

Siegfried Zielinski

Tekst elektroniczny : niektóre problemy audiowizualnych tekstur

Teksty Drugie : teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 3 (147), 214-226

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Siegfried Zielinski

Tekst elektroniczny. Niektóre problemy audiowizualnych tekstur

Poniższy tekst jest z jednej strony przyczynkiem do debaty między literaturoznawcami i lingwistami a historykami i teoretykami z drugiej. Bada on poziom współczesnej oraz bezpośrednio przewidywalnej produkcji i recepcji tekstur z punktu widzenia głównych wyzwań zarówno dla metody interpretacji hermeneutycznej, jak i dla ich pragmatycznej konstrukcji. Rozważania te skupiają się wokół wątpliwości, na ile dalsze używanie pojęcia tekstu w procesie komunikacyjnym jako *z a m k n i ę t e j j e d n o s t k i* ma sens. Przyjęte tu pojęcie tekstu jest szerokie. W szczególności „tekst”, koncentrując się na audiowizualnych wytworach, denotuje estetyczne uprzedmiotowienie nowoczesnej i ponowoczesnej produkcji kulturalnej.

W kwestii tekstów jako zjawiska i budulca zaawansowanej technokultury poruszamy się na niepewnym, a nawet śliskim gruncie początku schyłku XX wieku. Tylko w niewielkim stopniu możemy dzisiaj odwoływać się do przeszłego doświadczenia, które kiedyś wydawało się nam pewne, i związków, które teraz są już częścią historii. Obecność tego motywu zwiększa się i wpisuje się w „Podbój reszty czasu przez teraźniejszość” [*Der Angriff*

Siegfried Zielinski – prof. dr hab., profesor Teorii Mediów oraz kierownik Międzynarodowego Archiwum Vilema Flussera na Uniwersytecie Sztuk (UdK) w Berlinie. Jest profesorem na katedrze Michela Foucault w European Graduate School w Saas-Fee (Szwajcaria), prowadzi zajęcia z Techniki Kultury i Archeologii Mediów. Ostatnio ukazało się amerykańskie tłumaczenie jego ostatniej książki [...After the Media] News from the Slow-Fading Twentieth Century (2013).

der Gegenwart auf die übrige Zeit] – jak głosi słynny tytuł filmu Aleksandra Klugego z 1985 roku. Aktualnie kwestia ta gwałtownie zmienia się, choć jej kształt jest jeszcze niewyraźny. Kodami epoki komputerów zawładnęła panika, na którą z kolei zawodowi interpretatorzy, w tym także i akademicy, odpowiadają paniką¹.

Jednym z przejawów tej paniki jest między innymi oślepiająca mnogość pojęć i etykietek, ale też nieporozumień i aberracji. Hiperteksty, symulacje, urojenia, wirtualne rzeczywistości, cyberprzestrzeń (która od pewnego czasu ma też popularną, bazującą głównie na literaturze postać „cyberpunka”)². Cybernetycznie skonstruowane powierzchnie i wielkości, algorytmy, binarne i cyfrowe kody dopiero zaczynają zadomawiać się jako powszechne terminy w dziennikarskim słowniku. Codzienna rutyna w przemyśle i sektorze usług jest coraz bardziej zależna od artefaktów i systemów technicznych, które leżą u jej podstaw. Pierwsze „wirtualne” gadzety, których źródeł można dopatrzeć się w badaniach wojskowych – wirtualna rękawica, kombinezon czy hełm – przebiły się już do salonów gier i przemysłu rozrywkowego. „Desktop Publishing” (DTP), wytwarzanie przy własnym biurku w domu lub w małym biurze dokumentów gotowych do druku, wraz z pełną szatą graficzną, ilustracjami i typografią, utraciło aurę kosztownego, elitarnego, technokulturalnego przywileju, by w latach 80. stać się integralną częścią codzienności. Z pomocą komputerów osobistych wystylizowane okrągłe litery wkroczyły w obszar prywatny domostw; pliki z danymi wytwarzane są na potrzeby rozmaitych obszarów życia codziennego, od elektronicznego prowadzenia domowego budżetu czy komputerowej książki adresowej do systematycznego archiwizowania domowej biblioteki wideo; amatorzy komponują mniej lub bardziej skomplikowaną muzykę za pomocą odpowiednich interfejsów i programów; przy użyciu sprzętu „Atari” czy „Amiga” użytkownicy mogą tworzyć ostro obrysowane, wielokolorowe, mieniające się obrazy, używając dostępnego oprogramowania; pojawiają się nawet pierwsze domowe filmy wideo wyprodukowane bez pomocy kamery lub innego sprzętu fotograficznego. Akademickie

1 Por. książkę dwóch kanadyjskich autorów, która gra z tymi spanikowanymi kodami: A. Kroker, D. Cook *The postmodern scene. Excremental culture and hyper-aesthetics*, Macmillan, London 1988.

