



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Obraz w epoce przekazników cyfrowo-falowych : między palimpsestem a hybrydą

Author: Karina Banaszekwicz

Citation style: Banaszekwicz Karina. (2018). Obraz w epoce przekazników cyfrowo-falowych : między palimpsestem a hybrydą. W: A. Gomółka, A. Szawerna-Dyrzka (red.), "Palimpsest : miejsca i przestrzenie" (S. 195-210). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.



Obraz w epoce przekazników cyfrowo-falowych Między palimpsestem a hybrydą

KARINA BANASZKIEWICZ
Uniwersytet Śląski w Katowicach

W latach 30. XX wieku Niemcy wprowadziły wizualne systemy ochrony przemysłowej i lustracji. Kamery montowane celem dozoru robotników dawno przekroczyły bramy fabryk. Monitoring i monitory są wszechobecne w życiu mieszkańców euro-atlantycznego Zachodu. Za ich sprawą wszystko jawi się spektaklem, designem, hybrydą, interfejsem, służy uczestnictwu i kontroli¹. Wszystko też stać się może widzialne, performatywne, obecne w czasie rzeczywistym wymiany komunikacyjnej. Zapowiadany przez cybernetyków świat „nowy i najnowszy” zdaje się nie polegać ani na człowieku, ani na vitalności jego wytworów i historii. Dlatego właśnie gest wystawiania na widok (przedstawiania) i jego diachronia wydają się dobrym punktem wyjścia dla lektury współczesnych form medialnych². Ich poprzednikiem i udziałowcem pozostaje obraz. Na nim i na zakresach jego widzialności bazują i obiekty sztuczne, i symulowane czasoprzestrzenie. Formy objęte ramą ekranu, wyświetlacza, monitora stanowią zaś jego warianty techniczne. Nie chodzi o ograniczanie oglądu współczesności do tradycji praktyk przedstawieniowych. Rzecz w pytaniu o granicę, jaką przekraczać mają współcześni na drodze poznania rzeczywistości przy pomocy

¹ L. MANOVICH: *Nowoczesne maszyny inwigilacji: perspektywa, radar. Trójwymiarowa grafika komputerowa i komputerowe obrazowanie*. Przeł. A. Piśkosz. „Kultura Współczesna” 2009, nr 2, s. 31–51.

² Na obecnym etapie rozwoju przekazniki mogą modelować: obraz w ramie (ekranu, monitora, wyświetlacza), obiekt trójwymiarowy, ciągłą czasoprzestrzeń w postaci medialnego zdarzenia. K. BANASZKIEWICZ: *Audiowizualność i mimetyki przestrzeni. Media, narracja, człowiek*. Warszawa 2011, s. 197–198.

techniki numerycznej i jej wytworów. Czy niejawną transmisja danych między urządzeniami zastąpić może obraz jako porządek obecny w życiu i do życia odnoszony?

Obrazy i ludzi łączą więzy szczególne. Ich wzajemne zależności zrodziły platońską ideę obrazu jako widoku i jako aktu obrazowania świata stworzonego przez bogów. Współczesność podjęła problem. Heidegger pytał nie tyle o technikę zdolną utrwalac świat w obrazach, ile o pojmowanie świata w module obrazu. Światoobraz³ stanowi efekt określonego typu reprezentacji prawdy o świecie w roli całości. Człowiek względem pozostałych bytów zajmuje tu pozycję tego, kto stawia je naprzeciw siebie, odnosi do siebie jako podmiotu przedstawiającego i przyjmuje wybrane relacje odniesienia za miarodajne świadectwo o sposobach ich bytowania. Nowożytność tak skrojona przez antroposą i na jego miarę, a ściślej jej wykładnią, znajduje swą konkretyzację w technice wspartej na języku matematyki (maszynicznej). Praktyka, której ewolucja wymaga obecnie stosowania reprezentacji numerycznej, polega na postępowaniu równie planowym. Nadaje rzeczywistości postać obrazu na potrzeby użytkowników i stara się go utrwalic wśród nich na drodze udostępniania w obiegach ograniczonych do cyberprzestrzeni, emisji hologramów i aktualnego zasięgu urządzeń komunikacji. Istotą świata stanowiącego w postaci obrazów pozostaje w tym przypadku immateria jako jakość bytów widzialnych. Czyni ona obraz zdolnym do symulowania obecności⁴ i artykułuje jej wirtualną możliwość. Światoobraz formowany i rozpowszechniany przy użyciu przekaźników numerycznych, jak każdy inny, ma moc wytwarzania wokół siebie wspólnoty wyobrażonej. Ta identyfikuje się z wpisanym w technologię stosunkiem do bytu i sposobów jego bycia. Aktualizowana przez media postawa podmiotu względem rzeczywistości może stać się horyzontem epoki oraz światopoglądem jednostki i grupy. Przyczyny, dla których obrazy pozostają przedmiotem namysłu, wydają się zatem oczywiste. Mogą one warunkować gesty ludzkiej egzystencji (percepcję i przedstawianie rzeczywistości, jej rozumienie i kreację) i istnienia (czytaj: ludzkiego bycia-w-świecie) z mocą kontekstu kulturowego. Z racji założonego tematu uwagę skoncentruję na widzialnych formach technicznych. Ich kolejne generacje każdorazowo materializują określony projekt wprowadzania bytu w życie ludzi.

Na obecnym etapie rozwoju techniki obrazy nadal potrzebują tworzywa i formy, którą przybiera materiał, by stać się obrazem. Są zatem rzeczami. Cel (np. wspomnianie, handel, rytuał) determinuje je pod względem tworzywa, a także kształtu, jaki mogą przybrać. Wraz z efektem w postaci gotowego

³ M. HEIDEGGER: *Czas światoobrazu*. Przeł. K. WOLICKI. W: IDEM: *Budować, mieszkać, myśleć*. Warszawa 1977, s. 128–167.

⁴ P. VIRILIO: *La machine de vision*. Paris 1988, s. 123–159.

przedmiotu sposób wykorzystania konstituuje obraz jako utożsamienie świata, jego re-prezentację⁵. W Heideggerowskim światobrazie związki z antroposem czynią z obrazu samoopis kultury i jej wytwór. Dla tej przyczyny wiele aktywności ludzkich wymaga jego udziału. Automatycznie ukształtował on względem siebie wzory zachowań. Były obrazy rzucane w ogień, znienawidzone, objęte zakazem politycznym, obyczajowym lub religijnym. Były też takie, które namaszczano, adorowano i przekazywano mocą tradycji, oraz takie, które kolekcjonowano i czyniono lokatą kapitału. Obraz sam w sobie, jako formuła wyrażania rzeczywistości, rodził nie mniejsze spory niż utrwalane za jego sprawą wizerunki i kanony ich przedstawienia. Ikonolatria i obrazoburstwo pospołu zostawiały swe znaki w postaci krajobrazów. Krajobrazy realne (niczym kościoły pielgrzymkowe na szlaku św. Jakuba) i te wyobrażone we śnie lub marzeniu, krajobrazy materializowane (w kształcie mapy, wiersza, fotografii lub układu sieci komputerowej) i te niematerialne czy irracjonalne (trwające w pamięci lub zapomniane) prowadzą wspólnie do topologii i do narracji.

