocjacyjna niż linearna, pozwala rozwijać sieci skojarzeń w zbiorach danych na kształt ludzkiej pamięci, co uwidacznia się w podatności na zmiany – pamięć komputerowa jest zawsze gotowa zastąpić starą informację nową. Pamięć dla człowieka Turinga jest ważna ze względu na to, że wiele operacji zależy od magazynowania i odzyskiwania danych.

Kim jest zatem człowiek Turinga? Czy maszyna zastąpi człowieka, czy raczej człowiek przejmie cechy maszyny? Wraz z komputerem pojawia się „człowiek komputerowy", który:

> „swą duszę zawdzięcza maszynom; jest ona stworzona przez maszynę, człowiek myśli tak jak myśli, czuje tak jak czuje dzięki pracy, którą maszyny wykonują za niego, więc ich istnienie jest warunkiem *sine qua non* tak dla niego jak dla nich"[21].

[21] Tamże, s. 319.

Człowiek ten jawi się zatem jako przetwarzacz informacji, z pustym magazynem pamięci niczym oświeceniowa *tabula rasa*, programuje sam siebie, by jako osoba dojrzała móc rozwiązywać problemy: może dostosować się do każdego zdania, znaleźć drogę do każdego celu. Łączy on cechy ludzi epoki starożytnej, którzy podejmowali próbę ujarzmienia nieskończoności w schemat matematyczny, z myślą cywilizacji Zachodu, która podnosi nieskończoność do wymiaru boskiego. Jednocześnie człowiek Turinga odrzuca głębię egzystencji na rzecz powierzchni i formy: wszak sztuczna inteligencja ukazuje człowieka jako powłokę, powierzchnię, pod którą nie kryje się nic tajemniczego, mrocznego, co nie mogłoby być poddane analizie operacyjnej. Nie ma tu odcieni, ani stopniowania, wszystko jest zdefiniowane. Człowiek Turinga podejmuje analizę nie po to, by sięgać do głębi wiedzy, ale po to, by działać, osiągnąć cel. Ma on świadomość tego, że jest grą, a zatem korzysta z rozwiązań już zdefiniowanych, określonych reguł, a nie poszukuje czegoś odległego, ukrytego czy głębokiego. Brak tu także emocjonalnego zaangażowania swych poprzedników, bo gra zawsze jest odwracalna, tymczasowa, nie ma końca, nigdy nie jest barana na serio, bowiem jest wariabilna. Dlatego też człowiek Turinga pozostaje nieczuły na historyczny i intelektualny kontekst swej pracy, skłania do widzenia przeszłości jako nieskończonego przedłużenia technologicznej teraźniejszości.

Zamykając rozważania nad człowiekiem Turinga, Dawid Bolter konstatuje: „Promując komputer jako narzędzie, argumentuję raczej za syntezą człowieka i komputera”[22]. Myśl tę rozwija Wojciech Chyła, opisując kondycję ludzką w dobie technologii, która zastępuje myślenie humanistyczne, czy metafizyczno-moralne, realizując tym samym „eugeniczną utopię”[23]. Przywołuje on konstatacje Dany’ego Dufoura, który nazywa ten proces, obejmujący tak sferę ciała jak i ducha, kulturową i symboliczną deregulacją, czy inaczej desymbolizacją, na nowo definiującą istotę człowieka; za Bernardem Steiglerem zaś nazywa to zjawisko symboliczną nędzą i „hiperprzemysłową eksploatacją *libido*”. „Eugeniczna utopia”, jak pisze Chyła, realizuje się przez nieustanne włączanie urządzeń technologicznych w doświadczenie egzystencjalne. Skrzyżowanie technologii z ontologią powoduje rozwarstwienie umysłu i ciała, bowiem technologia umożliwia umysłowi realizację niemal wszystkich projekcji, nie zważając na ograniczenia ciała. Ciało, nawet niepełnosprawne, kalekie, zatrzymane w fotelu nie jest przeszkodą, by mentalnie za pomocą technologii pokonywać bariery grawitacji, przenosić się z miejsca na miejsce, czy nawet odczuwać ciało wbrew ciału. „Życzeniowe myślenie” – jak nazywa je Chyła – oddzielone od możliwości i ograniczeń ciała, zaburza psychosomatyczną jedność człowieka. Jednocześnie,

[22] Tamże, s. 346.

[23] W. Chyła, *Media jako biotechnosystem*, s. 7–33.

Audiowizualne aspekty_27.indd 236 28.05.2013 18:55

to właśnie technologia w stechnicyzowanej kulturze staje się łącznikiem ciała i umysłu. Powstaje biotechnosystem, który łącznie i nierozdzielnie obejmuje człowieka: jego ciało i umysł (traktowane rozdzielnie) oraz technikę medialną. Jego konstrukcja opiera się na połączeniu umysłu z teleobecnymi przedmiotami-zdarzeniami udostępnionymi przez media, co prowadzi do stworzenia warunków dla połączenia libidalnego (popędowego). Wywołane przez fakty medialne obrazy w umyśle generują pragnienia, które odczuwane są w ciele. Jednocześnie ta sama technologia uzdatnia ciało, poprzez szeroko rozumiane protezy, do zaspokojenia owego popędu. Tak funkcjonujący medialny biotechnosystem kreuje podmiot transcendentalnej wyobraźni, który sprowadza myślenie do formowania pragnień, marzeń, które w dobie technicyzacji są nieograniczone, zaś ciału oferuje urządzenia wspomagające czy umożliwiające ich realizację. Najbardziej czytelnym przykładem realizacji biotechnosystemu jest sytuacja traktowania przez kulturę współczesną sfery seksualnej. Z jednej strony media konstruują zerotyzowany przekaz, który pobudza widza do nieustannej aktywności seksualnej, generuje w umyśle obrazy za pomocą telewizji, *photoshopowych* obiektów fotograficznych, komiksów i cyfrowych przekazów pobudzając popęd, z drugiej zaś daje ciału możliwość jego zaspokojenia poprzez nowe rozwiązania technologiczne: od gadżetów zaspokajających bezpośrednio pożądanie seksualne (np. wibratory czy elektroniczne lalki silikonowe) po urządzenia pośredniczące w doświadczeniu zmysłowym (techniki 3D).

Idąc tym tropem myślenia, można stwierdzić, że nowe media wprowadzają ludzki gatunek w postgatunkową fazę, w której człowiek sam technicznie programuje swoje cechy i wyznacza granice osiągów, zamiast doskonalić własności ludzkie dziedziczone w kulturze, poprawiać jego wyniki motoryczne, dbać o jego geometrię czy kontrolować doznania zmysłowe. A tymczasem, technologia warunkuje lepsze zdrowie, a co za tym idzie lepsze osiągi ciała; daje większą kontrolę nad ciałem poprzez zewnętrzne czujniki, które zastępują wolną wolę i siłę charakteru. Jednocześnie uzależnia ona funkcjonowanie ciała od rynku i jego marketingu, próbując zagłuszyć problem przemijania i eschatologii technicznymi protezami (począwszy od pigułek *Viagry*, które każą być nieustannie gotowymi do współżycia, a skończywszy na zabiegach medycznych, obejmujących chirurgię plastyczną i transplantologię). Dlatego wszystko, co ma swą naturalną reprezentację, musi funkcjonować z technicznymi wariantami: począwszy od protez szczękowych a skończywszy na silikonowych wibratorach. Wszystko otrzymuje wartość zamienną swej technicznej obocznej postaci, by stać się kapitałem wymiennym, wirtualizującym i eksploatującym (przede wszystkim energię życia, popędy).

Pseudopodmiotowa koncepcja człowieka, którą definiuje przywołany przed chwilą poznański kulturoznawca, kreuje tożsamość po-człowieka zrzekającego

Audiowizualne aspekty_27.indd 237 28.05.2013 18:55

się swej biologicznej i podmiotowej autonomii na rzecz technicznych protez. Jak już wspomniano, technologiczne protezy służą regulowaniu i ponownemu definiowaniu granic fizycznych czy motorycznych właściwości ciała, czego wyrazem jest medialnie uwarunkowany *mind-body*. Ciało w biotechnosystemie jest sprzężone z wyobrażeniem tego ciała, funkcjonującego w umyśle za pomocą medialnych obrazów. W ten sposób ciało organiczne, biologiczne wyrywa się ze swoich ograniczeń i za pomocą technologii staje się ciałem medialnie „przedłużonym", „rozszerzonym", rozrosłym się jako technicznie uwarunkowana psyche. Prowadzi to do zjawisk już opisanych, do rozdzielenia umysłu i ciała, co rodzi określone konsekwencje dla nowej post-tożsamości człowieka stechnicyzowanego. Jeszcze raz zatem warto powtórzyć, że biotechnosystem prowadzi do technicznego uwolnienia umysłu od ciała, co pozwala na ucieczkę świadomości w kierunku wirtualności. Technologia staje się zatem dla umysłu opakowaniem zastępczym, nie tylko protezą ciała, ale ciałem samym w sobie, z którym świadomość wchodzi w relację intymną, silnie emocjonalną. Z drugiej strony, umysł zostaje poprzez ową technologię urynkowiony, zmuszony do obcowania z rynkowymi produktami, które stają się dla niego rzeczywistością, gdzie egzystuje. Medialny biotechnosystem czyni z tej rzeczywistości fetysz, który pociąga ku sobie natychmiastowo i bezrefleksyjnie, ale przed którym nie ma ucieczki. Ten proces przenoszenia się mentalności w rzeczywistość medialną opiera się na popędzie, odruchu, realizacji wewnętrznego nakazu, który widzi w tym świecie realizację „lepszego, wspaniałego świata". Drugim zjawiskiem towarzyszącym zmianom w tożsamości stechnicyzowanej jest swoista robotyzacja ciała. Rozdzielone ze świadomością czy duchem ciało zostaje sprowadzone do jego właściwości motorycznych, wegetatywnych i zmysłowych, pozbawione wymiaru osobowego i ograniczone w swej biologii. Biotechnosystem przychodzi ciału z pomocą konstruując z niego ciało-maszynę. Dzieje się to poprzez mutację cech biologicznych z technicznymi protezami, rozszerzającymi kompetencje ciała. I tak ciało zostaje wzbogacone m.in. technopamięcią danych poprzez dostęp do mediów, lokalizacją poprzez nadajniki GPS (wszczepiane pod skórę), aparatami korygującymi i poprawiającymi zmysły itp.

Rozważania te wpisują się w dyskusję nad przygodami ciała w cyfrowym świecie. Derrik de Kerkhove uważa, że nowa cielesność to raczej symbioza technologii i ciała, dowodząc, że nowe technologie bardziej rekonstruują sposób odbioru doznań zmysłowych niż rezygnują z ciała[24]. Opowiada się on za ciałem jako receptorem doświadczeń, które znosi kartezjańską opozycję ciała i jaźni. Innego zdania jest Simon Penny, uważając, że nowe media zmuszają do wyrzekania się ciała, które siedzi bezwładnie w fotelu, na rzecz symulacji wizualnej i słuchowej stano-

[24] D. de Kerckhove, *Powłoka kultury*, s. 173–176.

Audiowizualne aspekty_27.indd 238 28.05.2013 18:55

wiącej reprezentację tegoż ciała dla oczu i uszu. Niewątpliwie, nowe technologie medialne ukazują nowe rozumienie cielesności, której granic nie wyznacza skóra, ale jej elektroniczne protezy, techniczne przedłużenia. Nie można zatem wyznaczyć granic między ciałem a środowiskiem, bowiem nic nie jest na zewnątrz ciała, a jedynie jego rozszerzeniem. To podstawa tożsamości trans-podmiotowej, która jest poddana przymusowi rzeczy, jak pisze w *Sztucznych rajach* Wolfgnag Welsch, przymusowi technologii, wirtualności, cyfryzacji.

Biotechnologia, która generuje nową tożsamość jednostki w dobie nowych mediów, ma również wpływ na konstruowanie ich wizerunków medialnych: audiowizualnych fantazmatów, obsesji i anomalii. Szczególnie ważkie dla konstruowania współczesnej tożsamości wydają się dwa stechnicyzowane indywidua, o których pisze przywołany wcześniej Wojciech Chyła: „serial-killer" i „terrorysta-kamikadze". Pierwsza z figur to fantazmat samoboga, który poprzez namiętne, pełne pasji realizowanie swoich popędów, pragnień określa swą tożsamość. „Serial-killer" to ten typ cyborgicznej formy istnienia, która realizuje się poprzez mechaniczne, stechnicyzowane, a wręcz i nieludzkie działanie, któremu obce jest zjawisko humanitaryzmu, a każdy ludzki odruch traktowany jest niczym błąd systemu. Wystarczy przywołać w tym miejscu filmową postać Terminatora granego przez Arnolda Schwarzeneggera, aby zobrazować tę konstrukcję. Druga z figur to realizacja samoofiary, która w świecie konsumpcji mediów jest bezwartościowa, bowiem zbyt ludzka. Nie dysponując wartościami wymiennymi w stechnicyzowanej rzeczywistości oddaje samego siebie. Staje się bojownikiem walczącym o „zdeteologizowany już i zdezaktualizowany przez technomerkantylizm absolut podmiotowej suwerenności"[25]. Wyraz tej postawy można znaleźć w konstrukcji fabularnej trylogii braci Wachowskich *Matrix* i postaci Neo. Obie postawy są realizacją nowej antropologii, opartej na technicznej manipulacji biologicznymi ciałami, której przewodnikami są moce rynku maksymalizujące zysk i poprawiające ewolucję. To objawy cyborgizacji.

Cyborg to hybryda maszyny i organizmu, podmiot niejednoznaczny, opierający się na materialnej bliskości ludzkiego ciała i technicznej maszyny. Cyborg wpisuje się w ponowoczesną myśl postgenderową, znosząc opozycje kobiecy – męski, kultura – natura, ciało – duch. Powstaje na drodze replikacji, dlatego problemy reprodukcji, a za tym tego, co płciowe, są mu obce. Można za N. Katherine Hayles zacytować:

> „Cyborg to jednocześnie istota i metafora, żyjące stworzenie i konstrukcja narracyjna. Najważniejsze jest tu połączenie techniki i dyskursu. Gdyby cyborg był wyłącznie produktem dyskursu, można by uznać go jedynie za element *science fiction* […] Gdyby chodziło wyłącznie o technikę, zagadnieniem cyborga można by się zajmować w ramach takich

[25] W. Chyła, *Media jako biotechnosystem*, s. 411.

Audiowizualne aspekty_27.indd 239 28.05.2013 18:55

dyscyplin jak bionika, protetyka i badania rzeczywistości wirtualnej. Jawiąc się jednak jednocześnie jako obiekt techniczny i formacja dyskursywna, cyborg odwołuje się zarówno do wyobraźni, jak i do namacalnej techniki"[26].

Cyborgiczna koncepcja podmiotu prowadzi jednak do zdefiniowania człowieka postludzkiego, którego cechą są materialne przekształcenia ciała, będące efektem ingerencji protetycznej lub manipulacji genetycznej. Człowiek postludzki jawi się zatem jako podmiot replikowany, wciąż ulepszany, unowocześniany technicznymi możliwościami, które mają zagłuszyć prawdę o przemijaniu.

Techniczna realizacja życia, będąca w biotechnosystemie realizacją magicznego myślenia o nieśmiertelności, znosi opozycję życia i śmierci. Układ biotechniczny, używając nowoczesnej techniki, próbuje przezwyciężyć biologiczne ograniczenia: pierwszej medialnej tj. ponadludzkiej, ponadindywidualnej „sztucznej inteligencji" i drugiej – inżynierii genetycznej i molekularnej nanotechnologii – ponadludzkiego, ponadindywidualnego „sztucznego życia". Biotechnosystem wyprowadza zatem ludzkie funkcjonowanie poza zwykłe stadium ewolucji ku systemowi samopodtrzymującemu się, samowytwórczemu. Znosi genezę teraźniejszości, zastępując ją nadejściem możliwości bycia, które są wynikiem nadchodzenia innych, nieobecnych teraźniejszości wchodzących w teraźniejszość obecną i modyfikujących ją. Komutacja czasów i wszechkoneksja stawiają ludzkie bycie w ciągłej biotechnosystemowej samoreplikacji bądź mutacji. Strukturalno-dynamiczna zasada komutacji czasów poprzez wszechkoneksję danych oznacza zastąpienie naturalnej reprodukcji swego rodzaju pączkowaniem przez te systemy nieautonomicznych, technicznie podtrzymywanych i utrzymywanych form życia i bycia. Następuje zastąpienie naturalnej reprodukcji reprodukcją biotechnosystemową – nieograniczonym namnażaniem możliwości bycia i życia – zgodnie z zasadami replikacji, samoreplikacji i nieograniczonej mutacji.

Oderwanie podmiotu od jego źródła, genezy wpisuje go w tożsamość klonowaną, replikowaną. Kultura w erze medialnej reprodukcji jest kulturą medialnie klonowanych podmiotów. Techniczne media zdolne są wytworzyć swoje podmiotowe duble, klony podmiotowej tożsamości. Kultura klonów medialnej pamięci powstaje poprzez przywoływanie z technopamięciowych danych zapamiętanych tożsamości. Medialny klon podmiotu charakteryzuje się bierną tożsamością. Zanika materialność, która w rzeczywistym świecie jest podstawą różnicy między indywiduami, a media stają się nośnikiem tej samej przeżywanej przez kogoś innego emocji, odbieranej za pośrednictwem nie swoich, lecz medialnych danych. W zamian za cielesność, nowe media proponują tożsamość interaktywną o charakterze wirtualnego awatara. Czym jest awatar? Jest rodzajem fantazmatu pragnienia, zgodnie z którym tożsamość podmiotu przejmuje atrakcyjność sieciowego

[26] Cyt. za: M. Lister i in., *Nowe media*, s. 415.

Audiowizualne aspekty_27.indd 240 28.05.2013 18:55

wizerunku i od niej uzależnia swoją rynkową wartość. Tym samym tożsamość staje się grą, zabawą, w której można operować dowolnymi przedstawieniami – awatarami. Jest to szczególnie widoczne w grach sieciowych, w których podmiot operuje awatarami i botami (sztucznymi postaciami), będącymi konstrukcjami czysto technicznymi, zależnymi od możliwości urządzeń, sprzętu, oprogramowania, także umiejętności i zaangażowania uczestników. Tożsamość użytkownika VR jest realizowana w dużej mierze właśnie dzięki jego poziomowi technicznej biegłości, bowiem konstruowanie tożsamości jest efektem podjęcia szeregu działań tj. zakładanie stron internetowych, tworzenie grup społecznościowych, projektowanie „skórek", które pozwalają zmienić swój wygląd itp. Użytkownicy nowych mediów zatem zmieniają swój wygląd, przeprojektowują swą tożsamość, ujawniają się pod coraz to różną postacią. Zmieniają zawartość sieci, wpływają na jej kształt i charakter, która jednocześnie sama konstruuje ich tożsamość. Można tym samym mówić o zwrotnym charakterze tożsamości.

Nowe technologie medialne pozwalają podmiotowi na zwrotne teleuobecnienie. Sama teleobecność pozwala zdefiniować się w tym kontekście jako połączenie ludzkiego organizmu z urządzeniami zdolnymi odwzorowywać i transmitować ludzką aktywność w czasie rzeczywistym. Transmisja obrazów, dźwięków, tekstu odbywa się z identyfikowalnych źródeł (telewizji, sieci, telefonu, mp4) i jest podstawą budowania tożsamości użytkownika świata cyfrowego. We współczesnej refleksji medialnej wymienia się dwa modele cyfrowej rzeczywistości dostępnej każdemu użytkownikowi komputerów. Pierwszy jest dostępny poprzez interfejs i konkretny system komputerowy. Jest wyrazem aktualnego stanu rozwoju technologii i ogranicza się do doświadczeń zmysłowych wzroku, słuchu i dotyku. Drugi model, to bezpośrednie połączenie sieci z mózgiem, będące raczej projekcją przyszłości niż opisem stanu faktycznego. Pozwala on uobecnić się podmiotowi w świecie cyfrowym na takich samych zasadach, na jakich funkcjonuje w świecie fizycznym. Jego namiastką są hełmy, rękawice i kombinezony, które dzięki całemu spektrum receptorów pozwalają skojarzyć cielesną powłokę i odbierane przez nie bodźce z reprezentacją cyfrową, a zatem przenieść podmiot (ciało i umysł) za pomocą łącza do wirtualnej rzeczywistości. Teleobecność za pomocą bezpośredniego złącza pozwala na pełne, niehamowane uczestnictwo w świecie wirtualnym. Jednak tak daleko posunięty zwrotny charakter teleobecności jest obecnie przedmiotem opisu literatury *science fiction*, choć jak dowodzą filozofowie mediów to kierunek, w którym podąży rozwój nowych technologii.

Niewątpliwie technologie nowych mediów definiują na nowo tożsamość współczesnego człowieka. Manuel Castells zauważa, że w społeczeństwie sieciowym tożsamość jednostki zostaje zdefiniowana przez relacje z siecią, a nie rodziną czy

Audiowizualne aspekty_27.indd 241 28.05.2013 18:55

inną grupą społeczną[27]. W rzeczywistości sieciowej, wirtualnej, to skonwergowane media dostarczają społeczeństwu sieciowemu danych do przeżywania doświadczenia. Zapośredniczone przez technologie komunikacja oraz związki międzyludzkie stanowią podstawowy element doświadczenia człowieka, konstytuując jego tożsamość, która jawi się jako postludzka, hybryda ciała i maszyny, oderwana od swej cielesności czy klonowana z medialnych źródeł. Jednak tożsamość nowych mediów nie do końca podporządkowuje się logice masowej konsumpcji, która miałaby modelować i symulować wszystkie zachowania podmiotu w duchu konformizmu. Konsumeryzm społeczeństwa industrialnego ulega tu postindustrialnej indywidualizacji, czego wyrazem są media cyfrowe pozwalające użytkownikowi dostosowywać przekaz do własnych preferencji.

**Zagadnienia:** Tożsamość w ponowoczesności: negocjowana, hybrydowa, skolażowana, wyobrażona, tożsamość zapośredniczona, tożsamość translacyjna; tożsamość narracji medialnej: tożsamość *insert*, medialna tożsamość wirtualna, narracyjna koncepcja tożsamości; tożsamość mobilna i płynna; tożsamość w sieci, *switching* tożsamości i tożsamość *bricolage*, tożsamość w budowie; tożsamość stechnicyzowana: człowiek Turinga, cyborgizacja, tożsamość po-człowieka, tożsamość klonowana i replikowana, awataryzacja tożsamości.

[27] M. Castelles, *Społeczeństwo sieci*, s. 37–39.

# IV. Nowa audiowizualność

## 1 Krótka historia audiowizualności

Opis doświadczeń audiowizualnych w dobie nowych mediów należałoby zacząć od prześledzenia zmian, które dokonały się w wieku XX, a które były świadkami trzech zupełnie odmiennych doświadczeń audiowizualnych: werbalnego typu kultury ustępującego na przełomie XIX i XX wieku powoli pod naporem masowego maszynowego sposobu komunikowania; typu audiowizualnego wyznaczanego przez rozwój kina, radia, telewizji; wreszcie multimedialnego, cyfrowego przekazu audiowizualnego określającego zupełnie nowy typ percepcji. Funkcjonująca od czasu wynalezienia druku percepcja typograficzna nastawiona przede wszystkim na lekturę tekstu werbalnego w wieku XX zmienia się pod wpływem niewerbalnych przekazów wizualnych produkowanych przez fotografię i kino. Szczególnie ten ostatni wynalazek braci Lumiére, łączący doświadczenia wzrokowe i słuchowe, nauczył uczestnika nowej kultury audiowizualnej znaczeniowego sąsiedztwa znaków wizualnych i audialnych. Na nową audiowizualność wpłynęły także inne zjawiska cywilizacyjne tj. industrializacja i urbanizacja, standaryzacja produkcji i mechanizacja pracy, rozwój środków transportu i upowszechnienie się elektryczności. Wraz z rozwojem miast rodzi się nowa sfera audialna, którą wypełniają: syreny fabryczne, dźwięki maszyn, gwar ulic, odgłosy silników samochodowych, samolotowych i nowa sfera wizualna wyznaczana przez nowy miejski widnokrąg. Rozwój XX-wiecznej audiowizualności wiąże się z czterema procesami medialnymi, utwierdzającymi ekspansywny charakter mediów, na które zwracają uwagę Tomasz Goban-Klas oraz Maryla Hopfinger[1].

Pierwszy proces jest związany z umaszynowieniem przekazu prasowego, który przyczynił się do regularnej i masowej dystrybucji, stając się pierwszym z serii mediów masowego komunikowania. Nie wchodząc w szczegółowe rozważania historii mediów, można jedynie zasygnalizować kilka zjawisk temu towarzyszących.

[1] T. Goban-Klas, *Cywilizacja medialna*, s. 67–116; M. Hopfinger, *Doświadczenia audiowizualne*, s. 9–35.

Audiowizualne aspekty_27.indd 243 28.05.2013 18:55

Po pierwsze, prasa na przełomie XIX i XX wieku staje się źródłem informacji, której przekazowi podporządkowana jest cała koncepcja pracy redakcyjnej. Powstają agencje informacyjne, stanowiska i zawody służące zbieraniu i przechowywaniu informacji, która staje się dochodowym towarem podlegającym prawom ekonomicznym. Wtedy właśnie rodzi się zjawisko komercjalizacji przekazu, będący zalążkiem sfery medialnej, której podporządkowany jest nowy typ organizacji pracy redakcyjnej. Prasa uwolniona od dyktatu politycznego tak znacznego jeszcze w XIX wieku, podlega już tylko prawu maksymalnego zysku, oferując masowemu, anonimowemu odbiorcy informację i rozrywkę, której domagają się czytelnicy. Tak powoli przesuwa się akcent zawieranych w gazetach treści w stronę sensacyjności: doniesień o trupach i skandali z „wyższych sfer". Towarzyszy temu rozwijająca się sfera wizualna, począwszy od *Yellow Kid* Richarda Outcaulta, pierwszego komiksu prasowego, który pojawił się w latach 90., a skończywszy na tabloidach. Tak konstruowany przekaz jest początkiem nowej jakości dostosowanej do potrzeb społecznych w liberalnym klimacie politycznym. Umasowieniu prasy towarzyszą rewolucje w technologii szybkiego druku (maszyna zecerska, metoda fotoskładu, czy wreszcie metoda offsetowa), nowych sposobach kolportażu tj. prenumerata czy reklama, które pozwoliły znacznie obniżyć koszt jednego egzemplarza. Celem stawianym przez wydawców było dotarcie do czytelnika, którym miał być „każdy mężczyzna z ulicy i każda kobieta w kuchni". Aby to osiągnąć, wydawcy koncentrują rynek wydawniczy, skupiając w jednym ręku kilka tytułów prasowych, minimalizując koszty utrzymywania kilku redakcji i agencji, będących własnością zaledwie kilku koncernów. Jednocześnie, zacieśnienie związków między wydawcami a agencjami prasowymi i przedsiębiorstwami kolportażowymi doprowadziło do koncentracji wydawanych gazet i czasopism w rękach kilku koncernów, których podobne działanie zuniformizowało przekaz prasowy. Innym zabiegiem charakterystycznym dla początków cywilizacji medialnej było wprowadzenie na łamy prasy płatnych ogłoszeń i reklam, które narzuciły jej rolę nośnika treści promocyjnych i marketingowych. Jeśli w XIX wieku wydawnictwa czerpały wszystkie swoje zyski z prenumeraty, to w I połowie XX wieku prasa w przeważającej mierze finansowana jest z płatnych ogłoszeń, które zamieszczane były tym chętniej, im szersze było grono odbiorców, a to rosło wraz z postępującą tabloidyzacją.

Drugi ze wspomnianych procesów wiąże się z umasowieniem obrazu, który dociera do każdego uczestnika nowej kultury audiowizualnej za sprawą fotografii, kina i telewizji. Aparat fotograficzny, wywodzący się z prostego urządzenia zwanego *camera obscura*, znanego w kulturze europejskiej od XVI w., pozwolił na sporządzenie w miarę wiernego zapisu rzeczywistości w jednej chwili; odwzorowując wiernie prawdziwe oblicze, stał się sposobem reprodukcji rzeczywistości.

Audiowizualne aspekty_27.indd 244 28.05.2013 18:55

Fotografia sprowadziła umiejętność tworzenia obrazu do naciśnięcia migawki, eliminując żmudną pracę, talent, wieloletnią naukę w akademii na rzecz ułożenia kompozycji, wybrania odpowiedniego motywu i kąta padania światła. Jednocześnie sztuka fotografii stała się w pełni mimetyczna, tworząc wręcz doskonałą iluzję świata materialnego, co od wieków było marzeniem malarstwa. Jednak w przypadku fotografii narzędzia malarskie: farby, pędzle, sztalugi zostały zastąpione najpierw miedzianą płytką pokrytą srebrem, a z czasem błoną celuloidową. Ta zmiana technologiczna była pierwszym krokiem do personalizacji sztuki, przejścia z artystycznego atelier do prywatnego użytkowania. Już w latach 20. XX wieku fotografia, dzięki poręcznemu małoobrazkowemu aparatowi *Leica*, stała się dostępna dla każdego. Sprywatyzowanie fotografii uczyniło z niej towarzysza przeżyć, który jest w stanie zapamiętać każdą przebytą chwilę, uchwycić doznanie. Mobilność aparatu umożliwiła dokumentowanie dosłownie każdego wydarzenia, stał się on narzędziem towarzyszącym w pracy dziennikarzom, etnografom, antropologom, historykom, wojskowym, policjantom itd., jak również sprzętem niezbędnym w codziennej egzystencji, w realizacji czasu wolnego. Ta dostępność sprzętu fotograficznego spowodowała także powstanie olbrzymiego zasobu obrazów, którym jest otoczony człowiek nowej audiowizualności. Konsekwencją rozwoju fotografii było jej zdynamizowanie, czyli powstanie ciągu ruchowych obrazów, którego idea przybierała coraz to konkretniejszy kształt wraz z kolejnymi wynalazkami: *laterna magica*, chronografem, zoetropem, paleografem, kinetografem czy kinetoskopem. Film, jako sztuka ruchomych obrazów, operował językiem rozwiniętym i dynamicznym, odpowiadającym nowej formie wizualnej komunikacji, której nie było w stanie już sprostać malarstwo. Kamera filmowa przede wszystkim mogła zapisywać i odtwarzać ruch, który stwarzał pełniejszą niż fotografia iluzję świata materialnego. Z początku obraz filmowy, rozumiany przede wszystkim jako ruchoma fotografia, sprowadzał się do zapisu autentycznych wydarzeń, interesujących pejzaży, wyreżyserowanych scenek z życia codziennego, co pokazał pierwszy z pokazów braci Lumiére; jednak z czasem zaczął on traktować przekaz jako rodzaj spektaklu przed kamerą. Film stał się inscenizowanym przestawieniem teatralnym, jak w produkcjach Georges'a Melièsa, a kamera niczym widz, sprowadzona została do prostego obserwatora scen. Jednocześnie, dostrzegając w filmie podobieństwa do sztuki teatralnej chociażby w kreowaniu fabuły, tworzeniu iluzji, realizacji marzeń czy pragnień, Meliès wprowadził do sztuki filmowej pierwsze zabiegi montażowe polegające na sklejaniu ze sobą scen, nakładaniu na siebie kolejnych klatek, uzyskując nieprawdopodobne efekty wizualne. To zbliżenie filmu do estetyki teatralnej uwolniło kino od realizmu, wprowadzając do kina narrację fabularną i przyczyniając się do rozwoju kina gatunków. Szybko jednak

Audiowizualne aspekty_27.indd 245 28.05.2013 18:55

zorientowano się, że w filmie tkwią możliwości apelowania do mas i prezentowania tychże mas, przekraczające kwalifikacje, którymi dysponował teatr. Film odznaczał się bowiem zdolnością przekazywania treści różnego poziomu i charakteru, co potwierdziło wpierw pojawienie się filmu dźwiękowego w 1927 r., a z czasem filmu w kolorze. Owa masowość kina realizowana była w zależności od miejsca powstania w różny sposób. W Stanach Zjednoczonych dostrzeżono od razu, że film jest niezwykle demokratycznym medium, bowiem trafia do widza wywodzącego się z różnych środowisk, różnego pochodzenia, wykształcenia, języka. Tym samym przekaz filmowy adresowany do tak heterogenicznej publiczności oferował zrozumiałe dla wszystkich odbiorców treści, akcentując rozrywkowy charakter tego medium. Proponował on przede wszystkim proste historie za pomocą nieskomplikowanych środków (statycznej kamery, montażu równoległego), które zrywały z powinowactwem teatru czy malarstwa (przede wszystkim uwolniły film od jednej przestrzeni i chronologii scen) na rzecz dynamiki i fabuły. To dzięki rozwojowi kina amerykańskiego (Griffith) film zwrócił się ku narracyjności przekazu, a tym samym dostrzegł paralelę między pracą kamery a konstruowaniem świata przedstawionego przez pisarza, który dopasowuje konstruowaną przez siebie przestrzeń, czas wydarzeń, miesza wątki, wprowadza różne długości scen podporządkowując je założonej wcześniej dramaturgii i celowi przekazu. Kino stało się, podobnie jak niegdyś literatura, narzędziem wyrażania emocji, śmiechu i wzruszeń, dawało możliwość ucieczki od codzienności, stało się substytutem dobrej zabawy wypełniając czas wolny masowego odbiorcy. Do podobnych wniosków dochodzi kino europejskie, szczególnie radzieckie, które widzi w X Muzie możliwość ideologicznej indoktrynacji. Twórcy tacy jak Kuleszow, Eisenstein, Pudowkin poprzez eksperymenty z montażem dowodzili, że film może stać się narzędziem oddziaływania i komunikacji na poziomie ideologicznym. Powstałe wówczas koncepcje montażu intelektualnego czy konstruktywnego zwróciły uwagę na fakt, że kamera nigdy nie jest obiektywna, bowiem poprzez selekcję pokazywanego materiału, poprzez zestawianie go z innymi elementami wizualnymi interpretuje to, co widziane. W tym też czasie rodzi się przekonanie, że kamera ma przewagę nad okiem ludzkim, które nie dostrzega wszystkiego, w przeciwieństwie do maszyny wydobywającej to, co przed nią chce się ukryć, jak pisze Jean Epstein[2]. Ta „inteligencja maszyny" sprawia, że kamera odkrywa przed widzem to, czego dotychczas ten nie dostrzegał. Stąd, obok prac nad narracyjnością, sztuka filmowa w Europie (szczególnie w Niemczech i Francji) zajmuje się wówczas nadal powinowactwem filmu i malarstwa, eksperymentując z samym kadrem. Widać to zarówno w pracach ekspresjonistycznych (Wiene, Murnau, Lang), jak

[2] Cyt. za: J. Wojnicka, *Kino – świat w obiektywie kamery*, [w:] *Media audiowizualne*, s. 27.

Audiowizualne aspekty_27.indd 246 28.05.2013 18:55

i impresjonistycznych (Delluc, Epstein), w których korzysta się z rozwiązań malarskich, transponując je do sztuki filmowej. Tendencje te, łączące kinematograf z sztuką teatru i malarstwa, tak popularne w latach 20. XX wieku, pokazują, że film staje się rodzajem sztuki syntetycznej, sztuki totalnej, a co za tym idzie traktuje się go jako metamedium, w którym mają swoje ujście wszystkie tradycyjne sztuki[3]. Niewątpliwie ta fascynacja filmem ukształtowała w znacznej mierze kulturę audiowizualną XX wieku i masową wyobraźnię. Pozwoliła ona przejść od kultury widowiska do odbioru audiowizualnego, od kultury zhierarchizowanej do masowej, od kultury doświadczanej bezpośrednio do kultury zapośredniczonej przez technologię. Pierwsze dekady rozwoju kina ukształtowały w dużym stopniu mentalność człowieka masowego poprzez otwarcie go na odbiór audiowizualny, nawet, jeśli z początku publiczności prezentowane są wyłącznie produkcje kina niemego. Warto jednak pamiętać, że niemal od samego początku przekazowi filmowemu towarzyszy przekaz dźwiękowy, choćby w postaci grających na żywo muzyków, ilustrujących melodiami przekaz wizualny, ale także podejmowano próby synchronizowania obrazu i dźwięku na ekranie za pomocą nagrywanych na płyty gramofonowe ścieżek audialnych. W pierwszych latach filmu dźwiękowego, od pojawienia się słynnego *Śpiewaka jazzbandu* (1927), wprowadzano powoli partie dialogowe zsynchronizowane z obrazem, szumy, odgłosy natury i pejzażu miejskiego, które w przekonaniu filmowców nie tylko uatrakcyjniały przekaz, ale zwiększały wiedzę o świecie, dookreślały bohaterów, emocje im towarzyszące, wreszcie dawały poczucie większej iluzji rzeczywistości.

Korespondowanie w przekazie treści wizualnych i akustycznych zostało w pełni wykorzystane w przekazie telewizyjnym, którego rozwój utwierdził ten typ audiowizualności. Prace nad przekazywaniem i odbieraniem obrazu na odległość za pomocą przewodu sięgają XIX wieku, jednak to dopiero początek wieku XX i opatentowany wynalazek Marconiego, wspieranego przez brytyjski koncern medialny, dał podstawy do rozwoju telewizji. Pomijając wszelkie kwestie historii zastosowanych technologii użytych przy konstruowaniu przekazu telewizyjnego, trzeba zaznaczyć, że wypracowano trzy standardy wysyłania i odbierania sygnału telewizyjnego: amerykański NTSC, francuski SECAM i niemiecki PAL, które funkcjonują do dziś, a były przekazywane za pomocą tak fal radiowych, przewodów światłowodowych, jak i transmisji satelitarnych. Pojawienie się przekazu telewizyjnego w każdym domu sprywatyzowało doświadczenie audiowizualne, a zarazem umocniło masowy charakter społeczeństwa,

[3] Potwierdza to przekonanie Ricciotto Canudo, pisząc: „Film jest potrzebny, żeby powstała sztuka totalna, do jakiej zawsze zmierzały wszystkie sztuki". R. Canudo, *Manifest siedmiu sztuk*, tłum. I. Dembowski, [w:] *Europejskie manifesty kina*, s. 41.

Audiowizualne aspekty_27.indd 247 28.05.2013 18:55

co nastąpiło w latach 50. Telewizja nie tylko odzwierciedlała zmiany dokonujące się w technologii nadawania i przekazywania tekstu audiowizualnego, ale przede wszystkim stała się emblematem zmian społecznych, stylu życia. Przez jej odbiorców była postrzegana jako „okno na świat" lub „lustro społeczne", w których (lub poprzez które) można przyglądać się światu. Widziano w niej przede wszystkim źródło rozrywki, sposób spędzania wolnego czasu, rodzaj ucieczki od przykrych doświadczeń (wojny, strajków, kryzysów i napięć politycznych), ale także narzędzie ideologicznej walki, jak miało to miejsce w krajach demokracji ludowej. Trudno dziwić się zatem, że telewizja dość szybko zaczęła budzić emocje, przypisując im coraz większe znaczenie szczególnie w jej wymiarze psychologicznym, socjologicznym czy duchowym. Jej silne oddziaływanie na XX-wiecznego odbiorcę potwierdzają liczne wypowiedzi krytyków kultury, widzących w telewizji narzędzie reprodukcji, które kopiuje świat, ale go nie stwarza (Jean Baudrillard), narkotyk i narzędzie deprawacji niszczące zdolności wyobrażania i obrazowania (Jerry Mander) czy system monitorowania ludzkich pragnień, wyrażający istotę technokracji współczesnego świata (Neil Postman). Te i szereg innych wypowiedzi świadczą o niezwykłej zależności telewizji od rzeczywistości i doświadczenia audiowizualnego, na które mają wpływ m.in. dostępność, darmowość, powszechność, otwartość na każdego widza, demokratyczność, brak celowości w doborze oglądanych pozycji programowych, wreszcie fakt, że staje się domownikiem, bowiem podczas oglądania można wykonywać inne prace domowe. Można zatem rozumieć wyniki badań statystycznych przeprowadzanych w latach 90., które mówiły o tym, że przeciętny Europejczyk spędzał trzy–cztery godziny przed telewizorem, Amerykanin, który skończył szkołę, miał za sobą 15–18 tysięcy godzin przed ekranem[4]. Przyglądając się wpływowi tych trzech narzędzi: fotografii, filmu i telewizji można mówić o ich determinującym wpływie na umasowienie ikonosfery.

Kolejny z procesów wiąże się ze zmianami w sferze audialnej, którą wyznaczają od samego początku dwie tendencje: przekaz dźwięku na odległość oraz rejestrowanie tegoż dźwięku. Badania nad pierwszym zjawiskiem, któremu towarzyszyło odkrycie, że dźwięk rozchodzi się w formie fal podobnych do fal elektromagnetycznych, zaowocowały powstaniem radia, którego wynalazek przypisuje się Marconiemu. Dzięki dość prostej budowie i obsłudze, a co za tym idzie niskiej cenie, odbiornik radiowy szybko znalazł się na wyposażeniu każdego gospodarstwa domowego, a radio, dzięki swej ogólnodostępności, stało się najbardziej powszechnym instrumentem kultury masowej. Przekaz radiowy angażował tylko jeden ze zmysłów (słuch), dając szansę równoczesnego wykonywania innych czynności; z tego względu nazywany był medium

4 Por. J. Petry-Mroczkowska, *Amerykańska wojna kultur...*, s. 188.

Audiowizualne aspekty_27.indd 248 28.05.2013 18:55

towarzyszącym, czy inaczej: towarzyskim, przyjacielskim. Z uwagi na osobisty charakter przepływu informacji, przekaz radiowy zbliżony był do komunikacji pomiędzy bliskimi sobie osobami. Operując wyłącznie dźwiękiem – w postaci słowa i muzyki – medium to skazane było na jednorodzajowość środków przekazu. Jednocześnie, ta jednorodzajowość była źródłem głębokiego zaangażowania odbiorców. Marshall McLuhan zwraca uwagę, iż słuchając radia czuje się jakby wchodził do jego wnętrza, zatracając się w nim łatwiej niż w książce, określając je dzięki temu przekaźnikiem gorącym[5]. Przypisywał on przekazowi radiowemu działanie rytualne, w którym pobrzmiewają echa plemiennych rogów i starożytnych bębnów, działające na podświadomość, potrafiące zmienić jednostkę i masę w wielki rezonator. Radio działa na większość w sposób intymny, osobisty, nawiązując nić porozumienia między autorem tekstu i lektorem a słuchaczem, angażując pamięć, emocje, pragnienia. Badania nad drugim zjawiskiem – rejestracją dźwięku – także sięgają XIX wieku, kiedy to Leon Scott de Martinville zbudował fonoautograf, polegający na zapisywaniu przez membranę pola akustycznego jako linii na zadymionym cylindrze. Brak możliwości odtwarzania tego zapisu zdyskredytował wówczas to urządzenie i odsunął w czasie na 20 lat możliwość utrwalania dźwięków, co stało się możliwe dopiero za pomocą fonografu Thomasa Edisona. Unowocześniane technologie zapisu i urządzeń odtwarzających: ambreol zamiast wosku, diamentowa igła, przyczyniły się do polepszenia jakości dźwięku i rozpowszechnienia gramofonów i płyt, a z czasem magnetofonów i kaset. Muzyka, grana dotychczas na żywo albo w filharmoniach czy kościołach, albo na festynach ludowych, została wprowadzona pod strzechy a jej odbiór sprywatyzowany, zależny nie od zewnętrznych okoliczności, ale dostosowany do nastroju i potrzeb domowników. Płyta muzyczna uczyniła muzykę dostępną każdemu, wszędzie i każdej porze, stając się nośnikiem popularyzacji kultury. Niewątpliwie, obok kina to właśnie rozwój muzyki rozrywkowej przyczynił się do upowszechnienia nowego typu kultury audiowizualnej, z towarzyszącym jej kultem gwiazd, ikon popkultury.

Ostatnia z ewolucji dotyczy upowszechnienia masom narzędzi komunikowania się ze sobą, czemu służą wynalazki: telegrafu, telefonu, faksu i przekazu satelitarnego. Badania nad przesyłaniem znaków, podobnie jak w poprzednich wypadkach, sięgają XIX wieku, kiedy Samuel Morse podejmuje się próby przesłania sygnału jednoobwodowym układem elektrycznym, a potem wykorzystując elektromagnes konstruuje pierwszy telegraf często przez współczesnych zwany internetem doby wiktoriańskiej. Przesyłanie na odległość wpierw systemu kropek i kresek, potem tekstów przyspieszył przesył informacji, a także na nowo zdefiniował wymiary przestrzeni, czyniąc wszystko bliskim.

[5] M. McLuhan, *Środki zimne i gorące*, [w:] tegoż, *Wybór tekstów*, s. 229–240.

Transmitowanie danych, tekstów, obrazów dzięki teleksowi, potem faksowi udostępniło każdemu odbiorcy kultury audiowizualnej wydarzenia odległe, obce, czyniąc je swojskimi. Relacyjność przesyłania wiadomości na odległość podkreśla kolejne z mediów: telefon, którego początki sięgają lat 80. XIX w. i prac Alexandra Bella, Elisha Graya i Thomasa Edisona. Pomijając technologiczne aspekty powstania telefonii, system ten pozwalał nie tylko przekazywać głos, ale także dawał możliwość porozumienia się między dowolnymi abonentami dzięki powstającym centralom telefonicznym. Jednak dopiero wykorzystanie satelitów do przekazu sygnału uwolniło ów sygnał tak telefoniczny, jak i telegraficzny od połączenia kablowego, czyniąc go mobilnym. Łączność satelitarna dała podstawy rozwoju łączności globalnej, stworzenia uniwersalnego systemu komunikacyjnego, który pozwala nie tylko na transmitowanie danych: radiowych, telewizyjnych, internetowych, ale także lokalizowania i nawigowania każdego użytkownika kultury globalnej do dowolnego punktu na świecie. Uwolnienie przekazu audiowizualnego od przewodu, uczynienie mobilnymi środków komunikacji połączone z nowym cyfrowym typem przekazu stały się podstawą nowej audiowizualności.

Utwierdzony w II połowie XX wieku typ audiowizualności: oparty na zdynamizowanych słowach i obrazach, integrujący różne estetyki: kolorowe obrazy i stereofoniczny dźwięk, a także składniki znaczeniowe pod koniec lat 80. ustępuje nowej percepcji elektronicznej i multimedialnej. Kierunek tych zmian wyznaczają: ekspansja elektroniki, rozwój techniki komputerowej, kompakty audialne i audiowizualne, multimedialne kombinacje, telefonie komórkowe itp. Z jednej strony, widoczne jest korzystanie przez nową audiowizualność z dotychczasowych doświadczeń percepcyjnych jak choćby integrowanie obrazu i dźwięku czy podkreślanie napięcia pomiędzy iluzją a konwencją, z drugiej zaś elektroniczna audiowizualność multimedialna uderza dziś rosnącą rolą dźwięku, dynamizmem i szybkością przekazu, interaktywnym charakterem użytkowników tejże kultury czy symulakrycznością świata i wielu innych. Zmiany, które dokonują się w ostatnim czasie, bynajmniej nie są tylko zmianą języka, którym posługują się nowe media, ale sięgają znacznie głębiej, dotykając prymarnych właściwości antropologicznych: oralności i piśmienności.

Aby zrozumieć zachodzące w nowej audiowizualności zmiany warto odnieść się do kilku transdyscyplinarnych ujęć przekazu multimedialnego. Media, ze względu na multiplikację zawartości treści i ich potęgowy rozkład, przede wszystkim zaś możliwość dowolnego kopiowania i wklejania, stają się wszechkonektywne. Narzędziem podkreślającym tę cechę jest komputer – swoiste hipermedium – które stwarza możliwości replikacji tekstów: *samplingu*, recyklingu, hybrydyzowania, spojlowania czy krzyżowania treści. W komputerze

Audiowizualne aspekty_27.indd 250 28.05.2013 18:55

warstwa technologiczna nakłada się na warstwę kulturową, co Lew Manovich nazywa transkodowaniem kulturowym, bowiem w tym interfejsie różne obiekty kulturowe zamienione na postać cyfrową wprowadzają użytkownika w relację człowiek – komputer – kultura[6]. Media komputerowe zatem udostępniają użytkownikowi dane kulturowe za pomocą zbioru znaków i liczb, pozwalając na interakcję z nimi za pomocą elementów znanych już form kulturowych jak tradycje druku czy kina. Wszechkonektywność nowych mediów wskazuje na multimedialny interfejs, korzystający z jednej strony z języka algorytmów, hierarchicznego systemu plików, bazy danych, hiperłączy, z drugiej zaś języka druku i kina. Dlatego Neil Postman nazywa komputer maszyną tysiąca zastosowań, która w duchu metakoneksjonizmu łączy wszystko ze wszystkim, a w koncepcji Manovicha druk, kino i interfejs, których przekształcenia za autorem *Języka nowych mediów* zostaną poniżej opisane.

Pierwszym medium poddanym cyfryzacji na masową skalę okazał się właśnie tekst uwolniony od dyktatu druku, stając się metajęzykiem komputerów, swoistym kodem, za pomocą którego przedstawiane są wszystkie inne media. Co więcej, komputery przejęły z tradycji kulturowej nie tylko językowy charakter zapisu, ale i zasady organizacji, sięgając do koncepcji strony, która została zdefiniowania jako nowa powierzchnia na płaszczyźnie ekranu. Zarówno ekran z poszczególnymi oknami, jak i witryna internetowa przedstawia układ strony podobny do gazety, osadzonej w ramach prostokątnej powierzchni zawierającej tekst lub elementy medialne: grafikę, zdjęcia, cyfrowe wideo, przestrzeń trójwymiarową czy dźwięk. Umieszczone na stronie elementy medialne nie mają jednak charakteru linearnego, lecz są dostępne użytkownikowi kultury naraz poprzez jedno kliknięcie. Fragmentaryzacja treści przywołuje na myśl postmodernistyczne odrzucenie wielkich narracji, które realizuje się w komputerowym świecie poprzez hipertekstowość. Jego czytelnik zaś przypomina podróżnika, który idąc ślad po śladzie buduje sobie obraz świata, odkrywając coraz to nowsze przedmioty – produkty interfejsu kulturowego.

Drugim medium, z którego dorobku czerpie nowa kultura cyfrowa, jest kino. Odwołuje się ona do filmowych środków widzenia świata – linearnej perspektywy zbieżnej, strukturowania czasu, prowadzenia narracji itp. Najczęściej wykorzystywaną techniką w przekazie cyfrowym jest ruchoma kamera. Język filmu związany z pracą kamery tj. panoramowanie, jazda, zbliżenie i oddalenie, pochylanie i odchylanie i inne, pozwala na szereg operacji w świecie cyfrowym, czego wyrazem jest wirtualna kamera. Naśladując pracę kamery fizycznej staje się podstawą organizacji symulacji, tworzenia animacji, konstruowania trójwymiarowych przestrzeni, przejmując organizację strony. Prostokątny kadr

[6] L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 147–149.

Audiowizualne aspekty_27.indd 251 28.05.2013 18:55

zastępuje dotychczasową tekstową organizację strony, staje się bardziej obrazem, przestrzenią ekranową, scenograficzną, ograniczoną ramą monitora. Kolejnym elementem przejętym z kultury filmowej do świata cyfrowego jest scenariusz, rozumiany jako schemat fabularny, czekający na swoje dopełnienie przez użytkownika. Tak rozumiana konstrukcja scenariuszowa sięga tradycji *commedii dell'arte*, w której aktorzy improwizują na bazie struktury opowieści, nadając sens kolejnym scenom poprzez indywidualne wypełnienia luk swoją treścią. Podobne zadanie czeka użytkownika cyfrowej rzeczywistości, który podążając śladami hiperłączy, sam nadaje treść temu, co spotyka: wchodząc głębiej lub wycofując się i zmieniając kierunek. Jeszcze mocniej, scenariuszowy charakter przekazu uwidacznia się w grach komputerowych, w których gracz opierając się na kanwie fabularnej realizuje swoją treść. Z jednej strony, fabuła ogranicza wolność użytkownika: kolejne poziomy determinują jego poczynania, z drugiej zaś sposób, w jaki dochodzi do kolejnych celów w dużej mierze zależy od niego. Wreszcie, do filmowych środków wykorzystywanych przez cyfrowy przekaz zalicza się strategie montażowe. Pozwalają one na składanie obiektów medialnych z istniejących już wcześniej i dystrybuowanych elementów medialnych: obrazów, filmów, teledysków, utworów muzycznych i innych. Jest to możliwe dzięki dwom zjawiskom. Po pierwsze dzięki internetowi, który jest olbrzymią bazą danych, biblioteką grafik, zdjęć, klipów wideo, nagrań dźwiękowych, układów graficznych, kodów programów, tekstów itp., a które stają się dostępne dla każdego użytkownika za przyczyną jednego kliknięcia. Po drugie, poprzez rozwój techniki kompozytowania, już wcześniej omówionego mechanizmu „wytnij – wklej" czy programów „poprawiania" obrazu, dźwięku itd., praktyka konwergencji została ułatwiona. Kompozytowanie cyfrowe stało się powszechne w produkcji ruchomych obrazów komputerowych, łączących wiele elementów w jeden obiekt. Obejmuje ono szereg działań począwszy od selekcji, następnie harmonizowanie i korygowanie elementów pochodzących z różnych źródeł pod względem kompatybilności, aż do poprawek jakościowych, które pozwolą z tego kolażu utworzyć jeden wspólny, jakościowo spójny, produkt.

Powyższe rozważania sugerują, że wszystkie media, na podstawie których konstruowana była dotychczasowa audiowizualność, podlegają w dobie nowych mediów procesowi remediacji to znaczy: przetwarzania, ponownego modelowania i formowania na poziomie treści i formy. Interfejs HCI (człowiek – komputer) niewątpliwie reformatuje inne media, zarówno przeszłe, jak i te obecne: druk, kino, telewizję, zapożyczając konwencje, którymi operują jak i łącząc ze sobą różne sposoby przekazu, jak choćby interfejs magnetowidu i odtwarzacza płyt kompaktowych, których funkcje są dostępne każdemu użytkownikowi komputera rozumianego jako maszyna medialna. Jednocześnie, sytuacja ta wskazuje

Audiowizualne aspekty_27.indd 252 28.05.2013 18:55

na transmedialny charakter przekazu nowych mediów, a co za tym idzie nowej audiowizualności. Dotychczasowa audiowizualność oddzielała wyraźnie media audiowizualne od mediów drukowanych, stając w opozycji wobec doświadczenia typograficznego. Maryla Hopfinger przypisuje tym relacjom dwa modele zależności słowa i obrazu: statyczny i dynamiczny[7]. Model statyczny odnosi się do epoki pisma i druku, przypisując słowu funkcję znaczeniową, a obrazowi funkcję przedstawiającą. Drugi model – dynamiczny, wpisujący się w doświadczenia przekazów audiowizualnych popularnych w XX wieku – w zbliżony sposób traktuje funkcje znaczeniowe i przedstawiające słowa i obrazu, przypisując dynamiczny i integralny charakter wzajemnej relacji dźwięczącego słowa i ruchomego obrazu. Nowe media jednak na nowo definiują te związki, zamazując granice między obrazem, tekstem a językiem, i wskazują na cztery zasadnicze tendencje nowej audiowizualności: upiśmiennienie mowy, oralizację pisma, ikonizację pisma oraz upiśmiennienie obrazu, o których pisze przywoływany już wcześniej Mike Sandbothe.

W tradycyjnej sytuacji antropologicznej, słowo było przede wszystkim narzędziem komunikowania i miało charakter interakcyjny, towarzyszyło kontaktowi bezpośredniemu. W wieku XX, dzięki technice rejestracji i multiplikacji przekazu (przez radio, płytę, magnetofon, dyktafon), zaczęło mieć charakter pośredni, dążąc do samowystarczalności i samodzielności znaczeniowej. Co więcej, poprzez rozwój kina dźwiękowego, słowo mówione i towarzyszący mu rozwój technologii zapisu dźwięku (*dolby stereo*) wpisały je w wielowymiarową sytuację antropologiczną, sprzęgając z innymi niewerbalnymi sytuacjami uczestników komunikacji. Oderwanie słowa od sytuacji komunikacyjnej czy audiowizualnego odbioru na rzecz jego usamodzielnienia się, reprodukcji w nowych tworach kultury doprowadziło do zjawiska zdefiniowanego przez Waltera Onga jako wtórna oralność[8]. Jednocześnie, słowu audialnemu towarzyszy rozwój słowa pisanego. W tradycji antropologicznej, słowo pisane było sposobem naśladowania form mówionych – zwykłym zapisem – którego wizualność werbalna związana była ze sferą znaczeń. Wizualny zapis słowa mówionego opierał się na koncepcie, który wyrażał symboliczne przeniesienie znaczenia na taki właśnie układ graficzny. W dobie audiowizualności, słowo pisane zaczęło jednocześnie odnosić się do znaczenia i być przedstawieniem. Słowo pisane oscyluje między wizualnością werbalną a wizualnością obrazową, może występować samodzielnie jak chociażby graffiti lub funkcjonować w połączeniu z rysunkiem, obrazem, fotografią jak w komiksie czy reklamie. Jeszcze dalej idzie słowo pisane

[7] Problem ten omawia Maryla Hopfinger w monografii poświeconej rozwojowi sztuk wizualnych w XX wieku i jej zależności od słowa pisanego pt. *Słowo i obraz w kulturze współczesnej*.

[8] W. Ong, *Wtórna oralność*, s. 178–190.

na ekranie: w kinie dźwiękowym, telewizji, wideo, gdzie pełni rolę pomocniczą, jest formą paratekstu, który uzupełnia informacje o produkcie medialnym (realizacja, wykonanie, listy dialogowe itp.). Jednak także i w przekazie medialnym, słowo pisane zaczęło oddzielać się od przekazu, zyskując sobie coraz więcej swobody, jak choćby w teletekście telegazety, gdzie zostaje usamodzielnione, zbliżając się do roli, jaką przypisuje się mu w prasie lub w pasku informacyjnym emitowanym podczas programu, dzięki któremu wnosi nową dramaturgię, stając się w pewien sposób wydarzeniem ekranowym. Zarysowane tendencje ewolucyjne słowa mówionego i pisanego znajdują swoje dopełnienie w nowym typie audiowizualności, w której dochodzi do zatarcia granic między oralnością a cyrograficznością.

Chaty, fora dyskusyjne, portale randkowe czy społecznościowe łączą w sobie anonimowość właściwą piśmienniczości z aktualną obecnością partnerów rozmowy i ich interaktywnością, łączą piśmienny, pośredni charakter komunikacji z synchroniczną bezpośredniością bycia *online*. Można oczywiście dyskutować, czy można mówić o pełnej anonimowości, po pierwsze dlatego, że aby wziąć udział w którejś z wymienionych form przekazu należy się zarejestrować, a tam jeśli już nie podać autentyczne dane, to jednak przyjąć jakiś nick, którym później posługuje się w rozmowie. Po drugie dlatego, że mimo pozornej anonimowości, uczestnicząc w sieci, użytkownika identyfikuje adres IP komputera, z którego korzysta. Z drugiej strony dla zwykłego użytkownika, każdy rozmówca jest na tyle znajomy, na ile sam jest w stanie siebie odkryć, pozbawić się anonimowości. W komunikacji sieciowej zatem, splatają się cechy charakterystyczne tak dla mowy (bezpośredniość, interaktywność, synchroniczność), jak i dla pisma (pośredniość pisania, anonimowość). Przejście między mową, a pismem staje się płynne. Słowo mówione w różnych formach relacji, kontaktu *online* zostaje wyrażane za pomocą znaku – pisma – rozmowa odbywa się poprzez zapis, co nazywa się upiśmiennieniem mowy. Z drugiej strony podobny fenomen towarzyszy pismu, które jest modelowane i sytuowane kontekstualnie jako zapis mowy. Pismo w trakcie rozmowy jest plastyczne, pozwala się kształtować, zmienić pozycje tak, jak dzieje się to podczas żywego dialogu, dając podstawę funkcjonowania fenomenu oralizacji pisma.

Transmedialny charakter przekazu cyfrowego prowadzi do kolejnych dwóch procesów, które są kwintesencją transformacji nowej audiowizualności. Pierwsza z nich – ikonizacja pisma – wskazuje na sytuację traktowania pisma jako obrazu. Tendencja do tworzenia pismo-obrazu stała się możliwa dzięki powstaniu usieciowionego hipertekstu, jakim był system *World Wide Web*. Powstanie sieci wiązało się bowiem z potraktowaniem tekstu w sposób nie linearny, ale graficzny, pozwalając na konstruowanie struktury sieci na kształt wielopostaciowego,

Audiowizualne aspekty_27.indd 254 28.05.2013 18:55

złożonego i skojarzeniowego obrazu. Tym samym hipertekstowy charakter sieci, którego sploty połączeń, linków dają się wyrazić przez strukturę obrazową, ujął pisanie i czytanie jako czynności przypominające tworzenie obrazu. Mike Sandbothe wymienia jeszcze inne elementy ikonizacji pisma, tj.:

> „usytuowanie tekstu w przestrzeni, taktylne wyróżnianie poszczególnych kompleksów znaków jako możliwe do przywołania za pomocą myszy linki, możliwość wariacyjnego kształtowania struktury zaplecza tekstu bądź oferowanie przez *Javę* możliwości wprawiania liter w ruch i włączania ich w sceny graficzne”[9].

Widać zatem, jak hipertekstowe właściwości sieci zmieniają lekturę znaków pisma, przechodząc płynnie do struktury obrazu. Jednocześnie za Dawidem Bolterem można powtórzyć, że proces ikonizacji pisma potwierdza funkcjonowanie na desktopie ikon, jako elementów symbolicznych, w prawdziwym obrazowym pisaniu. Ikony te, zaprogramowane jako oznaczniki konkretnych działań, którym przypisana jest określona komenda, poprzez ich uruchomienie podejmują określone działanie. Tym samym funkcjonują niczym znaki magiczne, tyle, że już nie na płaszczyźnie symbolicznej, ale w rzeczywistym powiązaniu z tym, co określają.

Ikonizacja pisma jest sprzężona zwrotnie z upiśmiennieniem obrazu, podobnie jak miało to miejsce z płynnością granic między mową a pismem. Obraz w strukturze hipertekstowej stanowi jeden z elementów tekstowych, węzłów, pozwalających użytkownikowi na indywidualną lekturę. Hipertekst jest niczym usieciowiona składnia przestrzenna obrazów i tekstów. Przechodząc od linku do linku po strukturze hipertekstu, zdanie po zdaniu, użytkownik współkształtuje konstelację tekstu, sprowadzając wszystkie napotkane węzły do funkcji narracyjnej. Napotkane po drodze obrazy są jedynie fragmentami większej całości fabularnej, którą kreuje sam użytkownik. Obrazy zdają się zatem funkcjonować jako scenografia rozgrywającej się opowieści, swoiste tło akcji, z którym zostaje zderzony użytkownik sieci. Obraz zostaje zatem oderwany od jego funkcji odbicia i wpisany w relację podobieństwa ze sferą pozajęzykową jak w sytuacji pisma. Staje się znakiem, który odsyła użytkownika do innych znaków – nie tylko semantycznie, ale i pragmatycznie – poprzez hipertekstowe łącza. Upiśmiennienie obrazu staje się faktem także przez samą budowę obrazu cyfrowego, który składa się z pikseli mających charakter pisma, pojedynczych znaków ułożonych w taki sposób, aby odpowiadały całości. Cyfrowość sprawia, że obraz traci swój charakter reprezentacji świata, a staje się konstrukcją *simulacrum* wygenerowaną, to znaczy napisaną, w komputerze.

Opisane przenikania się mowy, pisma i obrazu nie zmieniają jednak faktu, że transmedialny charakter nowej audiowizualności opiera się przede wszystkim

[9] M. Sandbothe, *Transwersalne światy medialne*, s. 217 i nast.

na piśmie, o czym świadczy chociażby książkowy czy stronicowy charakter układu monitora, na ekranie którego niczym w książce ułożone są powierzchniowo elementy tekstualne i graficzne. Pisanie to jednak jest rodzajem hybrydy, dość efemerycznej, która dopóki nie znajdzie się na zewnątrz w postaci wydruku, jest nietrwała, efemeryczna, ulotna, jest migotaniem ekranu, którą łatwo przekształcić. W tym sensie, to nowy rodzaj doświadczenia pozbawionego ciągłości, obecności i trwałości, jakie dostarczała kultura druku. Migotliwość ekranu, jego niestabilność, chwilowość zbliża to doświadczenie do świata obrazów medialnych (kina, telewizji), z których gestów korzysta cyfrowe medium pisma. Villém Flusser pisze w tym miejscu o nowym porządku widzialności, w którym przenikają się logowizja i audiowizja, konstruując pismo audiowizualne i obraz logowizualny[10]. Transmedialny charakter nowych mediów pozwala bowiem przenosić „gesty" innych mediów (wideo, filmu, tekstu, kompozycji muzycznych, rzeźby) do medium pisania.

Flusser nazywa to „gestem wideo", czyli odczytywaniem przekazu wideo za pomocą gestów przeniesionych z innych mediów, na przykład filmów, tekstów, kompozycji muzycznych, rzeźby itd. Dzieje się tak dlatego, że medium pisania ujawnia się w formie medium wideo, wchodząc w nową widzialność. To rezultat przenikania logowizji do audiowizji, co prowadzi do pisma audiowizualnego i obrazu logowizualnego. Czym jest bowiem pisanie na ekranie? To aranżowanie płaszczyzny pisania, bardziej inscenizowanie samego opisania niż pisania w sensie semantycznym, bowiem pismo na ekranie to jedynie warstwa oglądowa, pewien rodzaj designu, obrazu tego, co chce się napisać. Dlatego mówi się o rozsadzaniu pisma obrazem, tworząc nowy rodzaj syntezy logowizualnej. To swoista synteza pisma i obrazu wyrażana poprzez związek typografii z przestrzenią.

Pisanie na ekranie to inaczej „gest topograficzny", w którym nie można już doszukiwać się analogii między znakiem pisanym a utrwalonym, jest on jedynie kalkulacją algorytmu, który danemu znakowi przypisuje działanie, objawiające się na ekranie w takiej, a nie innej postaci. To nie książkowa formacja pisma zawierająca pewne archiwum znaków, ale zbiór instrukcji, które służą wywoływaniu świecenia znaków – pisma na ekranie monitora. Można to zjawisko definiować jako pismo monitorowe, w którym słowo urasta do rangi ważnego tworzywa ikonicznego obrazów elektronicznych, podporządkowujące słowo typografii, a zarazem w którym słowo jest zależne od technologii i tendencji informatyzacji treści. Oto objaw kultury logowizualnej, inaczej nazywaną kulturą słowa monitorowego, w której słowo staje się audiowizualne, a obraz zostaje konstruowany w oparciu o *logos*.

[10] Konstatację tę przywołuję za: A. Gwóźdź, *Technologie widzenia*, s. 96.

