

Rafał Ilnicki

Kultura audiowizualna i jej podmiot : kontrolowany technicznie schizofrenik

Panoptikum nr 13 (20), 104-117

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.

Rafał Ilnicki

(Uniwersytet im. Adama Mickiewicza)

Kultura audiowizualna i jej podmiot: kontrolowany technicznie schizofrenik

Charakterystyczne dla kultury audiowizualnej jest znoszenie dualizmów: „Nie ma już teraz czegoś takiego jak człowiek czy natura, tylko proces, który produkuje jedno w drugim i łączy razem maszyny. Wszędzie maszyny-produkujące, maszyny-pragnące, schizofreniczne maszyny, wszystkie gatunki życia: jaźń i nie-jaźń, zewnątrz i wewnątrz, nie mają już wcale żadnego znaczenia”¹. Proces usuwania binarnych różnic wynika z zastąpienia myślenia, odnoszącego się do materialnych obiektów, treściami audiowizualnymi, które uruchamiają różnego typu maszyny działające wewnątrz człowieka. Przez to nie jest kultura audiowizualna ani na zewnątrz, ani wewnątrz. Obrazy i dźwięki, ułożone w sekwencje, nie tyle są dostępne dla człowieka z pozycji dystansu, co instalują się w jego podstawowych sposobach doświadczania świata. Efekt usuwania dualizmów nie jest celem, lecz warunkiem wyłonienia się kultury audiowizualnej. Jej ewolucję można podzielić na trzy etapy czy też warstwy. Odpowiadają one wypieraniu kultury symbolicznej jako podstawy, po czym następuje etap, w którym jest ona symulowana, by na końcu symulacja stanowiła podstawę wszelkich podstaw. Ten proces to opisywana przez Jeana Baudrillarda procesja symulaków, ale przyporządkowany jej podmiot jest jeden, niepodzielny; trwa, obserwując zanikający w technicznej wirtualności świat. Gilles Deleuze i Félix Guattari starają się opisać tę rzeczywistość z perspektywy schizofrenicznego, to znaczy rozszczepionego podmiotu, który w swoim rozproszeniu jest czystą wielością, pozbawioną integrującej zasady w postaci rozumu czy innej instancji panującej nad tym, co rozproszone. Kultura audiowizualna wyznacza podstawowy sposób dostępu do kultury. Nie oznacza to, że inne możliwości związane z zapośredniczeniem przez druk znikną, ale będą one funkcjonowały jako jedna z warstw. Kultura

¹ G. Deleuze, F. Guattari, *Anti-Oedipus*, trans. R. Hurley, M. Seem, H.R. Lane, Minneapolis 2003, s. 2. (wszędzie gdzie nie podano autora przekładu, tłumaczenie własne)

audiowizualna to schizokultura² – jej podstawową funkcją jest rozszczepianie podmiotu. „Napisałmy *Anty-Edypa* we dwóch. Jako że każdy z nas był kilkoma, dało to już mnóstwo ludzi. Tutaj posłużyliśmy się wszystkim, do czego mieliśmy dostęp – i tym, co najbliższe, i tym, co najbardziej odległe. Rozdzieliliśmy zręczne pseudonimy, by uczynić nie do poznania.”³ Deleuze i Guattari starają się eksperymentować z wiecznym powrotem różnicujących się jaźni, dlatego też ich perspektywa odpowiada podstawowemu doświadczeniu kultury audiowizualnej. Zamiast powtórzenia pierwotnych funkcji i ich odkrycia w procesie psychoanalizy mówią o schizoanalizie. To ona bowiem odpowiada temu, co dzieje się z podmiotem: „Schizoanaliza, albo pragmatyka, nie ma innego znaczenia. Stwórz klącze. Ale nie wiesz, co możesz z nim uczynić [...]. Więc eksperymentuj”⁴. Człowiek w kulturze audiowizualnej nie musi już słuchać takiego imperatywu. Jest on zmuszany do eksperymentalnego rozszczepiania swojej jaźni, do czynienia się wielością. Kultura audiowizualna wprowadza bowiem na globalną skalę „konwersję schizofrenii jako procesu w skutecznie rewolucjonizującą siłę”⁵ w ten sposób, że jest ona pożądana: nie stanowi jednostki chorobowej, patologicznego stanu – pożądanym jest funkcjonować w zwielokrotnieniu jaźni, eksperymentując z wytwarzaniem wielu wirtualnych tożsamości, z których żadna nie pełni funkcji integrującego centrum dla innych. Skoro nie można być tożsamym z samym sobą w tradycyjnym dla kultur symbolicznych sensie, to należy szukać takich dróg ujścia, żeby wymykać się procesom kodującym z zewnątrz schizofrenię jako stan patologiczny, który mają uleczyć instytucje normalizujące podmiot. Charakter „schizorewolucyjny” kultury audiowizualnej zawiera się w wielości „zdekodowanych i zdeterytorializowanych przepłyłów”⁶. Nie ma mowy o patologii, jeśli rozproszenie jest podstawową funkcją i jeśli wszyscy użytkownicy kultury audiowizualnej są nieustannie rozszczepiani. Odczarowanie schizofrenii jako choroby zawdzięczamy między innymi Deleuze’owi i Guattariemu, którzy dokonywali reinterpretacji antypsychiatrii. To, co uważali oni za praktykę rewolucyjną, stało się jednak podstawowym sposobem bycia człowieka w rynkowo uwarunkowanej kulturze audiowizualnej, ponieważ schizofrenia jest jej paradoksalną normą, uczyniła bowiem z nieskończonej zmiany podmiotowości zasadę swojego działania.

Jedną z największych pułapek myślenia o Guattarim i Deleuzie jest uczynienie z nich osiadłej maszyny, służącej do produkcji komentarzy. Z pewnością obaj filozofowie mieliby z tym ogromny problem – raczej woleli, wyznaczając sposób myślenia o kulturze współczesnej, by ich pop-filozofię wykorzystał twórczo jakiś schizofrenik. Dla filozofii jako praktyki akademickiej, ale i strategii życia

² Pojęcie stosowane przez Sylvère’a Lotringera w pracach zbiorowych, które nawiązują m.in. do idei Deleuze’a i Guattariego.

³ G. Deleuze, F. Guattari, *Klącze*, tłum. B. Banasiak, „Colloquia Communia” 1980, nr 1-3, s. 221.