2 Opowiadania i powieści Samuela R. Delany’ego, Williama Gibsona i Bruce’a Sterlinga są najlepszym przykładem tej literatury, którą w międzyczasie podchwyciła muzyka rockowa, wideo-klipy i kinematografia. Interesująca w kontekście naszych rozważań jest anegdota: Gibson, najlepiej znany spośród tych pisarzy, napisał sporą część swej *Trylogii ciągą*, opisów podróży po cybernetycznie skonstruowanej, wyobraźniowej przestrzeni, o związkach między miłym życiem i wielką technologią [*low life and high tech*], korzystając ze zwykłej maszyny do pisania.

dyscypliny nakierowane na interpretację i rozumienie całkiem słusznie czują płynące z tej strony wyzwania i presję.

Spróbujmy najpierw wyjaśnić, o co w tym wszystkim chodzi i do czego w szczególności się odnosimy, kiedy mówimy o „tekstach elektronicznych”. Co takiego odróżnia je od uporządkowanych znaków bazujących na innych technologiach, co takiego konstytuuje ich wyjątkowość? Dopiero po skonfrontowaniu się z tymi pytaniami będzie można osądzić, czy – lub też: w jaki sposób – odziedziczone przez nas metody patrzenia na konstrukcje estetyczne wymagają rewizji.

Mając na uwadze długą historię „słowa poddanego technologii”³, w nie-dalekiej przeszłości można wskazać trzy ważne jakościowe kroki, których status odpowiada skokom ilościowym w historii zobiektywizowanych znaków:

1. Instytucjonalizacja możliwości mechanicznej reprodukcji większych ilości sformalizowanych arsenałów znaków, w porównaniu z którą podstawowy wynalazek Gutenberga był jedynie pierwszym wybitnym momentem. Na tym etapie niewiele się zmieniło w procesie samego twórczego pisania. Jednakże inny proces oparty na podziale pracy podzielił twórców i czytelników literatury – powielanie i rozpowszechnianie na skalę rzemieślniczą, produkcyjną i wreszcie przemysłową. Pod kątem medioznawczym etap ten można określić jako *Przechowywanie*, hegemonię „monopolu przechowywania”. Tylko to, co jest przechowywane – długość czasu jest niematerialna – może zostać powielone. Tu właśnie leży technologiczna podstawa *masowej* produkcji tekstów, a nie w elektronice, której pojawienie się później nadało produkcji masowej tylko dodatkowy impet.
2. Mechanizacja i formalne wyróżnienie aktu pisania zaszły w XIX wieku, analogicznie i historycznie mniej więcej równoległe do reprodukcji muzyki, odgłosów i słowa mówionego, do mechanicznego wytwarzania wizualnych złudzeń ruchu (fonograf, gramofon, telefon, zoetrop, praxynoskop, kinematograf) oraz do pierwszych teoretycznych modeli elektrycznej telewizji. „Wiek żelaznej zachcianki” [*The Age of the Iron Whim*] to nazwa, którą Marshall McLuhan nadał okresowi, w którym maszyna do pisania zdominowała proces wytwarzania tekstów⁵. Wpływ owego

3 Taki był podtytuł książki opublikowanej w 1982 roku po angielsku przez Waltera J. Onga *Oralność i piśmienność: słowo poddane technologii*, przeł. J. Japola, Wydawnictwo KUL, Lublin 1992.

4 Zob. F. Kittler *Grammophon film typewriter*, Brinkmann & Bose, Berlin 1986, s. 26.

5 M. McLuhan *Understanding media. The extensions of man*, New American Library, New York 1966, s. 258 [podaję adres bibliograficzny amerykańskiego wydania, ponieważ ten fragment nie znalazł się w polskim wydaniu książki – przyp. tłum.].