Obraz jako rzecz niezmiennie inicjuje przestrzeń, a także organizuje wokół siebie miejsce i krajobraz – a nawet strony i okolice – wymaga zatem aktywności przestrzennej. Repertuaru nie wyczerpuje ani *patrzenie* i *widzenie*, ani inne warianty percepcji zmysłowej. Zachowania człowieka wobec obrazu wypada ująć we wzorach drogi. Pojawia się ona jako *pielgrzymowanie*, *podróż do obrazu* na Jasną Górę do Madonny czy do Luwru i Mony Lizy. Daje się rozpoznać w postaciach *prze-noszenia obrazu*, *podróżowania obrazu* z jednego miejsca w inne (m.in. malowanie ciała i tatuaże; noszenie medalionu z wizerunkiem; doroczne chodzenie z obrazem po okolicy w święta, z domu do domu; wypożyczanie obrazu na wystawę, do innego muzeum; umieszczanie obrazu w oknie, np. na znak protestu, lub na budynku, np. w roli reklamy). Drogę aktualizuje również *wejście w obraz*, możliwa staje się *wycieczka* w świat przedstawiony, zanurzenie w nim, a nawet zamieszkanie. Wariant drogi obejmuje tym razem przekroczenie granicy obrazu i jego powierzchni, a zatem formatuje *przejście między światem fizycznym i światem przedstawionym w obrazie* (m.in. jako celebry ikonę w kanonie ikonostasu i inicjowane przez nią doznanie mistyczne). Człowiek zna także doświadczenie *wejścia* obrazu – i świata w nim zawartego, tj. wewnątrzświatowego – w *przestrzeń fizyczną*, np. miasta, domu. Ten schemat drogi realizuje nie tylko reklama, ale także logika snu, halucynacja czy identyfikacja ze światem przedstawionym opowieści ustnej, literackiej, filmowej⁶.

⁵ M. HEIDEGGER: *Pytanie o technikę*. Przeł. K. WOLICKI. W: IDEM: *Budować, mieszkać, myśleć...*, s. 256–283.

⁶ Szerzej na temat krajobrazów medialnych i aktywności zob. K. BANASZKIEWICZ: *Audiowizualność i mimetyki przestrzeni...*, s. 196–220.

Techniki i technologie zmieniają się szybko, człowiek i jego światy potrzebują czasu. Dlatego też media cyfrowe i cyfrowo-falowe, podobnie jak wcześniej klasyczna audiowizualność, nie naruszyły wskazanej powyżej topologii, którą wyznacza współbytovanie obrazów i ludzi. Wyjście na wystawę fotografii czy do kina to pielgrzymka ku obrazom. Oglądanie telewizji w domu i poza nim za pomocą komputera, tabletu, telefonu sygnuje wędrówkę obrazów między mediami, monitorami, ekranami. Natomiast zanurzenie w czasoprzestrzeni np. programu relaksacyjnego (*Virtual Reality*) i zabawa na występie estradowym hologramów Hatsune Miku czy Gorrillaz stanowią przykłady przestrzeni sztucznej. Jest ona emitowana w przestrzeni fizycznej i widzialna jako jej rozszerzenie, a nie jako projekcja pozbawiona granic ekranu. Obrazy numeryczne również stawiają człowieka w sytuacji drogi. Pokonywana w wymiarze wyobraźni zbliża tu parametry wędrówki organizowanej w ramach oprogramowania maszyny do tych, jakie regulują doświadczanie rzeczywistości. I nawigacja pomiędzy zawartością urządzenia, i droga fizycznie pokonywana przy udziale ciała artykułują przejście. Na sposób ludzki wiąże ono wędrówkę w jednorodnej przestrzeni i między przestrzeniami jednorodności pozbawionymi z wędrówką duchową. Doświadczenie komunikacyjne, czyli zorganizowany specyficznie dla przekaznika sposób wymiany, fundowany np. przy udziale obrazów, podlega interpretacji na wzór zawartego w tych obrazach świata przedstawionego (wewnątrzświatowego). To, co nowe, jest niezmiennie rozpoznawane za pomocą tego, co znane i swojskie, jest również z tej perspektywy wyjaśniane. Idzie o poznanie i adaptację człowieka do sytuacji kulturowej. Przestrzenie są porządkowane za pomocą posiadanej przez niego kompetencji i w perspektywie światobrazu. Obejmuje ona m.in. doświadczenie życiowe, wiedzę o rzeczywistości, konwencje komunikowania, w tym opowiadania i przedstawiania, wypracowane w kontekście danej kultury. Znane schematy wykorzystywane są w celu naturalizacji zjawisk, także zjawisk przestrzennych organizowanych przez media. Leżą one u podstaw obrazu technicznego, poprzedzają go, istniejąc jako horyzont języka i horyzont antropologiczny⁷.

⁷ Opowieść ustna o wydarzeniach może zostać zastąpiona przez konstytuowanie historii w drodze jej zapisywania, przepisywania i przerabiania. Każda konkretyzacja językowa zdarzeń minionych służy zachowaniu tego, co bez niej zostałoby zagubione dla przyszłych pokoleń. A zatem zapis, a przed nim pojęcia służące przedstawianiu rzeczywistości są związane z treściami doświadczenia historycznego, które kiedyś stało się ich częścią. Owo doświadczenie poprzedza pojęcia i swe realizacje w języku, stanowi porządek antropologiczny. W przypadku każdego kolejnego zapisu tej samej historii do horyzontu antropologicznego obok warstwy doświadczenia należą także poprzedzające go opowieści i teksty. Każda forma przedstawiania zdarzeń jest determinowana zatem przedjęzykowo. Dlatego też w każdej sytuacji językowej zapis odsłania struktury o różnej głębi, każdorazowo pojęcie należące do opisu może aktualizować różne zakresy