Audiowizualne aspekty_27.indd 256 28.05.2013 18:55

Piśmienność staje się zatem wyznacznikiem nowej kultury, która jest obecna począwszy od telegazety w telewizorze, paratekstach przekazów wideo czy DVD, a skończywszy na tekstowości internetu. Pismo łączy się z typografią, jej rozumieniem przestrzeni, obrazowością, tworząc nową kulturę logowizualności – kulturę słowa monitorowego – w którym dokonuje się fuzja: słowa, obrazu, przestrzeni i ruchu. Jawi się jako intermedialny palimpsest, na którym nadpisuje się kolejne teksty medialne. Piśmienny charakter nowych mediów pozwala zdefiniować się w kontekście wcześniejszych opisów kulturowych jako „galaktyka Turinga", związana z nowym typem percepcji opartym na odbiorze numerycznym, operującym liczbami, kolorami, dźwiękami, które zastępuje myślenie tekstowo-linearne, historyczne myśleniem kalkulacyjnym: wyobrażeniowym i powierzchniowym.

Pismo zostaje sprowadzone zatem do schematu cyfrowego, które daje się przekształcić w kod binarny. Ta nieustannie odbywająca się na ekranie operacjonalizacja pisma to przekształcanie schematów symbolicznych w formę cyfrową, to spektakle pisma. Komputer jest zatem nie tyle nową maszyną piszącą, ale symulatorem pisma, którego działanie polega na desygnowaniu, tworzeniu designu, powierzchni estetyki, niż faktycznym programowaniu czy kształtowaniu. Pisanie na ekranie jest nie tyle konstruowaniem formy tekstowej, która niczym w archiwum książkowym ma stałe odwołanie, ale jest zbiorem instrukcji służącym wywoływaniu konkretnych znaków w formie światła monitorowego. Można zatem mówić, że nowa audiowizualność jest oparta na chwytaniu wrażeń, a konstruowanie przekazu na pisaniu za pomocą światła. Ten nowy typ percepcji audiowizualnej, wyrażony przez światło ekranu monitora, przez jego powierzchnię, przez to, co powierzchniowe, określa się „designem widzialności", gdzie obraz rości sobie pretensje do analogii ze światem rzeczywistym, z drugiej zaś strony jest pozbawiony ducha przez cyfrową obróbkę, modulacje, rekonstrukcje itp., nie sięga głębiej, bowiem za powierzchnią kryją się jedynie niejasne algorytmy, odpowiadające zupełnie innej rzeczywistości.

„Sens znajdujemy jeszcze tylko na powierzchniach" – przywołana za Andrzejem Gwoździem konstatacja Norberta Bolza, reflektującego ideologię bohatera filmu *American Psycho*, ukazuje, że współczesny uczestnik kultury medialnej jest skazany na taki właśnie powierzchniowy sposób bycia w świecie[11]. Ten „nowy kult powierzchni" jest wyrażany przez dzisiejszą myśl ponowoczesną, którą można by nazwać, nieco trawestując myśl Wolfganga Welscha, „powierzchowną – z głębi". Nie ulega wątpliwości, że przekaz w nowych mediach przestał odsyłać do przedmiotów, które poza rzeczywistością medialną nie istnieją, a zostały zastąpione kodami cyfrowymi, podskórną warstwą pikseli. Zjawisko

[11] A. Gwóźdź, *Technologie widzenia*, s. 80.

Audiowizualne aspekty_27.indd 257 28.05.2013 18:55

czytania powierzchniowego prowadzi zatem do ponownego zdefiniowania zmysłów w dobie nowych mediów.

## 2 Kultura nowej widzialności

Obraz w tradycji kulturowej, który dotąd był postrzegany jako sposób przedstawiania rzeczywistości i przez stulecia był najważniejszą formą wizualnego utrwalania kultury, również został poddany przemianom w ubiegłym stuleciu. W wieku XX ustąpił on reprodukcyjnym technikom, rozwojowi fotografii, filmu, telewizji, które rozpoczęły ofensywę ikoniczną rodzącej się audiowizualności. Intensywna obecność obrazu ugruntowała przekonanie, że wiek XX jest podporządkowany hegemonii spojrzenia, co potwierdziła potoczna ikonosfera, wypełniona szyldami, słupami, billboardami, ekranami multimedialnymi itp. Korzystając z dorobku sztuki awangardowej, szczególnie eksperymentów z kolorem czy światłem, obraz stał się zjawiskiem dynamicznym dzięki inwazji chromatyki w potoczną ikonosferę. Jednak pomimo zdynamizowania przekazu wizualnego, audiowizualność XX wieku w znacznym stopniu zasadzała się na renesansowym rozróżnieniu między rzeczywistością a jej przedstawieniem. Dopiero pojawienie się obrazu cyfrowego uwolniło obraz od rzeczywistości. Stało się to dzięki symulakryczności to znaczy rzeczywistości wygenerowanej cyfrowo w świecie komputerowym, znoszącym opozycje prawdy i fałszu. Zamiana reprodukcji rzeczywistości w obrazie na jej symulację pozwoliła na nowo określić percepcję audiowizualną. W doświadczeniu *simulacrum* następuje – jak pisze Jean Baudrillard – „śmierć realności"; człowiek przedkłada nad rzeczywistość jako bardziej prawdziwą symulowaną cyfrowo rzeczywistość[12]. Uzależnia on swoją rzeczywistość od obrazów kreowanych w świecie medialnym – wirtualnym. Człowiek ten utracił kontakt ze światem realnym na dwóch płaszczyznach: sprawił, że najnowsze media nie odnoszą go już do rzeczywistości, a sam uzależnił od mediów własny horyzont poznawczy. Jednocześnie przeniesienie obrazu analogowego do jego cyfrowego wymiaru spowodowało, że stał się on bardziej plastyczny, giętki, modularny, wyznaczając nową jakość widzialności.

Niewątpliwie, kultura XX wieku utwierdziła hegemonię tego, co wizualne. Rozwinęła się ona w kulturze, w której życie codzienne przeniknięte jest wizualnymi reprezentacjami. Ujmuje wszystkie przyjęte w procesie socjalizacji sposoby myślenia, działania, odczuwania w kontekście wizualnego wymiaru rzeczywistości, przenikając codzienne doświadczenie – stała się sposobem

[12] Problem ten rozważa J. Baudrillard w książce *Symulakry i symulacja*. Zob. tenże, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, s. 247–258.

Audiowizualne aspekty_27.indd 258 28.05.2013 18:55

patrzenia na rzeczywistość i zdolnością jej dekodowania. Kultura wizualna traktuje jako tekst przedmioty (rysunki, fotografie, obrazy, film, modę itd.), które uważa się za obiekty przeznaczone do patrzenia, oraz technologie (ołówki, kamery, ekrany itd.) wykorzystywane do tworzenia tych przedmiotów. Do ugruntowania jej pozycji przyczyniła się rozwijająca się kultura miejska, jak dowodzi Georg Simmel, w której spojrzenie zdeterminowało sposoby obecności jednostki w społeczeństwie[13]. Umiejętność postrzegania i dostrzegania zostały sprzężone ze zdolnością poznania, która dając władzę wyznaczała jednostce miejsce w nowoczesnym społeczeństwie. Socjologia wizualności wymienia cztery postawy spojrzenia, które określają relację jednostki z rzeczywistością, o czym pisze Bernard Sharratt[14]. Pierwsza to zerkanie, wymykający się, niepełny, sposób widzenia boskości, władzy i seksualności, daje człowiekowi częściowy widok reprezentacji czegoś, co jest być może potężne albo czego się pragnie. Druga postawa to patrzenie, przedłużona forma widzenia, w której jednostka patrzy na obraz jako na coś rzeczywistego a nie reprodukowanego. Trzecia z postaw to wpatrywanie się, które jest opisywane jako rodzaj nadzorowania, superwizji, oglądu, inspekcji. Ten rodzaj patrzenia dokonuje kontroli, jest przejawem władzy nad obiektem. Wreszcie ostatnia z pozycji – spoglądanie. To ulotna, pobieżna forma patrzenia, podczas której zachodzi przyspieszenie rejestracji; to raczej nieustanne odwlekanie niż długie i uważne spojrzenie. Wymienione cztery pozycje patrzenia wyznaczają ramy klasycznego odbioru obrazu, wpisując je w hierarchię dyskursów. Każda z przedstawionych możliwości patrzenia opowiada się za jednym sposobem identyfikacji podmiotu z rzeczywistością, określając jego z nim relację; jednocześnie, każdy ze sposobów patrzenia jest w pewien sposób zamknięty na inne, nie odsłania wielu opcji prawdy, czy rzeczywistości, faworyzując tylko wybraną postawę.

W dobie nowych mediów ulega także ewolucji sama antropologia spojrzenia. Audiowizualność ukształtowana przez media telewizyjne hołdowała koncepcji Michaela Foucaulta, który dowodził, że spojrzenie jest wynikiem sprawowanej władzy, bowiem uprzedmiotawia tego, na kogo się spogląda. Opisując zmianę sytuacji w wykonywaniu kary śmierci, ukazywał on jak widowiskowość wykonywanej kary, jej upubliczniona spektakularność zostaje zastąpiona spojrzeniem, które jest formą inspekcji i nadzoru. Odbiorca tego spojrzenia czerpał przyjemność ze sprawowanej władzy nad oglądaną rzeczywistością,

---

13 Zob. G. Simmel, *Rzym. Analiza estetyczna; Florencja; Wenecja*, [w:] tegoż, *Most i drzwi*, s. 53–64, 163–167, 177–183.

14 B. Sharratt, *Communications and Image Studies: Notes after Raymond Williams*, „Comparative Criticism" 1989, nr 11, s. 29–50. Podaję za: E. Baldwin, i in., *Wstęp do kulturoznawstwa*, s. 443 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 259 28.05.2013 18:55

dlatego spojrzenie sprzężone zostało z doświadczeniem seksualnej satysfakcji. Przyjemność patrzenia była tu zdeterminowana projekcjami i fantazjami podmiotów patrzących, szczególnie męskich. Realizacjami tego męskiego spojrzenia, jak zauważa Laury Mulvey, są skopofilia i voyeryzm[15]. W obu przypadkach przyjemność rodzi się z dystansu pomiędzy patrzącym a obserwowaną rzeczywistością, w pierwszym chodzi o używanie innej osoby jako obiektu seksualnej stymulacji poprzez wzrok, w drugim zaś o napięcie pomiędzy patrzeniem a strachem przed przyłapaniem. Seksualne aspekty przyjemności wizualnej realizowały najpierw kino, potem telewizja, wreszcie produkcje wideo, które pozwoliły odtwarzać nie tylko produkowane obrazy filmowe, ale także kręcone amatorsko prywatne filmy wchodzące w intymną sferę doświadczeń osobistych. Wraz z rozwojem nowych mediów i towarzyszących im: demokratyzacji, feminizacji czy flaneuryzacji spojrzenia, zmienia się antropologia wizualności. Znacznikiem nowego typu spojrzenia jest dystans do obserwowanej rzeczywistości wywiedziony z postawy *flâneura* zdefiniowanej przez Waltera Benjamina w *Pasażach paryskich*, który ogląda toczące się życie, codzienność jako odbywający się spektakl. Nigdzie niezakorzeniony *flâneur* przechadza się po mieście, które poprzez labirynt obrazów stanowi dla niego niewyczerpane źródło fascynacji splecionej z tajemnicą. Z postawy tej wynikają dwie kolejne cechy nowej wizualności: demokratyzacja spojrzenia oraz estetyczny rodzaj przeżywania oglądanej rzeczywistości. Pierwsza z cech sprzężona jest z feminizacją spojrzenia, które jawi się jako otwarte, pluralistyczne, uciekające od hierarchii, logiki ku przypadkowości, cechuje je zróżnicowanie, dyskursywność i tolerancja. Estetyzacja spojrzenia prowadzi do refleksji wywiedzionej ze spojrzenia turysty opisanego przez Johna Urry, które wiąże się z większą niż zwykle wrażliwością na otaczającą wizualność, odmienność i atrakcyjność produkowanych wizerunków potrzebnych do konsumowania niezwykłych, wyjątkowych widoków. Obie te postawy znajdują swą realizację w spojrzeniu postturysty, który jest głęboko wyczulony na zmianę i zadowolenie, wiążące się z wieloma możliwościami wyboru. Jeden punkt widzenia, z którego można było widzieć wszystko i nie być widzianym (jak w przypadku usytuowania się odbiorcy przed medium telewizyjnym) został zastąpiony wielością konkurujących ze sobą punktów spoglądania, które wydobywają na jaw różnorodne formy widzialności. Towarzyszące im różne obrazoświaty prowadzą postturystę do świadomości gry rozmaitymi tekstami – znakami, konsumpcji „wyjątkowości" miejsca, których doświadcza już nie osobiście, ale za pośrednictwem mediów.

Opisane zmiany w antropologii i socjologii spojrzenia wynikają bezpośrednio z rozwoju nowych mediów, towarzyszącej im technicyzacji i cyfryzacji

[15] L. Mulvey, *Do utraty wzroku*, s. 33–47.

Audiowizualne aspekty_27.indd 260 28.05.2013 18:55

obrazu, które określają nowy rodzaj wizualności. Wypełnienie codzienności odbiornikami telewizyjnymi, ekranami, monitorami, kamerami doprowadziło – jak pisze Paul Virilio – do panowania w świecie współczesnym wielkiej transhoryzontalnej optyki, nad której opisem warto na chwilę się zatrzymać[16]. Idąc tym tropem, można zauważyć, że współczesna kultura wizualna zdominowana jest przez dwa procesy. Pierwszy to wielość narzędzi zapośredniczających i wspomagających widzenie, żeby wymienić te najpopularniejsze jak telewizyjna transmisja obrazów, tworzenie iluzji obrazu ruchomego, reprodukcja techniczna obrazu i inne, które zdają się współczesnemu człowiekowi wyznaczać horyzont zastępczy. Ekrany, aparaty i kamery, monitory, odbiorniki telewizyjne wiążą rzeczywistość syntetyczną wizualnością, wzmacniając poczucie głębi i objętości spojrzenia. Wszechobecne maszyny widzenia zwane są inaczej wizjoniką. Człowiek, otoczony maszynami nowej widzialności, zostaje uprzedmiotowiony, w procesie patrzenia sprowadzony do jeszcze jednego biotechnicznego urządzenia. Kamery wizualizują wszystko w skali mikro i makro, one wydzierają tajemnice światu i ludziom, dzięki nim lekarz diagnozuje pacjenta, inżynier urządzenie mechaniczne, rolnik stan upraw itd. Natura zostaje w ten sposób pozbawiona intymności i uczyniona widzialną w sposób wręcz obsceniczny, jak pisze Jean Baudrillard[17]. Wszak powszechne są wszelkiego rodzaju wizualizacje procesów technicznych czy biologicznych tj. sondy, USG, tomografy, termografy itd. Rodzi się nowa fizjologia obrazu, ukazująca obraz z wnętrza ciała, tam gdzie możne wysłać miniaturową kamerę. Z drugiej strony, generuje się obraz z informacji nieobrazowej, dokonując ikonicznej kalkulacji jak przy rekonstruowaniu wyglądu, mapowaniu ludzkiego ciała czy przestrzeni. Każda informacja może stać się tworzywem obrazu: temperatura, ruch, wilgoć, dźwięk, zapach itd. Wreszcie, w rzeczywistości wirtualnej wykorzystuje się technikę *scratchowania*, która polega na syntetyzowaniu przestrzeni planu wirtualnego, w której komputerowo wykreowane postaci przyjmują na siebie image żywych aktorów, osiągając efekt obrazu *found footage*, będący objawem dokonującej się w nowych mediach konwergencji. Każdy obiekt w świecie jest dziś wizualizowany, poddany maszynowej rejestracji, a co za tym idzie technologie widzenia biorą górę nad człowiekiem, który patrzy. Drugi proces, wynikający poniekąd z owego nadmiaru narzędzi wizualności, wiąże się z zapośredniczeniem patrzenia. Maszyny reprodukujące spojrzenie pozbawione są struktury postrzeżeniowej, która jest dominantą ludzkiej wizualności. Człowiek, odczytując obraz, dokonuje swoistego dekodowania na podstawie studium, czyli obserwacji, która jest nacechowana semantycznie poprzez indywidualne doświadczenia

[16] P. Virilio, *Maszyny widzenia*, s. 39–63.

[17] J. Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, s. 247–258.

Audiowizualne aspekty_27.indd 261 28.05.2013 18:55

obrazu. Roland Barthes napisze, że owo studium jest niczym nacinanie, plamienie, żądlenie, czyli przenikanie do głębi obrazu. Tego pozbawione jest spojrzenie maszyny, które przenosi jedynie powierzchnię obrazu: punkt do punktu, nie schodząc pod powierzchnię. Mechaniczne przeniesienie powierzchni obrazu pozbawia go głębi, a tym samym odrywa od tego, co niewidzialne, co ukryte w obrazie a odczytywane – jak pisał John Berger okiem wewnętrznym. Oko wewnętrzne odnosiło się bowiem do przestrzeni nieobecnej na powierzchni, ale ukrytej w głębi. Maszyny widzenia, które tworzą techniczne uniwersum obrazów, burzą tę rację, powodując ślepotę oka wewnętrznego. Czym jest ów obraz techniczny? Przedstawieniem świata jako istniejącego poza zasadą rzeczywistości, Paul Virilio nazywa go zerowym poziomem reprezentacji, Linda Hutcheon denaturalizacją naturalności, Umberto Eco podróżą do hiperrzeczywistości, a Wolfgang Welsch odrealnieniem rzeczywistości. Obrazy techniczne są bowiem wyobrażeniami i jako takie stanowią projekcje a nie przedstawienia. Nie odsyłają one w głąb przedstawienia jak obrazy fotograficzne czy malarskie, bowiem pod powierzchnią nie ma już nic.

Vilém Flusser zwraca uwagę, że zbliżając się do ekranu telewizyjnego czy monitorowego dostrzegamy punkty, jednak to, co charakteryzuje odbiór obrazów technicznych to czytanie płaszczyzny obrazu w sposób wyobrażeniowy, nie wnikający w jej głębię.

> „Kiedy przyjrzeć się bliżej obrazom technicznym, okaże się, że nie są one wcale obrazami, ale symptomami procesów chemicznych bądź elektronicznych. […] Obraz telewizyjny ujawnia przed fizykiem tory, po których przebiegały elektrony w lampie. Tak «czytane», stanowią obrazy techniczne, obiektywne odbicia procesów zachodzących w uniwersum punktowym”[18].

A zatem obraz w nowych mediach staje się obrazem dopiero wówczas, gdy czyta się go powierzchniowo, z pewnego dystansu. Nikt, oglądając przekaz telewizyjny nie dostrzega procesów elektronowych, czy pojedynczych pikseli, ale skupia się na wyobrażeniu, które przekazuje konkretne przeżycie, informację, przygodę itp.; podobnie jak odbiorca średniowiecznego tekstu ikonicznego nie zastanawia się nad poszczególnymi warstwami nakładania farb, polerowania, wygładzania, ale odbiera obraz w sposób całościowy jako konkretny przekaz. Jean Baudrillard pisze:

> „Kultura wideo i stereo nie tworzy narcystycznego imaginowanego, lecz stanowi rezultat maksymalnie uzewnętrznionej, zrozpaczonej autoreferencyjności – spięcie, dzięki któremu zostaje bezpośrednio przyłączone do siebie to samo z tym samym; to efekt, który dowodzi zarazem swojej powierzchownej intensywności i braku głębokiego znaczenia”[19].

[18] V. Flusser, *Ku uniwersum obrazów technicznych*, s. 55.
[19] J. Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, s. 251.

Audiowizualne aspekty_27.indd 262 28.05.2013 18:55

Z drugiej strony, współczesny odbiorca zbliża się coraz bardziej do powierzchni monitora, rozpraszając wzrok w obrazie. Nie zachowuje już dystansu widza do sceny, oko dotyka obrazu w jego wymiarze wirtualnym. Wzrok odbija się od powierzchni niczym od lustra. Bo to właśnie w powierzchniach lustrzanych i przeźroczystych można doszukiwać się genealogii wideo i mediów elektronicznych. A zatem, czytanie obrazu technicznego polega na czytaniu powierzchniowym obrazu, swoistym zdystansowaniu się do niego, a jednocześnie na taktylnym badaniu jego powierzchni.

Temat płaszczyznowego postrzegania przestrzeni w mediach elektronicznych dotyczy także sfery konstruowania tejże w samym przekazie medialnym. Z punktu widzenia powyższych dociekań, szczególnie interesująca wydaje się przestrzeń w świecie cyfrowym, o czym może przekonać się każdy mający kontakt z monitorem komputerowym. Jego koncepcja przypomina książkę, w której obok siebie układa się elementy na powierzchni, nie wchodząc w głąb, bez warstw, planów w trzecim wymiarze. Elementy piktorialne obrazu pozwalają czytać go w sposób nielinearny, lecz właśnie powierzchniowy, w kontekście sensownej całości. Pojawiające się na ekranie elementy są zaś efektem przekształceń form cyfrowych, niewidocznych dla oka, w schematy symboliczne dostępne odbiorcy.

To czytanie na jednej płaszczyźnie, czy raczej wzdłuż linii, jest także cechą taśmy wideo. Jak pisze Vilém Flusser: „Taśma wideo jest kodem linearnym podobnie jak alfabet. Po to, aby móc odebrać przekaz, trzeba zmierzać wzdłuż linii”[20]. Co więcej, redukując cztery wymiary do trzech, przechowuje ona sceny linearnej pamięci, wyrażając się w obydwu wymiarach przestrzeni oraz wymiarze odwijania. Powierzchniowość czytania dotyczy także światów gier wirtualnych, w których jest on zbiorem poziomów, a te sumą pomieszczeń, korytarzy, aren itp., dostępnych chociażby poprzez wybór z menu. Uczestnik gry nie tyle zatem ma do czynienia z jedną przestrzenią trójwymiarową, ale raczej ze zbiorem niezależnych i odrębnych miejsc, które należy odczytywać przechodząc dalej. Poszczególne miejsca nie skupiają na sobie uwagi, wzrok gracza ślizga się po powierzchni, w niektórych wypadkach nawet nie może zatrzymać się przy wybranym elemencie przestrzennym. Z drugiej strony niektóre fragmenty rzeczywistości są znaczące dla gry, pozwalają na wejście w inny poziom gry.

Narzucająca się powierzchniowość, tak w kontekście czytania jak i konstruowania świata przedstawionego, prowadzi do zjawiska oddzielania przedstawianej postaci od tła. Przyglądając się technikom tworzenia światów wirtualnych można zauważyć podobną metodę stwarzania przestrzeni nieciągłej, która polega na nakładaniu animowanych postaci, obrazów, filmów i innych elementów

[20] V. Flusser, *Gest wideo*, s. 230.

Audiowizualne aspekty_27.indd 263 28.05.2013 18:55

na odrębne tło. Początkowo, w związku z ograniczeniami kart graficznych *sprite'y*, czyli dwuwymiarowe obiekty animowane, były rysowane na statycznym tle, z czasem stało się możliwe wprowadzanie tych elementów do scen trójwymiarowych. A jednak dwuwymiarowość towarzyszy nowym mediom w wirtualnym świecie dostępnym *online*. Jego konstrukcja polega na łączeniu awatara animowanego w czasie rzeczywistym w zależności od poleceń użytkownika z obrazem otoczenia, który jest dostarczany przez operatora wirtualnego świata. Awatar jest zatem nakładany na obraz otoczenia jak *sprite'y* nakładane były na tło w grach wideo. Składanie tych odrębnych elementów daje rezultat dwuwymiarowej płaszczyzny, a nie trójwymiarowego środowiska, bowiem świat, czyli przestrzeń, w którą wpisany jest awatar, i postać nic o sobie nie wiedzą, nie zachodzi między nimi interakcja. Postać awatara wyraźnie odcina się od tła, w które jest wpisany. Jak zauważa Lew Manovich:

> „chociaż wirtualne światy trójwymiarowe generowane są zwykle według zasad perspektywy linearnej, w rzeczywistości są zbiorami osobnych przedmiotów, niepowiązanych ze sobą w żaden sposób. Z tego punktu widzenia powszechnie wysuwany zarzut pod adresem komputerowej symulacji trójwymiarowej, że cofa nas ona do perspektywy renesansowej […] wydaje się nieuzasadniony. […] musimy dojść do wniosku, że nie osiągnęła ona jeszcze swojego etapu renesansu"[21].

Powierzchniowy charakter wirtualności pozwala powrócić do refleksji nad śmiercią oka, które jest efektem umaszynowienia spojrzenia – wizualnej protetyki. Spojrzenie wirtualne odsyłając do nieobecnego przedmiotu (wszak *simulacrum* istnieje tylko w VR) jest spojrzeniem uwarunkowanym przez tę rzeczywistość wirtualną, percepcją otrzymaną przez obrazowe zapośredniczenie. Obraz wirtualny nie potrzebuje oka, które ma go zobaczyć, bowiem istnieje i bez niego. Można powiedzieć, że rezygnuje on z własnej tożsamości na rzecz zjednoczenia z przedmiotem unaocznienia. Jego obecność jest potencjalna, aktualizowana przez medium, nie przez spojrzenie. Zatem, to już nie oko rejestruje strumień obrazów, ale spojrzenie wirtualne jest sprzężone z medium. Jest ono jednocześnie rodzajem widzenia mechanicznego, które zastąpiło widzenie naturalne, a zarazem konsekwencją oddalenia rzeczywistości, zastąpienia jej przez obrazy. To właśnie obraz wirtualny – digitalny – jest odpowiedzialny za zanikanie rzeczywistości, istniejąc sam w sobie, uwolniony od trwałego związku z funkcją reprezentacji świata.

Obraz digitalny nie tyle odbija świat, ale staje się światem, rzeczywistością, o czym przekonuje wspomniana już Baudrillardowska koncepcja *simulacrum*. Jeśli zatem obraz staje się światem to nie można mówić już o nim jako o spójnej i uniwersalnej rzeczywistości, ale raczej o różnorodnej, zmiennej i wielowariantowej

[21] L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 381.

Audiowizualne aspekty_27.indd 264 28.05.2013 18:55

informacji na jego temat, powstającej dzięki multiplikowanym w digitalnym procesie obrazom. Technologia digitalna opiera się na wizualizacji i współwystępowaniu najrozmaitszych form doświadczenia wizualnego, pozwalając na wydobycie i wyeksponowanie realizacji drugoplanowych, niewyraźnych czy rozmytych w przekazie. Pozwala tym samym na przesunięcia znaczeniowe, modyfikując wyobrażenia na temat danego doświadczenia wizualnego. Umożliwia zatem wydobywanie tego, co zostało uwięzione w sytuacji semiotycznej – tekstowej – zrywając więzi zależności. Efektem tego jest fragmentyzacja obrazu, którego elementy składające się dotychczas na całość przedstawienia mogą funkcjonować samodzielnie, niezależnie.

Obraz cyfrowy ma charakter różnosemiotyczny, bowiem łączą się w nim znaki słowne, matematyczne i ikoniczne[22]. Widać to szczególnie w warstwie przedstawień, którą cechuje opcjonalność: za reprezentacją ikoniczną (symbolem wizualnym), ukrywa się zazwyczaj reprezentacja wyrazowa (polecenie) lub matematyczna (odpowiednie klawisze skrótów odpowiadające działaniom mechanicznym). Technologie digitalne wizualizują działania podejmowane na poziomie algorytmicznym, temu służą między innymi wszelkie ikoniczne oznaczniki tychże działań, paski narzędzi, charakterystyczna typografia itp. Podobna różnorodność semiotyczna cechuje materialny charakter obrazu, który jest reprezentowany na ekranie dzięki podskórnej warstwie kodu tekstowego (np. html w konstruowaniu stron internetowych) w głębokiej strukturze pikseli. Wielowiariantywność i polisemiotyczność rządzące zasadami tych obrazów – znaków digitalnych wskazują na ich palimpsestowy charakter, gdzie nakładają się różne przedstawienia semiotyczne tych samych treści.

Obraz elektroniczny absorbuje różne wizualne sposoby odbioru tekstu: linearny, symultaniczny i asocjacyjny (linkowy). Linearny sposób czytania tekstu, wywiedziony z tradycji piśmienniczej, pozwala odbierać zgodnie z założeniem czytelniczym nadawcy, respektując pewien porządek. Porządek symultaniczny, związany z odbiorem przedstawień ikonicznych, pozwala na koegzystencję obrazu z tekstem i innymi formami medialnymi, dopuszczając większą wolność odbiorcy, który podczas czytania może uruchomić plik medialny dołączony do strony itd. Trzeci z porządków, hipertekstowy, odnosi się do odbioru tekstu poprzez aktywne przechodzenie od linku do linku, tworząc znaczenie w sposób asocjacyjny. Linkowość umożliwia wielokierunkowość odczytań, unieważnia jeden słuszny kierunek czytania czy porządek oglądania. Znaczeniotwórcza funkcja znaku jest tu zatem oderwana od samego przedstawienia, a realizuje się w kreowaniu znaczeń poprzez przenoszenie się od linku do linku lub dokonywanie operacji na cyfrowym obrazie – tekście. Może być ona zaznaczona

[22] E. Szczęsna, *Cyfrowy światoobraz*, s. 383–396.

Audiowizualne aspekty_27.indd 265 28.05.2013 18:55

w warstwie przedstawień za pomocą odpowiedniego wyróżnienia, które świadczy o aktywności (inny kolor lub podkreślenie) pozwalającej na odniesienie do innego obrazu – tekstu. Zatem znaczenie w obrazie digitalnym tworzone jest w interakcji z przedstawieniami: ikonicznym, graficznym, fotograficznym, piktogramem, barwą, które tworzą jeden system znaków przenikających i dookreślających się wzajemnie. Obraz digitalny absorbuje wszelkie istniejące w kulturze formy obrazu, włączając je bezkonfliktowo w nową strukturę widzialności. Można powiedzieć, że obraz ten jest zawsze rodzajem przetworzenia medialnego, który stwarza nową rzeczywistość ze świata zastanego.

Nowy obraz digitalny wykorzystuje ukształtowane kulturowo znaczenia elementów obrazowych tj. barwa (jasne, nasycone, skontrastowane, czyste), kompozycja (uporządkowana, posługująca się strukturą okien), linia (prosta, związana z klasycznością) czy dynamika przedstawienia (nieustanna aktualizacja wyglądu strony). Jednak najbardziej widocznym nowym sposobem konstruowania obrazu jest światło, które nadaje kształt i sens przedstawieniom. Obrazy digitalne to nie tyle przedstawienia, na które rzucone jest światło, ale raczej są one źródłem światła, emitują światło. Jak dowodzi Wim Wenderes, jeden z twórców i teoretyków kina:

> „Ekran zaawansowanej wizji zaczął emanować wspaniałymi obrazami: w żywych kolorach i z niewiarygodną świetlistością, były to te same obrazy, na których się wzorowaliśmy, ale miały swą niepowtarzalną, wspólną cechę. Czuliśmy, że w tym miejscu zaawansowanej technologii odwiedzają nas malarze”[23].

Zwracając uwagę na analogie między twórcami obrazu elektronicznego a tradycją malarstwa, Wenders poza warstwowością dostrzega cytowane dwa inne elementy: żywość, zmysłowość barw i świetlistość monitora. W świecie nowych mediów światło jest podstawowym tworzywem obrazu, nie jest już ono elementem wspomagającym przekaz, ale przekazem samym w sobie. Zostaje podniesione do rangi dzieła (co udowodnili już w latach 20. twórcy Bauhausu), monitor zaś jawi się jako scena świetlna, powierzchnia świecąca. Światło w mediach elektronicznych nie jest efektem zewnętrznego oświecenia powierzchni jak w przypadku projektora i taśmy filmowej, ale samym świeceniem ekranu. Tym samym, media elektroniczne znoszą tożsamość obrazu i ruchu wspartą na tożsamości materii i światła, „na rzecz obrazu-czasu powoływanego w obrębie matrycy pikseli jako wynik «ścierania» przez światło jednej mozaiki punktowej i zastępowania jej następną”[24]. Obraz elektroniczny imituje światło z „wnętrza”, ale nie skupia go, a rozprasza, rozświetla przestrzeń, w której się znajduje. Tym samym ekran elektronicznego medium staje się często źródłem światła w przestrzeni, czymś w rodzaju nocnej lampki.

[23] Podaję za: A. Gwóźdź, *Technologie widzenia*, s. 88.

[24] A. Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy*, s. 150.

Audiowizualne aspekty_27.indd 266 28.05.2013 18:55

> „Obraz elektroniczny jest zawsze tylko obrazem światła rozłożonego na jego emisyjne parametry, *simulacrum* obrazu przekaźnika, obrazu, którego w istocie brak. Toteż powierzchnia obrazu elektronicznego nigdy nie jest interfejsem – linią graniczną, wektorem prowadzącym do «wnętrza» obrazu, bo tego «wnętrza» po prostu nie ma. Obraz elektroniczny to w istocie triumf płaszczyzny, z której sobie obrazy roimy; to pozbawiona faktury matryca wypełniona energią świetlną"[25].

Powstaje zatem nowa konwencja obrazu, oparta na powtarzalnym układzie elementów, analogicznej strukturze, wykorzystująca znane z przedstawień kulturowych elementy wizualizacji, która pozwala poruszać się swobodnie po obrazie digitalnym każdemu użytkownikowi bez koniecznej znajomości języka – to nowy rodzaj uniwersum obrazów. To totalna widzialność, generująca spojrzenie panoptyczne, które pozwala zobaczyć wszystko, w każdym momencie i miejscu, w najmniejszym detalu; które nie potrzebuje ludzkiego oka, bowiem istnieje poza podmiotem, usamodzielnione od centrum patrzenia.

## 3 Nowa audialność

McLuhan dowodził, że potężne oddziaływanie mediów elektronicznych jest efektem traktowania przez kulturę współczesną oka jak ucha[26]. Ucho bowiem, ze względu na swoje usytuowanie antropologiczne, czerpie informacje z otaczającego środowiska, zaś oko jedynie w kontakcie bezpośrednim. Nowe media powodują, że współczesny użytkownik, otoczony ekranami i wizualizacjami czerpie bodźce z każdego miejsca. Cyberprzestrzeń bowiem, za sprawą wciąż rozszerzającej się sieci, jest multiplikowanym zbiorem obrazów, które atakują właściwości „akustyczne" oka, które coraz bardziej zbliża się do ekranu niczym ucho do słuchawki telefonu – jak opisuje to Paul Levinson[27]. Akustyka i wizualność wchodzą ze sobą w sprzężenie zwrotne, bowiem w podobny sposób jak widzialność jest audializowana, o czym świadczy intymny kontakt człowieka z ekranem, wejście w osobiste doświadczenie m.in. w cyberprzestrzeni, tak akustyczność jest wizualizowana. Można przywołać w tym miejscu nowe rozwiązania techniczne jak echoradary, sondy akustyczne, ale i echokardiografy i inne urządzenia medyczne, które tworzą obraz w oparciu o wypuszczane fale dźwiękowe. Powstający dźwięk jest cyfrowo przekształcany w gest wizualny i za pomocą określonego algorytmu wpisany w język widzialności: linie, punkty, wykresy, impulsy, a także obrysy, kształty, całe obrazy.

[25] A. Gwóźdź, *Elektroniczne gry świetle*, s. 148.

[26] M. McLuhan, *Słowo pisane, czyli oko zamiast ucha*, [w:] tegoż, *Wybór pism*, s. 85–92.

[27] Zob. rozważania Paula Levinsona w książce *Telefon komórkowy* na temat zmiany w konstruowaniu nowej antropologii i komunikacji spowodowanej popularnością mediów telematycznych.

Większość opisanych procesów w kulturze widzialności dotyczy także sfery audialnej. Digitalizacja przekazu, wirtualizacja rzeczywistości odrywają dźwięk od samego przedstawienia, pozwalają na dowolną jego wariancyjność, modularność, jak również w podobny sposób zmieniają sytuację percepcyjną. Oderwanie dźwięku od podmiotu wpisuje go w analogiczne słyszenie panaudialne, którego przekaz istnieje poza ludzkim uchem. Jednocześnie można odnieść wrażenie, że to właśnie ewolucja w sferze audialnej doprowadziła do zmian we współczesnym przekazie digitalnym. Stąd, warto pokrótce przypomnieć za Wojciechem Siwakiem kilka zmian, które wpłynęły na postrzeganie tekstu audialnego[28].

Korzeni nowej audiowizualności w dziedzinie audialnej należałoby szukać już w latach 20. XX wieku, kiedy po raz pierwszy zaingerowano technicznie w dźwięk poprzez użycie mikrofonu i wzmocnienie dźwięku głosu. Ingerencja ta na nowo uformowała wyobrażenie przestrzeni akustycznej, w której dotychczasowe tło zagłuszające głos zostało zepchnięte na plan dalszy, eksponując śpiew. Amplifikacja głosu spowodowała, że sygnał ten zaczął oddzielać się od pozostałej części muzycznej, co zaowocowało dalszymi przekształceniami tego sygnału tj. wprowadzenie pogłosu i korekcji brzmienia, które zaczęły mieć charakter interpretacyjny. Przełomowym momentem w historii ewolucji audialnej stał się zapis magnetofonowy. Do tej pory nagranie było niczym „fotografia" muzyki; jednak technika wielośladowa, używana od 1946 r., pozwoliła na wielokrotny zapis, a co za tym idzie montaż, cięcie i sklejanie dźwięków. Muzycy mogli wielokrotnie poprawiać ślady na ścieżce, korygować brzmienia, wprowadzać ulepszenia itd. Montaż taśmy pozwolił wyeliminować niezręczne frazowanie, niepewność tonu czy zakłócenia burzące równowagę akustyczną. W ten sposób rozwija się technologia zapisu, która prowadzi do podwyższenia standardów technologicznych. Tak wytwórnie jak i rozgłośnie radiowe coraz większą wagę przykładały do parametrów technicznych i do jakości nagrania, pomniejszając rolę wartości estetycznych. Doprowadziło to do oddzielenia samego przekazu dźwiękowego od procesu zapisu i jakości nagrania a później edycji.

Drugim ważnym punktem w historii ewolucji przekazu audialnego jest rewolucja cyfrowa, która rozpoczęła się w latach 60. Jej pierwszym objawem było wprowadzenie do muzyki syntezatora, instrumentu elektronicznego, którego popularność w muzyce wiąże się z twórczością m.in. Herbie Hancocka czy Keitha Emmersona. Zasada działania polega na wykorzystywaniu elektronicznej techniki analogowej modyfikowanej przez układy cyfrowe, wspomagające programowanie i kontrolę dźwięku. W technice analogowej sygnały elektryczne są odpowiednikami określonych wielkości fizycznych (czyli ich analogami); technika cyfrowa polega zaś na tym, że wielkości fizyczne nie są reprezentowane przez

[28] W. Siwak, *Audiosfera na przełomie stuleci*, s. 151–177.

Audiowizualne aspekty_27.indd 268 28.05.2013 18:55

wartości napięć czy prądów, ale przez liczby zakodowane w postaci impulsów elektrycznych. W technice analogowej sygnały elektryczne przekształcane są na drgania powietrza percypowane jako dźwięki; w technice cyfrowej dźwięki powstają dzięki przetwarzaniu cyfrowej reprezentacji fal dźwiękowych w formie liczb binarnych. Technika cyfrowa dość szybko zaczęła sterować analogową syntezą dźwięku; automatyzując czynności kształtowania dźwięku. Doprowadziła ona do zerwania więzów linearności, sankcjonując przekaz nieciągły, o charakterze nawarstwiających się elementów zestawianych ze sobą w sposób dowolny, bez wyraźnego początku i końca. Ten sposób konstruowania przekazu uczynił go otwartym i nieskończonym, bowiem dźwięki generowane przez syntezatory można było zapętlać. Efektem technicyzacji dźwięku było wprowadzenie nowej technologii MIDI, polegającej na cyfrowym złączu instrumentów muzycznych. Technologia dawała możliwość łączenia wielu instrumentów w bloki i generowanie dźwięków z wielu sprzężonych ze sobą urządzeń za pomocą jednej klawiatury sterującej zwanej *master keyboard*. Wreszcie, cyfryzacja dźwięku pozwoliła na zapis danych w pamięci komputera, na przeniesienie dźwięków na sekwencer poprzez rejestrację wszystkich parametrów muzycznych każdego z osobna lub jednocześnie. Efektem takiego zapisu jest daleko posunięta fragmentyzacja zapisu dźwiękowego i jego otwartość na dalszy proces modyfikacji, czego wyrazem w ostatnich latach są hiperinstrumenty. To rodzaj instrumentów – interfejsów, których działanie opiera się na sztuce interaktywnej. Działanie muzyczne instrumentów sprzężone jest z innymi zmysłami tj. wizualizacja czy taktylność. Ten eksperyment audialny miał na celu wyeksponowanie relacji pomiędzy muzykiem a instrumentem, który byłby czuły na najdrobniejsze sugestie ciała: wykonywane gesty, ruchy, naciski itp. Hiperinstrumenty jawią się zatem jako konsekwencja syntezatorów, w których chodzi już nie tyle o wstukiwanie odpowiednich klawiszy, ale o działanie na przedmiotach jak na konsoli gier lub zachowania przypominające użytkownika cyberprzestrzeni.

Rozwój cyfrowej technologii wytwarzania i przetwarzania dźwięku zainicjował także zjawisko *samplingu* – technologii próbkowania cyfrowego. Samplery pobierają dźwięk, zmieniają jego analogową postać na cyfrową i wykorzystują jako jedno z brzmień syntezatora. Dzięki komputerowej pamięci powstały bazy danych dowolnych dźwięków zarejestrowanych i przekształconych, które są wykorzystywane w ustawieniach przez studia muzyczne, *mastering* itd. To oderwanie dźwięku od jego podmiotu, możliwość poddania go różnorakim modulacjom, ingerencji, manipulacji doprowadziło do powstania zjawiska *scratchingu*, czyli wycinania istniejącego nagania i miksowania go z innym lub wkładania fragmentu znanego nagrania w inna rzeczywistość audialną. Wycinanie, przetwarzanie, mieszanie nagrań przestrzeni audialnej jest rodzajem manipulacji

Audiowizualne aspekty_27.indd 269 28.05.2013 18:55

przekazu muzycznego, który chce jawić się jako świeży, nowy, niepowtarzalny. Jednocześnie, opisane tu zjawiska konstruują akustyczną cyberprzestrzeń, czyli przestrzeń muzyczną konstruowaną przez technologie elektroniczne, cyfrowe.

Trzecim ważnym punktem w historii ewolucji sfery dźwiękowej jest powstanie nowej audialnej teleobecności, która jest związana z nowymi technikami zapisu oraz urządzeniami transmitującymi dźwięk bez istotnych strat jakości i upowszechniającymi go w skali globalnej. Zjawiska te są ze sobą sprzężone, bowiem ze względu na rozwój sieci internetowej i jej szybkość transferu danych rozpoczęto poszukiwania takiej technologii zapisu, aby muzyka, skompresowana do rozmiaru pozwalającego przesłać się przez łącza, mogła zaistnieć w Internecie. Z początku, dźwięk w sieci pojawia się w postaci fragmentów tekstów i muzyki nagranej, jako potężne archiwum muzyczne zapisane w wersji MIDI, z którego każdy może zapisać na swój dysk dowolną partyturę i dźwięk wybranego instrumentu. Jednak ta swoista biblioteka dźwiękowa nie zaspokaja pragnienia wymiany plików muzycznych, komunikacji audialnej. Dlatego powstaje system *real audio*, dzięki któremu możliwe stało się przesłanie do internetu skompresowanego sygnału fonicznego odczytywanego przez kartę muzyczną komputera. Ten system umożliwił emisję radiową i telewizyjną w sieci, a także nagrania studyjne w zaciszu domowym. Efektem tego ostatniego jest niezależna produkcja, która wpłynęła na decentralizację przemysłu nagraniowego pomijając skomplikowane procedury producenckie i zmusiła do ponownej definicji przepisów dotyczących praw autorskich. W dobie nowej audialności każdy może być twórcą przekazu muzycznego, producentem i nadawcą swojej twórczości właściwie bez kosztów (wiele programów studyjnych oferowanych jest w sieci lub przez pisma fachowe za darmo). Wreszcie, system *real audio* przyspieszył poszukiwania nowego standardu zapisu – mp3 – który polega na kompresji dźwięku: dziesięciokrotnym zmniejszeniu rozmiaru pliku audialnego. Metoda mp3 opiera się na oszustwie ucha, bowiem usuwa ona z nagrania konkretne frazy dźwięków niewychwytywalnych przez ludzkie ucho, jednocześnie nie zmieniając całego dźwięku. W efekcie, nowa metoda skompresowanego zapisu umożliwiła publikowanie nagrań w sieci i przesyłanie ich dowolnemu użytkownikowi internetu. Z jednej strony, w efekcie przyczyniła się do zjawiska piractwa, z drugiej zaś do popularyzacji produkcji muzycznych, z których korzystają wytwórnie i producenci oferując sprzedaż plików muzycznych poprzez internet.

Warto także na chwilę zatrzymać się przy cyfrowej technologii radiowej przenoszenia i nadawania dźwięku zainicjowanej przez system *real audio*, a później mp3. Konsekwencją rozwoju cyfrowych technologii radiowych było powstanie nowych standardów przekazu, z których jak pisze Stanisław Jędrzejewski, żaden

Audiowizualne aspekty_27.indd 270 28.05.2013 18:55

nie wydaje się obecnie dominującym[29]. Pierwszą grupę stanowią standardy przekazu wyznaczane przez cyfrowe radia naziemne tj. *Digital Audio Broadcasting* (DAB), *Digital Multimedia Broadcasting – Terrestrial* (DMB-T), *Terrestrial Digital Video Broadcasting* (DVB-T) czy *Digital Video Broadcasting – Handheld* (DVB-H). Cechuje je satysfakcjonujący poziom czystości dźwięku, możliwość odbioru w ruchu, podczas przemieszczania się, możliwość zastosowania w telefonie komórkowym oraz łączenia przekazu radiowego z telewizyjnym. Druga grupę stanowią standardy emisji sygnału przez telefon komórkowy 3G tj. *Digital Radio Mundiale* (DRM), *HD Radio* czy *Radio on Demand,* Radio na życzenie (RoD) wykorzystujące anteny telefonii komórkowej do odbierania sygnału radiowego i charakteryzujące się dużym zasięgiem. Trzecim typem są cyfrowe radia satelitarne tj. *World Space* obejmujące swoim zasięgiem cały glob dzięki sygnałom satelitarnym. Ten typ przekazu charakteryzuje się niezwykle bogatą ofertą ze względu na pojemność nadajników satelitarnych i najszerszym zasięgiem. Czwarty standard wyznaczany jest przez internet, dzięki któremu nie ma właściwie żadnych ograniczeń w odbiorze przekazu radiowego. Internet emitujący audycje w systemie *streaming* prowadzi takie usługi jak: *Radio Stream* (transmisja równoległa sygnału FM i AM), *Web Stream* (przekaz radiowy wyłącznie przez internet), *Radio on Demand* (programy na życzenie), *E-Radio* (przekaz radiowy wzbogacony innymi typami przekazów np. linkami do informacji lub stron), *i-Radio* (radio interaktywne w którym słuchacz decyduje o treści i kolejności emisji elementów programu), *Blog-Radio* (program wytwarzany przez samego użytkownika) i *Podcasting Radio* (audycja zamieszczana regularnie przez samego użytkownika w formie odcinków). Ten pobieżny przegląd typów przekazu radiowego w sieci, w postaci cyfrowej pokazuje pewne tendencje rozwoju mediów audialnych i zmiany w jej odbiorze. Można zauważyć, że cyfryzacja przekazu i jego sieciowy, satelitarny czy komórkowy charakter emisji prowadzi do nielinearności, interaktywności a co za tym idzie silnej personalizacji przekazu (swoboda wyboru treści), zatarcia granicy między nadawcą a słuchaczem, multimedialności przekazu audialnego, czyli włączania innych przekazów wynikających z konwergencji, a także mobilności słuchalności i jego konsekwencji, jaką jest wciąż poszerzająca się audiosfera (zasięg bez ograniczeń).

To ostatnie zjawisko jest szczególnie widoczne dzięki rozwojowi telefonii komórkowej. Media telematyczne pozwalają dziś na permanentny kontakt słuchowy, ale także nawigacyjny, z osobami pozostającymi w sieci. Zresztą bycie w sieci to pewien nowy rodzaj uczestniczenia w społeczeństwie opartym na nowych technologiach. Telefonia komórkowa nie daje współczesnemu użytkownikowi szansy na bycie poza „słyszalnością", to znaczy kontaktem z innym.

[29] S. Jędrzejewski, *Radio w świecie cyfrowym*, s. 44–70.

Audiowizualne aspekty_27.indd 271 28.05.2013 18:55

Telefon umożliwia kontakt ze światem, ale także wdziera się w ciszę domowego ogniska narzucając się swoją słyszalnością; odbiera prywatność, niweluje miejsca, w których byłoby się poza ową słyszalnością: będąc w sieci jest się zawsze w zasięgu słyszalności. Ta potrzeba bycia słyszalnym jest silnie podkreślana szeregiem polifonicznych melodyjek, które przypominają o istnieniu telefonu. Mogą to być standardowo wgrane dźwięki telefonu, ale i cyfrowo przerobione hity muzyczne, wgrane indywidualnie lub specjalnie zredagowane pliki dźwiękowe, dzięki którym użytkownik może identyfikować tożsamość osoby dzwoniącej bez patrzenia na ekran, rozpoznawać typ przekazu (połączenie głosowe, sms, mms), oczekiwać na połączenie przy dźwiękach wybranej kompozycji muzycznej. W podobny sposób narzuca swą słyszalność zestaw głośnomówiący, stosowany w samochodach podczas jazdy lub w czasie wykonywania innych prac, kiedy ręce zajęte są jakimiś czynnościami. Słuchawka przy uchu staje się widoczną słyszalnością. Ten audialny rys technologii komórkowej szybko przekształcił to narzędzie komunikacji w centrum rozrywki, dzięki któremu można odsłuchiwać ulubione nagrania muzyczne, łącząc telefon z odtwarzaczem mp3. Technologiczny mariaż telefonu z odtwarzaczem muzyki zaowocował dalszą konwergencją, efektem której dzisiejszy telefon jest sprzężony z edytorem tekstu, przeglądarką sieciową, odtwarzaczem obrazów i małym centrum filmowym. Najnowsze modele urządzeń telematycznych z rozkładanymi klawiaturami są połączeniami komputera osobistego z telefonem. To właśnie tendencje rozwojowe telefonii komórkowej potwierdzają tezę o interaktywności, personalizacji i mediamorfozie jako znakach naszych czasów, a zarazem cechach dystynktywnych dla współczesnej audialności.

Opisane wyżej konsekwencje cyfryzacji dźwięku i kompresji, a także globalnej możliwości udostępniania tego przekazu przez internet doprowadziły do niezwykle istotnego zjawiska, jakim jest zatarcie granicy między nadawcą a odbiorcą, producentem a konsumentem, twórcą a słuchaczem, czy wreszcie muzykiem profesjonalnym a amatorem dźwięków. Słuchacz, odbiorca, amator muzyki przestaje być już tylko biernym analitykiem, staje się uczestnikiem kultury audialnej, którego gusta, preferencje i skłonności decydują o przekazie muzycznym, a dzięki elektronicznym narzędziom (począwszy od gałek potencjometrów, przez *equalizery* a skończywszy na cyfrowych studiach) konstruuje przekaz, czyni swoje doświadczenie audialne zarzewiem nowego środowiska audialnego, tym samym zagrażając dotychczasowej hierarchii producenckiej. Jak pisze Wojciech Siwak, współczesny uczestnik kultury audialnej otrzymał niezwykłe narzędzie w postaci wirtualnego studia, które pozwala na nagrywanie w sieci, rejestrowanie ścieżek kolejno lub symultanicznie wraz z innymi muzykami obecnymi w Internecie. Co więcej, muzycy nie muszą przebywać *online*

Audiowizualne aspekty_27.indd 272 28.05.2013 18:55

w tym samym czasie, bowiem zawieszony na serwerze plik muzyczny jest dostępny w każdym momencie dla kolejnego użytkownika, który w odpowiednim dla siebie czasie chce nagrać kolejną ścieżkę dźwiękową. Powstaje w ten sposób transkulturowy kolaż muzyczny, pozwalający na wykorzystanie charakterystycznych instrumentów dla danego regionu globu, z którego pochodzi akurat danych muzyk. Uczestnicząc w tego typu doświadczeniu audialnym można mówić o włączeniu teleobecności w proces tworzenia i udostępniania dźwięku.

Współczesna recepcja sfery audialnej opiera się w dużej mierze na bezpośredniości i dotykalnej wręcz bliskości przekazu muzycznego. Jego odbiór – jak pisze Glenn Gould[30] – nie ma już charakteru uroczystego wydarzenia, pewnego widowiska, ale staje się codziennym doświadczeniem, które zatraca swą auratyczność, bezceremonialność obcowania z tymże przekazem muzycznym. Aura znika także ze względu na wszechobecność muzyki zmieszanej z szeregiem innych dźwięków przestrzeni miejskiej i wypełniającej codzienność technologii. Powstaje, jak dowodzi Robert M. Schafer, rodzaj schizofonii, w której mieszają się dźwięki, nie zważając ani na jednorodność czasu ani przestrzeni[31]. I tak, dźwięki ruchu miejskiego przenikają muzyczne bity z samochodowego radia przebijające się przez ryk silnika spalinowego lub uderzenia młota pneumatycznego lub dźwięki symfoniczne korespondują z odgłosami telewizyjnego show i odgłosem załączonego ekspresu ciśnieniowego. Odgłosy krzyżują się we wszystkich kanałach, prowadząc m.in. do społecznej dezintegracji, bowiem trudno identyfikować się z tak różnorodnym środowiskiem akustycznym. Wszechobecność dźwięku, także za sprawą mobilnych urządzeń emitujących muzykę, analogicznie do zjawisk optycznych prowadzi do produkcji głuchoty. Ludwik Erhardt nazywa słuch zmysłem upośledzonym, który jest bezbronny wobec permanentnego ataku dźwiękiem[32]. Współczesna rzeczywistość dokonuje wręcz swoistego gwałtu na ludzkim słuchu, otaczając go sączącą się zewsząd muzyką: w aucie, sklepie, domu, restauracji itd. Nadmiar dźwięku powoduje, że współczesny odbiorca nie słyszy konkretnego przekazu audialnego, bowiem wszystko, co go otacza tworzy rodzaj szumu dźwiękowego, pozostającego poza przekazem. Wreszcie, odwołując się do teorii Curta Sachsa[33], który podzielił materiał melodyczny na trzy główne typy: logogeniczny (wywodzący się z mowy), patogeniczny (wywodzący się z emocji) i melogeniczny (wywodzący się z muzyki), można by w dobie nowych mediów mówić o typie technogenicznym, w którym dźwięki generowane są przez maszynę, niejako poza systemem

30 G. Gould, *Perspektywy nagrań*, s. 152–164.
31 R. M. Schafer, *Muzyka środowiskowa*, s. 289–315.
32 L. Erhardt, *Sztuka dźwięku*, s. 64–70.
33 C. Sachs, *Muzyka w świecie starożytnym*, s. 12 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 273 28.05.2013 18:55

naturalnym, naśladując już nie ją samą – jak miało to miejsce często w muzycznej warstwie ilustracyjnej – ale sprowadzając wszystko, co naturalne, do cyfrowego brzmienia, żeby przywołać choćby zjawisko cyfrowej modulacji głosu. To nowy typ audialności wymagający nowego słuchacza: dynamicznego, wielokontekstowego, intensywnie uczestniczącego w doświadczeniu muzycznym.

## 4 Doświadczenie taktylne

Podobnie jak w nowej audiowizualności dochodzi do konwergencji oka i ucha, tak też można mówić o sprzężeniu wzroku i dotyku. Poprzednia opozycja wyrastająca ze starych mediów, które rozdzielały działanie od doświadczenia wzrokowego, w dobie nowych technologii zostaje zniesiona. Działające w czasie rzeczywistym obrazy, pełniące niejednokrotnie rolę narzędzia, umożliwiają działanie na obrazie, jak chociażby w ekranie dotykowym. Dotyk obrazu znosi dystans patrzącego, bowiem dotknięcie na odległość przybliża obiekt wizualny użytkownikowi. Paul Virilio i Walter Benjamin przypisują dotykowi agresję, która zawarta w elektronicznym dotyku niszczy przyjęte zwyczaje patrzenia, wdziera się w relacje między podmiotem a obrazem. Odmiennie traktuje taktylność nowych mediów Lew Manovich, który w dotyku widzi rodzaj wyważonego, pełnego szacunku czy wręcz pieszczotliwego kontaktu – wszak dotykając ekranu, użytkownik przykłada jedynie opuszki palców, a nie uderza z siłą[34].

Dotyk staje się niezwykle ważnym elementem interaktywnej komunikacji medialnej ze względu na doświadczenie immersji. Zanurzenie się w wygenerowanym przez media symulakrycznym świecie fabuły jest możliwe w dużej mierze dzięki dotykowi. Charakterystyczne dla immersji wydaje się pozostawanie użytkownika pomiędzy światem realnym a światem immersji, bowiem oko i ucho są zazwyczaj całkowicie oddzielone od świata realnego (gogle, hełm, słuchawki), jednak dotyk pozostaje w relacji z rzeczywistością. Jednocześnie widać tendencje do zniesienia tej opozycji w działaniach producentów sprzętu elektronicznego, które proponują skafandry i rękawice taktylne. Dzięki wbudowanym w nie czujnikom sensorycznym ruch i wrażenia taktylne są odbierane i przekazywane do telerzeczywistości. Nawet pomijając aspekt kombinezonów taktylnych, widać tendencję do całkowitej immersji chociażby w konstruowaniu przekazu kina 4D czy 5D.

[34] Analizując postawę Benjamina i Virilio wobec opozycji wzrok – dotyk, Manovich pisze: „dystans zagwarantowany przez wzrok zachowuje aurę obiektu i jego położenie w świecie, a pragnienie «przybliżenia rzeczy» niweczy związki między obiektami, prowadząc do unicestwienia materialnego porządku i unieważnienia pojęć odległości i przestrzeni". L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 277.

Audiowizualne aspekty_27.indd 274 28.05.2013 18:55

Cechą charakterystyczną doświadczenia taktylnego w wirtualnej rzeczywistości jest symulacja. Symulowana przestrzeń, warunkując postrzeganie, wpływa też na odczucia i działania ciała w tej wirtualnej rzeczywistości. Wbudowane w skafander czujniki, wyczuwając każdą zmianę położenia ciała, napięcie mięśni, reagują w sposób konkretny, zmieniając usytuowanie wirtualnego ciała w symulowanym świecie. Komputerowy interfejs traktuje dotyk jako kolejne narzędzie komunikacji z nim, dzięki któremu może on dopasowywać się do odbieranych ze świata wirtualnego bodźców i modyfikować symulację ze względu na działania ciała w świecie realnym. Można zatem powiedzieć, że włączenie taktylności do dotychczasowej wzrokowo-słuchowej audiowizualności staje się cechą charakterystyczną dla percepcji doby nowych mediów, dzięki której świat symulowany, odbierany wielozmysłowo, łączy się ze światem rzeczywistym. Użytkownik dzięki taktylności traktuje media jako rodzaj przedłużenia swego ciała, o czym była już mowa przy okazji budowania postbiologicznej tożsamości. Ciało jest podłączone do maszyny za pomocą czujników sensorycznych, stymulatorów, dzięki którym rzeczywistość cyfrowo-medialna jawi się jako własna. I nie chodzi tu tylko o techniczne rozwiązania wirtualnej rzeczywistości, w której można zanurzyć się poprzez skafandry, hełmy, rękawice, gogle i inne urządzenia, ale o zwykły interfejs człowiek – komputer. Ciało połączone za pomocą czujników z maszyną poprzez dotyk generuje pojawiające się na ekranie obrazy, dźwięki, dokonuje nieustannych transformacji, wchodząc w interakcje z wirtualnymi obiektami. Staje się ono naturalnym interfejsem użytkownika, punktem styku rzeczywistości i wirtualności, przeźroczystym a zarazem integralnym składnikiem środowiska reagującego na jego mobilność, ruch, gesty czy inne potrzeby ciała wynikające z fizjologii skóry (potliwość, drżenie, uczucie zimna). Działanie powłoki cielesnej w rzeczywistości wizualizowane na ekranie w wirtualności jest objawem taktylnej estetyki czy inaczej taktylnego designu.

Już sam gest naciskania klawiszy, gdzie koniuszki palców badają dotykiem klawiaturę, wskazując, objaśniając to, co jest poza nimi, do czego się odnoszą, świadczy o zdeterminowaniu nowej percepcji przez taktylność. Dotyk ten jest sprzężony z okiem, które śledzi na ekranie powstające znaki wynikające z owej taktylności; jednocześnie znaki te są tylko ich symboliczną reprezentacją, która może w każdej chwili zaniknąć, istniejąc w świecie cyfrowym. Dopiero wydrukowanie tychże znaków, a więc przeniesienie ich cyfrowej reprezentacji na materialny nośnik, który można zweryfikować taktylnie, daje pewność obecności. Czy choćby ruszanie myszką, sugerujące taktylny kontakt z obrazem i jego reakcję na działanie ręki, która wprowadza zmiany w cyfrowej rzeczywistości. To sprzężenie oka i dotyku widoczne jest właśnie w odniesieniu do ekranu, który znosi dystans charakterystyczny dla spojrzenia, ale także sprowadza czytanie

Audiowizualne aspekty_27.indd 275 28.05.2013 18:55

obrazu tylko do powierzchni. Powstaje tym samym rodzaj obrazu technicznego, jak pisze Vilém Flusser, płaszczyzny wyobrażonej, której dekodowanie polega jednocześnie na zdystansowanym a zarazem taktylnym badaniu powierzchni[35].

Dotyk staje się także podstawą interaktywności w nawigacji. Począwszy od klikania myszką, przez przyciski pilotów urządzeń medialnych, pady, joysticki, a na ekranach dotykowych bankomatów czy telefonów komórkowych kończąc taktylność pomaga współczesnemu użytkownikowi nowych mediów funkcjonować w rzeczywistości. Palce dłoni pełnią w tym procesie funkcję podobną do oka. Niemal bez udziału świadomości przebiegają one odpowiednie klawisze, regulują siłę nacisku, od której często zależy zamierzony cel działania taktylnego, niezwykle szybko reagują na pojawiające się komunikaty. Można wręcz mówić o pamięci palców, które bez udziału dodatkowych zmysłów osiągają określony efekt: piszą tekst, wysyłają wiadomości, włączają urządzenia, przerzucają kanały itp.

Odwołując się do koncepcji Pierre'a Lévy'ego[36], warto podkreślić, że w obu typach immersyjnych technik wchodzenia w wirtualność: poprzez całkowite zanurzenie pięciu zmysłów w świecie wirtualnym i wchodzenie w fizyczną interakcję z cyfrowymi modelami lub poprzez protezowanie ludzkiego ciała różnymi sensorami, monitorami, kamerami śledzącymi i innymi urządzeniami wzmacniającymi doznania ludzkich zmysłów, taktylność jest formą działania, która na nowo sytuuje podmiot w rzeczywistości wirtualnej i fizycznej. Ciało samo staje się interfejsem, a dotyk jego podstawowym narzędziem komunikacyjnym. Idąc jeszcze dalej, zgodnie z sugestiami Baudrillarda można by powiedzieć, że ciało przeniesione do wirtualnej rzeczywistości staje się samą powłoką bez podmiotu, który został przełożony na język technologii, wieloczynnościowym kombinezonem, bezcielesnym ubiorem. Ciało w wirtualnej rzeczywistości staje się podszewką ubrania rzutowaną na zewnątrz, w której ujawnia się paradoks taktylny: stwarzania jego wirtualnej ontologii dzięki sensorom ciała jak i niemożność jego dotknięcia. Niemniej jednak, to właśnie taktylność determinuje sposób konstruowania podmiotu wobec doświadczenia dwóch światów, bez której w rzeczywistości nowych mediów nie da się funkcjonować.

## 5 Nowe media – nowa audiowizualność

Na zakończenie tej części rozważań warto dokonać krótkiego podsumowania. Nowa audiowizualność jako integralny mechanizm odbiorczy kompleksowo

[35] V. Flusser, *Ku uniwersum obrazów technicznych,* s. 53–67.

[36] P. Lévy, *Drugi potop*, s. 373–390.

Audiowizualne aspekty_27.indd 276 28.05.2013 18:55

odczytuje znaczenia płynące z różnych źródeł i różnymi kanałami. Przemiany kulturowe związane z technicyzacją i digitalizacją audiowizualności powodują zmiany podstawowych modeli percepcyjnych i typów audiowizualności, sprzyjając polaryzacji postaw odbiorczych. W doświadczeniu nowej audiowizualności krzyżują się dwa typy audiowizualności, opisane przez Marylę Hopfinger, a wywiedzione z praktyki zachowań potocznych oraz praktyki teatralnej o rodowodzie behawioralnym i pochodzącej z filmu i telewizji, mającej rodowód techniczny[37]. Z jednej strony bowiem, widać w nowych mediach zwrot ku bezpośredniości komunikacyjnego kontaktu, aktywnemu uczestnictwu użytkowników, z drugiej zaś, technologia zapewnia dystans między użytkownikiem a przekazem, przyjmując rolę pośrednika między mediami a użytkownikami. Doświadczenie nowych mediów ma zdecydowanie charakter antropologiczny, bowiem jego zapis dotyczy elementarnych potrzeb człowieka, a jednocześnie ich przekaz jest jednorazowy i ulotny.

Odnosząc percepcję audiowizualną do sytuacji doświadczenia nowych, można zauważyć, że funkcjonujący podział dokonany przez Marylę Hopfinger na percepcję całościową i nie-analityczną jest jednocześnie podstawą społecznego podziału i zjawiska wykluczenia[38]. Czym bowiem jest percepcja całościowa? To kompleksowy odbiór sytuacji antropologicznej w jej bogatej złożoności. W definicji tej zawiera się także umiejętność dynamicznego ujmowania stosunków człowieka z innymi ludźmi, ze światem kultury i natury, scalanie różnych aspektów zachowań ludzi oraz różnych wymiarów otoczenia, relacyjny (w miejsce linearnego) typ myślenia, pozwalający na wieloaspektowe ujmowanie zjawisk. Ten model percepcji sprzężony jest z aktywną i krytyczną postawą odbiorczą oraz zakłada znajomość reguł komunikacyjnych i posługiwanie się nimi. Charakteryzuje on przede wszystkim użytkowników mediów interaktywnych, którzy nie tylko potrafią je obsługiwać, ale co więcej, współtworzyć przekazy, generować nowe treści, komunikaty językiem nowych mediów. Ten rodzaj percepcji jest dostępny nowej klasie dominującej, jak powiedzieliby Bard i Söderquist, netokracji. Drugi rodzaj percepcji, o którym pisze Maryla Hopfinger, to percepcja nie-analityczna, którą definiuje się poprzez odbiór stereotypowy. Charakteryzuje się on artykulacją świata, która w niewielkim stopniu przekracza doświadczenie odbiorcy, stąd skupia się tylko na znanych i przyswojonych elementach rzeczywistości. Percepcji tej towarzyszy typ myślenia mozaikowego, w którym na obraz świata składają się różne elementy, niekoniecznie

[37] M. Hopfinger, *Kultura współczesna-audiowizualność*, s. 57–79.

[38] M. Hopfinger, *Między reprodukcją, a symulacją rzeczywistości. Problemy audiowizualności i percepcji,* [w:] *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*, red. M. Hopfinger, Warszawa 1997, s. 7–25.

