



Alicja Kisielewska

PERSPEKTYWA SZTUK AUDIOWIZUALNYCH

We współczesnej światowej kulturze technologicznej, którą Neil Postman nazywa „technopolem” [Postman 1995], pejzaż komunikowania społecznego zdominowały obrazy techniczne¹ wytwarzane przy użyciu mediów elektronicznych. Postmanowski „technopol” stanowi rodzaj kultury globalnej, której naczelną ideą jest deifikacja techniki. Symbolem owej nowej kultury jest komputer. Jego pozycję w świecie „technopolu” wyznacza światopogląd technologiczny – rodzaj ideologii totalitarnej, która znosi wszelkie inne światopoglądy, czyni je niewidzialnymi, a zatem nieistotnymi. A osiąga to za pomocą zmiany definicji tego, co rozumiemy przez religię, sztukę, rodzinę, politykę, historię, prawdę, prywatność, inteligencję. Możemy więc mówić tu o wizji ukazującej podporządkowanie wszelkich form życia kulturowego panowaniu technologii, co nasuwa skojarzenia z koncepcją „globalnej wioski” M. McLuhana.

W ciągu ostatnich kilkunastu lat nastąpił szybki rozwój nowych technik kreowania obrazu. Możliwości, jakie stwarzają obrazy syntezowane komputerowo i różne formy rzeczywistości wirtualnej, pozwalają mówić o istnieniu sztucznych przestrzeni wizualnych, diametralnie różnych od mimetycznych obrazów filmu, fotografii i telewizji. Przejście od transmisji analogowej do cyfrowej nie sta-

¹Posługuję się kategorią „obrazy techniczne” w znaczeniu V. Flussera, która obejmuje obrazy fotograficzne, filmowe i obrazy syntezowane komputerowo [Flusser 1994].

nowi jedynie zmiany technologicznej: powoduje zmianę w funkcjonowaniu ludzkiego aparatu apercpcyjnego. Nasz sposób doświadczania filmu, fotografii i wideo do niedawna polegał na kontakcie z analogowymi środkami przekazu, które znajdowały odpowiednik w optycznych zakresach fal i ruchomym bądź statycznym punkcie widzenia, umiejscowionym w przestrzeni rzeczywistej. Projektowanie przy użyciu komputera, holografia syntetyczna, animacja komputerowa, hełmy wirtualne, CD-ROM-y to jedynie niektóre z technik przenoszących wizję w sferę niedostępną ludzkiej obserwacji [Crary 1996].

W otaczającym nas świecie ruchomych obrazów dominujące do niedawna sposoby widzenia w dalszym ciągu są ważne i prawdopodobnie przetrwają i będą współistnieć z formami nowymi. Jednak, jak twierdzi Jonathan Crary [tamże, s. 25], rozwijające się nowe technologie produkcji obrazu zaczynają narzucać nowe modele percepcji, do których dostosowują się podstawowe procesy komunikacji społecznej. Historycznie uprzywilejowaną pozycję oka ludzkiego, jako podstawowego zmysłu, zastępują nowe technologie wizualne, w których obraz przestaje mieć odniesienie do pozycji obserwatora w optycznie postrzeganym rzeczywistym świecie. Nowe sposoby percepcji obrazu w światowej kulturze technologicznej, a więc także w sztuce, będą się sytuować w przestrzeni cybernetycznej.

Szybko zmieniająca się konfiguracja współczesnego systemu audiowizualnego powoduje, że więcej stawiamy pytań, niż jesteśmy w stanie udzielić odpowiedzi. Problem podstawowy dotyczy przemiany charakteru samego obrazu, a więc zmiany sposobów wizualizacji. W tekście niniejszym przemiana ta stanowi punkt wyjścia do refleksji nad antropologicznymi konsekwencjami nowych technologii komunikowania i perspektywą sztuk audiowizualnych, a zarazem jest okazją do postawienia kolejnych pytań, zwłaszcza pytań o to, jakie jest miejsce jednostki w świecie nowych obrazów, w jakiej mierze podmiotowość ulega zagrożeniu w kontakcie z nowymi mediami? Szukając odpowiedzi na te pytania, potraktuję kino, sztukę wideo, obrazy syntezowane komputerowo jako technologie wizualne, narzucające pewne „techniki ciała” [por. Mauss 1973], także ciała postrzegającego podmiotu, i spróbuję zastanowić się, w jaki sposób ciało staje się częścią nowych rzeczywistości wizualnych.