mechanicznego artefaktu był jednocześnie przemożny i nagły. Za pomocą tego aparatu, nieporównywalnie mniejszego od maszyn używanych w profesjonalnej produkcji książek, porządkującego literacki dyskurs – dostępnego dla osób zajmujących się zawodowo pisaniem – kod liter alfabetu uzyskał status symboliczny dla samych autorów. Nieprzerwany potok tekstu pisanego odręcznie otworzył drogę dla rzędów oddzielonych znaków na stronie zabezpieczonej pismem maszynowym. Zadanie porządkowania liter i innych znaków odebrano autorom i oddelegowano do armii piszących na maszynach, która szybko się rozrosła (a w koniecznej fazie przejściowej: stenotypistom). Fantazje, wyobrażenia i interpretacje autorów, filozofów i akademików także zaznały tego doświadczenia. „Nasze przybory do pisania mają swój wkład w zapis naszych myśli”: ten fragment z Nietzschego, zapisany w lutym 1882 roku, przywołuje Friedrich Kittler⁶ – najbardziej spośród literaturoznawców zaawansowany w badaniu przemiany sztuki pisania w t e c h n o l o g i ę m e d i ó w⁷ – jako kluczowe stwierdzenie wydobywające energię tej maszyny w jednym, zwięzłym zdaniu. McLuhan (i wielu jego kontynuatorów) podkreślał, że destrukcyjne, bolesne procesy zerwania, wiązały się jednocześnie z możliwością nowych estetycznych konstrukcji. „Siedząc przy maszynie poeta ma do dyspozycji zasoby prasy drukarskiej. Maszyna jest niczym podręczny system nagłaśniający. Może krzyczeć i gwizdać, strojąc typograficzne miny do publiczności”, co McLuhan demonstruje na przykładzie wiersza E.E. Cummingsa

gdy zaledwie-
wiosna a świat jest błotnie-
słodki ten kulawy
sprzedawca baloników

gwizdże daleki i malutki

a eddiebill porzucają
zabawę w kulki i w piratów i
przybiegają pędem i jest
wiosna

gdy świat jest kałużowo-cudowny

6 F. Kittler *Grammophon...*, s. 293.

7 Zob. F. Kittler *Aufschreibesysteme 1800/1900*, Fink, München 1985.

ten stary
dziwak sprzedawca baloników gwizdże
daleki i malutki
a bettyiiza porzucają grę w klasy i skakankę

i przybiegają w podskokach i

jest
wiosna
a
ten

koźlonogi
sprzedawca baloników gwizdże
daleki
i
malutki⁸

3. Etap, na którym znajdujemy się obecnie, dla którego wyrażenie „tekst elektroniczny” jest określeniem umownym, charakteryzuje próba zagarnięcia całego procesu produkcji znaków, ich przechowywania, powielania, dystrybucji oraz interakcji użytkowników z zestawem znaków w obrębie symbolicznej reprezentacji. Podstaw dostarczyła technologia informacji, która jest obecnie w stanie podzielić te cząstki, wcześniej stanowiące najmniejsze jednostki semiotycznego procesu: dyskretne znaki, dźwięki i obrazy mogą być przetworzone na symbole, a ich obliczenie [*computation*] i operacje z nim związane zostaną przeprowadzone przez maszyny i programy. Mikroelektronika, digitalizacja, technologia półprzewodników i sieci komunikacyjne pozwalające na przesył informacji z prędkością światła – oto determinanty technokultury, która na jakościowo nowym poziomie czerpie z tradycyjnej architektury komunikacji i jej wewnętrznych związków.

Obszar estetycznych konstrukcji (w znaczeniu operacyjnego rozgraniczenia od innych dyskursywnych i ekspresywnych praktyk, które same w sobie stają się wątpliwe) jest nie tylko jednym z wielu, którego dotyczy to zjawisko, ale także wcale nie jest najistotniejszym z nich. Podobnie jak w początkowych

8 E.E. Cummings [*gdy zaledwie*], w: tegoż, *150 wierszy*, wybrał, przełożył oraz postłowiem opatrzył S. Barańczak, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1983.

latach nowych mediów w XIX wieku⁹ aktualnie poruszamy się w przestrzeni pośredniej, pustym obszarze gry pozostawionym przez przemysłowe i wojskowe kompleksy zaawansowanej technologii, na miejscach pęknięcia tych formacji (Michel Foucault), których zachowanie i rozwój są dziś ważniejsze niż kiedykolwiek wcześniej¹⁰.

Na tym etapie produkcja masowa może odbywać się szybciej i z większą dokładnością, ale nie jest już wyróżniającym czy jedynym kryterium jakości. W zasadzie świat zaawansowanej elektroniki nie zna rozróżnienia na oryginały i kopie. To, co dociera do terminala (skąd jest często odsyłane z powrotem w przetworzonej postaci), już nie istnieje w namacalnym kształcie i jego obecność, która może być powtarzana do woli ze względu na jej naturę bazującą na matematyce i teorii informacji, jest jedynie przejściowa. Jednakże jest to już związek nieporównywalny do kopii czy duplikatu. Godne uwagi i niezwykle istotne dla metody hermeneutycznej są momenty, gdy produkcja masowa zostaje przetworzona w modele lub symulacje i w ten sposób zostaje przekroczone.