Audiowizualne aspekty_27.indd 277 28.05.2013 18:55

przystawalne ze sobą, połączone przeżytym doświadczeniem. Ten typ percepcji pozwala na podtrzymanie iluzji bezpośredniego uczestnictwa w masowej komunikacji audiowizualnej, kształtując pasywną, bezkrytyczną i bezrefleksyjną postawę odbiorczą. Jest ona charakterystyczna dla tej grupy, która traktuje nowe media niczym stare media tylko w innej szacie technologicznej. Ta grupa podtrzymuje w pewien sposób model pasywnego odbioru, wymuszając na użytkowniku przyjęcie roli minimum interaktywnego sprowadzonego do nawigacji. Tak rozumiana audiowizualność jest efektem definiowania przez dużą część społeczności nowych mediów, dla których wyznacznikiem przemian jest właśnie telewizja i związane z nią techniki pozyskiwania, utrwalania, przetwarzania i transmisji informacji, danych, dźwięków i obrazu wynalezione i wprowadzone do użytku dla potrzeb jej odbioru. Różnica w typie percepcji wynika z wykorzystywania wszystkich możliwości nowych mediów, które te oferują ze względu na poziom zaawansowania technicznego myślenia, wiedzy i umiejętności z tym związanych. A jednak, mimo zauważalnych różnic, można powiedzieć, że w obu przypadkach nowe media pozwalają na pełniejsze oraz „nietradycyjne" (wymagające aktywności odbiorcy) wykorzystanie urządzeń elektronicznych, umożliwiając lub usprawniając interaktywność.

Co wynika z interaktywności? Po pierwsze poczucie bliskości, którą daje uczestniczenie w społeczeństwie sieciowym, generując wrażenie obecności na odległość. Aczkolwiek w nowych mediach poczucie przestrzeni jest dalekie od wyobrażenia fizycznego; dzięki sieci staje się ona elastyczna podobnie jak czas. Z tym ostatnim wiąże się także uczucie niezwykłego przyspieszenia, natychmiastowości percepcji, którą można skonfrontować z innymi użytkownikami sieci. Wreszcie interaktywność pozwala na wielokierunkową komunikację, wymianę myśli, tekstów, obrazów, plików itp. Co za tym idzie, audiowizualność interaktywna aktywizuje wszelkie zmysły, nie tylko wzrok, ale podkreśla znaczenie doświadczenia audialnego i taktylnego. Interaktywność oznacza także, że każdy użytkownik może wchodzić w interakcję z obiektem medialnym, co prowadzi do zjawisk tj. modularność, wariancyjność, transkodowanie czy konwergencja.

Modularna budowa każdego z tekstów nowych mediów, która odwołuje się do mniejszych, niezależnych części składowych, uzmysławia łatwość, z jaką przychodzi usuwanie elementów lub ich zmiana. Efektem modularności nowych mediów jest traktowanie każdego z przekazów audiowizualnych jako otwartego, nieskończonego, domagającego się ingerencji użytkownika, działania, które możemy zmodyfikować: ulepszyć, przekierunkować, nasycić nowymi znaczeniami itd. Z tym związana jest także wariancyjność pokazująca, że obiekt nowych mediów nie jest czymś ustalonym z góry, niezmiennym, stałym, ale raczej wariacją wielu odmiennych wersji, których liczba może być teoretycznie

Audiowizualne aspekty_27.indd 278 28.05.2013 18:55

nieskończona. Tym samym czyniąc to, multiplikuje odbiór, który sięgając do tego samego tekstu, nigdy nie jest pewny, co napotka wewnątrz przekazu: podmieniony dźwięk, włączony fragment innego przekazu, skolażowany obraz i dźwięk pochodzące z zupełnie różnych plików źródłowych itd. Oba wymienione zjawiska są możliwe dzięki transkodowaniu, czyli przekształceniu języka mediów na dane cyfrowe, które umożliwiają konwertowanie każdego dowolnego formatu na inny. A ich efektem jest wspomniana konwergencja, która dokonuje się tak na poziomie kolażowania i bricolage'owania werbalno-wizualno-taktylnego, jak i na poziomie technologicznym czy konsumencko-producenckim.

Upodabnianie się do siebie różnych mediów prowadzi także do przenikania się różnych typów audiowizualności: teatralnej i filmowej, wykorzystywania starych mediów przez nowe, włączenia w przekaz cyfrowy mediów telematycznych, które współdziałając, pozwalają współczesnemu użytkownikowi kultury mobilnie uczestniczyć w sieci. To nowa płynna audiowizualność w ruchu.

**Zagadnienia: Rozwój audiowizualności**: od werbalnej, przez audiowizualną do multimedialnej; procesy audiowizualności XX wieku: umaszynowienie przekazu prasowego, umasowienie obrazu, zmiany w sferze audialnej, upowszechnienie narzędzi wzajemnego komunikowania się; nowy typ audiowizualności oparty na komputerze jako maszynie hipermedialnej; tendencje nowej audiowizualności: upiśmiennienie mowy, oralizacja pisma, ikonizacja pisma oraz upiśmiennienie obrazu; transmedialny charakter nowej audiowizualności: pismo audiowizualne i obraz logowizualny; **kultura nowej widzialności**: hegemonia widzialności i antropologia patrzenia, transhoryzontalna optyka: wizjonika i produkcja ślepoty, czytanie powierzchniowe nowych mediów, symulakryzacja obrazu, różnosemiotyczny charakter obrazu digitalnego; **nowa audialność**: historia ewolucji przekazów audialnych, słyszenie panaudialne, oddzielenie głosu od podmiotu, cyfryzacja i kompresja dźwięku; sprzężenie audialności z wizualnością i taktylnością, produkcja głuchoty; **doświadczenia taktylne**: sprzężenie wzroku i dotyku, immersja i symulacja, dotyk a wirtualność; nowa audiowizualność nowych mediów.

# V. Komunikowanie się w dobie nowych mediów

Niewątpliwie, podstawą relacji międzyludzkich jest komunikacja, która jawi się jako elementarny składnik ludzkości i społeczeństwa. Jak piszą Rom Harré i Luk van Lagenhove:

> „rzeczywistość społeczna może być zobrazowana jako układ trzech podstawowych procesów: konwersacji, praktyk instytucjonalnych oraz zastosowań retoryki społecznej; wszystkie one stanowią formy praktyki dyskursywnej. Konwersacja jest fundamentalną istotą sfery społecznej. To w konwersacji tworzony jest społeczny świat […] W konwersacji, społeczne działanie i społeczne ikony są generowane i reprodukowane"[1].

Idąc tropem tej definicji, można przyjąć, że rzeczywistość kreowana jest właśnie w komunikacji, którą konstytuują przede wszystkim informowanie i porozumiewanie się w skali publicznej, co odbywa się na oczach całego społeczeństwa. Jest ona specyficznym procesem społecznym, bowiem przebiega zawsze w środowisku społecznym angażując jednostki w nim zanurzone, których zadaniem jest budowanie nowych pojęć, przyswajanie wiedzy o otaczającym świecie, przyjmowanie, rozumienie i interpretowanie informacji. Bogusława Dobek-Ostrowska charakteryzuje komunikację jako zjawisko dynamiczne, kreatywne, ciągłe i interakcyjne, gdyż wymaga nieustannego zaangażowania użytkowników w kontakt z innymi od narodzin aż do śmierci[2]. Dlatego komunikacja społeczna jawi się jako egalitarna, bowiem potrzeba komunikowania jest wpisana w naturę ludzką, nikt nie może się nie komunikować. Tym samym, tworzy ona wspólnotę opartą na wspólnym kontekście interpersonalnym, grupowym, instytucjonalnym, publicznym, masowym czy międzykulturowym, dzięki któremu może dojść do porozumienia się uczestników, operujących tymi samymi znakami i symbolami. Szczególnie widoczne jest to w czasach medialnych, gdzie komunikacja rozumiana jako globalna wspólnota semiotyczna staje się składnikiem codzienności. Zmediatyzowana komunikacja odpowiada na społeczne oczekiwania generowane przez globalny konsumeryzm i jednocześnie zaspokajane przez wyspecjalizowane sztaby pracowników dostarczających uczestnikom

---

1 Cyt. za: M. Górska-Olesińska, *Trwałe konwersacje*, s. 472.

2 B. Dobek-Ostrowska, *Podstawy komunikowania społecznego*, s. 14.

Audiowizualne aspekty_27.indd 281 28.05.2013 18:55

odpowiedniego „pożywienia". Zasada społecznej komunikacji opiera się na multiplikacjach najrozmaitszych komunikatów, a w jej zasięg wchodzą fragmenty różnych praktyk komunikacyjnych; jednocześnie, w odbiorze komunikacyjnym wystarczają przeciętne kompetencje, potoczne, popularne zainteresowania, znajomość powszechnych zwyczajów komunikacyjnych. Jej celem bowiem jest odbiór publiczny i jego praktyczne konsekwencje. Co za tym idzie, nowoczesna komunikacja dąży do zmniejszenia barier, które uniemożliwiałyby uczestnictwo w społecznym informowaniu i porozumiewaniu się.

Świetnie rozumiała to już rodząca się w wieku XX kultura masowa, która wpisała komunikację w zinstytucjonalizowaną produkcję i rozpowszechnianie treści symbolicznych oraz informacji. Za Johnem B. Thompsonem warto wymienić tu charakterystyczne własności komunikowania masowego, do których zalicza on:

> „techniczne i instytucjonalne środki produkcji i rozpowszechniania; komodyfikację form symbolicznych; strukturalną przerwę między produkcją i odbiorem; szeroką dostępność produktów medialnych w czasie i przestrzeni; publiczny obieg symbolicznych form medialnych"[3].

Tym samym, zwraca on uwagę, że komunikowanie się w kulturze masowej jest sprzężone z rozwojem przemysłu medialnego i szeroko pojętą technologizacją życia codziennego. Zatem, między momentem wytworzenia form symbolicznych a odbiorem istnieje znacząca przerwa, która rodzi szereg niebezpieczeństw komunikacyjnych tj. oderwanie przekazu od kontekstu jego powstania. Odbiorca zostaje tym samym pozbawiony wiedzy na temat okoliczności wytworzenia przekazu, a co za tym idzie zostaje ograniczona jego rola w akcie komunikacji i sprowadzona do konsumpcji tegoż przekazu. W związku z powyższym, zmienia się relacja nadawczo-odbiorcza, bowiem bierny odbiorca, nie mając wpływu na otrzymywany komunikat, nie odpowiada w sposób widoczny dla nadawców na otrzymany komunikat, jego reakcja jest niewiadomą dla strony wytwarzającej komunikat. Brak w tym komunikowaniu sprzężenia zwrotnego charakterystycznego dla interakcji bezpośredniej. Ponadto Thompson zauważa, że informacja i inne przekazy symboliczne nabierają wartości rynkowej, podlegając ekonomizacji i utowarowieniu, które są tym silniejsze im bardziej wykorzystuje się środki techniczne. Dlatego też ich obieg przypomina obrót towarami, które drogą transmisji są dostępne dla każdego, w wielu egzemplarzach, istniejąc niejako ponad czasem i przestrzenią (zawsze i w każdym miejscu, skracając dystans czasoprzestrzenny między przekazem a odbiorcą). Tak rozumiane komunikowanie masowe, które w dużym stopniu można by uzupełnić o pojęcie komunikowania

[3] J. B. Thompson, *Media i nowoczesność*, s. 34.

Audiowizualne aspekty_27.indd 282 28.05.2013 18:55

medialnego, zdeterminowało sposób porozumienia się w XX wieku, kształtując relacje międzyludzkie.

Nowe media doskonale rozumieją tę prawdę, że komunikacja jest fundamentalną rzeczywistością życia społecznego, dlatego idea ich funkcjonowania opiera się właśnie na konwersacji, co więcej, powszechna opinia głosi, że gdyby nie konwersacja nowe media nie istniałyby w ogóle. Bowiem tym, co wyróżnia sieciowe działania komunikacyjne, jest dialogowość. I faktycznie, wiele argumentów przemawia za tym twierdzeniem: formuła elektronicznej rozmowy poprzez sieć internetową (*IRC*, chat, e-mail, lista dyskusyjna, blogi), komunikatory internetowe (*Gadu-Gadu*, *ICQ*), hipertekstowe środowisko witryn, czy nawet technologię *lingubot*, w której program komputerowy, działając niczym zwykły użytkownik, wchodzi w komunikację z innymi użytkownikami. Komunikacja w nowych mediach jest nie tylko zbiorem wypowiedzi poszczególnych użytkowników, ale pełna jest pogłosów innych wypowiedzi, które czynią konwersację wielokierunkową. To właśnie w e-konwersacji widoczna staje się myśl Bachtina, że:

> „każda wypowiedź wypełnia się różnego rodzaju reakcjami na inne wypowiedzi. Mogą występować one w wielu odmianach: cudze wypowiedzi albo bezpośrednio wnikają do jej kontekstu, albo też przechodzą doń tylko pojedyncze słowa czy zdania"[4].

Jeszcze bardziej komunikacyjny charakter nowych mediów odsłaniają media telematyczne, dla których „bycie w sieci", bycie uchwytnym dla innych o każdej porze i w każdym miejscu jest podstawą funkcjonowania w społeczeństwie. Sieciowy charakter komunikacji spowodował rozszerzenie obszaru konwersacji, która wykracza poza zasięg określonej przestrzeni, jak i wyznaczonego czasu. Tym samym, komunikacja nowych mediów staje się asynchroniczna i ponadterytorialna, wszak różne wątki konwersacyjne można podejmować w czasie zależnym od dostępności do danego medium w różnych miejscach na ziemi (np. pocztę elektroniczną można odbierać w dowolnym miejscu, a poruszane w mailach kwestie konwersacyjne mogą być oddzielone od siebie tak minutami jak i miesiącami milczenia). Na inny wreszcie kontakt komunikacyjnego charakteru nowych mediów wskazuje zjawisko wirtualnej rzeczywistości. Doświadczenie tej rzeczywistości w cyberprzestrzeni jest pośredniczone przez język, a zatem ludzka obecność w sieci ma charakter semiotyczny; co za tym idzie, każde działanie w wirtualnym świecie jest przekształceniem sytuacji komunikacyjnej, której odpowiada wcześniej zapisana operacja. Cyfrowe życie, jak zauważa Nicholas Negroponte, odbywa się przede wszystkim w dyskursie między użytkownikami i za pomocą dostępnych środków komunikacyjnych (tekstów, kodów, obrazów), co więcej jest oparte na tekście, który w sposób narracyjny przedstawia środowisko elektronicznego życia,

[4] M. Bachtin, *Słowo dialogu – dialogowość słowa*, s. 161.

Audiowizualne aspekty_27.indd 283 28.05.2013 18:55

gdzie użytkownicy mówią, budują relacje, zakładają społeczności, dzielą się uczuciami. Można zatem uznać, że aktywność ta jest przejawem praktyk społecznych, zaś interfejs człowieka i nowego medium jawi się jako rodzaj działań instytucjonalnych, co wraz z opisanymi zjawiskami e-konwersacji tworzy rzeczywistość społeczeństwa informatycznego.

## 1 Nowe media – stary model

Odnosząc się do modelu komunikacyjnego Romana Jacobsona, można zaobserwować pewne zmiany, którym podlega współczesna komunikacja w dobie nowych mediów. Przede wszystkim dotychczasowy kod, którym posługują się uczestnicy aktu komunikacji, zostaje zmieniony z analogowego na cyfrowy. Ucyfrowienie polega na upowszechnieniu kodowania cyfrowego: mowy, pisma, obrazów i dźwięków, o czym była już mowa przy digitalizacji. Sprowadzenie analogonu do cyfrowego odpowiednika jest podstawą do stworzenia uniwersalnego języka – kodu – którym może posługiwać się każdy uczestnik komunikacji niezależnie od przynależności narodowej czy kulturowej. Ponadto, warto zauważyć, że komunikacja w nowych mediach ma charakter elektronicznej konwersacji, w której rozmowa często prowadzona jest za pomocą pisma. Mike Sandbothe w cytowanym już artykule *Transwersalne światy medialne* zwraca uwagę w tym miejscu na dwa istotne aspekty komunikacji elektronicznej: po pierwsze na performatywny charakter użycia języka oraz hybrydyczny charakter konwersacji, w obszarze której dochodzi do przenikania się elementów charakterystycznych dla mowy i pisma. Dlatego, na oznaczenie tego zjawiska stosuje się wiele terminów tj. pisemna konwersacja, zapisywana mowa, tekstowa konwersacja czy elektroniczny dialog. Niewątpliwie, w e-konwersacji splatają się cechy mowy i pisma, a granice między nimi stają się płynne. Ta wtórna oralność komunikacji nowych mediów daje się zauważyć także dzięki ulotności konwersacyjnej. Toczący się na ekranie dialog poprzez komunikatory, MUD, chaty jest w swej chwilowości podobny do komunikacji oralnej, w której słowo wypowiedziane znika wraz z wybrzmieniem głosu. Z drugiej strony, linia dialogu w komunikatorach utrzymuje się na tyle długo, aby móc ją skopiować i przekształcić w trwały artefakt tekstu, który można później wydrukować.

Zmianie ulega także kontakt, który z tradycyjnego modelu „od-do" dryfuje w stronę „po-między", czego wyrazem jest sieć telekomunikacyjna. Konwersacja nie dokonuje się między konkretnymi uczestnikami interakcji, ale jest efektem wielostronnego przepływu informacji a jej uczestnicy nie są do końca określeni ani przez cel, ani poziom zaangażowania czy realizację określonych

Audiowizualne aspekty_27.indd 284 28.05.2013 18:55

potrzeb. Treści nie rozchodzą się już jednokierunkowo: od centrum nadawczego do odbiorcy, ale w sposób dwukierunkowy: zachodzi bowiem interakcja między węzłami, których powiązania stanowią podstawę sieci komunikacyjnej. Na funkcjonowanie węzła mają wpływ zarówno twórcy jego treści, jak i odbiorcy przekazu sieciowego, a także inne węzły, z którymi dany węzeł tworzy sieć; można zatem mówić o płynności, otwartości przekazu węzłowego, o którego wartości decyduje częstotliwość odwiedzin przez użytkowników sieci komunikacyjnej. Tym samym mówi się o modelu dystrybuowania treści zwanym *spread*, gdzie zasięg komunikacji jest zależny od samych użytkowników, którzy decydują o faktycznym korzystaniu z danych węzłów. Mogą oni bowiem korzystać z tego samego węzła w czasie rzeczywistym, komunikując się w sposób synchroniczny (poprzez chat, *IRC* czy inne komunikatory) lub wchodzić w interakcje w różnym czasie, komunikując się w sposób asynchroniczny (np. poczta e-mail, grupa dyskusyjna, portal społecznościowy). Ponadto, jak dowodzi Ryszard W. Kluszczyński, korzystanie z węzła komunikacyjnego może mieć różny charakter ze względu na relację nadawczo-odbiorczą[5]. Wyróżnia on tym samym trzy rodzaje komunikowania: pchanie, oparte na przekazie jednokierunkowym (np. banery internetowe), rozsiewanie, które zdeterminowane jest wielością odczytań węzła przez odbiorców i przeniesienia przez nich tychże treści do innych węzłów (np. cytowanie lub kopiowanie plików z *You Tube* czy „demotywatorów" na *Facebooka*) oraz generowanie, czyli wspólne tworzenie węzła i konstruowanie go przez licznych użytkowników, mających na celu modyfikowanie, ulepszanie, poszerzanie jego zakresu (np. *Wikipedia*). W związku z powyższym, zmienia się także relacja nadawczo-odbiorcza. Jeśli wpływ na treść mogą mieć same węzły, w tym pewne oprogramowania, można zatem założyć, że w sieci uczestnik może wchodzić w akt komunikacji z maszyną, odpowiednio zaprojektowanym oprogramowaniem, które korzystając z wprowadzonych danych podejmuje aktywność komunikacyjną. Inną kwestią jest także intencjonalność czy celowość nadawczo-odbiorcza w sieciowym modelu komunikacyjnym gdzie trudno mówić o interakcji „od-do", a raczej o zbiorze dowolnych interakcji włączonych w wielokierunkowy przekaz. Wszak nigdy nie wiadomo, do kogo dotrze konstruowany przekaz, w jaki sposób zostanie odczytany, czy generowana informacja nie zostanie sparafrazowana czy zrekonstruowana przez innych użytkowników sieci itp. Co więcej, interfejs jako sposób porozumienia się człowieka z programem komputerowym pokazuje, że w modelu komunikacyjnym może brać udział także maszyna sterowana określonym programem. I nie chodzi tu tylko o awatary, czyli cyfrowe tożsamości kreowane przez użytkowników

[5] R. W. Kluszczyński, *Interaktywność – właściwość odbioru czy nowa jakość sztuki/kultury*?, s. 143–153; Tegoż, *Komunikowanie w sztuce interaktywnej*, s. 221–240.

Audiowizualne aspekty_27.indd 285 28.05.2013 18:55

i pozostające pod ich kontrolą, ale także o agentów, czyli cyfrowe roboty, będące autonomicznymi programami wchodzącymi w komunikację z człowiekiem bez ich woli i wiedzy. Innym aspektem, na który warto zwrócić uwagę jest anonimowość uczestników aktu komunikacji, którzy mogą ukrywać swą prawdziwą tożsamość, generować diametralnie odmienną od swojej, korzystać z awatarów itp. Widać zatem wyraźnie, że poprzez włączenie do aktu komunikacji urządzeń medialnych, podstawowym symptomem charakteryzującym komunikację w nowych mediach jest zastąpienie tradycyjnego kontaktu interpersonalnego relacją pośrednią, czy zapośredniczoną[6].

Zmienia się także kontekst aktu komunikacyjnego, zresztą przyglądając się historii, nowe techniki komunikowania międzyludzkiego zawsze wpływały na społeczeństwo i kulturę, wpływając tym samym na postrzeganie okoliczności samej interakcji. Nowe technologie przyczyniły się m.in. do ponownego zdefiniowania czasu i przestrzeni, o czym była już mowa przy okazji pojęcia globalizacji, a także odcisnęły swe piętno na społecznych, gospodarczych, duchowych i innych kontekstach cywilizacyjnych. Omawiając wpływ nowych mediów na rzeczywistość, Tomasz Goban-Klas w książce *Media i komunikowanie masowe* odnosi się do ośmiu kategorii: pracy, zatrudnienia, jakości życia, dostępu, cenzury, równości, prywatności i implikacji politycznych, które mają wpływ na strukturę procesu komunikowania. To właśnie dostęp do nowych mediów jest współcześnie wyznacznikiem podziału społecznego, którego linia przebiega w zależności od uczestnictwa w konsumpcji medialnej. Nowe formy telekomunikacji i komputeryzacji określają stopień dostępu do pracy czy rozrywki, zapewniają prywatność lub określony status społeczny. Jednocześnie, brak dostępu do sieci jest podstawą wykluczenia w społeczeństwie informacyjnym, które jak już było wspomniane, dokonuje się tak na poziomie dostępu, jak i na poziomie zaawansowanego uczestnictwa. Problem wykluczenia wiąże się zarówno z technologicznymi, jak i ekonomicznymi kontekstami komunikacyjnymi. Komunikacja w dobie nowych mediów wymaga coraz to nowszej technologii, a co za tym idzie sprzętu elektronicznego, skomplikowanych urządzeń, do których dostęp mają przede wszystkim społeczeństwa rozwinięte, bogate. Z tym wiąże się właśnie ekonomiczny kontekst komunikacji, bowiem zakłada się jej powszechność, co wydaje się jedynie mrzonką zważywszy na sprzętowe

[6] Warto w tym miejscu przywołać definicję komunikacji interpersonalnej za Stanisławem Gajdą, który pisze, że jest to „rodzaj ludzkiego zachowania, które polega na zaistnieniu w określonej sytuacji, w ramach innego zachowania, kontaktu między dwoma jego uczestnikami (komunikantami – nadawcą i odbiorcą). Kontakt ów polega na przekazywaniu informacji, poglądów, uczuć itd., aby współpartnera komunikacyjnego poinformować, wpłynąć na jego myślenie i zachowanie". S. Gajda, *Lingwistyczne podstawy logopedii*, [w:] *Logopedia. Pytania i odpowiedzi*, red. T. Gałkowski, G. Jastrzębowska, Opole 1999, s. 19.

Audiowizualne aspekty_27.indd 286 28.05.2013 18:55

wymogi urządzeń biorących udział w komunikacji. Ponadto, ekonomia determinuje także rozwój informacji, której koszty produkcji wpływają na obciążenia użytkowników aktu komunikacji opłatami tj. abonamenty, koszty dostępu do stron z filmami, muzyką czy plikami tekstowymi, płatne bazy danych czy magazyny plików, serwisy tematyczne, wypożyczalnie sieciowe itp. Z drugiej strony, wiele węzłów informacyjnych powstaje dzięki samym użytkownikom, którzy traktują komunikację jako usługę powszechnie dostępną. Z tym jednak wiąże się problem prawny: własności intelektualnej. Przekaz informacji między węzłami czy poszczególnymi uczestnikami aktu komunikacyjnego odbywa się poza kontrolą prawa autorskiego, zresztą wystarcza niewielka ingerencja użytkownika, aby pierwotny tekst oderwany od swego oryginału stał się jego własnością. Równie poważne wydają się prawne kwestie dobrowolnego udziału w sytuacji komunikacyjnej, do której inni użytkownicy bez woli i wiedzy mogą włączyć dowolnie wybraną osobę (m.in. wykorzystując dane osobowe lub dostępne w sieci zdjęcia czy filmy z jego udziałem). Prawne konteksty komunikacji wiążą się z etycznymi aspektami komunikacji, która została w dobie nowych mediów całkowicie podporządkowana *show businessowi*; amerykańskie motto: „informacja, edukacja, rozrywka", zostało zastąpione francuskim sloganem: „informacja, manipulacja, zabawa"[7]. W dobie nowych mediów została całkowicie zanegowana idea prawdy i wiarygodności, i zastąpiona koncepcją symulakryczności. W związku z powyższym, ważkie wydają się także psychologiczne konteksty komunikacyjne, które każą weryfikować nie tylko swoją tożsamość, często multiplikowaną na potrzeby komunikacji sieciowej, ale także dekodować, a przynajmniej poddawać weryfikacji tożsamości innych użytkowników sieci. Na odbiór informacji ma ponadto wpływ mnogość tychże przekazów, wobec których użytkownik musi dokonać selekcji, hiperwyboru. Obserwuje się w tym przypadku dwie postawy: pierwsza, to nieustające podążanie za coraz to nowymi przekazami: przerzucanie kanałów, stron, plików; druga, to uporczywe trwanie przy jednym wybranym przekazie informacji. Wreszcie, sytuacja odbioru może być postrzegana jako czynność rutynowa, będąca integralną częścią regularnych codziennych zajęć. Uczestniczenie w akcie komunikacyjnym za pomocą nowych mediów może stanowić podstawę planowania rozkładu zajęć czy budowania dość swoistego, hiperfragmentarycznego warsztatu pracy, kiedy podczas pisania pracy szkolnej można jako rodzaj „nagradzania się" sprawdzać pocztę elektroniczną, rozmawiać „na gadu" czy przeglądać nowe „demotywatory". Czasem wręcz to właśnie nowe media narzucają współczesnym użytkownikom porządek codziennych czynności, np. aktywność znajomych na portalu społecznościowym determinuje udział w określonym czasie i dostosowanie

[7] T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masow*e, s. 303.

Audiowizualne aspekty_27.indd 287 28.05.2013 18:55

pozostałych codziennych czynności do tego rodzaju aktywności. Tym samym, to już nie industrialny podział na pracę i czas wolny określa harmonogram czynności codziennych, ale udział w nowych mediach. Z drugiej strony, interakcja w nowych mediach pozwala na uczestniczenie w akcie komunikacyjnym (przekazie nowych mediów) w przedłużonym czasie i przestrzeni[8]. Coś, co pojawia się w sieci, nie znika od razu (niektórzy krytycy twierdzą, że „wrzucona" do sieci informacja nie znika nigdy), ale jest dostępna przez tygodnie, czasem nawet lata; istniejąc poza konkretną lokalizacją. Wystarczy przywołać firmy handlowe, które oferując w sieci usługi wskazują jako siedzibę właśnie internet.

Zarysowane powyżej napięcie między zorganizowanym polem praktyk społecznych, komunikacją jako czynnością rutynową, a przekazem jako formą negocjacji pomiędzy użytkownikami sieci działającymi globalnie wydaje się głównym rysem współczesnej interakcji charakterystycznej dla komunikacji w nowych mediach. Użytkownicy z jednej strony wyrastają z konkretnego doświadczenia kulturowego konstytuowanego lokalnie, z drugiej zaś podlegają globalnej homogenizacji, wspomaganej przez przekaz sieciowy. Ten rodzaj komunikacji Arjun Appadurai określa komunikacją międzykulturową, na elementy której składają się zlokalizowana historycznie wyobraźnia konkretnych osób (to, co lokalne) i gotowe do symbolicznego odczytania grupy odbiorców rozproszone po świecie (to, co globalne). Z tych różnych lokalnych wyobrażeń, oczekiwań, marzeń zostaje poskładany niczym model do składania globalny horyzont komunikacyjny, daleki od rzeczywistości. Przekaz nowych mediów, prezentując ogromny repertuar obrazów i narracji, pozwala publiczności na całym świecie, o różnym lokalnym doświadczeniu kulturowym, doznawać przeżyć o podobnym charakterze zarówno na poziomie treści, jak i w wymiarze technologicznym (np. ekran elektroniczny) czy estetycznym (np. zjawisko *Photoshopa*). Appadurai porównuje opisaną sytuację do budowania z klocków, z których poszczególnych elementów konstruuje się określony kształt, czy powtarzając za Benedictem Andersonem, „świat wyobrażony"[9]. Inaczej Zygmunt Bauman, wpisuje on współczesną komunikację w koncepcję płynnej kultury, w której trudno wyznaczyć granice tego, co realne a co tylko teleobecne czy wirtualne, symulakryczne;

[8] Źródeł takiego sposobu rozumienia komunikowania można szukać w starych mediach, przede wszystkim w telewizji, z którą sytuacje odbioru John B. Thompson nazywa quasi-interakcją. To właśnie pośrednia medialna quasi-interakcja pozwala na przedłużenie dostępności jakiegoś przekazu (formy symbolicznej) dla odbiorcy w czasie i w przestrzeni. J. B. Thompson, *Media i nowoczesność*, s. 93.

[9] Benedict Anderson konstruuje pojęcie wspólnot wyobrażonych tworzonych dzięki przekazom medialnym. Wspólnota ta jest tworzona dzięki dostępowi i uczestniczeniu w mediach, na podstawie czego dokonuje się podział na to, co wewnętrzne i to co zewnętrzne. Zob. B. Anderson, *Wspólnoty wyobrażone*.

Audiowizualne aspekty_27.indd 288 28.05.2013 18:55

tego, co lokalne, a co globalne, pierwotne a przetworzone, nadawcze a odbiorcze itd. Oba przywołane pojęcia jednak świetnie oddają charakter komunikacji w nowych mediach.

Podsumowując, można za Marylą Hopfinger powiedzieć, że obecny model komunikowania pozwala się opisać za pomocą kilku zjawisk tj. zastąpienie centralnego nadawcy szeregiem lokalnych, indywidualnych nadawców, pozostających poza kontrolą dystrybucyjną i producencką; anonimowość i rozmycie ról uczestników komunikacji; wieloaspektowa i zwielokrotniona pluralizacja przekazów; rozszerzanie dostępności komunikacji dla coraz większej publiczności – eliminowanie przestrzennych ograniczeń uczestnictwa; przejęcie przez odbiorcę roli współdecydenta, a także współtwórcy przekazu informacyjnego; profilowanie komunikacji ze względu na lokalne zainteresowanie odbiorców, specjalistyczną tematykę. Nowe media nadały komunikacji medialnej charakter dwu- i wielokierunkowy, co za tym idzie sprowadziły role nadawcy i odbiorcy do wspólnego mianownika zwanego „użytkownikiem", który może być tylko kreatorem przekazu, tylko odbiorcą, który nie korzysta z możliwości interaktywności, ale może być nadawcą i odbiorcą zarazem. Ponadto, poprzez wielogłosowość przekazu nowych mediów a także wspomnianą wielokierunkowość narracji, dokonało się – jak pisze Paul Levinson[10] – „przesunięcie epistemologiczne". Prezentowany przez nowe media przekaz nie jest już tak jednolity i spójny, ale cechuje się polifonicznością charakterystyczną dla dialogicznego charakteru środowiska użytkowników, których opinie określają granice prezentowanego świata. Dlatego prezentowany obraz świata w nowych mediach nie jest ani hierarchiczny, ani logiczny, ani autorytarny. W nowych mediach wiedza o świecie jest raczej procesem poznawania niż gotową „pigułką" do połknięcia, jest ona efektem aktywnego działania użytkowników, od którego proporcjonalnie zależy poznanie. I nie chodzi tu tylko o ilość odczytanych informacji, ale o krytyczną zdolność weryfikowania ich prawdziwości i ważkości. To właśnie od aktywności użytkowników zależy sukces poznawczy, bowiem to oni weryfikują pojawiające się informacje, poddając je wątpliwościom i uczuciu niepewności, pobudzając tym samym do krytycznego, samodzielnego poszukiwania prawdy. Jednocześnie, w związku z wielokierunkowym charakterem komunikacji nowych mediów, komunikat w tym typie mediów ma charakter otwarty, bowiem każdej poincie, tezie jednego użytkownika odpowiada zdanie przeciwne innego uczestnika aktu komunikacji. Informacja nie zastyga w jednym ustalonym kształcie, ale ewoluuje, jest amorficzna, jej granice są płynne, bowiem poddawana jest działaniu przez wszystkich użytkowników nowych mediów. Co za tym idzie, wiedza o świecie w nowych mediach nigdy nie jest

[10] P. Levinson, *Miękkie ostrze*, s. 18–29.

Audiowizualne aspekty_27.indd 289 28.05.2013 18:55

czymś skończonym, jest dynamicznym, zmiennym, rozciągłym w czasie procesem, korygowanym na bieżąco, aż do wygaśnięcia zainteresowania. Nie znaczy to jednak, że nie może pojawić się ona po jakimś czasie po raz kolejny, bowiem informacja wrzucona w sieć komunikacyjną nie znika, ale zostaje zepchnięta przez kolejne, nowe. Jednak wystarczy aktywność jednego z użytkowników, aby mogła pojawić się na nowo.

## 2 Nowe strategie komunikacyjne

Zarysowane powyżej aspekty komunikowania w nowych mediach pozwalają na opisanie nowych strategii komunikacyjnych przez trzy kluczowe zjawiska: interaktywność, hipertekstowość i transmedialność.

Pojęcie interaktywności jest współcześnie jednym z najczęściej wykorzystywanych terminów, który zdaje się określać każdy rodzaj relacji opartej na oddziaływaniu człowieka i przedmiotu. Jak pisze Derrik de Kerckhove, to biotechnologiczna zdolność człowieka do korzystania z narzędzi, które stworzył[11]. W kontekście nowych mediów, interaktywność można zdefiniować jako akty odbywające się między człowiekiem a urządzeniami medialnymi przypominające działania między ludźmi. W węższym znaczeniu można mówić o sposobie wykorzystywania przez człowieka urządzeń czy programów oferowanych przez nowe media, które domagają się reakcji ze strony użytkownika, aby ukazać swą wewnętrzną strukturę, jak w przypadku gier komputerowych czy rzeczywistości wirtualnych lub sieci internetowej. Urządzenia te mogą przybierać formę rozszerzeń, kiedy są połączone z użytkownikiem i stanowią swoiste protezy wspomagające jego działanie w świecie nowych mediów (np. joystick w grach komputerowych), lub być projekcją, czyli funkcjonować poza ciałem człowieka jak komputer czy cyfrowe roboty, do których człowiek ma dostęp przede wszystkim na poziomie metaprojektu. W obu przypadkach, urządzenia te stwarzają iluzję przeźroczystości, która pozwala ukryć fakt interakcji człowieka z maszyną; choć jeśli w przypadku rozszerzeń w komunikacji widoczna jest jeszcze automatyzacja (urządzenie w sposób automatyczny wspomaga komunikację użytkownika), to w przypadku projekcji widać silną tendencję do autonomizacji, czyli przejmowania przez urządzenia cech osobowych (urządzenie autonomicznie pomaga, sugeruje, dostosowuje się do preferencji użytkownika, zdobywa o nim wiedzę i działa na jej podstawie. Obie sytuacje jednak wskazują na konstytutywną cechę interaktywności jako komunikacji i współdziałania pomiędzy człowiekiem a elektroniczną maszyną obdarzoną sztuczną inteligencją,

[11] D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta*, s. 29–94.

które służą budowaniu relacji pośredniej z innymi uczestnikami komunikacji. Z tym wiąże się inna definicja interaktywności, która zakłada, że interakcja rozwija się wyłącznie między podmiotami ludzkimi, jedynie wykorzystującymi techniczny aspekt komunikacji. Rozwinięta przez Gene Youngblooda koncepcja interaktywności jako dialogiczności zwraca uwagę na pozorność otwartej komunikacji między człowiekiem a środowiskiem cyfrowym. Tak radykalne stanowisko zostało złagodzone (m.in. przez Garahama Weinbrena) poprzez propozycję definicji interaktywności jako interakcji między odbiorcą, nadawcą a siecią, składającej się z aparatury, oprogramowania i materiału wykorzystywanego w komunikacji[12]. Interaktywność jawi się zatem jako forma interakcji człowieka i maszyny – komputera, który umożliwia i ułatwia interaktywność między użytkownikami lub użytkownikami a systemem.

Równocześnie należy zwrócić uwagę na rozróżnienie zjawiska komunikowania się zarówno z samym zaprogramowanym komputerem, jak i poprzez komputer, który może występować w akcie komunikacji jako odpowiednik interlokutora, będąc jedynie narzędziem pośredniczącym w komunikacji. Takiemu rozdziałowi sprzeciwia się Margaret Morse[13], która twierdzi, odnosząc się do pierwszego modelu komunikacji: człowiek – komputer, że tak rozumiana interakcja nie jest tylko interakcją z maszyną (sztucznym, inteligentnym systemem), ale zapośredniczoną interakcją z człowiekiem, którego działanie przyczyniło się do powstania danego przekazu lub oprogramowania kierującego komputerem. Jeszcze inaczej ujmuje tę kwestię Andrew B. Lippman[14], który w wymianie informacji między maszyną a człowiekiem widzi nie tyle prawdziwą interaktywność, ale alternację, której nie przysługuje komunikacyjne partnerstwo. W tym sensie nie wszystkim nowym mediom przysługuje określenie interaktywność, skoro ich działanie jest ograniczone programem, przewidzianą kolejnością, w której nie ma miejsca na prawdziwą spontaniczność, ani na sytuacje zerwania komunikacji ze strony mediów – ten przywilej leży zawsze po stronie człowieka. Nieco inne zastrzeżenie czyni Piotr Zawojski, pisząc o interpasywności, która jest zjawiskiem cedowania aktywności na kogoś innego[15]. Ten „inny" przejmuje aktywność albo za pomocą różnych strategii jej podstawiania oraz zastępowania, albo wyręcza w partycypacji w konkretnym zdarzeniu.

---

12 Podaję za: R. W. Kluszczyński, *Przeobrażenia sztuki mediów*, s. 34–57.

13 M. Morse, *Virtualities*: *Television, Media Art, and Cyberculture*, Indiana U. P., 1998. Poglądy Margaret Morse przytacza Ryszard W. Kluszczyński, polemizując z jej stanowiskiem. R. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne*.

14 Koncepcja Lippmana omówiona została szczegółowo m.in. [w:] *Interactive Media. The Human Issues*. Ed. by R. N. Tucker, London 1989, s. 8 i nast. Podaję za: T. Miczka, *Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej.*

15 P. Zawojski, *Interaktywność versus interpasywność*, Tenże, *Cyberkultura*, s. 150–171.

Audiowizualne aspekty_27.indd 291 28.05.2013 18:55

Przykładem może być zarówno „śmiech z puszki" w *sitcomach*, który jest objawem przewidywanej reakcji widza i wyręcza go z tej czynności, jak i zaprogramowane komputerowo w urządzeniach codziennego użytku preferencje użytkownika, które symulują i stymulują oczekiwane zachowanie, w tej sytuacji nie ma już miejsca na prawdziwą interaktywność choć strategia ta tworzy iluzję współobecności i współtworzenia. Interpasywność to objaw bierności komunikacyjnej, choć tworzy on pozory aktywnej komunikacji. Powyższe zastrzeżenia pozwalają uznać interaktywność za rodzaj zapośredniczonej komunikacji interpersonalnej opartej na różnorodności urządzeń, z którymi wchodzi się w interakcję. Tym samym, interaktywność nie zostaje sprowadzona tylko do całkowitej wymienności ról nadawcy i odbiorcy, ale także do elementów systemu, które pośredniczą w tej komunikacji, dając użytkownikom możliwość całkowitego kontrolowania procesu komunikacji poprzez nieograniczoną wolność wyboru tychże elementów.

Niewątpliwie, na takie spojrzenie na komunikowanie olbrzymi wpływ miało wprowadzenie jako czynnika pośredniczącego w dialogu interpersonalnym mediów technicznych, przede wszystkim komputera, który potrafi reagować na odebrane komunikaty i samodzielnie generować komunikaty adresowane do użytkownika. Tym samym przejmuje on rolę nadawcy, stając się substytutem osoby, z którą można wejść w interakcję. Ta antropomorfizacja komputera wynika z założenia, że zaprogramowane urządzenie może odtwarzać diadę komunikacyjną, nadawać dialogowi charakter komunikacji interpersonalnej, dawać wrażenie komunikacji z „żywym" użytkownikiem nowych mediów. Niewątpliwie, ludzki sposób komunikacji w komputerze jest zaprogramowany, sprawiając wrażenie spontaniczności, wyjątkowości. Reaguje on w określony sposób na przekazywane mu przez użytkownika informacje, generując zjawisko sprzężenia zwrotnego, będącego istotą interaktywności. Jednak komputer za pomocą oprogramowania wyznacza ramy komunikacji, stwarzając wrażenie wolności komunikacyjnej, w rzeczywistości kontroluje przebieg tego procesu. Co ciekawe, to właśnie imitowanie przez komputer komunikacji interpersonalnej, w której komputer reaguje odpowiednio na otrzymywane sygnały, czy to w formie graficznej czy słownej, wydaje się jednym z podstawowych przejawów interaktywności.

Jednocześnie ta cecha interaktywności da się wywieść z wcześniejszych doświadczeń medialnych. Derrik de Kerckhove określa interaktywność drugim etapem przystosowania ludzkości do elektryczności, bowiem przyglądając się historii mediów można zauważyć, że interaktywność nowych mediów jest konsekwencją – paralelnie do powstania komputera – rozwoju telewizji i jej sprzężenia z wideo, które otworzyły nowy etap w komunikacji społecznej[16]. Wideo zmieniło reguły obcowania z przekazami audiowizualnymi, pozwalając zatrzymać

[16] Por. D. de Kerkhove, *Powłoka kultury*, s. 65–76.

Audiowizualne aspekty_27.indd 292 28.05.2013 18:55

ów przekaz w dowolnej chwili, dając możliwość indywidualnej lektury filmu czy innego typu tekstu medialnego. Sprzężone z telewizorem wideo otworzyło użytkownika na telewizję interaktywną, w której widz decyduje o wyborze programu i czasie jego transmisji. Dotychczas widz mógł jedynie kontrolować ekran telewizora, a nie sam przekaz telewizyjny. Tym samym, dzięki wynalazkowi wideo powstało pierwsze prawo interaktywności, które mówi, że to użytkownik nadaje kształt prezentowanym treściom poprzez przejęcie odpowiedzialności za ich prezentowanie w sposób sobie odpowiadający, często nielinearnie, ale wybiórczo (np. nawigacja w menu pozwala na dostęp do wybranych scen filmu lub utworów muzycznych). Dzięki doświadczeniu wideo i komputera, interaktywność staje się nie tylko określeniem relacji człowieka i nowych mediów, ale również cechą charakteryzującą urządzenia – maszyny oraz ich użytkowników, a nawet konstytuującą całą kulturę, która – jak pisze za Pierrem Moeglinem w *Sztuce interaktywnej* Ryszard W. Kluszczyński – przybiera postać nowoczesnego mitu organizującego całe społeczeństwo według nowych reguł: „jestem interaktywny, więc jestem".

Interaktywność jest zatem wzajemną czy też obustronną komunikacją, która toczy się między użytkownikiem a systemem. Aktywny udział użytkownika powstaje w wyniku sterowania przez niego przebiegiem programu komputerowego czy innego urządzenia medialnego, wymiany informacji w ramach opracowanych przez urządzenie oraz wpisanych w nie i zaprogramowanych danych. Użytkownik interaktywnych mediów, mając dostęp do informacji i danych, może przejąć kontrolę nad treścią i czasem trwania przekazu, a co za tym idzie, indywidualizuje materiał programowy, który ma odpowiadać jego potrzebom. Ponadto, interaktywność zakłada możliwość modyfikowania przez użytkownika informacji, a także określania okoliczności jego pojawiania się, na które ma wpływ choćby poprzez nawigację.

Wspomniana nawigacyjność interaktywności, jako przejaw aktywności użytkownika, prowadzi do drugiego z wyznaczników komunikacji w nowych mediach do hipertekstowości. Jawi się ona jako system intertekstualnych, multimedialnych odsyłaczy pozbawiony przestrzennych granic. W definicji często kładzie się nacisk na sieciowy charakter systemu informacyjnego, powiązanego węzłami, do których użytkownik może dotrzeć za pomocą odsyłaczy, czego najpełniejszą realizacją jest internet. Poruszanie się po tejże sieci zawierającej teksty, grafikę, przekazy audiowizualne i inne formy danych powiązane ze sobą odsyłaczami, jest zwykle sprawą indywidualnych potrzeb, czasem zwykłych przypadkowych asocjacji. Nawigacja hipertekstowa może mieć charakter eksploracyjny lub konstrukcyjny. Ten pierwszy typ hipertekstu pozwala użytkownikowi jedynie na odczytywanie komunikatu poprzez podejmowanie lekturowych decyzji zagłębiania się w kolejne odsyłacze, rozgałęzienia. Hipertekst konstrukcyjny daje użytkownikowi poza lekturą możliwość

Audiowizualne aspekty_27.indd 293 28.05.2013 18:55

modyfikowania istniejącego tekstu poprzez dodawanie własnych segmentów, plików, linków – odsyłaczy itp. Hipertekstowy charakter komunikacji nowych mediów zwraca uwagę na rezygnację z linearności i sekwencyjności odbioru przekazu. Dlatego przyjmuje się, że hipertekst jest jednym z objawów zerwania z „epoką Gutenberga", z kulturą druku, bowiem jak dowodzi Ted Nelson[17], hipertekst jest niemożliwy do zrealizowania na kartce papieru, a jedynie na ekranie komputera. Zrywa on nie tylko z uporządkowaniem linearnym na rzecz porządku przestrzennego, ale także decentralizuje całą strukturę tekstu, czyniąc z każdego kolejnego odsyłacza centrum opowieści, tym samym hipertekst uniemożliwia globalną koherencję, która charakteryzowała tekst drukowany. W hipertekście użytkownik doświadcza tekstu jedynie powierzchniowo, bez zagłębiania się w jego strukturę, skupiając się na języku, a nie na świecie tekstualnym. Dlatego też lektura hipertekstu jest ulotna, często nieukierunkowana, przypominając tułaczkę Odyseusza. Może wydawać się chaotyczna, bowiem cechują ją ciągłe przeskoki, towarzyszą jej paralelne narracje oraz treści całkowicie rozbieżne, krytyczne wobec wybranej leksji. Odbiorca nie odczytuje całego przekazu „od deski do deski", ale prowadzi indywidualną narrację zgodnie z własnymi wyborami nawigacyjnymi, łącząc elementy wizualne i werbalne w jeden przekaz. Powstaje zatem specyficzna sytuacja komunikacyjna opierająca się na hipermedialności odsyłaczy: w jednym węźle korespondują ze sobą fragmenty filmowe, słowo pisane, grafika, mapa czy plik dźwiękowy. Wymaga ona od użytkownika nowych mediów korzystania z wielu swoich zmysłów równocześnie w sposób synestezyjny, przezwyciężając prymat wzroku i perswazyjny charakter pamięci. Według Marie Laure Ryan, odczytywanie hipertekstu wymaga od użytkownika dynamicznej aktywności mózgu, bowiem prowadzi on grę z tekstem, z wielogłosowej i dialogicznej struktury buduje interesującą siebie narrację, co można określić jako „majsterkowanie heterogenicznością"[18]. Ponadto, odnosząc się do sytuacji odbioru jako nawigacji, hipertekst tworzy środowisko interaktywne, rozmywając granice pomiędzy koncepcją autora a czytelnika tekstu. Ten rodzaj przekazu nie ma swojego zakończenia, bowiem nie można wyczerpać istniejących odsyłaczy; zawsze będzie istnieć jakaś nowa myśl, idea, interpretacja, którą można podążyć. Tym samym, hipertekstowy charakter komunikacji pozwala na przekraczanie fizykalnych granic przestrzeni i czasu, w których dokonuje się dany przekaz. Nie ma już początku ani końca tak w wymiarze temporalnym, jak i geograficznym. Sieć staje się jednoczącą całością, w której rozpuszczają się indywidualne, subiektywne przekazy komunikacyjne, zasilając hipertekstowy internet.

---

17 T. Nelson, *Literally Machines*, Swathmore 1981. Podaję za: Z. Suszczyński, *Hipertekst a „Galaktyka Gutenberga"*, s. 529.

18 Podaję za: techsty.art.pl/hipertekst/teoria/postmodernizm/posttabel.htm [dostęp: 30.08.2011]

Audiowizualne aspekty_27.indd 294 28.05.2013 18:55

Owa transgraniczność przekazów nowych mediów pozwala na zdefiniowanie trzeciego ze zjawisk, które konstytuuje się na pograniczu różnych doświadczeń audiowizualnych. Towarzyszą mu pojęcia tj. intermedialność, hipermedialność czy transmedialność, które warto pokrótce zdefiniować. Jednym z najwcześniejszych i najszerzej komentowanych pojęć jest intermedialność. Jednak samo zdefiniowanie pojęć „medium" i „medialności", nastręcza wiele trudności. Pierwsze z pojęć, bynajmniej nie nowe, rozumiane jest jako metafora przekaźnika czy pośrednika, który umożliwia kontakt odbiorcy z treścią przekazu. Dlatego też pojawia się ono wraz z całą koncepcją sztuki, której przekazowi towarzyszy tak materialny aspekt dzieła, jak i jego znakowy charakter. Można wreszcie potraktować samego artystę jako swoiste medium, poprzez które przemawia duch epoki[19]. I tak, pojawiają się dwie koncepcje medium, które będą determinować rozważania o intermedialności: ontologiczna, zwracająca uwagę na fakt, że charakter danego przekazu (dzieła sztuki) jest determinowany przez właściwości tego medium (np. dzieło malarskie determinuje sposób uzmysłowienia odbiorcy czym jest kot poprzez jego obraz); oraz epistemologiczna, traktująca przekaz (dzieło artystyczne) jako obiekt intencjonalny, który jedynie wyraża się przez medium, korzystając z jego właściwości (np. artysta chcąc przekazać myśl korzysta z dostępnych mu środków, czego przykładem może być *collage*). Ta druga koncepcja w sztuce nowoczesnej wydaje się odgrywać większą rolę, zwracając uwagę, że sztuka rodzi się przede wszystkim na poziomie idei, a medium jest sposobem umożliwiającym rozumienie przekazu, identyfikację treści czy przeżycie estetyczne. Jednak granice powyżej zarysowanej klasyfikacji zostają rozmyte w momencie pojawienia się mediów masowych i elektronicznych, wraz z którymi pojawia się przekonanie, że medium determinuje formę artystyczną ze względu na umiejętność łączenia w nim słowa, obrazu i dźwięku we wzajemnych relacjach. W badaniach nad mediami pojawia się wówczas określenie pierwotnych i wtórnych systemów modelujących. Pierwotny system modelujący, jak dowodzi Jurij Łotman, operuje znakami tego samego typu, wtórny zaś łączy w swoim przekazie relacje intermedialne to znaczy konfrontuje różne porządki semiotyczne: obraz, dźwięk, słowo[20], z czym wiąże się pojęcie medialności. Medialność jest zatem przypisana, jak dowodzi w *Poetyce mediów* Ewa Szczęsna, wtórnym systemom modelującym, w ramach których funkcjonują przekazy intermedialne jak i transmedialne. Te pierwsze, według autorki, zachowują pewną niezależność semiotyczną, ale wchodzą w relację z innymi systemami semiotycznymi, drugie zaś w samej swojej strukturze zwierają już pewne wzajemne powiązania, których w ramach tego przekazu nie można

[19] Zob. M. Janion, *Romantyzm i jego media*.

[20] J. Łotman, *Struktura tekstu artystycznego*, s. 16–18.

Audiowizualne aspekty_27.indd 295 28.05.2013 18:55

rozdzielić, bo przekaz ów straciłby swoją tożsamość. Tym samym można zauważyć, że media masowe funkcjonują w oparciu o łączenie, krzyżowanie się różnych systemów semiotycznych, czy inaczej kodów medialnych, stając się w swojej istocie przekazem intermedialnym, na który składają się cytaty, zapożyczenia, własności innych mediów. Dlatego też w szerokim ujęciu intermedialność definiowana jest jako rodzaj relacji jednego typu przekazu z działaniami komunikacyjnymi wywodzącymi się z innych typów mediów, rozumianymi tutaj jako różne środki wyrazu, gatunki artystyczne oraz media elektroniczne. Intermedialność, będąca efektem działań artystycznych, które w sposób eksperymentatorski łączyły poezję, dźwięk, rzeźbę, happening itp., zawiera w sobie tendencje do przekraczania granic gatunkowych i definiowania zjawisk w sposób syntetyczny. Inaczej definiuje ową intermedialność Joachim Paech, domagając się precyzyjnego rozróżnienia między mediami, badając ich odniesienie do kontekstu medialnego czyli formy artystycznej[21]. Zwraca on uwagę raczej na możliwość przekładalności treści i możliwości przenoszenia porządku jednego medium do drugiego jak w przypadku adaptacji filmowej dzieła literackiego. Tym samym uważa on, że zjawiska intermedialne można badać poprzez konfrontację ich zewnętrznych form artystycznych, w której ujawniają się cechy specyficzne dla danego medium i własności różnicujące ten rodzaj przekazu. Takie rozumienie interdyscyplinarności zaś otwiera możliwość badania transformacji kodu wizualnego, akustycznego i językowego, co stanowi dziś immanentną cechę przekazu nowych mediów.

Zarysowane powyżej definicje nie wyczerpują jednak tematu dyskusji toczących się wokół pojęcia intermedialności, czego wyrazem są liczne klasyfikacje, z których dwie warto przybliżyć. Andrzej Hejmej dokonuje za Jensem Schröterem swoistej klasyfikacji intermedialności, wyodrębniając intermedialność syntetyczną, formalną, transformacyjną i ontologiczną[22]. Pierwsza, najbardziej ogólna, definiowana jest przede wszystkim w kontekście tradycji i pewnej czystości gatunkowej, co pokrótce zostało już scharakteryzowane. Interesująca natomiast wydaje się druga z definicji, która postrzega intermedialność formalną jako rodzaj transmedialności. Zwraca ona uwagę na podobieństwa między poszczególnymi mediami, wynikające ze sposobu przekazu i posługiwania się charakterystycznymi dla danych mediów technikami tj. narracyjność, serialowość, rytmiczność, symultaniczność, technika montażu, przetworzenia tematyczne

[21] J. Paech, *Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figurationen*, [w:] *Intermedialität, Teorie und Praxis eines interdisciplinären Forschungsgebiets*, red. J. Helbig, Münster 1998, podaję za: M. Wasilewska-Chmura, *Przestrzeń intermedialna literatury i muzyki*, s. 30.

[22] A. Hejmej, *Intermedialność i literatura intermedialna*, s. 279 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 296 28.05.2013 18:55

w rozmaitych realizacjach medialnych itp. Definicja intermedialności transformacyjnej odnosi się do poszukiwania śladów istnienia jednego medium w innym medium. Tak rozumiana intermedialność pozwala na puszkowania w ramach pozornie jednorodnego typu przekazu substytutów innych mediów. Ostatnia z koncepcji, zwana „ontomedialnością" wiąże się z kwestią materialności różnych mediów. Pozwala ona tworzyć miejsca wspólne między mediami ze względu na pewne podobieństwa w percepcji np. obrazu literackiego i filmowego, fotografii i muzyki ilustracyjnej albo odbioru audialnego muzyki i warstwy brzmieniowej tekstu. Druga z klasyfikacji została zaproponowana przez Wernera Wolfa[23], którą szczegółowo omawia Magdalena Wasilewska-Chmura. Intermedialność rozumiana przez Wolfa w sposób bardzo szeroki zawiera w sobie pojęcia intermedialności pozakompozycyjnej i wewnątrzkompozycyjnej. To pierwsze obejmuje swoim zakresem wzajemne

> „relacje między mediami, których nie można zaobserwować w ramach pojedynczych dzieł, lecz w szerszych kontekstach; stąd określenie intermedialność pozakompozycyjna (*extracompositional*). Ta kategoria obejmuje dwa typy relacji: transmedialność, czyli relacje intermedialne na płaszczyźnie metadyskursu, oraz transpozycję intermedialną (w analogii do transpozycji intersemiotycznej), tj. przeniesienie utworu na grunt innego medium, które stawia problem relacji między medium wyjściowym i docelowym"[24].

Można zatem uznać, że oba opisane tu zjawiska wpisują się w zakres badania komparatystycznego, bowiem intermedialność nie jest własnością tegoż typu tekstu, ale powstaje po-między tymi tekstami, w procesie tworzenia lub w dyskursie. Drugie z pojęć – intermedialność wewnątrzkompozycyjna – pozwala rozpatrywać ją w odniesieniu do samego dzieła i jego właściwości. Wolf dostrzega w takim ujęciu teksty, w których media współwystępują ze sobą (intermedialność jawna np. film, teatr, opera) oraz teksty, w których jedno medium inspiruje drugie medium, ale faktycznie nie jest w nim obecne (intermedialność ukryta np. struktury muzyczne imitujące tekst). W pierwszym przypadku, zwanym też wielomedialnością lub intermedialnością bezpośrednią, obecność kilku mediów w jednym tekście medialnym objawia się poprzez syntezę lub połączenie własności kolejnych mediów, co pozwala się zweryfikować dzięki procesom wyodrębnienia lub przytoczenia wybranych własności danego medium. Tym samym, intermedialność jawna prowadzi do zdefiniowania tekstu jako hybrydy, w której

---

23 W. Wolf, *The Musicalization of Fiction: A Study in the Theory and History of Intermediality*, Amsterdam – Atlanta 1999 oraz W. Wolf, *Intermediality Revisited. Reflection on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality*, [w:] *Word and Music Studies: Essays in Honor of Steven Paul Scher and on Cultural Identity and the Musical Stage*, red. S. M. Lodato, S. Aspden, W. Berhart, Amsterdam – New York 2002, s. 13–24.

24 M. Wasilewska-Chmura, *Przestrzeń intermedialna literatury i muzyki*, s. 37.

Audiowizualne aspekty_27.indd 297 28.05.2013 18:55

poszczególne własności mediów są rozpoznawalne już na powierzchni tegoż tekstu. W drugim przypadku, określanym przez Wolfa jako intermedialność pośrednia, fizycznie istnieje tylko jedno medium, w którym można rozpoznać istnienie drugiego za pomocą zjawisk imitowania lub tematyzowania. W przypadku imitacji, relacja między medium fizycznie obecnym a medium uobecnianym polega na relacji ikonicznej, w której medium obecne odtwarza strukturę medium nieobecnego, posługując się jednak do tego celu swoimi znakami. Tematyzacja zaś polega na przyjęciu przez medium obecne funkcji referenta, które w sposób explicite uobecnia drugie medium. Jednocześnie warto za autorem tej klasyfikacji powtórzyć, że w dużej mierze typy tych odniesień uzupełniają się, krzyżują, zachodzą na siebie, zamazują granice dokonanej tu typologii.

Podsumowując, dla uproszczenia tychże kwestii można by zatem uznać, że intermedialność zajmuje się po pierwsze badaniem syntezy mediów, tego co połączone, hybrydyczne; po drugie, zdolnością do transformacji, przenoszenia własności jednego medium do drugiego, wszelkiego rodzaju transpozycyjności; po trzecie, odniesieniami intermedialnymi rozumianymi jako relacja między fizycznie istniejącymi odrębnymi typami mediów. Dokonana powyżej klasyfikacja daje pewien obraz złożoności zjawisk intermedialnych, które domagają się dopełnienia o kwestie dotyczące nowych mediów. Można bowiem zauważyć, że kategoria intermedialności zyskała popularność w badaniach nad tekstem wraz z pojawieniem się szeregu zjawisk artystycznych, tj. komiks, wideoklip, gry komputerowe, galerie cyfrowe, hipertekst, wykorzystujących media masowe i nowe media. Ich struktura, wynikająca z rozwoju nowych mediów, w naturze której leży transgresja, zdolność do przekraczania granic jednego medium, wymusiła perspektywę intermedialną, bez której nie można odczytać właściwego znaczenia czy charakteru współczesnego działania kulturowego, czy szczególnie artystycznego. Nowe media czynią z intermedialności podstawową właściwość komunikacyjną, która odnosi się nie tylko do cech immanentnych samych przekazów, ale także do szeregu relacji między zmediatyzowanym społeczeństwem, oraz relacji między użytkownikami nowych mediów a rzeczywistością medialną.

We współczesny przekaz kultury, jak pokazuje doświadczenie nowych mediów, jest zatem zaangażowanych wiele mediów, co pozwala na wprowadzenie do niniejszych rozważań pojęcia multimedialności, które także można zdefiniować w dwojaki sposób. W tradycyjnym ujęciu, multimedialność wiąże się z połączeniem różnych elementów audiowizualnych (światła, filmu, muzyki, ruchu scenicznego, slajdu itd.) w jednym przekazie. Komponenty przekazu nie tracą swej ontycznej właściwości, wręcz przeciwnie swoją odmiennością dookreślają synkretyczny charakter przekazu multimedialnego. Ten rodzaj przekazu w postaci performansu, jak podkreśla Ryszard W. Kluszczyński zawsze

Audiowizualne aspekty_27.indd 298 28.05.2013 18:55

*live*, był popularny szczególnie w latach 70. Drugie rozumienie multimedialności związane jest ze zmianami technologicznymi i połączeniem doświadczeń audiowizualnych z nowymi mediami. Przywołany już autor *Sztuki multimediów* określa nowe ujęcie multimedialności jako pełną integrację elementów obrazowych, dźwiękowych, tekstowych, które dokonują się za pomocą technologii komputerowej. W symulowanej i elektronicznej rzeczywistości kreowanej przez komputery Kluszczyński widzi kontynuacje technologii medialnych, które stają się przedłużeniem sztuk medialnych. Dlatego też, określając właściwości sztuki multimedialnej, definiuje ją poprzez:

> „procesualność (w miejsce przedmiotowości), komunikacyjność (zamiast przedstawienia, reprezentacji), interakcja (przeciwstawiona kontemplacji, nielinearność wypierająca lub zastępująca linearność, hipertekstualność (zastępująca tekstualność, nawigacja (przeciwstawiona lekturze), telematyczność (wchodząca w nieuchronny i poniekąd paradoksalny dialog z taktylizmem), immersyjność (poszerzająca przestrzeń kontaktu z dziełem, zastępująca dystans percepcyjny przez zaangażowanie cielesno-zmysłowe, które staje się zarazem skrajną postacią taktylizmu)”[25].

Własności te można odnieść szerzej do przekazu multimedialnego w ogóle i ze względu na interaktywny charakter relacji między użytkownikiem a przekazem oraz wielość form multimedialnych wykorzystujących technologie komputerowe w komunikacji można zaproponować na określenie opisanych zjawisk użycie pojęcia „hipermedialność” lub „interaktywna multimedialność”[26]. Pojęcia te wskazują na zapośredniczony charakter komunikacji, w której intermedialny charakter przekazu jest zdeterminowany obecnością multimediów. Multimedia, generując różnorodne semiotycznie przekazy, w rzeczywistości odnoszą się do tych samych informacji, tworząc jeden wspólny obraz złożony z różnych, sformatowanych odmiennie fragmentów.

Przekaz multimedialny byłby zatem przejawem intermedialnej hybrydyczności, która jest efektem transformacji multimedialnej, bowiem jak pisze Maryla Hopfinger:

> „realizacje intermedialne są, po pierwsze, przekraczaniem ustalonych, uznawanych i przestrzeganych dotąd podziałów. Są, po drugie, rozpoznawaniem nowych możliwych powiązań, połączeń, związków. Wreszcie, po trzecie, polegają na scalaniu w nową zintegrowaną całość odmiennych składników wyjściowych”[27].

Multimedialność jest zatem otwarciem się przekazu na nowe sploty powiązań, implikacje czy tematyzacje, co pozwala definiować ją jako zjawisko transgresyjne. Transgresja, czyli nie tylko zdolność do przekraczania granic poszczególnych

25 R. W. Kluszczyński, *Film, Wideo, Multimedia,* s. 199.
26 R. W. Kluszczyński, *Sztuka multimediów*, s. 507.
27 M. Hopfinger, *Doświadczenia audiowizualne*, s. 163–165.

Audiowizualne aspekty_27.indd 299 28.05.2013 18:55

mediów, ale konstruowanie znaczenia przekazu na pograniczu kilku mediów pozwala na wprowadzenie w odniesieniu do multimedialności pojęcia transmedialności. Pojęcie to, wprowadzone przez Henry'ego Jenkinsa w związku z opowieścią transmedialną, o której za chwilę, pozwala się zdefiniować jako synteza technologii komunikacyjnej i systemu praktyk społeczno-kulturowych. Powstaje tym samym jakaś narracja, przenosząca się między mediami, tworząca sieci powiązań między nimi w sposób wręcz od nich niezależny. Co więcej, jej płynność jest determinowana indywidualnym interpretowaniem treści i dekodowaniem przez użytkownika jednego medium przy użyciu języka, narzędzi, kompetencji odbiorczych innego medium, jak dzieje się to w przypadku produkcji obejmujących tekst filmowy, potem telewizyjny, komiks, tekst literacki powstały w oparciu o film lub serial, plakat, fotosy filmu, serialu, fora internetowe komentujące wydarzenia i losy bohaterów filmowych, telewizyjnych, książkowych, itd. Tym samym, transmedialność może być wyrazem intermedialności i być traktowana jako hipermedialne otwarcie się komunikacji na przekaz multimedialny. Z tym wiąże się jeszcze jedno rozumienie transmedialności jako remediacji. Zjawisko to opisane przez Davida Boltera i Richarda Grusina w książce *Remediation: Understanding New Media*[28] ukazuje transmedialność jako rodzaj transformacji starych mediów w nowe media, co odbywa się nie tylko na poziomie treści danego medium, ale także na poziomie struktury. To znaczy, że nowe media pobierają pewne własności starego medium i wpisują w swój kontekst, dokonując transformacji za pomocą „transkodowania kulturowego".