Historycznie rzecz ujmując, w pierwszej połowie XIX wieku istotnym zmianom ulegać zaczęły ówczesne – kulturowo uwzoro-

wane – techniki posługiwania się ciałem. Tym samym zmieniały się także wzorce percepcji. Zdaniem Jonathana Crary [por. Jay 1993, s. 151] już w latach dwudziestych i trzydziestych XIX wieku pod wpływem nowych okoliczności społecznych, gospodarczych, technicznych dominować zaczęło widzenie zsubiektywizowane, zależne od ciała, a więc biologicznej charakterystyki obserwatora. Zewnętrzny świat prawdy obiektywnej przestał istnieć, a wraz z nim przestał obowiązywać kartezjański model widzenia. Przyczyną był narzucony przez kapitalizm model nowoczesności. „Skoro już ustalono, że empiryczna prawda postrzegania znajduje się w ciele, wówczas dopiero zmysły, a zwłaszcza widzenie można było opanować i kontrolować zewnętrznymi technikami, takimi jak manipulacja i stymulacja” [Crary 1996, s. 27]. Wykształcił się wówczas nowy rodzaj zależności między systemem władzy a ciałem. Technika maszynowa spowodowała, iż ciało stało się rodzajem dodatku do maszyny, zaś aglomeracja miejska, z jej wytworem – kinem – „uruchomiła” spojrzenie. Można by rzec, iż obraz został uruchomiony przez miasto opanowane ideą ustawicznej zmiany, którą wyrażał ruch uliczny, wystawy sklepowe, a ten ruch obrazu został wyrażony i zdynamizowany przez kino. Zrodziło to szczególne formy podmiotowości, określiło nowe możliwości oglądającego świat podmiotu. Jednostkę poddano, według Michela Foucaulta, precyzyjnym mechanizmom parcelacji w czasie i w przestrzeni [Foucault 1993]. Architektonicznym modelem owej sytuacji może być Benthamowski Panopticon. „Panoptikon jest machiną rozdzielającą związek «widzieć – być widzianym»: w obwodowym pierścieniu jest się w pełni widzianym, nic nigdy nie widząc. Z wieży centralnej widzi się wszystko, nigdy nie będąc widzianym. Kapitałne urządzenie, bowiem automatyzuje i dezindywidualizuje władzę. Jej źródłem staje się nie tyle persona, ile planowe rozmieszczenie ciał, powierzchni, światła, spojrzeń – aparatura, której wewnętrzne mechanizmy stwarzają zależność wciągającą jednostki w swe tryby. Zbędne są ceremonie, rytuały i oznaki, poprzez które objawiał się niegdyś „plus władzy” suwerena. Istnieje maszyneria gwarantująca dysymetrię, nierównowagę, różnicę. Toteż nie ma większego znaczenia, kto sprawuje władzę (...) Panoptikon to nadzwyczajna maszyna, która produkuje homogeniczne efekty władzy, choć uruchamiają ją najróżniejsze pragnienia. Z fikcyjnej relacji automatycznie rodzi się rzeczywiste ujarzmienie” [tamże, s. 242-243].

Widzenie lub – jak je określił Władysław Strzemiński – świadomość wzrokowa „nie jest tylko biernym, biologicznym aktem odbio-

ru doznań wzrokowych, nie jest czysto mechanicznym odbiciem świata raz na zawsze jednakowego i niezmiennego jak odbicie w lustrze. Poznajemy świat nie przez to, że go tylko widzimy, lecz przez to, że myślimy i poznajemy, co mówi nam każde z doznań wzrokowych” [Strzeмиński 1974, s. 14]. Ponieważ widzenie poddaje się rozumowi, możliwe jest jego unowocześnianie. Pod koniec XIX wieku w psychologii naukowej pojawia się problem uwagi – problem bezpośrednio związany z rozwojem cywilizacji miejskiej, z jej nowym przemysłowym rytmem, który narzucał pewne wzorce psychiczne i kształtował charakter doznań zmysłowych.

