

Tomasz Bielak

"This is your life..." : fenomen kulturowy GoPro

Kultura Popularna nr 2 (48), 150-162

2016

Artykuł został zdigitalizowany i 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.

Tomasz Bielak

**„this
is your
life...”**

Fenomen kulturowy GoPro

1. potrzeba zapisu – perspektywa technologiczna

W ostatnich tygodnia sierpnia 2016 roku za pośrednictwem serwisu Facebook wybitny medioznawca Lev Manovich informował, że trwają już ostatnie prace nad książką, będącą zwieńczeniem kilkuletnich badań użytkowników Instagrama (zespół pod jego przewodnictwem przeprowadził analizę kilkunastu milionów zdjęć, użytkowników z kilku metropolii, zastosowano specyficzne algorytmy wyszukiwania). By podkreślić wagę wdrożonych działań sama książka staje się społecznym wydarzeniem – choć nie została jeszcze wydana, to autor (mając doskonałą orientację w trendach marketingu wiralowego) podrzuca co jakiś czas łakome kąski: publikuje *sneak-peaki* kolejnych rozdziałów, fragmenty skomplikowanych wizualizacji – słowem: pisząc o narcystycznym usposobieniu użytkowników mediów społecznościowych, sam działa według zdekodowanego przez niego i zespół towarzyszących mu badaczy – schematu. Jednak nie historia Lva Manovicha i jego nowej książki jest w tym miejscu najważniejsza. Istotna jest za to wykorzystywana jako baza teoretyczna kategoria (może bardziej zespół narzędzi): *selficity*: czyli sposoby opisywania, wyszukiwania konkretnych realizacji, umożliwiających opisywanie fenomenu, którego definicja widnieje w oksfordzkim słowniku od roku 2013. Jak zauważa jeden ze współautorów tego projektu Moritz Stefaner każdorazowe wyszukiwanie obrazów z użyciem słowa *selfie* powoduje „wylew” obrazów, które określa jako *bikini blondes* lub *duckfaces* – zatem wszystko to, co znamy i co w żadnym stopniu nie pozwala na właściwe i precyzyjne diagnozowanie tego kulturowego fenomenu (Stefaner 2014: <http://well-formed-data.net/archives/996/selficity>)

Narzędzie skonstruowane przez zespół Manovicha przesuwając ciężkość z treści publikowanych obrazów na miejsca, sytuacje kulturowe, a przede wszystkim pozwala mierzyć takowe (według zapewnień autorów) z perspektywy częstotliwości występowania (nie sprowadzającej się wyłącznie do prostego operowania *hashami*). Uznawając również badaczowi mediów ogrom wątpliwości, jakie towarzyszą regularnym eksploracjom w przestrzeni mediów społecznościowych, których fragmentaryczność i pozorna ‘masowość’ „rozsypane” zawsze wtedy, gdy z poziomu teorii należy przejść w poziom konkretny, danych egzemplifikujących regularność opisywanego wydarzenia. W ramach takich eksploracji gubi się gdzieś namysł badawczy nie tylko nad technicznymi aspektami publikowanych treści (zob. szerzej: Uricchio 2011: 25–35, Favero 2014: 166–179), ale przede wszystkim narzędziami, które owo działanie umożliwiają. Oczywiście, nie twierdzą, że nowe technologie nie są obecne w dyskursie kulturoznawczym, ale dosyć często ich działanie lub istotny wpływ na praktyki kulturowe jest przenoszony na efekty lub produkty, które wytwarzają. I nie inaczej jest w przypadku narzędzi umożliwiających multiplikowanie „praktyk selfistycznych”: zdajemy sobie sprawę, że narzędzia do ich produkowania są coraz doskonalsze (obecnie dostępne na rynku smartfony posiadają bardzo zaawansowane kamery przednie wraz z efektywnym flashem), ale nieco rzadziej wprowadzamy kontekst historyczny: *selfie* wykonane przy użyciu telefonu komórkowego było możliwe już w czasach przedsmartfonowych – między innymi za sprawą „kultowego” lusterka pojawiającego się w wielu modelach telefonów sygnowanych marką nieistniejącej już Nokii.