Omawiane kwestie, a w szczególności hipermedialność i transmedialność, są w sposób bezpośredni związane także ze zjawiskiem cyfryzacji treści, a co za tym idzie, z pojawieniem się komputera jako narzędzia multimedialnego i wyrażającego się przez zapis informatyczny. Poprzez digitalizację znak traci swą dotychczasową materialność, zyskując formę quasi-materialną – warstwę zapisu informatycznego, matematycznego – który wyznacza poziom *software*. To on stanowi podskórną warstwę komunikacji cyfrowej. Jednocześnie, warstwa ta jest ukryta pod warstwą przedstawień (*artware*) czy to ikonicznych czy symbolicznych, które jej odpowiadają. Warstwę tę cechuje opcjonalność, która pozwala określonemu znaczeniu czy działaniu przypisać jednocześnie znak obrazowy, polecenie słowne lub skrót klawiszowy. Ta warstwowa budowa przekazu cyfrowego domaga się jeszcze uzupełnienia o poziom *hardware*, który jest fundamentem fizycznym i elektronicznym każdego przekazu i determinuje pozostałe warstwy. Opcjonalność tego najbardziej prymarnego poziomu może być dyskusyjna, choć na poziomie wyboru urządzenia odpowiadającego sposobowi komunikowania użytkownik nowych mediów może skorzystać z różnych konfiguracji technologicznych, tym samym w pewien sposób na samym początku określa możliwość komunikacyjną swego medium (np. wybór

[28] Podaję za: T. Załuski, *Transmedialność*?, s. 12 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 300 28.05.2013 18:55

karty graficznej czy dźwiękowej wpływa na możliwości późniejszego korzystania z programów odnoszących się do tych urządzeń, a co za tym idzie wchodzenia w komunikację z innymi użytkownikami).

Ta wielowariantywność daje się także zaobserwować na poziomie samego tekstu, który może zostać przedstawiony w formie słownej, graficznej, liczbowej, fotograficznej czy filmowej, wpisując się w multimedialną symfonię. Jak pisze Lew Manovich:

> „Obiekt nowych mediów istnieje zazwyczaj w wielu różnych wersjach, a nie w powtarzalnych kopiach. Ponadto, owe odmienne wersje nie są w całości tworzone przez człowieka, ich automatycznym składaniem zajmuje się komputer"[29].

Wielowariantywność nowych mediów jest efektem potencjalnej wymienialności poszczególnych elementów przekazu, bowiem wszelkie znaki tworzone są z tego samego materiału – danych cyfrowych – dlatego też każdy element znaczący może zostać przekształcony na dowolny typ przekazu i poddany reprodukcji czy manipulacji. Bity nie podlegają degradacji, są niezależne od swego medium stąd pliki, przekaz cyfrowy można konstruować, kodować, kopiować wielokrotnie bez uszczerbku na jakości. Transmedialny charakter komunikacji poza opcjonalnością kodu dotyka także sfery samej informacji, która przekazywana jest jednocześnie przez różne media: prasowe, radiowe, telewizyjne, internetowe. Wielowariantywności przekazu informacji towarzyszy także palimpsestowość przedstawień wynikająca z różnego charakteru przekaźników, a która polega na różnosemiotycznych przedstawieniach tych samych treści, czego przykładem może być przekazywana przez prezentera w wiadomościach telewizyjnych informacja i ukazujący się symultanicznie tekst biegnący w pasku informacyjnym. Jeszcze silniej owa opcjonalność semiotyczna widoczna jest w samym komputerze, w którym przedstawieniu ikonicznemu odpowiada słowo, odnoszące się do tej samej treści. Zwraca ona tym samym uwagę, że warstwa przedstawień *signifiant* jest modyfikowalna, płynna w stosunku do *signifié* operacji dokonywanych w ramach działania urządzeń medialnych.

Niewątpliwie, komputer jako maszyna multimedialna zapoczątkowała nową erę audiowizualności, umożliwiając użytkownikom odtwarzać i generować jednocześnie teksty werbalne, wizualne i audialne. Połączenie komputera z telekomunikacją zapoczątkowało globalną sieć internetową, dzięki której ukonstytuowały się nowe cechy komunikacji tj. szybkość, dostępność, powszechność, tematyczność itp. Jak powiedziano, nowe media, mające cechy hipermediów czy interaktywnych multimediów, to przede wszystkim emanacja kultury komputerowej, która jawi się jako kontynuacja wcześniejszych technologii medialnych lub efekt remediacji.

[29] L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 103.

Audiowizualne aspekty_27.indd 301 28.05.2013 18:55

Podobnie jak w przypadku starych mediów, technologia komputerowa posługuje się wszelkimi środkami ekspresji audiowizualnej, znanymi w tradycji: rysunkiem, malarstwem, grafiką, filmem, dźwiękiem, słowem (mówionym i pisanym), muzyką itd., łącząc je swobodnie w jeden przekaz: integralną przestrzeń wyrazu generowaną na płytach CD-ROM, w rzeczywistości wirtualnej czy sieci internetu. Dzięki cyfrowej konwersji dowolnego przekazu analogowego i włączeniu w działanie komputera mechanizmów towarzyszącym starym mediom przekaz stał się rodzajem narracji intermedialnej. Pojęcie to zarezerwowane dla konkretnego typu opowieści medialnych warto w tym miejscu rozszerzyć i zdefiniować jako właściwość przekazu nowych mediów w ogóle, bowiem narracja w rozumieniu ponowoczesnym, w jakim używa ją chociażby Jean-François Lyotard[30], jest sposobem obecności w rzeczywistości. Tym samym, wszystko zdaje się być narracją tak użytkownik mediów, jak i sam system medialny, urządzenia czy wreszcie, przekaz.

Odwołując się do jej klasycznego rozumienia, narrację intermedialną można zdefiniować jako opowieść wyrażoną przy użyciu różnych mediów w pewnym porządku logicznym i czasowym, której elementy tworzą integralną całość. Powstała ona na pograniczu tradycyjnych środków wyrazu tj. książka, komiks czy film, z nowymi mediami tj. gra komputerowa, przekaz sieciowy itd. Swoją genezą sięga do starych mediów masowych: radia, kina, telewizji, które na wzór narracji książkowej, wykorzystując dostępne środki medialne, konstruowały spójny przekaz. Zwykło się nazywać je multimedialnymi ze względu na angażowanie kilku zmysłów odbiorcy, bowiem narracje łączyły obraz, animacje, dźwięk w jeden przekaz. W rzeczywistości o multimedialności, jak sugeruje wspomniany już Kluszczyński, można mówić dopiero wówczas, gdy w przekazie łączy się wiele mediów równocześnie, tworząc narrację o charakterze jawnie intermedialnym: hybrydycznym czy syntetycznym. Można zatem doszukać się podobieństwa narracji intermedialnej z techniką *collage'u* używaną przez sztuki wizualne, która polega na łączeniu różnych technik artystycznych w jeden spójny przekaz.

Wymieniając kluczowe cechy narracji intermedialnej warto wskazać na przedstawieniowy charakter przekazu podporządkowany zazwyczaj porządkowi logicznemu; niejednorodność przekazu, który składa się z różnych segmentów dopełniających się dzięki swoistej różnorodności oraz multimedialność, czyli wykorzystywanie wielu mediów w konstruowaniu przekazu. Jednak narracja intermedialna to nie zwykła multimedialność, czyli wykorzystywanie różnych bodźców audiowizualnych w ramach jednego medium, ale opowieść wyrażana przez różne media, której sens konstytuuje się pomiędzy nimi, a nie w nich samych. Ten ostatni aspekt narracji intermedialnej znajduje swoje dopełnienie w zjawisku

[30] Por. J.-F. Lyotard, *Kondycja ponowoczesna*, s. 20 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 302 28.05.2013 18:55

konwergencji opisanym przez Henry'ego Jenkinsa[31]. Konwergencja mediów jako proces łączenia się na różnych poziomach: od ekonomicznego przez technologiczny do treściowego zdaje się stanowić istotę transmedialności, konstruuje bowiem komunikację w oparciu o różne kanały przekazu, odmienne treściowo fragmenty, operując różnymi narzędziami medialnymi. Co ciekawe, raz wytworzona treść jest udostępniana potencjalnym odbiorcom na różne sposoby w różnych często hybrydycznych formach medialnych, o czym była już mowa przy okazji transmedialności. Konstruowany w narracji intermedialnej przekaz korzysta z różnych mediów, aby dotrzeć do szerokiego grona odbiorców, którzy są wciągani – pomimo swoich przyzwyczajeń „czytelniczych" – do otwierania się na inny typ przekazu. Różnorodność bodźców, którą oferuje narracja intermedialna, sytuuje użytkownika w sytuacji permanentnego dekodowania, gromadzenia kolejnych informacji pomocnych w odczytywaniu przekazów. W tym celu musi kontaktować się on z innymi użytkownikami, czerpać z ich wiedzy i dzielić się swoją, tworząc przestrzeń komunikacji, swoistego metaprzekazu, stającego się jednym z elementów samej narracji. W ten sposób rodzi się opowieść transmedialna. Można oczywiście mieć zastrzeżenia, czy jej istota odpowiada idei narracji intermedialności, jednak jeśli przyjąć za Jenkinsem, którego definicja konwergencji odpowiada na pojęcie narracji intermedialnej, że tym co łączy poszczególne media jest właśnie narracja, a ta ma zdolność przenikania pomiędzy mediami, jak również pomiędzy dyskursami społeczno-kulturowymi, czytelniczo-odbiorczymi, to można założyć, że opowieść transmedialna mieści się w pojęciu narracji intermedialnej jako jeden ze sposobów jej realizacji. Jenkins podaje tu przykłady trylogii *Matrix* braci Wachowskich, czy *Star Treka* i *Gwiezdnych wojen*. Aby zrozumieć w pełni zwarty w opowieści transmedialnej przekaz, użytkownik musi nie tylko poznać treść filmu, czy serialu telewizyjnego, ale wejść w posiadanie książek, czasopism, śledzić rozgałęzienia historii zamieszczone na stronach internetowych, przejrzeć opowieści komiksowe, poszukiwać informacji, które autorzy sami umieścili w sieci. Odbiorca opowieści transmedialnej – jak nazywa ją Jenkins – przypomina zarazem myśliwego polującego na informacje, jak i kolekcjonera, zbierającego kolejne artefakty. A zatem, podobnie jak narracja intermedialna wymaga od odbiorcy zwiększenia aktywności polegającej na lekturze dokonującej nieustającej transpozycji przekazów medialnych, tak opowieść transmedialna wymusza na odbiorcy nowy typ myślenia asocjacyjnego, które wymaga od użytkowników ściągania fragmentów opowieści z różnych kanałów medialnych, porównywania ze sobą notatek w sieciowych grupach dyskusyjnych i współpracy ze sobą. W ten sposób, tak w narracji intermedialnej, jak i w opowieści transmedialnej, odbiorca

[31] H. Jenkins, *Kultura konwergencji*, s. 93–129.

Audiowizualne aspekty_27.indd 303 28.05.2013 18:55

przestaje być tylko konsumentem, a staje się współtwórcą przekazu (tzw. konducentem albo prosumentem). Zaciera się też granica między profesjonalnym a amatorskim przekazem, celowym i przypadkowym, jak pisze Manovich, obecnie w konstruowaniu przekazu medialnego korzysta się zarówno z tradycyjnych źródeł tj. agencje informacyjne czy rzecznictwo lub opinia badań publicznych, jak i z zawartości blogów, portali społecznościowych, filmików umieszczonych w sieci itp.: „mamy do czynienia z nowymi rodzajami komunikacji, w których zazwyczaj trudno wyraźnie oddzielić od siebie treść, opinię i rozmowę”[32]. To przenikanie się poziomów komunikacji można także uznać za efekt intermedialności dyktowanej rozwojem technologii komputerowej. To właśnie dzięki sieci transmisje telewizyjne, radiowe czy teksty drukowane znalazły nowy kanał kontaktu z odbiorcą. Jednocześnie, różnorodność zastosowania i korzystania z internetu, rozumianego tu jako szereg praktyk społecznych i kulturowych tj. wymiana plików, korzystanie z komunikatorów, zapełnianie treściami platform komunikacyjnych (np. wrzucanie filmików na *You Tube*) powoduje, że wpisuje się on w transmedialny charakter komunikacji ponowoczesnej. Można zatem uznać, że opowieść transmedialna jako realizacja intermedialności stanowi konstytutywny składnik komunikacji społecznej. Jej konstrukcja pokazała, że intermedialność nie jest tylko strategią komunikacyjną w dobie multimedialności, ale także sposobem konstruowania dyskursu społecznego (w tym rynkowego) w coraz większym stopniu zależnego od estetyki nowych mediów, czego wyrazem jest wspomniana już kultura konwergencji.

Interaktywny, hipertekstowy i transmedialny charakter komunikacji daje się opisać jako wielopoziomowy, otwarty na swobodne zgłębiania użytkowników, poddający się odbiorowi nawigacyjnemu, hipertekstualny ze względu na nieprzewidywalność decyzji i wyborów odbiorców w ramach tychże nawigacji. Nowy typ przekazu nie ustaje w poszukiwaniu powiązań pomiędzy indywidualnymi doświadczeniami użytkowników, tak na poziomie prywatnej przestrzeni doświadczenia, jak i w zasobie i umiejętnościach technologicznych, pragnąc stworzyć sieć wzajemnych zależności, powiązań z globalnym wymiarem kontekstu komunikacyjnego.

## 3 Internetowy wymiar komunikacji

Przywołany powyżej kontekst komunikacji internetowej jako przykład realizacji intermedialności, interaktywności oraz hipertekstowości nowych mediów domaga się krótkiego opisu, który ukazywałby podstawowe kierunki zmian

[32] L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 77.

dokonanych dzięki niemu w komunikacji nowych mediów. Przywołując poziomy komunikowania się w sieci, wymienia się: komunikowanie ogólnodostępne (wiadomości publikowane w witrynach internetowych oraz na otwartych forach dyskusyjnych), komunikowanie grupowe (zamknięte fora, listy dyskusyjne itp.) oraz komunikowanie interpersonalne (komunikatory internetowe, chaty prywatne, poczta elektroniczna itp.). We wszystkich tych przypadkach widać wyraźnie, że internet wyeksponował znaczenie samej komunikacji między użytkownikami oraz określił jej kształt poprzez specyfikę oprogramowania i sprzętu. Jeśli dotychczasowe media konstruowały w większości przekaz jednokierunkowy, spychając uczestników aktu komunikacyjnego do roli odbiorców-konsumentów, to sieć internetowa uczyniła przekaz wielokierunkowym, aktywizując użytkowników. Komunikowanie sieciowe pokonując bariery przestrzeni i czasu, dało możliwość kontaktu użytkownikom w sytuacji, w której bezpośrednie spotkanie byłoby niemożliwe. To budowanie relacji interpersonalnych w sieci, często narażone na konsekwencje pośredniości kontaktu tj. dozowanie informacji, ograniczenie pola wnioskowania, niemożność określania tożsamości użytkownika itp. podkreśliło rys społeczeństwa informacyjnego. Internet dysponuje szerokim wachlarzem możliwości konwersowania: od systemu *IRC* przez grupy dyskusyjne, fora, komunikatory aż do poczty elektronicznej. Na określenie powszechności komunikacji sieciowej używa się często określenia komunikacja totalna, której cechami są przede wszystkim niekończąca się wymiana (informacji, myśli, opinii, plików itp.) oraz przynależność, poczucie wspólnoty, która daje dostęp do zbiorów danych. Wszak idea bycia *online* nie pozwala użytkownikom na pozostawanie outsiderem, nie można funkcjonować w sieci w pojedynkę. Co ciekawe, nowe formuły komunikowania sieciowego opierają się w rzeczywistości na istniejących kulturowych i społecznych wzorcach, z których biorą początek i do których starają się zbliżyć. Dlatego sieciowa komunikacja wpisuje się w zjawisko wtórnej oralności, czyli powrotu do plemiennego sposobu komunikowania się, przy jednoczesnym wykorzystaniu technologii pisma traktowanego, jak dowodzi wspomniany już Mike Sandbothe, jako rodzaj piśmiennej mowy.

Plemienny charakter komunikowania sieciowego pozwala zwrócić uwagę na wspólnotowy charakter sieciowego przekazywania informacji. Powstające w sieci społeczności budują swą tożsamość właśnie w oparciu o poczucie przynależności wyznaczanej m.in. przez włączenie w sieć, gdzie komunikacja przebiega z uwzględnieniem immersji poszczególnych użytkowników. Wspólnym relacjom i przestrzeni określanym przez połączenie sieciowe odpowiada także idea wspólnych wartości, które buduje się dzięki wymianie opinii i interpretacji. To właśnie możliwość artykulacji myśli poszczególnych użytkowników generowałaby kontakty tworzące wspólnoty internetowe. Społeczeństwo sieciowe byłoby

Audiowizualne aspekty_27.indd 305 28.05.2013 18:55

zatem zbiorem nowoplemiennych wspólnot zorganizowanych wokół konkretnego przekazu (np. filmu, gry, programu) połączonych splotem sieci internetowej, w której przynależność poszczególnych użytkowników do różnych wspólnot pozwala na wzajemne przenikanie się treści między grupami użytkowników. Ten rodzaj wspólnot opartych na zainteresowaniach konkretnymi tematami czy zjawiskami poszczególnych użytkowników coraz częściej koresponduje z nowymi strukturami społecznymi internetu, tj. platformami społecznościowymi, które budują swą tożsamość wspólnotową w oparciu o personalność użytkowników. W tego typu wspólnotach komunikacyjnych sieć powiązań dotyczy już nie tyle poruszanej tematyki, ale ludzkich znajomości. Grupy użytkowników na portalach społecznościowych wywodzą się w większości z relacji nawiązanych w komunikacji bezpośredniej, i jak dowodzą badania, ich rozprzestrzenianie się nie polega bynajmniej na zdobywaniu nowych kontaktów, ale na odnajdywaniu „starych znajomych". Można zatem zauważyć, że komunikowanie w sieci ewoluuje w kierunku tradycyjnie rozumianej komunikacji społecznej, zaś zachowania komunikacyjne w sieci są jedynie internetową transpozycją tradycyjnych związków międzyludzkich.

Jednocześnie specyfika internetu przyczyniła się do rozpowszechniania pozawerbalnych form komunikacji, które wykorzystują środki wizualne i dźwiękowe. Co za tym idzie, internet pozwala się zdefiniować jako metamedium, które zmieniło sposób rozumienia komunikacji, a w konsekwencji i uczestniczenia w kulturze. Stając się podstawowym medium społecznym, internet przejął kontrolę nad przekazem w sferze publicznej, która wypełniona jest aktywnością użytkowników konstruujących przekazy, wymieniających informacje, pliki, zabierających głos, opiniujących, prowadzących blogi itd. Przyjmując na siebie rolę indywidualnego *mass medium*, jak pisze Manuel Castells w *Galaktyce internetu*, internet zawłaszcza kolejne media (staje się kanałem przekazu treści z prasy, radia czy telewizji), oferując natychmiastowy dostęp do dowolnego przekazu oraz możliwość personalizacji strumienia informacyjno-rozrywkowego. Jest to możliwe dzięki charakterystycznym właściwościom nowych mediów, o których była już mowa, tj. transkodowanie kulturowe (przekształcanie różnych typów przekazu w zapis cyfrowy), hipertekstowość bazy danych (rezygnacja z linearnej narracji na rzecz bazy danych, do której zasobów dociera się poprzez asocjacyjne odsyłacze) czy remiksowanie przekazów (każdy przekaz zostaje poddany przetworzeniu począwszy od strony technicznej a skończywszy na reprodukcji treści). Jednocześnie, właściwości te każą spoglądać na komunikację w nowych mediach jako na proces permanentny, totalny, a zarazem nieciągły, niespójny i hiperfragmentaryczny. Użytkownik sieci może w tym samym czasie przesyłać pliki, przeglądać zdjęcia *online* i rozmawiać z innymi użytkownikami, czyli wykonywać wielu czynności naraz w ramach tzw. *multitaskingu*. Jego uwaga

Audiowizualne aspekty_27.indd 306 28.05.2013 18:55

jest rozproszona pomiędzy kilka aktywności, sytuując go niejako zawsze w dystansie do samej sytuacji komunikacyjnej. Z drugiej strony, interaktywny charakter sieci wynikający z hipertekstowej budowy zmusza użytkownika do pozostawania w nieustannym kontakcie z innymi użytkownikami. Można mówić zatem o swoistym paradoksie komunikacji sieciowej, w której użytkownik ślizga się po powierzchni, zachowując dystans i decydując o rodzaju nawiązywanych kontaktów i sposobie komunikowania, a zarazem jest determinowany przez sieć powiązań do podtrzymywania kontaktu z siecią.

Niewątpliwie multimedialność, interaktywność, globalny zasięg, olbrzymia ilość danych przetwarzanych przez sieciowe programy komputerowe wpłynęły na zmianę modelu komunikacyjnego, a co za tym idzie, także na charakter relacji międzyludzkich. Ma na nie także wpływ ahierarchiczna struktura internetu, oznaczająca swobodny, pozbawiony filtrowania przepływ treści pomiędzy wszystkimi węzłami w sieci. Dzięki temu modelowi komunikacyjnemu każdy z użytkowników (a właściwie jego komputer) staje się członkiem sieciowej komunikacji, zyskując sobie status partnerski. Korzystając z sieci, użytkownik udostępnia swoją bazę danych w komputerze, jak i pobiera dane z dowolnie wybranego źródła sieciowego. Konsekwencją tej formy dystrybucji treści jest rozwój komunikowania się ze sobą całych grup internautów, którzy mogą uczestniczyć w wymianie treści całymi społecznościami, o czym świadczy rozwój portali społecznościowych. Komunikacja całych grup w sieci, dzielenie się wiedzą, pozyskiwanie informacji o świecie, wyrażanie opinii świadczy o niezwykłym potencjale komunikacyjnym sieci. Howard Rheingold na określenie tego zjawiska ukuł pojęcie *smart mob*[33] – inteligentnego tłumu, samodzielnie koordynującego swoje działania nieformalnej wspólnoty, która istnieje tylko dzięki technologii cyfrowej i sieciowej. Sieciowe wspólnoty, mając możliwość komunikowania się poprzez różne urządzenia medialne jak i przetwarzania danych, istnieją poza instytucjami, wpływając tym samym na kształt dyskursu publicznego: politykę, stosunki międzynarodowe, dialog społeczny itd. Wpływ komunikacji sieciowej na dyskurs w sferze publicznej jest jednym z czterech obszarów badań nad komunikacją zarysowanych przez Davida Gauntletta[34]. Zwraca on uwagę, że konwersacyjny charakter internetu stwarza liczne możliwości prowadzenia dialogu w sferze publicznej począwszy od polityki (mówi się o demokratyzacji społeczeństwa), przez sektor edukacyjny, wszelkiego typu kształcenia, szkolenia czy nawet konstruowanie encyklopedii, a skończywszy na rozwoju kontrkultur,

[33] Pojęcie ukute przez Howarda Rheingolda w książce *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, która ukazała się w 2002 r. w Stanach Zjednoczonych.

[34] D. Gaunlett, *Web Studies: What's New*, [w:] *Web Studies*, red. D. Gaunlett, R. Horlsey, London 2004, cyt. za: M. Lister i in., *Nowe media*, s. 252 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 307 28.05.2013 18:55

których konsolidacja jest możliwa właśnie dzięki pozainstytucjonalnym formom obecności w sieci. Autor zauważa także zależność sieci i ekonomii, dzięki której internet stał się podstawową praktyką korporacyjną, wpisującą się jednocześnie w proces komunikacyjny. Chodzi tu zarówno o wszelkiego rodzaju sklepy internetowe, które oferują realne i wirtualne towary czy usługi w sieci, jak i sieciowe reprezentacje firm sytuujących się w konkretnej przestrzeni geograficznej. Witryny sieciowe oferują zarówno informacje o produktach, firmie, cenach, udostępniają katalogi sprzedaży, łączą funkcje reklamową z użytkową, pozwalają na wirtualne wycieczki po korytarzach istniejących magazynów handlowych, dają możliwość rozmowy z konsultantem czy doradcą handlowym itp. Biznes w sieci to także wszelkiego rodzaju działalność ekonomiczna prowadzona wyłącznie w świecie digitalnym jak choćby kasyna internetowe, płatne strony zawierające zarówno fachowe dane, pliki dystrybutorów filmowych, muzycznych czy wydawniczych, jak i treści przeznaczone dla osób pełnoletnich, programy *online* dające możliwość lepszego działania urządzenia i wiele innych. Wreszcie, zależność sieci i ekonomii może być rozpatrywana nie tylko z perspektywy rynkowości, ale także jako ogólne pojęcie potrzeb komunikacyjnych, które przekładają się na tworzenie zasobu intelektualnego, bazy danych czy wreszcie siły opiniotwórczej, co z punktu widzenia instytucji rządzących jest poważnym kapitałem, o czym była już mowa. Trzecim z zagadnień poruszanych przez Gauntletta jest zjawisko anonimowości komunikowania w sieci. Internet modyfikuje związek między sposobami wyrażania tożsamości a fizycznym ciałem. Użytkownik w sieci może tworzyć dowolną postać, nie poddając się biologicznym ograniczeniom, zmieniając rasę, płeć, wiek i inne cechy konstytutywne osobowości. Może generować kilka tożsamości, z których każda będzie odmienna od pozostałych, wyrażając skrajne opinie, czy wprowadzając zachowania dalekie od przyjętych przez normy społeczne. Tym samym, komunikacja w sieci umożliwia przekaz treści, które w społecznej komunikacji *face to face* uznane są za obraźliwe czy niedozwolone. To właśnie anonimowość i związany z nią pozorny (jak pokazuje aresztowanie blogera za prowadzenie prześmiewczego portalu krytykującego Prezydenta RP) brak konsekwencji dają użytkownikom sieci poczucie całkowitej wolności komunikacyjnej, a co za tym idzie swoiście pojętej przyjemności. Anonimowy charakter komunikacji, pozbawiony fizycznych i werbalnych wskazówek tożsamościowych nadał komunikacji sieciowej rysy gry, swoistej maskarady, w której podejmowane kontakty nie powinny być odbierane w sposób poważny, a raczej żartobliwy, swobodny. Można zatem powiedzieć, że anonimowość komunikacji sieciowej, szczególnie we wczesnym okresie jej rozwoju, przyczyniła się do rozpowszechnienia poglądu o rozrywkowym charakterze przekazu internetowego. Jednocześnie, w samej sieci pojawiają się

Audiowizualne aspekty_27.indd 308 28.05.2013 18:55

nowe sposoby komunikacji tj. platformy społecznościowe czy *web camery*, które niwelują dotychczasowy nacisk na anonimowość, domagając się personalizacji. Z tym wiąże się kolejne zagadnienie komunikacji w sieci, które wskazuje na możliwość wyrażania samego siebie. Sieć bowiem dostarcza wielu form własnej ekspresji i realizacji swojej kreatywności choćby poprzez tworzenie stron, platform społecznościowych, zakładanie profili, wymianę plików, blogowanie, zamieszczanie filmów, zdjęć, publikowanie tekstów itp. Tym samym, powstaje nowy rodzaj sfery publicznej, która nie tylko konsumuje media i jej przekazy, ale je współtworzy, przetwarza, komentuje i dystrybuuje w sieci. Użytkownicy sieci stają się członkami *networked publics*, czyli usieciowionej publiczności, która w aktywny sposób nie tylko interpretuje przekaz, ale dzięki narzędziom mediów cyfrowych go współtworzy i dystrybuuje na masową skalę. Co za tym idzie, przekaz sieciowy coraz silniej zaciera granice między tym, co pochodzi ze źródeł producenckich (tzw. profesjonalnych), a tym, co oddolne, amatorskie, będące efektem produkcji i reprodukcji samych użytkowników.

Konsekwencje komunikacji sieciowej dla sfery publicznej są ogromne, bowiem zmienia się jej znaczenie w kwestii miejsca wymiany informacji. Internet staje się przestrzenią spotkania informacji lokalnych, transnarodowych i globalnych, gdzie do głosu dopuszczone zostają tak wielkie korporacje, jak i pojedyncze osoby. Zjawiska takie jak blogi czy *You Tube* naruszyły fundamenty czystej kultury konstruowanej przez producentów informacji, uprawomocniając kulturę partycypacji. Uczyniło to przekaz sieciowy bardziej heterogenicznym, otwartym na różne punkty widzenia. Wspomniana otwartość jest poniekąd efektem dostępności wpisanej w sieciowość internetu i jego interaktywnego odbioru. Z drugiej strony, ta różnorodność przekazów rodzi konsekwencje nadwyżki informacyjnej, która może dawać odczucie chaosu informacyjnego. Do takiego wrażenia przyczynia się brak jakiejkolwiek selekcji w komunikacji sieciowej, czego efektem jest obecność zredagowanych na niskim poziomie, bezużytecznych informacji, często fałszywych, niezweryfikowanych, o niskim poziomie estetycznym. „Zaśmiecanie" sieci jest jednocześnie konsekwencją redundancji przekazów internetowych, nieustającej ich replikacji, oraz efektem przejęcia przez użytkowników, często nieprzygotowanych do tej roli, funkcji kreatorów czy koproducentów przekazów sieciowych. Co ciekawe, sam system internetowy tworzy narzędzia, które pomagają zniwelować ów szum informacyjny, oddając do dyspozycji wszelkiego rodzaju wyszukiwarki, pozwalające dotrzeć użytkownikom do określonego przekazu.

Jak zauważa Brian McNair, internet odmienił funkcjonowanie sfery publicznej, czyniąc ją bardziej otwartą, choć i właśnie chaotyczną, czego wyrazem jest niezwykła heterogeniczność treści umieszczanych i poszukiwanych w sieci[35].

[35] B. McNair, *Seks, demokratyzacja pożądania i media*, s. 29 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 309 28.05.2013 18:55

Z jednej strony, to nowy wymiar komunikacji międzyludzkiej, dający swobodny dostęp do informacji i wiedzy, umożliwiający wymianę poglądów i myśli, z drugiej zaś centrum rozrywki, odzwierciedlające zapotrzebowania i pragnienia użytkowników. Stąd obok treści intelektualnych, informacji ważnych dla funkcjonowania społeczności narodowych, ekonomicznych, politycznych itp., sieć pełna jest przekazów służących zabawie: filmów, plików muzycznych, zdjęć, gier komputerowych i innych, które odpowiadają poszukiwanym w sieci przyjemnościom. Poprzez użytkowanie, przyczyniają się do rozpowszechniania tych przekazów, które w ich mniemaniu są interesujące, dostarczają rozrywki, z których czerpie się przyjemność. Tym samym można mówić, że komunikacja internetowa ma charakter rozrywkowy i partycypacyjny, umożliwiający użytkownikom niemal bezpośredni kontakt, wykluczający odgórne redagowanie i kontrolowanie treści przekazów, pozwalający użytkownikom na bezpośredni udział w sferze publicznej, jaką wyznacza właśnie internet.

Model sieciowy wyznacza nową jakość komunikacyjną, która w społeczeństwie informacyjnym odbierana jest jako lepsza niż tradycyjny model ze względu na ilość użytkowników uczestniczących w komunikacji oraz wzrost liczby przekazywanych danych, łatwość dostępu, nieograniczoność czasoprzestrzenną i natychmiastowość. Wymienione tu właściwości komunikacji sieciowej mają swoje konsekwencje w jakości tej komunikacji. Po pierwsze, ilościowy aspekt przekazów powoduje zjawisko szumu informacyjnego, który prowadzi do konieczności wybierania ze strumienia przekazów tych informacji, które wydają się im atrakcyjne i absorbują ich uwagę. Tym samym, wiele istotnych przekazów, nawet pożądanych przez użytkowników zostaje pominiętych, niedostrzeżonych, bo niezbyt atrakcyjnych. Wielość informacji prowadzi także do powierzchownego ich odczytywania, ślizgania się po powierzchni przekazu, bowiem szybkość i ilość przepływu kolejnych informacji uniemożliwia wnikliwość odczytania. Jednocześnie, ilość przekazów tworzy sytuację zwiększonej dostępności i osiągalności, które sprzyjają możliwościom odczytywania komunikatów. Po drugie, brak bezpośredniego kontaktu z innymi użytkownikami rodzi różne konsekwencje odbiorcze, m.in. niweluje mechanizmy grzecznościowe, pozwala na wykonywanie innych czynności w czasie komunikacji z innym użytkownikiem, dekoncentruje uwagę i fragmentuje przekaz, pozwalając użytkownikom przerywać akt komunikacyjny innymi czynnościami sieciowymi np. grą internetową, przeglądaniem zasobów, odtwarzaniem plików itp. Rozmowa traci tu swą wyłączność, co skutkuje zarazem mniejszym skupieniem i spadkiem jakości komunikacji, a zarazem podzielnością uwagi. Po trzecie, zmienia się także charakter postrzegania przestrzeni komunikacyjnej jako miejsca spotkania. Internet zdecydowanie sprzyja zwiększeniu liczby spotkań, poszerza ich zakres, niwelując ograniczenia czasoprzestrzenne.

Audiowizualne aspekty_27.indd 310 28.05.2013 18:55

Jednocześnie zwiększenie liczby spotkań w sieci prowadzi do spłycenia jakości kontaktów, nie sprzyja budowaniu relacji, która służy zrozumieniu „drugiego" użytkownika. W komunikacji sieciowej wymiana poglądów nie zmusza użytkowników do wypracowywania konsensusu charakterystycznego dla dialogu w tradycyjnym modelu komunikacyjnym, ale może prowadzić albo do całkowitego zerwania kontaktu z przeciwnikami danych poglądów, albo do ucieczki w inną tożsamość. Tym samym, sytuacja ta sprzyja podtrzymywaniu skłonności do wybierania nietrudnych rozwiązań, która wyraża się w ucieczkach od własnej tożsamości, poglądów, odpowiedzialności za konstruowane przekazy. Konstytuuje to nowy typ odbiorcy, pozostającego w nieustannym ruchu, płynnego, który traktuje komunikację jako rodzaj wymiany danych, a nie przestrzeń porozumienia się z innymi użytkownikami.

Kultura konwergencji i partycypacji (czyli WEB 2.0) powstająca niewątpliwie pod wpływem natury internetu, kształtuje nowy model komunikacji: szybkiej, otwartej, polisemicznej, wielokanałowej (e-mail, forum, komentarz, blog) i wielojęzycznej (chodzi tu zarówno język programowania, jak i o internacjonalizację języka przekazów sieciowych czy posługiwanie się jednocześnie w przekazie elementami słownymi i graficznymi). Tym samym czyni komunikację podatną na zmiany, ułatwiającą tworzenie przekazów i zapraszającą do ich współtworzenia, czego konsekwencją są: nadmiar, masowość i wielość informacji. Ten typ komunikacji generuje także nowy rodzaj użytkownika: wielozadaniowego, posiadającego kompetencje do odczytywania różnych typów przekazu, zdolnego myśleć w sposób asocjacyjny, aktywnego, co w niektórych sytuacjach może przeradzać się w natręctwo i wścibstwo komunikacyjne. Uczestnik komunikacji sieciowej jest zarazem niezależny, jak i współzależny od innych użytkowników, jednak zawsze o jego sytuacji komunikacyjnej decyduje podłączenie sieciowe (kablowe, radiowe lub satelitarne). Nowy typ uczestnika komunikacji jest *always connected*, brak dostępu do sieci traktowany jest jako rodzaj wykluczenia społecznego. Od komunikacji oczekuje on: szybkości, niezawodności, zaspokojenia indywidualnych potrzeb, samodzielnego kształtowania sposobu i jakości komunikowania poprzez opcjonalność narzędzi, wykorzystywania nowych rozwiązań technicznych, które uczynią przekaz jeszcze szybszym, bardziej wieloaspektowym, interaktywnym itp.

## 4 Komunikowanie w światach wirtualnych

Komunikacja w sieci skupiła się przede wszystkim na zjawisku zapośredniczonego komunikowania interpersonalnego, czego wyrazem były poruszane

kwestie relacji społecznych, sfery prywatnej i publicznej czy transkodowego charakteru przekazu. Jednak zjawisko komunikacji w nowych mediach dotyka także interfejsu HCI, badającego porozumienie między użytkownikiem a urządzeniem, maszyną, programem, a określanego jako technokomunikacja. Obecnie, z powodu graficznego interfejsu struktury www, rozwoju internetu, komunikacja między ludźmi za pomocą komputera zwana CMC (*Computer Mediated Communication*), jak i komunikowanie się człowieka z komputerem tzw. HCI (*human-computer interaction*) krzyżują się i przenikają. Jeśli w komunikowaniu sieciowym jego techniczny aspekt jest raczej kwestią drugorzędną, to w aktach komunikacyjnych z rzeczywistością wirtualną, dostępną poprzez gry komputerowe czy wszelkiego rodzaju symulacje światów używane przez systemy edukacyjne i marketingowe kwestia zapośredniczenia kontaktu przez nową technologię cyfrową oraz budowanie relacji intrapersonalnej wydaje się sprawą zasadniczą. Dla technokomunikacji najbardziej reprezentatywną strukturą są właśnie rzeczywistości wirtualne, w których sytuacja komunikacyjna odwołuje się do trzech założeń: nieograniczoności przestrzennej (rzeczywistości wirtualne nie mają swej konkretnej lokalizacji w sensie geograficznym, a dostęp do nich jest możliwy dzięki sieci z każdego miejsca w świecie), wyeliminowaniu ograniczeń czasowych, o czym świadczy natychmiastowość udziału w tej rzeczywistości; oraz włączania w przekaz podstawowy różnych przekazów audiowizualnych, angażujących wszystkie zmysły użytkownika. Dzieje się tak przede wszystkim dzięki nowym możliwościom technicznym, które pozwalają na włączanie różnych programów w przekaz wirtualny. Efektem tej opcjonalności przekazów jest skupianie się w komunikacji na samych możliwościach technicznych i transkodowaniu informacji, nie zaś na relacji z innym użytkownikiem. Co za tym idzie, jak dowodzi Robert Lizut[36], rzeczywistość wirtualna zastępuje komunikację międzyludzką techno-komunikacją, w której można mówić jedynie o wymianie informacji między dwiema jednostkami, nie zaś o budowaniu porozumienia, jakiejś relacji. Pokazuje to test Turinga, w którym użytkownik prowadzi konwersację z innym uczestnikiem komunikacji, nie wiedząc, czy to maszyna czy człowiek. Możliwość komunikowania się z interlokutorem-programem, wykluczając pośrednictwo człowieka, jest jedną z podstawowych cech komunikacji wirtualnej, oczywiście przy zastrzeżeniu, które uczynił Ryszard Kluszczyński, że za każdą maszyną kryje się człowiek. I chociaż to twórca programu tworzy kontekst komunikacji, kreując wirtualne

[36] R. Lizut, *Rzeczywistości wirtualne – przestrzeń komunikacji czy technoalienacji?,* http://www.sapientiokracja.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=97:rzeczywistoci-wirtualne-przestrze-komunikacji-czy-technoalienacji&catid=40:rafa-lizut&Itemid=68 (dostęp: 06.08.2011)

Audiowizualne aspekty_27.indd 312 28.05.2013 18:55

środowisko, to jego rola kończy się zanim na scenę wkroczy użytkownik[37]. Warto także zauważyć, że i twórcy programu nie mają wielkiej swobody w przygotowywaniu sytuacji komunikacyjnej, bowiem po pierwsze to wymagania techniczne ograniczają realizacje wyobraźni, po drugie zaś, cyfrowy charakter zapisu determinuje formy konstruowania rzeczywistości w uproszczonej, uporządkowanej i policzalnej wersji.

Każda wirtualna rzeczywistość jest jedynie symulacją informacji, której celem jest stworzenie wrażenia komunikowania się. Świat, w którym ma dojść do komunikacji jest światem sztucznie wykreowanym, nie mającym zakorzenienia w rzeczywistości. W wirtualności użytkownik może przybierać dowolnie wybraną tożsamość, odgrywać coś, nie robiąc tego naprawdę, nie wchodzić w rzeczywistą komunikację, ale ją testować w kolejnych możliwych wariantach symulacji, za każdym razem wracając do punktu wyjścia. W rzeczywistej komunikacji każda informacja niesie za sobą określony skutek, nie można zaczynać jej od zera, bowiem dokonana raz interakcja zostawia w innym użytkowniku ślad. W rzeczywistości wirtualnej jest inaczej, można nieustannie zaczynać komunikację od początku bez obciążenia konsekwencjami poprzednich kontaktów, bez ponoszenia odpowiedzialności za słowa i czyny. Z drugiej strony, możliwości, które daje wirtualna rzeczywistość, pozwalają współczesnym uczestnikom komunikacji nowych mediów realizować swoje fantazmaty w różnych wariantach, pozwalając traktować je w sposób swobodny. W społecznościach wirtualnych użytkownicy nawiązują kontakty bez większości społecznego bagażu, wyrażają swoje zdanie bez zahamowań, nie licząc się z ich konsekwencjami, bowiem brak bezpośredniego kontaktu, wzrokowych wskazówek definiujących odbiorcę jako innego użytkownika (płeć, rasę, wiek, wygląd) lub maszynę powodują zerwanie ze społecznymi uwarunkowaniami komunikacji takimi chociażby jak wiarygodność czy grzeczność. Tego typu komunikowanie jest bardzo często rodzajem przedstawienia, wejścia w rolę, na którą w świecie rzeczywistym użytkownik nigdy by się nie odważył. Można zatem mówić, że jeśli w CMC komunikowanie jest jedynie unowocześnioną formą posługiwania się telefonem, to w HCI komunikowanie przypomina sytuację teatru interaktywnego, w którym zaangażowane są wszystkie zmysły poprzez użycie w przekazie wirtualnym wszystkich dostępnych mediów. Jak pisze Mark Poster[38], połączenie telefonu, radia, filmu, telewizji i komputera w jedną formę multimedialną prowadzi do takiego przekształcenia słów, dźwięków i obrazów, które generują nową

---

37 R. W. Kluszczyński, *Komunikowanie w sztuce interaktywnej*, s. 235; Tenże, *Interaktywność – właściwość odbioru czy nowa jakość sztuki/kultury*, s. 151.

38 M. Poster, *The Second Media Age,* Polity Press 1995. Podaję za: A. Borasińska, *Nowe media – (nowa) psychologia odbiorcy*, s. 36.

Audiowizualne aspekty_27.indd 313 28.05.2013 18:55

tożsamość odbiorczą użytkownika nowych mediów, odpowiadającą tożsamości ponowoczesnej. Komunikacja w wirtualnym świecie sprzyjałaby kreowaniu tożsamości płynnej, opcjonalnej, zależnej od dóbr konsumpcyjnych, które można za pomocą obrazów wchłonąć, tzw. tożsamości happeningu. Tak rozumiana komunikacja ma charakter zwrotny, skupia się na sobie samym, bowiem maszyna jawi się niczym lustereczko w bajce o Królewnie Śnieżce, odpowiada to, co chce usłyszeć nadawca. Wirtualność staje się pozornym audytorium, personifikacją ukrytych marzeń, fantazji użytkownika, którego komunikacja staje się wyrazem poszukiwania własnej wartości. Użytkownik komunikacji wirtualnej zdaje się zatem być pojedynczym aktorem, który prowadzi dialog sam ze sobą wspomagany nowoczesną techniką. W tym przekazie funkcja odbiorcza i nadawcza stapiają się w jedno, znika też tekst jako niezmienna, dana raz na zawsze materialna podstawa lektury.

Ta właściwość komunikacji w rzeczywistości wirtualnej pozwala skonstatować, że istotą komunikacji HCI jest tworzenie nowych przestrzeni dla aktywności użytkownika, bowiem to on sam jest układem odniesienia w tej komunikacji. Jednocześnie, urządzenie, z którym człowiek się komunikuje, ogranicza swobodę komunikacyjną użytkownika do sytuacji wyboru między uprzednio zaprogramowanymi zachowaniami maszyny. Pomimo takiego ograniczenia, uczestnik komunikacji nadal sprawuje nad nią kontrolę: określa jej cel i przebieg, wybiera opcje tejże komunikacji, jej wielokrotność czy charakter itd. Tylko pozornie interfejs HCI jest niewyczerpywalny, bowiem użytkownik poprzez wielokrotne podejmowanie interakcji z danym urządzeniem – programem – poznaje właściwości sprzętowe, nawigację, symulowane sytuacje. Co za tym idzie, poznając język programu, użytkownik wyczerpuje możliwości komunikacyjne maszyny, co stanowi zaprzeczenie tradycyjnie rozumianej komunikacji, w której poznanie języka „drugiego" otwiera możliwość pełniejszego porozumienia się.

W komunikowaniu wirtualnym zmienia się także status słowa, które w tym kontekście traci swą materialność, bowiem zostaje uwolnione od symbolicznych przedstawień. Samo słowo napisane lub wypowiedziane w komunikacji z systemem jest wyrazem pewnej komendy; wiadomością kierowaną do urządzenia, która zostaje wizualizowana na ekranie. W komunikacji CMC struktura komunikacja opierała się przede wszystkim na tekście; wiadomości zapisywane były na komputerze za pomocą klawiatury i czytane jako tekst na ekranie, a wszelkie działania komunikacyjne odbywały się za pośrednictwem języka. W systemach wirtualnych komunikacja z komputerem przyjmuje raczej formy wizualne, dźwiękowe i dotykowe. Tworzone grafiki symulują środowisko, po którym może poruszać się użytkownik, a zatem i komunikować się z nim. Użycie siły fizycznej do poruszania się w wirtualnym świecie, daje pozór wchodzenia w interakcję

Audiowizualne aspekty_27.indd 314 28.05.2013 18:55

z symulowaną przestrzenią czy obiektami, w rzeczywistości bowiem, ciało pozostając w środowisku realnym wykonuje jedynie szereg czynności całkowicie bez związku z rzeczywistością fizyczną. W interakcji z grami komputerowymi, jawiącymi się jako typowe przykłady rzeczywistości wirtualnej, z którą użytkownicy nowych mediów się komunikują, fizyczny kontakt ze środowiskiem wirtualnym odbywa się przy użyciu klawiatury, myszy lub joysticka, z drugiej strony, świat wirtualny dostępny jest użytkownikom poprzez *simulacrum* na ekranie i dźwięk płynący przez głośniki. Jeszcze dalej idzie technologia VR, która dzięki hełmom, skafandrom, rękawicom pozwala całkowicie zanurzyć się w środowisku wirtualnym. Tak ścisłe powiązanie użytkownika z elektroniczną symulacją ma na celu stworzenie układu autotelicznego, w którym człowiek i maszyna (program) łączą się w symbiotyczną całość. Jednocześnie, obecność człowieka w świecie wirtualnym jest ściśle zdefiniowana i ograniczona napisanym programem, możliwościami sprzętowymi itp.

Przywołując kontekst gry jako przykładu komunikacji w świecie wirtualnym, warto na chwilę zatrzymać się nad kwestiami dotyczącymi budowania sytuacji komunikacyjnych między innymi użytkownikami świata wirtualnego. Człowiek biorący udział w grze sieciowej zanurza się w rzeczywistości wirtualnej symulowanej przez swój komputer, jednocześnie, to środowisko staje się częścią nadrzędnego cyberśrodowiska gry połączonych ze sobą komputerów innych graczy, którzy w symulowanym świecie mogą tworzyć społeczności i wchodzić we wzajemne interakcje. Jednocześnie każdy uczestnik tej komunikacji, ze względu na zajmowane przez siebie inne miejsce, będzie inaczej postrzegał obraz wydarzeń. Warto także zauważyć, że:

> „anonimowa teleobecność człowieka w cyberprzestrzeni sprowadza się do roli wyznaczonej przez grę, toteż charakter interakcji możliwych miedzy spotykającymi się w sieciowym środowisku gry ludźmi jest ściśle zdefiniowany i dodatkowo ograniczony dostępnymi im możliwościami zachowań”[39].

Użytkownicy biorący udział w grach sieciowych tworzą społeczności, ale kontakty miedzy graczami są stymulowane przez mechanizmy gry. Relacje między graczami mogą przyjmować strukturę grupy nieformalnej tworzonej podczas rozgrywki, jak i grupy sformalizowanej tzw. gildii. W obu przypadkach budowanie relacji w tychże grupach jest podporządkowane interakcji użytkownika ze środowiskiem gry, bowiem służy ono wspólnemu działaniu w zdobywaniu punktów, wzmacnianiu swej pozycji w grze, możliwości stosowania rozmaitych strategii, wykorzystywania umiejętności poszczególnych graczy dla osiągnięcia partykularnych celów itp. Dzięki sytuacji komunikowania się między graczami, pojedyncza

[39] Z. Wałaszewski, *Interaktywność gier komputerowych*, s. 411.

Audiowizualne aspekty_27.indd 315 28.05.2013 18:55

aktywność użytkownika zostaje zastąpiona aktywnością społeczną. Jak pokazuje Mirosław Filiciak, użytkownicy wirtualnego placu zabaw większość czasu przebywania w tej symulowanej rzeczywistości poświęcają na rozmowy – werbalną interakcję z innymi użytkownikami[40]. Dla usprawnienia komunikacji między członkami grup, administratorzy gier konstruują osobne kanały komunikacyjne, które służą szybszej wzajemnej interakcji; sprzyja temu też rozwój charakterystycznego słownictwa i znajomość mechanizmów komunikacyjnych. Warto jednak jeszcze raz podkreślić, że związki między graczami są podporządkowane celom świata wirtualnego: rozwojowi postaci w grze; choć jak pokazują badania socjologiczne zależności w grupie budowane są w podobny sposób jak w świecie realnym, opierają się często na wzajemnym zaufaniu, pomocy, poświęceniu itd.

Komunikację wirtualną można zatem definiować jako rodzaj manipulacji obiektami audiowizualnymi na ekranie monitora, jako rywalizację z zaprogramowanym przez producenta algorytmem, która jest dialogiem z samym sobą, wreszcie jako komunikat, tekst kultury, który daje możliwość uczestnikom interpretacyjnego i twórczego działania w ramach dwustopniowego modelu komunikacyjnego. Jeden określony jest przez programistę projektującego różne sytuacje, w które uczestnik komunikacji wirtualnej musi wejść, aby funkcjonować w tym świecie. Drugi to poziom pośredni, który tworzą, jak pisze Paweł Sitarski, samodzielne instancje nadawcze[41]. Te przedmioty czy miejsca wirtualności nie są do końca określone przez programistę, mogą być one w sposób dowolny i nieprzewidywalny manipulowane przez samych użytkowników, a także poddawane przypadkowemu działaniu parametrów programu. Podobnie dzieje się z samym użytkownikiem, który z jednej strony musi stać się obiektem programu poddanym jego mechanizmom i stając się samym przekazem, z drugiej zaś pozostaje w realnym świecie konstruując ów przekaz jako nadawca, a zarazem odbiorca tegoż komunikatu. Ta specyficzna sytuacja pozwala zatem rozumieć paradoks wolności użytkownika świata wirtualnego, który daje samodzielność, umożliwiając swobodę interpretacyjną, a zarazem ogranicza, sprowadzając do roli aktora, marionetki w zaprogramowanym przedstawieniu.

## 5 Komunikowanie starych mediów w nowych czasach

Mimo czarnych scenariuszy dotyczących funkcjonowania mediów tradycyjnych: radia, książki, telewizji, stare media nadal oddziałują w dość intensywny sposób na współczesne społeczeństwo. Pojawienie się nowych rozwiązań technologicznych

[40] M. Filiciak, *Wirtualny świat zabaw*, s. 108–130.
[41] P. Sitarski, *Rzeczywistość wirtualna*, s. 391–403.

Audiowizualne aspekty_27.indd 316 28.05.2013 18:55

bynajmniej nie wykluczyło ich działania na rynku, ale poszerzyło zakres tegoż oddziaływania. Zmiany w sposobie zapisu przekazu oraz sposobu dystrybuowania treści: za pomocą kabla, satelity, sieci internetowej, sieci telematycznej dał starym mediom nowe możliwości istnienia. Cyfryzacja treści i przekaz szerokopasmowy, ułatwiły przekaz informacji poprzez przyspieszenie, kompresję danych i wzrost pojemności pojedynczego przekazu, obejmując swoim zakresem globalną przestrzeń komunikacji. Wszak każdy z pojawiających się przekazów w jednej przestrzeni geograficznej jest za chwilę dostępny użytkownikom sieci przebywającym w dowolnym miejscu na ziemi. Przekaz starych mediów, konstytuowanych kulturowo, narodowo, geograficznie stał się dziś wyrazem transkontynentalnej komunikacji. Podobnie dzieje się z czasem ukazania się jakiegoś przekazu: premiera w jednym miejscu globu wyznacza granice czasowe pojawienia się na całym świecie. Publikowany premierowy odcinek serialu w amerykańskiej telewizji po kilku godzinach jest obecny w sieci dla wielomilionowej widowni z całego świata, która nie musi czekać na jego edycję w lokalnej stacji medialnej tygodnie czy miesiące. Oczywiście, wiąże się z tym problem własności, bowiem partycypacyjny charakter komunikacji nowych mediów powoduje, że replikowane treści, uwolnione od swego źródła dystrybucyjnego, wymykają się regulacjom prawnym. Tym samym następuje prywatyzacja przekazów, a co za tym idzie, silna internacjonalizacja tychże przekazów i firm je produkujących, które uważniej niż dotychczas wsłuchują się w głosy konsumentów. Efektem takiego podejścia jest znowu komercjalizacja przekazów medialnych, które w większości przypadków są przejawem *infotainment* lub *edutainment*.

Działanie starych mediów opierających się na doświadczeniu audiowizualnej percepcji w dobie nowych technologii daje się określić jako przedłużenie praktyk medialnych, z zastrzeżeniem pewnych procesów ewolucyjnych będących efektem digitalizacji przekazów, a co za tym idzie, ich transkodowania.

## 5.1. Komunikowanie przez sztukę

Ekspansja mediów elektronicznych całkowicie przeobraziła środowisko sztuki, czego efektem jest przejęcie przez nowe media znaczenia awangardy. Jak zauważa Lew Manovich, metamedialność stała się nową strategią i praktyką awangardową, która wyraża się obecnie przez nowe komputerowe techniki dostępu do mediów i tworzenia, manipulowania formami przez nie desygnowanymi. Tym samym, sztuka skrzyżowana z digitalnością, jawiąc się jako awangarda epoki cyfrowej, odwołuje się w sposób bezpośredni do samej awangardy, gdzie należałoby szukać początku współczesnego myślenia o sztuce jako rodzaju komunikacji. To wówczas z całą mocą zakwestionowano granice między sztuką

Audiowizualne aspekty_27.indd 317 28.05.2013 18:55

a rzeczywistością pozaartystyczną. Jednocześnie położono nacisk na aktywną postawę odbiorcy, któremu przypisano rolę współtwórcy w procesie stwarzania dzieła. Odbiorca sztuki awangardowej przestał być pasywnym widzem, usytuowanym poza rzeczywistością dzieła sztuki, ale dzięki zjawiskom tj. happening, sztuka procesualna, sztuka konceptualna, techno-art czy sztuka kinetyczna, stał się aktywnym konsumentem dzieł artystycznych, aktywnie ingerując w strukturę artefaktów czy nawet podejmując działania dotychczas zarezerwowane dla samych twórców. W sztuce awangardowej już nie dzieło było przekazem, ale sam akt tworzenia, który stawał się elementem dyskursu między nadawcą a odbiorcą, nadawcą a dziełem, odbiorcą a dziełem. Zapoczątkowane przez awangardę intermedialność i interaktywny charakter sztuki znalazły swoje rozwinięcie właśnie w dobie nowych mediów, które przede wszystkim dzięki nowemu wymiarowi komunikacji dały podstawę ewolucji form artystycznych w świecie cyfrowym. Ponadto, dzięki rozwojowi sztuki konceptualnej, która odrzuciła materialny charakter dzieła na rzecz jego sytuacji mentalnej, granice sztuki przesunęły się w stronę wyobrażeniowości, abstrakcji, wreszcie hiperrealizmu, który odrzucił ideę przedmiotowej postaci dzieła artystycznego. W tym sensie sztuka awangardowa zaproponowała procesualne, nietrwałe, zdarzeniowe aranżacje, które dały podstawę do konstruowania sztuki symulowanej.

Sztuka skrzyżowana z nowymi mediami jest w rzeczywistości alternatywnym układem sztuki, który funkcjonuje rynkiem artystycznym, nie jest bowiem przeznaczona do prezentacji. Dąży raczej do przełamania izolacji poszczególnych elementów komunikacji przez sztukę (artysta traktuje dzieło jako wyraz samoekspresji, dzieło izolowane w galeriach jest dostępne wybranym koneserom sztuki, którzy wykupią bilet, wybiorą się na wystawę, odbiorca konsumuje dzieło w skupieniu i samotności), czyniąc z niej rodzaj wielokierunkowej komunikacji: otwartej, powszechnej, bezgranicznej. Jest to możliwe właśnie dzięki sieciowemu charakterowi internetu. Aby napotkać dzieło sztuki, jak pisze Ryszard W. Kluszczyński, nie trzeba fizycznie przemierzać korytarze muzeów, wystarczy dostęp do terminala komputerowego zaopatrzonego w program i podłączonego do serwera[42]. Dzięki adresowi sieciowemu albo zwykłej wyszukiwarce można mieć dostęp do cybersztuki.

Ewolucja form artystycznych w nowych mediach dokonała się między innymi dzięki szeroko pojętej interaktywności, a także konstruowaniu przez sztukę przekazu transmedialnego, jak dowodzi Piotr Zawojski. Ponadto, o zaistnieniu sztuki w cyberprzestrzeni (*net art*) zadecydowały zjawiska wirtualności, decentralizacji i hipertekstowej nawigacji, które wpisały sztukę w interaktywną

[42] R. W. Kluszczyński, *Nowe media w przestrzeniach muzeum*, s. 59–66.

Audiowizualne aspekty_27.indd 318 28.05.2013 18:55

komunikację, jednocześnie pozbawiając ją statusu materialnego[43]. Dzięki tym zjawiskom ukształtowały się liczne odmiany sztuki: instalacje multimedialne, projekcje wideo sterowane przez samych odbiorców, roboty kontrolowane w akcie tworzenia, wszelkiego rodzaju sterowniki reagujące poprzez czujniki sensoryczne na oddziaływanie odbiorców. Cybersztuka staje się dla odbiorcy formą partycypacji, dzieło sztuki przestaje być tylko obrazem, ale staje się multisensorycznym zdarzeniem, w którym łączą się w sposób płynny, transgeniczny wizualność, taktylność i audialność. Widz sztuki wirtualnej pozostaje zarówno na zewnątrz zdarzenia artystycznego, jak i wchodzi w głąb tego zdarzenia, stając się jego częścią. Tym samym, powstaje nowy model komunikacji z dziełem, który odrzuca rozdział odbiorcy i dzieła na rzecz umiejscowienia widza wewnątrz obrazu. Akt komunikacji jest zarazem aktem immersji, zanurzenia użytkownika w przestrzeni dźwiękowej i obrazowej oraz taktylnie wyczulonej. Odbieranie przekazu sztuki jest poczuciem obecności tegoż dzieła, doświadczania go, przenikania się z nim. Nową sytuację odbiorczą można scharakteryzować jako percepcję totalną, integrującą multisensoryczne doznania, która odpowiada na multimedialne dzieło sztuki operujące różnymi bodźcami: wizualnymi, akustycznymi, sensorycznymi[44].

Działania te są efektem twórczości multimedialnej, będącej kontynuacją praktyk medialnych, wśród których można wymienić fotografię, film, wideo, radio, telewizję. Jednocześnie, sztuka multimedialna dokonuje w swym przekazie pełnej integracji obrazowych, dźwiękowych i tekstowych składników, tworząc integralną dziedzinę kreacji artystycznej. Łączenie na rozmaitych ekranach wszelkich środków audiowizualnej ekspresji sztuka zawdzięcza rozwojowi technologii komputerowej i jego cyfryzacji przekazu. Dzieło sztuki w dobie nowych mediów może być odbierane przez użytkownika za pomocą kilku zmysłów równocześnie, nie tylko daje się oglądać czy słuchać, ale poddaje się działaniu odbiorcy, pozwala się dotykać, reaguje na jego działanie, pod wpływem którego ujawnia szereg innych przekazów np. audialnych czy audiowizualnych. Jednocześnie, każde dzieło może zostać sprowadzone do dyskursu meta-artystycznego, które dla odbiorcy będzie podstawą do komunikacji z samą strukturą dzieła. Sztuka interaktywna zmienia zatem charakter aktu komunikacyjnego, który każe uobecniać dzieło nie w momencie działań artystycznych twórcy – jako jego rezultat – ale jako interakcję odbiorczą. Co więcej, owa interakcja dokonuje się w czasie rzeczywistym, każda czynność odbiorcy wywołuje określone działanie dzieła w tym samym momencie.

---

43 P. Zawojski, *Od obrazów pisma do pisma obrazów*, s. 37–49.

44 Niektórzy badacze, jak William Martens, wprowadzają na oznaczenie tej formy syntetycznej percepcji pojęcie *holostesii*. Zob. W. Martens, *Spatial Image Formation in Binocular Vision and Binaural Hearing*, Conference Proceedings, Montreal 1989.

Audiowizualne aspekty_27.indd 319 28.05.2013 18:55

Dzieło nie ma zatem charakteru przedmiotowego, ale jest złożonym procesem komunikacji, w którym udział biorą zarówno artysta, jak i odbiorca w charakterze nadawców. To właśnie współtwórcza aktywność odbiorcy pozwala artyście zabrać głos, bowiem użytkownik sieci wchodząc w przestrzeń komunikacyjną konstruowaną przez artystę w Internecie, realizuje komunikację intrapersonalną, odnajdując siebie w wymiarze społecznym, w którym komunikuje artysta. Dlatego też dzieło sztuki w dobie nowych mediów nie jest traktowane jako przedmiot do oglądania, ale rodzaj soczewki, przez którą można oglądać różne wymiary rzeczywistości społecznej.

Z drugiej strony, można zaobserwować liczne głosy krytyki, które sprzeciwiają się definiowaniu sztuki w perspektywie nowych mediów, a nawet w obszarze technicznym w ogóle, który był obecny w całym XX wieku. Jak dowodzi w cytowanym już eseju Walter Benjamin, sztuka podporządkowana przemysłowi kulturalnemu traci swą auratyczność. Dzieła sztuki nowego typu, przede wszystkim techniczne, będące efektem działania przemysłowego, niszczą auratyczny sposób jego funkcjonowania. Nowe media, jako wyraz nowej techniki, ingerując w tradycyjny sposób stwarzania przedmiotu artystycznego, zmieniają jego ontologię: niszczą jego teraźniejszość na rzecz powszechności dostępu, a zarazem udostępniają go w sposób symultaniczny wielu odbiorcom jednocześnie. Multiplikacja przekazu będąca efektem procesu reprodukcji, wielokrotnego kopiowania, odebrała bezpowrotnie dziełu artystycznemu jego autentyczność. Co więcej, pozbawione swego materialnego wymiaru dzieło, zostaje sprowadzone do designu, do powierzchni, którą łatwo skopiować, sklonować. Jednocześnie owa autentyczność, oderwana od samego dzieła, została przypisana interakcji odbiorcy z artefaktem, wymuszając na nim określone działania. Trudno tym samym mówić o swobodnej komunikacji, skoro przekaz – dzieło artystyczne – w zaprogramowany sposób określa reakcje odbiorcy. Mona Sarks pisze:

> „Żadna znacząca komunikacja rozumiejąca ją jako prawdziwą wymianę idei, myśli, opinii albo dyskusję, nie może zaistnieć w związku z użyciem programowalnej technologii. To, co dostajemy w zamian, jest prostą modyfikacją opartą na zasadach stworzonych przez programistę. Odbiorca nie przypomina użytkownika, który zamienił się w magiczny sposób w «twórcę» (jak jesteśmy skłonni wierzyć), ale kontynuuje coś, co przypomina marionetkę reagującą na programową wizję artysty czy technika"[45].

Ponadto, granice interaktywności określa także sama technologia – mając odpowiednie „wtyczki", czyli oprogramowanie – użytkownik jest w stanie odczytać określone typy plików multimedialnych; a stopień zaawansowania technologicznego zarówno twórcy, jak i odbiorcy staje się rodzajem kodu, za pomocą którego się komunikują.

[45] P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, s. 153.

Audiowizualne aspekty_27.indd 320 28.05.2013 18:55

Powyższe zastrzeżenia nie zmieniają jednak faktu, że komunikowanie przez sztukę w dobie nowych mediów nie odbywa się już na zasadach lekturowych; odbiorca nie odczytuje tekstu w sposób linearny, ale wchodzi w komunikację wielopoziomową, otwartą na swobodne penetracje tekstu artystycznego czy to przez nawigowanie w obrębie struktury dzieła czy aktywny udział w spektaklu medialnym, w którym podejmowane przez niego działania przybierają jedną z nieograniczonych możliwych form realizacji artystycznej. Tym samym, ciało odbiorcy staje się samo obiektem sztuki wpisanym w jakąś instalację multimedialną, albo przestrzenią komunikacji. Jednak, aby było to możliwe, potrzebna jest immersja, która obok interaktywności, natychmiastowości oddziaływania i teleobecności towarzyszy w różnym stopniu działaniom sztuki nowych mediów. Zanurzenie wszystkimi zmysłami w rzeczywistość wirtualną pozwala ulokować odbiorcę w innym środowisku niż to, w którym przebywa jego fizyczne ciało. Jednocześnie to przeniesienie, możliwe także dla innych użytkowników cyberprzestrzeni, pozwala na wchodzenie w interakcję z dziełem w świecie wirtualnym nie indywidualnie, ale grupowo, o czym świadczy chociażby działanie w grach komputerowych już opisane wcześniej.

Podsumowując, można zatem skonstatować, że do najważniejszych atrybutów komunikacji przez sztukę należą:

> „interaktywność, która czyni odbiorcę interaktorem i składa w jego ręce odpowiedzialność za kształt przeżycia-doświadczenia dzieła; multimedialność zwielokratniająca związki odbiorcy-interaktora z doświadczanym dziełem; postępująca dematerializacja artefaktu (*resp.* dzieła), który ostatecznie przeobraża się w dynamiczną, pustą przestrzeń; skłonność do traktowania ciała interaktora jako interfejsu; poszukiwanie możliwości powiązania indywidualnych doświadczeń wielu interaktorów i uzależnienia ich w ten sposób od siebie nawzajem; wiązanie prywatnej przestrzeni doświadczenia dzieła z publiczną przestrzenią kontekstu”[46].

## 5.2. O obecności tekstu w nowych mediach

Wbrew powszechnemu wrażeniu, że nowe media to ekspansja wizualności, mają one charakter piśmienniczy. Źródeł takiego myślenia można szukać w samej roli kodu, który wpływa na strukturę myślenia, a opartego na zapisie symbolicznym. Z pewnością można powiedzieć za Dieterem Merschem, przyglądając się historii audiowizualności, że początkiem pisma jest obraz rozumiany nie w sposób piktogramowy ale jako gest rozwijania powierzchni w liniach. Obraz i pismo powstają niejako w tym samym duchu, z tych samych symboli, które w sposób linearny zapełniają i porządkują powierzchnię. Tekst jest zatem konsekwencją obrazu, rozwinięciem jego płaszczyzn w linearny tekst.

[46] R. W. Kluszczyński, *Sztuka multimediów*, s. 514.

> „Nie chodzi o splecenie wszystkich linii należących do jednej powierzchni w jedną, lecz o przełożenie na linijkę tekstu owych linii pewnego obrazu, które wyznaczają relacje między elementami sceny. Nie jest to zadanie geometryczne, lecz semantyczne – chodzi o zamianę relacji wyobrażeniowych na pojęciowe"[47].