Problem ten dostrzegł w późnych latach dwudziestych Walter Benjamin [por. Crary 1996]. Wówczas porządek wzajemnego skupiania i rozpraszania uwagi nabrał swoich paradygmatycznych, nowoczesnych cech. Posługując się terminem „społeczeństwo spektaklu” w znaczeniu Guya Deborda, według którego spektakl „nie jest zbiorem obrazów, lecz relacją społeczną między ludźmi, zapośredniczoną przez obrazy” [cyt. za: Jay 1993, s. 427], można zaryzykować twierdzenie, że około 1930 roku na Zachodzie stało się ono faktem. Świadczą o tym, między innymi, instytucjonalne i technologiczne początki telewizji, wprowadzenie do filmów dźwięku synchronicznego, pierwsze wykorzystanie techniki dźwięku i obrazu przez władzę państwową w nazistowskiej propagandzie i widowiskach (film *Triumf woli* w reżyserii Leni Riefenstahl) oraz pojawienie się urbanizmu jako narzędzia kontroli społecznej. Są to jedynie niektóre elementy tła społeczno-politycznego, które posłużyło Benjaminowi do zdefiniowania sytuacji „kryzysu charakteru samej percepcji”. Wysunął on wówczas tezę o upadku doświadczenia – takiego doświadczenia, które chcieli zniszczyć futuryści – dającego jednostkom poczucie tożsamości, związane z ciągłością i jednorodnością czasu i przestrzeni [Zeidler-Janiszewska 1994].

W latach trzydziestych Benjamin interesuje problem szoku i związane z tym skupianie i rozpraszanie uwagi. „Potrzeba poddania się działaniu szoku idzie w parze z potrzebą dostosowania się człowieka do groźących mu niebezpieczeństw. Film odpowiada głębokim przemianom, jakie w skali indywidualnej egzystencji przeżywa każdy mieszkaniec wielkich miast, w skali historycznej każdy obywatel dzisiejszego państwa [Benjamin 1975, s. 104-105]. Szok jest dla Benjamin przed wszystkim zatarciem kantowskiego modelu syntezy, w miejsce którego pojawia się fragment lub ruina percepcji. Od czasów Kanta epistemologiczny dylemat nowoczesno-

ści częściowo dotyczył zdolności człowieka do syntezy rozbitego i rozczłonkowanego pola poznawczego.

Jeśli kapitalistyczny imperatyw nowoczesności oznacza ciągle przekształcanie ludzkiej percepcji, to po części wynika to z pojawiania się nowych technologii tworzenia obrazów. Jak zauważa Anna Zeidler-Janiszewska, „filmowi przypada więc w koncepcji Benjamina niezwykle doniosła misja: podobnie jak fotografia, może on przyczynić się do odwrócenia fatalnego biegu dziejów, prowadzących do gloryfikowanej przez futurystów śmierci kultury. Jako symbol nowej wrażliwości wymuszonej postęпами techniki (a w jej ramach – przyśpieszania prędkości – istotnej determinanty „rozpraszania uwagi”) staje się czynnikiem walki o takie wykorzystanie techniki, które uczyniłoby ją «kluczem do szczęścia» [Zeidler-Janiszewska 1994, s. 57].