⁴ G. Deleuze, F. Guattari, *A Thousand Plateaus*, tłum. B. Massumi, Minneapolis – London 2003, s. 251.

⁵ G. Deleuze, F. Guattari, *Anti-Oedipus...*, s. 341.

⁶ Określenia Deleuze’a i Guattariego: *Anti-Oedipus...*, s. 370.

codziennego, pozostaje coraz mniej miejsca, chociażby dlatego, że autorzy, którzy zaproponowali nowe sposoby rozumienia ludzkiej kultury, zostają zamknięci w ramach dyskursu akademickiego. Dlatego też nie chodzi o to, żeby myśleć za pomocą maszyny teoretycznej Deleuze/Guattari, spowalniając wszelką eksperymentalną myśl do odniesienia czy też wskazania, że u obu autorów można odnaleźć załączki kultury audiowizualnej. Zamiast tego twórcze – w sensie: dokonujące przyspieszenia procesu myślowego, który nadałyby za prędkościami rozpraszania kultury audiowizualnej – byłoby rozwijanie ich idei, badanie, w jakich granicach mogą one funkcjonować, ale uwzględniając perspektywę nie normalizującego dyskursu podmiotu akademickiej humanistyki, lecz człowieka, którego bycie kształtowane jest przez bycie w kulturze audiowizualnej. Ale jak można to uczynić, skoro podstawowym założeniem metodologicznym w humanistyce jest podmiotowa spójność autora? Kultura audiowizualna ją rozpuszcza, dlatego też mówienie o niej jako o technicznej interpretacji treści symbolicznych wydaje się nieodpowiednie do uchwycenia jej ciągle zmieniającej się istoty. Współczesny użytkownik jest rozdarty pomiędzy różnymi tekstami, obrazami, dźwiękami i swoimi doświadczeniami – podstawowym odczuciem w tym chaosie, wprowadzanym przez media, jest to, że nie ma on jednego ja. Paradoksalnie to współczesna praktyka akademicka wprowadza rodzaj schizofrenii, przenosząc nieświadomie model doświadczenia kultury audiowizualnej, ponieważ im bardziej w swoich diagnozach stara się ująć ją w kategoriach kultury symbolicznej, której odpowiadał unitarny podmiot, tym mniej ten opis staje się adekwatny w stosunku do rzeczywistości. Posługując się rozróżnieniem Deleuze'a i Guattariego na rozwijające się we wszystkich kierunkach kłące i silnie zhierarchizowane drzewo, w myśleniu o kulturze audiowizualnej należy zwrócić uwagę na to, że żeby móc ją dokładnie opisać, trzeba nie tyle mówić, że kłące istnieją, ile afirmować je jako podstawę nomadycznej jaźni pozbawionej centrum, co więcej – wielu nomadycznych jaźni, zorganizowanych wokół acentrycznej zasady przełamywania kolejnych podmiotowych ograniczeń. Nie oznacza to posługiwania się argumentacją i procesami linearnymi do opisu kultury audiowizualnej, w celu uzyskania intersubiektywnego dyskursu akademickiego. Już samo dopuszczenie rozproszenia kultury audiowizualnej modeluje bowiem dyskurs, pozostawia w nim dziury otwarte na nomadyczne procesy rozszerzania się, które nie powinny być wbrew rzeczywistości wypełniane i brutalnie linearyzowane poprzez sadzenie drzew w postaci zhierarchizowanych i zestandaryzowanych tradycją interpretacyjną punktów odniesienia. Zasadzie rozszczepienia jaźni przeciwstawia się idee spójnego i tożsamego ze sobą autora. Nie chodzi tylko o trudny do uchwycenia proces inspiracji (wydawałoby się, że jest on raczej właściwy dla sztuki niż działalności akademickiej) ani o poetykę myślenia obu autorów, ale o to, w jaki sposób ich myśl można wykorzystać do analizy aktualności kultury audiowizualnej. Nie da się tego osiągnąć bez podjęcia próby doświadczenia rzeczywistości tak, jak czynią to autorzy. Porzucamy teorię, wkraczamy do kultury audiowizualnej. Wracamy do teorii, nie zapominając o doświadczeniu źródłowego rozproszenia. Deleuze i Guattari pozwalają myśleć o kulturze jako ontologii prędkości. Jedyną

możliwością rzeczywistego myślenia kultury audiowizualnej jest prędkość interpretacji, ta zaś dokonuje się z poziomu ciągle rozbijanego podmiotu, który pod ciosami rozpraszających go wielości obrazów i dźwięków wciąż musi się rekonstruować w wielości, unikając z jednej strony absolutnego rozproszenia, z drugiej zaś – stałości, która uczyniłaby rozpraszanie źródłem nieznośnego cierpienia. Kultura audiowizualna to chaos – jedynym wyjściem jest stanie się kontrolowaną technicznie wielością, a więc schizofrenikiem. Nie jest to już strategia – rewolucja, lecz podstawowy sposób przetrwania w kulturze audiowizualnej, adaptacja rozbijanego i rekonstruowanego podmiotu w rozproszeniu. Być schizofrenikiem poza kontrolą rynkową – to znaczy rozszczepiać swoją jaźń w takich prędkościach, które są nieuchwytnie dla urządzeń państwa oraz innych maszyn sprawujących kontrolę. Jednocześnie oznacza to takie współdziałanie z nimi, które polega na oddawaniu im w użytkowanie rozszczepionych jaźni.