Pismo, przejmując kontrolę nad obrazem, zmienia świadomość pojęciową, sposób wyrażania i porządkowania rzeczywistości, czego wyrazem jest także sposób konstruowania przekazu w nowych mediach. Ową piśmienność nowych mediów widać na różnych płaszczyznach ich konstrukcji. Każdy przekaz multimedialny podlegający procesowi konwergencji musi zostać sprowadzony do cyfrowego kodu, który ma charakter tekstowego algorytmu. Ponadto, komunikacyjny charakter sieci: od poczty elektronicznej do komunikatorów, gdzie ma miejsce bezpośrednia konwersacja za pomocą tekstów pisanych na klawiaturze, pozwala na konstatację, że nowe media zbudowane są na modelu tekstowej piśmienności. Co więcej, teksty pisane w nowych mediach podlegają regułom emisji ekranu, to znaczy stają się komunikatem transmedialnym, łącząc przekaz słowa z grafiką, jego ikoniczną realizacją i projekcją ekranowego światła. Wreszcie, o tekstowym charakterze świadczy także struktura hipertekstowa wirtualności, która definiowana jest jako tekstualny obraz. Jednak to nie „wtórna piśmienność", o której pisał Mike Sandbothe, będzie przedmiotem poniższych rozważań, a raczej sposób uobecniania się medium tekstu pisanego: prasy, a przede wszystkim książki w dobie przekaźników elektronicznych.

Aby wyjaśnić specyfikę sytuacji literatury w komunikacji nowych mediów warto odnieść się do definicji klasycznie rozumianej literatury, w której zwraca się uwagę na autorski przekaz, którego treścią jest opis świata: wykreowany lub rzeczywisty, a do którego używa się języka naturalnego. Przekaz literacki w tradycyjnym ujęciu jest udostępniony odbiorcy za pomocą wydrukowanego papieru. A zatem, w klasycznym rozumieniu przekazu literackiego zwraca się uwagę na autora, opis, język i nośnik, pomijając aspekt odbiorcy oraz sposób udostępniania mu tegoż przekazu. Przekaz tekstowy w nowych mediach wydaje się całkowicie przekształcać ów tradycyjny model. Odwołując się do opisanych już wcześniej kwestii, można by refleksję tę sprowadzić do zdania Ignacego Fiuta, który pisze:

> „Utwór literacki w Sieci lub tylko jego pomysł zaczyna żyć swym życiem cyberprzestrzennym, w czasie, którego poddawany jest nieustannym działaniom interakcyjnym, powodującym procesualny charakter jego istnienia, któremu towarzyszy również immersyjny oraz synestetyczny sposób jego postrzegania, przeżywania oraz obcowania z nim, mogący wzmagać jego skalę symulacji"[48].

---

47 V. Flusser, *Kommunikologie*, Frankfurt 2003, s. 125, cyt. za: D. Mersch, *Teorie mediów*, s. 142.

48 I. Fiut, *Twórczość literacka w sieci*, s. 231.

Audiowizualne aspekty_27.indd 322 28.05.2013 18:55

Pojawiają się zatem kwestie dobrze znane z rozważań nad komunikowaniem przez dzieło sztuki w dobie nowych mediów tj. interaktywność, procesualność, immersyjność i synestezyjność odbioru dzieła.

Wprowadzenie tradycyjnego komunikatu w postaci literatury czy przekazu prasowego do nowych mediów spowodowało rozwój szeregu form literackich i dziennikarskich, oraz zmieniło charakter dotychczasowych przekazów. Dlatego warto przyjrzeć się przekazom tekstowym w nowych mediach tj. blogi, e-booki, czy literatura hipertekstualna, omówionych w artykułach zebranych pod redakcją Piotra Mareckiego w książce *Liternet*. Pomijając zjawisko paraliteratury w sieci, to znaczy tekstów reklamowych i promujących tradycyjnie publikowaną literaturę w książkach i czasopismach, której przekaz zasadniczo nie różni się od klasycznego, bowiem jego celem jest prezentowanie i promowanie określonych treści, należy zwrócić uwagę na tę aktywność tekstową, która za pomocą nowych mediów i dzięki interaktywności czytelniczej jest pisana, dystrybuowana i przekształcana. Do tego typu przekazu tekstowego należy zjawisko bloga, czyli literatury pisanej i publikowanej jednocześnie w świecie wirtualnym – w sieci. Blog jest niezwykle pojemną formą komunikacji, w której mogą pojawiać się różne formy działania artystycznego: od tekstu po multimedialny *performance*. Tutaj także zacierają się granice między tym, co profesjonalne, a co amatorskie, literackie i pozaliterackie, autorskie i cytowane. Poza multimedialnością przekazu (tekst bloga łączy się wielokrotnie plikami graficznymi czy dźwiękowymi) blog charakteryzuje się jednoczesnością pisania i odczytywania komunikatu, tym samym poddając się natychmiastowej ocenie i interakcji ze strony odbiorcy. Ponadto, warto zauważyć, że blog opiera się na relacji między nadawcą a odbiorcą, który staje się swoistym katalizatorem zapisu blogowego. Odbiorca blogowy, jak mogłoby się wydawać, bynajmniej nie jest biernym konsumentem przekazu, ale poprzez gromadzoną na temat nadawcy wiedzę, odpowiednie komentarze, wpisy, może wpływać na emocje i stany psychiczne czy skojarzenia intelektualne nadawcy. Jak zauważa Jakub Momro, czytelnik ma władzę nad piszącym także poprzez łatwość zidentyfikowania nadawcy przy jednoczesnym pozostawaniu anonimowym, ponadto determinuje swoimi wpisami blogowicza nie tylko za pomocą treści, ale także poprzez samą częstotliwość wpisów, która może świadczyć o popularności bloga[49]. Można zatem uznać, że jest on formą interaktywnego odbioru tekstu, skoro treści zawarte w blogu odpowiadają reakcjom czytelniczym i są przez nie determinowane. Przekaz blogowy umieszczony w sieci, to znaczy bez wyraźnej lokalizacji, daje możliwość dotarcia do szerokiej publiczności. Jednocześnie, ten rodzaj publikowania jest tani i szybki, co czyni go atrakcyjnym dla każdego użytkownika nowych

[49] J. Momro, *Henri-Frederic Amiel i Maria Baszkircew w Internecie*, s. 98–110.

Audiowizualne aspekty_27.indd 323 28.05.2013 18:55

mediów. Wreszcie, natychmiastowa reakcja zwrotna odbiorców, pozwala na weryfikację jakości przekazu, treści, poglądów itp.

Pomiędzy przestrzeniami druku i ekranu komputera pojawia się literatura hipertekstualna, zawierająca w sobie zarówno literaturę hipertekstową, jak i literaturę interaktywną, sięgającą tradycją do eksperymentów narracyjnych Julio Cortazara czy Vladimira Nabokova. Tekst literacki jest uwarunkowany sekwencyjnymi odczytaniami przez użytkownika, który wchodząc przez kolejne odsyłacze, konstruuje opowieść jak w powieści hipertekstowej. Literatura hipertekstualna, będąca rozszerzeniem narracji hipertekstowej, zbudowana z linków prowadzących do kolejnych fragmentów literackich, ale także do innych plików multimedialnych daje możliwość niekończącego się i niepowtarzalnego odczytywania tekstu. Podobnie jak w sytuacji odbioru dzieła sztuki, to czytelnik poprzez wchodzenie w kolejne linki konstruuje kształt przekazu, nadając sens zarówno jego treści, jak i samemu procesowi hipertekstowego odczytywania. Zresztą, to działanie odbiorcy na tekście, które sytuuje go w akcie komunikacji jednocześnie jako nadawcę, pozwoliło na stworzenie hiperfikcji, czyli interakcyjnej, wielosekwencyjnej fikcji kreowanej przez samych użytkowników, co zaowocowało literaturą interaktywną. Powstające w jej ramach systemy do tworzenia tego typu literatury pozwalały zarówno pojedynczym użytkownikom, jak i całym grupom, społecznościom, przypominając tym samym strategie komunikacyjne gier komputerowych, kształtować przekaz literacki, który mógł zawierać tekst, obraz i dźwięk. Generowana w ten sposób elektroniczna literatura przypominała swą strukturą drzewo, którego gałęzie rozwidlały się dzięki powstającym na bieżąco przez płynne środowisko pisarskie realizacjom narratorskim. I nie chodzi tu o dopisywanie przez kolejnych autorów w sposób linearny kolejnych elementów fabuły, ale współtworzenie świata pełnego różnorodnych odniesień i uwikłań. Koncepcja ta nie ogranicza autorów, pozwalając im łączyć różne strategie fabularne, narracyjne i wreszcie formy komunikacji w jeden wielowymiarowy twór. Literatura hipermedialna pozwala na włączanie w hiperlinkową strukturę fabularną elementów multimedialnych, *net artu* czy gier wirtualnych. Powstająca w ten sposób literatura hipermedialna daje się scharakteryzować poprzez: interaktywność (czytelnik dokonuje wyboru ścieżki narracyjnej); hipertekstowość (przekaz jest generowany w zależności od użycia określonych odsyłaczy, przejść pomiędzy wybranymi jednostkami tekstu) i multimedialność (znaczenie tekstu literackiego dookreślane jest poprzez włączenie w przekaz środków pozaliterackich).

Daje to podstawę do zdefiniowania tego rodzaju publikacji jako tekstu hybrydycznego, czy za Zenonem Fajferem nazwać go *liberaturą*, czyli tekstem trans-gatunkowym, przekraczającym granice rodzajów literackich, a także mediów, poprzez które udostępnia się odbiorcy. Tak rozumiany tekst hybrydyczny wymusza

Audiowizualne aspekty_27.indd 324 28.05.2013 18:55

na czytelniku nowych mediów lekturę niesekwencyjną, hiperfragmentaryczną, asocjacyjną i nielinearną. Odczytywanie w coraz mniejszym stopniu zmierza do nadawania sensu lekturze, stając się zbiorem doznań płynących z przecięcia się wrażeń estetycznych, działania interaktywnego czy poszczególnych ścieżek lekturowych. Tym samym, lektura tekstu hybrydycznego, jakim jest tekst w nowych mediach, odchodzi od struktury logocentrycznej, zastąpionej w tym przypadku polifonicznością i aporetycznością, które definiuje Wojciech Kalaga[50]. Pierwsze zjawisko to symultaniczny przekaz ikoniczny, werbalny i audialny, w którym poszczególne elementy przekazu współdziałają ze sobą. Współdziałanie kilku porządków znakowych tworzy semiotyczną polifonię. Drugie zjawisko, aporetyczność, odnosi się do wolności wyboru czytelniczego. Zarówno hipertekstowa budowa struktury dzieła w rzeczywistości wirtualnej, jak i opcjonalność wynikająca z multimedialności wymusza na odbiorcy sekwencyjne odczytywanie wynikające z niemożności totalnej, całościowej percepcji dzieła, ukazując tym samym przygodność lektury. Odczytywanie tekstu przez użytkownika wymaga szeregu decyzji, w dużej mierze przypadkowych, nie determinowanych strukturą narracyjną hipertekstu, a co za tym idzie, wpisuje interaktywny proces doświadczenia tekstu w kategorię „przymusu wolności" lekturowej. Można zatem mówić o przekazie tekstu w nowych mediach jako konstruowanym jednocześnie za pomocą różnych kodów i sensotwórczej roli odbiorcy w akcie komunikacyjnym.

Jednocześnie warto zważyć, że wpływ literatury publikowanej drukiem oraz sieciowej jest obustronny. Coraz częściej w literaturze edytowanej tradycyjnie pojawiają się możliwości przypominające działanie interaktywne, a szata graficzna tekstów drukowanych łączy w sobie różne elementy multimedialne na wzór edycji digitalnych, wirtualnych. Między innymi niezwykle popularne ostatnio staje się dołączanie do drukowanych tekstów płyt z plikami audiowizualnymi lub programami pozwalającymi na interaktywne i multimedialne odczytywanie przekazu. Na uwagę także zasługuje w tym miejscu fenomen e-booków, czyli elektronicznych wersji wydawanych w tradycyjnej drukowanej formie książek. E-booki są jedynie konsekwencją rozwoju sieci internetowej traktowanej jako baza danych oraz digitalizacji treści, która umożliwiła wydawnictwom przeniesienie prac edytorskich i składu do komputera. Tym samym, przygotowany do druku plik stał się podstawą dystrybucji książki elektronicznej. Podobnie jak w pozostałych przekazach, publikowanie książki w sieci czyni ten przekaz powszechnie dostępnym (zależy ona od sfery wykluczenia: począwszy od dostępności do sieci, posiadania programu do odczytywania tekstu, jak i opłaty za korzystanie z pliku tekstowego), multiplikuje go poprzez łatwość kopiowania (jednocześnie rodząc szereg problemów związanych z prawem własności

[50] W. Kalaga, *Tekst hybrydyczny*, s. 74–104.

Audiowizualne aspekty_27.indd 325 28.05.2013 18:55

intelektualnej), otwiera na działanie interpretacyjne poprzez możliwość edytowania w programach tekstowych i tworzenie komentarzy itd. Jednocześnie, e-book w o wiele większym stopniu podtrzymuje tradycyjny charakter przekazu z uwzględnieniem podziału ról nadawcy i odbiorcy, traktując rzeczywistość sieciową jako rodzaj nowego kanału informacyjnego. Co ciekawe, tym śladem podąża też koncepcja e-bibliotek, które na wzór tradycyjnych zbiorów katalogują cyfrowe edycje e-booków, czy *Wikipedii*, będącej realizacją sieciowej encyklopedii, której hasła opracowują sami internauci, aktualizując dane: wpisując nowe treści i wykreślając (kasując) nieaktualne. Można zatem powiedzieć, że nowe media przyczyniają się do wzmacniania tradycyjnego kontaktu z utworem literackim poprzez konstruowanie atrakcyjnego w odbiorze i powszechnie dostępnego przekazu, katalogowanie zbiorów (zarówno ściąganie plików, jak i ich tworzenie np. poprzez skanowanie wydrukowanych książek i cyfrowe skatalogowanie), czerpanie informacji na temat tekstu oraz okoliczności jego powstania z sieci na wzór czasopiśmienniczego życia literackiego itp.

Sieciowy charakter tekstu wpisuje się jednocześnie w ponowoczesne rozumienie odczytania literatury, które silnie akcentuje rolę czytelnika jako współtwórcy przekazu tekstowego. W myśl koncepcji dzieła otwartego Umberto Eco czy Rolanda Barthesa, sens nigdy nie jest podporządkowany jakiejś jednej idei, jednej strukturze interpretacyjnej, ale ze względu na nieskończoność języka jest nieograniczony, otwierając się na mnogość odczytań, sensów, wejść interpretacyjnych, z których żadne nie jest główne. Do tego właśnie zaprasza literatura powstająca w sieci, do nieustannego dobierania treści w zależności od własnych potrzeb i oczekiwań intelektualnych i artystycznych. Jednocześnie daje ona możliwość konfrontowania własnych preferencji estetycznych z ocenami specjalistów, z innymi użytkownikami sieci, z estetycznymi założeniami i zamysłem piszącego itd. Co więcej, sieciowy model uobecniania tekstu odsłania przed użytkownikiem mechanizmy samej twórczości. Dzięki nowym mediom, każdy ich użytkownik może nauczyć się sztuki pisania, której arkana były dotychczas zakryte przez publicznością. Tworzenie staje się zabawą, w której nie liczy się talent, ale spryt i umiejętności obsługiwania narzędzi nowych technologii. Zachęca się tym samym odbiorcę do aktywności twórczej – stwarzania nowych form tekstowych, wyglądów, kompozycji, które umożliwia hipertekstowa budowa sieci wirtualnej.

## 5.3. Film i telewizja w nowej komunikacji

Jak pokazał przykład dzieła artystycznego, nowe media ze szczególnym uwzględnieniem roli technologii cyfrowej umożliwiły tekstualizację każdego

rodzaju przekazu oraz koegzystencję różnych form doświadczenia. Przesuwając akcent komunikacji w stronę odbiorcy, jego wyobrażeń, sposobu myślenia, który konstruuje sens tekstu, digitalizacja sprzyja wizualizacji, przenosząc do komputera wszystkie mechanizmy komunikacji, wraz z towarzyszącymi jej kontekstami. Tym samym, technologia cyfrowa zaczęła uobecniać na ekranie obraz, który nie tyle odbija świat, ale który go kształtuje na podobieństwo myśli wyrażanej przez wizualizację; generować obraz z informacji nieobrazowej. Digitalność umożliwiła wizualizację tak doświadczenia percepcyjnego świata, jak i kulturowego odbijającego się w obrazie mentalnym użytkowników komunikacji. Tym samym obraz i obrazowość stały się światem osobnym, oddzielnym od doświadczenia rzeczywistości, światem możliwym charakteryzującym się różnorodnością, zmiennością i opcjonalnością. Jak pisze Maryla Hopfinger, obrazy cyfrowe mogą:

> „kreować własny świat, niezależny od zewnętrznej rzeczywistości. Potrafią także przywodzić na myśl rzeczywistość, uobecniać ją, ale ona sama nie jest im do tego potrzebna. […] O ile z fotografią łączyła się ściśle funkcja poręczenia autorytetu realności, o tyle elektroniczna symulacja realności, łudząco do niej podobna, jedynie korzysta z autorytetu realności”[51].

Uwolniony od nośnika obraz (deski, blejtramu, papieru, celuloidu) zrywa więzy z materialnym aspektem obecności, jak pisze Paul Virilio, obraz cyfrowy odsyła już tylko do siebie, znacząc kres optycznej reprezentacji[52].

Obok symulakryczności cechą przekazu obrazu cyfrowego jest wielowariantywność. W sposób płynny, bezkonfliktowy adaptuje wszelkie formy obrazu obecne w kulturze tworząc nowy tekst, który może być dalej przetwarzany medialnie. W technologii digitalnej żaden obraz nie jest skończony, można go powiększać, zmniejszać, kopiować, drukować, modyfikować zgodnie z założeniami estetycznymi – zmieniać kształty, barwy, linie itd. Obraz cyfrowy staje się miękki i plastyczny, poddając się działaniu każdego uczestnika komunikacji. Użytkownik może wchodzić w interakcję z obrazem przypominającą palimpsestowe działanie na tekście – usuwając fragmenty cyfrowej wizualizacji, nakłada nowy obraz, łączy go w sposób płynny z wcześniej obecnymi elementami graficznymi. Jednocześnie powstający nowy obraz nie nosi znamion kolażu, nie można wyróżnić w nim elementów starszych i nowszych, pierwotnych i wtórnych, bowiem technika cyfrowego zapisu ujednolica całość, tworząc nową jakość, co pokazał przekaz *Photoshopa* czy zjawisko morfingu.

Obraz cyfrowy w akcie komunikacyjnym zatrzymywałby się sam na sobie, nie odsyła bowiem do żadnego kontekstu rzeczywistości, którego nie ma, zaś funkcja nadawcy i odbiorcy, jak w przypadku każdego przekazu nowych mediów, jest wymienna. Digitalny obraz pełni przede wszystkim funkcję ontyczną,

[51] M. Hopfinger, *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, s. 21 i nast.

[52] P. Virilio, *Światło pośrednie*, s. 285–296.

Audiowizualne aspekty_27.indd 327 28.05.2013 18:55

ma swoim przedstawieniem zaświadczać o istnieniu danego świato-obrazu, dlatego posługuje się zabiegami perswazji wizualnej, które zwiększają tę wiarygodność. Między innymi zagęszcza pikselami obraz, czyniąc go bardziej estetycznym; wprowadza paletę barw uwydatniającą temat przedstawienia, jak również posługuje się barwami nasyconymi, skontrastowanymi, czystymi, które nadają przekazowi znamiona estetycznej atrakcyjności, ale przede wszystkim obraz digitalny jest źródłem światła. Świecenie obrazu cyfrowego, który jest poniekąd efektem emisji ekranu, konotuje inną rzeczywistość, wymiar duchowy, życiową energię, tym samym sytuując obraz poza samym patrzeniem, poza odbiorem. Obraz zostaje uwolniony od sytuacji komunikacyjnej, istnieje niezależnie poza nadawcą i odbiorcą, symulowany przez „maszyny widzenia"[53]. Można tym samym rozumieć konstatację Petera Weibla, że cyfryzacja obrazu jest najważniejszym wydarzeniem od czasu wynalezienia samego obrazu[54].

Przekształcenia w sferze nieruchomego obrazu dotykają także kwestii przekazów tradycyjnych mediów audiowizualnych: kina i telewizji. W związku z technicyzacją metod zapisu i dystrybuowania tekstów audiowizualnych, przeniesienia w przestrzeń cyfrową obrazu filmowego i mechanizmów jego konstruowania, przekaz audiowizualny jawi się jako tekst pomiędzy realnością, której ślady wydarzeń chce rejestrować, a symulacyjnością, którą wyznaczają matryca cyfrowa, elektroniczne narzędzia przekształcania i poruszania obrazów itp. Uwzględniając ewolucyjny charakter mediów, należy przyjrzeć się zmianom w tekstach filmowych, a potem w przekazach telewizyjnych, które nastąpiły pod wpływem działania nowych mediów.

Film w dobie nowych mediów neguje te właściwości obrazu (jak również struktury dzieła), które mają związek z rzeczywistością realną, kierując się w stronę wyrazu artystycznego. Dzięki technice, przekaz filmowy konstruuje świat istniejący tylko i wyłącznie w danym miejscu i czasie, eksponując to, co wyobrażone, a nie rzeczywiste. Co więcej, za pomocą digitalizacji obraz filmowy ulega przekształceniu nie tylko na poziomie montażu, ale przede wszystkim już w swej mikrostrukturze. Obraz – jak mówi Zbigniew Rybczyński – można elektronicznie przetwarzać kreując nową, nieistniejącą przed kamerą rzeczywistość. Dzięki temu można tworzyć nieistniejące scenerie, usuwać ludzi i przedmioty z kadru albo wprowadzać obiekty i osoby dokładnie w to miejsce na taśmie, które się zaplanowało w scenariuszu[55]. Dlatego też film kreuje

---

53 P. Virilio, *Maszyna widzenia,* s. 39–63.

54 Podaję za: A. Gwóźdź, *Zmęczone obrazy*, s. 139–149.

55 Zob. M. Kornatowska, *Rozmowa w Nowym Jorku* (*ze Zbigniewem Rybczyńskim*), [w:] *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik do krainy niemożliwości. Wokół twórczości Zbigniewa Rybczyńskiego*, red. Z. Benedyktowicz, Warszawa 1993, s. 39.

Audiowizualne aspekty_27.indd 328 28.05.2013 18:55

dowolne obrazy, sceny, pejzaże, dekoracje, uciekając od obiektywności, kategorii prawdziwości ku obrazom mentalnym, które odpowiadają wyobrażeniowym sposobom postrzegania rzeczywistości. Coraz bardziej widoczny staje się fakt, że film przestaje być tekstem kina, a staje się formą wizualizacji innych światów, które dotąd były zakryte przed okiem widza jak choćby obraz ultrasonograficzny czy tomograficzny.

Techniczny aspekt produkowania obrazu filmowego ma podkreślać sytuację pozoru i nieautentyczności komunikacji, stąd w kinie pojawiają się mechanizmy zrywające z iluzją rzeczywistości tj. temporalizacja przestrzeni, specjalizacja czasu, strukturalnie zróżnicowane kompozycje o formie koła, w których zakończenie jest zarazem początkiem, powrotem do punktu wyjścia, budowanie napięcia między realnym a wirtualnym wymiarem, nakładanie się na siebie elementów reprezentowanych i symulowanych, symultaneizm wątków, zdjęć, płaszczyzn odbioru itp. Zwrot kina ku obrazom symulakrycznym, które reprezentują niejawne formy widzialności, niemające swego punktu wyjścia, powoduje, że nowe media, w tym na nowo zdefiniowane kino, staje się – jak pisze Andrzej Gwóźdź – maszyną niewidzialnego[56]. Jednocześnie wspomniany symultaneizm odpowiada tworzonemu przez kino różnorodnemu środowisku obrazowemu, które przy pomocy komputeryzacji łączy w jeden multimedialny przekaz wiele odmiennych obrazów medialnych. Przekaz filmowy przypomina, podobnie jak omawiany obraz, palimpsest, na którym nadpisuje się kolejne przekazy obrazowe, aby uczynić ów komunikat bardziej atrakcyjnym. Przenikające się nim obrazy o różnym źródle pochodzenia nawzajem się uzupełniają, nasycają, budują sieć powiązań, czyniąc przekaz autotematycznym. Multimedialność przekazu filmowego, możliwa dzięki komputerowemu metamedium, wskazuje zarazem na dyskursywność między poszczególnymi elementami kodu, jak i strategiami odbioru, sytuującymi odbiorcę jako współtwórcę przekazu.

Działania interakcyjne zakładające bezpośrednie zaangażowanie odbiorców w tekst filmowy są obecne w sensie percepcyjnym i intelektualnym od samego początku komunikacji filmowej, na co zwraca uwagę Maryla Hopfinger, pisząc o wpływie przekazu filmowego na widza poprzez przebieg fabuły, dramaturgię, siłę ekspresji itd., wpływające na jego obserwację, analizę, interpretację i odnoszenie do własnej sytuacji egzystencjalnej[57]. Ta interaktywność widza filmowego definiowana bywa również przez kognitywną teorię filmu jako sytuacja, w której odbiorca na podstawie dostarczonych mu elementów obrazowych przez twórcę musi poskładać przekaz w jedną całość narracyjną, estetyczną, ideową itp., wykorzystując wskazówki, schematy zawarte w filmie, widz konstruuje sens

[56] A. Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy.*

[57] M. Hopfinger, *Kultura współczesna – audiowizualność,* s. 80–101.

Audiowizualne aspekty_27.indd 329 28.05.2013 18:55

przekazu, biorąc aktywny udział w komunikacji. Jednak nowe kino idzie jeszcze dalej, czyniąc widza współautorem począwszy od sytuacji wyboru różnej postawy odbioru (relaksacyjna czy intelektualna), przez selekcję filmów aż do decyzji o formie oglądanego przekazu: z napisami, lektorem czy dubbingiem, w wersji obrazu HD lub 3D, ze zwykłym dźwiękiem stereofonicznym czy wersji *dolby* itd. Opcjonalność odbioru jest w dużej mierze konsekwencją rozwoju odtwarzaczy wideo, a później DVD, które spopularyzowały te strategie odbioru w telewizjach cyfrowych oraz w kinach. Możliwość kontrolowania przekazu: zatrzymywania, cofania, przyspieszania, przesuwania klatka po klatce, nagrywania i ponownego, wielokrotnego odtwarzania dała uczestnikom komunikacji medialnej narzędzie kontroli nad przekazem, uwypuklając ich znaczenie. Dzięki wideo, przekaz filmowy został spersonalizowany, dostosowany do indywidualnych oczekiwań odbiorcy.

Konsekwencją indywidualizacji przekazu filmowego było wprowadzenie kamer wideo, a później kamer cyfrowych, które dokonały prawdziwej rewolucji w świecie filmu, bowiem zaczęły tworzyć przekaz uwolniony profesjonalnej i producenckiej technologii i dystrybucji. Współczesny użytkownik nowych mediów może sam konstruować tekst filmowy, korzystając z narzędzi, jakie oferują mu digitalne programy komputerowe. Film przestaje być komunikatem skierowanym ku widzowi, ale staje się wyrazem autoekspresji, eksperymentowaniem z możliwościami technicznymi, zapisem przypadkowej rzeczywistości. Co więcej, przestaje być przestrzenią prywatną, ale staje się dyskursem publicznym dzięki możliwościom sieci internetowej. Szybki rozwój internetu ogarniający coraz szerszą liczbę użytkowników, cyfrowy charakter przekazu pozwalający na zmniejszanie pojemności pliku a także wzrost przepustowości łączy rozpowszechnił zjawisko upubliczniania *shortów*, czyli krótkich form filmowych. Obok prywatnej produkcji filmów amatorskich, internet stał się zarazem sprzymierzeńcem promocji, jak i wrogiem dystrybucji filmów produkowanych w studiach filmowych. Podobnie jak *shorty*, filmy pełnometrażowe dość szybko znajdują swoje miejsce w sieci, uzupełniając bazę danych e-filmów. Sieciowy charakter przekazu filmowego daje odbiorcom możliwość oglądania *online* bez obciążania pamięci komputera albo ściągania pliku na dysk; dzięki narzędziom montażowym umożliwia także ingerowanie w gotowy tekst filmowy, co najczęściej ujawnia się poprzez włączanie ścieżki dialogowej (napisów lub lektora), wklejanie innej ścieżki dźwiękowej czy łączenie fragmentów filmowych w jeden przekaz (często o charakterze satyrycznym). Dzięki sieci, przekaz filmowy realizowany jest w różnorodnych formach: od spotu reklamowego po kino autorskie i na różnym poziomie artystycznym, choć granica między profesjonalnym a amatorskim przekazem jest niezwykle płynna. Wykorzystując globalny charakter internetu i powszechność narzędzi filmowych, niweluje przeszkody w rozpowszechnianiu tegoż przekazu czy jego konstruowaniu.

Audiowizualne aspekty_27.indd 330 28.05.2013 18:55

Postrzeganie widza w kategorii współtwórcy przekazu filmowego jest także widoczne w konstruowaniu różnowariantowych scenariuszy, w których zmienia się zakończenie w zależności od oczekiwań odbiorców. Podobnie, oddaje się w ręce użytkowników przekazy filmowe z dokręconymi scenami, które podczas montażu wypadły z filmu i udostępnia się widzowi w wersjach reżyserskich. Wraz z dodatkami okołofilmowymi: reportażami z planu filmowego, wywiadami, prezentowaniem technik konstruowania filmu tworzą wielopłaszczyznowy przekaz multimedialny. Jednocześnie ten zbiór różnych przekazów czyni ów przekaz dyskursem złożonym z wielu fragmentów. Dyskursywność i fragmentaryczność oddają właśnie istotę odbioru nowych mediów, szczególnie audiowizualnych przekazów sieciowych publikowanych w serwisach tj. *You Tube*. Popularność tego rodzaju platform prezentujących *softvideo* (nagrań cyfrowych tworzonych i publikowanych przez użytkowników sieci) jest poniekąd efektem fragmentyzacji przekazu telewizyjnego, który dokonał się dzięki popularności magnetowidu. Ponadto, wprowadzenie do życia codziennego urządzeń nowej technologii tj. kamer cyfrowych wywołało lawinę nagrań wideo użytkowników sieci, którzy włączyli przestrzeń prywatną w publiczny dyskurs (jak chociażby w wideoblogach). Jednocześnie, obok prywatnych nagrań serwisy sieciowe zamieszczają fragmenty programów telewizyjnych, teledyski, czasem konstruowane przez samych fanów składające się z podkładu muzycznego i zmieniających się zdjęć członków zespołu, reklam i innych.

Jak pokazuje przykład portalu *You Tube*, dystrybucja przekazów audiowizualnych za pomocą sieci internetowej stała się dziś jednym z powszechnych kanałów udostępniania ich treści odbiorcom. Zjawisku temu podlega także telewizja, której materiały, audycje, czy wreszcie całe kanały dystrybuowane są za pomocą internetu. Popularność internetowej telewizji doprowadziła do stworzenia stron, gdzie można oglądać wybrane programy na żądanie (odpłatnie lub darmowo) oraz na których emitowany jest przekaz telewizyjny w czasie rzeczywistym nadawania w tradycyjny sposób. Sieciowy charakter komunikacji uwydatnia płynny charakter przekazu telewizyjnego, w którym powiązane ze sobą programy w sposób ciągły tworzą szeroki strumień przepływu audiowizualnego. Jednocześnie, transmedialny aspekt komunikacji sieciowej powoduje, że przekaz telewizyjny ulega hybrydyzacji, włączając w swój przekaz elementy tekstowe czy graficzne. Paradoksy odbioru przekazu telewizyjnego w dobie nowych mediów można by mnożyć, żeby przywołać tendencję do upubliczniania z ochroną prywatności, czy przepływową obfitość obrazu z hiperfragmentarycznością jego przekazywania. To tylko niektóre zjawiska, które pozwalają wyznaczać ramy neotelewizji. Za Maxem Dawsonem wypadałoby powtórzyć, że:

Audiowizualne aspekty_27.indd 331 28.05.2013 18:55

„obecnie telewizja oznacza raczej zbiór nieprzypisanych do konkretnego miejsca ekranów, które wchodzą ze sobą w interakcję, w miarę jak widzowie i różne formy gatunkowe przemieszczają się między nimi”[58].

Rozważanie przekazu neotelewizji w perspektywie nowych mediów może budzić zastrzeżenia, choć spełniają one definicyjną triadę nowych mediów: cyfrowość, konwergencję i interaktywność. Wszak Derrik de Kerckhove, analizując zjawisko interaktywności, zwraca uwagę, że telewizja doprowadziła do pojawienia się trzech nowych zjawisk: odrodzenia dotyku (wpłynęła na to obecność pilota telewizyjnego), potrzeby teleobecności (człowiek przed telewizorem przejmuje rzeczywistość z ekranu) oraz odwrócenia odniesień między człowiekiem a ekranem w rzeczywistości wirtualnej (człowiek umieszcza siebie w rzeczywistości telewizyjnej), które są zbieżne z właściwościami nowych mediów[59].

Z przekształceniami przekazu neotelewizyjnego, transformującymi w stronę nowych mediów, wiąże się także zmiana w komunikacji, a szczególnie roli nadawcy i odbiorcy w tymże przekazie. W tradycyjnie rozumianej telewizji, nadawcą był przede wszystkim reżyser telewizyjny odpowiadający za kształt przekazu i decydujący o strategii komunikacyjnej za sprawą konstruowania gatunku, czyli konwencji za pomocą której porozumiewał się z odbiorcą. W nowej telewizji zwraca się uwagę na związek odbiorcy z przemysłem telewizyjnym reprezentowanym przez koncern medialny, a zatem nie tyle jednym nadawcą, ale całą siecią powiązań, które wpływają na percepcję przekazu. Nie można ta że mówić o jednolitości przekazu telewizyjnego wyrażanego jeszcze niedawno w gatunku, który zostaje zastąpiony multimedialnym zbiorem klisz kulturowych, składających się na hybrydyczny format. Jak pisze Wiesław Godzic, istotę neotelewizji wyznaczają synkretyzm i kontaminacja, „programy łączą się ze sobą, ramówka rozmywa, treści wiążą się ze sobą w ten sposób, że często trudno je wyselekcjonować (np. przeplatanie filmu z zapowiedzią innego)”[60]. Sam przekaz telewizyjny ze względu na cel jego powstania także przyczynia się do rozmycia granic, można wszak wyróżnić programy kreowane na potrzeby telewizji, programy wtórnie telewizyjne jak filmy kinowe czy amatorskie nagrania, które znajdują przestrzeń dystrybucji w telewizji, wreszcie programy audiowizualne, których geneza sięga innych form audiowizualnych, ale zamawianych przez telewizję i do niej dostosowywanych tj. teatr telewizji czy telewizyjny kabaret. Telewizja w sposób synkretyczny włącza w swój przekaz gatunki wywiedzione z innych form komunikacji np. dziennikarskiej (reportaż, kalendarium) czy radiowej (np. telenowela), mieszając płaszczyzny informacji, edukacji i rozrywki.

58 Cyt. za: M. Lister i in., *Nowe media*, s. 345.
59 D. de Kerckhove, *Powłoka kultury*, s. 27–38.
60 W. Godzic, *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, s. 92 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 332 28.05.2013 18:55

Charakterystycznymi dla neotelewizji są interaktywność i współtworzenie programu przez widzów. Większość emitowanych programów buduje przekaz dwukierunkowo, oczekując informacji zwrotnej od widzów, która pojawia się albo w postaci rozmowy telefonicznej (czasem wideokonferencji), publikowania w pasku informacyjnym na ekranie lub odczytywania tekstu przesłanego pocztą elektroniczną, sms-em lub za pomocą forum dyskusyjnego. Większość programów o charakterze rozrywkowym przenosi znaczenie programu na odbiorców, którzy poprzez głosowania wpływają na taki, a nie inny dalszy kształt programu (np. oddając głos na uczestników określonego programu). Do kolejnych cech przekazu telewizyjnego należałoby zaliczyć: uwolnienie telewizji od kabla i przekazywanie sygnału techniką satelitarną, co czyni ją mobilną; synchroniczność odbioru w czasie teraźniejszym przy jednoczesnej możliwości nagrywania, zatrzymywania obrazu, omijania wybranych fragmentów np. reklam, łączenia kilku przekazów na jednym ekranie itp.; personalizację przekazu, która pozwala współczesnemu odbiorcy nie tylko wybierać kanał czy program (w tej sytuacji mówi się jedynie o wyborze ekranu, a nie interaktywnej telewizji), ale także wersje językowe czy napisy, rodzaj dźwięku, a także wprowadza programy spoza ramówki; konwergencję mediów, która zaciera granice między telewizorem a ekranem monitora, przekazem medialnym a przekazem cyfrowym, tworząc nowy rodzaj urządzenia („kompuwizor" – „teleputer").

## 5.4. Radio i przekaz dźwiękowy w dobie przekazu elektronicznego

Przekazy audialne: radiowe czy muzyczne w dobie nowych mediów podlegają większości omówionych wyżej procesów, które w ramach uporządkowania warto pokrótce przedstawić. Dzięki postępowi technologicznemu wciąż rozwijają się liczne formy przekazu audialnego pośredniego, które wpisują się w mediatyzowany typ komunikacji. Z punktu widzenia nadawcy komunikatu audialnego możliwe jest wielokrotne odtwarzanie przekazu przez nadawcę, co umożliwia system zapisu komunikatu dźwiękowego. Podobnie, odbiorca może wielokrotnie odtwarzać wiadomość, on decyduje o czasie jej odbioru, o rodzaju transmisji, ciągłości lub fragmentaryczności jej odbioru. Sam komunikat audialny może powstawać w samym systemie generowany przez różnego rodzaju syntezatory mowy lub inne urządzenia medialne, może także w czasie teraźniejszym dokonywać transkodowanie za pomocą dostępnych translatorów. Co ciekawe, w związku z transmedialnością przekazu przekaz audialny może być przekładalny na kod wizualny jak w echoradarach czy komputerowych symulatorach dźwięku. Wiele uwagi poświęca się także jakości zapisu fonicznego, który ma eliminować szumy charakterystyczne dla komunikacji audialnej w naturalnym

Audiowizualne aspekty_27.indd 333 28.05.2013 18:55

środowisku oraz wzmacniać ów przekaz, uwydatniając niektóre częstotliwości (szczególnie niskie). Ingerując w sam zapis audialny manipuluje się odbiorem, który jest poddany pewnemu pozorowi rzeczywistości – symulacji. Ten rodzaj fałszowania przekazu fonicznego jest jednak konsekwencją rozwoju mediów i spadkobiercą pierwszych wzmacniaczy mikrofonowych.

Niewątpliwie do popularyzacji przekazów fonicznych przyczynił się rozwój kultury masowej i audiowizualności starych mediów. Przekazy audialne począwszy od radia, a skończywszy na muzyce odtwarzanej w salach koncertowych, w odtwarzaczach domowych, w środkach transportu, w lokalach, w miejscach pracy, przez słuchawki itd. wpisały się w pejzaż codziennej komunikacji. Już wcześniej można zaobserwować silny związek tekstów muzycznych z jej konsumpcyjnym a zarazem socjotwórczym charakterem (muzyka stała się wyrazem sposobu życia i konstruowania modelu komunikowania się z innymi). Tendencje te nie tylko nie zaniknęły w dobie nowych mediów, ale zostały przez nie wzmocnione. Nowe technologie spowodowały wzrost konsumpcji urządzeń medialnych (discmany, mp3, mp4, *iPody*), które pozwalają na nowsze tzn. lepsze odtwarzanie przekazów audialnych. Zarazem sieciowy charakter komunikacji internetowej dał możliwość łączenia się odbiorców tego samego typu przekazu w społeczności, które mogą dzielić plikami muzycznymi, opiniami, informacjami na określony temat itp., czego przykładem może być portal *MySpace*. Jednocześnie, ten rodzaj komunikacji między grupami odbiorców spowodował szereg zmian w komunikacji audialnej. Po pierwsze, po raz kolejny trzeba zwrócić uwagę na przeniesienie komunikatu audialnego o charakterze analogowym na format cyfrowy. Ze względu na określoną pojemność komputerów, jak i przepustowość łączy dokonuje się kompresji danych. Cyfrowy format stratnej kompresji dźwięku (mp3) jawi się jako rodzaj oszustwa audialnego, które oferuje odbiorcy gorszą jakość przekazu za cenę pojemności pliku, jednocześnie stwarza pozór „identyczności", maskując pewne częstotliwości niesłyszalne w codziennym odbiorze, uznawane za mniej istotne. Jednak konsekwencją kompresji jest możliwość konstruowania przekazu składającego się z ogromnej ilości plików dźwiękowych (nie tylko 12–14 przekazów umieszczonych tradycyjnie na płycie CD w wersji audio) oraz umieszczania i przesyłania ich w sieci w dość szybkim czasie. Po drugie, rozwój społeczności wymieniających pliki za pomocą programów typu p2p, *E-donkey*, *BitTorrent*, *Napster* czy serwerów pełniących funkcje bezpłatnych magazynów lub bibliotek jak amerykański *Rapidshare*, australijski *Megaupload* czy polski *Chomik* spowodował zjawisko ogólnej dostępności dowolnego pliku muzycznego w sieci. Pomijając kwestie prawa autorskiego, uregulowań dystrybucyjnych, ekonomicznych kontekstów legalnego ściągania plików muzycznych z internetu, sieć stała się dla przekazów

Audiowizualne aspekty_27.indd 334 28.05.2013 18:55

audialnych wielką spiżarką, z której można wyciągać produkty w zależności od potrzeb konsumpcyjnych. Tym samym, usieciowienie przekazu audialnego po raz kolejny oderwało sam komunikat od nadawcy, zwracając się ku odbiorcy, który odczytuje przekaz, jednocześnie kreując jego sens poprzez samodzielne konstruowanie listy odczytywanych przez siebie plików audialnych.

Ciekawym zjawiskiem audialnym jest także forma audio-booków, czyli książek do słuchania. Ta popularna forma lektury ugruntowała swą pozycję ze względu na rozwój nowych mediów, wpisując się jednocześnie w tradycyjny wymiar komunikacji. Pomijając zmianę kontaktu z wizualnego na audialny, audio-book charakteryzuje się podobnymi cechami komunikacyjnymi co książka drukowana: indywidualny, znany odbiorcy nadawca, nieznany nadawcy anonimowy odbiorca, brak jednoczesności fazy tworzenia i fazy odbierania tekstu, możliwość wielokrotnego obcowania z utworem, możliwość wyboru przez odbiorcę konkretnego fragmentu lektury, także jej przerwania i powrotu do określonego momentu. Co ciekawe, te ostatnie cechy przekazu są możliwe dzięki nawigacji charakterystycznej dla technologii nowych mediów. Konsekwencją dla przekazu audio-booku jest wpisanie go w kontekst wielu czynności, które można wykonywać podczas odsłuchiwania tekstu, kiedy lektura tekstu drukowanego absorbuje wyłączną uwagę odbiorcy. Tym samym, audio-book wpisuje się w tradycję przekazu radiowego i jego gatunków: słuchowiska, opowiadania, gawędy czy innych form literackich.

Realizacja przekazu radiowego w dobie nowych mediów nosi znamiona wymienionych wcześniej cech charakterystycznych dla rewitalizowanych starych mediów. Po pierwsze, radio, podobnie jak inne media przekazu audiowizualnego, skorzystało z sieci internetowej jako kanału emitowania audycji. Z racji niedużej pojemności, dość szybko przekaz radiowy upowszechnił się w Internecie. Sama zmiana kanału wpłynęła nie tylko na jakość przekazu pozbawionego szumu charakterystycznego dla odszukiwania fal radiowych, ale także zniosła bariery terytorialne, umożliwiając słuchanie audycji lokalnej, regionalnej czy narodowej w dowolnym miejscu świata. Ponadto, radiowa strona internetowa, dzięki której przekaz sieciowy jest możliwy, staje się – jak w przypadku programów telewizyjnych – przestrzenią wymiany informacji między nadawcą a użytkownikami. Przestrzeń strony pozwala odbiorcom na zapoznanie się z informacjami aktualnie prezentowanymi przez rozgłośnię, udział w tejże audycji poprzez kontakt telefoniczny lub za pomocą dostępnych komunikatorów internetowych, wpływ na kształt niektórych programów poprzez wybór zaproszonych gości, muzyczną listę odtwarzania czy emisje niektórych programów. Co więcej, można także zobaczyć prowadzących audycje, których wizerunek dotychczas budowało się na podstawie wyobrażenia ze słyszanego głosu. Niektóre stacje radiowe uczyniły swój przekaz bardziej multimedialnym, wprowadzając

Audiowizualne aspekty_27.indd 335 28.05.2013 18:55

do radia kamery pozwalające na obserwowanie redaktorów radiowych podczas rozmów i prowadzenia audycji. Podobnie jak w przypadku witryn telewizyjnych czy prasowych, radiowe strony www są zatem przejawem konwergencji.

W społeczeństwie nowych mediów niewątpliwie można zaobserwować fakt nieustannego wzrostu liczby fonicznych składników komunikacji: począwszy od głosowych systemów informacyjnych umieszczanych w instytucjach publicznych (windach, komunikacji miejskiej, punktach informacji turystycznej), a skończywszy na rozmowach telefonicznych w miejscach publicznych, którym towarzyszy wiele komunikatów dźwiękowych tj. dzwonki polifoniczne, sygnały dostępności, melodie w czasie oczekiwania na połączenie, wreszcie rozmowa głosowa wdzierająca się z innym kontekstem konwersacyjnym w publiczną przestrzeń komunikacji społecznej. Widać coraz wyraźniej, że przestrzeń komunikowania nasycana jest fonicznymi elementami wywodzącymi się z mediów, których zasięg działania wydaje się nieograniczony zarówno w wymiarze czasowo-przestrzennym, jak i społeczno-kulturowym.

Pojawienie się nowych technologii wyznaczyło pewne nowe tendencje w komunikowaniu się za pomocą starych mediów. Spowodowały one koegzystencję przekazów tradycyjnymi kanałami komunikacji i drogą elektroniczną, przyczyniając się do zróżnicowania i wzrostu oferty medialnej. Nie chodzi tu tylko o multiplikowane dystrybuowanie treści, ale raczej o zróżnicowanie zależne od charakteru danego medium np. informacje danego koncernu medialnego skonstruowane są w inny sposób w przekazie sieciowym, inaczej w programie telewizyjnym, a jeszcze inaczej w tradycyjnym prasowym wydaniu. Ponadto wzrastająca dominacja digitalizacji w konstruowaniu przekazu, i tym samym ujednolicenie technik dystrybucji treści, doprowadziło do konwergencji urządzeń medialnych, co ma swoje konsekwencje w sytuacji odbierania różnych przekazów za pomocą jednego uniwersalnego urządzenia medialnego tj. *iPod* czy inne telematyczne urządzenie wielofunkcyjne. Transmedialny charakter przekazu odpowiada na nowy typ odbiorcy: aktywnego, poszukującego samodzielnie informacji, personalizującego odbiór mediów. Jest on także użytkownikiem konsumującym kilka przekazów medialnych równocześnie w tzw. *multitaskingu*: od prasy przez radio, a na przekazie telewizyjnym w sieci skończywszy. Jednocześnie, jak ukazuje to Maryla Hopfinger, scena komunikacyjna ma charakter kumulatywny, na której obok siebie występują tak nowe media, jak i stare, przekształcone przez nowe technologie[61].

[61] M. Hopfinger, *Doświadczenia audiowizualne*, s. 175–190.

Audiowizualne aspekty_27.indd 336 28.05.2013 18:55

**Zagadnienia:** Mediatyzowana komunikacja i jej właściwości, funkcjonowanie komunikacji opartej na modelu Jacobsona w nowych mediach, prawne i estetyczne aspekty komunikacji nowych mediów, komunikacja międzykulturowa i płynna nowych mediów, wielokierunkowość komunikacji medialnej, **nowe strategie komunikacyjne:** interaktywność, hipertekstowość i transmedialność; **komunikacja w sieci internetowej** jako nowy model: globalny, plemienny i pozawerbalny charakter komunikacji, sfera publiczna i prywatna w komunikacji sieciowej, polisemiczność, wielokanałowość i wielojęzyczność komunikacji; **komunikowanie w świecie wirtualnym**: techno-komunikcja, symulacyjność informacji, właściwości komunikowania CMC i HCI, sytuacje komunikacyjne w grach sieciowych i komputerowych, strategie komunikacyjne starych mediów w dobie nowych mediów: sztuki, tekstu pisanego, obrazu, przekazu audiowizualnego i audialnego.

# VI. Analiza antropologiczno-semiotyczna wybranych urządzeń nowych mediów

Kluczowe dla współczesnego rozumienia przekazów medialnych zdanie Marshalla McLuhana: „medium is the message", przywoływane już kilkukrotnie, pozwala na zatrzymanie się nad samymi urządzeniami medialnymi, które jawią się jako kody posiadające swój kontekst społeczny i kulturalny. Urządzenia nowych mediów same stają się znakami, którymi społeczeństwo operuje jako jednostkami kulturowymi. Idąc za semiotycznymi wskazówkami Umberto Eco można stwierdzić, że reakcja użytkownika na konkretny nośniki znaku – urządzenia medialnego jest jednocześnie informacją dla społeczeństwa o jednostce kulturowej, stanowiącej kontekst komunikacyjny. Związane z tym jest także zjawisko przyjmowania przez urządzenia medialne wielu znaczeń w zależności od kompetencji użytkownika, które zależą od umiejętności odczytywania złożonej sieci subkodów. Urządzenia nowych mediów bowiem operują własnymi niezależnymi kodami, które podlegają nieustannym modyfikacjom, a których odczytanie może odbywać się na poziomie denotacyjnym (gdy użytkownik skupia się na samym przekazie urządzenia medialnego) lub konotacyjnym (gdy użytkownik postrzega urządzenie medialne jako zbiór innych kodów, które określają życie społeczne i kulturalne w codzienności). W urządzeniach medialnych przenikają się bowiem kody estetyczne (dotyczące zarówno samego designu urządzeń, jak i kreowanych w określonej estetyce przekazów), znaczeniotwórcze (podkreślające sens przekazu w zależności od użycia określonej technologii i medium) i perswazyjne (operujące charakterystycznymi dla danego urządzenia narzędziami audiowizualnymi w celu jak najsilniejszego oddziaływania na odbiorcę, pozwalające użytkownikowi dokonywać operacji na przekazach nowych mediów), uzależniając ich odczytanie od znajomości języka danego medium oraz od wielu innych czynników społeczno-kulturowych tj. rozwój technologiczny, dostępność do urządzeń medialnych, predyspozycje odbiorcze (m.in. wiek użytkownika czy podatność na bodźce wizualne lub akustyczne) itp. To właśnie konotacyjny sposób odczytywania kodu urządzeń medialnych pozwala na wpisanie poniższych rozważań w nurt badań zwanych „trzecią socjologią" lub inaczej „socjologią codzienności"[1].

[1] P. Sztompka, *Życie codzienne – temat najnowszej socjologii*, s. 30–33.

Audiowizualne aspekty_27.indd 339 28.05.2013 18:55

Niewątpliwie, dzisiejsza codzienność przesiąknięta jest technologiami i urządzeniami medialnymi, które poszerzają sferę działania komunikacyjnego, a zarazem absolutyzują ten wymiar życia, tworząc jak pisze Derrik de Kerckhove, kulturę działania społecznego czy inaczej – komunikujące się społeczeństwo[2]. Już nie tylko są przekaźnikami, ale stają się aktywnymi uczestnikami toczącej się komunikacji: lokalizują użytkownika, dostarczają informacji handlowej czy kulturalnej o nim, uczą się jego potrzeb i oczekiwań, wybierają za niego (na podstawie dokonywanych wyborów) najlepsze opcje. Nasycone technologiami media są umiejscowione niemal we wszystkich obiektach otaczających współczesnego mieszkańca ponowoczesnego społeczeństwa; są nomadyczne, bowiem wędrują wraz z użytkownikiem, wymuszając jego mobilność; jak również wszędobylskie dzięki sieci, do której można w każdej chwili i miejscu się dołączyć. Co więcej, ekspansja nowych mediów w życie codzienne powoduje, że człowiek zaczyna funkcjonować w sztucznym środowisku, stając się jedynie przedłużeniem tychże nowych technologii. Można zatem skonstatować, że aby zrozumieć nowe media należy przyjrzeć się ich funkcjonowaniu w życiu codziennym, w środowisku, w którym funkcjonuje współczesny człowiek, co prowadzi do przyjęcia perspektywy antropologicznej, która m.in. segmentuje sferę ludzkich zachowań na podstawie obserwacji zachowań codziennych.

Antropologiczna metoda badania nowych mediów jest zbieżna z ich płaszczyzną audiowizualności. Jak dowodzi Maryla Hopfinger, badanie antropologiczne opiera się na doświadczaniu bezpośredniego kontaktu – całych bloków sytuacyjnych – w wieloaspektowym wymiarze, które w swej istocie jest audiowizualne[3]. U podstaw tego badania leży osobiste doświadczenie, sięgające do źródeł behawioralnych i pozwalające wchodzić w bezpośrednią interakcję z urządzeniem, które współtworzy otaczającą rzeczywistość. Dlatego badanie antropologiczne mediów także rozpoczyna się od bezpośredniego kontaktu i opisu urządzenia, zmierzając ku dyspozytywom nowych mediów, czyli ku określaniu ogółu zasad składających się na sytuację odbioru danego urządzenia medialnego. Jednocześnie, odbiór ten jest warunkowany umiejętnością denotacji i konotacji kodu (sieci subkodów) przez użytkownika, co sugeruje korzystanie w badaniu urządzeń nowych mediów z narzędzi semiologicznych. Ta antropologiczno-semiotyczna metoda badania urządzeń medialnych pozwala na określenie charakteru danego medium, jego elementów strukturalnych, możliwości kompozycyjnych i ekspresywnych oraz innych.

---

2 D. de Kerckhove, *Powłoka kultury*, s. 155–168.

3 M. Hopfinger, *Film i antropologia*, s. 245–256.

Audiowizualne aspekty_27.indd 340 28.05.2013 18:55

## 1 Telewizor

Dlaczego zaczynać ten przegląd urządzeń medialnych od telewizora? Po pierwsze dlatego, że telewizor zdeterminował współczesny odbiór audiowizualny, do którego odwołuje się także percepcja nowych mediów. Pod drugie, zmieniająca się technologia, która ukonstytuowała nowe media, dotknęła także telewizję, wprowadzając istotne zmiany w sposobie jej funkcjonowania, co zaowocowało zjawiskiem neotelewizji. Po trzecie, telewizja jako przedstawiciel starych mediów została włączona w działania nowych mediów, które korzystają z jej mechanizmów. Pomijając historię przekazu telewizyjnego, która sięga początku XX wieku, należałoby zacząć od opisu samego odbiornika i jego miejscu i roli w życiu codziennym. Urządzenie, które zagościło od lat 40. w licznych domostwach, stało się nie tylko maszyną produkującą ruchome obrazy, ale kolejnym domownikiem, do którego ma się stosunek emocjonalny. Początkowo mały, czarno-biały odbiornik został zastąpiony dużym pudłem, stawianym w pokoju bezpośrednio na podłodze. Wraz z rozwojem technologii, który wiązał się ze zmianą lamp na kolorowe, z zastępowaniem kineskopu matrycą LED, telewizory „szczuplały", ale nadal powiększały swą przestrzeń obrazu i poprawiały jego jakość. Początkowo koszt odbiornika powodował, że był on towarem luksusowym, z czym wiązało się niemal rytualne traktowanie tego przedmiotu, z czasem jednak stał się tak powszechny, że w każdym gospodarstwie domowym znalazło się miejsce dla kilku odbiorników: w pokoju dziennym, dziecięcym, kuchni, sypialni, czy toalecie. Obecnie, każdej przestrzeni użytkowej: hotelu, szkoły, poczekalni urzędu, restauracji, dworca, sklepu, autobusu i innych towarzyszy telewizor.

Niezwykle ciekawe wydają się okoliczności jego funkcjonowania, o czym pisze Mateusz Halawa w książce *Życie codzienne z telewizorem*. Zazwyczaj zajmuje centralne miejsce w domu, czego wyrazem jest usytuowanie mebli w pokoju, zwróconych w stronę odbiornika. Może być podwieszany, wkomponowany w meblościankę, lub wyeksponowany na specjalnych stolikach RTV, jednak zawsze stoi w punkcie, w którym krzyżują się drogi komunikacyjne: telewizor zawsze pozostaje na linii wzroku. Bardzo często pełni on rolę dekoracyjną, wpisując się w estetykę pokoju. Szczególnie dotyczy to odbiorników kineskopowych, które ze względu na swe gabaryty pozwalały umieszczać na sobie różnego rodzaju serwetki, figurki, świeczki itp. Z telewizorami typu LCD, LED czy plazmami sprawa wygląda nieco inaczej. Ich design: kolor obudowy, kształt, materiał pozwala na dopasowanie pozostałych elementów wystroju pomieszczenia tj. lśniące, gładkie powierzchnie szkła czy chromowana stal obudowy i mebli. Wraz z rozwojem technologicznym i przejęciem za pomocą pilota funkcji

nawigowania telewizorem zniknęły z odbiornika (a właściwe zostały przesunięte na boczną ścianę obudowy) przyciski kontrolne, pozwalające na zmianę kanału i głośności. Powierzchnia telewizora stała się gładką płaszczyzną, która zlewa się z ramą odbiornika lub całkowicie ją niweluje. Wszelkie narzędzia służące podłączeniu innych urządzeń medialnych na pierwszy rzut oka są niewidoczne, bowiem są usytuowane z tyłu odbiornika. Początkowo, telewizor był urządzeniem samowystarczalnym w przekazie audiowizualnym i od innych niezależnym, dysponując jedynie wyjściem antenowym. Jednak wraz z pojawieniem się innych urządzeń medialnych odbiornik telewizyjny stworzył możliwość interfejsu z odtwarzaczem wideo, dekoderem telewizji satelitarnej (złącze euro), DVD, PSP (złącze *s-video*), amplitunerem (złącza *chinch-chinch*); komputerem (złącze HDMI), kartami pamięci czy magazynami plików (złącza SD, USB). Stopniowo także przejął z innych urządzeń medialnych ich właściwości tj. możliwość odtwarzania filmów (wbudowane w odbiorniki telewizyjne odtwarzacze kaset VHS i płyt), nagrywanie i odtwarzanie programów (dzięki wbudowanej pamięci), odczytywanie różnych plików medialnych: zdjęć, muzyki, filmów (dzięki wbudowaniu komputera i wgraniu programów do obsługi określonych formatów).

Przyglądając się strategiom odbioru telewizji można zauważyć, że odbiegają one od ustalonego dyspozytywu kina. Po pierwsze, zaciemnienie pokoju nie jest regułą, obraz zaś nie jest projekcją. Do pomieszczenia, w którym stoi telewizor może wpadać światło dzienne albo światło pochodzące z innych źródeł świecenia. Obraz telewizyjny nie jest obrazem projekcji kinowej, to znaczy wiązka światła nie pada z projektora na ekran, ale sam ekran staje się źródłem światła. W przypadku klasycznego telewizora (19–23 cale) odbiór skazany jest na pomniejszoną skalę, która tworzy swoisty dystans do oglądanych programów, pozwala widzowi pozostać z boku – nie ulec iluzji rzeczywistości telewizyjnej. Oczywiście, najnowsze tendencje do tworzenia kina domowego: olbrzymie ekrany plazmowe 50-calowe, dźwięk *dolby stereo* (najnowsze media dążą do trójwymiarowości obrazu i dźwięku) próbują ten dystans skrócić, aczkolwiek sam kontekst odbioru wyraźnie to uniemożliwia. Co więcej, użytkownik telewizji czerpie przyjemność właśnie z owego usytuowania się w świecie sprzeczności, „po-między" podmiotem a przedmiotem, między światem zewnętrznym a światem telewizyjnym. Po drugie, telewidz nie jest nieruchomy, porusza się podczas oglądania przekazu telewizyjnego, wykonując rozmaite czynności: może wychodzić w dowolnym momencie, wykonywać szereg czynności towarzyszących tj. jedzenie, rozmowa przez telefon, czytanie książki, rozmowa z innymi użytkownikami itp. W związku z tym odbiór telewizji jest w pewien sposób skazany na fragmentaryczność, wielokontekstowość, rozproszenie uwagi. Objawia się to także poprzez dokonywanie interakcji z obrazem. Widz może przełączać się

Audiowizualne aspekty_27.indd 342 28.05.2013 18:55

na inny kanał, uciekać z obrazu na obraz, czyli zappingować, ślizgać się po obrazach w poszukiwaniu coraz to nowych podniet, które mają dać mu satysfakcję odbioru. Program rzadko bywa „pojedynczy" i wyjątkowy: można oglądać go w powtórkach, duplikować za pomocą wideo, sięgać do programów o podobnej tematyce i charakterze, a zatem, odbiór telewizji nie staje się wydarzeniem jednorazowym, wyjątkowym, ale raczej zbiorem ciągłych czynności: cyklicznych, redundantnych. Mówi się o przyjemności odbioru płynącej z władzy nad oglądanym przekazem, będącej przekształconą wersją foucaultowskiej koncepcji przyjemności spojrzenia. W sprawowaniu tej władzy pomaga pilot, który swoim ergonomicznym kształtem przypomina berło, za pomocą którego sprawuje się władzę nad przekazem.

Pilot telewizyjny jest urządzeniem do zdalnej kontroli telewizora, dzięki któremu można kontrolować oglądane kanały telewizyjne, określać głośność, jakość i format obrazu itd. Historia pilota sięga lat 20. i 30., kiedy to zastosowano takie urządzenia do odbiorników radiowych. Posiadał on dwa guziki, które miały na celu ustalanie głośności i wyszukiwanie (lub powrót do) ulubionej stacji. Wbudowane czujniki odróżniające dźwięki muzyki od mowy pozwalały wyłączać głośniki, umożliwiając urządzeniu ucieczkę od reklam. Podobnie ma się z pilotem do telewizora, który począwszy od lat 50. nastawiony był na funkcję przechwytywania i niszczenia przekazu reklamowego. Do komunikowania się pilota z odbiornikiem stosowano kolejno strumienie światła, potem fale radiowe, wreszcie ultradźwięki, które zwiększały skuteczność kontaktu w obrębie kilkunastu metrów. Wreszcie, pilot został sprzężony z komputerem, zawierającym mikroprocesor i cyfrowe kody. Obecnie, można powiedzieć, że pilot stał się „inteligentnym przyjacielem", dzięki któremu użytkownik sprawuje kontrolę nad większością urządzeń domowych. Można go programować, uczyć rozpoznawać poszczególne urządzenia, wprowadzać schematy zachowań itp. Co więcej, bez pilota w większości urządzeń nie można wykonać pożądanej operacji np. zmienić standardu nagrywania w magnetowidzie. Pilot daje możliwość odbierania danego medium w sposób najbliższy oczekiwaniom użytkownika. Dzięki niemu widz odczuwa przyjemność unikania niepożądanych przekazów, tworząc nowy sposób oglądania telewizji, czego wyrazem są *zapping* czy *flipping,* czyli ucieczka z kanału na kanał, bądź to w poszukiwaniu coraz to silniejszych bodźców bądź unikając kolejnych spotów reklamowych. Pilot daje poczucie władzy nad oglądanym przekazem, pozwalając na kontrolę nad dostępem innych członków rodziny do programu. W jaki sposób użytkownik kontaktuje się z tym urządzeniem? Jak pisze Wiesław Godzic, najczęściej uderza w przycisk oznaczający konkretny kanał albo naciska strzałkę w górę lub w dół wędrując po kanałach; w dalszej kolejności przeskakuje na inny kanał, wciskając przycisk „poprzedni

Audiowizualne aspekty_27.indd 343 28.05.2013 18:55

kanał" lub włącza inny kanał w obraz już oglądanego; wreszcie, może także przeglądać ofertę programową, wyłączać głos lub zmienić tłumaczenie (przywołując oryginalna ścieżkę językową), czytać telegazetę na podglądzie wizyjnym programu itd[4]. A zatem, doświadczenie taktylne rodzi konsekwencje w odbiorze audiowizualnym: wciskanie odpowiednich guzików – często bez spoglądania na nie – wywołuje reakcję na ekranie telewizora: zmianę kanału, ściszenie głosu, dopasowanie formatu obrazu. To, co dzieje się między pilotem a ekranem telewizora, jest dla użytkownika doświadczeniem dostępnym, które może odbierać wyłącznie na poziomie rytualnym lub symbolicznym.

Przywołane konteksty zachowania widza wykazują, że odbiór telewizji jest coraz bardziej interaktywny – widz czerpie przyjemność nie tyle z oglądania obrazu, podglądania rzeczywistości – ile z gry obrazem, którą proponuje telewizja. Można powiedzieć, że dostarcza ona nie tyle gotowe programy, lecz semiotyczne doświadczenia, domagające się uzupełnienia przez widza. Telewizja jawi się zatem jako otwarta i polisemiczna, odpowiadając na tendencje pojawiające się w nowych mediach, choć sama nie jest z pewnością ich wytworem. Szczególnie widoczne są one w neotelewizji, która wyposaża widza w trzy role: mocodawcy, uczestnika i oceniającego. Ten nowy typ przekazu odwołuje się nieustannie do potrzeb widza, zachęca go do wyrażania opinii, sytuuje nie tylko przed odbiornikiem, ale wewnątrz studia jako członka publiczności „na żywo". Relację hierarchiczną odbioru zastępuje relacją bliskości (widz czuje zainteresowanie swoją osobą poprzez otwarte kanały komunikacji: telefoniczne, internetowe, komórkowe), edukację – zabawą, rozrywką (przekazywanie wiedzy zostało zastąpione wymianą poglądów); kierunkowość programu – uniwersalnością (program jest nastawiony na każdego widza).

> „Moc organizującą w neotelewizji mają kontaminacja i synkretyzm, zjawiskiem najczęstszym są «programy-omnibusy». Logika neotelewizji to logika ekwiwalencji i braku decyzji. Inną, znamienną cechą tego modelu telewizji jest dążenie do hiperfragmentyzacji. Telewizja staje się «królestwem wstawek». Są one głównym generatorem strumienia telewizyjnego i figurami dominującymi: posiadają największą dynamikę wizualną i największą siłę przyciągania w obrębie strumienia. Neotelewizja to «bulwar wideoklipów» – poprzez skrócenie czasu trwania ujęć, podporządkowanie się prawom rytmu wprowadza widza w «fazę energetyczną» i zmierza się do życia z telewizją i «emocjonalnego wibrowania z nią»"[5].

Warto jednocześnie przyjrzeć się społecznym kontekstom używania odbiornika telewizyjnego. Odwołując się za Mateuszem Halawą do analizy przepro-

[4] W. Godzic, *Pilot, czyli esencja telewizji*, s. 49–51.

[5] W. Godzic, *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, s. 93.