Do głosu dochodzi mechanizm przekładu przestrzeni. Zarówno przestrzenie poddane – sytuacyjnie lub na stałe – mediom (czyli medializowane, jak sala kinowa, miejskie gmachy, panele billboardów), jak i przestrzenie sztuczne, wytwarzane przez media (czyli medialne), podlegają translacji na treści znane. Należą one do swiatioobrazu epoki, który pozwala porządkować każde przedstawienie wedle specyficznych dla niej zmiennych (np. wektorów: góra – dół, wcześniej – później, wewnątrz – na zewnątrz). Wraz z trybami transgresji i naturalizacją sposobu doświadczania obrazów alfanumerycznych pojawia się ich prze-pisywanie i od-grywanie⁸. Istotniejsze od wariantów (immersji) zanurzenia widza w świat przedstawiony staje się *casum* celu, wartość funkcjonalna medialnej formy i przedstawienia. Mowa o powtarzaniu obrazu na prawach zawartości kultury. Przyjmuje ono postać jego konkretyzacji w innych porządkach zapisu (np. opis murali Jeana Michela Basquiata i ich fotografia na stronie internetowej lub wiersze Rafała Wojaczka, ich e-zapis w formie „liberatury” czy cytowanie tych twórców przez Lecha Majewskiego w biograficznych filmach *Basquiat* i *Wojaczek*). Obraz może też zyskać swe ucieleśnienie w porządku rytuału i widowiska. (Przykład współczesnej rytualizacji przynosi np. odgrywanie na żywo przez fanów scen filmowych z *Matrixa* lub epizodów powieści *Ogniem i mieczem* Sienkiewicza). Obrazy są prze-pisywane i od-grywane w kulturze, a równocześnie same kulturę prze-pisują i od-grywają. Dla utrwalania doświadczenia antropologicznego na użytek kolejnych generacji istotne stają się dwa procesy. Pierwszy z nich to opisany proces naturalizowania obrazów. I lektura⁹ i epoka potrafią dokonać ich adaptacji dla własnych potrzeb. Od-czytywanie korzysta przy tym głównie ze znajomości życia, zaś kulturowy period tłumaczy obrazy za pomocą ich powtarzania w różnych wariantach, tworzywach i porządkach przedstawiania. Naturalizacja wspiera swe działania na zdolności człowieka i potrzebie opowiadania. Narracja stanowi próbę zapisu zdarzeń niosących określone doświadczenie lub zapisu opowieści o nich. Każda narracja o historii i następne jej (za)pisy wspólnie przekuwają życie w żywioł opowieści. Tworzą, jak podpowiada Hayden White, narratywizacje wypadków i w ten sposób służą zachowaniu treści antropologicznej w pamięci wspólnoty. Narracja o zdarzeniach i akty jej ponawiania korzystają niezmiennie z trybów prze-pisywania i od-grywania.

przedstawionego w nim doświadczenia. W tym zakresie antropologiczne poprzedza językowe. Zob. R. KOSELLECK: *Dzieje pojęć. Studia z semantyki i pragmatyki języka społeczno-politycznego*. Przeł. J. MARECKI, W. KUNICKI. Warszawa 2009, s. 44–49.

⁸ B. WITTE: *Pamięć kulturowa i żydowska historiografia*. Przeł. R. KUBICKI, A. MALITOWSKA. W: IDEM: *Żydowska tradycja i literacka nowoczesność. Heine, Buber, Kafka, Benjamin*. Warszawa 2012, s. 3–44.

⁹ J. CULLER: *Presupozycja a intertekstualność*. Przeł. K. ROSNER. „Pamiętnik Literacki” 1980, z. 3, s. 297–312.

Nie tylko zatem topologie określają właściwości przestrzeni i krajobrazów przez media wytwarzanych i modelowanych, ale i narracją.

Labirynt – kluczce (jako wielościeżkowa płatanina *rizoma maze*) – *palimpsest* – sieć to figury należące do tradycji przedstawiania. Pierwsza i druga nowoczesność sięgają po nie, by opowiadać: prze-pisywać i od-grywać przestrzeń¹⁰. Ich aktualizacja w epokach taśmy produkcyjnej i komputera wskazuje trop modelowania obrazów technicznych przez porządki wizualności i języka. Kwestii powtarzania kultury nie zamyka obecność „starego w nowym”. Należą do niej w równym stopniu, jak dowiodła Mieke Bal, struktury tradycyjne, np. języka, malarstwa, obejmujące potencję rozwijaną przez nośniki analogowe, numeryczne, Internet, wielomedialne platformy komunikacyjne. Zanim jednak zajmę się grą innowacji i powtórzenia w wytworach technicznych, należy dookreślić obraz jako rzecz, którą jawnie warunkują tworzywo i forma. Obydwie te przyczyny istnienia obrazu cyfrowego w roli rzeczy kierują uwagę na technologie informatyczne. Dlatego też to właśnie one stanowią pole dla obserwacji trwających w kulturze i nośnych wzorów przestrzennych.

Epoka mediów 1.0 w latach 70. szczyła się dewizą przestrzeni informacyjnej, w której *wszyscy wiedzą wszystko, wszędzie i zawsze* za sprawą teletransmisji i kabla lub łączy światłowodowych. Od roku 1991 i narodzin Internetu¹¹ w wersji World Wide Web pojawiła się komunikacja oparta o technologiczne procedury dostępu, w tym schematy uprawniające do korzystania z przekazów, danych i przekaźników. Mimo krótkiej kariery Internetu wypracowano kilka wariantów komunikacji wspartej o działanie sieci. Najbardziej wdrożona w życie społeczności euro-atlantycznych pozostaje wymiana w trybie WEB 2.0¹². Do jej możliwości należą między innymi: swobodny przekaz informacji między wszystkimi uczestnikami wymiany, jej symetryczny i zwrotny przepływ, brak trwałego podziału na aktywnych nadawców i biernych odbiorców, na twórców i konsumentów. Standardem wymiany 2.0 stały się: demokratyzacja przestrzeni publicznej poprzez publikowanie wypowiedzi na zasadach ich równoprawności, włączanie na szeroką skalę amatorów w procesy kultury¹³, tworzenie grup niezłączonych miejscem, obywatelstwem czy przynależnością do narodu. Komunikacja 3.0 związana pozostaje z tak zwanymi *cross-mediami* i mostami. Model

¹⁰ K. BANASZKIEWICZ: *Medialne ekrany przestrzeni. Przestrzeń – topografia – mapa*. W: *Wiek ekranów. Przestrzeń kultury widzenia*. Red. A. Gwóźdź, P. Zawojski. Kraków 2002, s. 99–111.

¹¹ Pierwszy e-mail został wysłany w 1968 roku z Uniwersytetu Kalifornijskiego do Uniwersytetu Stanforda, do chwili zawieszenia komputera zdołano przesłać i odczytać słowo *Lo* (czytaj: *Oto*). Rok 1991 przyniósł wersje sieci World Wide Web opracowaną przez Tima Bernersa-Lee w Instytucie Technologii Massachusetts (MIT).