Zadaniem badacza kultury audiowizualnej jest jej opisanie. Można to uczynić, interpretując teksty, dopuszczając także komentarz dotyczący doświadczenia kultury audiowizualnej. Można też przyznać, że badacz nie jest odporny na działanie kultury audiowizualnej. Mimo to musi udawać swoją spójność – maszyna akademicka wydawałaby się wtedy symulatorem akademickiej racjonalności, czystej irracjonalności nieodpowiadającej doświadczeniu. Można także przystać na perspektywę umiarkowaną – doświadczenie schizofrenii wywołane przez kulturę audiowizualną poddać próbie opisu, to znaczy zbadać, jaki jego sposób jest adekwatny, jakiego rodzaju rozszczepione jaźnie badacza biorą w nim udział. Ryzykiem jest szaleństwo, ale jego ograniczeniem jest właśnie schizofrenizacja kultury akademickiej, w której podmiot – na wzór tego rozproszonego w kulturze audiowizualnej – wciąż od nowa dzieli się pomiędzy szereg funkcji, sposobów bycia. Tożsamość integrująca jego rozproszenie zawarta jest w maszynie akademickiej, tak jak maszyny kontroli kultury audiowizualnej chronią jej schizofreniczne podmioty przed ostatecznym rozproszeniem się. Deleuze i Guattari nie obawiali się tego ryzyka, co więcej – oddawali się szaleństwu dzielenia własnej podmiotowości, tak, aby funkcjonowali jako wielość autorów – zasada integrująca była dla nich tylko umowna. Kolejne komentarze sprawiają, że wprawiona przez nich w ruch maszyna, pomimo nieskończonej witalności, pozostaje unieruchomiona, staje się ona bowiem eksponatem muzealnym akademickich publikacji. Wymaga to nie tyle powtórzenia za Deleuzem i Guattarim: jestem schizofrenikiem, ile dokonania próby opisu eksperymentów, jakie wykonuje na człowieku kultura audiowizualna. Ich pop-filozofia była ekspresją niepelnego doświadczenia kapitalizmu, ocalenia autentyczności w rozproszeniu fragmentów umykających kontroli rynkowych ofert. Pop-badacz nie jest fascynatem – jest schizofrenikiem. Jaźń badacza jest jedną z wielu jaźni, które produkuje kultura audiowizualna. Schizofrenik jest podmiotem larwalnym⁷, częściowym. Nie chodzi o to, że brakuje mu dojrzałości – ona wcale nie jest celem. Wielość jaźni niedojrzałych, ale przerośniętych w niektórych kompetencjach, zastępuje w pełni

⁷ Pojęcie Deleuze'a stosowane w *Różnicy i powtórzeniu*.

wykształconą, odpowiedzialną jednostkę. W kulturze audiowizualnej rezygnuje się z ideałów dlatego, że są one problematyczne ze względu na statyczność, jaką wprowadzają, ale także z powodu ich powolnej prędkości. Przerost poszczególnych jaźni jest możliwy dzięki ładowaniu się użytkowników treściami audiowizualnymi – stają się oni w pewnych dziedzinach kompetentni, podczas gdy w innych nie wykształcają elementarnych sposobów istnienia. Schizokulturę charakteryzuje nierówność, wynikająca z przerostu niektórych jaźni nad innymi.

Ta nierównowaga jest kontrolowana przez rynek. Schizofrenia i kapitalizm – to inaczej kultura audiowizualna. Kapitalizm wywołuje schizofrenię, sprawując jednocześnie nad nią kontrolę. Już sam wybór dzielenia się jest strategią częściowego oporu względem normalizujących dzielenia się jaźni użytkowników kultury audiowizualnej. Dlatego też doświadczenie wolności człowieka jest paradoksalne: kwestia możliwości i ich oceny sprowadza się do interpretacji swojego miejsca w sieci zależności, do identyfikowania własnego istnienia w tym, co pochodzi z technicznego rozszczepiania jaźni użytkowników. Kultura audiowizualna powstała jako schizokultura kapitalizmu. „Nasze społeczeństwo produkuje schizofreników w ten sam sposób, w jaki tworzy szampon Prell albo samochody Ford, z tą jedyną różnicą, że schizofrenicy nie są na sprzedaż.”⁸ Nie ma tutaj żadnego procesu jawnej czy ukrytej manipulacji – zamiast niej funkcjonuje produkcja. Schizofrenik jest produktem, ale efemerycznym: „Schizofrenia jest jak miłość: nie ma żadnego specyficznie schizofrenicznego fenomenu lub bytu; schizofrenia jest uniwersum produktywnych i reproduktywnych maszyn-pragnących”⁹. Nie uniemożliwia to schizofrenikowi funkcjonowania w pełni władz umysłowych i intelektualnych. W stanie, w jakim się znajduje, zyskuje wręcz nowe kompetencje: „Schizofrenik przechodzi od jednego kodu do innego, tak że celowo «szyfruje wszystkie kody» poprzez szybkie przełączanie się z jednego do kolejnego, zgodnie z zadanymi mu pytaniami, nigdy nie dając tej samej odpowiedzi w kolejnym dniu, nigdy nie przywołując tej samej genealogii, nigdy nie nagrywając tego samego wydarzenia w ten sam sposób”¹⁰. Dzięki danemu mu przez kulturę audiowizualną sposobowi bycia schizofrenik może nieskończenie się różnicować, tworzyć nowe kody, być kreatywnym, ale także zachowywać autonomię niektórych jaźni w schizofrenicznym rozproszeniu. Rynek i technika mogą kontrolować większość z nich, jednak człowiek zdolny jest tworzyć kody, które wymykają się tego rodzaju zawłaszczeniom, do czasu ich przejścia przez maszyny kapitalistyczne, kanały dostępu do modeli podmiotowości oferowanymi rynkowymi. „Kapitalizm zmierza do progu dekodowania, który zniszczy społeczną jaźń, w celu stworzenia ciała bez organów i uwolnienia przepływów pragnienia na tym ciele jako zdeterytoralizowanym polu. Poprawne jest w tym sensie twierdzenie, że schizofrenia jest produktem maszyny kapitalistycznej.”¹¹

⁸ G. Deleuze, F. Guattari, *Anti-Oedipus...*, s. 245.

⁹ Ibidem, s. 5.

¹⁰ Ibidem, s. 15.

¹¹ Ibidem, s. 33.

Ciało bez organów – ponieważ ciała nie da się fizycznie rozproszyć, to jest ono w kulturze audiowizualnej podstawowym sposobem zachowywania podmiotowej tożsamości. Schizofrenik może być wyposażony w wiele jaźni, ale nadal ma jedno ciało. Może ono jednak uczynić dowolne treści audiowizualne podstawą własnego funkcjonowania. Rozum, dusza, umysł – to organy. Ich zastąpienie przez organy audiowizualne jest kwestią odpowiedniego programowania i kontroli. „Schizofrenia jest absolutną granicą, ale kapitalizm jest relatywną granicą.”¹² Relacja zakładająca, że „schizofrenia jest «zewnątrzną» granicą kapitalizmu”¹³, ulega modyfikacji. W kulturze audiowizualnej granice kapitalizmu i schizofrenii są tożsame. Dlatego też schizofrenik nie jest podmiotem rewolucyjnym, lecz znormalizowanym, który jednak dzięki rozproszeniu może produkować nowe wzory emancypujące go w nowych rozszczepianiach jaźni. Ale dzieje się to już wewnątrz nieskończonych granic maszyn audiowizualnych.