To jeden z elementów układanki – drugi związany jest rzecz jasna z sedymentacją wytworów kultury cyfrowej, sposobów przechowywania danych,

Tomasz Bielak – doktor, adiunkt w Katedrze Teorii i Praktyk Komunikacji ATH w Bielsku-Białej. Specjalizuje się w zagadnieniach związanych z szeroko rozumianym medioznawstwem i kulturoznawstwem, Autor ponad 40 artykułów, monografii poświęconej prozatorskiej twórczości Macieja Słomczyńskiego (2008) oraz zbioru esejów krytycznych *Opcje odbioru* (2012); redaktor kilku książek, w tym: *Zmierzchu Telewizji. Przemiany medium* – antologii tłumaczeń niepublikowanych wcześniej tekstów poświęconych telewizji, przygotowanej razem z Mirosławem Filiciakiem (SWPS) i Grzegorzem Ptaszkiem (AGH). Aktualnie pracuje nad rozprawą habilitacyjną poświęconą zagadnieniom związanym z praktykami wizualnymi oraz antologią tekstów wybitnych polskich badaczy mediów. E-mail: tblak78@gmail.com



Rys. 1 Jeden z modeli Nokii - w tym przypadku 6233, lusterko po lewej stronie obiektywu

możliwości rozwijania narzędzi (obecnie: **narzędzi i usług jednocześnie** w przypadku *personal cloud*), ale także szerokim wachlarzem formatów zapisu obrazu lub dźwięku, który powoduje, że ta część „wynajdywania codzienności” ma charakter fetyszu. Wobec nie tyle szybkiego, co kompleksowego (*Internet of Things*) rozwoju technologii ustalenia Carrey’ego (obecny dysonans związany z możliwościami, a realnymi umiejętnościami w operowaniu narzędziami do zapisu i obróbki materiałów wizualnych jest większy niż ten, który towarzyszył renesansowym twórcom, przyglądającym się dziełom średniowiecznym). Wyjątkowo ciekawie na tym tle rysuje się jeszcze problem geolokacyjny jako jeden z przykładów specyficznej gry kontekstowej – tak pisze o tym Anna Nacher:

W ciągu ostatniej dekady obserwujemy stopniową krystalizację nowych konfiguracji medialnych, których istotnym składnikiem są technologie lokalizujące (*location-based technologies*), „postbiurkowa” technologia komputerowa oraz Internet rzeczy (przedmioty wyposażone w możliwości komunikacyjne). Wielokrotnie próbowano opisać te zjawiska za pomocą nowych kategorii: Tristan Thielmann i Lev Manovich zaproponowali pojęcie geomediów, w których miejsce staje się (za Matthew Zookiem i Markiem Grahamem) mieszanką kodu, danych i przestrzeni fizycznej. Inni badacze piszą o przestrzeni powiększonej, hybrydowej i lokalizacjach sieciowych (niektórzy dodają, że jest to właśnie gest zorientowany na fakt, że Internet w coraz większym stopniu staje się Internetem rzeczy i ludzi). Próby analizy tego interesującego obszaru współczesnej mediosfery zazwyczaj koncentrują się na problematyce przemian dyskursu przestrzeni, wpisując się w długą historię zainteresowania związkami mediów z miejscem

oraz kulturowymi procesami jego wytwarzania (obecnego zarówno na gruncie medio- znawstwa od czasu Marshalla McLuhana, jak i w wyłaniającej się przynajmniej od lat 60. XX w. geografii humanistycznej lub wręcz medialnej, *media geography*). Układ mediów sieciowych, który wykrystalizował się w ciągu ostatniej dekady, po raz kolejny jednak inspiruje także do postawienia – wcale przecież nienowych – pytań o status obrazu. Wydaje się bowiem, że tradycyjne pojęcia badania kultury audiowizualnej, ukształtowane na obszarze refleksji nad mediami o charakterze obrazowym (filmu, telewizji i – do pewnego stopnia – Internetu), gdzie obraz był traktowany przede wszystkim jako obiekt i forma reprezentacji, stanowią raczej ograniczenie niż pomoc dla pogłębionego namysłu nad obrazami postmedialnymi. Już sam fakt, że mamy do czynienia z sytuacją mediów rozproszonych, mobilnych, sytuujących się blisko ciała, często hybrydowo włączonych w rzeczywistość fizyczną po to, by przekształcać ją w strumień danych, ma bardzo istotne – choć stosunkowo rzadko zauważane – znaczenie. Ważny jest choćby fakt, że w samym centrum proliferacji tego typu obrazów kryje się działanie łączności bezprzewodowej, o której Adrian Mackenzie pisze jak o przyimkach („w”, „przy”, „z”, „przez” „między”) współczesnej gramatyki mediów. W tym przypadku obraz nie może być rozumiany tylko jako statyczny obiekt, fetysz i produkt (Nacher 2014: 206)

Może właśnie z tego powodu warto zwrócić uwagę na urządzenia w pewien sposób rewolucyjne (zwłaszcza w ostatnich latach), a w zasadzie kompletnie pomijane w perspektywie praktyk kulturowych związanych z cyfrowym zapisem obrazu. Urządzenia te nie tyle są synonimami przełomowego nowatorskiego podejścia do zapisu obrazu, co bardziej upowszechniania jego rejestracji. Umożliwiają również szereg procesów postprodukcyjnych (a w zasadzie gwarantują...), które jeszcze dekadę wcześniej zarezerwowane były wyłącznie dla profesjonalistów.