Wraz z załamaniem się gwarancji filozoficznych jedności poznawczej danej a priori, pojawił się problem rzeczywistości. Utrzymanie wrażenia realnego świata stało się wypadkową subiektywnej, a przez to niepewnej, nieprzewidywalnej, ulotnej i czysto psychologicznej umiejętności syntezy. Doświadczenie zostało zastąpione dużą liczbą przeżyć, które mogą ulegać powiązaniu jedynie w chwilowe, a więc niepewne całości, na co zwracał uwagę Walter Benjamin. „Skojarzenia widza faktycznie przerywa potok ustawicznie następujących po sobie zmian. Na tym polega działanie filmu poprzez szok – jak każde oddziaływanie przez zaskoczenie – wymaga natychmiastowego podchwycenia przez wzmózoną przytomność umysłu. Z racji swojej struktury technicznej film wyzwolił z dotychczasowego opakowania fizycznego oddziaływanie poprzez szok, które dadaizm próbował przemycić niejako w otoczenie moralne” [Benjamin 1975, s. 105]. Nastąpiła zasadnicza zmiana stosunku podmiotu do pola widzenia. Henri Bergson, mówiąc o nowym modelu syntezy, polegającym na łączeniu – dzięki twórczym możliwościom pamięci – migawkowych spostrzeżeń zmysłowych w znaczące ciągi, zwracał uwagę na pokrewieństwo naszego aparatu psychicznego do mechanizmu kinematograficznego. Jego zdaniem symbolicznym wyrazem tej sytuacji staje się montaż filmowy, który stwarza możliwości budowania quasi-całości, już nie danych a priori, jak w klasycznym dziele sztuki, lecz tworzonych w perspektywie recepcji kierowanej zdolnościami intelektualnymi odbiorcy [Bergson 1913, s. 254-260].

Styl myślenia Benjamin kontynuuje Paul Virilio, który docho-
dzi jednakże do zupełnie odmiennych wniosków. Jego zdaniem tech-
nika przerodziła się w technokrację, a ta z kolei w technofilię. Zwraca
uwagę na negatywne dla ludzkiego świata konsekwencje rozwoju
techniki w procesie zwiększanej zawrotnie prędkości [Virilio 1994].
Ujmowanie dziejów kultury w perspektywie zwiększania prędko-
ści ma istotne konsekwencje antropologiczne. Zmienia się ludzki
sposób doświadczania, co analizował Benjamin, a co Virilio opisu-
je jako przemiany modelu podróżowania. Wraz z telewizją i nowymi
elektronicznymi mediami wkraczamy w „erę uogólnionego przy-
bycia” [cyt. za: Zeidler-Janiszewska 1994, s. 60], kończąca czas
pasażerów, nomadów, zapowiadającą zaś nastanie kultury osiadłej,
którą Virilio określa również jako „gnuśną”, „leniwą”. Jednocze-
śnie, jego zdaniem, zmienia się nasze usytuowanie w przestrzeni:
od jej modelu topicznego, charakterystycznego dla życia miejskie-
go, którego symbolami może być sala teatralna czy kinowa, prze-
chodzimy do przestrzeni teletopicznej, w której „realny czas prze-
niesienia zdarzeń zyskuje przewagę nad realną przestrzenią samych
zdarzeń”, stających się tym samym „wydarzeniami teletopiczny-
mi”. „Film wprowadza nową erę ludzkości” – tak zatytułował Viri-
lio jeden ze swoich esejów, przy czym tytuł ten dotyczy także czasu
„teletopii” – „ery uogólnionego przybycia”. Benjaminowska teza
o zastąpieniu doświadczenia sfragmentaryzowanym zbiorem „prze-
żyć” w koncepcji Virilia wynika ze zwiększającej się wciąż prędko-
ści. Świat postrzegamy bowiem zgodnie z modelem estetyki zni-
kania. Film uzmysławia nam, jak działa nasza świadomość,
stanowiąca zbiór powtarzalnych procedur montażu obrazów, cięć
filmowych wyznaczonych przez zmiany prędkości. Jest zbiorem,
a nie spójną całością. Zwracając na to uwagę, Paul Virilio powo-
luje się w tym względzie na Williama S. Burroughsa, Jeana-Francoisa
Lyotarda i Benoit Mandelbrota [Zeidler-Janiszewska 1994]. Kino
wprowadza nowy rytm percepcji czasu, dla którego stawanie się
przestało istnieć. Pulsacyjnym rytmem swego ciągu obrazowego,
przenikaniem i efektami montażowymi czyni zadość „największej
potrzebie tego pokolenia, by zanegować płynność rozwoju” [Ben-
jamin 1982, s. 30]. Zdaniem Waltera Benjamin techniczne właści-
wości kina odpowiadają nowoczesnym problemom formy, przyznaje
on więc kinu największe znaczenie dla teorii mediów. Definiuje
film jako „miejsce rozwoju wszelkich form oglądu, tempa i rytmu,
które w postaci załączkowej tkwią w dzisiejszych maszynach tak