¹² P. LEVINSON: *Nowe nowe media*. Przeł. M. ZAWADZKA. Kraków 2010.

¹³ L. LESSING: *Wolna kultura*. Przeł. P. BIAŁOKOZOWICZ. Warszawa 2005.

poziomu 3.0 wyróżniają: równoprawny dostęp do Internetu, a zatem do tej samej informacji za pomocą różnych mediów, pakiety informacyjne zawierające elementy interaktywności medialnej w postaci odsyłaczy do innych stron WWW, innych aplikacji, tekstów publikowanych w innych przekaznikach. Efektem płynnej wymiany jest wielomedialna przestrzeń. Struktura relacji możliwych przy udziale cyberprzestrzeni pozwala jej pełnić niektóre funkcje środowiska. Aktualny wymiar komunikacji wyznaczają media formuły 4.0. Typ komunikacji wsparty na transmudiach dalej korzysta z interaktywnych mostów i drzwi do Internetu. Urządzenia z równoprawnym dostępem do bezprzewodowej sieci nadal też gwarantują równoczesne korzystanie z wielu baz danych, informacji, przekazników. Format 4.0 nie ogranicza wymiany do zasobów cyberprzestrzeni. W zakresie jego możliwości pozostaje komunikacja wedle wektorów podwojonego adresowania. Elementy interaktywne włączone w przekaz czy aplikację zapewniają symultaniczne funkcjonowanie informacji w cyberprzestrzeni i w świecie fizycznym. Medium odsyła użytkownika jednocześnie do dwóch różnych ontologicznie rzeczywistości. Doświadczenie podwojonej egzystencji to sytuacja znana każdemu właścicielowi e-konta bankowego. W czasie dokonywania transakcji finansowych klient cyberbanku uczestniczy w złożonym ontologicznie układzie przestrzennym. Jako mieszkaniec świata realnego jest zakorzeniony w przestrzeni fizycznej własnego pokoju i miasta. Jako użytkownik aplikacji jest zadomowiony w przestrzeni cyberchmury i cybermapy. W trakcie aktywnego korzystania z mediów 4.0 czasowo powstaje trzecia przestrzeń zdolna łączyć przestrzeń fizyczną z cyberprzestrzenią. Ma ona charakter augmentu, który temporalnie stanowi rozszerzenie zjawiska medialnego i rozszerzenie rzeczywistości. Powstają hybrydy.

Hybrydy różnych tekstów i mediów, a także hybrydy różnych rzeczywistości percepcyjnych i onto-ontologicznych – otwarte na kolejne przekształcenia i cytacje – mogą funkcjonować w ramach sieci i postsieciowych układów satelitarno-komputerowych. Komunikacja hybrydowa oparta na przenoszeniu informacji za pomocą fali świetlnej wykorzystuje możliwości komputera do zapisu sygnału, jego formatowania w obraz cyfrowy i obróbki obrazu, a także po to, by włączyć go w procesy wymiany (np. w wielomedialne pakiety informacyjne czy zwykłą pocztę e-mailową). Przestrzeń organizowana przez media cyfrowo-falowe przyjmuje strukturę (policentrycznej lub powiązanej z jednym centrum) sieci bądź kłącza. Są to w istocie narracje o przestrzeni, gdyż schemat drogi wpisany w sieć lub rizomę jest realizowany jako obieg informacji. Dopiero wraz z jej przepływem – przez węzły i łącza urządzeń – schemat zyskuje swój konkretny kształt. Staje się drogą, która łączy różne centra za pomocą ścieżek w sieć lub na kształt maze wiedzy wieloma ścieżkami do wspólnego centrum. Informacja dostępna przy pomocy różnych mediów zyskuje na mocy. Jest

powtarzana i podlega konwergencji, a media działają niczym autostrady do centrum internetowego. Tam, gdzie występuje narracja tak spektakularna jak wirtualność cyfrowych obrazów i fenomenów oraz niejawną budowa urządzenia, musi pojawić się i narratywizacja przestrzeni. Zaczęte od materialnego wymiaru wymiany komunikacyjnej. Wyznaczają go przestrzenie komputera. Należą do nich układy połączeń technicznych złożone z węzłów, łączy, wejść. Współtworzą struktury operacyjne ujęte w modele sieciowe i rizomatyczne, budowane przez wieże przekaźnikowe i satelity. Identyfikują materię pozbawioną drzewka oprogramowania, dostępne na ekranie, a wreszcie widzialne obrazy.

Użytkownik naturalizuje przestrzenie wewnętrzne urządzenia, dopasowując je do wzorów znanych. Zostały one utrwalone w kulturach przez taniec, malarstwo, architekturę i budownictwo, mapę, pismo i słowo, literaturę, techniczne obrazy przedcyfrowe, a nawet przez naturę. **Sieć pajęcza**, jej konstrukcja i etapy powstawania legły u podstaw zachodnioeuropejskiej perspektywy renesansowej i dyskursu o sztuce. Podobnie drzewo użyczyło swej budowy nie tylko strukturze łączenia plików komputerowych, ale i wielu wcześniejszym formom. Postrzeganie przestrzeni związanych z komputerem (i wielomedialną platformą) następuje głównie przez pryzmat innych aktywności związanych z kształtowaniem przestrzeni. Fakt ten nie dziwi i dziwić nie może. Narratywizacja wykorzystująca porządek wizualny wydaje się oczywista, lecz wyjaśnianie form medialnych poprzez figuracje języka¹⁴ jest już tej oczywistości pozbawione. Świadomość potencji tkwiącej w piśmie ujawnił Walter Benjamin. Gdy gazeta, dom towarowy i reklama wyprowadziły litery na ulice, autor – winiący technikę za śmierć doświadczenia obliczonego na miarę ludzką – dostrzegł jego wertykalne i trójwymiarowe właściwości.

Jeśli pismo przed stuleciami zaczynało się stopniowo układać, ze stojących epigrafów zmieniło się w spoczywające ukośnie na pulpitych pismo ręczne, by wreszcie wymościć sobie posłanie w druku, teraz równie powoli zaczyna się z niego podnosić. Nawet gazetę czyta się raczej w pionie niż w poziomie, a film i reklama całkowicie wpędzają pismo w dyktatorską wertykalność. [...] Kartoteka zawłaszcza pismo trójwymiarowe, a więc stanowi zdumiewający kontrpunkt trójwymiarowości pisma w jego początkach – pisma runicznego i węzłkowego¹⁵.