Kultura audiowizualna oferuje nie tyle treści, co sposób bycia człowieka. Dlatego też nie da się jej zasymilować do kategorii kultury symbolicznej. Początkowe próby literaturoznawców, aby wyrazić to, co audiowizualne poprzez odniesienie do fenomenów kultury druku, nie powiodły się. Na gruncie akademickim są one możliwe – wszystko można wyrazić przy odpowiedniej argumentacji. Nie oddają one jednak istoty kultury audiowizualnej, która polega na rozrywaniu podmiotu na wielość wirtualnych tożsamości, odpowiadających przepływowi treści audiowizualnych wypełniających jego wnętrze. To ta zmiana powoduje, że chaosu kultury audiowizualnej nie można oddać za pomocą kategorii kultury symbolicznej. Doświadczenie czytania nie jest tożsame z oglądaniem i słuchaniem. Wynika to przede wszystkim z tego, że kultura audiowizualna jest tłem. Kultura symboliczna, gdy odniesiemy ją do kultury druku, wymagała aktywności podmiotu, który rozpoznawał kod i odnosił go do siebie oraz otaczającej rzeczywistości. Podmiot czytał świat, który co najwyżej stanowił dla niego wielość tekstów kultury, podporządkowanych jednolitemu sposobowi ich odczytywania. Podmiot panował nad kodem, w jakim wyrażona była rzeczywistość. Czytał ją, a więc odbierał ją jako podmiot aktywny – mógł ją modyfikować poprzez pisanie. Podmioty kultury audiowizualnej nie są już w takim sensie aktywne. Nie są też całkowicie bierne. Charakteryzuje je chaotyczność. Dlatego też opisywanie kultury audiowizualnej wywołuje tyle problemów. Użytkownik wie, jak jest doświadczana, ale ma problem z jej wyrażeniem. Myślenie akademickie ma bowiem problem z chaosem, szczególnie takim, który wywołuje rozszczepienie się jaźni, co na poziomie kultury funkcjonuje jako rozpad unitarnej tożsamości podmiotu na wiele tożsamości wirtualnych. Żeby uchwycić istotę kultury audiowizualnej, należy uciec się nie do analizowania specyfiki urządzeń przesyłających dane, ale do jej filozoficznego odczytania. W tym pomocne są idee Deleuze’a oraz Guattariego. To właśnie ta dwójka myślicieli oswoiła chaos. Doświadczenie chaosu kultury audiowizualnej polega bowiem nie tyle na eliminowaniu chaosu, co było

¹² Ibidem, s. 176.

¹³ Ibidem, s. 246.

właściwe dla kultury symbolicznej, ile raczej na tworzeniu sposobów bycia, które pozwalają w nim funkcjonować. Wynalezienie ostatecznych kodów ucieczki spod kontroli maszyn audiowizualnych nie jest możliwe, ponieważ każde z nich i tak zostanie włączone do katalogu ofert bycia, ulegając rynkowej normalizacji. Gdy użytkownicy wyprzedzają, to technika ich wyprzedza. Im większa prędkość kultury audiowizualnej, tym większą kreatywnością muszą wykazać się podmioty w wytwarzaniu się za pomocą środków technicznych, jako schizofrenicy unikając standaryzacji. Jest to szczególnie trudne w kolejnych prędkościach, jakie osiąga kultura audiowizualna.

Pierwsza prędkość kultury audiowizualnej – to doświadczenie rozszerzenia zmysłów. Tak rozszerzony podmiot wychodzi poza siebie. Staje się z konieczności ciałem bez organów. Ale gdy odłączy się od niego techniczne rozszerzenia, dzięki którym może niczym larwa absorbować treści audiowizualne, to wraca z powrotem do swojej pojedynczej jaźni. Pierwsza prędkość dotyczy pojawienia się mediów technicznych, rozszerzających zmysły człowieka. Radio i telewizja – to główne media tej prędkości. Podstawowym efektem tej kultury audiowizualnej na poziomie doświadczenia odbiorców było poczucie rozszerzenia ich możliwości percepcyjnych. Odpowiada temu hasło Marshalla McLuhana „medium is the message”. Zrównanie medium z przekazem nie jest koniecznie redukcją, lecz rozszerzeniem – zmysły każdego człowieka mogą rozszerzać nasze zmysły. McLuhan widział w tej zmianie możliwość zaistnienia powszechnej komunii zmysłów zapośredniczonych technicznie. Tak można rozumieć ideę globalnej wioski, czyli globalnej wioski audiowizualnej, w której kultura audiowizualna jest podstawową kulturą. Nowością wprowadzaną przez McLuhana było pokazanie, że to literatura stanowi komentarz do kultury audiowizualnej, a nie odwrotnie. Literatura w mniejszym stopniu jest kulturą ze względu na siebie samą, to znaczy traci swoją legitymizację, bardziej zaś staje się kulturą podstawową. Na tym etapie nie było chaosu, lecz fascynacja lub przerażenie, radość lub reakcje lękowe. Kontrolowane szaleństwo.

Dруга prędkość kultury audiowizualnej – to wyprzedzanie przez treść audiowizualną pracy wnętrza podmiotu. Schizofrenia trwa tak długo, jak istnieje techniczne zapośredniczenie zmysłów. Człowiek uczy się żyć w podzieleniu. Prowadzi podwójne, potrójne, n-te życie, dzięki temu, że może rozszczepiać się ze względu na istnienie kultury audiowizualnej. Z tego powodu może pozostawać przeciętnym – jego oryginalność wiąże się z rozszczepieniem w audiowizualności, nie zaś z utrzymaniem jej jako podstawy własnego bytowania. Audiowizualność służy nabywaniu i konsumowaniu jaźni wyobrażonych bohaterów, innych ludzi, przedmiotów. Wszystko po to, żeby normalizować podmiot. Druga prędkość związana jest z odkryciem, że kultura audiowizualna dotyczy wnętrza człowieka. Ślady tej refleksji można odnaleźć u McLuhana, ale najpełniej odkryli je teoretycy filmu, szczególnie Jean-Louis Baudry, później zaś Deleuze, Guattari i Bernard Stiegler. Wszyscy oni wskazywali na to, że kultura audiowizualna

tworzy wewnątrz człowieka¹⁴. Tu nadal nie ma chaosu, wręcz odwrotnie – kultura audiowizualna wprowadza porządek. Jeśli człowiek widzi porządek na ekranie, to będzie go widział we własnym wnętrzu. To było źródłem alienacji dla Baudry’ego, który podkreślał, że jak człowiek opuszcza salę kinową, to rzeczywistość nie potwierdza tego, co zobaczył. W kolejnym etapie tak już się nie dzieje. Rzeczywistość potwierdza w nim treści audiowizualne, ponieważ sama przyjmuje taki charakter.