dalece, że wszelkie problemy dzisiejszej sztuki znajdują swą ostateczną formułę jedynie w związku z filmem” [tamże].

We współczesnym świecie zdominowanym przez prędkości „medialne” dezaktualizuje się filmowa forma destrukcji doświadczenia, o której pisał Benjamin. Dziś, w dobie sztuki elektronicznej, coraz częściej stajemy się jedynie biernymi konsumentami tego, co widzimy na telewizyjnych ekranach, które są ośrodkiem naszego świata.

Otoczenie elektrooptyczne ma odąd przewagę nad klasycznym otoczeniem fizycznym, propozycje zaistalowania telewizji lokalnej, umożliwiającej miastu widzenie się i pokazywanie, mówiąc inaczej – stawanie się swym własnym filmem, przyczynią się do tego, że wszyscy, w pewnym sensie, będziemy mieszkali wszędzie – „na wzór zwierząt w wideo-zoologach, które obecne są już tylko poprzez swój obraz na ekranie” [Virilio; cyt. za: Zeidler-Janiszewska 1994, s. 63]. Dążymy do tego, by każda czynność, wydarzenie, działanie było sfotografowane, sfilmowane, zarejestrowane, „wirtualizowane”, by stało się całkowicie reprodukowalne. Pragnienie, by być wszędzie potencjalnie obecnym, na wszystkich monitorach i we wszystkich programach, staje się według Baudrillarda – wspólną potrzebą magiczną [Baudrillard 1994, s. 252]. Są to w pewnym sensie obrazy zaświadczone o naszym istnieniu, zastępujące doświadczenie, przeżywanie, wyobrażanie.

Kino, będące jednym z rytuałów współczesności, stanowi rodzaj magicznego spektaklu realizowanego na miejskich obrzeżach codzienności, jednoczącego ludzi, przynajmniej w sensie fizycznym. Jest swoistą propozycją dla „widzącego ciała”, które charakteryzuje jeszcze dystans wobec świata.

Proces komunikacji przy użyciu komputera separuje ludzi, interaktywność mediów nie oznacza bowiem interakcji społecznej. Pozycja jednostki w usieciowieniu powoduje, że jej status jako podmiotu staje się niepewny. Podmiot istnieje tylko w sposób „operacyjny”². „Nie jest to już ognisko perceptywnej przestrzeni – świadomość refleksyjna, której zwierciadlana metafora stała się powszechnie znanym obrazem. Postperspektywizm obrazów syntetycznych i – szerzej – sieci atakuje pozycję podmiotu jako centralnego punktu odniesienia” [Raulet 1994, s. 155]. Inni jako społeczny sposób odniesienia praktycznie przestają istnieć, duchowa

² Jest to kategoria L. Quere'a, którą posługuje się w swoim tekście G. Raulet [1994].