Dla pisma nowoczesności runy i węzły stanowią „obszary, gdzie realizuje się jego konstrukcja: konstrukcja diagramu statystycznego i technicznego”¹⁶.

¹⁴ E. REWERS: *Przestrzeń i język w poststrukturalistycznej filozofii kultury*. Poznań 1996.

¹⁵ W. BENJAMIN: *Ulica jednokierunkowa*. Przeł. A. KOPACKI. Warszawa 1977, s. 26.

¹⁶ Ibidem.

Reprodukcja techniczna wszystko odziera z aury, czyni obrazem i towarem¹⁷. Dlatego też kolekcjoner fragmentów świata – okrzyknięty przez Hannah Arendt największym zbieraczem nowoczesności¹⁸ – orzekł, iż kolejną epoką w rozwoju pisma będą kartoteki. Pismo znajdzie w nich miejsce niczym w skrzynkach, gdzie ułożono je pionowo w formie kart, a każda z nich jest z osobna gotowa do użytku (do wyjęcia, czytania, porównania z inną kartą, przesunięcia w inne miejsce kartoteki, otwarta na wszelkie konfiguracje i zmiany pozycji). Litery na powrót odsłoniły swoją graficzność i proveniencję przestrzenną, włączone w tkanę modernistycznego miasta. Natomiast cyfryzacja na dobre uczyniła je grafami pisma i sformatowała werwytalnie jako hipertekst i komputerowe pliki (pudełka z kartami). Użycie immaterialnego surowca pozwoliło uobecnić w kulturze to, co z racji niedomogów technicznych media analogowe mogły jedynie projektować lub czynić tematem swoich narracji. Tworzywo i forma jako przyczyny istnienia rzeczy w świecie człowieka mogą dziś czynić widzialnymi rejestry niedostępne dotąd dla zmysłów ludzkich. Widzialne mogą być nie tylko sny, lecz i dno rowu oceanicznego, pierścienie Saturna, puste przestrzenie atomów, leptony i pierzastość fraktala, dinozaury w ich utraconym świecie... Syntetyczne cząstki mniejsze zdolne do samomnożenia w połączeniu z materiałem organicznym dały zaś życie pierwszemu królikowi o zielonym fosforyzującym futerku. Jednak ani media cyfrowe, ani tzw. media mokre nie rozkruszyły idei rzeczy jako przyczyny przestrzeni. Forma rzeczy natomiast wkroczyła wraz z digitalizacją w swój kolejny okres.

Komunikacją cyfrową rządzą procesy numeryzacji, multiplikacji i pluralizacji. Pozostają one potencjalnie nieograniczone. Dzieje się tak za sprawą fenomenów medialnych, które budowane z modułów są otwarte nie tylko na fragmentaryzacje i rekompozycje, ale i transkodowanie¹⁹. Swą funkcjonalnością przekraczają możliwości kartoteki Benjamina, biblioteki Aby'ego Warburga i architekturę Le Corbusiera wraz z modułami i antropometrią jako skalą wymiarowania przedmiotów i ich układów. Digitalizacja zamienia wszelkie informacje w obraz, powstają obrazy słowa, pisma, muzyki. Dane mają dwie postacie. Pozwalają się przywołać (i odczytać) albo w kluczu aleatorycznego kodu, albo jako obraz. Obraz w swym wymiarze technologicznym niczym palimpsest skrywa tym samym swe stadia rozwoju i fenomen, który go poprzedził. Ciąg cyfr kodujących informację i informacja dekodowana w formie obrazu funkcjonują na prawach warstw tego samego zjawiska. Pierwsza z nich odsyła do abstrakcji cyfr, druga do konkretności

¹⁷ W. BENJAMIN: *Twórca jako wytwórca. Eseje i rozprawy wybrane*. Przeł. R. RESZKE. Warszawa 2011.

¹⁸ H. ARENDT: *Ludzie w mrocznych czasach*. Przeł. M. GODYŃ et al. Red. E. RZANNA. Gdańsk 2014, s. 237–242.

¹⁹ L. MANOVICH: *Język nowych mediów*. Przeł. P. CYPRYAŃSKI. Warszawa 2006, s. 79–119.

obrazu²⁰. Zależność wiążąca oba wymiary nie wiedzie ku przedstawieniu utrwalonemu w obrazie. Czyni obraz, wedle Viléma Flussera, projekcją, ponieważ nie odwzorowuje świata obiektywnego. Jest Rancièrowską funkcją obiektywności, która prowadzi na zewnątrz obrazu i w kontekście cyfr każe szukać schematu obrazowania. Palimpsest numeryczny, jak przystało na technologię postanalogową, czyni z archeologii zdejmowania warstw proces odwracalny, automatyczny, powtarzalny, sytuacyjny. Zasadą wciąż jednak pozostaje *przejście* między kodem i obrazem. Identyczne właściwości zdradzają formy tworzone przy użyciu komputera w drodze wiązania w jeden przekaz obrazów wyprodukowanych za pomocą różnych technik i technologii. Nakładanie obrazów i elementów akustycznych (muzyki, dialogu, efektów dźwiękowych, dubbingu) czy wczytywanie w obraz napisów pozostawiam na boku, choć właśnie te praktyki przede wszystkim wyznaczają konstrukcję warstwową. Kodowanie cyfrowe może obejmować obrazy należące do generacji technicznych poprzedzających digitalizację. Łączy ono w jeden komunikat obrazy analogowe i numeryczne, ale nie tylko. Pozwala scalić ze sobą fotografię, film, liniową produkcję telewizyjną, rejestrację wideo, a zatem obrazy wytworzone w tak odmiennych technikach jak fotochemiczny sposób utrwalania i zapis elektromagnetyczny. Cyfryzacja zarówno spaja obrazy niejednorodnie technicznie i technologicznie, jak i otwiera je na inne transformacje (np. przywołane na początku akapitu). W opisanym przypadku transkodowanie wprowadza zawsze unifikację. Synteza obrazów technicznych niejednorodnych pod względem tworzywa i ontologii nie wiedzie tylko do łączenia różnych mediów – intermedialności i intertekstualności. W zakresie technologii powstaje palimpsest medialny porządkowany przez komputer. Multimedia może odsyłać do poprzednich stadiów obrazów, które spaja w całość, i do ich źródeł technologicznych. Czyni to, zachowując ślady materialnego uszkodzenia klatki filmowej, deformacji dźwięku, czarno-białej rejestracji itp. Komputer potrafi je i archiwizować, i usunąć, znaki diachronii nie są zatem stałym elementem obrazów cyfrowych – zależnie od decyzji użytkownika egzystują w nich czasowo.