To, co możemy uchwycić, opisać i zinterpretować w świetle cyfrowego kodu jako kod uniwersalny z komputerem jako grawitacyjnym, maszynowym umiejscowieniem tej technokultury, to przede wszystkim rzucające się w oczy *t r a n s g r e s j e o g r a n i c z e ń*. By ułatwić dyskusję, zarys prezentowany w dalszej części tekstu jest celowo nieco drastyczny, by odróżnić się od tego, co uchodzi za tradycyjną mądrość.

Semiologiczne przejścia w obrębie elektronicznej tekstury

W trybie analogowej reprodukcji konstrukcji estetycznych nadal jest uzasadnione położenie nacisku na rozróżnienia między znakami, które mogą zostać analitycznie oddzielone: na przykład w tradycji teoretycznej Charlesa S. Peirce'a rozróżniamy znaki ikoniczne, indeksowe i symboliczne. Ta triada usiłuje, np. w praktyce analizy filmowej, oddzielić obrazy (znaki ikoniczne), dźwięki i muzykę (znaki indeksowe), język mówiony i pisany (znaki symboliczne) ze względu na ich znaczenia i w odniesieniu do percepcji. Odpowiada to różnym stopniom przybliżenia lub relacji podobieństwa między odmiennymi znaczącymi i fragmentami rzeczywistości, do której się odnoszą.

Tryb cyfrowej reprodukcji i syntezy osłabiają definicyjny potencjał takich rozróżnień. Konstruktywiści i dadaistyczna awangarda lat 20. XX wieku mogli posługiwać się jeszcze prowokacyjnymi gestami i mechanicznymi środkami,

9 Zob. S. Zielinski *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*, Rowohlt Enzyklopädien, Reinbek 1989.

10 Zob. M. Foucault *Schriften zur Literatur*, Suhrkamp, Frankfurt am Main–Berlin–Wien 1979.

kiedy eksperymentowali z zamienianiem pisanych znaków w obrazy, redukowaniem obrazów do symboli, rytmizując ich sekwencje zgodnie z metrum filmu i budując filmowe syntagmy na symfonicznych strukturach, czyli pokrótce: rozmywając w postrzeżeniu granice między różnymi praktykami estetycznej ekspresji¹¹. Zanim komputer może rozpocząć przetwarzanie czegokolwiek, pierwszym krokiem jest przełożenie wszystkich danych na pojedynczą wartość i jej negację wyrażoną w kombinacjach 1 i 0: dźwięki, znaki i obrazy stają się informacją w wymiarze czasu, gdzie dane wizualne są najbardziej złożone i wymagają największych zasobów do przeliczania i przechowywania. Odkąd istnieją w jednolitym kodzie cyfrowym znaki semiotyczne, które kiedyś można było odróżnić, są one teraz niczym więcej niż potencjalnymi niuansami we wspólnej teksturze, ledwie cieniami wewnątrz niematerialnej tkanki. Oczywiście cyfrowe dane są reprezentowane naszym uszom i oczom w analogicznej postaci, ale sam proces generowania przedstawień bazujący na przeliczaniu odciska ślad na symbolach. Za sprawą tymczasowej, wspólnej cechy podstawowej zlewają się w jedno.

Skutki tego rodzaju symbiotycznej konstrukcji estetycznej zapośredniczonej przez technologię informacji często spotykamy w formach obecnych w przemyśle kultury. Wielu wideoklipów można równie dobrze słuchać, jak i je oglądać i/lub czytać. Jesteśmy w tym wypadku konfrontowani z akustyzacją sfery ikonicznej oraz ikonizacją sfery akustycznej, które łączą się w literaturyzacji recepcji filmowej. (Poza roboczym pojęciem *z a a w a n s o w a n e j a u d i o w i z u a l n o ś c i* nie znalazłem bardziej odpowiedniego terminu). Obrazy przypisane do cyfrowego kodu czasu [*time code*] – bez względu na to, za sprawą jakiego procesu technicznego powstały, czy to za pomocą chemicznej fotografii, elektroniki, czy komputera – dostępne są w postaci mikrofragmentów, którymi można komputerowo manipulować, synchronizując je bez wysiłku z rytmem muzyki. Za sprawą pośredniego etapu digitalizacji znaki, słowa, zdania mogą być dostępne nie tylko w formie statycznych obrazów, których powierzchnię, kolor, typografię i wymiary można dowolnie modyfikować. Jako ruchome elementy mogą być również skrolowane w górę i w dół, przesuwane horyzontalnie, wywoływane z pustki za obrazem ku widzowi, rozmywane, usztywniane w bloki albo rytmizowane i w ten sposób mogą stawać się akustyczne. Sam muzyczny materiał jest często rezultatem operacji dokonanych na komputerze: historię muzyki pop symuluje się w samplerach i remiksuje, rozwarstwa na podkłady, by wytworzyć wirtualną muzykę, do której usłyszenia nie będzie już potrzebny żaden instrument. Jest to odcieleśnienie produkcji w rzeczywistym znaczeniu tego słowa.