perspektywa podmiotu ogranicza się do obcowania z własnymi obrazami na monitorach. Zwłaszcza telewizja, pojmowana jako technika ciała, wydaje się być szczególnie skutecznym mechanizmem kierowania uwagą. Współczesne technologie patrzenia, począwszy od telewizji, poprzez komputerowe technologie interaktywne i gry elektroniczne wymuszają pewną technikę posługiwania się ciałem – przykuwają człowieka do fotela, odizolowując go od świata realnego. Symulowana rzeczywistość komputerowa stanowi ofertę dla unieruchomionego ciała, którego aktywność koncentruje się na koniuszkach palców, nawigujących w komputerowym świecie wyobrażeń, ograniczonym programem. Medialna fikcja coraz częściej staje się elementem świata realnego, rzeczywistość zaczyna wyglądać tak jak na ekranie. Telewizja i inne elektroniczne media wytwarzają nowe rodzaje relacji człowiek – maszyna. Następuje tu swoista rewolucja, której początki dostrzegł M. McLuhan, mówiąc, iż „przekaznik jest przekazem”, ponieważ stanowi przedłużenie naszych zmysłów, rodzaj organicznej protezy. W odniesieniu do obrazów syntezowanych komputerowo moglibyśmy odwrócić tezę McLuhana: to nasze zmysły stają się swoistym przedłużeniem przekaznika. Ciało i mózg stają się jedynie rodzajem osprzętu dostępnego dla każdego silnego oprogramowania z zewnątrz. Doskonale oddaje to stwierdzenie Davida Boltera, iż komputer przynosi nową definicję człowieka jako „procesora informacji”, a przyrody jako „informacji do przetwarzania” [Bolter 1970, s. 43]. Komputer oferuje nam możliwość wyrażania myśli w postaci obrazu, przedstawia nam więc jednocześnie spektakl naszego mózgu. Paul Virilio postrzega to jako ostateczne zerwanie z ostatnimi pozostałościami kartezjańskiej tradycji „obrazów umysłowych” i końcem zjawiska zwanego wyobraźnią autonomiczną.

Wraz z pojawieniem się cyberprzestrzeni i elektronicznej rzeczywistości wirtualnej możliwości orientacji organizmu w subiektywnym świecie czasoprzestrzeni tracą znaczenie, a starsze modele syntezy poznawania i postrzegania stają się wręcz nieprzydatne. We współczesnej kulturze audiowizualnej obok mediów elektronicznych wciąż istnieje jednak tradycyjne kino, posługujące się analogowym sposobem zapisu obrazu i celuloidową taśmą. Powoduje to, że mamy do czynienia z niejednorodnym modelem doświadczenia. Stanowi ono mieszaninę starych i nowych kanałów postrzegania, rodzaj maszyny hybrydowej, łączącej bezkonfliktowo euklidesową przestrzeń, doświadczenia cyfrowo ukształtowanego świata i rodzaj wideohalucynacji.

Niewątpliwie technologia wirtualna poważnie odmieni warunki i sposób postrzegania i przyczyni się do redefinicji tego, co nazywamy uwagą, oraz do ułatwienia nowych rodzajów syntez zmysłowych. Za kilka lub kilkanaście lat większość z nas doświadczy rzeczywistości wirtualnej poprzez jakąś formę wirtualnego miejsca pracy bądź wirtualnej rozrywki. Obrazy techniczne, jak zauważa Vilem Flusser, rzutowane w „pustkę”, w której żyjemy, po to, by nadać jej sens i tym samym opanować strach, są wyrazem niepokojów zaprzatających umysł człowieka współczesnego. Nie odzwierciedlają zrozumiałego świata, lecz są zaprojektowanymi wyobrażeniami [Flusser 1994, s. 64-65]. Mitologia nowych mediów opiera się na ekstazie komunikowania [Baudrillard 1983], wskutek tego coraz częściej komunikujemy się poprzez obrazy techniczne, coraz rzadziej ze sobą rozmawiamy, choć coraz silniej odczuwamy potrzebę lokalności, przejrzystości, związków skupionych, osobowych, których brak w naszej kulturze. Stąd nasze przemożne pragnienie uobecnienia w postaci obrazu, bycia na wszystkich monitorach. Oznacza to, iż stajemy się bardziej przedmiotem informacji niż podmiotem komunikacji. Proces medialnej delokalizacji polega na tym, że naszymi bliskimi przestają być sąsiedzi, a stają się nimi obrazy. Johnatan Crary stwierdza, iż sposób, w jaki człowiek postrzega świat, zależy od ciągłej ewolucji biotechnicznej, w toku której system nerwowy traci autonomiczną tożsamość i staje się jedynie kanałem przekazu między większymi sieciami władzy [Crary 1996]. Może to oznaczać kres „uwagi”, która przestaje być potrzebna, wystarczająco sprzyjające warunki psychicznego i psychologicznego dostępu do stymulowania doznań z zewnątrz. Następuje ograniczenie władzy ciała.