Status techniczny obrazu zostaje ujawniony niezbitnie dopiero przy zakłóceniu emisji. Rozpada się on na piksele (moduły 2-wymiarowe: kwadraty, punkty) lub woksele (3-wymiarowe moduły graficzne: fraktal, maze). W obydwu skalach sygnuje cyfrowe *tableau*, którego każdy moduł można wyselekcjonować, przekształcić i wstawić w poprzednie miejsce bez potrzeby naruszania pozostałych. Już nie rozlewająca się, niszcząca plama na taśmie celuloidowej ani biały szum odbiornika i linie zaburzające telewizyjną emi-

²⁰ V. FLUSSER: *Ku uniwersum obrazów technicznych*. Przeł. A. Gwóźdź. W: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*. Red. A. Gwóźdź. Kraków 1994, s. 53–69.

sję, ale piksele i piksary zdradzają istnienie techniki. Obrazy komputerowe mogą zachować, imitować parametry obrazów kinowych czy telewizyjnych lub dokonać ich transformacji i modelować swoiste rozwiązania czasowo-przestrzenne²¹. Mogą także formować i formują hybrydy. Cyfryzacja rozsuwa dwie zmienne modelujące dotąd finalnie postać obrazu – tworzywo i formę. Rzeczy immaterialnych nie sposób dotknąć, poczuć skórą. Immateria wprowadza limitacje w zakresie taktylności, nie determinuje natomiast równie ostro kształtu rzeczy. Podobne do komputera tempo i skala konfiguracji formy przysługiwały dotąd jedynie wyobraźni i jej wytworom. Oferowała je z powodzeniem choćby literatura. Cyfrowa postać skazuje rzecz na liminoidalność i wędrówkę między formami w tempie pracy maszyny. Trudno zatem zobowiązująco (tj. definicyjnie) myśleć o przekazie numerycznym złożonym z obrazów różnych generacji w kategoriach warstw i palimpsestu. Na scenę wkracza hybryda. Dzięki aleatorycznej naturze wyzuta z ograniczeń tworzywa materialnego, zdolna jest ona funkcjonować w przestrzeni ramy i ekranu, *tableau* (którego fragmenty można powiększyć i otworzyć na wzór pudełek lub szuflad renesansowej szafy), a wreszcie przestrzeni sieci powiązanych ze sobą monitorów, mediów, urządzeń. Walory palimpsestu mogą przywrócić hybrydzie cyfrowe mosty i linki. W modelu komunikacji 3.0. przekierowują one użytkownika do innych stron powiązanych z przekazem i odsłaniają je w kluczu warstw. Stanowią także znak warstwowej struktury samej informacji. Za pomocą urządzeń użytkownik może wędrować bez końca (w praktyce czytaj: do chwili odłączenia prądu) między obrazami i różnymi rejestrami rzeczywistości. Ruch między realnym i wirtualnym oddaje organizacja czteropasmowej autostrady. W jej schemat Bruno Latour wpisuje drogę, jaka dzieli dane terenu budowy i jego mapę od wizualizacji projektu i wzniesionego tam miasta. Modernistyczna jednokierunkowa ulica Benjamina za sprawą kartoteki i wertykalnej przestrzeni tekstu budowanego z innych tekstów inicjowała kierunek omawianej zmiany technicznej i hybrydyzacji. System *Windows* i *Android* również korzystają z Wittgensteinowskiej formuły palimpsestu. Okna kolejnych dokumentów są niczym nalot czy *velo*, które przesłaniają poprzednie warstwy lub – na wzór rosyjskiej matroszki – otwierają obraz w obrazie. Palimpsest zatem – wpisany w porządek sieci lub kłacza, gdzie towarzyszą mu struktury drzewa, *tableau*, szafy renesansowej, papiirusu, matroszki – ujawnia swą tektoniczną obecność.

Przestrzenie komputerowe modelowane przez oprogramowanie nie stronią także od wzoru labiryntu, do którego serca wiodą tylko jedne właś-

²¹ Mogą przyjąć ciągłość montażową filmu wedle horyzontalnej reguły książki lub kształt strony hipertekstu. Mogą funkcjonować niczym papiirus, który nadal podlega przewijaniu z góry w dół, lecz pozbawiony został ramy finalnego początku i końca. J. RANCIÈRE: *Los obrazów*. W: IDEM: *Estetyka jako polityka*. Przeł. P. MOŚCICKI, J. KUTYŁA. Warszawa 2007, s. 75–78.

ciwe drzwi i tylko jedna właściwa droga. Przekonał się o tym każdy, kto ulokował dokument czy moduł instalacyjny kamery w katalogu, zapomniał o jego lokalizacji i szukał właściwej ścieżki dostępu. W układzie mediów 3.0 i 4.0 formuły kreteńskiego labiryntu Minotaura i francuskich ogrodów, wraz z modelowaną przez nie drogą, coraz rzadziej stają się udziałem uczestnika komunikacji. Nie są przywoływane nawet w systemach naprowadzania i geolokacji. Labirynt bowiem wprowadza dyktat jednego szlaku, niesie odroczenie spotkania i samookreślenia, jest Benjaminowskim wcieleniem niezdecydowania, zawieszenia. Przykłady treści proksemicznych aktualizowanych przez media można mnożyć. Tworzywo i forma nie wyczerpują problemu istnienia obrazu w wymiarze rzeczy. Materialne i niematerialne obrazy, fenomeny, światy są determinowane równie mocno przez swą kulturową funkcjonalność, tj. *causa* celu i efektu.

Wzajemne relacje człowieka i przestrzeni wytwarzają przestrzenność, rodzą miejsca, strony rodzinne, i pozwalają w nich zamieszkać. Przestrzenność²² medialna odślania człowiekowi złoza historyczne, genologię i kultury, z jakich korzysta, tym samym ujawnia rezerwuar możliwych naturalizacji. Ludzie sięgają po nie, by oswoić swe obcowanie z komputerem i posiadać umiejętność bytowania w cyberprzestrzeni. Dlatego też obok nadmiaru obrazów równie znacząca wydaje się diachronia form wytwarzanych przez media. Historię audiowizualności wyznaczają: obrazy ujęte w ramy ekranu kinowego i telewizji, monitora i wyświetlacza, obiekty, czyli fenomeny trójwymiarowe pozbawione ramy, widzialne dla użytkownika obok innych elementów przestrzeni fizycznej, a wreszcie sztuczne zdarzenia wielozmysłowe w postaci czasoprzestrzeni, które za sprawą swej ciągłości są dostępne doświadczeniu na kształt „istoczącego” się świata. Obrazy powstawały i wciąż powstają w kulturze. Media dzielą genologię obrazów. W roli narzędzia zawsze wspomagały zmysły człowieka i utrwały doświadczenia wedle właściwych sobie matryc widzenia²³ i widzialności²⁴. Na prawach rzeczy, która funkcjonuje w polu socjo-kulturowym, przekązniki i ich wytwory zyskują zwrotnie zdolność profilowania tego pola. Rodzą przestrzenność i biorą udział w zainicjowanej przez modernistyczny światobraz zmianie kulturowej. Dla retorów globalizacji oznacza ona rewolucję. Tymczasem cyfryzacja z pozycji tego, co nowe i wykorzystywane przez wąską grupę, podlega przesunięciu na pozycje tego, co przydatne i upowszechniane. Jej udział w życiu społeczności euro-atlantyckich jest bezsporny. Możliwości prze-pisywania kultury ujawniła digitalizacja m.in. w trybach archiwizacji

²² M. HEIDEGGER: *Bycie i czas*. Przeł. B. BARAN. Warszawa 2004, s. 140–143.