11 W tym miejscu w szczególności mam na myśli prace Waltera Ruttmanna, Vikinga Eggelunga, Man Raya i innych.

Ale to tylko całościowa postać skończonego produktu, w którym wyraża się ta symbioza. Pod koniec lat 80. można było zobaczyć pierwsze ambitne próby audiowizualne, które twórczo porządkowały kiedyś różne semiotyczne znaki w nowe tekstury. Jeden z najbardziej dobitnych przykładów to hołd dla Waltera Benjamina: „L'objet d'art à l'âge électronique” Geoffa Dunlopa, którego tytuł jednocześnie dokładnie odpowiadał dziełu¹². Jean Baudrillard, Stuart Hall, Yves Michaud i Paul Virilio mówią o kulturowych implikacjach komputerowo wygenerowanych wizualizacji sztuki i rzeczywistości. Za sprawą komputera Quantel i sprzętu do cyfrowej edycji powierzchniowa struktura obrazów ciągle się zmienia. Powstający filmowy twór niemal nie daje się oglądać tak jak zwyczajne telewizyjne ciągi obrazów. Za to zapisana na taśmie wideo złożona struktura ujawnia się i może być „odczytana” jak dzieło literackie: możemy wpływać na jej składnię, manipulować jej strukturą czasową, kontrolować elektroniczny przepływ, a dzięki temu elektroniczna tekstura staje się możliwa do zrozumienia.

Dzieło/oryginalność, odniesienie do rzeczywistości i prawdy

Nie bez powodu wspominałem wyżej o estetycznej konstrukcji klipu wideo. Właśnie takie tekstury doskonale nadają się do dyskusji o łamaniu klasycznych filarów estetyki. W trybie „tekstu elektronicznego” odnajdujemy jednak nie tylko przemiany immanentne wytworowi. Przekroczenie technicznych ograniczeń, które rzuca wyzwanie naszym interpretacjom, w istotny sposób wpływa na sam rdzeń twórczości estetycznej.

Tym, co zdaje się dzisiaj wątpliwe – a co jest centrum dyskusji o teorii kultury i krytyki kultury w późnych latach 80. i wczesnych latach 90. (odnoszę się w tym miejscu w szczególności do tych stanowisk, które wyłaniały się z napięcia między „Kritische Theorie” i poststrukturalizmem) – w perspektywie ekspansji reprezentacji symbolicznej i początku cyfrowej hegemonii na wysoko rozwiniętym poziomie, jest r ó ż n i c a między tym, co rzeczywiste, a artystyczną ekspresją opartą na operacjach ze znaków. Nowe z pozoru struktury już nie wymagają idei, które odróżniałyby je od poprzedników, albo odniesień, które byłyby zewnętrzne względem tekstu. W elektronicznej teksturze znaki stają się wyłącznie – tam, gdzie to tylko możliwe – punktem wyjścia estetycznej konstrukcji, która może zostać wytworzona np. na podstawie przypadkowych algorytmów. Punkt wyjścia i znikający punkt konstrukcji nie jest już zatem niczym obiektywnie istniejącym, ale estetycznym pozorem, którego spektakularną postać można przetwarzać na różne efekty.

12 Taśma video powstała w 1989 roku za sprawą brytyjskiej firmy produkcyjnej „Illuminations” dla francuskiego kanału La Sept [dzisiejsze ARTE France – przyp. tłum.].