2. rejestracja obrazu 3D i FPP

Ostatnie lata i rozwój technologii wielowymiarowej spowodował znaczne nasilenie produkcji urządzeń oferujących możliwość „pozornego uczestnictwa” w rzeczywistości zapośredniczonej medialnie. Nie mam na myśli wyłącznie gadżetów takich jak *Oculus* czy *Google Glass*, ale przede wszystkim kolejne odsłony kina 3D (nawet 11D – choć trudno ustalić, jaki zmysły miałyby być jeszcze w takiej projekcji angażowane...). Powoli przemijający fenomen obrazów trójwymiarowych sytuował odbiorcę w specyficznej pozycji widza (świadomość przetworzenia) i uczestnika (emocje wynikające z poddania się ułudzie) obserwowanych wydarzeń. Badacze obrazu mówią w tym przypadku o „rozmyciu” odległości między obrazem a percepcją widza (*blur the distance between the image and the sensorial richness*; Favero 2016: 215). Mimo że rynki technologiczne jak i rozrywkowe nadal umożliwiają dostęp do takich rozwiązań (filmy w kinach dostępne w dwóch trybach, powszechność w dostępie do

urządzeń LCD-LED mających tryb 3D), nie można chyba mówić o dominacji całkowitej i wypieraniu tradycyjnych form obrazowania. Niemały wpływ na taką sytuację może mieć również coraz większa świadomość proponowanego przetworzenia (doświadczenie odbiorcy przekłada się na znużenie technologią) oraz malejąca dbałość o jakość wytwarzanych urządzeń (podyktowana względami sanitarnymi falowa wymiana profesjonalnych okularów do projekcji 3D firmy Polaroid na jednorazowe okulary za 3 PLN).

Przyzwyczajony do określonych rozwiązań odbiorca nie zrezygnuje jednak tak łatwo z opisywanego „uczestnictwa” – zwłaszcza, że np. rynek gier komputerowych regularnie dostarcza produkty, w których perspektywa pierwszoosobowa jest oczywistością – dodajmy tytuły takie są oczekiwane, niezmiernie popularne wśród graczy, a większość recenzji wskazuje na wykorzystanie tego trybu jako na **czynnik wzmagający realizm rozrywki**.

Warto również zauważyć, że efekty „wypracowane” przez graczy są również popularne w trybie śledzenia, a nie wyłącznie jako element nieco specyficznie pojętego „zespoleńia z maszyną”. Mowa o naprawdę sporej ilości kanałów w serwisie youtube, których właściciele umożliwiają obserwację swoich poczynąń np. w trakcie kolejnej kampanii prowadzonej w grze *Call of Duty*. Dla badacza interesujący może być również przypadek filmu *Hardcore Henry* (reż. Naishuller/Bekmambetov 2015) – w całości nakręconego właśnie z perspektywy FPP – okazuje się bowiem, że o ile sprawnie zrealizowane fragmenty, *cutsceens* są ozdobą filmu (vide: 5-minutowa scena-hold w *Doomie* Andrzeja Bartkowiaka, czy *Wkraczając w pustkę* Gasparda Noego) o tyle ponad 90-minutowa ekstaza wizualna jest zwyczajnie nie do zniesienia. Nie dlatego jednak, że rozkołysany obraz powoduje torsje (fora fanowskie poświęcone filmom zalecają zażycie aviomarinu przed seansem), ale dlatego, że spektakl ten pozbawiony jest w stosunku do opisanych wyżej elementu owej specyficznej symbiozy z maszyną: obserwacja gry zakłada jednak, że ktoś owe ruchy wykonuje, staje się bohaterem przeglądanej rozrywki. Z kolei w przypadku kina mamy świadomość produkcji (aktor, montażysta, scenariusz, powtórzenie ujęcia) – nigdy do tej pory kino nie było odarte z magii bardziej – nawet w uchodzących za konwencję zburzeniach tzw. „czwartej ściany”.

3. bliskość urządzenia

Można zadać wobec powyższego pytanie – w jakim obszarze udało się zrealizować choć w niewielkim stopniu współczesne marzenia odbiorców o kontrolowanym uczestnictwie w wysokiej rozdzielczości, o możliwości zapisywania obrazu bez barier, np. przestrzennych?

Nieco w cieniu błyskawicznie rozwijającego się rynku smartfonów (i dedykowanych im usług oraz serwisów) istnieją przecież maszyny dosyć popularne (wraz z efektami i zamierzonymi działaniami...), ale w pewnym sensie nadal niszowe (o czym z chwilę) – kamery sportowe.