²³ M. McLUHAN: *Środek jest przekazem*. W: IDEM: *Wybór tekstów*. Przeł. E. RÓŻAŁSKA, J.M. STOKŁOSA. Poznań 2001, s. 212–228.

²⁴ L. WIESING: *Widzialność obrazu. Historia i perspektywy estetyki formalnej*. Przeł. K. KRZEMIENIOWA. Warszawa 2014.

danych i cyfrowych kartotekach, twórczości fanowskiej i algorytmach firmy Google tworzących zindywidualizowane modele aktywności swych klientów. Znalazły one odbicie także w rozwiązaniach technicznych. Większość sprzętów jest projektowana na zasadzie konwergencji użytkowej. Niczym smartfon wiążą one w jednym urządzeniu funkcje kilku mediów (zastępują telefon, telewizję, kamerę, budzik, terminarz, kartę płatniczą itd.). Jednakże trwanie kultury oparte na powtarzaniu i innowacji stawia pod znakiem zapytania cyfryzację i cybertyzację zarówno w roli jakości powszechnie modelującej kulturę, jak i jakości absolutnie nowej (czytaj: innowacyjnej w zakresach idei i wartości, zachowań i działań oraz omawianego powyżej porządku tworzywa i rzeczy).

Czy media numeryczne wypracowały jedynie właściwe sobie typy przestrzeni, czy też prze-pisują i od-grywają potencjał tkwiący w poprzedzających je nośnikach komunikacji? Czy rzeczywistość jest naturalizowana przez pryzmat schematów wypracowanych w ramach działania digitalnych technologii komunikacji i transportu? Parafrazując koncept Benjaminowskiej literaturyzacji kultury²⁵, czy można wykazać cybernetyzację społeczności euro-atlantycznych? Cybernetyzację, która zarówno pokonuje ostatecznie konwencje i konteksty kultur, jak i formuje tożsame relacje i utrwała je w kulturach jako tożsame treści, wzory i sensory? Czy cyberprzestrzeń wiedzie ku człowieczeństwu budowanemu w drodze *bycia-w-świecie* wirtualnym? Czy swiatioobraz epoki obejmuje życie i istnienie w kulturze rozpisanej na wybory jednostek? Pytania ostatnie należą do gatunku fundamentalnych i przy obecnym stanie empirii nie uzyskały nadal odpowiedzi. Pomimo to pozwalają one postawić problem kultury wspartej na rzeczy digitalnej, ciągłości kultury i międzypokoleniowej wymiany. Jeśli rzeczywistość wytwarzana przez komputer i sygnał satelitarny ma ambicje integrować wspólnotę planetarną, musi zaoferować swym ludzkim mieszkańcom i bywalcom warunki choćby do kompletności kultur kontekstu zbliżone. Jeśli wszystko ma być permanentnie nowe i unifikowane językiem matematyki, nie może być mowy o powstaniu kultury w pełni jej zakresów funkcjonalnych i semiotycznych.

Zaawansowany rozwój przekazników i ich użytkowanie wiodą do komunikacji zapośredniczonej przez monitor i społeczności integrowanych wokół zdarzenia, zadania, zainteresowań czy autoprezentacji wizerunkowej lub umiejętności. Relacje wydają się sprawą wyboru. Media organizują je z prędkością przesyłania informacji, łatwo powstają zaciekawione nią grupy (zainteresowań i zadań) i równie łatwo się rozpadają. Cyfrowa plemienność oznacza integrację sytuacyjną limitowaną czasem, która obejmuje tylko użytkowników Internetu. Dlatego wyludniają się i umierają wirtualne mia-

²⁵ W. BENJAMIN: *Ulica jednokierunkowa...*, s. 34 i 70–74.

sta, wyczerpują *czatroomy*, kruszą grupy fanowskie. Nawet rzeczywistość operacyjna platform wielomedialnych dostarcza jedynie środków, procedur działania i ich wytworów, a nie świata w całkowitym jego wymiarze. Społeczności euro-atlantyckie są zadomowione w cyberprzestrzeni. Aktualna moc integrowania ludzi stawia ją w pozycji **kultury zorganizowanej wokół Internetu, kultury formowanej na miarę możliwości maszyn, kultury kontekstu medialnego, kultury transmitowanej w cyberprzestrzeni**²⁶, a nie ekumenicznego świata ludzi i nie ludzi. Relacje przyczynowo-skutkowe z realnością czynią z niej dziś alternatywę przestrzeni realnych. Jednakowoż jest cyberchmurą, cyberkapsułą, cyberbunkrem, a nie domem człowieka. Obecny zasięg każe postrzegać cyberprzestrzeń jako wymiar użytkowany przez społeczności euro-atlantyckie, a nie narzędzie powszechne. Jej współczesna dostępność jest limitowana przez pieniądze i umiejętności, co wiąże ją najmocniej z **elitami i pokoleniami najmłodszymi**, a nie z uniwersalnie pojętą ludzkością i demokracją. Stan ten może zmienić w przyszłości sama kultura.

Gdzie w modelowanej na miarę cyfry i fali świetlnej rzeczywistości globalizowanego euro-atlantyckiego świata podział się obraz? Jest wszędzie, widzialny i dostępny. Obrazy i ludzi przestają jednak łączyć więzy szczególne. Obrazy uległy kolejnej modyfikacji, w duchu marksowskim tracą dzisiaj i walor towaru, i fetyszu. Nadmiar niszczy ich wartość rynkową i kulturotwórczą, unicestwia autonomię i moc. Obraz staje się przezroczysty. Przestaje być narzędziem rytuału i nie wznieca rewolucji. Staje się zaledwie jednostką komunikacji, kolejnym wariantem archiwum i Benjaminowską opowieścią tworzoną z cytatów. Współczesna zmiana kulturowa ujawni swe faktyczne efekty w obliczu następnego przełomu technologicznego – epoki nanotworzyw.