We współczesnej produkcji muzycznej proces ten jest już dalece rozwinięty. W dyskursie filmowym mamy do czynienia dopiero z początkami komputerowej animacji trójwymiarowej albo z konstrukcją opcjonalnych cech estetycznych w rodzaju „fabuł wielokrotnego wyboru”, gdzie użytkownik ma możliwość wyboru różnych narracji¹³. Na tym poziomie fotograficzne powielanie nie jest już potrzebne do generowania obrazów. Cała tradycja teorii filmowej posługująca się pojęciami realizmu rozwiniętymi przez Siegfrieda Kracauera lub André Bazina albo staje się anachroniczna, albo należy ją odczytać na nowo jako strategię „wyzwolenia materialnej rzeczywistości”¹⁴, a wtedy (znowu) stanie się rewolucyjna.

Pod powierzchnią pozoru i ukończonego produktu, jakim jest drukowana książka, wytwarzanie literatury jest prawie całkowicie podporządkowane strategiom i praktykom symulacji. Elektroniczne przetwarzanie słów oznacza coś więcej niż bardziej racjonalny substytut maszyny do pisania. Odkąd tekst zostaje elektronicznie zachowany jako dane w komputerze, staje się dostępny i daje się przegrupowywać, przerabiać, przeformułowywać, dopasowywać i kształtować graficznie. Analogicznie do baz danych muzycznych sampli rynek informacyjny oferuje naprawdę niesamowitą ilość materiału najróżniejszym obszarom literackim¹⁵. Jako e d y t o r z y t e k s t u autorzy mogą ściągać fragmenty lub całe teksty z baz danych na swoje komputery i wykorzystywać je jako cytaty lub symulować zarówno w „treści”, jak i stylu. Istnieją już w prostej postaci programy modelujące teksty stylistycznie. Do tej pory codzienny użytek programów tekstowych ogranicza się przede wszystkim do sprawdzania poprawności i poleceń formatowania. Niemniej „przetwarzanie «wyższe» produkowanego tekstu zyskuje coraz więcej narzędzi. Używa się komputerów nie tylko jako pomocy ułatwiającej formułowanie, ale jako a u t o m a t ó w d o f o r m u ł o w a n i a [tekstu]”¹⁶.

Dzieło artystyczne jako estetyczne przetwarzanie i potęgowanie tego, co rzeczywiste z założeniem prawdziwości i odpowiadające temu kategorie, takie jak artysta/oryginalność, twórczość i wyobraźnia – wszystkie zostają radykalnie podważone, skoro ani związek estetycznej konstrukcji z rzeczywistością

13 Zob. S. Zielinski *Audiovisionen...*, s. 265 i n.

14 To podtytuł *Teorii Filmu* Siegfrieda Kracauera *Teoria filmu: wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, przeł. W. Wertenstein, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1975.

15 Na przykład z terminalu, przy którym siedzę, pisząc ten esej, mogę otworzyć całkowity tekst austriackiego dziennika z ostatnich 15 miesięcy lub kilometry informacji z rozmaitych agencji prasowych i wielu innych podkatalogów.

16 Zob. *Textsysteme und Veränderungen des Literaturbegriffs*, hrsg. M. Kammer, H. Schanze, H.J. Zimmermann, Arbeitshefte Bildschirmmedien 19, Siegen 1990.

nie jest już imperatywem, ani oryginalne dzieło indywidualnego autora nie istnieje w znaczeniu posiadania legalnych praw autorskich, a oryginalność jako taka może w najlepszym przypadku być wspomniana ledwie jako symulacyjny akt w znaczeniu oszustwa, podróbki¹⁷.

Dobrze znane pojęcia interpretacji hermeneutycznej w konfrontacji z elektronicznymi teksturami zaczynają zapadać się w pustkę, o ile nie zostaną podparte rozwiniętym systemem odniesień interpretacji, uzupełniającymi metodami myślenia i nowymi kierunkami. W dyskutowanym dotąd kontekście mogłyby one wyglądać następująco:

- 1) należy znieść dychotomię między rzeczywistością zdigitalizowaną/medialną z jednej strony i rzeczywistością zapośredniczoną nietechnicznie z drugiej. Na każdym kroku jesteśmy świadkami ekspansji rzeczywistości w mediach i mediów w rzeczywistości; media są istotnym składnikiem doświadczanej rzeczywistości. To, co rzeczywiste, zamyka się w enklawach, które stają się coraz trudniejsze do znalezienia, lub wypełnia pozostającą wolną przestrzeń fizycznej inercji i doznań zmysłowych. Choć komplikuje to i powiela odniesienia interpretacji, to jednocześnie otwiera nową perspektywę, którą można umieścić między totalitarnymi stanowiskami, z jednej strony eschatologicznego pożegnania rzeczywistości – na przykład w wersji głoszonej przez Jeana Baudrillarda i wielu jego uczniów z zapałem misjonarskim – a z drugiej – sztywnego trzymania się starych podziałów na pozór i rzeczywistość, fikcję i nie-fikcję, podmiot i przedmiot, ostatecznie tak jak były pomyślane i stosowane w klasycznej już teraz tradycji oświeceniowej.
- 2) Wielki projekt Awangardy, czyli połączenie sztuki i życia, kultury i technologii w produktywny związek, może zostać podjęty na nowo i kontynuowany na bardziej rozwiniętym stadium. Jeśli zaawansowaną technokulturę wyróżnia skłonność do zastępowania bezpiecznych różnic/podziałów sieciami pól energetycznych, czyli r e l a c j a m i, wówczas fikcje estetycznych konstrukcji mogą rozwijać się stąd nakierowane raczej na ponowoczesną [après-modern] fizykę Einsteina i Heisenberga niż na modele klasycznej estetyki. Dopiero zaczęliśmy odkrywać fantastyczne wymiary fikcji zawarte w pracach przyrodników. Jak wyraził to w prosty i wspaniały sposób Fernando Birri, argentyński artysta,

17 Zob. G. Plumpe *Kunst und juristischer Diskurs w: Diskurstheorien und Literaturwissenschaft*, hrsg. J. Fohrmann, H. Müller, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1988, s. 330-345. W związku z tym, wyjątkowo, odniesienie do pracy dyplomowej, która zostanie opublikowana w 1992 roku w Wydawnictwie Sigma, Berlin: P. Bickel *Musik aus der Maschine. Computervermittelte Musik zwischen Reproduktion und synthetischer Produktion* (obrona na TU Berlin w 1991 r.).

poeta i filmowiec: „Oczy Alberta Einsteina są oczami człowieka, który marzy”¹⁸.

Autor: Czytelnik – relacja operatywna?

Autor/twórca jak artystyczny geniusz jest pierwszą i najważniejszą kategorią dla rynku i przez niego najbardziej wspieraną, odkąd kultura nabrała przemysłowego charakteru. Handel potrzebuje go po to, by ukonstytuować dzieła jako produkty, a następnie dystrybuować je i sprzedawać¹⁹. Nowa techno-synteza mikroelektroniki, digitalizacji, architektury chipów i sieci w czasie rzeczywistym daje teraz możliwość przemiany tradycyjnej relacji wymiany w relację wzajemnej zmianny [*interchange*].

Elektroniczne konstrukcje nigdy nie są ukończone, nawet jeśli są aktualnie zapisane na wideo, płycie kompaktowej lub dyskietce. Ze względu na ich naturę nie są utrwalone na zawsze. To typowa charakterystyka ich prawie niematerialnego, przejściowego trybu przejawiania się, podstawowa jakość autentycznych „mediów czasu”: ich nie da się przetwarzać na nowo, bo skoro tylko znalazły się na jakimś komputerze lub kamerze wideo, zarówno ich części składowe, które powstają w czasie, jak i cała ich struktura zmienia się i podlega rozmaitym manipulacjom. Są niczym innym jak surowy materiał, który prosi się, żeby dalej go przetwarzać. Media elektronicznych maszyn nie są już wobec tego tylko prostymi narzędziami odtwarzania, potencjalnie są one również maszynami do regenerowania. Wyłania się stąd nowa utopia: wybór konsumenta, który decyduje się na ten lub inny produkt, stał się relacją operatywną, czyli dotyczącą innego gracza, uczestnika w procesie kulturalnym. Powodzenie praktycznej pracy na rzecz tej utopii zwiększa się o tyle, o ile artefakty i techniczne systemy estetycznych wytwórców odpowiadają tym, które są używane w codziennym życiu kulturalnym ich odbiorców.

Wspaniałym przykładem takiego wyobrażenia w sferze audiowizualnej, która nadal pracuje na analogowych obrazach, jest projekt Jean-Luca Godarda napisania historii filmu/kina²⁰. Nadal ma ono obie formy istnienia. Jego

18 Osobista rozmowa z poetą. Jako wprowadzenie do duchowego świata Birriego zob. *Fernando Birri – Kino der Befreiung*, hrsg. H. Groschup, R. Wurm, Südwind, Wien 1991.

19 Peter Weibel raz po raz konfrontuje tę teorię z praktyką, zob. P. Weibel *Für eine Psychotisierung der Wahrnehmung*, w: *Kunst machen? Gespräche und Essays*, hrsg. F. Rötzer, S. Rogenhofer, Boer, München 1990, s. 74–89.