Trzecia prędkość kultury audiowizualnej – to wirtualizacja zmysłów. Nie ma powrotu ze schizofrenii – jest tylko przełączanie się między jaźniami. Stan bycia wielością stanowi standard bycia w kulturze audiowizualnej. Podstawowe doświadczenie prędkości kultury audiowizualnej to nieskończone rozszczepianie siebie. Podmiot nie jest ani sobą, ani nikim innym, lecz przechodzi przez wszystko. Zasadą przyjemności jest porzucanie jaźni i zastępowanie ich nowymi audiowizualnymi treściami. Człowiek nie tyle poszukuje swojego sobowtóra, co pragnie radykalnego odróżnienia się od tego, czym był przed chwilą. Nie może znieść powtórzenia. Trzeci etap to audiowirtualność¹⁵ kultury audiowizualnej, wirtualizacja zmysłów odbiorcy – są one włączane i wyłączane przez przekazy medialne. Jest to etap, w którym kultury audiowizualnej nie można już usunąć. Łączy ona rozszerzenie zmysłów z pierwszego etapu oraz kolonizację wnętrza jej użytkowników. Kultura audiowizualna doświadczana jest na sposób zmysłowy, dopiero później zostaje poddana operacjom intelektu. Współczesnego człowieka nie zadowala już to, że może otoczyć się dowolnymi wirtualnymi przedmiotami widzenia i słyszenia. Oczekuje on, że inni ludzie oraz rzeczywistość będą podzielać jego perspektywę patrzenia na rzeczywistość. Audiowirtualny aspekt polega na tym, że człowiek bardziej niż swoim zmysłom ufa przekazom audiowizualnym, które mają charakter wirtualny – pojawiają się i znikają. Nie jest już solipsystą uważającym, że świat ogranicza się do jego projekcji, lecz schizofrenikiem-archiwistą, paradoksalną figurą, która stara się w postaci danych technicznych utrwać efemeryczne, wirtualne wydarzenia. Wirtualność oznacza sposób przejawiania się tego, co audiowizualne. Sama wirtualność nie posiada treści – chodzi tutaj o pojęcie ontologiczne.

Czwarta prędkość kultury audiowizualnej – to przyspieszenie jako podstawa doświadczenia audiowizualnego. Ponieważ przyspieszenie nie napotyka oporu, to można określić je mianem chaosu. Prędkość życia użytkowników jest zrównana z prędkością transmisji audiowizualnej. Zamiast międzypokoleniowej transmisji doświadczenia jest archiwizacja w czasie rzeczywistym każdego przeżycia i wydarzenia jako technicznych danych audiowizualnych. Czwarty etap dotyczy chaosu. Najpełniej odpowiadają mu idee Deleuze’a i Guattariego. Wyrasta on z trzeciego etapu i to on funduje myślenieo wszystkich dotychczasowych etapach rozwoju kultury audiowizualnej. Wirtualność kultury audiowizualnej polega na

¹⁴ Radykalnym ujęciem jest idea Wojciecha Chyły, który utożsamia kulturę audiowizualną z solipsyzmem.

¹⁵ Pojęcie Paula Virilio.

tym, że zmieniana jest sama rzeczywistość. Temu etapowi odpowiada Internet Rzeczy, globalne wysypiska danych, lifelogi. Użytkownik ma rozszerzone zmysły, dzięki czemu jego wnętrze wypełnia się treścią audiowizualną, ale ponieważ ma ona charakter wirtualny, to może zostać zastąpiona w każdej chwili innym przepływem technicznych danych odtwarzanych przez urządzenie techniczne, które wytwarza użytkownikowi jego audiowizualne wnętrze. Chaos – nikt nie zaprzeczy, że zmysły człowieka są rozszerzane. Gdy zostają nadmiernie rozszerzone, to stają się własnością niezależnych od człowieka przepływów, bezosobowych mocy przenoszenia jego wnętrza. Tak dzieje się w myśleniu hipertekstowym kultury audiowizualnej. Człowiek myśli o czymś, widzi obrazy, słyszy dźwięki, by za chwilę zamieniać przedmioty widzenia i słyszenia. To jest proces wirtualizacji jego zmysłów. Jednocześnie odkładają się w nim jakieś ślady, ale nie są to w pełni ukształtowane dane pamięciowe, lecz raczej odnośniki, które są formą hipertekstowej intuicji – pozwalają odnaleźć różne przepływy treści audiowizualnych, tymczasowo tworzące wnętrze człowieka. Zachodzi „absolutna deterytorializacja, absolutna linia lotu, absolutne dryfowanie”¹⁶ przeżyć użytkownika, który poddaje się prędkościom przepływu kultury audiowizualnej, funkcjonując w chaosie przecinających się strumieni audiowizualnych. Jego aktywnością jest nawigować, przełączać się. Chaos jest już spowolniony przez samą kulturę audiowizualną, przez jej produkty. Jeśli użytkownik im się nie podporządkuje, to wtedy otwiera się na coraz wyższe prędkości deterytorializacji, ciągłego odłączania go od zajmowanego terytorium, od pozycji ciała, jaką przyjmuje. Jednocześnie cały czas pozostaje ucieleśniony. To doświadczenie absolutnie zdeterytorializowanego biegacza, który dzięki przepływowi muzyki zostaje odcieleśniony, jego ciało zaś porusza się w rytmie strumieni audiowizualnych – jest on zatem jednocześnie w pełni ucieleśniony, ale motywuje go już nie obecne dla niego środowisko, lecz muzyka pochodząca z odtwarzacza. Podobnie zresztą jest z ludźmi zaangażowanymi w rodzinne gry telewizyjne, którzy ruszają się przed interfejsem. Treści audiowizualne ożywiają ciało w kulturze – bez nich pozostaje ono odcieleśnione i zdemotywowane, nieporuszające się w żadnej z prędkości kultury audiowizualnej. Odpowiada temu „schizofreniczny proces deterytorializacji, który musi wyprodukować nową ziemię”¹⁷, który wytwarza więc wciąż nowe terytoria dla ludzkiego bycia, wynikające z niszczenia poprzednich przez przyspieszenie kultury audiowizualnej. To właśnie „czysty schizofreniczny proces deterytorializacji”¹⁸.