Audiowizualne aspekty_27.indd 344 28.05.2013 18:55

wadzonej przez Jamesa Lulla[6], można zaproponować dwa wymiary klasyfikacji zastosowania telewizji: strukturalny i relacyjny. Pierwszy wymiar zwraca uwagę na zastosowanie środowiskowe i regulacyjne. Środowiskowy charakter telewizora objawia się w traktowaniu odbiornika telewizyjnego jako towarzysza codzienności. Badania socjologiczne pokazują, że niezwykle często pełni on funkcję „szumu", wypełniającego pustkę domu, ciszę nieobecności „drugiego". Czasem też jest po prostu objawem obecności w domu – telewizor zostaje włączony zaraz po wejściu przez drzwi, aby podkreślić fakt obecności. Tym samym, ten rodzaj doświadczenia telewizora pozwala zwrócić uwagę bardziej na jego wymiar audialny niż wizualny. Coraz częściej staje się on także medium towarzyszącym, podczas emisji którego można wykonywać wiele czynności: czytać gazetę, surfować po Internecie, rozmawiać przez telefon, rozwiązywać krzyżówkę itd., co za tym idzie, to właśnie odbiór audialny pobudza zainteresowanie do podniesienia wzroku na ekran, kiedy ten zaangażowany jest przez działania użytkownika czy inne media. Regulacyjny wymiar działania telewizji odnosi się do porządkowania rozkładu dnia. Telewizja reguluje bowiem czas posiłków, powrotu z pracy, budzenia się i wieczornych rytuałów. Pozwala rozróżniać czas pracy od czasu wolnego, chociażby poprzez fakt włączania telewizji zaraz po powrocie do domu. Podobnie wpływa na rytuał zajęć codziennych: wieczorne bajki dla dzieci są jednocześnie sygnałem dla nich końca dnia i kładzenia się do łóżka; podobnie jak wieczorne wiadomości, które wysyłają komunikat o zakończeniu wydarzeń w dniu dzisiejszym i przygotowaniu się do spoczynku. Zazwyczaj, przekazy te korespondują ze spożywaniem kolacji, co tylko potwierdza przekonanie odbiorców o zakończeniu aktywności w tym dniu. Co ciekawe, to właśnie programy informacyjne najbardziej służą strukturyzacji czasu w gospodarstwach domowych: *Wiadomości* w południe, *Teleexpress* czy *Wydarzenia* wieczorne emitowane są codziennie, cyklicznie, nieprzerwanie, co pozwala na układanie harmonogramu dnia, a jednocześnie pojawienie się ich na ekranie uświadamia odbiorcom porę dnia. Regulacyjny charakter telewizji ma także wpływ na zasady aktywności komunikacyjnej domowników: pewne programy narzucają określony sposób zachowania – ciszę (dorośli uciszający dzieci w czasie trwania wiadomości) lub wręcz przeciwnie żywą dyskusję (głośne komentowanie poczynań sportowych) czy głośne wyrażanie emocji (śmiech podczas emisji programów rozrywkowych, wzruszenie podczas emisji telenowel itp.).

W drugim wymiarze – relacyjnym – Lull wyróżnia cztery podstawowe sposoby funkcjonowania telewizji: ułatwienie komunikacji, zarządzanie życiem

[6] J. Lull, *The Social Uses of Television*, [w:] tegoż, *Inside Family Viewing: Ethnographic Research on Television's Audiences*, London & New York 1990; podaję za: M. Halawa, *Życie codzienne z telewizorem*, s. 51.

Audiowizualne aspekty_27.indd 345 28.05.2013 18:55

rodzinnym, społeczne uczenie się i potwierdzanie stosunków władzy w rodzinie. Telewizja jest przede wszystkim narzędziem formowania życia rodzinnego. Niektóre programy, niedostępne dla osób nieletnich, rodzą sytuacje wykluczenia z grona oglądających; stanowią o progu dorosłości. Poza funkcją kontrolną, telewizor często wpisany jest w system kar i nagród, który zezwala lub zakazuje dziecku uczestniczenie w spektaklu telewizyjnym. Włączony telewizor staje się mimowolnie uczestnikiem relacji rodzinnych, neutralizuje negatywne zachowania, odwracając uwagę od domowników i skupiając ją na sobie. Programy dostosowane do oczekiwań zgodnie z płcią (np. mecz czy telenowela) czy wiekiem (programy muzyczne, bajki) pełnią zazwyczaj funkcję integrującą część rodziny lub wszystkich domowników. Oglądane wspólnie programy nie ograniczają się bowiem tylko do wspólnego spędzania czasu, ale stanowią punkt wyjścia do wspólnych rozmów, dzielenia się opiniami i sądami. Tym samym przekaz telewizyjny nasyca treściami codzienną komunikację, tworząc płaszczyznę, na której odbywają się rozmowy. Dostępność i powszechność treści medialnych powoduje, że stają się one punktem wyjścia, tematem, ilustracją tego, co chce się zakomunikować. Szczególnie wyraźne staje się to podczas wizyt w obcych mieszkaniach, w których włączony jest telewizor. Rzut oka na ekran daje niejednokrotnie podstawę do rozpoczęcia rozmowy, co pozwala przełamać sytuację obcości wynikającej z obecności w cudzej przestrzeni, co za tym idzie, obecność ekranu nie łamie konwencji rozmowy, a właściwie dostarcza wciąż nowych do niej tematów.

Telewizor jest także sposobem hierarchizowania rodziny, co jest szczególnie widoczne w przypadku jednego odbiornika w rodzinie i wyboru odpowiedniego programu. Wybór kanału tak bardzo zależny od wieku, płci, zainteresowań jest w konsekwencji uwikłany w grę sił, poddany negocjacjom i potwierdzeniu statusu, kompetencji i władzy danego domownika. Jest więc formą uczenia się funkcjonowania w społeczeństwie: określania ról społecznych, negocjacji, wyznaczania czasu pracy i czasu wolnego, ale przede wszystkim doświadczaniem czegoś nowego. Poprzez niezliczoną wręcz liczbę kanałów, telewizor daje dostęp do szerokiego spektrum wiedzy począwszy od bardzo naukowej a skończywszy na potocznej, popularnej. Socjalizuje ona wreszcie w inny sposób, zapewnia bowiem samotnym stałe towarzystwo postaci ekranowych, o czym przekonująco pisał Jerzy Kosiński w *Wystarczy być*.

Badania nad telewizją pokazują dobitnie, że zrywa ona z biernością odbioru na rzecz aktywnego współdziałania widza z medium. Staje się ona aktywnym elementem przestrzeni domowej, wpływając na relacje rodzinne, poddaje się kontroli użytkownika poprzez możliwość zmiany oglądanych treści. Neotelewizja idzie jeszcze dalej, niwelując dystans między przestrzenią publiczną a prywatną

Audiowizualne aspekty_27.indd 346 28.05.2013 18:55

poprzez możliwość uczestniczenia w programach „na żywo" w studio nagraniowym, poprzez pobudzanie widzów do komentowania w czasie rzeczywistym oglądanych na ekranie wydarzeń za pomocą sms-ów, komunikatorów internetowych, poczty elektronicznej czy połączeń telefonicznych. Przekaz telewizyjny coraz częściej wymusza na widzu użytkowanie innych mediów w celu pełniejszego odbioru: korzystania z komórki, aby decydować o losach bohaterów w programie, z telefonu w celu wzięcia udziału w konkursie, internetu, aby wyrazić swoją opinię i innych. Sieci telewizyjne dysponujące kilkoma kanałami dają możliwość przełączania się między nimi w celu kontynuowania przez widza rozpoczętego tematu, tym samym wykorzystują sieciową metodą hiperlinkową dla przechodzenia od kanału do kanału w celu poszukiwania właściwego programu. Podsumowując, można skonstatować, że tak sam odbiornik telewizyjny, jak i telewizja odpowiadają zmianom w nowych mediach, które dokonały się dzięki technologiom, wpisując się w ich mechanizmy: interaktywność i konwergencję.

## 2 Od magnetowidu do DVD

Historia odtwarzaczy i urządzeń nagrywających to ciąg wynalazków i pomysłów technicznych. Podstawę wynalazku wideo stanowią trzy urządzenia: fotografia, gramofon i urządzenie odtwarzające film (kamera + projektor) sięgające korzeniami XIX w., aczkolwiek sama koncepcja odtwarzacza, który dawałby widzowi większą kontrolę nad tym, co ogląda, pojawiła się wraz z falą krytyki i rozczarowaniem przekazem telewizyjnym. Sięga ona roku 1956 r., kiedy to kalifornijska firma *Amper* zaprezentowała pierwsze urządzenie stosujące do odtwarzania dwucalową taśmę. Niemal dziesięć lat później firma *Sony* wprowadziła na rynek przenośny magnetowid, w którym użyto półcalowej taśmy i systemu zapisu z wybieraniem śrubowym opartym na tranzystorach. Po kolejnej dekadzie, japońska firma *Matsushita* zaprezentowała standardowe dziś rozwiązania VHS, które rozpowszechniło się na całym świecie i stało się synonimem zjawiska „wideo". Kolejne lata przyniosły jedynie rozwój gadżetów i urządzeń wspomagających tj. większa liczba głowic, zdalny system sterowania i kontroli nagrywania itd. Wraz z rozwojem odtwarzaczy zmieniał się także system rejestracji sygnału; profesjonalne kamery wysokiej rozdzielczości zostały powoli zastąpione prostymi, niewielkimi kamerami amatorskimi, nagrywającymi przekaz bezpośrednio na kasetę, którą można odtworzyć w magnetowidzie. Tym samym, zacierała się granica między profesjonalnym a amatorskim przekazem audiowizualnym, między tym, co studyjne, a tym co domowe. Wykorzystanie kamer i odtwarzaczy wideo pozwoliło odejść w produkcji audiowizualnej

od taśmy filmowej, jednocześnie zapoczątkowało ewolucję, której zwieńczeniem okazał się format cyfrowy, udostępniony przeciętnemu użytkownikowi w 1998 r. w postaci cyfrowego dysku DVD i odtwarzacza.

Powstanie urządzenia wideo – jak pisze Barbara Giza – związane jest z „rozczarowaniem telewizją" i jej biernym odbiorem[7], stąd początkowo magnetowid służył nagrywaniu programów telewizyjnych, co pozwalało odtwarzać je we właściwym dla użytkownika czasie, jak również pomijać reklamy. Nieco później wideo zwróciło się ku praktykom kinowym, które stanowiły drugie istotne źródło powstania magnetowidu, co poskutkowało produkcją filmów na kasetach VHS: dystrybucji filmów kinowych po premierach, jak również produkcji przygotowywanych specjalnie dla publiczności magnetowidowej. Produkcja przekazów wideo od samego początku była niezwykle różnorodna i rozbudowana. Składają się na nią filmy fabularne kopiowane na taśmę wideo, filmy edukacyjne i instruktażowe wyprodukowane przez system studia telewizyjnego i promocyjne filmy wykorzystywane w kulturze masowej tj. wideoklipy. Początkowo, kasety z filmami funkcjonowały niemal jak książki, po obejrzeniu których odkładało się je na półkę, gromadząc pokaźną bibliotekę; traktowało niczym prywatny zbiór nabyty niczym kolekcja dzieł sztuki. Z czasem, z powodu wciąż rozrastającej się oferty filmów wideo, pojawiły się wypożyczalnie, które przypominały działanie bibliotek, tyle że płatnych. Po zarejestrowaniu się każdy mógł wypożyczyć określoną liczbę kaset, przygotowując w zaciszu domowym seans filmowy.

W tym miejscu należałoby poświęcić chwilę uwagi konstrukcji i sytuacji umiejscowienia urządzenia odtwarzającego w przestrzeni domowej. Magnetowid i DVD do prawidłowego funkcjonowania potrzebują telewizora lub projektora multimedialnego, bez których nie mogą pełnić swej funkcji. Dlatego też niemal od początku w przestrzeni domowej towarzyszyły odbiornikowi telewizyjnemu, sytuując się pod nim lub na nim. Pomocne w tym okazywały się specjalnie konstruowane stoliki czy szafki RTV, z wydzielonymi na tego rodzaju urządzenia przegródkami. Z czasem, odtwarzacze stały się integralną częścią telewizora, których mechanizm wbudowywano w odbiornik. Swoim kształtem przypominały tajemniczą czarną skrzynkę (stopniowo zaczęto stosować obudowy aluminiowe czy chromowane związane z odpowiednim designem), której niezwykłość podkreślał wlot kasety. Włożenie kasety do otworu powodowało wciągnięcie jej do środka, a następnie automatyczne (zazwyczaj) uruchomienie. W przypadku DVD sytuacja wygląda nieco inaczej: urządzenie wysuwało kieszeń, w którą wkładano płytę, by zamknąć się wraz z nią i zainicjować ekran nawigacyjny. Przednia ściana odtwarzaczy wyposażona została w podstawowe przyciski kontroli, które dość szybko zostały schowane w otwieranym panelu.

[7] B. Giza, *Kino domowe czyli audiowizualność udomowiona*, [w:] *Gadżety popkultury*, s. 184 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 348 28.05.2013 18:55

Tylna ściana odtwarzacza od samego początku była otwarta na interfejs między urządzeniami: telewizorem, nadajnikiem antenowym, dekoderem telewizyjnym czy amplitunerem. Można zatem powiedzieć, że od samego początku urządzenia ukrywają przed okiem użytkownika sieci kabli, wtyczek, połączeń, oddając mu do dyspozycji jedynie zewnętrzny design, sugerując bezprzewodowy interfejs. Ten swoisty zbiór urządzeń: magnetowid, DVD, dekoder, telewizor, amplituner tworzy w oczach przeciętnego użytkownika jedno wielofunkcyjne urządzenie, obsługiwane zazwyczaj uniwersalnym pilotem.

A jak wygląda sytuacja odbioru? Magnetowid nie podlega ograniczeniom widowni kinowej ani wnętrza domowego, odbiór jest bowiem kombinacją oglądania kinowego i telewizyjnego. Z jednej strony, podobnie jak w przypadku odbioru kinowego oglądanie wideo jest celowe, jest efektem dokonanego wcześniej wyboru, z drugiej zaś podobnie jak w przypadku odbioru telewizyjnego użytkownik sprawuje nad przekazem kontrolę. To właśnie w związku z prywatnym charakterem odbioru filmu wideo wpłynęło na proces odbioru, dając iluzję wpływu na oglądaną treść poprzez zatrzymywanie, przyspieszanie, cofanie taśmy itd. Przełamana zostaje tym samym apodyktyczność kina, to widz decyduje o czasie seansu, długości jego trwania (może zatrzymać seans w każdej chwili lub oglądać film bez końca) czy oglądanej wersji (na rynku dostępne były różne wersje filmów z napisami i oryginalną ścieżką językową oraz lektorem). Za pomocą pilota trzymanego w dłoni widz steruje odbiorem przekazu wideo, sytuując siebie jako decydenta w tej komunikacji, który pozostaje wolnym wobec przekazu. Dzięki kamerom nagrywającym na takim samym nośniku, użytkownik zyskał także możliwość ingerowania w narrację filmową dokręcając kolejne sceny, tworząc inne zakończenia i łącząc je z oryginałami, na co pozwalał magnetowid z 4 głowicami, traktowany niczym stół montażysty w studiu filmowym. Można zatem powiedzieć, że sztuka wideo zainicjowała postawę użytkownika jako współautora przekazu.

Wideo wiąże się – jak dowodzi Wiesław Godzic – ze sprawowaniem kontroli społecznej. Z jednej strony, magnetowid, kamera wideo dały użytkownikowi mediów iluzję wolności, dając kontrolę nad przekazem, czy umożliwiając łatwy zapis[8]. To medium, które pozwoliło na formowanie sfery publicznej, wchodząc w obszary niezagospodarowane przez oficjalne przekazy. Tym samym przekazy wideo wypełniły lukę, która z powodów kulturowych nie została zagospodarowana przez media publiczne – m.in. dzięki produkcji wideo niezwykły rozwój zanotowały pornografia, ale także wszelkiego rodzaju poradnictwo kulinarne, sportowe, zdrowotne, ezoteryczne itp. Wreszcie, dzięki kamerom wideo, to, co prywatne z łatwością stało się publiczne. Wideo bowiem aktywizuje te obszary, które dotychczas były pozbawione sfery publicznej, rezygnując z intymności

[8] Godzic W., *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, s. 131–140.

przekazu, upublicznia je i wpisuje w konsumpcyjny, zabawowy charakter kultury medialnej. Z drugiej strony, poprzez wszechobecne kamery w rękach użytkowników doszło do sytuacji, w której jednostka zaczęła być kontrolowana przez społeczeństwo. Po pierwsze, dostępność, łatwość użycia i możliwość odtwarzania z kamer spowodowała, że człowiek stał się nieustannie inwigilowany – nie ma już sytuacji, w której nie byłby rejestrowany. Po drugie, prywatne, incydentalne zdarzenia stały się własnością publiczną poprzez możliwość wielokrotnego odtwarzania w dowolnym miejscu i czasie. Niewątpliwie, wideo stało się narzędziem obustronnej kontroli użytkowników i społeczeństwa, jest medium silnie zinternalizowanym społecznie.

Wideo stało się powszechną formą audiowizualną, rozpoczynając rzeczywistą ekstensję ludzkich zmysłów: jego sugestywna wiarygodność pozwala o nim myśleć jako o protezie ludzkiego ciała. Przełamując bariery odbioru i łącząc formy i gatunki przekazu wideo stało się jednocześnie formą indywidualnego odbioru – stylu prezentacji – powiązanego z indywidualną ekspresją, na jaką pozwalają metody wytwarzania jego przekazu. Jednocześnie, ze względu na różnorodność obrazów i rozliczne źródła dźwięku wideo rodzi nowe bodźce do powstania sytuacji oglądania, rozszerzając konteksty odczytywania społecznego.

DVD niewątpliwie korzysta ze wszystkich zdobyczy magnetowidu, jednak dzięki cyfryzacji przekazu daje większe możliwości użytkownikowi: łatwość i szybkość dostępu do określonych fragmentów filmów, większą kontrolę nad oglądanymi scenami (przyspieszanie czy zwalnianie), możliwość oglądania tej samej sceny z innego ujęcia kamery (*multi-angle*), korzystanie z nawigacji, która pozwala na sięganie po zamieszczone na płycie dodatkowe materiały tj. wywiady, fotosy, reportaże z planu filmowego, zwiastuny, audiokomentarze itp. Dzięki temu, DVD oferuje użytkownikowi coś więcej niż kino domowe, umożliwia wejście w dyskurs twórczy, sytuując widza niejako pośrodku procesu twórczego, pozwalając zgłębić tajniki warsztatu reżyserskiego czy aktorskiego, porównywać wersje reżyserskie z produktem finalnym itd. Rozpowszechnienie tak konstruowanego zróżnicowanego przekazu daje możliwości nawigacyjne użytkownikowi, od którego zależy struktura narracyjna filmu. Może on wszak wybierać kolejne sekwencje czy oglądać film na zmianę z materiałami reżyserskimi i komentarzami, decydując o sposobie odbioru. Tym samym, przypisuje widzowi własności współautorskie, dzięki którym odbieranemu przekazowi nadaje on sensowne ramy znaczeniowe[9]. To użytkownik, dzięki podejmowanym

[9] Jak dowodzi Andrzej Gwóźdź, widz, poprzez operowanie w sposób dowolny scenami filmowymi, załączonymi na płycie materiałami reżyserskimi, paratekstami, rozmontowuje i składa na nowo według swojego uznania własny film. A. Gwóźdź, *Play movie/Special features, czyli czytanie płyt DVD jako doświadczenie* (*nowo*)*medialne*, s. 105–116.

Audiowizualne aspekty_27.indd 350 28.05.2013 18:55

czynnościom nawigacji decydującym o narracji, obdarza przekaz sensem. Korzystając z zamieszczonych na płycie materiałów dodatkowych i dokonując wyboru ich oglądania, widz samodzielnie rekonstruuje narrację, często uzupełniając czy wzbogacając koncepcję i intencje reżysera, co czyni go współtwórcą dzieła.

Podobnie jak w przypadku telewizji, DVD umożliwia przyjmowanie różnych postaw recepcyjnych: od nastawionego na fizyczną regenerację odpoczynku przy włączonym filmie, poprzez oglądanie rytualne, czy skoncentrowane, silnie selektywne śledzenie określonych sekwencji filmowych, aż po przeskakiwanie ze sceny na scenę, od filmu do dodatków, będące wyrazem nastawienia recepcyjnego widza – estetyczno-produktywnego sposobu przyswajania, nowatorskiego łączenia określonych elementów, semantycznego przekształcania istniejących znaczeń. Podczas seansu domowego za pomocą DVD, widz ma zupełną swobodę zachowania i wyboru lektury filmu. Dzięki zamieszczonym na płycie dodatkom staje się samowystarczalny w odczytywaniu i rozumieniu całego obrazu zarówno w wymiarze historycznym jak i teoretyczno-filmowym. Podobnie jak w przypadku odbioru wideo, użytkownik DVD panuje nad czasem projekcji, który może trwać dowolnie długo: przerywany innymi czynnościami, skracany lub rozciągany przez pauzy czy stopklatki. Można zatem powiedzieć, że widz konsumuje przekaz w zależności od doznawanej przyjemności. Wiesław Godzic wymienia trzy postawy takiego odbioru[10]. Pierwszą z nich jest widz społeczny, nastawiony na społeczną konsumpcję, jaką oferuje mu kino w swoim treściowym i technologicznym wymiarze. Drugą postawę charakteryzuje użytkownik interaktywny, który sprawując kontrolę nad odbieranym przekazem, próbuje wejść w kontakt z nadawcą dzieła, choćby poprzez nawigowanie czy decydowanie o kolejności oglądanych fragmentów. Trzecią z postaw reprezentuje widz swobodnie interpretujący odbierane komunikaty, według własnego uznania i chęci, dążący do podkreślania własnego stanowiska, swobodnie odczytujący znaczenia, traktujący komunikat audiowizualny jako pole do rozmaitych odczytań. Jednocześnie, każda z tych postaw może funkcjonować oddzielnie, niezależnie od pozostałych, odpowiadając na indywidualne oczekiwania i możliwości percepcyjne użytkownika. Tym samym, odtwarzacze domowe przygotowały uczestników kultury medialnej do wielopoziomowego, polisemiotycznego odbioru i interaktywnego charakteru nowych mediów.

[10] W. Godzic, *Jak telewizja znaczy – kim jest widz? Między hegemonią centrum a pluralizmem odbioru*, [w:] tenże, *Telewizja jako kultura*, s. 39–61.

Audiowizualne aspekty_27.indd 351 28.05.2013 18:55

## 3 Urządzenia gier interaktywnych

Kolejny krok w stronę nowych mediów czyni gra wideo, która wydaje się konsekwencją ewolucji telewizji i wideo. Przyglądając się transformacji przekazów medialnych od kina, w którym tekst pozostaje wobec widza niezmiennym, przez telewizję, która sprzyja rozwojowi całej gamy interwencji użytkownika, aż do wideo, w którym widz niemal całkowicie kontroluje proces odbioru przekazu, zjawisko gry interaktywnej idzie w tym procesie interaktywności jeszcze dalej, oferując zarówno kreację nieobecnego elementu wyobrażonego jak i iluzję pełnej nad nim kontroli. W opisie funkcjonowania gier interaktywnych sięga się zarówno do gier komputerowych, uruchamianych na osobistym komputerze, jak i konsolowych, uruchamianych na specjalnie przeznaczonym do tego sprzęcie, zwracając uwagę na podobny charakter ich działania. W klasyfikacji wymienia się m.in. gry MMP (masowe gry wieloosobowe); gry PC dla komputerów osobistych uruchamianych z płyt CD albo pobieranych z internetu; gry dla konsol, bezprzewodowe przeznaczone dla mobilnych platform sprzętowych oraz telewizyjne, będące konsekwencją rozwoju telewizji interaktywnej. Najbardziej pojemnym terminem określającym to zjawisko będzie zatem gra wideo, której istota odnosi się do wszystkich gier uruchamianych za pomocą urządzeń elektronicznych.

Gra wideo to forma komunikacji kontrolowanej za pomocą automatu zręcznościowego, konsoli, komputera, telefonu komórkowego, palmtopa czy zaawansowanego kalkulatora, czyli platformy programowo-sprzętowej, dzięki której gracze wpływają na obiekty widoczne na ekranie. Jak pisze Wiesław Godzic, termin „gra wideo" jest nieco myląca, bowiem jej funkcjonowanie nie wymaga bynajmniej taśmy magnetycznej, jak w przypadku kasety VHS, ale urządzenia elektronicznego, do którego wkłada się zapisaną grę, ekranu, na którym można oglądać wydarzenia gry i poczynania gracza oraz panelu, za pomocą którego gracz podejmuje interakcję ze środowiskiem gry[11]. Użytkownik za pomocą joysticka lub padu (czy innej tablicy kontrolnej, np. kierownicy, pistoletu) wykonuje szereg czynności naciskając, przekrzywiając, wduszając zestaw przycisków, które przekładane są na działania w wirtualnym świecie gry wideo.

Historia joysticka nawiązuje w sposób bezpośredni do historii gier wideo. Pierwsze takie urządzenie powstało w 1961 r., żeby dziesięć lat później wejść do salonów gier jako *Computer Space*, który aby zadowolić klientów zmienił cztery przyciski kontrolera na poręczną dźwignię, a w latach 80. trafić pod strzechy. Joystick jako panel sterujący przypominał wyglądem drążek biegów samochodowych, a jego używanie (naciskanie, przesuwanie, szarpanie) prowadziło do zniszczeń wynikających

[11] W. Godzic, *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, s. 140 i nast.

Audiowizualne aspekty_27.indd 352 28.05.2013 18:55

z bezpośredniej interakcji użytkownika z urządzeniem. Jednocześnie, szereg wykonywanych na joysticku czynności budziło konotacje erotyczne, począwszy od fallusowatego kształtu, a skończywszy na czynnościach dokonywanych na nim za pomocą ręki. W połowie lat 90., z powodu postępującej miniaturyzacji, joystick został zastąpiony gamepadem, który okazał się bardziej ergonomiczny i trwalszy. Nowy kontroler gier posiada dwie gałki analogowe, jeden „krzyżak", dwa spusty, kilka przycisków i *force feedback*, czyli silniczek wibracyjny, zwiększający wrażenie odczuwania wydarzeń rozgrywających się w wirtualnym środowisku. Wraz ze zróżnicowaniem narracji, w grach pojawiły się inne poza joystickiem urządzenia kontrolujące tj. kierownica, pistolet, miecz, mata itd., które umożliwiły użytkownikowi lepszą interakcję, zwiększały jego kontrolę nad wydarzeniami rozgrywającymi się na ekranie, przyczyniając się do wzmocnienia doświadczenia immersji, czyli zanurzenia w rzeczywistość wirtualną gry.

Gra wideo pierwotnie nie wiązała się z przestrzenią domową, ale była konsekwencją rozwoju sieci salonów gier, w której zaczęła swoją karierę. Obecnie można spotkać ją w pasażach sieci handlowych czy galeriach wideo, w wersji kieszonkowej towarzyszy dzieciom, jak również wpisała się w pejzaż przestrzeni domowej. Ponieważ integralną częścią urządzenia jest ekran, jest z nim połączone za pomocą kabla. Ze względu na swe nieduże rozmiary jest zazwyczaj urządzeniem mobilnym, a więc nie wpisanym na stałe w konkretną przestrzeń domu, a jedynie rozkładanym w czasie wyznaczonym do zabawy. Tym samym, definicja gry interaktywnej wiąże się z teoriami gier i zabaw, czyli sposobów konsumowania czasu wolnego. Jak pokazują badania, ani koncepcja sformułowana przez Johana Huizingę w *Homo ludens*, ani teoria gier Rogera Calloisa nie oddają w pełni istoty gry wideo. Najpełniejszą definicję przedstawia Jesper Juul[12], zwracając uwagę na trzy aspekty: formalny, relacji z graczem oraz relacji ze światem. Gra jawi się zatem jako oparty na zasadach system formalny ze zmiennym i policzalnym rezultatem, gdzie różnym wynikom przypisane są różne wartości. Wynik i przypisywana mu wartość pozytywna lub negatywna zależy od wkładu gracza, który angażuje się w grę, podejmując określone działania. Zaangażowanie emocjonalne w grach wideo, jak dowodzą badania, wzmacnia identyfikację ze światem przedstawionym, która dodatkowo pobudza użytkownika do aktywności. Uczestnik gry chce być postacią działającą realnie, naprawdę, dlatego uzyskiwany wynik odbiera na poziomie realnie przeżywanej satysfakcji lub dyskomfortu psychicznego.

Gry wideo zapewniają realizację bardzo istotnej cechy współczesnej kultury i estetyki – powtórzenia. Dotyczą one nie tylko podejmowanych przez gracza

[12] J. Juul, *The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness*. Podaję za: M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw*, s. 43–47.

Audiowizualne aspekty_27.indd 353 28.05.2013 18:55

działań, które opierają się na powtarzaniu określonych czynności na poziomie motorycznym, ale również dotyczą powtórzeń na poziomie struktury fabuły: gracz musi pokonywać kolejne trudności, które pozwalają mu przechodzić na kolejne poziomy gry. Możliwość nieustannego powtarzania pewnych czynności pozwala na motywowanie gracza, skłania go do podejmowania wysiłku, dzięki któremu może osiągnąć lepszy wynik. Jednocześnie owa powtarzalność czynności wpisana w fabułę jest wynikiem przyjętego celu, do którego zmierza gracz; jego osiągnięcie jest miernikiem sukcesu. Ponadto, wszystkie gry operują powtarzającymi się wariacjami fabularnymi, korzystając ze schematycznych rozwiązań: zmienia się tło, postaci, ale reguły w większości są takie same.

Głównym zadaniem gracza jest prawidłowe dokonanie opowiadania, które toczy się w ramach określonego schematu fabularnego. Aby stało się to możliwe, gracz musi poznać możliwości interfejsu urządzenia i programu, musi wiedzieć, który przycisk odpowiada określonej czynności, ale także poznać możliwości jego zastosowania w odpowiedniej sytuacji, w określonym kontekście. To oswajanie interfejsu wymaga ćwiczenia motoryki, ale także skupienia i pamięci, dzięki którym można powtarzać z lepszym skutkiem poszczególne fragmenty gry. Innym zjawiskiem związanym z konstruowaniem przez gracza narracji jest poznawanie alternatywnych rozwiązań, umieszczonych w tekście gry skrótów, niczym linki na stronie internetowej, które pozwalają w szybszy lub po prostu inny sposób dostać się na kolejny poziom gry. Poznawanie tych wariantów jest przede wszystkim możliwe dzięki wykorzystywaniu przez graczy forów internetowych, na których użytkownicy dzielą się swoimi odkryciami, kształtując zręby kultury fanowskiej. Jest ono także możliwe dzięki doświadczeniom podejmowanym przez graczy, którzy eksperymentują z fabułą, wprowadzając bohatera w przestrzenie i wydarzenia pozornie dla niego niedostępne, inne niż przewiduje ścieżka fabularna. Odpowiadając na zapotrzebowanie graczy, coraz częściej twórcy gier wprowadzają do fabuły alternatywne warianty historii, wplatają pliki muzyczne czy filmowe, które wzbogacają narrację, naprowadzając na ukryte rozwiązania. Tym samym gracz, jak pisze Lew Manovich, nie jest *flâneurem*, ale odkrywcą, nowym Robinsonem, który traktuje rzeczywistość wirtualną jak nowo odkrytą wyspę, domagającą się opisu[13].

Niezwykle istotną cechą odbioru gier wideo jest ich teraźniejszość. To, co dzieje się w grze, nie jest wydarzeniem przeszłości, ale czymś, co dzieje się aktualnie, w czym „teraz" bierze udział gracz. Wszak zostaje on umieszczony wewnątrz akcji, współtworzy ją w czasie rzeczywistym, kształtuje narrację, podejmując takie, a nie inne decyzje w wyznaczonej przez fabułę ramach (jeśli gra dotyczy wojny, gracz nie może ścigać się samochodami). Nie jest tylko widzem fabuły,

[13] L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 395–400.

Audiowizualne aspekty_27.indd 354 28.05.2013 18:55

ale uczestnikiem wydarzeń mającym wpływ na ich przebieg. Ten rodzaj aktywności, w której użytkownik porusza się w zorganizowanym przez schemat fabularny tekście-świecie i poprzez aktywny wybór drogi i podejmowane działania podąża ku celowi, tworząc znaczenia, określa się mianem ergodyczności. W wyniku wielokierunkowych działań gracza powstają różne znaczenia – sekwencja znaków przy każdej aktualizacji gry wygląda inaczej. Gra jako tekst ergodyczny wykazuje właściwości charakterystyczne dla nowych mediów: jej konstrukcja jest wielopoziomowa, a dostęp do kolejnych poziomów struktury jest możliwy poprzez aktywizowanie pewnych elementów przestrzeni (dotarcie do określonego miejsca w fabule czy wykonanie określonej czynności); lektura tekstu gry zostaje zastąpiona nawigacją, dzięki której użytkownik sam konstruuje sens. Można zatem skonstatować, że możliwość ingerowania w przekaz gry i współtworzenie jego przekazu pozwala na przypisanie tego typu urządzeniom cech interaktywności.

Gry wideo rozwijają koordynację wzroku i motoryki, ćwiczą koncentrację i pamięć wizualną, rozszerzają doznania motoryczne i przyspieszają kognitywny rozwój. Podjęcie gry wymusza na użytkowniku uwagę i koncentrację, które umożliwiają właściwe działanie w grze, przyczyniając się tym samym do większej identyfikacji z rzeczywistością wirtualną i awatarem. Prowadzi to jednocześnie do zamazywania granic między światem rzeczywistym a wirtualnym, tym, co niskie a tym, co wysokie, uniemożliwiając wartościowanie. Owo rozmywanie granic wiąże się ze zjawiskiem immersji. Jak pisze Mirosław Filiciak w książkowej analizie gier sieciowych[14], powołując się na Alison McMahan, aby nastąpiło zjawisko immersji, oczekiwania gracza wobec gry muszą być zbieżne z jej konsekwencjami, musi mieć on znaczący wpływ na środowisko gry i wreszcie rzeczywistość przedstawiona w grze musi być spójna i logiczna w ramach przyjętej konwencji. Niewątpliwie, na zjawisko immersji mają także wpływ rozwiązania technologiczne, które wspomagają gracza w zanurzeniu się w świat wirtualny tj. rękawice, hełm, gogle, kombinezon, słuchawki itp. Stają się one przedłużeniami receptorów sensorycznych, dzięki którym zaciera się granica między ciałem pozostającym w świecie realnym a obecnością w wirtualnej grze. Ciało umieszczone przed monitorem wykonuje szereg ruchów, czynności, imitujących chód, bieg, uderzenie, ściskanie, kopnięcie itd., które dla rzeczywistości są znaczeniowo puste. Wykonywane gesty bez odniesienia do rzeczywistości wirtualnej nie komunikują niczego; dla pobieżnego obserwatora, który przygląda się ruchom gracza, mogą być nawet śmieszne. Sens, podejmowanym przez użytkownika ruchom, nadaje dopiero kontekst gry, w którą wpisany jest gracz. Kontekst fabuły uzasadnia gesty, czynności, ruchy ciała, konstruuje ich znaczenie. Kolejnym elementem mającym wpływ na immersję

[14] M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw*, s. 63.

Audiowizualne aspekty_27.indd 355 28.05.2013 18:55

jest przyjęcie perspektywy pierwszoosobowej, w której widzi się świat niejako oczami kierowanego przez gracza bohatera. Tym samym gracz zostaje utożsamiony z postacią na ekranie, co potwierdza zborność ruchów i czynności gracza i awatara. Warto w tym miejscu nadmienić, że w grach pojawia się drugo- i trzecioosobowa strategia narracyjna. Narracja drugoosobowa, rzadko stosowana, opiera się na ujęciu dyskursywnym gracza i awatara, w której porozumienie między nimi odbywa się za pomocą komunikacji w języku naturalnym; zaś narracja trzecioosobowa jest najczęstszym sposobem prezentacji uczestnika, ukazującym postać z boku lub w widoku izometrycznym (z góry i pod kątem 45 stopni) i pozwalającym zachować dystans między graczem a postacią wirtualną. Dużą rolę odgrywa także współobecność innych graczy (taką możliwość dają zarówno gry konsolowe – do czterech uczestników – jak i sieciowe), którzy tworzą iluzję przebywania we wspólnej przestrzeni, oddziaływania w czasie rzeczywistym, komunikowania się ze sobą: dzielenia, wymiany opinii, wchodzenia w różne interakcje, co podtrzymuje wrażenie prawdziwości świata wirtualnego.

Przyglądając się ewolucji platform sprzętowych, możliwości graficznych widać zdecydowany kierunek rozwoju od tego, co jedynie symboliczne (tak funkcjonowały przedstawienia w pierwszych grach *Atari*), które odnosiły na mocy podobieństwa kształtu czy sposobu działania do rzeczywistości, do tego, co symulakryczne, dążące do zastąpienia rzeczywistości jej alternatywną wersją.

## 4 Komputer

Komputer jest przede wszystkim technologią, która bardziej niż jakakolwiek dotychczas (mechaniczna, parowa, elektryczna) definiuje teraźniejszość. Jak było już wspomniane, jest maszyną wywodzącą się z mechaniczno-dynamicznej tradycji Zachodu, jednocześnie jawi się jako narzędzie, element rzemiosła, które nie wykonuje żadnej pracy, ale jedynie steruje i kontroluje proces tworzenia. Jak zauważa we wspomnianej już analizie *Człowiek Turinga* Dawid Bolter, komputer jest zaprojektowany do operowania z wielką szybkością symbolami matematycznymi lub logicznymi, jest jak gdyby przedłużeniem ludzkiego mózgu. Wymagając określonej sprawności intelektualnej, jednocześnie przypomina o ręce rzemieślnika.

Jednak komputer już dawno przestał być tylko maszyną obliczeniową, pełniąc dziś wiele różnych funkcji. Stąd nazwa komputer, odnosząca się do umiejętności obliczania skomplikowanych działań matematycznych, w dzisiejszej rzeczywistości wydaje się jedynie umowna. To raczej maszyna uniwersalna, czy jak zauważa Bruce Sterling – gizmo (gadżet, łączący w sobie wiele funkcji,

Audiowizualne aspekty_27.indd 356 28.05.2013 18:55

dla którego brak określonej nazwy). Może ona symulować inne media, dzięki czemu dochodzi w kulturze do zjawiska remediacji, czyli przekształcenia starego medium w nowe. Komputer jako metamedium nie tylko zawiera w sobie stare media, ale także zmienia ich kształt i sposób funkcjonowania, wychodząc naprzeciw życzeniom aktywności użytkowników. Co więcej, aktywność ta wyraża się w poszukiwaniu możliwości komunikacyjnych, czego wyrazem jest tworząca się sieć między kolejnymi komputerami. Bardzo szybko zatem maszyna uniwersalna stała się medium pośredniczącym w komunikacji międzyludzkiej, w której mogły brać udział nie tylko jednostki, ale całe społeczności.

Komputer stacjonarny i komputer osobisty. Komputerowe moduły w przedmiotach codziennego użytku tj. ekspres do kawy czy telewizor. Można mówić o wielkich serwerach, na których znajdują się dane badawcze i mikroprocesorach sterujących pralką. Różnorodność komputerów powoduje trudność w uchwyceniu wspólnej definicji, dlatego na potrzeby niniejszej analizy warto przyjąć, że przedmiotem opisu będzie komputer stacjonarny, z którego korzysta się w domu lub pracy, zakładając, że wszystkie komputery działają na podobnych zasadach. Czym zatem jest komputer? W większości kojarzy się z metalowym pudłem, wypełnionym kablami, płytkami pozwalającymi na przetwarzanie sygnałów, połączonym z klawiaturą, myszką i ekranem. Przyglądając się jego funkcjonowaniu w środowisku codziennym, można powiedzieć, że komputer się zadomowił, stał się integralną częścią mieszkania, służąc rozrywce, edukacji, pracy czy po prostu komunikacji. Zazwyczaj zintegrowany z biurkiem lub innym meblem, stanowi nieodłączną część wyposażenia mieszkania, szczególnie pokoju dziecięcego czy młodzieżowego. Przycisk włączający uruchamia program operacyjny, dzięki któremu można uruchomić szereg innych programów potrzebnych użytkownikowi. Procesy, które przebiegają wewnątrz urządzenia, są dla użytkownika niewidoczne, nie można ich dostrzec ludzkimi zmysłami, można jedynie obserwować ich efekty na ekranie w postaci migających lampek, kliknięć, szumów itd. Można zatem powiedzieć, że komputer to połączenie urządzeń elektronicznych (*hardware*) z oprogramowaniem (*software*), które wyraża się na ekranie za pomocą symboli (*artware*). Ten podział bardzo szybko został sprzężony z teorią organicyzmu, utożsamiając kolejne warstwy z narządami wewnętrznymi, krwioobiegiem i systemami limfatycznym oraz nerwowym, a także skórą i wszystkim, co decyduje o ludzkim wyglądzie.

Na poziomie sprzętowym (*hardware*) warto zatrzymać się nad kilkoma elementami znaczącymi. Pomijając kwestie zasilania, warto zwrócić uwagę na trzy elementy: procesor, dysk twardy i karty: graficzne i dźwiękowe. Posługując się przyjętą metaforą komputera jako organizmu, można procesor porównać do serca, który poprzez tempo taktowania wpływa na szybkość przeprowadzanych operacji, funkcjonowanie programu itd. Procesor zmienia pojęcie czasu, na który

Audiowizualne aspekty_27.indd 357 28.05.2013 18:55

w komputerze składają się zdarzenia niezmiernie krótkie, prędkie, a jednocześnie niezmienne i cykliczne. Intensyfikuje on odczuwanie czasu; mówi się nawet o tyranii chwili, która nie daje czasu na namysł, ale dyktuje w tempie kolejne procesy, zalewa drobinami informacji i znaków. Drugi z elementów – twardy dysk – można porównać do ludzkiej pamięci, który zarazem śledzi dokonania procesora, zapamiętując ustawienia użytkownika, jak i pełni funkcję katalogu, bazy danych, gdzie przechowuje się konkretne pliki niczym wspomnienia. Dzięki udostępnionej pojemności z trudem przychodzi zapominanie, bowiem wszystko może być przechowywane w przepastnych „szafach" twardego dysku. Jeszcze więcej możliwości daje przechowywanie danych w sieci, która oferuje o wiele większe pojemności. To, co ulotne, zostawia po sobie ślad, inaczej mówiąc – to, co znajduje się w komputerze i sieci, nie znika, lecz krąży często poza kontrolą samego użytkownika. Nawet formatując dysk, zostaje ślad po danych, które można przy pomocy odpowiednich programów odzyskać. Ta trwałość pamięci komputera sprawia, że człowiek zostaje w pewien sposób zwolniony z obowiązku pamiętania, przenosząc ten obowiązek na twardy dysk. Jednocześnie, struktura pamięci komputerowej oparta na bazie danych powoduje, o czym pisze Lew Manovich, sprowadzanie elementów kultury do struktury danych, które można porządkować i przeszukiwać[15]. Trzecim z elementów, pozwalającym na funkcjonowanie maszyny uniwersalnej, są karty, których działania przypominają funkcjonowanie zmysłów. Dzięki graficznej i dźwiękowej karcie można odbierać obraz i dźwięk, prowadzić komunikację oralną, piśmienną, audiowizualną; można odtwarzać i tworzyć przekazy multimedialne. Oczywiście, jakość tegoż odbioru zależna jest od rodzaju karty, a ta od ceny, jaką się za nią zapłaci. Karty umożliwiają interfejs użytkownika z obiektami kultury: obrazem, plikami dźwiękowymi, tekstem, filmem itd. Nie polega on tylko na odtwarzaniu tychże tekstów, ale daje możliwość ingerowania w nie czy zmieniania. Odczytywanie mediów bowiem oznacza jednocześnie umiejętność dostępu do materiałów i narzędzi, którymi można ingerować w dany przekaz.

Komputer jest niewątpliwie, jako metamedium, zaczynem dla mediów jeszcze niewynalezionych, potrafi bowiem generować nowość, co jest spowodowane nieustannym procesem transformacji, któremu sam podlega. Ta uniwersalna maszyna jest urządzeniem płynnym, która sama nie potrafi wprowadzać zmian, ale dzięki technologii daje taką możliwość użytkownikom. Ci, dzięki zbiorowej inteligencji, jaką oferuje sieć, mogą realizować coraz to nowsze wyobrażenia, które jeszcze do niedawna były domeną jedynie pisarzy *science fiction*.

Poziom *software* jest dla przeciętnego użytkownika dostępny poprzez wizualizacje na ekranie komputera, czyli znaki: słowne, matematyczne, ikoniczne

[15] L. Manovich, *Język nowych mediów*, s. 342–346.

Audiowizualne aspekty_27.indd 358 28.05.2013 18:55

sąsiadujące ze sobą. Każdy program jest zaprojektowany jako środowisko tekstowe, w którym znaki są złączone ze sobą w specyficzny kod stworzony w ramach globalnego języka programowania html. Podlega on nieustannej ewolucji, bowiem w porządek tekstowy, wykreowany przez programistę, wkraczają inne programy, z którymi musi on współdziałać, aby funkcjonować właściwie. Ponadto, wciąż podlega aktualizacjom ze względu na zmieniające się parametry techniczne, czego efektem jest nieustanna aktywność poziomu *software*, w dużej mierze niezależnego od programisty i użytkownika. Co ciekawe, dla użytkownika programu język programowania jest niczym krwioobieg – niewidoczny, ukrywający się za warstwą przedstawień. Przypomina tym samym procesy zachodzące w ciele niewidoczne, acz odczuwalne poprzez zewnętrzne reakcje ciała. Procesy zachodzące w komputerze także są niewidoczne, użytkownik może jedynie obserwować ich konsekwencje w postaci pojawiających się symboli informujących o działaniu jakiegoś programu, podjęciu lub ukończeniu jakiejś czynności itp. Może także generować te procesy za pomocą odpowiednio użytego kodu matematycznego (zerojedynkowego), który także sam w sobie jest już pewną wizualizacją wiązek promieniowania elektromagnetycznego, wszak zapis algorytmu jest także tylko warstwą przedstawieniową. Zarówno wizualizacja przekazu komputerowego, jak i wizualizacja zapisu binarnego charakterystycznego dla języka informatycznego pokazuje, że to, co *software'owe*, objawia się poprzez to, co *artware'owe*. W przekazie cyfrowym wszystko ma formę znakową: zarówno przedstawienie, jak i materia znaku czy jego funkcja – wszystko jest wizualizowane. To właśnie cyfrowa materia znaku pozwala na swobodne współistnienie znaków zróżnicowanych semiotycznie: słowa, kreski, plamy barwnej czy dźwięku.

Warstwa przedstawień (*artware*) ma charakter różnosemiotyczny, bowiem łączy obrazy znaków słownych, matematycznych i ikonicznych. Zarazem cechuje ją opcjonalność, dzięki której każde działanie ma swą reprezentację w warstwie ikonicznej, słownej czy literowo-algebraicznej. Każdy przekaz cyfrowy może być przedstawiany za pomocą wymiennych form: opisu słownego, diagramu, wykresu, przedstawienia ikonicznego czy audiowizualnego, wpisując się w kształtowanie polisemiotycznej i multimedialnej synonimii. Jak pisze Ewa Szczęsna, z wielowariantywnością i polisemiotycznością związana jest palimpsestowa budowa przekazu cyfrowego wyrażająca się w nakładaniu na siebie różnosemiotycznych przedstawień tych samych treści[16]. Wybór formy i wyrazu zależy od aktywności odbiorcy. Zresztą, to dzięki użytkownikowi warstwa przedstawień jest łatwo modyfikowalna, bowiem może on zmieniać ikoniczne reprezentacje określonych operacji zgodnie ze swoimi upodobaniami estetycznymi. Jednocześnie korzysta ze znaków istniejących w kulturze, zestawiając je,

[16] E. Szczęsna, *Znak w cyfrowym świecie*, s. 272–283.

Audiowizualne aspekty_27.indd 359 28.05.2013 18:55

konfrontując i przetwarzając medialnie. Można zatem skonstatować, że komputer jako maszyna uniwersalna nie wytwarza niczego niezależnego, całkiem nowego, ale rekonstruuje to, co już zastane. Twórczo wykorzystuje i przetwarza znaki dotychczas znaczeniowo przeźroczyste, neutralne, nakładając na nie nowe znaczenia lub modyfikując stare (np. podkreślenie słowa w komunikacji internetowej jest zaznaczeniem jego aktywności linkowej i odsyła użytkownika zarazem do semantyki i porządku linearnego tekstu jak i do hiperlinkowania).

Dla przeciętnego użytkownika niezwykle ważka staje się relacja monitora – myszki i klawiatury. Zajęcie pozycji przed komputerem jest tak naprawdę usadowieniem się względem monitora, który staje się dla odbiorcy w tej relacji rzeczywistością przedstawioną. Cokolwiek pojawia się na ekranie zostaje przez użytkownika uznane za byt, choć może on się wydawać nieco efemerydyczny. Tym większe znaczenie ma powoływanie na ekranie przekazów za pomocą klawiatury i myszki, czyli czynności dokonywanych za pomocą palców dłoni. Można mówić o desygnowaniu przekazu na ekran monitora. Przekaz cyfrowy podlega bowiem nieustannym zmianom, pozostając otwartym na nieograniczoną możliwość przekształceń semiotycznych, które konkretyzują się w momencie opuszczenia komputera w formie wydruku czy zapisu na dyskietkę czy płytę.

## 5 Ekran

Nawet pobieżna analiza urządzeń medialnych pozwala stwierdzić, że podstawowym narzędziem nowych mediów, bez których nie mogą one funkcjonować, jest ekran, którego pojęcie jest zdecydowanie odmienne od ekranu kinowego wywiedzionego z *camera obscura* czy *laterna magica*. Stary typ ekranu rozcinał rzeczywistość; podczas projektowania na niego obrazów, przestawała poza nim istnieć. Jawiła się niczym ściana w jaskini platońskiej, na którą rzutuje się cienie. Użytkownik tego ekranu nie miał wpływu na to, co ukazywało się na jego płaszczyźnie, stając się biernym odbiorcą. Inne rozumienie ekranu przynosi płaszczyzna monitora. Ekran jest rozumiany jako płaszczyzna świetlna, która zarówno oddziela, jak i pośredniczy między dwoma światami. Ukazujące się na nim obrazy nie są efektem rzutowania zewnętrznego, ale wewnętrznym świeceniem, które nie przykrywa rzeczywistości, ale sytuuje się obok niej. Przedstawiając obraz zmieniający się w czasie, jednocześnie ignoruje otaczającą go przestrzeń fizyczną, uprawomocniając inną. Tym samym ekran nie ukazuje tylko jednej rzeczywistości, ale oparty jest na wielu oknach, które wzbogacają rzeczywistość alternatywnymi czasoprzestrzeniami. Wreszcie, umożliwia użytkownikowi wchodzenie w interakcję z nim poprzez doświadczenie taktylne.

Audiowizualne aspekty_27.indd 360 28.05.2013 18:55

Lew Manovich dokonuje jeszcze jednej klasyfikacji ekranu, podkreślając różnice między ekranem klasycznym a dynamicznym[17]. Ten pierwszy jest charakteryzowany jako płaska prostokątna płaszczyzna przeznaczona do oglądania z przodu, pełniąca funkcję okna wychodzącego na inną przestrzeń; jest ona ulokowana w tej samej przestrzeni fizycznej, co użytkownik. Ekran dynamiczny, zachowując wszystkie właściwości ekranu klasycznego, pozwala na ukazywanie obrazu zmieniającego się w czasie, dążąc do wytworzenia iluzji alternatywnej rzeczywistości. Użytkownik poprzez ten typ ekranu zachęcany jest do ignorowania otaczającej fizycznej rzeczywistości na rzecz utożsamienia się z rzeczywistością wyświetlanego obrazu. Tak rozumiany ekran skazuje na niebyt wszystko, co znajduje się poza nim. W ramach tak funkcjonujących ekranów Manovich wyróżnia jeszcze ekran czasu rzeczywistego, który prezentuje obrazy zmieniające się w czasie rzeczywistym oraz ekran interaktywny, który za pomocą działań taktylnych zmienia zawartość prezentowanych treści.

Ekran jako znak oznacza miejsce wydobywania na jaw światłoobrazu, ale ekran monitora deleguje swą znakowość na świetlne fantomy, zaciera zatem granice między powierzchnią projekcji a samą treścią projekcji. Jak pisze Andrzej Gwóźdź: „Ekran z powierzchni projekcji (z jej znaku) staje się przestrzenią reprezentacji”[18]. Wzrok użytkownika utożsamia emitowany obraz z samym ekranem, a obraz monitorowy pozostaje „obrazo-bryłą”, przedmiotem – designem wypełniającym przestrzeń samą instalacją – wszak ekrany przyciągają uwagę nawet, kiedy nic na nich nie ma.

> „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 włączenia odbiornika[19]”.

Co za tym idzie, monitor wideo nie rości sobie prawa do tworzenia iluzji rzeczywistości, on zawsze jest tym, co tę rzeczywistość sytuuje obok tej pierwszej, co powoduje zdaniem Paul Virilio, że „dawna linia horyzontu kurczy się do ram ekranu, a elektro-optyka wypiera optykę naszych okularów”[20]. Jednak w przeciwieństwie do rzeczywistości pierwotnej, widzenie monitora opiera się wyłącznie na logice fragmentyzacji i czasie teraźniejszym.

Podążając tropem monitorów można zauważyć, że są one wszechobecne: gigantyczne jumbotrony na stadionach, fasady medialne w centrach handlowych, plazmowe ekrany napotkane w *McDonald'sie*, monitory w salonach gier, ekrany bankomatów i nawigatorów samochodowych, mini-monitory przypięte

17 L. Manovich, *Ku archeologii ekranu komputerowego*, 167–187.

18 A. Gwóźdź, *Mała ekranologia*, s. 20.

19 B. Reeves, C. Nass, *Media i ludzie*, s. 244.

20 P. Virilio, *La Vitesse de libération*, Paris 1995, s. 13, cyt za: A. Gwóźdź, *Mała ekranologia*, s. 25.

Audiowizualne aspekty_27.indd 361 28.05.2013 18:55

do zagłówków w vanach, mobilne ekrany laptopów, minidisplayów: ekrany telefonów komórkowych, odtwarzaczy mp4; ciekłokrystaliczne ekrany przenośnych kamkorderów itp. Ta miniaturyzacja ekranów wywołuje oczywiste skojarzenia z komputerowymi oknami, wyskakującymi w monitorze. Ekrany nieustannie się przekształcają, pojawiają w nowych miejscach i w nowych formach. Ich wielość, swoisty natłok sytuuje przechodnia jako zappera wędrującego po obrazach-fiszkach, ślizgającego się po powierzchni znaczenia, odbierającego rzeczywistość fragmentarycznie, wręcz klipowo. Poza właściwościami opisanymi wyżej, wymienione tu w większości ekrany mają charakter interaktywny – można je dotykać i w ten sposób zmieniać ich zawartość. Tym samym, użytkownik ma wpływ na projektowanie treści oglądanych obrazów czy to poprzez ekran dotykowy napotkanego bankomatu, czy poprzez wirtualny spacer po swojej mp4, czy wreszcie dzięki telefonom komórkowym projektowanie treści wyświetlanych informacji i obrazów na fasadach interaktywnych. Z drugiej strony, ekrany zezwalają na wkroczenie sfery publicznej w prywatność użytkownika przestrzeni miejskiej, który przed nimi nie może uciec wzrokiem.

Nieprzypadkowo, koncepcja ekranu została wpisana w przestrzeń miejską, bowiem rozświetlając przestrzeń na kształt architektury światła, ekrany konstytuują ją na nowo. Jak pisze Paul Virilio ekrany sprawiają, że następuje „zanik miejsc przedstawiania i projekcji", bowiem wszystko dziś staje się ekranem. Napotykane miejsca, znaczące, te wyjątkowe, charakterystyczne dla postrzegania i rozumienia swojskości miasta przenikają się z dużymi i małymi ekranami świetlnymi. Różnice między obrazami tradycyjnymi a obrazami technicznymi dostrzega Vilém Flusser:

> „Uniwersum tradycyjnych obrazów składa się ze ścian. Ściany te (zarówno ściany jaskiń, jak i mieszkań) mają zostać wypełnione obrazami, odzwierciedlającymi pewne okoliczności, na przykład byki albo cesarza Franciszka Józefa. Znaczy to, iż na ścianie mają zostać uwidocznione znaczenia *byka* i *cesarza*. […] Obrazy na ścianach przenoszą znaczenie na powierzchnię, *wyjaśniają*. Uniwersum obrazów technicznych natomiast nie dysponuje żadnym obiektywnym podłożem […]. Chodzi o obrazy rzutowane w *pustkę*, w *pole*. I jeśli obrazy te okazują byki lub cesarza Franciszka Józefa to po to, by nadać sens owej *pustce*, owemu *polu*, w którym przyszło nam żyć"[21].

Jeśli zatem obrazy tradycyjne odnoszą do znaczenia wpisanego w konkretną przestrzeń, określając tym samym tożsamość, o tyle ekrany świetlne są wypełnieniem przestrzeni przypadkowym znaczeniem, nie odnosząc do niczego poza sobą.

Warto zatrzymać się na chwilę przy ekranach jako nośnikach znaczeń i tożsamości. Jak już wcześniej zauważono: obraz ekranu jest tekstem alternatywnym wobec pierwszej rzeczywistości. Hiperrzeczywistość obrazu ekranowego i realność

[21] V. Flusser, *Ku uniwersum obrazów technicznych*, s. 64.

Audiowizualne aspekty_27.indd 362 28.05.2013 18:55

stają się przestrzeniami wymiennymi: realny świat zostaje odesłany do świetlnej hiperrealności, tym samym jego prawdziwość zostaje podważona. Obraz symulowany jest percypowany bardziej taktylnie niż wzrokowo, a zetknięcie oka z monitorem powołuje nowy rodzaj poczucia przestrzeni. Obraz ekranu staje się prymarny wobec świata, tak jak mapa powołuje do istnienia terytorium. Kategoria przestrzeni miejskiej staje się zatem przedmiotem gry, która toczy się w uniwersum obrazów, jak powie Jaques Derrida – to *signifiants* obrazowe są jedyną instancją powołującą przestrzeń. Jednak *signifiants* ekranów jest powtarzalne, dlatego też powstająca na ich podstawie przestrzeń będzie także powtarzalna, wielokrotnie odtwarzana w różnych momentach topograficznych miasta.

Co zatem idzie, ekran nie angażuje przechodnia. Obraz elektroniczny monitora, nazywany często telewizyjnym „obrazem zerowym" – jak pisze Andrzej Gwódź – pozbawiony jest śladów światła, znosi zatem ślad przedmiotu, który w fantomach kinematograficznych łączył rzeczy z ich obrazami i dokonywał ontologizacji procesu fotograficznego odtwarzania[22]. Znosi on także zasadę oswajania światła w funkcji rzeczy odnajdywanej we wnętrzu obrazu, bowiem go zwyczajnie nie posiada. Obraz zatem zostaje uwolniony od wszelkich emocji, wszelkich zahamowań.

Jeszcze inny trop ekranu prowadzi ku kulturowemu zjawisku natychmiastowości, które wyraża się poprzez technikę, proponującą współczesnemu człowiekowi produkty, ułatwiające szybki dostęp do tego, czego pragnie. Pierwowzorem takiego urządzenia jest wideo, które pozwala odbiorcy szybko odnaleźć upragniony fragment. Rewolucją techniczną okazało się DVD, które pozwoliło jeszcze szybciej, poprzez natychmiastowy dostęp do konkretnych sekwencji, bez zbędnego czasu zmarnowanego na przewijanie taśmy, dostać się do poszukiwanych scen. Nowe technologie cyfrowe jeszcze bardziej przyspieszyły zapoczątkowane procesy, czyniąc je bardziej sensorycznymi. Kluczową postawą uczestnika współczesnej kultury stał się pośpiech, w tym także szybkość pochłaniania wrażeń. Jak zauważa Marshall McLuhan, świat pod wpływem elektryczności zaczął się kurczyć i pod jej wpływem doszło do intensyfikacji przeżyć i zaangażowania w życie. Takiej postawie bezpośredniego przeżywania sprzyja rozwój technologii cyfrowej, która pozwala każdemu w dowolnym czasie (w domyśle: szybko) doświadczać wrażeń wizualnych (aparaty cyfrowe) czy fonicznych (odtwarzacze mp3, discmany, walkmany) czy audiowizualnych (odtwarzacze mp4, kamkordery, palmtopy, urządzenia telekomunikacyjne).

Opisaną tu postawę można scharakteryzować jako „nastawioną na poszukiwanie przeżyć". Termin ten wskazuje na zmianę zasad konsumowania – z posiadania przedmiotów, czy wykonywania bądź bycia obiektem jakichś działań – na przeżycia.

[22] A. Gwóźdź, *Elektroniczne gry świetle*, s. 136–153.

Przedmiot, działanie, uczestniczenie jest zatem ocenianie pod kątem ilości oraz jakości przeżyć, które uczestnik kultury miejskiej może generować. Postawę taką można określić mianem „permanentnego nasycania się", czemu towarzyszy poszukiwanie nowych doświadczeń, nowych bodźców, obrazów, ekranów, które w rzeczywistości nie sycą. Obrazów jest ciągle więcej i dostarczane są w coraz większych ilościach, szybciej i w sposób zwielokrotniony dzięki mnogości ekranów. Szybkość transmisji oraz ich wielość powodują swoistą interferencję przestrzenną, a w konsekwencji powstanie nowej, asemantycznej przestrzeni, a co za tym idzie, zrywają związek obrazo-ekranu z fizycznym umiejscowieniem. W tym przypadku zachodzi zjawisko kreowania nowych wspólnot, dla których niezmiernie ważne stają się przestrzenie transmisji łączące grupy wokół wspólnego doświadczenia przekazu audiowizualnego w procesie kulturowej homogenizacji. Dzięki obrazom ekranowym tworzy się nowa wspólnota miejska, obejmująca zarówno mieszkańców, omiatających codziennie wzrokiem napotykane ekrany, jak i przypadkowych turystów, których doświadczenie audiowizualne miasta pozwala na oswojenie obcej przestrzeni. Znika to, co lokalne na rzecz teleprzestrzeni. Można by zatem podsumować, że w miejsce degradacji poczucia wspólnoty opartej na więzi przestrzennej (o czym świadczy proces de-lokalizacji), pojawia się więź oparta na sieci teletransmisji.

## 6 Walkman, discman, *iPod*

Przenośne urządzenie służące do odtwarzania muzyki zrobiło w ostatnich dekadach zawrotną karierę. Wpisało się w przestrzeń intymną człowieka, noszone w kieszeni, torbie, wpięte w pasek, w odpowiednio skrojoną kaburę. Stało się urządzeniem towarzyszącym, bagażem podręcznym, niczym damska torebka czy męska saszetka, bez którego trudno funkcjonować w codzienności. Z jednej strony przylega ono do ciała, z drugiej, pozostaje wobec niego w pewnym dystansie, uwalniając ręce; jest niczym narośl, która żyje w symbiozie ze swoim żywicielem. Pozostaje ono w nieustannym kontakcie z użytkownikiem, otwarte na podejmowane przez niego decyzje: zmiany utworu, jakości dźwięku, głośności itp. Po raz kolejny funkcjonowanie urządzenia zależne jest nie tylko od percepcji słuchowej, ale także od doświadczenia taktylnego.

Funkcjonowanie takiego urządzenia zazwyczaj wiąże się z przestrzenią pozadomową, otwartą, z drogą, którą się przemierza, ze środkami komunikacji; dlatego przypisuje się mu funkcje oswajania tej rzeczywistości poprzez muzykę uprzednio przez siebie wybraną. Urządzenie to pozwala odciąć się od świata zewnętrznego, schować w przestrzeni akustycznej rozpoznawalnej, znanej, tożsamej ze sobą, jednocześnie rodzi poczucie alienacji, podtrzymuje wrażenie

Audiowizualne aspekty_27.indd 364 28.05.2013 18:55

obcości w środowisku, w którym użytkownik się znajduje. Szczególnie istotne w tym doświadczeniu są słuchawki czy to nakładane na małżowinę uszną czy bezpośrednio wkładane do jamy usznej, które stanowią integralny składnik urządzenia (choć zdarzają się sytuacje odsłuchiwania przez głośniki zewnętrzne umieszczone w tych urządzeniach). Ich kolor, kształt, sposób nakładania, pasmo przenoszenia stanowią o indywidualnym wyrazie użytkownika, podobnie jak umieszczone w urządzeniu pliki dźwiękowe.

Kształt urządzenia na przestrzeni lat ulegał zmianie i był dostosowany do nośnika, na którym umieszczano przekazy muzyczne. Pomijając erę tranzystorów, których funkcjonowanie opierało się publicznym głośnym odsłuchiwaniu muzyki prezentowanej w stacjach radiowych, kolejne urządzenia odtwarzające po pierwsze prywatyzowały i indywidualizowały owo doświadczenie słuchania, po drugie, wykorzystywały nowe rozwiązania technologiczne: kasety magnetofonowe, płyty CD czy wreszcie pliki mp3. W związku z nowymi sposobami zapisu dźwięku, zmieniały się także kształty i budowa tychże nośników i odtwarzaczy. Kaseta wymuszała kształt prostopadłościanu, który musiał mieścić nie tylko sam nośnik, ale także głowicę i przyciski kontrolujące przekaz. Płyta CD pozwoliła na „odchudzenie" urządzenia, czyniąc go płaskim, ale ze względu na swój okrągły kształt powiększyła jego rozmiar do obwodu tejże płyty. Jednocześnie, wykorzystała otwierającą się płaską i okrągłą powierzchnię w celu umieszczenia na niej panelu kontrolnego. W obu przypadkach jednak, słuchacz był skazany na przekaz ograniczony czasem emisji: kaseta od 30 do 60 minut (jedna strona), płyta do 72 minut. Tym samym, musiał dysponować nośnikami, które w trakcie użytkowania zmieniał w zależności od potrzeb i oczekiwań lub skazywał się na powtórne, wielokrotne odtwarzanie tego samego zbioru muzycznego. Odtwarzanie wiązało się zatem z szeregiem czynności, które użytkownik musiał podjąć: wkładanie nośnika, wymiana kolejnego, odwracanie strony (z czasem zastąpione funkcją automatycznego rewersu w walkmanach). Prawdziwą zmianę tak w sposobie funkcjonowania, jak i w wyglądzie przynosi dopiero odtwarzacz mp3, który ze względu na cyfrowy charakter pliku pozwala na umieszczenie o wiele większej ilości utworów muzycznych na nośniku, brak konieczności wymieniania kolejnych nośników w czasie odtwarzania. Znikoma wielkość karty pamięci pozwoliła jednocześnie na skonstruowanie odtwarzaczy mieszczących się w dłoni i dowolne kształtowanie wyglądu włączając w to zarówno kolor obudowy, jak i rodzaj wyświetlacza. Panel kontrolny w odtwarzaczu ograniczał się zazwyczaj do minijoysticka, za pomocą którego odnajdywało się określony plik muzyczny, przyspieszało, zwalniało, przeskakiwało do następnego utworu, włączało i zatrzymywało przekaz, oraz przycisku kontroli głośności. Ta minimalizacja narzędzi nawigacyjnych była możliwa przede wszystkim

Audiowizualne aspekty_27.indd 365 28.05.2013 18:55

dzięki wykorzystaniu w odtwarzaczach mp3 programów komputerowych i ekranu LCD, które pozwalały użytkownikowi poruszać się jak w katalogu bazy danych. Z biegiem czasu, pod wpływem rozwijających się tendencji taktylnych, panele kontrolne zostały włączone w ekran dotykowy, ograniczając rolę obudowy do minimum, a zwiększając znaczenie wizualizacji w odbiorze akustycznym. Użytkownik nawigując, nie posługuje się tylko jak w przypadku odtwarzacza mp3 zapisem tekstowym, który identyfikuje dany plik muzyczny, ale często korzysta z przypisanych danemu utworowi plików graficznych, przedstawiających okładkę płyty, zdjęcie wykonawcy, plakat koncertowy itp.