20 Dwie pierwsze części projektu z planowanych ośmiu zostały wyprodukowane przez Godarda w 1989 roku na zlecenie francuskiej telewizji „Canal Plus”. Dla szczegółowej interpretacji zob. S. Zielinski *Zu viele Bilder – Wir müssen reagieren! Thesen zu einer apparativen Sehprothese im Kontext von Godard's „Histoire(s) du cinéma”*, w: *Strategien des Scheins – Kunst, Computer,*

dzieło video „Histoire(s) du cinéma” jest filmem dla telewizji, w którym strumień elektronicznych obrazów został rozciągnięty do absurdalnych długości przez nagromadzenie i przyspieszenie. W tym samym czasie jest to prezentacja technokulturowej interakcji. Odtwarzana jako elektromagnetyczne lub optoelektroniczne nagranie, np. jako czasowa konserwa, film może zostać wykorzystany przez użytkownika w twórczości o cechach literackich. Video można czytać, możemy kartkować historię, zwalniać procesy w czasie, próbować odnaleźć poszczególne obrazy, teksty, sekwencje lub składać je na nowo na nasz własny użytek w twórczej grze z reżyserem i autorem. W tym procesie ten ostatni traci swoją uprzywilejowaną funkcję jako organizator i projektant.

Nie da się już tego jednak dokonać – do czego elektroniczna tekstura zdaje się zachęcać – bez pomocy technicznego wyposażenia. Potrzebujemy protez, żeby dojść do ładu z umysłową ułomnością, którą sprowadziła na nas technokultura. Potrzebujemy maszyn, by móc działać, porządkować i wyznaczać kierunek. Możliwość „eingreifendes Denken” (w znaczeniu Brechta)²¹ jawi się jako z konieczności powiązana z interwencją maszyny na poziomie zaawansowanej produkcji mediów. Produkty rozwiniętej technokultury wymagają, jeśli mają być sensownie używane, żeby stosować je w odpowiednich technikach kulturalnych, tak by służyły przynajmniej jako środki wspomagające psychiczny wysiłek.

Symbioza sztuki i technologii, estetycznej wyobraźni i zarówno technicznej, jak i naukowej innowacji była wielkim osiągnięciem odrodzenia. Stopniowo były one od siebie coraz bardziej oddzielane, aż wreszcie ich współistnienie uznano za dychotomiczne – proces odrywania podmiotu od jego/jej środowiska, które wówczas stawało się przestrzenią przedmiotów, nad którą należało zapanować. Jeśli nie chcemy zostawiać ludzkości na pastwę wyłaniającej się hegemonii technokultury, będziemy potrzebować sił na opór. Nowy sojusz techników (lub matematyków, których znaczenie będzie się w przyszłości zwiększać) i artystów jest ważnym, potencjalnym polem energii. Taśma wideo Godarda i nasze wstępne kroki w jej interpretacji miały właśnie to dać do zrozumienia. Semiologia, psychoanaliza, literaturo- i medjoznawstwo oraz nauki inżynierskie mogą stać się istotnymi, choć z pewnością kłótliwymi partnerami w dalszym rozwoju hermeneutyki wytworów kultury na poziomie elektronicznych tekstur.

Przełożył Konstanty Szydłowski

Medien, hrsg. F. Rötzer, P. Weibel, Boer, München 1991, s. 55-82; S. Zielinski, N. Röller *Cogito ergo video*, w: *Österreichisches Jahrbuch für Filmtheorie 3*, hrsg. G. Schlemmer, Europaverlag, Wien 1992.

21 W *Organon dla teatru* Bertolta Brechta w polskim tłumaczeniu nie pojawia się to pojęcie. Dostojnie oznacza to „myślenie interweniujące” lub „myślenie zaangażowane” [przyp. tłum.].

Abstract

Siegfried Zielinski

THE BERLIN UNIVERSITY OF THE ARTS, EUROPEAN GRADUATE SCHOOL (SAAS-FEE)

The Electronic Text. Some Challenges in Confronting Audiovisual Textures, transl.
Konstanty Szydłowski

The following text is offered for debate between literary scholars and linguists on the one hand and between media historians and theoreticians on the other. It discusses the level of the contemporary and immediately foreseeable production and reception of textures from the aspect of principal challenges to the hermeneutic method of interpretation as well as to its pragmatic framework. These reflections center on the doubt, whether it is meaningful any longer to proceed from the notion of a text as a closed entity in the communicative process. The concept of text here is a broad one. Focusing on audiovisual products in particular, 'text' denotes the aesthetic objectifications of modern and post-modern cultural production.