Człowiek nie jest pozbawiony wnętrza – raczej rzutuje je na rzeczywistość. Żeby przetrwać prędkości kultury audiowizualnej, które nie tyle następują po sobie, co koegzystują, musi stawać się zewnątrz, przenosić swoje rozproszone jaźni do tego, co może być najbardziej aktualnym medium ich ekspresji. To, że człowiek dokumentuje całe swoje życie, przetwarzając je do postaci technicznych

¹⁶ G. Deleuze, F. Guattari, *A Thousand Plateaus...*, s. 55.

¹⁷ G. Deleuze, F. Guattari, *Anti-Oedipus...*, s. 299.

¹⁸ Ibidem, s. 283.

danych, którymi dzieli się z innymi, jest radykalną odpowiedzią na jego znikanie. Istnieje on jedynie w wielości. Indywiduum wyposażone jedynie w zmysły oraz intelekt nie istnieje, nie jest bowiem podmiotem w kulturze audiowizualnej. Człowiek musi migotać swoimi uaktualnionymi przekazami, pojawiać się i znikać. Pojawianie się i znikanie wciąż innym, bo przecież nie chodzi o to, żeby w kulturze audiowizualnej funkcjonować jako stały podmiot, oznacza schizofrenię. Deleuze i Guattari w większym stopniu niż ustanawianie skutecznego paradygmatu kontrkultury politycznej stworzyli podstawę dla myślenia właściwego kulturze audiowizualnej. To, co było przedmiotem ich zainteresowania, to radość z rozszczepiania własnej jaźni na wiele wirtualnych tożsamości, z których każda zyskuje niezależny głos. Raz mówili jako filozofowie, którzy zdają sobie sprawę z własnej schizofrenii – pokazują, że dla żartu uczynili swoje dzieło całościowym. Kilkadziesiąt stron dalej wypowiadają się z perspektywy profesora Challengera, później zaś przemawiają jako sama rzeczywistość, ciało bez organów, wreszcie – nieskończona liczba maszyn. Czy traktujemy to jedynie jako literacki zabieg, grę z czytelnikiem? W podobny sposób można zapytać o tożsamość użytkownika współczesnej kultury audiowizualnej. Czy jego schizofrenia, rozumiana tutaj jako rozszczepienie się na wiele wirtualnych tożsamości, jest kontrolowana? Pytanie pozostaje otwarte: co jest jednoczącą człowieka siłą? Nie wiemy. To jedna z najważniejszych lekcji dla teorii współczesnej kultury audiowizualnej. Nie wiadomo, co łączy wiele różnych podmiotów. Być może jest to dzieło. Odpowiedzi udziela Guattari, który poszedł w swoich analizach o wiele dalej niż Deleuze, ale z powodu hermetycznego języka oraz braku komunikatywności, właściwego dla świata akademickiego, nie mógł swoich idei wyrazić dostatecznie dobrze, być może nawet tego nie chciał. Jego myślenie jest w pełni audiowizualne. Zostało ono doprowadzone do ekstremum, ponieważ Guattari zaakceptował myślenie w chaosie, podczas gdy Deleuze, jako filozof osobny, uznawał chaos za źródło wielości, ale traktował go z należnym sobie dystansem, który był dla niego niezbędny dla formalizowania własnego dyskursu w pojęcio-wości filozoficznej. Guattari – to myśliciel w pełni audiowizualny. To jemu zawdzięczać należy cybernetyzację Deleuze'a, który bez jego inicjatywy być może pisałby kolejne książki poświęcone historii filozofii. Guattari jednak porzucił część idei wyrosłych ze współpracy z Deleuze'em, dlatego też jego koncepcjom brak wyszlifowania oraz stylistycznej wrażliwości, którą zapewniał mu jego współpracownik. Maszyna autorów Deleuze-Guattari wytwarzała wiele wirtualnych tożsamości, które pisały razem książki. Ten rodzaj myślenia odpowiada kreatywności współczesnej kultury audiowizualnej. W coraz mniejszym stopniu istnieje bowiem indywidualne autorstwo. Jego miejsce zajmuje rozproszona kreatywność, która jest modyfikowana przez kolejnych użytkowników, symulujących inne osoby, pojęcia, rzeczy. Kultura audiowizualna realizuje posthumanistyczną politykę wcielenia: człowiek może być wszystkim, udzielić wszystkiemu głosu. Nie ma to nic wspólnego z animizmem, za to wszystko związane jest z nadawaniem każdemu procesowi charakteru postmedialnej wielości. Każdy fragment rzeczywistości może stać się wirtualnym fragmentem kultury audiowi-