Przyglądając się za Martinem Listerem ewolucji urządzeń odtwarzających muzykę: od walkmana do *iPoda*, można zauważyć, że zmiany dotyczą przede wszystkim poziomu technologii odtwarzania, a nie samej istoty działania[23]. Walkman, z jednej strony nawiązuje tradycją do tranzystorów czyli przenośnych radiowych aparatów tranzystorowych, z drugiej zaś poprzedza tak powszechne dziś *iPody*. Dzięki przenośnemu odtwarzaczowi muzyka wyszła na ulicę, stając się częścią sfery publicznej, jednocześnie, poprzez słuchawki pozwoliła podtrzymać prywatność słuchania i odizolowania się od reszty dźwięków przestrzeni miejskiej. Walkman, w przeciwieństwie do tranzystora, sprywatyzował maksymalnie odbiór muzyki, jednocześnie dzięki swym niewielkim gabarytom stał się podstawowym elementem wyposażenia każdego użytkownika kultury medialnej, powodując, że muzyka zaczęła towarzyszyć każdemu wszędzie i zawsze. Już pierwotna nazwa wyprodukowanego przez Sony w 1979 r. walkmana *Stereo Walky*, sugerowała, iż urządzenie to jest medium towarzyszącym działaniom rekreacyjnym, sportowym, codziennym. Walkman stał się symbolem młodości, indywidualności i wolności. Z drugiej strony, prywatność i autonomia słuchania pogłębiły społeczną alienację, pozwalając odgrodzić się użytkownikowi od innych uczestników kultury, którzy słuchają sami nie będąc słuchanymi. Wraz z rozwojem technologii, walkman został zastąpiony discmanem, w którym miejsce kasety magnetofonowej zajęła płyta kompaktowa. Dzięki nowemu urządzeniu, użytkownik zyskał lepszą jakość dźwięku, a także możliwość większego oddziaływania na to, czego chce słuchać, za pomocą menu przeskakiwać, wracać, powtarzać wybrane fragmenty. Jednak istota urządzenia się nie zmienia.

Cyfryzacja przekazu audialnego zaczęła powoli zmieniać technologię odtwarzaczy. W związku z możliwością nagrywania w zaciszu domowym dowolnego zbioru utworów, wprowadzono na rynek odtwarzacze CD-RW, pozwalające na odsłuchiwanie nagranych przez siebie kompilacji muzycznych, audycji radiowych itd. Jednocześnie format płyty pozwalał na zmieszczenie jednorazowo 72 minut nagrania audio. Wraz z pojawieniem się nowej technologii kompresji

[23] M. Lister i in., *Nowe media*, s. 287–293.

Audiowizualne aspekty_27.indd 366 28.05.2013 18:55

dźwięku mp3, na płytach zaczęły pojawiać się kompilacje z zapisem muzycznym w formie danych, jednak dla wymagających i ta ilość (700 MB) była dość mała. Ponadto discman, jako urządzenie mieszczące płytę, nie należał do zbyt wygodnych i poręcznych. Efektem ewolucji poddanej miniaturyzacji i digitalizacji stał się odtwarzacz mp3, który w zależności od pojemności mógł pomieścić niezliczoną liczbę utworów. Odtwarzacz mp3 uwolnił słuchacza od przesłuchiwania całych płyt, fragmentując przekaz, dostosowując go do oczekiwań użytkownika. Jednocześnie, pojawiające się w odtwarzaczu pliki musiały być wcześniej przygotowane na komputerze, umieszczone w folderze i skopiowane do odtwarzacza, samo bowiem urządzenie nie miało możliwości pobierania plików z jakichkolwiek innych źródeł. Rozwój tego urządzenia pozwolił na wprowadzanie innych narzędzi tj. dyktafon czy radio. Tak więc, odtwarzacz mp3 przypominał swą konstrukcją walkman, a sens jego funkcjonowania pozostał niezmienny.

*IPod*, podobnie jak jego poprzednicy, odmawia konfrontacji z hałasem otaczającej rzeczywistości, która jawi się jako dekoracja dla użytkownika zanurzonego w świat urządzenia. Dzięki izolowaniu się od świata za pomocą muzyki, *iPod* nieustannie pobudza umysł, dostarczając użytkownikowi coraz to nowe bodźce dźwiękowe. Znajduje się on niczym w bańce, zagubiony we własnych myślach, skupiony na samym sobie. Ale *iPod*, dzięki cyfryzacji treści, ofiarowuje użytkownikowi szybkość i łatwość jego obsługi. Nie chodzi tu tylko o dostęp do wybranych plików muzycznych, taką możliwość dawał już discman, ale o komponowanie na *iPodzie* własnego zbioru muzycznego, niepowtarzalnego, zgodnego z indywidualnym charakterem użytkownika, jego nastrojem, humorem itd. Digitalizacja dźwięku, prowadząca do kompresji danych, dała możliwość umieszczenia w *iPodzie* ogromnej (dla przeciętnego słuchacza wręcz nieograniczonej) liczby pojedynczych utworów, bez konieczności umieszczania całych płyt. Użytkownik zatem nie tylko określa zewnętrze urządzenia poprzez wybór odpowiedniego designu (kolor, kształt, *etui* itd.), ale także komponuje wnętrze: wgrywa piosenki, które ściąga z sieci lub zgrywa z płyt i włącza interesujące go piosenki w niekończący się ciąg muzyczny.

Ponadto, *iPod* to urządzenie integrujące internet, komputer i stare media, którego funkcjonowanie polega na wykorzystaniu potencjału internetu do przesyłania małych plików muzycznych z dużą szybkością. *IPody* ze znakiem firmowym *Apple* dają możliwość korzystania z internetowego sklepu *iTunes*, skąd ściąga się w sposób legalny poszczególne pliki muzyczne, jak również zezwalają na kopiowanie muzyki z płyt CD na komputer i umieszczanie poszczególnych utworów w pamięci *iPoda*. Co więcej, nieustannie rozszerzająca się oferta zwiększająca ilość proponowanych użytkownikowi gigabajtów pamięci oraz transmedialność samych przekazów, ale i programów obsługujących różne typy plików,

Audiowizualne aspekty_27.indd 367 28.05.2013 18:55

przekształca urządzenie odtwarzające muzykę w wielofunkcyjne urządzenie multimedialne, wpisując się w zjawisko konwergencji sprzętowej. Jeśli dodać do tego włączenie możliwości bezpośredniego ściągania plików muzycznych przez *iPody* z sieci, można dostrzec, że urządzenia te przejmują właściwości mobilnych osobistych komputerów czy telefonów komórkowych.

## 7 Telefon komórkowy

Przegląd urządzeń nowych mediów kończy telefon komórkowy łączący w sobie właściwości niemal wszystkich dotychczas opisanych urządzeń: komunikację dwu- lub wielokierunkową, przekaz multimedialny, nawigację i mobilność. Należy on niewątpliwie do epoki internetu, uwalniając przekaz od kabla i zamkniętej przestrzeni i dając możliwość jednoczesnej łączności ze światem. Poza tym, podobnie jak internet, telefon komórkowy jest dzieckiem doby elektronicznej, stając po części „internetem kieszonkowym" czy metamedium, syntetyzuje on bowiem wszystkie historyczne media: głos, tekst i obraz. W tym samym czasie, telefon jest medium, które przyjmuje wciąż rozszerzające się technologiczno-komunikacyjne rozwiązania, stąd w niemal w każdym aparacie znajdują się dziś odtwarzacz multimedialny, fotoaparat, kamera, ekran do pisania czy łącze z internetem. A więc komórka, mająca status czegoś „osobistego", koresponduje z osobowością człowieka, będąc jego elektronicznym przedłużeniem. Staje się czymś w rodzaju czytnika danych, cyfrowej metryki człowieka, który się nią posługuje.

Koncepcja budowy telefonu komórkowego sięga lat 40. XX wieku, jednak pierwsza taka rozmowa telefoniczna miała miejsce w Stanach Zjednoczonych w 1974 r., a prawdziwy przyrost użytkowników przypada na lata 90. Początkowo aparat ważył niemal kilogram i miał spore gabaryty, a jego posiadanie stało się oznaką prestiżu. Wraz z rozwojem technologii i postępującą miniaturyzacją aparat malał i szczuplał, zajmując stałe miejsce w powszechnej komunikacji medialnej. Badania pokazują, że obecnie z komórek korzysta więcej osób niż z komputera czy internetu. Zmieniał się także wygląd samych aparatów: począwszy od olbrzymich słuchawek z wysuniętą twardą anteną odbiorczą, przez poręczne komórki pocketowe, do aparatów z rozsuwaną klawiaturą, otwieraną niczym scyzoryk klapką czy ekranem dotykowym. Początkowo, wyeksponowana klawiatura zostaje w kolejnych modelach dyskretnie chowana, wreszcie zostaje umieszczona w przestrzeni wirtualnej, wywoływanej przez ekran dotykowy. Uwolniony od konkretnego miejsca, telefon komórkowy domaga się raz na jakiś czas ładowania baterii, dzięki której urządzenie może pracować przez kilkadziesiąt godzin. Dlatego też, długość czasu pracy baterii określa w dużym stopniu

Audiowizualne aspekty_27.indd 368 28.05.2013 18:55

jakość komórki. Ponadto, podstawowym łączem aparatu jest wyjście słuchawkowe, które pozwala uwolnić ręce w czasie rozmowy i jeszcze bardziej odciąć się od otaczającej rzeczywistości. Słuchawki w telefonie komórkowym pełnią także funkcję znaną z przenośnych urządzeń muzycznych, szczególnie od momentu, kiedy w telefonie zaczęto umieszczać pliki muzyczne. Interfejs słuchawkowy został w pewnym momencie zintegrowany z kanałem transmisji danych z innych urządzeń elektronicznych, tj. komputer, które umożliwiało przekazywanie grafiki, obrazów, plików muzycznych, filmów, plików tekstowych do pamięci telefonu. Z czasem, obok połączeń kablowych zaczęto stosować w telefonach interfejs oparty na *bluetooth* czy podczerwieni. Tym samym, aparat telefoniczny zbliżył się w sposobie funkcjonowania do działania komputera, opierając je na oprogramowaniu i karcie pamięci. Można zatem powiedzieć, że telefon nie tyle stał się uzupełnieniem komputerowej kultury, jak pisze Paul Levinson, ale zdecydowanie ją przewyższył, dając możliwość korzystania z cyberprzestrzeni, a zarazem mobilnego komunikowania się: odbierania i wykonywania połączeń, pisania i czytania sms, wysyłania i odbierania plików, oglądania telewizji, słuchania radia, korzystania z internetu itd. Telefon komórkowy został zintegrowany z małym przenośnym komputerem, stając się urządzeniem telematycznym.

Przyglądając się czynnościom wykonywanym na telefonie komórkowym, można zauważyć, że aparat daje możliwość komunikacji dwu- i wielokierunkowej za pomocą rozmów telefonicznych, która wywodzi się z doświadczenia relacji aktywnej i realnej. Komunikacja ta jest interaktywna, pozwala ona na definiowanie przez użytkownika sposobu i zakresu komunikowania za pomocą telefonu: określania kolejności połączeń, przyjmowania i odrzucania ich, identyfikowania rozmówcy itd. Jak pokazują badania, użytkownicy komórek częściej piszą sms-y niż prowadzą rozmowy. Świadczy o tym chociażby odnotowane w Stanach Zjednoczonych schorzenie zwane „zespołem kciuka", które zostało zdiagnozowane jako niedokrwienie palca spowodowane zbyt dużą ilością pisanych wiadomości. Przekazywanie wiadomości odbywa się przede wszystkim za pomocą dotyku klawiatury lub ekranu taktylnego. Naciskane klawisze, podobnie jak w przypadku komputera, desygnują tekst na ekranie, którego status ontologiczny nie jest jednoznaczny. Z jednej strony, w momencie wysłania jest on stały i niezmienny – w takim kształcie dociera do odbiorcy, z drugiej zaś, posiada jedynie postać cyfrową i może ulec modyfikacji zarówno w aparacie nadawcy, jak i w telefonie odbiorcy, który może z tą wiadomością zrobić cokolwiek. Zwracanie się ku dotykowemu charakterowi komunikacji może wyrażać potrzebę bliskości drugiego, która tak naprawdę nigdy nie zostanie zaspokojona, będąc zastępowaną nieodwzajemnionym dotykiem.

Audiowizualne aspekty_27.indd 369 28.05.2013 18:55

Telefon komórkowy zmienił przede wszystkim dotychczasowy podział na sferę publiczną i prywatną. Odbierane dotychczas w zaciszu domowym lub biurze rozmowy telefoniczne zostają uwolnione od określonego miejsca i czasu, pozbawiając rozmowę telefoniczną regularności, cykliczności czy przewidywalności. Rozmowa przez komórkę może dopaść użytkownika w dowolnym momencie, wdzierając się w jego sferę prywatną. Co więcej, sfera prywatna jest właśnie poprzez telefon komórkowy rozszerzana o treści publiczne, powszechnie dostępne w sieci, ale także pozwala interweniować użytkownikom z każdego miejsca i o każdym czasie w sferę publiczną. Komórka staje się współczesnym kompasem codzienności. W chaosie komunikacyjnym, w osamotnieniu miejskim daje ona poczucie bezpieczeństwa i niweluje to poczucie samotności dzięki nawiązywaniu kontaktu telefonicznego. W przestrzeni miejskiej, która może rodzić poczucie zagubienia, ale także zagrożenia zjawiskami antyspołecznymi (grabież, napaść, gwałt) komórka wydaje się być czarodziejską różdżką, dzięki której wychodzi się z każdej opresji, tarczą egidy, która pomaga bronić się przed atakiem obcości, osamotnienia, wreszcie nicią Ariadny, za pomocą której można wyjść z miejskiego labiryntu. Z jednej strony, daje poczucie bezpieczeństwa samym użytkownikom, z drugiej zaś, jest narzędziem kontroli społecznej: rodzice za pomocą telefonu kontrolują swoje dzieci, w przypadku zaginięć służby mundurowe są w stanie namierzyć sygnał wysyłany drogą satelitarną przez telefon komórkowy itp.

Rozmawiając przez telefon komórkowy, użytkownik mówi nie do kogoś obecnego, ale w czyjejś obecności; komórka służy więc przelotnemu samopotwierdzeniu się, wzmacniając status „bycia na widoku". Komórka w ręku czyni z użytkownika swoistego aktora na scenie, na którego zwracają się oczy najbliżej stojących innych uczestników kultury spektaklu. Komórka jako rekwizyt pozwala na jeszcze jedną konstatację, że telefon staje się dziś rodzajem niezbędnika, jak pisze Roch Sulima[24] – elektronicznego „wszystko w jednym" – który mieści w sobie nie tylko kieszonkowy internet, ale także notes, kalendarium, podręczny zbiór e-booków, muzykę, filmy, aplikacje gier, zdjęcia itp., stając się swoistym mini-centrum rozrywki. Dzięki temu daje ona niemal nieograniczone możliwości komunikacyjne – zbliżając ludzi poprzez stosowanie różnych form przekazu, ułatwia relacje. Oczywiście, różnorodność form komunikacyjnych nie idzie w parze z jakością wysyłanych sygnałów. Rozmowy przez komórkę czy wiadomości sms-owe są zazwyczaj krótkie, techniczne, służą przekazywaniu prostych informacji, dlatego często korzystają ze skrótów czy emotikonów wyrażających wpisane w kulturę treści. Można zatem przyznać, że telefon komórkowy komunikuje nie tyle treści, ile raczej emocje: bardziej znaczący jest sam fakt dzwonienia niż zawartość rozmowy lub jej styl. Dlatego coraz

[24] R. Sulima, *Telefon komórkowy – busola codzienności*, s. 197–214.

Audiowizualne aspekty_27.indd 370 28.05.2013 18:55

częściej w komunikacji za pomocą telefonu komórkowego, której zarzuca się jałowość i powierzchowność, zwraca się uwagę na symulację rozmowy niż na samą rozmowę. Poprzez nieustanną gotowość do odbioru telefonu, użytkownik czuje się permanentnie w stanie gotowości, zawsze aktywny. Stąd zmienia się także charakter komunikacji bezpośredniej z „drugim", w którą w każdej chwili może wedrzeć się odgłos dzwonka polifonicznego, przerywając, a przynajmniej zakłócając konwersację. Ta chwilowość konwersacji komórkowej objawia się także samym kontekstem odbieranych połączeń, które mogą zastać użytkownika w dowolnym miejscu i o każdej porze; stąd kontakt przez komórkę wydaje się pospieszny. Komunikuje się idąc, poruszając się, czekając itd. Jednocześnie, konotuje ona natychmiastowość dostępu, dzięki której użytkownik może mieć szybki dostęp do wszystkich potrzebnych danych i przekazów. Dlatego też telefon komórkowy ewoluuje w stronę urządzenia telematycznego, łączącego w sobie cechy telefonu z odtwarzaczami multimedialnymi, internetem, e-bookiem i innymi narzędziami nowych technologii.

Zmieniają się nie tylko nawyki konwersacyjne, ale także sposoby posługiwania się ciałem: w rozmowie przez komórkę nie potrzeba już widzieć twarzy rozmówcy, w jednym uchu tkwi słuchawka gotowa do przyjmowania rozmów, sytuująca użytkownika pomiędzy rzeczywistością a połączeniem. Można także mówić o zmieniającej się funkcji ręki, zawsze wolnej do odebrania telefonu, z dobrze rozwiniętym kciukiem, który z funkcji chwytnej, zaczyna pełnić funkcję komunikacyjną (jeśli w pisaniu na klawiaturze kciuk pełni funkcję pomocniczą, to w układzie klawiszy w telefonie komórkowym kciuki obu rąk pełnią rolę operacyjną). To dzięki kciukom wystukuje się sms-y, numery telefonów, obsługuje klawisze komórki, która leży w dłoni. Niewątpliwie, telefon komórkowy wdarł się w przestrzeń intymną człowieka, znajdując swoje usytuowanie z przodu – w zasięgu ręki – w kieszeni, kaburze, torebce. Porusza się wraz z nim, stając się bliskim towarzyszem życia, czymś niezwykle osobistym.

Używanie telefonu komórkowego nie tylko zmieniło charakter pojmowania czasu i przestrzeni w komunikacji, ale również zmąciło fonosferę, w którą wdzierają się polifoniczne dźwięki odbieranych sygnałów sms-ów, mms-ów czy nadchodzących połączeń. Z drugiej strony, wpisuje się ono w zabawową funkcję komunikacji komórkowej: dzwonki można ściągać ze stron operatora sieci lub z prywatnych źródeł, wpisując się w aktualną modę muzyczną. Komórka zostaje podporządkowana zasadom konsumpcji, trendom, tendencjom, modom, które kształtują wciąż rosnący popyt. Z tym wiąże się chociażby zjawisko designu komórki: dobierania odpowiedniej obudowy, *etui*, tapety, smyczy itp., stając się elementem zabawy. W psychologii mówi się nawet o zjawisku komórkowego ekshibicjonizmu, które wiąże się z eksponowaniem przez rozmawiających

Audiowizualne aspekty_27.indd 371 28.05.2013 18:55

aparatu – modelu, stylistyki, dzwonka, gadżetów. Tu rodzi się także potrzeba nieustannego unowocześniania aparatu, wymieniania na lepszy model: z dłużej trzymającą baterią, ciekłokrystalicznym ekranem, bardziej pojemną kartą pamięci, nową klawiaturą do złudzenia przypominającą notebook itd. Ten pęd ku nowym modelom wpisuje komunikację komórkową w zjawisko konsumpcji. Zabawowy charakter komunikacji przez komórkę podkreślają wszelkiego rodzaju konkursy audio-tele, radiowe, sms-owe głosowania muzyczne czy telewizyjne i inne. Komórka przejmuje bowiem te właściwości komunikacyjne, które występują w innych mediach takich jak chociażby internet.

Telefon komórkowy, jak żadne z dotychczas opisanych urządzeń, zdeterminowało sytuację komunikacyjną opartą na kulturze uczestnictwa. Status ontologiczny współczesny uczestnik kultury potwierdza „byciem w sieci". To ono daje możliwość łatwego kontaktu, uzyskiwanie informacji z dowolnego miejsca, dostęp do wiedzy, poczucie bezpieczeństwa, wolność w podejmowaniu działań itd. Wyłączona komórka czy brak zasięgu to skazanie się na nieistnienie, obcość w społeczeństwie telekomunikacyjnym[25]. Sytuacja ta uświadamia, że dzięki urządzeniom medialnym człowiek uczestniczy w świecie, można rzec równoległym, wykreowanym i podtrzymywanym przez nowe media, które przedłużają ludzkie zdolności percepcji, wzmacniają narządy wzroku, słuchu, dotyku, ze szczególnym uwydatnieniem roli tego ostatniego.

Już ta krótka analiza urządzeń medialnych rodzi przekonanie o powszechnej technicyzacji codzienności, a co za tym idzie, włączeniu w otaczającą rzeczywistość interfejsu nowych mediów. Powstający pod ich wpływem nowy rodzaj komunikacji, w której niewątpliwie uczestniczy niemal każdy użytkownik globalnego zmedializowanego świata, prowadzi do uprawomocnienia się nowego typu audiowizualności.

**Zagadnienia:** Perspektywa antropologiczna, semiotyczna i socjologiczna w badaniu urządzeń nowych mediów: urządzenie medialne jako kod, socjologia codzienności; analiza poszczególnych urządzeń z uwzględnieniem dyspozytywów, umiejscowienia w przestrzeni codziennej: telewizora, wideo, DVD, urządzenia gier wideo, komputera, ekranu, przenośnych odtwarzaczy muzyki (walkmana, discmana, mp3, *iPoda*), telefonu komórkowego.

[25] Zob. P. J. Śliwiński, *Jestem, który jestem w sieci,* s. 281–293.

# VII. W świecie elektronicznych przycisków. Zakończenie

Powiedzieć o dzisiejszej rzeczywistości, że jest ona zdeterminowana technologią jest tyleż banalne, co prawdziwe. Trudno wszak wyobrazić sobie funkcjonowanie domu, a co dopiero zakładu pracy, bez udziału urządzeń elektromechanicznych czy elektronicznych. Współtworzą one krajobraz codzienności, w której porusza się współczesny człowiek, a tym samym konstruują przestrzeń społeczną sprzyjającą stechnicyzowanej komunikacji. Jej udział w budowaniu tejże komunikacji jest niezwykle szeroki, dotyczy zarazem wykorzystywania specyficznego języka, odnoszącego się do określonych strategii komunikacyjnych czy kodów, jak i tworzenia nowej mentalności związanej z percepcją nowych mediów[1]. To zdeterminowanie rzeczywistości technologią nie objawia się bynajmniej zastępowaniem tej pierwszej przez tę drugą, bowiem jak pisze Baudrillard: w „nowym porządku świata" nowe technologie (a zatem i nowe media) nie konkurują z rzeczywistością, ale współtworzą z człowiekiem i środowiskiem, w którym żyje, jeden wspólny porządek – zintegrowany obwód[2]. Technologia zostaje wprzęgnięta w jarzmo codzienności, staje się jej krwioobiegiem, czego wyrazem są nowe: tożsamość człowieka, postrzeganie przez niego rzeczywistości oraz budowanie relacji komunikacyjnych.

Problem tożsamości człowieka ponowoczesnego zostaje uwikłany w dyskursy pluralistyczne i relatywistyczne najsilniej wyrażające się w mediach masowych, a w nowych mediach w szczególności. To właśnie zmedializowana i zdigitalizowana rzeczywistość, jak to zostało już pokazane, wpływa na relację człowieka z ustabilizowanym układem społeczno-kulturowym, wywodzącym się jeszcze z tradycji nowoczesnej. Efektem tego jest kryzys tradycyjnej tożsamości i jej transformacja w tożsamość negocjowaną, hybrydową, skolażowaną czy wyobrażoną. Powstające pod wpływem kultury medialnej transkulturowość, transetniczność i transnarodowość wiążą się z niestabilnością tożsamości, prowadząc do konstruowania człowieka jako wielokulturowej hybrydy. W kulturze medialnej tożsamość globalna oparta na telerzeczywistości, w której świat zostaje sprowadzony do medialnego wizerunku, obrazu sfragmentyzowanego, zwielokrotnionego,

[1] Por. P. Żabicki, *Technologiczna codzienność*, s. 15.

[2] J. Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, s. 254.

Audiowizualne aspekty_27.indd 373 28.05.2013 18:55

prowadzi do dezintegracji zagubionego w niej podmiotu. Współczesna kultura generowana przez media nasycona jest tożsamościami imaginacyjnymi i nietrwałymi, staje się swoistym zbiorem symulakrów. W kontekście takiej tożsamości – zglobalizowanej i zmedializowanej, tożsamość podmiotowa, indywidualna poddana hybrydyzacji czy kolażowaniu nie może konstruować stabilnej struktury wartości, uczuć i wyobrażeń odnoszących się do siebie samego. Indywidualna biografia zastąpiona narracją medialną uniemożliwia tym samym identyfikację podmiotową. Trudno nie zgodzić się z przekonaniem, że te i inne właściwości tożsamości człowieka ponowoczesnego są w dużym stopniu zdeterminowane technologią, która zdaje się pośredniczyć w każdym kontakcie ze światem. Rodzi to powszechną pewność, że nowe media kreują „nowego człowieka", zmieniając jego osobowość, w której na plan pierwszy wysuwa się „ja" skomputeryzowane, całkowicie zależne od technologii.

Podobnie ma się sytuacja z percepcją rzeczywistości w dobie nowych mediów. Stając się nie tylko pośrednikiem tejże rzeczywistości, ale i nią samą, nowe media przestają być jedynie urządzeniami transmisji, wchodząc w skład samego przekazu, narzędzia pozwalającego na jego pełniejszy, głębszy, bardziej intensywny odbiór. Po pierwsze, swoją hegemonię utwierdza zmysł wzroku, który w rzeczywistości wypełnionej ekranami, zostaje wzmocniony i poniekąd multiplikowany przez maszyny widzenia. Aparaty, obiektywy, monitory, odbiorniki oraz wszelkiego rodzaju ekrany wzmacniają poczucie głębi i objętości spojrzenia. Ponadto, w kulturze nowych mediów rzeczywistość wywoływana w świecie wirtualnym, będąc zapisaną za pomocą kodu matematycznego, staje się dostępna użytkownikowi poprzez zewnętrzną warstwę wyglądową – designu. Trudno oprzeć się wrażeniu, że w tej kulturze wizualizowane jest dosłownie wszystko, nawet inne wrażenia zmysłowe: dźwięk, zapach, dotyk, smak. Jednocześnie, wypada zgodzić się z przekonaniem McLuhana, że kultura mediów elektronicznych zdeterminowała współczesność ze względu na przeniesienie na nią własności audialnych. Jak pokazuje percepcja słuchowa, wrażenia dźwiękowe mogą na siebie nachodzić, nie znają one granic, co więcej o wiele trudniej odizolować sam dźwięk, bowiem fale akustyczne mają tendencje nakładania się na siebie. Mówiąc inaczej, nie można uciec od słyszenia, co wydaje się zbieżne z samym podejściem współczesnej kultury do nowych mediów. Jeśli zatem w audiowizualności starego typu, dźwięk pełnił jedynie funkcję podrzędną względem tego, co wizualne, to w kulturze nowych mediów audialność wydaje się być nowym sposobem myślenia, które określa relacje między podmiotem a rzeczywistością. Ostatnim z elementów, które nowe media przywołują na plan pierwszy w konstruowaniu audiowizualności, jest taktylność. Dotyk, z jednej strony, jest konstytutywnym elementem nowych mediów wynikającym z ich

Audiowizualne aspekty_27.indd 374 28.05.2013 18:55

właściwości tj. nawigacyjność, immersja, interaktywność – bez niego wiele urządzeń jest całkowicie nieprzydatnych, z drugiej zaś, jest wyrazem ludzkiej potrzeby doświadczenia. Temu właśnie ma służyć technologia, która pozwala zanurzyć się w świat symulowany, bowiem dotykać to odczuwać mocniej, bardziej namacalnie, wręcz realnie. Można zatem dostrzec w nowych mediach pewną tendencję do intensyfikacji doznań zmysłowych, czemu podporządkowana jest technologia, stanowiąca swoiste przedłużenia, rozszerzenia, uzupełnienia ludzkich zmysłów. Potrzeba przeniknięcia rzeczywistości, silnego doznania, w którym bierze udział sama istota egzystencji wydaje się jednym z najbardziej widocznych pragnień percepcji nowej audiowizualności. Zauważalne jest, że pragnienie doświadczenia, które określa poniekąd właściwości psycho-społeczne człowieka, próbującego poprzez to doświadczenie współstanowić lub współdecydować o życiu, zostało przez nowe technologie nie tyle stworzone, co zapożyczone i wykorzystane. Jak to się stało? Rytm życia w społeczeństwie industrialnym, a następnie masowym, spowodował, że człowiek w dużej mierze został sprowadzony do funkcji wegetatywnej, nauczony i przystosowany do wykonywania określonych czynności w określonym czasie. Jednocześnie, tak psychiczne, jak i duchowe potrzeby człowieka pozostały niezaspokojone, stąd poszukując ujścia w sytuacjach niepowtarzalnych, mocnych, szybkich, dawały możliwość ucieczki od monotonii tygodniowego rozkładu zajęć poprzez namiastkę doświadczenia w wirtualnym świecie. Temu służy immersja, dająca możliwość zanurzenia się w sposób namacalny w świecie, który można odbierać wrażeniowo i za pomocą sensorów doświadczać czegoś silnie pobudzającego. Nowy sposób percepcji oferowanej przez ponowoczesne technologie byłby jedynie wariacją na temat realizacji potrzeby doświadczania, a nie nową własnością psycho-duchową człowieka. Trudno wszak zaprzeczyć, że poza technicznymi aspektami uczestnictwa niewiele różni się udział w dyskotece w latach 70. czy w *technoparty* w latach 90. od tańca wykonywanego w grze interaktywnej z wykorzystaniem maty i ekranu[3].

Trzecie z wymienionych zagadnień dotyczy sfery komunikacji. Wraz z nowymi mediami pojawiły się nowe strategie komunikacyjne związane z komunikowaniem się wirtualnym czy sieciowym, ale także ze zdigitalizowaniem komunikacji starego typu. Dotychczasowy model komunikacyjny uległ zmianie, w miejsce tradycyjnego przekazu od-do pojawił się przekaz wielokierunkowy, w którym informacja jest multiplikowana, rola uczestników komunikacji jest dość nieokreślona, bowiem oscyluje między byciem nadawcą, a odbiorcą, a oni sami pozostają anonimowi, kod staje się wyraźnie hybrydycznym, czego dowodzą

[3] Por. J. C. Kałużny, *Gorączka sobotniej nocy*, s. 25–28.

Audiowizualne aspekty_27.indd 375 28.05.2013 18:55

zjawiska takie jak oralizacja pisma czy upiśmiennienie mowy i obrazu. Sam komunikat poprzez polifoniczność wielu kanałów i wielość źródeł ulega hiperfragmentyzacji, a zarazem transkodowaniu, w którym różne media: od tekstu przez obraz po przekaz audiowizualny prezentują podobna treść. Mówi się więc o transmedialności komunikacji, czego wyrazem są narracje intermedialne prowadzone w różnego typu mediach. Z możliwością ciągłej transformacji kodu medialnego wiąże się zjawisko interaktywności, które pozwala odbiorcy na przyjęcie na siebie roli współtwórcy przekazu. Użytkownik nowych mediów nie jest tylko biernym odbiorcą, co niejednokrotnie podnosili krytycy Szkoły Frankfurckiej w stosunku do mediów masowych, ale staje się prosumentem, czyli tym, który jednocześnie produkuje przekaz i go konsumuje. Interaktywność nowych mediów zmienia zupełnie logikę dotychczasowego spojrzenia na komunikację, bowiem czyni sam komunikat nigdy niedokończonym, wiecznie otwartym na kolejne dopowiedzenia, tak samo jako czyni przekaz bardziej dialogicznym, tyle, że obustronna wymiana komunikatów odbywa się w relacji użytkownik – urządzenie. Jest to możliwe dzięki zjawisku nawigacyjności, poprzez które użytkownik porusza się po rzeczywistości komunikacyjnej. W ten sposób sprowadza on sam akt komunikacji do działań o charakterze przestrzennym. Tak rozumiana komunikacja prowadzi do pojęcia hipertekstowości, która pozwala odbierać przekaz, przechodząc między kolejnymi komunikatami zapisanymi w dowolnej formie: tekstu, obrazu, pliku audialnego czy audiowizualnego. Zarysowana powyżej problematyka dotyka kilku płaszczyzn: od socjologii i budowania relacji społecznych poprzez akt komunikacji, przez kwestię kodu w akcie komunikacji i jego roli w budowanym przekazie, a skończywszy na samym komunikacie. Pierwsza z kwestii, odnosząca się do roli nadawcy i odbiorcy oraz konstruowania przez nich kontekstu społecznego przy okazji interaktywnej komunikacji, zdaje się podważać humanistyczny wymiar porozumienia. Człowiek w dobie nowych mediów, poprzez sprowadzenie komunikacji do przestrzeni sieci internetowej, komputerowej, wirtualnej, komunikacji CMC czy HCI, zdaje się być narażony na izolację społeczną, samotność, utratę kontaktu z rzeczywistością, zmniejszenie kontaktów z otaczającymi go w świecie rzeczywistym ludźmi, zubożeniem interakcji społecznych[4]. Z drugiej strony – jak ujmują to badania antropologów – wspólnoty wirtualne czy internetowe stają się nowoplemiennymi wspólnotami, których działanie określone jest wcześniejszą selekcją wynikającą z upodobań, zainteresowań, oczekiwań itp. Podobnie jak w komunikacji rzeczywistej, w Internecie można zaobserwować zjawisko wykluczenia, hierarchizacji, czy zróżnicowania, wynikające albo z zaangażowania

[4] Przedstawiony wykaz niepokojów pojawił się w pracach socjologicznych opisujących społeczeństwo sieci w latach 90. Podaję za J. van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, s. 234.

Audiowizualne aspekty_27.indd 376 28.05.2013 18:55

technologicznego albo podejścia do problematyki. Coraz częściej w socjologii mówi się o nowej spójności społecznej, nowej plemienności, budowanej na wydawałoby się sprzecznych przesłankach: homogeniczności i heterogeniczności, jedności i fragmentaryzacji, integracji i zróżnicowania. Tym samym komunikacja sieciowa byłaby powrotem do komunikacji plemiennej, tyle że konstruowanej w oparciu o nowe rozwiązania technologiczne. Druga z kwestii, związana z nowymi strategiami komunikacyjnymi, odwołuje się do pojęcia kodu, którego problem w nowych mediach został opisany przez zjawisko transmedialności. Kod, który jest nie tylko sposobem wyrazu aktu komunikacyjnego, ale także rodzajem interpretacji tegoż komunikatu, w dobie nowych mediów wydaje się tracić swe własności, a tym samym rozmywać sam komunikat. Poddane cyfryzacji przekazy zostają wywłaszczone ze swoich cech, wszak ani obraz, ani tekst nie są tym, czym są. Za każdym z komunikatów ukrywają się bity i bajty, przez które każdy z przekazów traci swą właściwość. Trudno nie zauważyć jeszcze jednego, że digitalizacja sprzyja fragmentacji komunikatu, rozkładaniu go na niewidoczne ciągi liczbowe, co umożliwia: wymienianie, kopiowanie, usuwanie, czyli ogólnie rzecz biorąc jego przetwarzanie. Kod w swojej strukturze staje się wielowarstwowy, pod powierzchnią którego zawsze ukrywa się zapis. Prowadzi to do przekonania, że istotą własności kodu nowych mediów jest cyrograficzność. Wszystko, co desygnowane na ekranach urządzeń nowych mediów, jest efektem upiśmiennienia: począwszy od piśmienności w komunikacji werbalnej (fora internetowe, komunikatory, sms-y) a skończywszy na algorytmach konstruujących warstwę *software'ową*. Piśmienność nowych mediów byłaby zatem metakodem, który z jednej strony sprzyja transmedialności przekazów, z drugiej zaś generuje wspólną dla wszystkich typów mediów logikę języka. Upiśmiennienie w kulturze nowych mediów oznaczałoby więc powrót do pierwszego procesu cyrograficzności, czyli momentu, w którym rozpoczyna się symbolizacja przekazu, a z nią także budowa cywilizacji. Oczywiście, powstaje wówczas pytanie, czy nowe media rozpoczynają proces budowania nowej cywilizacji, czy tylko realizują dobrze znany w historii mediów scenariusz w duchu remedializacji. Jak pokazał to proces konwergencji, komunikowanie starych mediów w nowej szacie to tylko zmiana formy obecności, która nie zmienia w sposób znaczący samej istoty ich funkcjonowania, zaś struktura, w której funkcjonują, podlegająca procesowi cyfryzacji znacząco naśladuje poprzednią formę. Powstaje tym samym forma bardziej pojemna, remiksująca stare media z nowymi technologiami, tworząc pewien rodzaj kolażu. Ten zaś sposób wyrazu przywołuje awangardowe sposoby wyrazu artystycznego, co jedynie uzmysławia, że to nie nowe media determinują nowy sposób myślenia, ale raczej są one konsekwencją przemian związanych z przeżywaniem nowoczesności.

Audiowizualne aspekty_27.indd 377 28.05.2013 18:55

Przyglądając się przekształceniom cywilizacyjnym, które dokonują się pod wpływem techniki oddziałującej na człowieka i jego rzeczywistość, można dojść do skrajnie odmiennych wniosków. W duchu antyutopii można ukazywać zjawisko nowych mediów, które wymknęło się spod kontroli i żyje swoim własnym życiem. Zgodnie z tymi poglądami, technologia nie tylko jest sposobem przedłużenia czy rozszerzenia ludzkich zmysłów, ale staje się swoistym monstrum, które uwolnione spod kontroli, przejmuje władzę nad codziennością, czyli jak pisze Marshall McLuhan realizuje się scenariusz dobrze znany z wielu filmów *science fiction*: „to nie łupy należą do zwycięzców, lecz zwycięzca do łupów"[5]. Z tymi poglądami koresponduje przekonanie o determinizmie technologicznym, który uzależnia wszelki postęp cywilizacyjny, zmiany społeczne, kulturowe i tożsamościowe właśnie od nowych technologii. Po drugiej stronie można usłyszeć opinie, które ukazują nowe technologie wprzęgnięte w codzienność i pełniące tam wyłącznie rolę narzędzi. Choć zwolennicy tej teorii mają świadomość wpływu własności tychże nowych technologii na człowieka, to jednak podkreślają ich użytkowy charakter, bowiem to nadal użytkownik decyduje o ich użyciu, a poprzez to ich znaczeniu. Przenosząc te rozważania na płaszczyznę nowych mediów, można powiedzieć, że samo pojawienie się medium nie zmienia świata. W ten sam sposób może być ukazany wpływ technologii na budowanie komunikacji zapośredniczonej, jak i humanizowanie techniki, chociażby poprzez nadawanie jej charakteru relacyjnego, dialogicznego (interaktywność, hipertekstowość, nawigacyjność itd.).

W tym kontekście warto zatrzymać się nad kwestią determinizmu technologicznego, która poniekąd pojawiła się przy omawianiu własności nowych mediów i ich wpływu na kształtowanie się tożsamości i kultury. Można postawić sobie pytanie, czy to nowe technologie determinują współczesną kulturę jak chcieliby tego McLuhan czy deKerckhove, czy też to właśnie kultura w przejawach swej nowoczesności zdeterminowała rozwój nowych technologii, o czym pisze Winner. Jest to dylemat o tyleż ciekawy, co nierozstrzygalny, ponieważ sprowadza się do dywagacji przypominającej najbardziej znany filozoficzny dylemat przyczynowo-skutkowy: „Co było pierwsze – jajko czy kura?". Zajmując pewne stanowisko wobec tak postawionego problemu, trzeba by odwołać się nie tyle do możliwości technologicznych, wynikających z rozwoju cywilizacji, ile do pewnego sposobu myślenia, które towarzyszy ludzkości. Wszak poddanie się technologii w życiu codziennym nie jest niczym nowym, jak pokazuje to Umberto Eco, myślenie o świecie przez pryzmat stechnicyzowania przejawiał już człowiek średniowiecza. Jakkolwiek inaczej funkcjonuje ta epoka w potocznej mentalności, to właśnie Średniowiecze wydaje się być korzeniem wszystkich

[5] M. McLuhan, *Wybór tekstów*, s. 378.

Audiowizualne aspekty_27.indd 378 28.05.2013 18:55

palących problemów współczesności[6]. Kluczem do zrozumienia podobieństwa między tak odległymi czasami jest właśnie podejście do technologii, które tak wówczas jak i dziś jest rodzajem zabezpieczenia psychologicznego. Technologia z jednej strony jest wyrazem rozwoju społeczeństwa i w tym przypadku faktycznie trudno dostrzec podobieństwa, ale z drugiej strony wiąże się ona ze strachem przed jutrem. Technika maskuje poczucie niepewności jutra, strach przed codziennością, poczucie nietrwałości i niestabilności świata oraz sytuacji egzystencjalnej. Pomijając inne analogie, począwszy od poziomu wizualizacji doświadczenia rzeczywistości (katedra – fasada medialna, *Biblia pauperum* – komiks), przez estetykę (otwartość na nadbudowywanie znaczeń, rozmywanie się granic w relacjach sztuka – technika), a skończywszy na konstrukcji społeczeństwa – sieciowego i średniowiecznego (anonimowość, budowanie komunikacji symbolicznej, medializacja przestrzeni), można założyć, że współczesna technologia nowych mediów jest jedynie rodzajem modyfikacji oprzyrządowania w konstruowaniu układów cywilizacyjnych. Jeszcze inaczej określa tę zależność Langdon Winner, pisząc:

> „Silnik parowy, kolej, telegraf, telefon, centralne ogrzewanie, radio, telewizja, energia nuklearna, program kosmiczny Apollo – wszystkie wymienione technologie inspirowały transcendentalne wizje. Ale podstawowy koncept wiary w ich moc jest zawsze ten sam: przyniosą powszechne bogactwo spotęgują wolność, odnowią politykę, spełnią marzenia społeczności i jednostek”[7].

A zatem, technologia pozostawałaby w służbie codzienności jako instrument służący osiągnięciu określonego celu. Kolejne techniczne unowocześnienia, uzdatnienia byłyby tylko wyrazem pewnej mentalności, typu myślenia, który wpływa na sposób posługiwania się rzeczami, instrumentami, narzędziami, czyli ogólnie rzecz biorąc technologiami. U podłoża takiego myślenia leży intencja wykorzystania istniejącej technologii (ponieważ ta, która istnieje, jest dla danego pokolenia czymś transparentnym) lub stworzenia takiej, która pozwala na osiągnięcie celu jak najmniejszym kosztem: energetycznym, a co za tym idzie i ekonomicznym. Idąc tym tropem, widać wyraźnie, że nowe technologie zdają się być jedynie konsekwencją rozwoju pierwszego zastosowania technicznego, które ułatwiło poprzez bezwysiłkowe i natychmiastowe działanie proces podporządkowywania sobie rzeczywistości. Można by zatem uznać, że synekdochą wszystkich działań technologicznych jest guzik. Z jednej strony, bowiem wychodzi on naprzeciw oczekiwaniom, automatyzując pewne rutynowe, żmudne czynności, ułatwia i przyspiesza wykonywanie prac; z drugiej strony, guzik jest

[6] U. Eco, *Nowe Średniowiecze*, tłum. P. Salawa, [w:] tegoż, *Semiologia życia codziennego*, s. 74–101.

[7] L. Winner, *Technology Today: Utopia or Dystopia*, cyt. za: P. Żabicki, *Technologiczna codzienność*, s. 12.

Audiowizualne aspekty_27.indd 379 28.05.2013 18:55

wyrazem władzy poprzez kontrolę, jaką można sprawować nad rzeczywistością. To właśnie ta strona procesów technologicznych wydaje się najbardziej niepokoić antyutopijnych myślicieli. Przypisują oni guzikowi tę czarodziejską moc, która nie tylko niweluje czas i przestrzeń, zaciera granice między rzeczywistością a wirtualnością, ale także dokonuje transformacji człowieka w maszynę. Ten ostatni obraz, tak niepokojąco rozwijany w postpunkowym nurcie kina, nie powinien być jednak traktowany jako zapowiedź zwycięstwa cyborgizacji nad człowieczeństwem, trzeba przecież pamiętać, że u źródeł pewnych czynności nadal stoi człowiek i jego pragnienia. Póki co, jest to człowiek trwający w zachwycie nad osiągnięciami technologicznymi, jednak i dziś nie brak głosów postulujących „śmierć guzikom".

W tym duchu, raz po raz w dyskusji nad nowymi technologiami, wyrażonymi poprzez nowe media i związanymi z nimi przekształceniami kultury, tożsamości, społeczeństwa w dobie ponowoczesności rozumianej jako epoka reprodukcji technicznej pojawia się głos, podkreślający jałowość prowadzonych dywagacji. W sytuacjach spornych bowiem, prorocy technologicznej apokalipsy, odwołują się do koronnego ich zdaniem argumentu, który weryfikuje wszystkie ustalenia, czyniąc je bezproduktywnymi. Wobec problemów, jakie niesie ze sobą paradygmat nowej zmedializowanej i stechnologizowanej kultury WEB 2.0, odpowiadają oni, że wystarczy „wyciągnąć wtyczkę", aby wszystko wróciło do normy. Ich podejście przypomina zirytowanych rodziców, którzy podczas prywatki urządzanej przez swoją pociechę w pewnym momencie po kryjomu wykręcają korki lub wchodzą do pokoju i jednym przyciskiem kończą „melanż".

Trudno nie zgodzić się z takimi uwagami, skoro kultura nowych mediów została zdefiniowana jako rzeczywistość powstająca w oparciu o rozwiązania technologii komputerowej, oparta na zjawiskach cyfrowości, symulakryczności czy wirtualności, które w sposób bezpośredni wynikają z właściwości komputera. Jego funkcja zaś jest zdeterminowana energią, do której dostęp uruchamia „sztuczne raje" – jak powiedziałby Wolfgang Welsch. Można więc wyobrazić sobie taki rodzaj katastrofy, co raz po raz uzmysławia w spektakularny sposób jakaś hollywoodzka produkcja filmowa, który odcina ludzkość od zasobów energii. Inaczej mówiąc, można zaprojektować sytuację, w której nie jest możliwe korzystanie z żadnego z dostępnych dziś źródeł energii, nie ma elektryczności, ropy, węgla, a tym bardziej energii pochodzącej z reaktorów jądrowych. Pomijając kwestie źródeł odnawialnych, o których mówi się współcześnie coraz częściej, i wykorzystaniu sił natury (wiatru, wody, słońca) do produkcji energii, o czym pamiętają oponenci proroków apokalipsy, warto zatrzymać się nad inną kwestią. Czy faktycznie, odcięcie współczesnej kultury, definiowanej w książce jako epoka nowych mediów, od źródeł energii

Audiowizualne aspekty_27.indd 380 28.05.2013 18:55

zmieniłoby radykalnie całą kulturę, a jeśli tak, to czy dokona się jej regres, wracając do tego, co było, czy progres, pozwalając kulturze ewoluować na bazie przeżytych doświadczeń? Można by się o tym z łatwością przekonać, tylko kto tak odważny, by wyciągnąć wtyczkę?

Audiowizualne aspekty_27.indd 381 28.05.2013 18:55

## Bibliografia do części drugiej


1. Aouil B., *Komunikowanie się w Internecie – narzędzia, specyfika i właściwości*, [w:] *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Toruń 2008.
2. Albrow M., *Globalizacja: teoretyczne aspekty zmian*, [w:] *Socjologia. Lektury*, red. P. Sztompka, M. Kucia, Kraków 2005.
3. Anderson B., *Wspólnoty wyobrażone*, tłum. S. Amsterdamski, Warszawa –Kraków 1997.
4. Angerer M. L., *Ciało jako interfejs*, tłum. O. Kubińska, „Magazyn Sztuki" 1998, nr 1.
5. Appadurai A., *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, tłum. Z. Pucek, Kraków 2006.
6. Augé M., *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, tłum. R. Chymkowski, Warszawa 2010.
7. Bachtin M., *Słowo dialogu – dialogowość słowa*, tłum. D. Ulicka, [w:] *Antropologia słowa*, red. G. Godlewski, Warszawa 2003.
8. Bajka Z., *Historia mediów*, Kraków 2008.
9. Baldwin E., Longhurst B., Mccracken S., Ogborn M., Stmih G., *Wstęp do kulturoznawstwa*, tłum. M. Kaczyński, J. Łoziński, T. Rosiński, Poznań 2007.
10. Barczyk P., *Nowe technologie a kultura cyfrowego dostępu*, [w:] *Wokół mediów ery WEB 2.0,* red. B. Jung, Warszawa 2010.
11. Bard A., Soderquist J., *Netokracja. Nowa elita władzy i życie po kapitalizmie*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006.
12. Barker Ch., *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, tłum. A. Sadza, Kraków 2005.
13. Barthes R., *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, tłum. J. Trznadel, Warszawa 1985.
14. Baudrillard J., *Precesja symulakrów*, tłum. T. Komendant, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1996.
15. Baudrillard J., *Świat wideo i podmiot fraktalny*, tłum. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994.


Audiowizualne aspekty_27.indd 383 28.05.2013 18:55

16. Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, *tłum.* S. Królak, Warszawa 2005.
17. Baudrillard J., *Społeczeństwo konsumpcyjne. Jego mity i struktury*, tłum. S. Królak, Warszawa 2006.
18. Bauer Z., *Dziennikarz wobec nowych mediów*, Kraków 2009.
19. *Bauman o popkulturze. Wypisy*, wyb. M. Halawa, P. Wróbel, Warszawa 2008.
20. Bauman Z., *Ciało i przemoc w obliczu ponowoczesności*, Toruń 1995.
21. Bauman Z., *Dwa szkice o moralności ponowoczesnej*, Warszawa 1995.
22. Bauman Z., *Globalizacja*, tłum. E. Klekot, Warszawa 2000.
23. Bauman Z., *Ponowoczesność jako źródło cierpień*, Warszawa 2000.
24. Bauman Z., *Płynne życie*, tłum. T. Kunz, Kraków 2007.
25. Bauman Z*., 44 listy ze świata płynnej nowoczesności*, tłum. T. Kunz, Kraków 2011.
26. Bauman Z*., Kultura w płynnej nowoczesności*, Warszawa 2011.
27. Bell D., *Kulturowe sprzeczności kapitalizmu*, tłum. S. Amsterdamski, Warszawa 1994.
28. Benedyk E., *Antymatrix. Człowiek w labiryncie Sieci*, Warszawa 2004.
29. Benjamin W., *Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji*, tłum. K. Krzemeniowa, [w:] *Estetyka i film*, red. A.Helman, Warszawa 1972.
30. Berger J., *Sposoby widzenia*, tłum. M. Bryl, Poznań 1997.
31. Bergström B., *Komunikacja wizualna*, tłum. J. Tarnawska, Warszawa 2009.
32. Berney D., *Społeczeństwo Sieci*, tłum. F. Marcin, Warszawa 2008.
33. Bianculii D., *Teleliteracy. Taking Television Seriously*, New York 1992.
34. Böhme H., *Teologia teleobecności*, tłum. A. Ubertowska, „Magazyn Sztuki" 1996, nr 2.
35. Bollier D., *When Push Comes to Pull: The New Economy and Culture of Networking Technology*, Washington 2006.
36. Bolter D., *Człowiek Turinga*, tłum. T. Goban-Klas, Warszawa 1990.
37. Borasińska A., *Nowe media – (nowa) psychologia odbiorcy,* [w:] *Nowe media a media tradycyjne*, red. M. Jeziński, Toruń 2009.
38. Brockman J., *Powstaje trzecia kultura*, [w:] *Trzecia kultura. Nauka u progu trzeciego tysiąclecia*, red. J. Brockman, tłum. P. Amsterdamski i in., Warszawa 1996.
39. Brooks D., *Bobos In Paradise: The New Upper Class and How They Got There*, New York 2000.
40. Burszta W. J., *Asteriks w Disneylandzie. Zapiski antropologiczne*, Poznań 2001.
41. Burszta W. J., *Tożsamość narracyjna w dobie ekranu*, [w:] *Narracja i tożsamość* (*I*). *Narracje w kulturze*, red. W. Bolecki, R. Nycz, Warszawa 2004.

42. Burszta W. J., Kuligowski W., *Dlaczego kościotrup nie wstaje? Ponowoczesne pejzaże kultury*, Warszawa 1999.
43. Burszta W. J., Kuligowski W., *Sequel. Dalsze przygody kultury w globalnym świecie*, Warszawa 2005.
44. Castells M., *Galaktyka Internet. Refleksja nad Internetem, biznesem i społeczeństwem,* tłum. T. Hornowski, Poznań 2003.
45. Castells M., *Społeczeństwo sieci*, tłum. M. Marody i in., Warszawa 2007.
46. Castells M., *Siła tożsamości*, tłum. S. Szymański, Warszawa 2008.
47. Celiński P., *Interfejsy nowych mediów i refiguracje mediów i kultury*, [w:] *Nowe media a media tradycyjne*, red. M. Jeziński, Toruń 2009.
48. Celiński P., *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wrocław 2010.
49. Chyła W., *Kultura audiowizualna*, Poznań 1999.
50. Chyła W., *Ekran – zasłona obecności*, [w:] *Wiek ekranów. Przestrzeni kultury widzenia*, red. A. Gwóźdź, P. Zawojski, Kraków 2002.
51. Chyła W., *Media jako biotechnosystem. Zarys filozofii mediów*, Poznań 2008.
52. Clifford J., *Kłopoty z kulturą. Dwudziestowieczna etnografia, literatura i sztuka*, tłum. E. Dżurak i in., Warszawa 2000.
53. Czerwiński M., *Pytając o cywilizację*, Warszawa 2000.
54. Dawkins R., *Fenotyp rozszerzony. Dalekosiężny gen*, tłum. J. Gliwicz, Warszawa 2003.
55. Debord G., *Społeczeństwo spektaklu*, tłum. A. Ptaszkowska, Gdańsk 1998.
56. Dichter M., *Teorie mediów*, tłum. E. Krauss, Warszawa 2010.
57. Dijk van J., *Społeczne aspekty nowych mediów*, tłum. J. Konieczny, Warszawa 2010.
58. Dobek-Ostrowska B., *Podstawy komunikowania społecznego*, Wrocław 2002.
59. *Dziesięć przedmiotów* (*pop*)*kultury*, „Kultura popularna" 2004, nr 3.
60. Eco U., *Dzieło otwarte: forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych,* tłum. J. Gałuszka i in., Warszawa 2008.
61. Eco U., *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, tłum. T. Rutkowska, „Przekazy i Opinie" 1990, nr 1–2.
62. Eco U., *Semiologia życia codziennego*, tłum. J. Ugniewska, P. Salawa, Warszawa 1996.
63. Eco U., *Superman w literaturze masowej*, tłum. J. Ugniewska, Warszawa 1996.
64. Eco U., *Przyszłość książki*, tłum. A. Szymanowski, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005.

Audiowizualne aspekty_27.indd 385 28.05.2013 18:55

65. Ekrany piśmienności. *O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2008.
66. Endor T., *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, tłum. A. Sadza, Kraków 2004.
67. Erhardt L., *Sztuka dźwięku*, Warszawa 1980.
68. *Estetyczne przestrzenie współczesności*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1996.
69. *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowiecki, Kraków 2005.
70. *Europejskie manifesty kina. Antologia*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2002.
71. Fiut I., *Twórczość literacka w sieci*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowiecki, Kraków 2005.
72. Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
73. Fiske J., *Postmodernizm i telewizja*, [w:] *Pejzaże audiowizualne. Telewizja. Wideo. Komputer*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1997.
74. Fiske J., *Wprowadzenie do badań nad komunikowaniem*, tłum. A. Gierczak, Wrocław 1999.
75. Fiske J., *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. K. Sawicka, Kraków 2010.
76. Flusser V., *Ku uniwersum obrazów technicznych*, tłum. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994.
77. Flusser V., *Gest wideo*, tłum. A. Gwóźdź, [w:] *Pejzaże audiowizualne. Telewizja-wideo-komputer*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1997.
78. Fromm E., *Rewolucja nadziei. Ku uczłowieczonej technologii*, tłum. H. Adamska, Poznań 1996.
79. *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.
80. Giddens A., *Nowoczesność i tożsamość*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2007.
81. Giddens A., *Konsekwencje nowoczesności*, tłum. E. Klekot, Kraków 2008.
82. Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Warszawa 2001.
83. Goban-Klas T., *Społeczeństwo medialne*, Warszawa 2005.
84. Goban-Klas T., *Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja*, Warszawa 2005.
85. Godzic W., *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, Kraków 1996.
86. Godzic W., *Telewizja jako kultura*, Kraków 1999.
87. Godzic W., *Rozumieć telewizję*, Kraków 2001.
88. Godzic W., *Pilot, czyli esencja telewizji*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.

89. Gogolek W., *Technologie informacyjne mediów*, Warszawa 2006.
90. Gołębiewska M., *Demontaż atrakcji. O estetyce audiowizualności*, Gdańsk 2003.
91. Gould G., *Perspektywy nagrań*, tłum. Matuszkiewicz M., [w:] *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, red. C. Cox, D. Warner, Gdańsk 2010.
92. Górska-Olesińska M., *Trwałe konwersacje. Wirtualne realia sieci jako rzeczywistość konwersacji*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowiecki, Kraków 2005.
93. *Granice kultury*, red. A. Gwóźdź, M. Kempna-Pieniążek, Katowice 2011.
94. Graszewicz M., Lewiński D., *Co to jest społeczeństwo sieciowe i dlaczego ono nie istnieje?*, „Nowe Media" 2010, nr 1.
95. Greetz C., *Zesłane światło. Antropologiczne refleksje na tematy filozoficzne*, tłum. Z. Pucek, Kraków 2003.
96. Geertz C., *Interpretacja kultur. Wybrane eseje,* tłum. M. M. Piechaczek, Kraków 2005.
97. Grzesik-Robak A., *Media tradycyjne wobec nowych rozwiązań technologicznych – szansa czy zagrożenie*, [w:] *Nowe media a media tradycyjne*, red. M. Jeziński, Toruń 2009.
98. Gwóźdź A., *Elektroniczne gry świetle*, [w:] *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*, red. A. Gwóźdź, Kielce 1994.
99. Gwóźdź A., *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Kraków 1997.
100. Gwóźdź A., *Mała ekranologia*, [w:] *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, red. A. Gwóźdź, P. Zawojski, Kraków 2002.
101. Gwóźdź A., *Zmęczone obrazy*, [w:] *Styl późny w muzyce, literaturze i kulturze*, red. W. Kalaga, B. Polok, Katowice 2002.
102. Gwóźdź A., *Technologie widzenia czyli Media w poszukiwaniu autora: Wim Wenders*, Kraków 2004.
103. Gwóźdź A., *Ciało ekranowe jako medium pamięci kulturowej*, [w:] *Media, ciało, pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, red. A. Gwóźdź, A. Nieracka-Ćwikiel, Warszawa 2006.
104. Gwóźdź A., *Play movie/Special features, czyli czytanie płyt DVD jako doświadczenie* (*nowo*)*medialne*, [w:] *Nowoczesność jako doświadczenie: analizy kulturoznawcze*, red. A. Zeidler-Janiszewska, R. Nycz, B. Giza, Warszawa 2008.
105. Halawa M., *Życie codzienne z telewizorem*, Warszawa 2006.
106. Hannerz U., *Powiązania transnarodowe. Kultura, ludzie, miejsca*, tłum. K. Franek, Kraków 2006.

Audiowizualne aspekty_27.indd 387 28.05.2013 18:55

107. Hartman E.-M., *Cyfrowe przestrzenie komunikacji. Recepcja filmu na DVD – widz jako współautor*, [w:] *Pogranicza audiowizualności*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2010.
108. Hejmej A., *Intermedialność i literatura intermedialna*, [w:] *Kulturowe wizualizacje doświadczenia*, red. W. Bolecki, A. Dziadek, Warszawa 2010.
109. Hofmokl J., *Internet jako wspólne dobro*, Warszawa 2009.
110. Hopfinger M., *Kultura współczesna – audiowizualność*, Warszawa 1985.
111. Hopfinger M., *Słowo i obraz w kulturze współczesnej*, „Kultura i Społeczeństwo" 1986, nr 1.
112. Hopfinger M., *W laboratorium sztuki XX wieku. O roli słowa i obrazu*, Warszawa 1993.
113. Hopfinger M., *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, Warszawa 1997.
114. Hopfinger M., *Doświadczenia audiowizualne: o mediach w kulturze współczesnej*, Warszawa 2003.
115. Hopfinger M., *Film i antropologia. Osiąganie dystansu wobec audiowizualności*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005.
116. Hopfinger M., *Literatura i media. Po roku 1989*, Warszawa 2010.
117. *Humanista w cyberprzestrzeni*, red. W. Godzic, Kraków 1999.
118. Janion M., *Romantyzm i jego media*, Kraków 2001.
119. Janowska A. A., *Muzyka cyfrowa a nowe modele dystrybucji na rynku fonograficznym*, [w:] *Wokół mediów ery WEB 2.0,* red. B. Jung, Warszawa 2010.
120. Janusiewicz M., *Czytelnik – współtwórcą utworu, czyli spodziewana zamiana miejsc. Różne strategie aktywności odbiorcy, wpisane w konstrukcję i formę utworu, jako zapowiedź rozwoju literatury multimedialnej i hipertekstowej*, [w:] *Nowe media. Nowe w mediach*. t. 3: *W świecie komunikacji zdegradowanej*, red. I. Borkowski, A. Woźny, Wrocław 2009.
121. Jarecka U., *Świat wideoklipów*, Warszawa 1999.
122. Jenkins H., *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów,* tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
123. Jędrzejewski S., *Radio w świecie cyfrowym*, [w:] *Nowe media a media tradycyjne,* red. M. Jeziński, Toruń 2009.
124. Juszczyk S., *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia* (*o problemach tworzącego się społeczeństwa informacyjnego*), Katowice 2000.
125. Kalaga W., *Tekst hybrydyczny. Polifonie i aporie doświadczenia wizualnego*, [w:] *Kulturowe wizualizacje doświadczenia*, red. W. Bolecki, A. Dziadek, Warszawa 2010.

126. Kałużny J. C., *Gorączka sobotniej nocy, nova et vetera*, „Journal of Urban Ethnology" 2001, nr 4.
127. Kerckhove D. de, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, tłum. W. Sikorski, P. Nowakowski, Warszawa 1996.
128. Kerckhove D. de, *Inteligencja otwarta*, tłum. A. Hildebrandt, R. Glegoła, Warszawa 2001.
129. Klossowski P., *Nietzsche i błędne koło*, tłum. W. Kunicki, Warszawa 1996.
130. Kluszczyński R. W., *Interaktywność – właściwość odbioru czy nowa jakość sztuki/kultury?,* [w:] Estetyczne przestrzenie współczesności, red. A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1996.
131. Kluszczyński R. W., *Komunikowanie w sztuce interaktywnej*, [w:] *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*, red. S. Krzemień-Ojak, Białystok, 1997.
132. Kluszczyński R. W., *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce*, Warszawa 1998.
133. Kluszczyński R. W., *Film, Wideo, Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999.
134. Kluszczyński R. W., *Ontologiczne transgresje: sztuka pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną*, „Kultura Współczesna" 2000, nr 1–2.
135. Kluszczyński R. W., *Artystyczno-kulturowe znaczenie internetu*, [w:] *W świecie mediów*, red. E. Nurczyńska-Fidelska, Kraków 2001.
136. Kluszczyński R. W., *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Warszawa 2001.
137. Kluszczyński R. W., *Światy multimediów*, [w:] *W świecie mediów*, red. E. Nurczyńska-Fidelska, Kraków 2001.
138. Kluszczyński R. W., *Światy możliwe – światy wirtualne – światy sztuki. Fragmenty teorii doświadczenia rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Kraków 2005.
139. Kluszczyński R. W., *Sztuka multimediów*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005**.**
140. Kluszczyński R. W., *Nowe media w przestrzeniach muzeum*, [w:] *Muzeum sztuki. Od Louvru do Bilbao*, red. M. Popczyk, Katowice 2006.
141. Kluszczyński R. W., *Paranoidalne zwierciadła. Refleksje o tożsamości we współczesnych* (*multi*)*mediach*, [w:] *Media, ciało, pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, red. A. Gwóźdź, A. Nieracka-Ćwikiel, Warszawa 2006.
142. Kluszczyński R. W., *Dylematy interaktywności* (*sztuka w kulturze partycypacji*), [w:] *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?,* red. E. Wilk, I. Kolasińska-Pasterczyk, Kraków 2008.

Audiowizualne aspekty_27.indd 389 28.05.2013 18:55

143. Kluszczyński R. W., *Przeobrażenia sztuki mediów* (*od filmu do sztuki interaktywnej*), [w:] *Widok, 1. Od kina absolutnego do kina przyszłości*, red. P. Krajewski, V. Kutlubasis-Krajewska, Wrocław 2009.
144. Kluszczyński R. W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.
145. Kłopotek K., *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, ExMachina 2009.
146. Kłoskowska A., *Socjologia kultury*, Warszawa 1983.
147. Kłoskowska A.*, Kultura masowa. Krytyka i obrona,* Warszawa 2006.
148. *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, ExMachina 2009.
149. *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Toruń 2008.
150. *Komunikacja społeczna a wyzwania współczesności*, red. D. Majka-Rostek, Warszawa 2010.
151. *Komunikowanie się w mediach elektronicznych. Język, edukacja, semiotyka*, red. M. Filiciak, G. Ptaszek, Warszawa 2009.
152. *Konteksty kultury popularnej*, red. M. Jeziński, M. Wincławska, B. Brodzińska, Toruń 2010.
153. Kotuła S. D., *Konwergencja mediów książki i Internetu*, [w:] *Nowe media a media tradycyjne,* red. M. Jeziński, Toruń 2009, s. 241–254.
154. Kowalski P., *Popkultura i humaniści. Daleki od kompletności remanent spraw, poglądów i mistyfikacji*, Kraków 2004.
155. Kowalski P., *Encyklopedia i palimpsest*, [w:] *Poszukiwanie sensów. Lekcja z czytania kultury*, red. P. Kowalski, Z. Libera, Kraków 2006.
156. Krajewski M., *Kultury kultury popularnej*, Poznań 2003.
157. Krzpiet M.*, Fenomen ekshibicjonizmu w telewizji,* Kraków 2005.
158. *Kultura masowa*, oprac. i tłum. Cz. Miłosz, Kraków 2002.
159. *Kulturowe kody technologii cyfrowych,* red. P. Celiński, Lublin 2011.
160. *Kulturowe wizualizacje doświadczenia*, red. W. Bolecki, A. Dziadek, Warszawa 2010.
161. Kuryluk E., *Hiperrealizm – nowy realizm*, Warszawa 1979.
162. Landow G. P., *Hipertekst a teoria krytyczna*, tłum. A. Piskorz, [w:] *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2008.
163. Lessing L., *Wolna kultura*, tłum. E. Bendyk, Warszawa 2005.
164. Lessing L., *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, tłum. C. Murawski, Warszawa 2009.
165. Levinson P., *Miękkie ostrze*, tłum. H. Jankowska, Warszawa 1999.