Aciton cams są obecne na rynku od co najmniej 15 lat. Potrzeba takiej maszyny pojawiła się (co nie może dziwić...) w środowiskach alternatywnych, subkulturach – w tym przypadku wśród osób uprawiających sporty ekstremalne. Zanim jednak Nicolas Woodman spopularyzował taką maszynę, wprowadzając w obieg markę GoPro, wielokrotnie pojawiały się pomysły montowania, przytwierdzania urządzeń rejestrujących w sposób



Rys. 2 Bob Sinclair (skoczek spadochronowy), Jackie Stewart, Steve MacQueen, Mark Schulze (pasjonaci sportów motorowych)



umożliwiający kręcenie z perspektywy bezpośredniego uczestnika. Poniżej kilka przykładów¹:

Wróćmy jednak do pomysłu Woodmana – prace koncepcyjne i projektowe w początkowej fazie już wtedy koncentrowały się nie tyle na samym urządzeniu do rejestracji obrazu, ale bardziej na systemie mocowań na nadgarstku – wszystko po to, by kręcić bliżej i dokładniej.

Widać wyraźnie, że pierwszy model nie tyle miał zrewolucjonizować **jakość** robienia zdjęć, ale przede wszystkim dokonać rewolucji w **dostępności perspektyw**. Warto podkreślić – zdjęć, a nie (co zaskakujące dla znacznej

¹ Przykłady dostępne są za pośrednictwem Google, ale w takiej formie pojawiły się na blogu pevly.com – wpis z 4 listopada 2015 – *History and evolution of action cameras*



Rys. 3 – Pierwszy, dostępny na rynku zestaw GoPro (analogowy)

części współczesnych użytkowników kamer sportowych) filmów. Pierwszy model GoPro był, opartym na jednym z aparatów Kodaka, modelem wyposażonym w interesujące dodatki, widoczne na zamieszczonym zdjęciu. Pojawia się interesująca kwestia – jak mogły wyglądać pierwsze zabawy z aparatem fotograficznym, pozbawionym stabilizacji obrazu, wymagającym regularnej uwagi, zwyczajnie absorbującym w trakcie aktywności fizycznej. Spoglądając na znaczną „oszczędność” pierwszego wynalazku Woodmana, na myśl przychodzi nie tylko kwestia zdobywania rynku (twórca zaliczył występy w kanałach zakupowych), ale zideologizowania potrzeby posiadania takiego sprzętu. Umożliwiając w stosunkowo prosty sposób mitologiczną wręcz (dla fotografii) zasadę natychmiastowej reakcji na rzeczywistość – wyrażoną doskonale w manifeście artystycznym Henri Carter-Bressona, twórca GoPro zaproponował dosłownie „wydłużanie wzroku”. Piotr Zawojski podkreśla, że w obecnych czasach „decydującym momentem w fotografii” jest wybór samego medium (Zawojski 2012:75). Swoje rozważania odnosi do różnic wynikających z kłopotów definicyjnych dotyczących fotografii cyfrowej i jej specyficznych realizacjach zbliżonych do działań analogowych (vide: doskonałe studium o hybrydowych fotografiach Daniela Lee). Można jednak zaryzykować stwierdzenie, że to właśnie kamera sportowa w swojej prostocie, w przesunięciu idei robienia zdjęcia (do dziś można pytać, co rejestrujemy przy pomocy kamer cyfrowych: siebie czy okoliczności?), wreszcie w zmianie intymnego układu oko (twarz)-maszyna na ręką-maszyna zaaplikowała odmienny styl pojmowania rejestracji obrazu. Nieprawdopodobnym przecież paradoksem jest jedno z elementów core’u (czy może bardziej hasła przewodnich) firmy: **być bliżej**.

4. ewolucja/rewolucja

GoPro oficjalnie stała się kamerą podczas kolejnej odsłony, uwzględniającej ucyfrowienie. Wtedy też udało się uruchomić możliwość zapisu obrazu i dźwięku w formacie vGA. Rewolucja ta zbiegała się z rewolucją w produkcji aparatów cyfrowych w ogóle, dlatego nadal największą siłą w ofercie była nie tyle jakość, co wodoszczelność i możliwość umieszczania sprzętu