zualnej. Nelinearny sposób myślenia, w którym argumentacja polega na swobodnych asocjacjach, którym nadaje się pewne prędkości i zamyka w obwodach odniesienia, starając się uczynić ją spójną i linearną na tyle, na ile pozwalają na to aktualne prędkości kultury audiowizualnej. Jak jednak może argumentować wielość wirtualnych jaźni? Czy przełączając się między wirtualnymi tożsamościami, człowiek jeszcze pełni dawną funkcję panowania nad sobą? W kulturze audiowizualnej przekracza te ograniczenia w technicznym zapośredniczeniu, ponieważ jest przymuszony do wynajdywania eksperymentalnych sposobów tworzenia obwodów kontroli własnych rozproszonych i nieustannie rozszczepianych jaźni. Każda z prędkości kultury audiowizualnej zna takie próby, które muszą być ciągle przyspieszane i wynajdywane od nowa. Praktyką emancypacyjną dla schizofrenicznego podmiotu nie jest bowiem ucieczka do terytorium, w którym może osiąść, lecz nomadyczność wysokich prędkości, polegająca na ciągłej zmianie miejsca, tak żeby wymykać się i wyprzedzać dzięki technicznemu zapośredniczeniu doświadczenia programowania maszyn kapitalistycznych. Orientowanie się w myśleniu polega na przełączaniu się między różnymi warstwami kultury audiowizualnej. Bycie w ciągłych przepływach. Od jednej strony internetowej do kolejnej, od połączenia telefonicznego do kolejnego. Wszystko jest w nieustannym przepływie, który wymusza na użytkowniku przełączanie się między wirtualnymi tożsamościami. Przepływ napotyka na warstwy, te zaś wymuszają przełączenia treści audiowizualnych, czyli zmianę wnętrza użytkownika. „Wszyscy wiedzą, że schizofrenik jest maszyną; wszyscy schizofrenicy to mówią.”¹⁹ Ale kultura audiowizualna nie chce tego przyjąć. Im większe rozszczepienie jaźni i ich rozproszenie w kontrolowanym technicznie procesie tworzenia audiowizualnych obwodów jako terytoriów, w których te jaźnie mogą egzystować, tym większy nacisk na wytwarzanie symulacji unitarności. Ten efekt uzyskuje się głównie dzięki kontroli przepływów. Chodzi o sprawowanie władzy nad obwodami dystrybucji treści audiowizualnych – zarówno w warstwach technicznych, jak i w sposobie wypełniania nimi rozproszonych jaźni schizofrenicznych użytkowników. We współczesnej kulturze audiowizualnej istnieje kontrola przepływów: z chaosu nie jest tworzony porządek, tylko różni *gatekeeperzy* (kontrolerzy przepływów) dbają o to, żeby łączyć ze sobą przepływy. Nie jest to możliwe, ale większość użytkowników, przełączając się między znanymi sobie strukturami (będącymi programami kultury audiowizualnej), zyskuje poczucie ciągłości własnego doświadczenia. Jest to fałszywe continuum kultury audiowizualnej, ponieważ polega ono na nieskończonych przerwaniach – jeden przepływ jest wirtualizowany, to znaczy zastępowany przez kolejny przepływ. Użytkownik jest przez to jednocześnie sparaliżowany (jego zmysły każdorazowo przeżywają szok, musząc natychmiastowo w czasie rzeczywistym adaptować się do przyjmowanej treści audiowizualnej). Książkę *Kino* Deleuze’a można w tym kontekście interpretować bardziej jako doświadczenie kultury audiowizualnej, mniej zaś – jako jedynie jej teorię. Kolejne filmy układają się w teorię, czyli kolejne doświadczenia treści audiowizualnych prowadzą Deleuze’a do sformułowa-

¹⁹ Ibidem, s. 381.

nia ogólnych tez ontologicznych, które zwracają jego myślenie, pamięć i wyobraźnię z powrotem do treści audiowizualnych. Koło wiecznego obiegu rozproszonych jaźni po acentrycznych terytoriach audiowizualnych się zamyka. Przejście pomiędzy nimi nie ma charakteru implikacyjnego, lecz asocjacyjny. Fragmenty audiowizualne łączą się ze sobą, ale nie pod dyktam myśli – ona jest posłuszna przepływowi, do których się dostosowuje. Można zatem zapytać: gdzie jest kultura audiowizualna? Jest ona wytwarzana przez urządzenia techniczne, ale też stanowi rodzaj otoczenia. *Milieu* kultury audiowizualnej – otacza ona ludzi. Dlatego też człowiek odłączony nie czuje się wyalienowany – on po prostu nie istnieje. Jeśli nie istnieje audiowizualnie, to nie istnieje. Powraca bowiem do jedności, której już nie ma. Nie może stać się jednością, będąc wielością. Dlatego też odłączony od kultury audiowizualnej schizofrenik staje się realnym schizofrenikiem, traktując obiekty materialne jako źródła audiowizualności. Egzystencjalna desperacja podłączenia się do czegoś. Wszystko to, co dociera do zmysłów, jest już przekazem audiowizualnym. Ponieważ człowiek zna naturę bliżej z odgłosów wydawanych przez muzykę relaksacyjną, to będąc jej świadkiem, odbiera ją jako grający plik mp3, to znaczy na sposób audiowizualny. Traktuje ją jako przedmiot wirtualny, który należy zarchiwizować oraz polecić innym, tak żeby mogli wypełnić nim swoje wnętrza. W ten sposób zachowuje się pozór źródłowego doświadczenia: osoba rejestrująca dane wydarzenia jest wobec niego bliżej, a więc doświadcza go w lepszej jakości. Wzrost precyzji rejestrowania wydarzeń niweluje tę różnicę: coraz dokładniejsze kamery wideo oraz mikrofony powodują, że synchronizacja wnętrza użytkowników staje się coraz bardziej dokładna. Mogą oni swobodnie rozpraszać kontrolę nad jaźniami, pozostawiając maszynom archiwizującym ich bycie w czasie rzeczywistym. Kultura audiowizualna instaluje się na poziomie pragnienia. Kosztem tego jest spójność, ponieważ zamiast kontemplacyjnego studiowania tej kultury, użytkownicy rozpraszają się na wiele równoleżnych linii przelotu²⁰. Chcą oni, żeby każde ich doświadczenie zyskiwało wymiar audiowizualny, stawało się kulturą. Stąd też fakt technicznej rejestracji wydarzeń i przeżyć zastępuje językowy opis doświadczenia, ale też ono samo. W ten sposób doświadczenie jest odkładane na później. Pierwszym doświadczeniem jest kolektywne przeżywanie audiowizualności, drugim – jego opis językowy, kolejnymi zaś – powroty i przerwania krążenia wirtualnych jaźni po technicznie kontrolowanych obwodach dystrybucji treści audiowizualnych. W tym zawarty jest podstawowy efekt walki wszystkiego, co rozproszone: „szalone fizyczne cząstki zderzają się na warstwach w trakcie przyspieszania, pozostawiają minimalny ślad przejścia, uciekając czasoprzestrzennym i nawet egzystencjalnym współrzędnym, podczas gdy zmierzają do stanu absolutnej deterytorializacji, stanu nieuformowanej materii”²¹. Analogicznie do tych cząstek zderzają się jaźnie użytkowników, czego efektem są kolejne treści audiowizualne, rejestrowane na platformach ich archiwizacji i dystrybucji. Same jaźnie także mogą zostać technicznie zapisane, dlatego też użytkownicy czują się bez-

²⁰ Pojęcie Deleuze’a i Guattariego.