166. Levinson P., *Telefon komórkowy. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, tłum. H. Jankowska, Warszawa 2004.
167. Levinson P., *Nowe nowe media*, tłum. M. Zawadzka, Kraków 2010.
168. Lévy P., *Cyberculture*, Minneapolis – London 2001.
169. Lévy P., *Drugi potop*, tłum. J. Budzyk, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005.
170. Lipińska J., *Tożsamość sieciowa*, [w:] *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Toruń 2008.
171. Lister M., Dovey J., Giddings S., Grant I., Kelly K., *Nowe media. Wprowadzenie*, tłum. M. Lorek i in., Kraków 2009.
172. Lizut R., *Rzeczywistości wirtualne – przestrzeń komunikacji czy technoalienacji?*, http://www.sapientiokracja.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=97:rzeczywistoci-wirtualne-przestrze-komunikacji-czy-technoalienacji&catid=40:rafa-lizut&Itemid=68, (dostęp: 06.08.2011).
173. Loska K., *Dziedzictwo McLuhana – między nowoczesnością a ponowoczesnością*, Kraków 2001.
174. Lyotard J.-F., *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy*, tłum. M. Kowalska, Warszawa 1997.
175. Łotman J., *Struktura tekstu artystycznego*, tłum. A. Tanalska, Warszawa 1984.
176. MacCannell D., *Turysta. Nowa teoria klasy próżniaczej*, tłum. E. Klekot, A. Wieczorkiewicz, Warszawa 2002.
177. Maj B., *Komunikacja wirtualna – możliwości i ograniczenia*, [w:] *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Toruń 2008.
178. Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006.
179. Manovich L., *Ku archeologii ekranu komputerowego*, tłum. A. Piskorz, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001.
180. Marecki P., *Liternet*, [w:] *Liternet. Literatura i internet*, red. P. Marecki, Kraków 2003.
181. McNair B., *Seks, demokratyzacja pożądania i media, czyli kultura obnażania*, tłum. E. Klekot, Warszawa 2004.
182. Mamzer H., *Tożsamość w podróży. Wielokulturowość a kształtowanie tożsamości jednostki*, Poznań 2002.
183. Marody M., Nowak A., *Społeczna przestrzeń Internetu*, Warszawa 2006.
184. McLuhuan M., *Wybór pism*, tłum. K. Jakubowicz, Warszawa 1975.
185. McLuhuan M., *Wybór tekstów*, tłum. E. Różalska, J. M. Stokłosa, Poznań 2001.

Audiowizualne aspekty_27.indd 391 28.05.2013 18:55

186. McQuail D., *Teoria komunikowania masowego*, tłum. M. Bucholc, A. Szulżyńska, Warszawa 2007.
187. *Media audiowizualne*, red. W. Godzic, A. Drzał-Sierocka, Warszawa 2010.
188. *Media światem człowieka*, red. M. Drożdż, I. Fiut, Kraków – Kielce 2009.
189. Melosik Z., *Kultura instant: paradoksy pop-tożsamości*, [w:] *Edukacja w czasach popkultury*, red. W. Burszta, A. de Tchorzewski, Bydgoszcz 2002.
190. Melosik Z., *Teoria i praktyka edukacji wielokulturowej*, Kraków 2007.
191. Mersch D., *Teorie mediów*, tłum. E. Krauss, Warszawa 2010.
192. Miczka T., *O zmianie zachowań komunikacyjnych. Konsumenci w nowych sytuacjach audiowizualnych*, Katowice 2002.
193. Miczka T., *Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną. Teksty wykładów wygłoszonych na sympozjum naukowym zorganizowanym przez Oddział Polskiej Akademii Nauk i Wydział Teologiczny UAM w Poznaniu dnia 7 grudnia 2005 roku*. red. A. Wojtowicz, Poznań 2006, s. 25–53**.**
194. Mikułowski Pomorski J., *Zmieniający się świat mediów*, Kraków 2008.
195. Miller V. J., *Religia w świecie konsumpcji. Chrześcijańska wiara i praktyka w kulturze konsum*pcyjnej, Kraków 2007.
196. Momro J., *Henri-Frederic Amiel i Maria Baszkircew w Internecie. O blogach okiem literaturoznawczym* (*i nie tylko*), [w:] *Liternet. Literatura i internet*, red. P. Marecki, Kraków 2003.
197. Morin E., *Duch czasu*, tłum. A. Frybes, Kraków 1965.
198. Morley D., *Być w domu w mobilnym świecie*, „Kultura popularna" 2004, nr 3.
199. Mrozowski M., *Bohater naszych czasów*, „Kultura popularna" 2004, nr 3.
200. Mulvey L., *Do utraty wzroku*. *Wybór tekstów*, red. K. Kuć, L. Thompson, tłum. J. Mach, Kraków 2010.
201. Nacher A., *Mobilne, wirtualne, realne. Rekonfiguracja doświadczenia miejskiego między nowoczesnością postnowoczesnością*, [w:] *Rekonfiguracje modernizmu. Nowoczesność i kultura popularna*, red. T. Majewski, Warszawa 2009.
202. Negroponte N., *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*, tłum. M. Łakomy, Warszawa 1997.
203. Newcomb H., Hirsch P.*, Telewizja jako forum kultury*, tłum J. Mach*,* [w:] *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1997.
204. *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?,* red. E. Wilk, I. Kolasińska-Pasterczyk, Kraków 2008.
205. *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005.

206. *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*, red. M. Hopfinger, Warszawa 1997.
207. Ogonowska A., *Sylwetki bohaterów ponowoczesności*, „Kultura popularna" 2004, nr 1.
208. Olszański L., *Dziennikarstwo internetowe*, Warszawa 2006.
209. Ong W., *Wtórna oralność*, tłum. J. Japola, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2002.
210. Ortega y Gasset J., *Bunt mas,* tłum. P. Niklewicz, Warszawa 2002.
211. Ostrowicki M., *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Kraków 2006.
212. O'Sullivan T., Hartley J., Saunders D., Montgomery M., Fiske J., *Kluczowe pojęcia w komunikowaniu i badaniach kulturalnych*, tłum. A. Gierczak-Bujak, Wrocław 2005.
213. Otto W., *Krótkie formy filmowe w Internecie,* [w:] *Nowe media a media tradycyjne,* red. M. Jeziński, Toruń 2009.
214. *Paradoksy internetu. Konteksty społeczno-kulturowe,* red. M. Szpunar, Toruń 2011.
215. *Pejzaże audiowizualne. Telewizja – wideo – komputer*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1997.
216. Petry-Mroczkowska J., *Amerykańska wojna kultur*, Warszawa 1999.
217. Pink S., *Etnografia wizualna*, Kraków 2009.
218. Piotrowski M., *Sieć 2.0 i Kultura 2.0 – specyfika nowego podejścia do komunikacji w Internecie*, [w:] *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Toruń 2008.
219. Pitrus A., *Wideo/Ja*, [w:] *Media, ciało, pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, red. A. Gwóźdź, A. Nieracka-Ćwikiel, Warszawa 2006.
220. Pleszczyński J., *Wartości epistemiczne mediów tradycyjnych i nowych*, [w:] *Komunikowanie się w mediach elektronicznych*, red. M. Filiciak, G. Ptaszek, Warszawa 2009.
221. *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994.
222. Postman N., *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, tłum. A. Tanalska-Dulęba, Warszawa 1995.
223. Postman N., *Zabawić się na śmierć*, tłum. L. Niedzielski, Warszawa 2002.
224. Postman N., *Ideologia maszyn: technika komputerowa*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005.
225. *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1996.
226. *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*, red. A. Gwóźdź, Kielce 1994.

227. Preizner J., *Nowe media w kinie współczesnym. Demoniczna telewizja*, [w:] *Nowe media a media tradycyjne,* red. M. Jeziński, Toruń 2009.
228. Pułka L., *Kultura mediów i jej spektakle na tle przemian komunikacji społecznej i literatury popularnej*, Wrocław 2004.
229. Reeves B., Nass C., *Media i ludzie*, tłum. H. Szczerkowska, Warszawa 2000.
230. Rachwał T., *Ciało jako ubiór,* [w:] *Media, ciało, pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, red. A. Gwóźdź, Nieracka-Ćwikiel A., Warszawa 2006.
231. *Religia i kultura w globalizującym się świecie*, red. M. Kempny, G. Woroniecka, Kraków 1999.
232. Rewers E., *Tożsamości translacyjne*, [w:] *Media, ciało, pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, red. A. Gwóźdź, A. Nieracka-Ćwikiel, Warszawa 2006.
233. Rheingold H., *Virtual Worlds*, London 1991.
234. Rheingold H., *The Virtual Communities. Homesteading on the Electronic Frontier*, M. A. Addison-Wesley 1993.
235. Rifkin J., *Wiek dostępu. Nowa kultura hiperkapitalizmu, w której płaci się za każdą chwilę życia*, tłum. E. Kania, Wrocław 2003.
236. Ritzer G., *Macdonaldyzacja społeczeństwa*, tłum. S. Magala, Warszawa 1999.
237. Ryan M.-L., *Cyberspace Textuality*, Indiana 1999.
238. Sachs C., *Muzyka w świecie starożytnym*, tłum. Z. Chechlińska, Warszawa 1988.
239. Sandbothe M., *Transwersalne światy medialne. Filozoficzne rozważania o Internecie*, tłum. K. Krzemieniowa, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie medialne*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001.
240. Sareło Z., *Postmodernistyczny styl myślenia – życia*, [w:] *Postmodernizm. Wyzwanie dla chrześcijaństwa*, red. tenże, Poznań 1995.
241. Schafer R. M., *Muzyka środowiskowa*, tłum. D. Gwizdalanka, „Res Facta" 1982, nr 9.
242. *Semiotyka środków łączności*, red. Faryno J., Warszawa 2001.
243. Sieńko M., *Narracja intermedialna*, [w:] *Przestrzenie wizualne i akustyczne człowieka. Antropologia audiowizualna jako przedmiot i metoda badań*, red. A. Janiak, W. Krzemińska, A. Wojtasik-Tokarz, Wrocław 2007.
244. Sikora D., *Literatura wobec nowych technologii*, [w:] *Nowe media. Nowe w mediach*. t. 3: *W świecie komunikacji zdegradowanej*, red. I. Borkowski, A. Woźny, Wrocław 2009.
245. Sikora T., *Wpływ guzików, termoizolatorów i czujników bimetalicznych na kształt człowieczeństwa*, „Po-mysł" 2006, nr 11.

246. Simmel G., *Most i drzwi: wybór esejów*, tłum. M. Łukaszewicz, Warszawa 2006.
247. Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem: model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.
248. Sitarski P., *Rzeczywistość wirtualna*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005.
249. Siwak W., *Audiosfera na przełomie stuleci*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005.
250. Slevin J., *Internet i formy związków międzyludzkich*, tłum. Juza M., [w:] *Socjologia codzienności*, red. P. Sztompka, M. Bogunia-Borowska, Kraków 2008.
251. *Słowo w kulturze mediów*, red. Z. Suszczyński, Białystok 1999.
252. Snow C. P., *Dwie kultury*, tłum. T. Baszniak, Warszawa 1999.
253. Sontag S., *O fotografii*, tłum. S. Magala, Warszawa 1986.
254. Sterling B., *Shaping Things*, Londyn 2005.
255. Strinati D., *Wprowadzenie do kultury popularnej*, tłum. W. J. Burszta, Poznań 1998.
256. Suszczyński Z., *Hipertekst a „Galaktyka Gutenberga"*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005.
257. Sulima R., *Telefon komórkowy – busola codzienności*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.
258. Szczęsna E., *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa 2007.
259. Szczęsna E., *Znak w cyfrowym świecie. Semiotyczne aspekty komunikacji komputerowej*, [w:] *Komunikowanie się w mediach elektronicznych. Język, edukacja, semiotyka*, red. M. Filiciak, G. Ptaszek, Warszawa 2009.
260. Szczęsna E., *Cyfrowy światoobraz. Kilka uwag o obrazowości przekazów internetowych*, [w:] *Kulturowe wizualizacje doświadczenia*, red. W. Bolecki, A. Dziadek, Warszawa 2010.
261. Szendlak T., *Technomania. Cyberplemię w zwierciadle socjologii*, Toruń 1998.
262. Szendlak T., *Supermarketyzacja. Religia i obyczaje seksualne młodzieży w kulturze konsumpcyjne*j, Wrocław 2008.
263. Sznajderman M., *Współczesna Biblia Pauperum*, Kraków 1998.
264. Sztompka P., *Socjologia. Analiza społeczeństwa,* Kraków 2002.
265. Sztompka P., *Socjologia wizualna. Fotografia jako metoda badawcza*, Warszawa 2005.
266. Sztompka P., *Życie codzienne – temat najnowszej socjologii,* [w:] *So-*

*cjologia codzienności*, red. P. Sztompka, M. Bogunia-Borowska, Kraków 2008.
267. Śliwiński P. J., *Jestem, który jestem w sieci, czyli o telefonie komórkowym w polskiej codzienności*, [w:] *Życie codzienne Polaków*, red. R. Sulima, Łomża 2003.
268. Taylor L., Willis A., *Medioznawstwo,* tłum. M. Król, Kraków 2006.
269. *Teorie komunikacji i mediów,* vol. 1, red. M. Graszewicz, J. Jastrzębski, Wrocław 2009.
270. Thompson J. B., *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, tłum. I. Mielnik, Wrocław 2006.
271. Toffler A., *Trzecia fala*, tłum. E. Woydyłło, Warszawa 1986.
272. Toffler A., Toffler H., *Budowa nowej cywilizacji. Polityka trzeciej fali,* tłum. J. Łoziński, Poznań 1996.
273. *Tożsamość w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Kraków 1999.
274. Urban G., *Metaculture: How Culture Moves through the World*, Minneapolis 2002.
275. Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.
276. Urry J., *Socjologia mobliności*, tłum. J. Stawiński, Warszawa 2009.
277. Urry J., *Spojrzenie turysty*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2007.
278. Youngblood G., *Expanded Cinema*, New York 1970.
279. Wałaszewski Z., *Interaktywność gier komputerowych,* [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005.
280. Wasilewska-Chmura M., *Przestrzeń intermedialna literatury i muzyki. Muzyka jako model i tworzywo w szwedzkiej poezji późnego modernizmu i neoawangardy*, Kraków 2011.
281. *Widzieć, myśleć, być. Technologie medialne*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001.
282. *Web.studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, ed. D. Gauntlett, Oxford 2000.
283. Weibel P., *The post-media condition*, http://www.medialabmadrid.org/medialab/medialab.php?l=0&a=a&i=329 (dostęp na: 20.09.2012)
284. Welsch W., *Nasza postmodernistyczna moderna*, tłum. R. Kubicki, A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1998.
285. Welsch W., *Estetyka poza estetyką. O znaczeniu estetyki w czasach współczesnych i o nowej formie dyscypliny*, tłum. J. Gilewicz, [w:] *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*. cz. 1, red. A. Zeidler-Janiszewska, Poznań 1998.
286. Welsch W., *Głębia powierzchni*, tłum. J. Gilewicz, [w:] *Filozoficzne*

*konteksty koncepcji rozumu transwersalnego. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, cz. 2, red. R. Kubicki, Poznań 1998.
287. Welsch W., *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, tłum. J. Gilewicz, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005.
288. *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001.
289. Wilk E., *Ku proksemice przekazów audiowizualnych*, [w:] *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*, red. A. Gwóźdź, Kielce 1994.
290. Wilk E., *Ekrany pisma czy ekrany widzialności*, [w:] *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, red. A. Gwóźdź, P. Zawojski, Kraków 2002.
291. Wilk E., *Nawigacja słowa. Strategie werbalne w przekazach audiowizualnych*, Kraków 2000.
292. Winner L., *Technology Today: Utopia or Dystopia*, „Social Research", vol. 64, nr 3.
293. Wojciechowska A.*, Integralność dzieła audiowizualnego a ewolucja ekranów w kulturze XX wieku,* [w:] *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, red. A. Gwóźdź, P. Zawojski, Kraków 2002, s. 315–329.
294. Wójtowicz E.*, Ekran a sztuka Internetu,* [w:] *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, red. A. Gwóźdź, P. Zawojski, Kraków 2002.
295. *W świecie mediów*, red. E. Nurczyńska-Fidelska, Kraków 2001.
296. Veblen T., *Teoria klasy próżniaczej*, tłum. B. Szacka, Poznań 1998.
297. Virilio P., *Światło pośrednie*, tłum. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994.
298. Virilio P., *Maszyna widzenia*, tłum. A. Gwóźdź, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie medialne*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001.
299. Virilio P., *Bomba informacyjna,* tłum. S. Królak, Warszawa 2006.
300. Zajdel J., *Ekran – obraz – wyświetlacz*, [w:] *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, red. A. Gwóźdź, P. Zawojski, Kraków 2002.
301. Załuski T., *Transmedialność*?, [w:] *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Łódź 2010.
302. Zawojski P., *Od obrazów pisma do pisma obrazów*, [w:] *Słowo w kulturze mediów*, red. Z. Suszczyński, Białystok 1999.
303. Zawojski P., *Elektroniczne obrazoświaty. Między sztuką a technologią*, Kielce 2000.
304. Zawojski P., *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*. red. A. Gwóźdź, P. Zawojski, Kraków 2002.

305. Zawojski P., *Ciało jako interfejs. O kilku (nie)przypadkowych sytuacjach, w których staję się (współ)twórcą*, [w:] *Media, ciało, pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, red. A. Gwóźdź, A. Nieracka-Ćwikiel, Warszawa 2006.
306. Zawojski P., *Cyberkultura jako nowy paradygmat kultury medialnej. Rozważania teoretyczne*, [w:] *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury*? red. E. Wilk, I. Kolasińska-Pasterczyk. Kraków 2008.
307. Zawojski P., *Interaktywność versus interpasywność*, [w:] *Interaktywne media sztuki*, red. A. Porczak, Kraków 2009.
308. Zawojski P., *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010.
309. Zawojski P., *Trzecia kultura a cyberkultura*, [w:] *Kultura medialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej*, red. W. Chyła, M. Kamińska, P. Kędziora, M. Konińska, Poznań 2010.
310. *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik do krainy niemożliwości*, red. Z. Benedytkowicz, Warszawa 2000.
311. Ziemek J., *Dystopia jako wzorzec teraźniejszości*, [w:] *Od starożytnego uniwersum do Unii Europejskiej*, red. A. Regiewicz, Z. Kadłubek, Katowice – Zabrze 1999.
312. Żabicki P., *Technologiczna codzienność. Internet – Bank – Telewizja*, Warszawa 2007.
313. Życiński J., *Bóg postmodernistów*, Lublin 2001.

Audiowizualne aspekty_27.indd 398 28.05.2013 18:55

# Indeks nazwisk


Abrahams Roger D. 23, 82
Acconci Vito 56
Adorno Theodor W. 76
Agamben Giorgio 34
Albrow Martin 157
Altman Natan 122
Amalarius 30
Anczyc Władysław Ludwik 112, 127
Anderson Benedict 288
Appadurai Arjun 197, 288
Appia Adolphe 46, 47
Arendt Hannah 134
Austin John 76, 77, 115, 131
Babbage Charles 162, 164
Bachtin Michaił 114, 136, 172, 283
Badylak Walenty 115
Barba Eugenio 34, 79, 80, 85, 120
Bard Aleksander 213, 214, 277
Bardijewski Henryk 45, 46, 136
Barker Chris 221
Barthes Roland 77, 79, 93, 262, 326
Bartmiński Jerzy 103
Bartoszek Adam 87
Batty Gaston 70
Baudelaire Charles 48, 134
Baudrillard Jean 59, 71, 72, 154, 185, 202, 248, 258, 261, 262, 264, 276, 373
Bauman Zygmunt 8, 9, 45, 48, 70, 109, 110, 151, 185, 228, 288
Bell Alexander 250
Bell Daniel 221, 223
Benedict Ruth 33
Benedykt XVI 74
Benjamin Walter 40, 48, 76, 92, 153, 182, 260, 274, 320
Bereś Jerzy 56
Berger John 7, 262
Berger Peter 87
Bergson Henryk 78
Bernini Giovanni Lorenzo 75
Bernstein Basil 34
Birringer Johannes 88
Blake William 37
Boal August 64
Bogusławski Wojciech 103, 107, 112
Bollier David 207
Bolter Dawid 164, 234, 236, 255, 300, 356
Boorstin Daniel 71, 90
Bornus-Szczeciński Marcin 101
Bourdieu Pierre 125, 129
Braun Kazimierz 21, 48, 49, 51
Brecht Bertolt 48, 53, 63, 134
Breuer Lee 84
Brook Peter 27, 45, 71, 80, 84, 85, 106, 186
Brooks David 186
Brumer Wiktor 50, 103
Bruner Edward M. 23
Brzozowski Stanisław 46, 47
Buber Martin 38
Büchner Georg 25
Buchowski Michał 30, 31, 32
Budaj Jan 56
Burden Chris 56
Burke Kenneth 79

Burkett Walter 34
Burszta Wojciech J. 30, 197, 201, 227
Butler Judith 125
Bystroń Jan Stanisław 103
Cage John 53
Caillois Roger 60, 61, 63, 64, 68, 102
Campbell Joseph 71
Carlson Marvin 24, 25, 27, 28, 78, 80, 123, 126
Castells Manuel 151, 159, 197, 207, 212, 214, 218, 219, 233, 241, 306
Celiński Piotr 169
Chłopicki Józef 112
Christo (właściwie Christo Jawaszew) 52
Christoffersen Erik Exe 47
Chyła Wojciech 203, 204, 227, 233, 236, 238
Clifford James 197
Comte August 33
Cooley Charles 66
Copeau Jacques 70
Cortazar Julio 324
Coubertin Pierre de 129, 131
Craig Edward Gordon 45, 79
Cronkite Walter 73
Cunningham Mercè 53
Daguerre Louis 166
Dali Salvador 53
DaMatta Roberto 31, 135, 137, 138
Dawkins Richard 175, 176
Dąbrowska Elżbieta 100
Debord Guy 23, 36, 41, 68, 69, 75, 88, 89, 90, 102, 108, 137, 199
Dekert Jan 115
Deleuze George 228, 230, 199
Derrida Jacques 76, 77, 172, 363
Diamond Elin 78
Dilthey William 20, 23
Dine Jim 53
Długosz Jan 127
Dobek-Ostrowska Bogusława 281
Dobroński Adam 119
Dobużyński Mścisław 122
Draper Stephen W. 172
Dudzik Wojciech 136
Dufour Dany 236
Dunin Kinga 83
Durkheim Émile 81, 99
Duvignaud Jean 24, 57, 62, 92, 102, 109, 112, 116
Dziamski Grzegorz 52, 56, 57
Dziewulska Małgorzata 101
Eco Umberto 12, 26, 65, 167, 174, 262, 326, 339, 378, 379
Edison Thomas 249, 250
Eibl-Eibersfeld Irenaeus 34
Eichstaedt Jarosław 32
Eisenstein Siergiej M. 107, 246
Eliade Mircea 34
Emerson Ralf Waldo 75
Emmerson Keith 268
Edensor Tim 117, 126, 127, 129, 139
Erhardt Ludwik 273
Erickson Erik 34
Fajfer Zenon 324
Falkiewicz Andrzej 26, 79, 86, 87
Filiciak Mirosław 316, 353, 355
Filipowicz Stanisław 24, 41, 62, 63, 69, 102, 108, 109, 110, 111, 112, 114, 121, 137, 138
Filka Stan 56
Filliou Robert 55
Fischer-Lichte Erika 27, 31, 68, 78
Fiske John 187
Fiut Ignacy 322
Flusser Vilém 256, 262, 263, 276, 322, 362
Fo Dario 107
Fort Paul 46
Foucault Michel 106, 259, 343
Freud Zygmunt 20, 34, 78

Fried Michael 44
Fromm Erich 88, 219
Fydrych Waldemar 115
Frydryczak Beata 48
Gabryś Ryszard 119
Gall Iwo 51
Gauntlett David 307, 308
Geertz Clifford 7, 19, 26, 28, 63, 65, 79, 88, 224
Gennep Arnold van 33, 35, 40
George David 80
Giddens Anthony 8, 126, 195, 196, 226
Girard René 34
Goban-Klas Tomasz 162, 164, 177, 211, 243, 286, 287
Godzic Wiesław 332, 343, 344, 348, 349, 351, 352
Goebbels Heiner 84
Goffman Erving 27, 34, 42, 57, 65, 86, 88, 91, 138
Gołaczyńska Magorzata 57
Gołębiewska Maria 200
Gombrowicz Witold 27, 86, 111
Gorny Eugene 204
Gould Glenn 273
Góra Jan, o. 98
Górecki Henryk Mikołaj 119
Gramsci Antonio 93
Gray Elisha 250
Greenblatt Stephen 26
Gropius Walter 46
Grotowski Jerzy 27, 46, 47, 71, 80, 85, 101, 113, 120, 128
Gruber Ruth Ellen 124
Grusin Richard 300
Gurawski Jerzy 47
Gwóźdź Andrzej 256, 257, 266, 267, 328, 329, 350, 361, 263
Halawa Mateusz 341, 344, 345
Hall Stuart 38, 106
Hałas Elżbieta 17
Hancock Herbie 268
Hannerz Ulf 196
Hanuszkiewicz Adam 47
Hauptmann Gerhart 112
Hausbrandt Andrzej 87
Hayles Katherine N. 329
Hejmej Andrzej 296
Heraklit 79
Herbert Zbigniew 111, 141
Hitler Adolf 110, 130
Hollerith Herman 164, 166
Holoubek Gustaw 87
Hopfinger Maryla 158, 243, 253, 277, 289, 299, 327, 329, 336, 340
Horacy 17, 124
Huizinga Johan 61, 62, 102, 353
Hutcheon Linda 262
Huysmans Joris-Karl 56, 87
Hymes Dell 18, 27, 79
Jacobson Robert 284, 337
Jakobson Roman 31, 34, 40, 79
Jan Paweł II 92, 97, 135
Janion Maria 112, 295
Janiszewski Tadeusz 139
Jansen William H. 26
Jedynak Barbara 112
Jenkins Henry 158, 208, 209, 300, 303
Jewrieinow Nikołaj 44, 50, 107, 122, 123
Jędrzejewski Stanisław 270, 271
Jurjew Jurij 46
Kaczyński Lech 118, 120
Kajetanowicz Kajetan 119
Kalaga Wojciech 325
Kalwin Jan 99
Kamiński Aleksander 117
Kantor Tadeusz 46, 55, 56, 75, 83, 101, 124, 131, 139
Kaprow Allan 27, 52, 53, 54, 55, 56
Kartezjusz 164

Kazimierz Wielki 127
Kaziński Maciej 101
Kellner Douglas 205
Kerckhove de Derrick 159, 169, 171, 173, 178, 238, 290, 292, 332, 340, 378
Kerényi Karl 102
Kęszycki Marcin 139
Kilar Wojciech 119
Kirby Michael 27, 53, 57
Kirshenblatt-Gimblett Barbara 28
Kissling Markus 58
Kluszczyński Ryszard Waldemar 155, 205, 232, 285, 291, 293, 298, 299, 302, 312, 313, 318, 320
Kłoskowska Antonina 182, 183, 186
Knižak Milan 56
Knowles Ric 106
Kochanowski Jacek 125, 140
Kochanowski Jan 86, 118
Kolankiewicz Leszek 25, 50, 63, 80, 85, 103, 106, 121
Komornicka Maria 60
Korabiewicz Wacław 51
Kosiński Dariusz 17, 23, 24, 58, 76, 82, 96, 97, 101, 103, 104, 105, 106, 112, 114, 115, 116, 117, 120, 127, 128
Kosiński Jerzy 346
Kościuszko Tadeusz 127
Kowalski Piotr 13, 23, 34, 39, 40, 100, 104, 133, 194
Kowzan Tadeusz 19, 76
Koyama Kenishi 212
Kracauer Siegried 132
Krajewski Marek 136, 191, 193
Krasuski Krzysztof 86
Kraszewski Józef Ignacy 127
Krukowski Wojciech 58, 134
Krzanowski Andrzej 119
Krzywicki Ludwik 87
Kubikowski Tadeusz 25
Kuligowski Waldemar 197
Kustodijew Borys 122
Lagenhove van Luka 280
Laing Roland David 34
Landow George P. 172
Lavrence Christine 124
Leach Edmund 34
Lebel Jean Jacques 53, 56
Lehmann Hans-Thies 28, 84, 85, 141
Leibniz Gottfried Wilhelm 163, 164, 208
Leonardo da Vinci 75
Lessing Lawrence 174, 179
Levinson Paul 159, 167, 192, 193, 267, 289, 369
Lévi-Strauss Claude 24, 36, 88
Levy Pierre 209, 215
Limanowski Mieczysław 51, 101, 120
Lipoński Wojciech 133
Lippman Andrew B. 291
Lister Martin 163, 164, 217, 240, 307, 332, 366
Lorenz Konrad 34
Lull James 345
Lumiére bracia 243, 244
Lurker Manfred 100
Lyotard Jean-François 8, 80, 153, 154, 302
Łopatowska Anna 101
Łotman Jurij 295
MacAloon John J. 18, 19, 26, 27, 32, 41, 59, 68, 71, 75, 89, 131, 132
MacDonald Dwight 182
Machiavelli Niccolo 108
Majakowski Aleksander 128
Makart Hans 75
Malina Roger F. 207
Mander Jerry 248
Manovich Lew 163, 166, 168, 169, 174, 251, 264, 274, 301, 304, 317, 354, 358, 361
Marconi Guglielmo 247, 248
Marcuse Herbert 69

Marecki Piotr 323
Maria Walter de 52
Martinville de Leon Scott 249
Matuszewski Andrzej 53
Matynia Elżbieta 106, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 134
Mauss Marcel 126, 135
McLuhan Marshall 10, 12, 158, 159, 161, 165, 178, 188, 192, 206, 249, 267, 339, 363, 34, 378
McMahan Alison 355
McNair Brian 309
Mead George Herbert 66, 86
Meliès George 245
Mencwel Andrzej 72, 74, 83
Metcalfe Robert 214
Meyerhold Wsiewołod 46, 50, 107
Michalik Apolinary Jan 22
Miciński Bolesław 49
Mickiewicz Adam 27, 30, 101, 119, 127
Mlynarčik Alex 56
Moeglin Pierre 293
Molier 60
Moreno Jacob Levy 62, 87
Morgan Lewis Henry 30
Morgan Sophia 43
Morgan Thomas 172
Morin Edgar 181, 183
Morris Desmond 34, 228
Morse Margarett 249, 291
Morstin Ludwik Hieronim 51
Moszyński Kazimierz 103
Mulvey Laury 260
Nabokov Vladimir 324
Nago Koitè 58
Natanson Wojciech 46
Nauman Bruce 56
Negroponte Nicholas 159, 178, 283
Nelson Ted 165, 294
Newton Izaak 164
Niemcewicz Julian Ursyn 107
Nietzsche Fryderyk 50, 78, 80, 86, 137, 233
Niklaus Johann Wolfgang 101
Nitsch Hermann 53, 56
Norwid Cyprian Kamil 51, 101
Ochłopkow Nikołaj 50
Oldenburg Claes 53, 55
Olier Jean-Jaques 103
Ong Walter Jackson 30, 159, 253
Oppenheim Dennis 56
Ordyński Ryszard 50
Orkan Władysław 51
Osińska Krystyna 46, 107, 122
Osiński Zbigniew 51, 71, 120
Osterwa Juliusz 50, 101, 120
Ostrowicki Michał 221
Ostrowska Joanna 27, 30, 45, 47, 50, 51, 80, 81
Outcault Richard 244
Paech Joachim 296
Paetzold Heinz 48
Palikot Janusz 113
Parsons Talcott 87
Pascal Blaise 164
Pavis Patrice 20, 84, 107
Pawłowski Tadeusz 53, 54, 56, 57
Peirce Charles Sanders 75
Penny Simon 238
Pietrow-Wodkin Kuźma 122
Piotrowski Adrian 44
Piscator Erwin 46, 107
Platon 86
Pleśniarowicz Krzysztof 47, 92
Pobóg-Kielanowski Leopold 51
Polewka Adam 108
Politzer Georges 116
Poniatowski Józef książę 127
Porché Wladimir 74
Poreda Adam 44
Poster Mark 313

Postman Neil 43, 70, 73, 74, 110, 159, 178, 179, 219, 248, 251
Pottecher Maurice 123
Pożarski Robert 101
Prampolini Enrico 46
Provencher Anna-Marie 47
Prus Bolesław (właściwie Aleksander Głowacki) 86
Ptaszkowska Anka 23, 89, 138
Pułka Leszek 200
Quing Jiang 64
Raabe Tadeusz 22
Raczak Lech 139
Rame Franka 107
Rancière Jacques 83, 140
Raszewski Zbigniew 19, 20, 21, 30, 49, 66, 67, 68, 70, 120
Reinhardt Maks 46, 50
Reinhold Howard 162
Rejtan Tadeusz 115
Rewers Ewa 27, 46, 52, 138, 225
Riefenstahl Leni 110
Rolland Romain 122
Rousseau Jean Jacques 44, 86, 139
Rushkoff Douglas 201
Ryan Marie Laure 294
Sachs Curt 273
Sandbothe Mike 169, 170, 253, 255, 285, 305, 322
Sarks Mona 320
Sartori Giovanni 72, 73
Saussure Ferdynand de 75, 76
Schafer Robert Murray 273
Schechner Richard 25, 26, 27, 28, 29, 34, 40, 42, 50, 53, 54, 60, 62, 63, 64, 65, 77, 80, 81, 84, 90, 106, 107, 109, 132, 140
Schiller Leon 51, 100, 107
Schneemann Carole 53
Schumann Peter 27
Sharratt Bernard 259
Silver David 205
Simmel Georg 259
Singer Milton 26
Siwiec Ryszard 115
Skórzyńska Agata 31, 40, 41, 42, 43, 48, 49, 53, 54, 57, 69, 83, 84, 88, 91, 92, 93, 97, 98, 106, 108, 109
Skórzyńska Izabela 26, 27, 68, 121, 122, 124
Sławińska Irena 87
Słobodzianek Tadeusz 101
Słowacki Juliusz 101, 111
Smith Jonathan Zittell 34
Snow Charles Percy 206
Soderquist Jan 213, 214
Sowa Jan 75
Staiger Emil 24
Staniewski Włodzimierz 84, 101
Staszczyk Adam 112
Steigler Bernard 236
Steiner Marta 25, 26, 30, 31, 32, 40, 60, 62, 68, 82, 103, 124
Sterling Bruce 356
Stern Susannah 232
Stępińska Agnieszka 109
Strinati Dominic 152
Sulima Roch 126, 370
Szacki Jerzy 115
Szalonek Witold 119
Szczęsna Ewa 265, 295, 359
Szekspir William 22, 60, 86
Szenwald Lucjan 108
Sztompka Piotr 152, 339
Szymborska Wisława 28, 118
Tertulian 29
Tetmajer Przerwa Kazimierz 51
Thompson John Brookshire 156, 157, 224, 227, 228, 282, 288
Tokarska-Bakir Joanna 34, 36, 38, 39, 125
Tomaszewski Tadeusz 87

Treliński Jerzy 56
Trietiakow Siergiej 108
Trojanowska Tamara 46
Trzynadlowski Jan 75
Turing Alan 164, 165, 234, 235, 236, 242, 257, 312, 356
Turner Terence 32
Turner Victor 23, 25, 26, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 61, 65, 66, 76, 79, 80, 81, 82, 90, 98, 99, 103, 111, 121, 124, 127, 138
Tuszewski Jerzy 53, 74, 75
Tyszka Juliusz 45, 50, 52
Urban Greg 197
Urry John 201, 214, 228, 229, 230, 260
Valentini Valentina 50, 52, 106, 139
Vane Sutton 50
Vautier Ben 53
Veblen Thorstein 69, 186
Virilio Paul 169, 261, 262, 274, 327, 328, 361, 362
Vostell Wolf 56
Wachowscy bracia 59, 239, 303
Wajda Andrzej 47
Wandurski Witold 108
Wasilewska-Chmura Magdalena 296, 297
Wassermann Gudrun
Weber Cynthia 126
Weibel Peter 163, 328
Weinbren Garaham 291
Welsch Wolfgang 65, 70, 153, 174, 202, 203, 222, 231, 239, 257, 262, 280
Whitehead Alfred North 27
Whitman Robert 53, 55
Wilson Edward Osborne 34
Wilson Monica 31, 33
Wilson Robert 27
Witkiewicz Stanisław Ignacy (Witkacy) 46
Wolf Werner 297, 298
Wolicki Stanisław 108
Wołoszański Witold 122
Wójciak Ewa 139
Wyspiański Stanisław 45, 46, 47, 101, 107, 112
Youngblood Gene 291
Zadrożyńska Anna 103
Zawojski Piotr 155, 205, 207, 291, 318, 319, 320
Zeidler-Janiszewska Anna 52
Znaniecki Florian 65, 87
Zola Emil 87
Żeleński (Boy) Tadeusz 50, 51
Życiński Józef 223

Audiowizualne aspekty_27.indd 405 28.05.2013 18:55

# Indeks pojęć

aktor 9, 20, 22, 24, 26, 27, 34, 39, 40, 41, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 61, 62, 68, 69, 71, 79, 80, 81, 83, 86, 87, 91, 92, 100, 108, 111, 113, 114, 117, 119, 122, 123, 124, 127, 131, 134, 136, 139, 252, 261, 314, 316, 321, 336, 350, 370, 380
anestezja 70
antropologia widowisk 13, 25, 39, 64, 79
aporie (aporetyczność) 77, 81, 85, 120, 325
*artware* 300, 357, 359
audialność 7, 10, 74, 158, 199, 243, 247, 248, 250, 253, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 278, 279, 297, 301, 319, 325, 333, 334, 335, 337, 345, 366, 374, 376
audio-book 335
audiowizualność 7, 8, 9, 11, 12, 13, 93, 154, 161, 166, 182, 192, 194, 201, 239, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 268, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 292, 293, 294, 298, 299, 301, 302, 312, 316, 317, 319, 321, 325, 327, 328, 329, 331, 332, 334, 335, 336, 337, 339, 340, 341, 342, 344, 347, 348, 350, 351, 358, 359, 363, 364, 372, 374, 375, 376
aura (auratyczność) 153, 182, 273, 320
awatar (awataryzacja) 216, 217, 233, 240, 241, 243, 264, 285, 286, 355, 356
baza danych 162, 167, 168, 174, 179, 193, 215, 251, 252, 269, 287, 306, 307, 308, 325, 330, 358, 366
*Biblia pauperum* (łac.) 75, 95, 379
biotechnosystem 203, 204, 227, 233, 236, 237, 240
blog 166, 195, 232, 271, 283, 304, 306, 308, 309, 311, 323, 331
*bricolage* (*bricoleur*) 13, 81, 85, 194, 232, 242, 279
ceremonia, ceremonialność 19, 26, 28, 36, 40, 55, 67, 92, 93, 99, 105, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 127, 131, 273
*communitas* (łac.) 35, 36, 37, 38, 43, 81, 97, 137
*community arts* 122
*community cultural development* 122
cyber…
– cyberkultura 155, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 221, 291, 320
– cybersztuka 318, 319
– cyberprzestrzeń 155, 167, 191, 201, 207, 208, 216, 231, 232, 267, 269, 270, 283, 315, 318, 321, 322, 369
– cyborgizacja 170, 191, 205, 206, 239, 242, 380
cyfrowość (cyfryzacja, digitalność, digitalizacja) 158, 160, 168, 169, 173, 174, 179, 184, 193, 194, 198, 196, 234, 239, 251, 255, 258, 260, 265, 268, 267,

Audiowizualne aspekty_27.indd 407 28.05.2013 18:55

268, 269, 271, 272, 275, 277, 279, 284, 300, 308, 316, 317, 319, 325, 327, 328, 330, 332, 336, 350, 366, 367, 377, 380,
cyrkizacja teatru 46
czas –
– świąteczny, sakralny 21, 68, 102
debaty polityczne, 64, 114, 116
demonstracje 52, 107, 115, 116, 119, 128, 130, 134, 135, 200
design 208, 256, 257, 275, 320, 339, 341, 348, 349, 361, 367, 371, 374
dramat –
– dramat społeczny 25, 34, 35, 42, 43, 62, 91, 127
„drugi potop" 205, 276
dyskursywność 240, 260, 281, 329, 331, 356
dyspozytywy mediów 12, 340, 342, 372
e-book 323, 325, 326, 370, 371
efekt obramowania 50
e-konwersacja 283, 284
ekran (monitor) 18, 167, 170, 171, 174, 177, 188, 190, 192, 194, 201, 205, 218, 221, 227, 247, 248, 251, 252, 254, 256, 257, 2581, 259, 261, 252, 263, 265, 266, 267, 272, 274, 275, 276, 284, 288, 293, 294, 314, 315, 316, 319, 322, 324, 327, 328, 332, 333, 342, 344, 345, 346, 347, 348, 352, 353, 355, 356, 357, 358, 360, 361, 362, 363, 364, 366, 368, 369, 372, 374, 375, 377
ekscentryzm 46, 48
elektroniczność 67, 159, 161, 162, 165, 170, 174, 177, 178, 179, 182, 192, 194, 198, 202, 213, 215, 222, 230, 231, 234, 235, 237, 239, 250, 262, 263, 266, 267, 268, 272, 274, 278, 283, 284, 286, 287, 288, 290, 295, 296, 299, 300, 305, 315, 317, 322, 324, 325, 327, 328, 333, 336, 347, 352, 357, 363, 368, 369, 370, 373, 374
etnologia 18, 39, 49, 79, 103
festiwal 31, 33, 52, 68, 74, 103, 105, 115, 128, 131, 135
*flâneur* 48, 49, 58, 134, 260, 354
fragmentaryczność (hiperfragmentacja) 8, 70, 194, 198, 200, 286, 287, 306, 325, 331, 333, 342, 344, 362, 376
funkcja fatyczna sztuki 83
galaktyka –
– „galaktyka Gutenberga" („epoka Gutenberga") 159, 161, 294
– „galaktyka internetu" 161, 212
– „galaktyka Turinga" 257
galeria handlowa 103, 105, 353, 361
gest –
– „gest topograficzny" 256
– „gest wideo" 263, 256
gizmo 356
globalizacja („globalna wioska") 11, 33, 84, 152, 157, 158, 160, 161, 167, 179, 189, 190, 195, 196, 198, 210, 286
glokalizacja 196
*gold farming* 217
grupy rekonstrukcyjne 123, 125
gry
– *agon* (łac.) 54, 60, 67, 68, 69, 110, 133
– *alea* (łac.) 54, 60, 133
– *ilinks* (łac.) 60, 61
– miejskie 119, 136, 139
– *mimicry* (łac.) 60, 110
– gry sieciowe (gry MMO) 217, 241, 310, 315, 337, 355, 356
– gry wideo (gry MMP, gry PC) 264, 352, 353, 354, 355, 372
happening 21, 27, 37, 44, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 64, 69, 83, 88, 92, 113, 136, 296, 314, 318

*hardware* 79, 165, 300, 357
heterosemioza 76
hiper…
– hipertekstowość 160, 171, 172, 173, 179, 251, 255, 265, 283, 290, 293, 294, 304, 306, 307, 318, 322, 324, 325, 326, 337, 376, 378
– hipermedialność (hipermedium) 171, 172, 250, 278, 294, 295, 299, 300, 301, 324
– hiperprędkość 174
*homo theatralis* (łac.) 86, 93
homogenizacja 11, 33, 37, 113, 182, 183, 187, 194, 210, 212, 288, 364, 377
hybryda 54, 59, 84, 85, 131, 155, 163, 168, 206, 208, 215, 223, 225, 226, 229, 230, 231, 239, 242, 250, 256, 284, 297, 298, 299, 302, 303, 324, 325, 331, 332, 373, 374, 375
igrzyska olimpijskie 18, 19, 32, 41, 59, 68, 71, 103, 129, 130, 131, 132, 133
ikonizacja pisma 169, 253, 254, 255, 279
immersja 299, 305, 319, 321, 322, 323, 353, 355, 375
indywiduum 66, 82, 106, 133
informacjonalizm 214
*infotainment* 72, 317
inter…
– interaktywność 9, 10, 28, 65, 83, 151, 160, 163, 167, 169, 170, 171, 173, 177, 179, 184, 194, 195, 201, 212, 215, 219, 233, 240, 250, 254, 269, 270, 272, 274, 276, 277, 278, 285, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 299, 301, 304, 307, 309, 311, 313, 315, 318, 319, 320, 321, 323, 324, 325, 329, 332, 333, 337, 344, 347, 351, 352, 353, 355, 361, 362, 369, 375, 376, 378
– interfejs 9, 153, 154, 169, 173, 174, 201, 205, 209, 222, 230, 233, 241, 251, 252, 267, 269, 275, 276, 284, 285, 312, 314, 321, 342, 349, 354, 358, 369, 372
– interkoneksje 65
– intermedialność 257, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 304, 318
internet 10, 29, 67, 74, 154, 161, 163, 165, 166, 171, 175, 178, 189, 190, 192, 196, 198, 200, 201, 204, 205, 207, 209, 212, 215, 216, 218, 227, 229, 231, 232, 234, 241, 249, 250, 251, 252, 257, 265, 270, 271, 272, 283, 285, 288, 290, 293, 294, 300, 301, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 317, 318, 325, 330, 331, 334, 335, 337, 344, 347, 352, 354, 360, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 376, 377
*iPod* (mp3, mp4) 162, 166, 178, 189, 241, 270, 272, 334, 336, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 372,
iterowalność 76
*jamming* 187
kabaret 21, 22, 29, 57, 332
karnawał 31, 33, 42, 43, 109, 114, 125, 135, 136, 137, 138, 139
kartezjańskie „ja” 78, 85
*katharsis* (łac.) 65, 70, 73, 84, 92, 169
kibicowanie 133
„klasa próżniacza” 186
kod cyfrowy 162, 193, 284, 322, 343
komercjalizacja 182, 187, 195, 198, 244, 316
kompozytowanie 252
kompresja 192, 196, 198, 228, 230, 270, 272, 279, 317, 334, 366, 367
komputer –
– komputer Neumanna 165
– komputer Turinga (maszyna Turinga) 164, 165
komunikacyjność 10, 13, 31, 34, 74, 79, , 82, 13, 152, 153, 155, 156, 157, 158,

Audiowizualne aspekty_27.indd 409 28.05.2013 18:55

162, 163, 166, 167, 170, 173, 177, 179, 184, 189, 197, 198, 203, 205, 209, 211, 212, 214, 215, 219, 221, 229, 230, 232, 250, 253, 276, 277, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 290, 291, 292, 294, 296, 298, 299, 300, 304, 305, 306, 307, 308, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 319, 320, 322, 324, 325, 327, 328, 332, 335, 336, 337, 339, 340, 341, 345, 357, 363, 368, 370, 371, 372, 373, 375, 376, 377
komunikowanie –
– komunikowanie elektroniczne 151, 284
– komunikowanie masowe 152, 154, 158, 162, 166, 187, 197, 243, 278, 282, 286, 287
– komunikowanie medialne 10, 274, 282, 289, 330, 337, 368
– komunikacja interpersonalna 19, 286, 292, 305, 311
– komunikacja pośrednia 186, 211, 286, 291, 292, 333
– komunikacja sieciowa 166, 214, 254, 283, 285, 287, 305, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 331, 334, 337, 375, 377
– komunikacja wirtualna 312, 314, 316
konkurs 60, 64, 68, 70, 71, 74, 92, 108, 138, 347, 372
konsumpcjonizm 175, 184, 197, 220
konsumeryzm 153, 177, 179, 182, 185, 195, 210, 217, 220, 242, 281
kontekst kulturowy 7, 11, 20, 21, 33, 85, 181, 226, 389
konwergencja 158, 162, 169, 207, 208, 209, 220, 252, 261, 271, 272, 274, 278, 279, 303, 304, 311, 322, 332, 333, 336, 347, 368, 377
kultura –
– alien-nacji 191
– aromatyzacji 193, 194
– atrakcji 199, 200
– masowa 7, 151, 156, 181, 182, 183, 184, 186, 187, 188, 194, 195, 198, 207, 210, 211, 220, 222, 247, 248, 282, 334, 348
– medialna 151, 198, 200, 201, 202, 204, 211, 220, 224, 225, 240, 257, 350, 351, 366, 373
– okrucieństwa 191
– partycypacji 309, 311
– popularna 83, 93, 117, 127, 129, 139, 152, 153, 186, 187, 188, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 198, 201, 208, 220, 332, 344, 349, 354
– przyjemności 187, 200
– repetycji 192, 193
– wizualności 12, 13, 220, 259, 261
– WEB 2.0 207, 220, 311, 380
*laterna magica* (łac.) 245, 360
liberalizm 121, 139, 244
liminoidalność 33, 35, 39, 42, 43, 61, 79, 124, 131
liternet 323
liberatura 324
logowizja 256, 257, 279
macdonaldyzacja 190
magnetowid (odtwarzacz VHS, wideo) 56, 72, 161, 162, 163, 178, 189, 192, 251, 252, 254, 256, 257, 258, 260, 261, 262, 263, 264, 271, 292, 293, 298, 299, 319, 330, 331, 333, 342, 343, 344, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 361, 363, 372, 373, 382,
manifestacje 31, 52, 95, 97, 109, 112, 115, 116, 134, 152, 200
*mass media* (medializacja) 74, 151, 181, 182, 184, 185, 186, 191, 195, 198, 203, 204, 210, 219, 220, 225, 306, 372, 373, 374, 377, 379, 390,

maszyna –
– licząca 163, 164
– logiczna 162
– Zusego 166
– widzenia (wizjonika) 261, 262, 328, 374, 378
matryca medialna (matryca technologiczna) 221
media –
– media cyfrowe 151, 160, 162, 166, 168, 170, 212, 242, 243, 256, 275, 279, 309, 332
– medialność 7, 9, 10, 13, 71, 72, 74, 133, 140, 151, 153, 154, 155, 158, 160, 161, 164, 166, 168, 169, 170, 171, 173, 176, 177, 178, 179, 181, 182, 186, 188, 190, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 209, 210, 211, 219, 220, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 247, 250, 251, 252, 254, 255, 256, 257, 258, 263, 265, 266, 274, 275, 276, 278, 281, 282, 283, 284, 286, 288, 290, 292, 293, 295, 296, 297, 298, 299, 301, 302, 303, 304, 307, 327, 329, 330, 332, 333, 334, 336, 339, 340, 341, 342, 346, 350, 352, 360, 361, 372, 373, 374, 376, 379
– mediamorfoza 162, 163, 272
– media telematyczne 163, 165, 190, 192, 198, 267, 271, 279, 283
– mediatyzacja 176, 177, 179, 199, 220, 221, 227, 228, 281, 333, 337
– nowe media 7, 10, 11, 12, 13, 149, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 181, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 198, 201, 202, 203, 204, 207, 208, 210, 211, 212, 215, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 225, 227, 228, 229, 230, 233, 234, 237, 238, 240, 241, 242, 243, 250, 251, 252, 253, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 264, 266, 267, 272, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 281, 283, 284, 286, 287, 288, 289, 290, 292, 293, 294, 295, 296, 298, 299, 300, 301, 302, 304, 305, 306, 312, 313, 314, 315, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 339, 340, 341, 344, 347, 351, 352, 354, 355, 358, 360, 366, 368, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380
– stare media 10, 154, 160, 162, 163, 166, 168, 179, 224, 274, 278, 288, 300, 302, 316, 317, 334, 335, 336, 337, 341, 357, 376, 377
– medium 9, 10, 22, 45, 56, 72, 80, 158, 160, 161, 162, 165, 168, 170, 173, 177, 209, 211, 218, 225, 246, 247, 248, 249, 251, 256, 260, 264, 266, 283, 284, 295, 296, 297, 298, 300, 301, 302, 306, 322, 329, 336, 339, 340, 343, 345, 346, 349, 350, 357, 358, 366, 368, 378
mem 175, 176, 249
meta…
– metakultura 197, 198, 220
– metamedialność 317
*mind-body* 238
mistrzostwa 98, 130, 133
mit państwowy 98
mobilność/socjologia mobilności 152, 162, 163, 165, 165, 179, 201, 209, 214, 220, 222, 225, 228, 229, 230, 231, 242, 245, 250, 271, 273, 275, 279, 333, 340, 352, 353, 362, 368, 369
multikulturalizm 85

Audiowizualne aspekty_27.indd 411 28.05.2013 18:55

multimedia (multimedialność) 10, 72, 74, 151, 158, 160, 161, 162, 163, 165, 166, 175, 177, 178, 184, 194, 203, 232, 243, 250, 251, 258, 271, 279, 293, 298, 299, 300, 301, 302, 304, 307, 313, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 329, 331, 332, 335, 348, 358, 359, 368, 371
*multitasking* 306, 336
narodowość 18, 74, 101, 103, 107, 112, 117, 118, 121, 122, 123, 126, 127, 128, 129, 132, 133, 138, 139, 158, 182, 190, 195, 196, 197, 199, 208, 211, 214, 225, 284, 310, 317, 335, 373
narracja intermedialna 302, 303, 376
natychmiastowość 89, 169, 174, 175, 189, 192, 196, 238, 278, 306, 310, 312, 321, 323, 324, 363, 371, 379
nawigacyjność 172, 270, 293, 294, 304, 348, 350, 365, 375, 376, 378
neotelewizja 190, 331, 332, 333, 341, 344, 346
netokracja 213, 220, 277
nieograniczoność 39, 151, 154, 162, 174, 182, 187, 189, 213, 237, 240, 292, 310, 312, 321, 326, 336, 360, 367, 370
*Nowe Średniowiecze* 379
obraz (obraz digitalny, obraz elektroniczny) 7, 9, 10, 13, 23, 57, 69, 71, 72, 88, 89, 98, 110, 112, 118, 140, 141, 151, 152, 153, 155, 158, 162, 163, 165, 166, 167, 169, 170, 173, 174, 175, 179, 182, 183, 190, 193, 199, 200, 201, 202, 204, 206, 208, 209, 211, 215, 218, 222, 223, 225, 226, 227, 229, 230, 234, 237, 238, 241, 244, 245, 247, 248, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 272, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 283, 284, 288, 289, 295, 297, 298, 299, 300, 302, 313, 314, 315, 319, 321, 322, 324, 327, 328, 329, 330, 331, 333, 337, 341, 342, 343, 344, 350, 351, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 368, 369, 373, 376, 377, 380
obrzęd 11, 18, 20, 27, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 53, 59, 73, 91, 95, 96, 100, 101, 104, 104, 199
odtwarzacz DVD 189, 192, 330, 342, 348, 347, 348, 349, 351, 363, 372
okrągły stół 35, 43, 113, 114, 116
opowieść transmedialna 300, 303, 304
oral…
– oralność (wtórna oralność) 30, 74, 161, 250, 253, 254, 284, 305, 358
– oralizacja pisma 169, 253, 254, 279, 376
palimpsest (palimpsestowość) 13, 77, 194, 257, 265, 301, 327, 329, 359
pamięć 9, 23, 24, 49, 68, 83, 90, 95, 96, 104, 116, 117, 119, 120, 121, 122, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 135, 136, 156, 162, 164, 165, 167, 170, 171, 174, 192, 193, 203, 204, 227, 234, 235, 236, 238, 240, 249, 263, 269, 276, 294, 330, 342, 354, 355, 358, 365, 367, 369, 372
pansemantyzacja 82
paratekst 254, 257, 350
pararytuał 42, 43, 59, 133
percepcja –
– całościowa 277, 325
– nie-analityczna 277
performans (*performance*) 11, 17, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 34, 44, 56, 57, 59, 60, 63, 64, 76, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 91, 106, 107, 113, 123, 125, 126, 127, 140, 232, 298, 323
performizacje 121
performatyw 27, 28, 31, 68, 76, 77, 78, 79, 81, 84, 85, 96, 101, 105, 106,

110, 111, 112, 113, 114, 115, 125, 126, 131, 134, 140, 284
persona (*personae*) 33, 36, 106
pielgrzymka 36, 38, 92, 97, 98, 99, 100, 101, 131, 135
pilot telewizyjny 71, 177, 276, 332, 341, 343, 344, 349
piśmienność –
– piśmienność medialna 169, 170, 179, 257, 321, 322, 358, 377
płeć kulturowa 23, 125, 127, 129, 199, 227
pochód pierwszomajowy 38, 56, 115, 119, 135, 120, 139
pogrzeb 27, 67, 92, 97, 99, 101, 103, 104, 105, 112, 116, 117, 118, 127, 129
poli –
– polifoniczność 172, 289, 325, 336, 371, 376
– polisemiczność (polisemiotyczność, różnorodność semiotyczna) 160, 167, 187, 215, 211, 265, 279, 295, 296, 299, 301, 337, 344, 351, 359
postmodernizm 8, 23, 31, 39, 70, 80, 86, 88, 121, 151, 152, 153, 155, 157, 222, 223, 251, 294
ponowoczesność 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 23, 34, 39, 40, 45, 48, 65, 74, 75, 84, 100, 104, 126, 133, 140, 151, 152, 153, 154, 160, 172, 176, 177, 1 ,185, 192, 195, 199, 201, 209, 210, 212, 214, 215, 221, 222, 223, 225, 226, 228, 234, 239, 242, 257, 302, 304, 314, 326, 340, 373, 374, 375, 380
powtarzalność 9, 12, 17, 25, 28, 40, 73, 75, 76, 89, 103, 156, 174, 179, 199, 203, 266, 267, 270, 301, 324, 354, 363, 367, 375
procesja 38, 95, 97, 98, 104, 115, 134, 135
prosument 201, 207, 304, 376
przemysł kulturowy 69, 74, 76, 83, 181, 182, 187, 195, 199, 320
przestrzeń –
– teatru 44, 46, 49, 50, 51, 52, 55, 58, 64, 71
– sceniczna 46, 51
quasi-interakcja 224, 225, 288
*queer* 125, 129
radio (radio cyfrowe) 45, 53, 72, 76, 156, 160, 161, 162, 163, 166, 178, 200, 201, 209, 243, 247, 248, 249, 250, 253, 268, 270, 271, 273, 301, 302, 304, 306, 311, 313, 316, 319, 332, 333, 334, 335, 336, 339, 343, 349
rasa 28, 29, 126, 129, 223, 227, 236, 308, 313
re…
– redundancja 30, 174, 175, 179, 309, 343
– remediacja 252, 300, 301, 302, 357, 377
– remiksowanie 306, 377
regres odbiorczy 70
rola społeczna 57, 59, 65, 69, 87, 92, 93, 108, 109, 213, 217, 346, 376
rytuał –
– przejścia 33, 98, 105, 132
– podnoszenia statusu 33, 36
– odwrócenia statusu 33
rzeczywistość –
– alternatywna 154, 192, 216, 221, 318, 356, 361
– wirtualna 10, 75, 154, 167, 191, 198, 201, 203, 205, 207, 211, 216, 217, 218, 227, 231, 232, 233, 240, 241, 242, 258, 261, 263, 264, 275, 276, 277, 283, 290, 291, 302, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 321, 323, 325, 332, 337, 352, 353, 354, 355, 356, 374, 375
*sampling* 177, 250, 269

Audiowizualne aspekty_27.indd 413 28.05.2013 18:55

schizofonia 273
*Second Life* 216, 217
sieć 10, 36, 65, 140, 151, 152, 153, 155, 157, 159, 160, 161, 162, 163, 165, 166, 167, 170, 171, 172, 173, 174, 176, 177, 178, 179, 182, 184, 186, 189, 190, 193, 195, 196, 197, 198, 203, 204, 205, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 218, 220, 223, 227, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 240, 241, 242, 254, 255, 267, 270, 271, 272, 278, 279, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 290, 291, 293, 294, 300, 301, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 315, 317, 318, 320, 322, 323, 325, 326, 329, 330, 331, 332, 334, 335, 336, 339, 340, 347, 349, 353, 357, 358, 364, 367, 370, 371, 372, 375, 376
*societas* (łac.) 35, 36, 37, 43, 96, 137
socjologia wizualności 259
*software* 79, 165, 300, 357, 358, 359, 277
spektakl –
– spektakl medialny (kultura spektaklu medialnego) 198, 199, 200, 201, 203, 220, 321
społeczeństwo –
– industrialne 151, 152, 159, 219, 242, 375
– informacyjne 155, 205, 212, 213, 220, 286, 291, 305, 310
– konsumpcyjne 184, 185, 186, 188, 199, 210, 211
– medialne (zmediatyzowane) 162, 199, 211, 212, 220, 298
– postindustrialne 39, 62, 151, 153, 185, 210, 213
– sieci (sieciowe) 151, 159, 173, 207, 210, 212, 214, 215, 218, 219, 220, 231, 241, 242, 278, 307, 376
supermarket 103, 104, 105, 185
semiotyczni kooperanci 75
symbologia komparatywna 33, 79
symulacyjność 154, 165, 202, 203, 220, 221, 238, 242, 251, 258, 264, 275, 277, 279, 292, 299, 301, 312, 313, 314, 315, 316, 318, 322, 327, 328, 329, 334, 337, 357, 363, 371, 374, 375
symulakryczność (*simulacrum*) 59, 71, 88, 154, 174, 185, 202, 203, 204, 211, 250, 258, 264, 267, 274, 278, 287, 288, 315, 329, 356, 374, 380
sztuczna inteligencja 205, 234, 236, 240, 290, 358
sztuka syntetyczna 55, 247
świadkowie zastępczy 122
świat księga 17
świat teatr 17
święto –
– Święto Niepodległości 117, 119, 120
taktylność 193, 255, 263, 269, 274, 275, 276, 278, 279, 319, 344, 360, 361, 362, 364, 366, 369, 374
teatr –
– alternatywny 22, 23, 44, 57
– apoliński 50, 58
– archeologiczny 122, 125
– autonomiczny 45, 58, 139
– dionizyjski 50, 58
– enwironmentalny 52, 58, 91
– instytucjonalny 47, 52, 58, 128, 129
– Narodowy 23, 47, 107, 112, 128, 129
– polityczny 24, 52, 92, 101, 107, 116
– pudełkowy 22, 23, 47, 139
– religijny 101
– ubogi 46
– zaangażowany 24, 45, 58, 139
teatralizacja życia 44, 58
technologia (technika, technicyzacja) –
– technologia manualna 164

– technologia mechaniczna 164, 356
– technologia elektroniczna 159, 164, 165, 234, 268, 270
– technologie medialne 155, 161, 164, 166, 208, 239, 299, 301, 340, 341
– technopol 219
teledysk (wideoklip) 252, 331, 344, 348, 298
telefon komórkowy 68, 163, 165, 166, 178, 179, 189, 195, 201, 250, 267, 271, 272, 276, 344, 347, 352, 362, 368, 369, 370, 371, 372
tele…
– telematyczność 163, 189, 203, 213, 272, 299, 317, 336, 369, 371
– telenarracja 154
– teleobecność (audialna teleobecność) 152, 192, 201, 222, 225, 227, 233, 237, 241, 270, 273, 288, 315, 321, 332
*theatrum mundi* (łac.) 86, 93
*theatrum vitae humanae* (łac.) 86, 93
tożsamość –
– tożsamość hybrydowa 223, 225, 229, 242, 373
– tożsamość kolażowana 223, 242, 373, 374
– tożsamość medialna (zmedializowana) 225, 228, 233, 242
– tożsamość mobilna 228, 229, 230, 242
– tożsamość narracyjna 201, 226, 227, 228, 242
– tożsamość negocjowana 223, 242, 373
– tożsamość translacyjna 225, 242
– tożsamość zapośredniczona 224, 225, 242
– *switching* tożsamości 231, 242
trans…
– transkodowanie 169, 251, 278, 279, 300, 306, 312, 317, 333, 376
– transmedialność 194, 253, 254, 255, 256, 279, 290, 295, 296, 297, 300, 301, 303, 304, 318, 322, 331, 333, 336, 337, 367, 376, 377
„trzeci układ kultury" (trzecia kultura) 206, 207, 220
„trzecia socjologia" (socjologia codzienności) 339, 372
turysta 49, 58, 84, 85, 138, 152, 228, 260, 364
układ „S" –
– typologia 20
– otwarty 20
– pozornie zamknięty 20, 21
– zamknięty 20, 21
umaszynowienie –
– tekstu 243, 279
– spojrzenia 264
upiśmiennienie –
– mowy 169, 253, 254, 279, 376
– obrazu 169, 253, 255, 279, 376
voyeryzm 22, 260
walkman (discman) 189, 334, 363, 364, 365, 366, 367, 372,
wariacyjność 174, 194, 223, 255
wideodzieci 72
wideopolityka 72
widowisko –
– funkcje 58, 65, 66
– stolic 129
widowisko kulturowe 16, 18, 26, 27, 29, 42, 62, 65, 66, 75, 79, 81, 89, 136
widowisko religijne –
– funkcje 96, 97, 100, 101
– rodzaje 30, 95, 96,
widowisko uliczne 46, 134, 135, 136, 139
widz 11, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 41, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54,

55, 56, 62, 65, 68, 69, 70, 71, 72, 80, 81, 82, 86, 90, 92, 100, 107, 113, 114, 121, 122, 124, 131, 136, 139, 140, 141, 177, 187, 199, 201, 232, 237, 246, 248, 263, 292, 318, 319, 329, 330, 331, 332, 333, 342, 343, 344, 346, 347, 349, 350, 351, 352, 354
wielowariantywność 264, 301, 327, 358
wioski tematyczne 123, 125
wspólnoty wirtualne (wspólnoty *online*) 208, 215, 216, 218, 376
wybory parlamentarne 68, 116
wykluczenie cyfrowe („zbanowanie" – slang) 218
*You Tube* 166, 285, 304, 309, 331
zabawa 11, 26, 33, 39, 40, 43, 61, 62, 63, 69, 70, 73, 74, 77, 82, 88, 97, 102, 105, 110, 123, 124, 137, 138, 139, 153, 158, 177, 178, 183, 185, 233, 241, 246, 287, 310, 326, 344, 350, 353, 354, 371, 372
zawody 20, 21, 29, 42, 60, 64, 67, 68, 103, 108, 129, 130, 132, 133, 230, 244
zbiorowa inteligencja (inteligencja kolektywna) 159, 173, 209, 215, 358
zjawiska prototeatralne 25, 60
znak 9, 13, 18, 19, 23, 26, 57, 60, 69, 75, 76, 78, 82, 85, 100, 109, 114, 115, 121, 152, 153, 154, 158, 172, 173, 176, 183, 185, 202, 243, 249, 251, 254, 255, 256, 257, 260, 265, 266, 272, 275, 281, 295, 298, 300, 301, 325, 339, 355, 358, 359, 360, 361, 367, 368

Audiowizualne aspekty_27.indd 416 28.05.2013 18:55