w miejscach umożliwiających swobodne wykonywanie ruchów (nadgarstki, klatka piersiowa, kask). Do znacznego wzrostu zainteresowania przyczyniły się również czynniki zewnętrzne, sytuacje i wydarzenia, które w świecie mediów elektronicznych (i powiązanych z nimi ogromnych korporacjach) zwykliśmy nazywać „wygodną autolegendą” (przypadki Apple, Microsoftu czy Peeble). W przypadku firmy GoPro o popularności zadecydowało wygaszenie produkcji kompaktowej kamery Flip (decyzja firmy Cisco), wprowadzenie standardu SD (druga generacja urządzeń nagrywała 10 sekund niemego filmu) oraz pojawienie się w 2005 roku serwisu YouTube. Użytkownik dostał bowiem przestrzeń do ewentualnego dzielenia się wykonanymi zdjęciami czy później filmami – tylko w taki sposób można było upowszechnić specyficzny tryb rejestracji obrazu. Mimo że w tekście tym staram się zrekonstruować fenomen kulturowy urządzenia, którego obecne zastosowanie jest dużo bardziej złożone niż pierwotnie zakładano, nie mogę obojętnie przejść obok stwierdzenia, że to „oprogramowanie modeluje rzeczywistość” (Filiciak 2008: 15). W wypadku GoPro niepośledni wpływ na popularność miała Ambarella, której rozwiązania związane z kompresją wideo w wysokiej rozdzielczości, umożliwiły wielominutowe nagrania przy wykorzystaniu sprzętu z tzw. *entry level* (zob. szerzej: post użytkownika conradb212, <http://www.ruggedpcreview.com>: 29.09.2014).

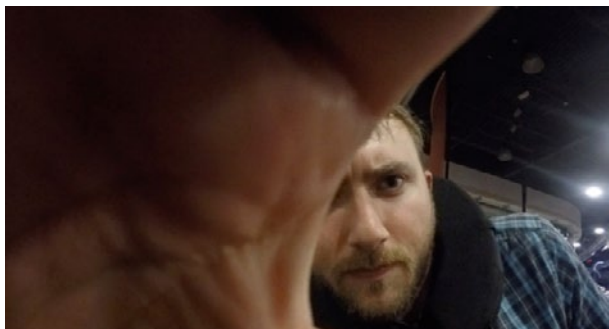
Kolejne edycje zyskującej popularność kamery to w zasadzie pogłębianie wcześniej zaanonsowanych rozwiązań: poszerzenie pola widzenia obiektywu, możliwość skorzystania z łączności bezprzewodowej, ekranu LCD i wreszcie – rozdzielczości 4K – co czyni z kamery potężne, profesjonalne narzędzie zapisu (wspomniany *Hardcore Henry* w dużej mierze nakręcony został przy użyciu dwóch kamer zamontowanych na specjalnym stelażu). Nie znaczy to, że GoPro nie ma konkurencji lub konkurencja jest daleko w tyle. Produkty Sony (szczególnie flagowy model *X1000V*) Garmina (*VIRB*), TOMTOMA (*Bandit*), Ricoha (*WG-M2*) wypadają w porównaniach bardzo dobrze lub nieźle, ale zawsze brakuje im czegoś, co teoretycy rynku nazywają „niepoliczalnym współczynnikiem prestiżu”. Nie do końca za trafną uważam również propozycję Favero (2016: 209–225), który zestawia w bardzo ciekawym artykule urządzenia takie jak GoPro i Narrative Clip 2 (wcześniej Memoto) – NC2 to kamera zmieniająca rejestrację w *life-logging* (dwa ujęcia co minutę, re-kompozycja ujęć, włączenie pozycji wg GPS, finalnie obserwacja przy użyciu smartfona). Całość oparta na algorytmie zbliżonym do dostępnych obecnie w przestrzeni np. Facebooka zaawansowanych zabaw z tablicą, pokazami slajdów, filmami zaproponowanymi wg wzoru programistów FB. NC2 pozwala na rejestrację chwil, niezamierzonych przygód, wydarzeń, w których bierzemy udział (*share beautiful, unexpected moments* – to fragment reklamy-tutorialu). NC2 to raczej „wielkomięjski szyk”, rodzaj biżuterii, przytwierdzonej do idealnie wyprasowanej koszuli. Poza tym: owe nieoczekiwane wydarzenia zostają poprzez wspomniany algorytm przygotowane jako wyjątkowa historia i tak też przedstawione w sieci. Druga sprawa to filmowane obiekty i osoby – zupełnie inaczej niż w przypadku najpopularniejszej kamery sportowej bohaterami są postronne osoby, zdarzenia z ich udziałem, a nie my – wykonawcy najrozmaitszych czynności. NC2 to w przeciwieństwie do GoPro (determinantą jest tutaj dyskrecja urządzeń) spełnia rolę prywatnej CCTV (Favero 2016: 216–217). Użytkownik NC2 (w przeciwieństwie do użytkownika GoPro to widz, który ukrywa, że tworzony przez maszynę obraz-historia lub prezentowana rzeczywistość jest zwyczajnie nieobecna. NC2 „opowiada” świat, a „opowiadanie to zawsze swego rodzaju konfabulacja, proces polegający na stwarzaniu niż jego