²¹ G. Deleuze, F. Guattari, *A Thousand Plateaus...*, s. 55-56.

piecznie, wiedząc, że wskrzeszenie ich rozproszonego wnętrza jest kwestią technicznych operacji.

W tych procesach objawia się „schizofreniczna natura naszego wieku”²². Kultura audiowizualna dzieli jaźń użytkowników. Czyni to zgodnie z rynkowymi algorytmami, które symulując chaos przełączania między treściami, są w rzeczywistości drzewem odnośników, do których użytkownik ma dotrzeć w swym doświadczeniu eksploracji. „Kapitalizm schizofrenizuje bardziej i bardziej na peryferiach”²³, podczas gdy w centrum symuluje unitarność jaźni i doświadczenia jako niedościgniony wzór, niemożliwą do osiągnięcia postać własnego funkcjonowania wewnątrz systemu. Spójnym można być bowiem jedynie poza nim, ale właśnie na tym polega największa jego zdolność do generowania iluzji: użytkownicy są przekonani, że należy pokonywać schizofrenię, chociażby przez jej maskowanie, żeby jawić się w centrum kultury audiowizualnej jako unitarny podmiot. Liderzy audiowizualni to schizofrenicy maskujący swoje rozproszenie poprzez jego wzmożoną technicznie kontrolę. Największymi schizofrenikami są użytkownicy znajdujący się najniżej, a więc najbliżej źródeł schizofrenii – nie znają oni innego życia niż to audiowizualne. Dlatego też nieskończenie się rozszczepiają. Im wyżej na kapitalistycznej drabinie dostępu, tym bardziej schizofrenik staje się integralnym podmiotem – nie tyle jest całością, co uczy się za pomocą różnych programów kontrolować rozproszenie własnych jaźni. Widzowie, globalna publiczność, traktują go bowiem jako nie-schizofrenika. Nie może on sobie pozwolić na to, żeby jego jaźnie niekontrolowanie znajdowały linie ujścia w niedozwolonych pragnieniach. „Schizofrenizacja zachodzi na peryferiach, ale zachodzi też w centrum.”²⁴ Dlatego tak wiele podmiotów upada – stają się one schizofrenikami. Walka o utrzymanie się w kulturze audiowizualnej, w sferze zysków, wiąże się z próbą kontroli zachodzącego w wielu rozbieżnych kierunkach linii ujścia jaźni, które dążą do opuszczenia zajmowanego terytorium, uwodzone częściowymi obiektami pragnienia. W takiej sytuacji nikt ani nic nie może na dłuższy czas pozostać tym, czym jest.

Użytkownik pierwszej prędkości wybiera spośród oferty programów, drugiej prędkości – przeżywa wewnątrz, trzeciej prędkości, wytwarza strategię bycia w chaosie, podczas gdy użytkownik czwartej prędkości pozwala, żeby użytkownicy oraz maszyny przeżywali treść audiowizualną za niego (wypełniając w ten sposób jego wnętrze). Użytkownik kultury audiowizualnej różni się tym od użytkownika kultury symbolicznej, że ten pierwszy jest bezosobowy, podczas gdy drugi funkcjonował zawsze jako podmiot. Nie wynika to z przyjęcia perspektywy krytycznej, lecz z obserwacji tendencji do tego, że kolejne prędkości kultury audiowizualnej wymazują w coraz większym stopniu osobę użytkownika. Czy to znaczy, że realizują one śmierć podmiotu? Niekoniecznie. Zamiast tego prezentują kontrolowany model schizofrenii. Uprawomocnione jest w kul-

²² G. Deleuze, F. Guattari, *Anti-Oedipus...*, s. 296.

²³ Ibidem, s. 232.

²⁴ Ibidem, s. 237.

turze audiowizualnej przeżywanie życia innych. Nie jest to traktowane już jako patologia, ale stan pożądany. Człowiek realizuje pewnego rodzaju wczucie, ale nie jest ono trwałe, ponieważ w każdej chwili może się zdeterytorializować do innej treści audiowizualnej, przez co wydaje mu się, że dzięki temu przełączaniu się zachowuje indywidualność. Traci ją jednak na rzecz wielu różnych głosów, które tymczasowo przemawiają za niego, symulując mu bycie indywidualnym podmiotem. W chaosie przełączania się między treściami audiowizualnymi, kiedy użytkownik raz jest sobą, raz kimś innym, traci sens rozróżnianie na osobowy i bezosobowy sposób istnienia. Media społecznościowe, będące kuźnią współczesnych użytkowników kultury audiowizualnej, realizują właśnie ten cel. Użytkownik z widza (pierwsza prędkość kultury audiowizualnej) zmienił się w chaotyka? To znaczy schizofrenika, którego jaźń wyznacza aktualny stan treści audiowizualnych. Kultura audiowizualna oferuje różne warstwy przełączania się, tak że wszystkie dotychczasowe prędkości kultury audiowizualnej są dostępne. Technicznie kontrolowany schizofrenik – jako jeden użytkownik – może być wyposażony w wiele jaźni, działających na różnych prędkościach wytwarzania i doświadczenia treści audiowizualnych.

Audiovisual Culture and its Subject: Technically Controlled Schizophrenic

Audiovisual culture annihilates boundaries between dualisms such as nature/culture and human/machine. In that process desire is also released and it can operate across many regimes not being bound by dualisms. This is the standpoint of Gilles Deleuze's and Felix Guattari's philosophy which serves to develop a theory of contemporary audiovisual culture. Both thinkers postulated that a subject that is a fully incorporating being of capitalism is the schizophrenic but not considered as a form of mental illness. Rather it should be interpreted as through his emancipatory potential. Audiovisual culture normalizes the schizophrenic subject – it no longer has the potential to overcome economical determinations. This process is established by a series of technical accelerations of being and especially of distributing audiovisual content. The schizophrenic subject by switching between them loses the need for unitary and coherent being. Audiovisual culture and its technically controlled schizophrenics is schizoculture - the state of culture where technical schizophrenization becomes the basic mode of its being.