Bibliografia

- ARENDE H.: *Ludzie w mrocznych czasach*. Przeł. M. GODYŃ et al. Red. E. RZANNA. Gdańsk 2014.
- BAL M.: *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych: krótki przewodnik*. Przeł. M. BUCHOLC. Warszawa 2012.
- BANASZKIEWICZ K.: *Audiowizualność i mimetyki przestrzeni. Media, narracja, człowiek*. Warszawa 2011.
- BANASZKIEWICZ K.: *Medialne ekrany przestrzeni. Przestrzeń – topografia – mapa*. W: *Wiek ekranów. Przestrzeń kultury widzenia*. Red. A. GWÓZDŹ, P. ZAWOJSKI. Kraków 2002.
- BANASZKIEWICZ K.: *Reality and virtuality in the era of digital images*. W: *Aesthetics and Mass Culture*. Ed. Korean society of Aesthetics, College of Humanities University National

²⁶ K. BANASZKIEWICZ: *Audiowizualność i mimetyki przestrzeni...*, s. 321–353.

- Korea Press, Seoul 2017, s. 322–332. <http://www.iaaesthetics.org/item/176-aesthetics-and-mass-culture-proceedings-of-ica-2016-seoul-korea>.
- BENJAMIN W.: *Ulica jednokierunkowa*. Przeł. A. KOPACKI. Warszawa 1977.
- CULLER J.: *Presupozycja a intertekstualność*. Przeł. K. ROSNER. „Pamiętnik Literacki” 1980, z. 3.
- DEBRAY R.: *Vie et mort de l’image. Une histoire du regarde en Occident*. Paris 1992.
- FLUSSER V.: *Ku uniwersum obrazów technicznych*. Przeł. A. GWÓŹDŹ. W: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*. Red. A. GWÓŹDŹ. Kraków 1994.
- HEIDEGGER M.: *Bycie i czas*. Przeł. B. BARAN. Warszawa 2004.
- HEIDEGGER M.: *Czas światoo obrazu*. Przeł. K. WOLICKI. W: IDEM: *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*. Przeł. K. MICHALSKI et al. Warszawa 1977.
- HEIDEGGER M.: *Pytanie o technikę*. Przeł. K. WOLICKI. W: IDEM: *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*. Przeł. K. MICHALSKI et al. Warszawa 1977.
- KOSSELCK R.: *Dzieje pojęć. Studia z semantyki i pragmatyki języka społeczno-politycznego*. Przeł. J. MARECKI, W. KUNICKI. Warszawa 2009.
- KOSOWSKA E.: *Filologia. Cena autonomii*. Tekst wygłoszony podczas VI Światowego Kongresu Polonistów. Katowice 22–25.06.2016.
- LESSING L.: *Wolna kultura*. Przeł. P. BIAŁOKOZOWICZ. Warszawa 2005.
- LEVINSON P.: *Nowe nowe media*. Przeł. M. ZAWADZKA. Kraków 2010.
- MANOVICH L.: *Język nowych mediów*. Przeł. P. CYPRYAŃSKI. Warszawa 2006.
- MANOVICH L.: *Nowoczesne maszyny inwigilacji: perspektywa, radar. Trójwymiarowa grafika komputerowa i komputerowe obrazowanie*. Przeł. A. PISKOSZ. „Kultura Współczesna” 2009, nr 2.
- MCLUHAN M.: *Środek jest przekazem*. W: IDEM: *Wybór tekstów*. Przeł. E. RÓŹAŁSKA, J.M. STOKŁOSA. Poznań 2011.
- RANCIÈRE J.: *Los obrazów*. W: IDEM: *Estetyka jako polityka*. Przeł. P. MOŚCICKI, J. KUTYŁA. Warszawa 2007.
- REWERS E.: *Przestrzeń i język w poststrukturalistycznej filozofii kultury*. Poznań 1996.
- VIRILIO P.: *La machine de vision*. Paris 1988.
- VIRILIO P.: *Le privilège de l’oeil*. „Quaderni. La revue de la communication” 1993, nr 21.
- WHITE H.: *Historiozofia i historiofotia*. Przeł. Ł. ZAREMBA. W: *Film i historia*. Red. I. KURZ. Warszawa 2008.
- WIESING L.: *Widzialność obrazu. Historia i perspektywy estetyki formalnej*. Przeł. K. KRZEMIENIOWA. Warszawa 2014.
- WITTE B.: *Pamięć kulturowa i żydowska historiografia*. Przeł. R. KUBICKI, A. MALITOWSKA. W: IDEM: *Żydowska tradycja i literacka nowoczesność. Heine, Buber, Kafka, Benjamin*. Warszawa 2012.

Karina Banaszekiewicz

Picture in the era of digital-wave relays Between palimpsest and hybrid

Summary

The media model not only the typical exchange processes, but also the forms. These include pictures within screens and monitors – objects such as three-dimensional holograms, and multisensory media events. What becomes important is picture as a formula. Its presence in culture includes the motion of presenting the world and the order of the world picture. It reflects the contemporary human attitude to entities, and the conditions sufficient for the knowledge of the truth about entities, within the framework of this reference. Globalism links this attitude and the conditions not with the man, but rather with technology, its devices and its products. This is why the text undertakes to describe the technical pictures of the subsequent generations from the perspective of material and objects. The adopted aspect reveals traditional space patterns in the media forms. Among them are palimpsest, maza, rhizome, maze, Renaissance wardrobe... Digital images, on the other hand, turn out to be a field of reiterating culture by means of (re)writing and (re)playing it.

Карина Банашкевич

Образ в эпоху цифрово-волновых передатчиков Между палимпсестом и гибридом

Резюме

Медиа моделируют типичные для себя не только процессы обмена, но и формы. К ним принадлежат изображения в рамках экранов и дисплеев, напр. трехмерные голограммы – поличувственные медийные события. Существенным становится понимание изображения как формулы. Его присутствие в культуре охватывает способ видения и представления мира. Оно передает распространенное в нашу эпоху отношение человека к бытию, а также условия, достаточные для познания истины о бытии в рамках этого соотнесения. Это отношение и условия познания глобализм связывает не с человеком, а с технологией, ее оборудованием и продуктами. Именно поэтому в тексте предпринимается попытка описания технических изображений очередных поколений с точки зрения материала и вещи. Такой подход выявляет в медийных формах традиционные схемы пространства, среди которых можно перечислить палимпсест, ризому, лабиринт, ренессансный шкаф... В свою очередь, цифровая связь оказывается полем повторения культуры на пути ее переписывания и воспроизведения.