odtworzeniu” (Zawojski 2012: 72). GoPro umożliwia immersję w inny sposób, bowiem rejestruje rzeczywistość, stając się jednocześnie immanentną częścią ciała rejestratora (w zasadzie większość filmów rozpoczyna się od obrócenia kamery w swoją stronę, a dopiero później ukazaniem „świata wokół mnie”). O ile w wykorzystaniu NC2 najważniejszy jest właśnie „świat wokół mnie”, o tyle w pracy z GoPro najistotniejsze jest „ja w naszym (wizyjnym) świecie”. Świadczyć mogą tym choćby specyficzne „odpryski interpretacyjne” wynikające z obserwacji działań użytkowników, którzy starają się wykorzystywać sprzęt niejako „wbrew” jego przeznaczeniu. W takim przypadku mamy chyba do czynienia z rodzajem (nieco uproszczonej...) „krytycznej teorii maszyn”. Na uwagę zasługuje np. mikroblog o nazwie *Unintentional GoPro Selfies*. W krótkiej informacji o zakresie publikowanych na nim treści (*The wonderful phenomenon of the unintentional GoPro selfie*) Chris Ziegler (wpis z 10 lutego 2015 dla „The Verge”) stwierdza wprost: „It’s honest, It’s raw”. Dlaczego dla autora tak istotny jest fakt, że prezentowane obrazy są surowe i niepoddane obróbce cyfrowej? To kolejna intrygująca ciekawostka związana z używaniem popularnej kamery: aby ją włączyć i jednocześnie dokonać kilku podstawowych ustawień musimy zwrócić ją ku sobie – to niemal rytualne, obowiązkowe rozpoczęcie każdego filmu czy cyklu zdjęć – oczywiście, można je poddać obróbce w późniejszej fazie, ale w zasadzie niewiele osób to robi, pamiętając, że jest to jeden ze znaków rozpoznawczych urządzenia. Niepoddane obróbce intra stają się specyficzną narracją, tworzą coś na kształt pomostu między zanikającą koncepcją *mise en scene* i wypierającą ją *mise en page*, która uniemożliwia już hermeneutykę głębi (Gwóźdź 2008:173). Nie można nie zgodzić się z autorem *Obrazów i rzeczy*, że faza postprodukcyjna jest dziś fazą dominującą w każdej produkcji filmowej – również tej „amatorskiej” (świadczą o tym znakomite materiały przygotowane przez youtuberów), ale mechanika GoPro, jej spartański wygląd (mimo potężnego przetwornika obrazu i miejsca na bardzo szybką pamięć), w pewnym sensie – przywiązanie do tradycji designu pierwszego urządzenia umożliwia utrzymanie tej wyjątkowości.

Spójrzmy na kilka przykładów – wszystkie dotyczą sytuacji inicjującej rozpoczęcie procesu filmowania (autorzy opatrzyli je zresztą mającymi tautologiczny charakter opisami). Są to kolejno: włączenie kamery, ustawienia jasności, weryfikacja mocowania oraz testowanie jednej z przydatnych funkcji – odwracania kręconego obrazu podczas kręcenia zdjęć, np. po tafli wody.

Gromadzenie pozornych pomyłek, wymuszanych przez setup maszyny można potraktować jako zabawę, ale można w niej widzieć dalekie (ale raczej uświadomione) echa postulatów video-artu, rozumianego jako Flusserowski gest². Komentujący te słowa Andrzej Pitrus zauważa, że „sztuka wideo jest bez wątpienia zjawiskiem w niezwykły sposób akcentującym jednostkowość doświadczenia” (Pitrus 2006:273). Komentując osiągnięcia video-artu stwierdza, że „jest to sztuka czasu, ale także miejsca – wypełnionego przez obrazy, samą technologię i odbiorcę; właśnie miejsca, a nie – jak w wypadku kina – przestrzeni przedstawionej zamkniętej w ramie kadru” (Pitrus 2006:273).

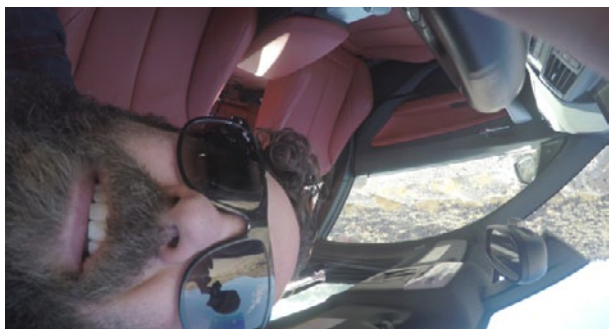
2 Zob. szerzej: V. Flusser (1997:233): „Chodziłoby o gesty zmierzające nie do wyprodukowania dzieła, którego podmiot byłby utożsamiany z wykonawcą, ale o gesty zmierzające do wydarzenia, w którym uczestniczy wykonawca, nawet jeśli sam sprawuje nad całością kontrolę. Podsumowując zatem: chodzi o gest, który może być odczytany jako jawienie nowego sposobu bycia-w-świecie. O sposób bycia podważający kategorie tradycyjne (na przykład sztuki, akcji historycznej, obiektywności), proponujący w ich miejsce nowe, nie poddające się jeszcze jednoznacznej analizie. należy analizować gesty, jako ów ledwo tu naszkicowany gest wideo, by móc uchwycić te nowe kategorie”.



Rys. 4 „Intense concentration on the menu”



Rys. 5 „Way too bright”



Rys. 6 „I think it's secure”



Rys. 7 „Upside down and sideways”

W tym przypadku monitor zastępuje kamera, która właśnie poprzez specyficzną konstrukcję, narzucony model prowadzenia regularnie przypomina o sobie – widzowie nie mają wątpliwości, że oglądają materiał przygotowany przy pomocy GoPro...

4. GoPro – „kultura” gadżetu?

Na zakończenie warto chyba wspomnieć o swoistej otoczce kulturowej wokół najpopularniejszej kamery sportowej. Mam na myśli katalog dodatków, fora internetowe poświęcone temu urządzeniu, wreszcie – rynek wtórny (popularne portale aukcyjne, sklepy internetowe). Obecnie dostępne są dwa warianty modelu GoPro Hero 4 (wersje *black* oraz *silver*) – różnice technologiczne między nimi są dla „typowego” użytkownika mocno umowne i dotyczą wyłącznie bardzo trudnych edycyjnie trybów zwolnionego tempa obrazu w rozdzielczościach K – poniższa tabela przedstawia te różnice:

Bonusem dla wybierającego urządzenie o mniejszych możliwościach technicznych będzie opcjonalny, dołączany kolorowy panel LCD ułatwiający nawigowanie po ascetycznym i niezbyt „przyjaznym” menu urządzenia. Tyle jeśli chodzi o możliwości oficjalnego dystrybutora. Oczywiście, każdy większy sklep z elektroniką z dumą prezentuje „wspę” z akcesoriami oferowanymi przez producenta, jednak ich ceny skutecznie ułatwiają utrzymanie kompletności takiej ekspozycji przez wiele tygodni. Użytkownik chcący wykorzystać możliwości kamery musi zatem rozsądnie wybierać dodatki z puli „mounting system”, ale w zasadzie powinien mieć wszystko, co wzmocni nie tylko jego możliwości w zakresie rejestracji obrazu, ale zaprojektuje też komunikat „jestem profesjonalistą”. Poza zestawami standardowymi do typowych zastosowań, istnieje jeszcze możliwość (obecnie osobny nurt nagrywania obrazu) filmowania z użyciem drona oraz rozwiązania „aftermarketowe”, niszowe, zarezerwowane wyłącznie dla profesjonalistów. W sieci dostępne są instrukcje konstrukcji takich jak przedstawiona poniżej na zdjęciu platforma do nurkowania z użyciem kamery (wykonana z rur PVC):

jak i takie, których budowa wymaga nie tylko środków, ale przede wszystkim dużej wiedzy operatorskiej:

Dostępność elementów mocowań, uchwytów (najpopularniejszy jest rzecz jasna monopod), butli wypornościowych (tzw. boberów), taśm stabilizujących

Rys. 8 – Zestawienie różnic między dostępnymi wariantami kamery GoPro Hero 4 (cyfrowe.pl: 30.08.2016)

	GoPro HERO 4 Black	GoPro HERO 4 Silver
Rozdzielczość filmu 4K	Tak (max 30 kl/s)	Tak (max 15 kl/s)
Rozdzielczość filmu 4K Superview	Tak (24 kl/s)	Nie
Rozdzielczość filmu 2.7K Superview	Tak (max 60 kl/s)	Tak (max 30 kl/s)
Rozdzielczość filmu 2.7K 4:3	Tak (max 60 kl/s)	Tak (max 30 kl/s)
Rozdzielczość filmu 1080P	Tak (max 120 kl/s)	Tak (max 60 kl/s)
Rozdzielczość filmu 1080P Superview	Tak (max 80 kl/s)	Tak (max 60 kl/s)
Rozdzielczość filmu 720P	Tak (max 240 kl/s)	Tak (120kl/s)
Rozdzielczość filmu 720P Superview	Tak (max 120 kl/s) szeroki kąt	Tak (100 kl/s)
Rozdzielczość zdjęć	12 MP	12 MP
Wysoki bitrate Video (H.264)	Powyżej 60Mb/s	Powyżej 45Mb/s
Dołączany ekran dotykowy	Nie	Tak
Wsparcie dla mikrofonu studyjnego	Tak	Nie



Rys. 9 GoPro underwater video platform (diyphotografy.net 30.08.2016)

kamery np. na kaskach jest naprawdę spora i potwierdzi to nawet pobieżna, szybka analiza zasobów Allegro czy Ebay. Ze względu na wysokie koszty produktów, istnieją również specjalistyczne wypożyczalnie sprzętu (doba to ok. 40 PLN), w których otrzymamy niezbędne wyposażenie – słowem: produkt „pod klucz”. Jest to rozwiązanie bardzo kosztowne, ale częściowo gwarantujące pożądany efekt. Wszak zupełnie inny zestaw narzędzi będzie potrzebny do nakręcenia downhillowej zabawy na rowerze czy motocyklu crossowym.

W trakcie obserwacji rosnącej popularności kamer GoPro nie do końca ufałem pojawiającej się tezie o niszowości tego urządzenia. Zaskoczeniem może się jednak okazać próba sprawdzenia wspólnoty interpretacyjnej (forów internetowych, nieoficjalnych stron poświęconych temu urządzeniu). Okazuje się, że takie fora istnieją (podobnie jak społeczności facebookowe), ale ich oddziaływanie jest w zasadzie znikome. Postowanie jest nieregularne, ilość zainteresowanych osób niewielka. Być może potwierdza to tezę o bardzo wysokiej indywidualizacji, a może oznacza jedynie swoistą niechęć do dzielenia się wiedzą, która (serwowana w formie usługi) nadal kosztuje немало.

GoPro przede wszystkim wymaga od użytkownika realnej, (nawet najmniejszej...) aktywności. Zgodnie z oczekiwaniami Woodmana nie rejestruje świata z wybranej wcześniej perspektywy, ale stwarza świat pełen swoistego spazmu komunikacyjnego (Miczka 2002) – przy pomocy szerokokątnego obiektywu, wodoszczelnej obudowy, mocowań i taśm. Czyni to dodatkowo w rozdzielczości K, z niesłychaną dokładnością i płynnością. Wydaje się być „mapą, która stwarza terytorium” (Giżycki 1992: 3) – wartą kulturoznawczej eksploracji...



Rys. 10 Mocowanie użyte podczas kręcenia filmu *Hardcore Henry*

BIBLIOGRAFIA

- Favero P. (2014). *Learning to Look Beyond the Frame: Reflections on the Changing Meaning of Images in the Age of Digital Media Practices*, "Visual Studies" vol. 26/2, s. 166–179.
- Favero P. (2016). 'Analogization'. Refelctions on wearable cameras and the changing meaning of images in digital landscape, [w:] *Digital Photography and Everyday Life. Empirical studies on material visual practices*, ed. E. Cruz Gomez, A. Lehmuskallio, London-New York.
- Filiciak M. (2008). *Zajrzeć pod powierzchnię ekranu*, „Kultura Popularna” 4(22).
- Flusser V. (1997). Gest wideo, przeł. A. Gwóźdź [w:] *Pejzaże audiowizualne. Telewizja-wideo-komputer*, red. A. Gwóźdź, Kraków
- Giżycki M. (1992). Czy Baudrillard widział *Zabriskie Point*, „Kino”, nr 3.
- Gwóźdź A. (2008). Ekran i obrazy w naszym życiu, czyli o rytualności na co dzień, [w:] *Rytuały codzienności*, red. T. Stępień i A. Węgrzyniak, Katowice, s. 167–179.
- Miczka T. (2002). *O zmianie zachowań komunikacyjnych. Konsumenci w nowych sytuacjach audiowizualnych*, Katowice.
- Nacher A. (2014). *Tkanie świata: obrazy w świecie Internetu rzeczy i ludzi*, „Kwartalnik Filmowy” 85 (145), s. 206–219.
- Pitrus A. (2006). Wideo/Ja, [w:] *Media, ciało, pamięć. O współczesnych tożsamościach kulturowych*, red. A. Gwóźdź i A. Nieradzka-Ćwikiel, Warszawa, s. 271–281.
- Uricchio W. (2011). *The algorithmic Turn: Photosynth, Augmented Reality and the Changing Implications of the Image*, "Visual Studies", vol. 26/1, s. 25–35.
- Zawojski P. (2012). *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Warszawa.

ŹRÓDŁA INTERENTOWE;

- GoPro underwater video platform, diyphotography.net (dostęp: 20.08.2016)
- Pevly.com (2015). *History and evolution of action cameras* (dostęp: 20.08.2016)
- Stefaner M. (2014). <http://well-formed-data.net/archives/996/selfiecity> (dostęp: 20.08.2016)
- Zigler Ch. (2015). *The wonderful phenomenon of the unintentional*, „The Verge”. (dostęp 20.08.2016)