Swoistym komentarzem mogą być uwagi Michela Foucaulta. „Społeczeństwo nasze – pisze on – nie jest społeczeństwem spektaklu, ale nadzoru; pod zasłoną obrazów kryje się blokowanie ciał, za wielką abstrakcją wolnego rynku trwa drobiazgowo i konkretna tresura siły roboczej, obieg informacji jest wsparciem kumulowania i centralizacji wiedzy, migotanie znaków sygnalizuje kotwicowisko władzy, spektakularna integralność jednostki nie jest ani amputowana, ani tłumiona, ani zniekształcana przez nasz ustrój – przeciwnie, on ją pieczołowicie fabrykuje zgodnie ze skomplikowaną taktyką sił i ciał (...) tkwimy w panoptycznej maszynie, osaczeni skutkami jej władzy, do których się przyłożyliśmy, bowiem jesteśmy jednym z jej kółek” [Foucault 1993, s. 260-261].

Procedura indywidualizującej piramidy, którą opisuje Foucault, stanowi technikę „ujarzmiania” jednostki poprzez oddanie „podatnego ciała” pod „obserwację”, na przykład pod stały nadzór kamer wideo w sklepach lub na peronach dworcowych. Jednostka została umieszczona w polu widzenia i wie o tym, lecz – jak twierdził Foucault – wieża Panoptykonu dawno opustoszała, co było jej założeniem, nosimy w sobie tylko „uwewnętrzzone spojrzenie” nadzorczy i tylko ów fantazmat jest realny, jak realna stała się zasada „samoujarzmienia”. Zastąpienie „społeczeństwa spektaklu” „społeczeństwem nadzoru” oznacza koniec ery widzialności. Czy oznacza zarazem początek ery niewidzialności?

Bibliografia

- Baudrillard J. [1983], *Les strategies fatales*, Paris 1983, cyt. za: Raulet G. [1994].
- Baudrillard J. [1994], *Świat wideo i podmiot fraktalny* [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków.
- Benjamin W. [1975], *Dzieło sztuki w dobie możliwości jego reprodukcji technicznej* [w:] *Twórca jako wytwórca*, Poznań.
- Benjamin W. [1982], *Gesammelte Schriften*, Frankfurt/M 1982, cyt. za: Bolz N., *Rozstanie z galaktyką Gutenberga* [w:] *Po kinie?....*, cyt. wyd.
- Bergson H. [1913], *Ewolucja twórcza*, przeł. F. Znaniecki, Warszawa.
- Bolter J. D. [1970], *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, Warszawa.
- Crary J. [1996], *Technologie wizualne a rozproszenie precepcji* [w:] *Na pograniczu*, Katalog wystawy, Galeria Sztuki Współczesnej Zachęta, Warszawa.
- Flusser V. [1994], *Ku uniwersum obrazów technicznych* [w:] *Po kinie?....*, cyt. wyd.
- Foucault M. [1993], *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, przeł. T. Komendant, Warszawa.
- Jay M. [1993], *Downcast Eyes. The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, University of California Press.
- Mauss M. [1973], *Sposoby posługiwania się ciałem* [w:] *Sociologia i antropologia*, Warszawa.

- Postman N. [1995], *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, Warszawa.
- Raulet G. [1994], *Nowa utopia. Socjologiczne i filozoficzne konsekwencje nowych technologii komunikowania* [w:] *Po kinie?...*, cyt. wyd.
- Strzemiński W. [1974], *Teoria widzenia*, Kraków.
- Virilio P. [1994], *Światło pośrednie* [w:] *Po kinie?...*, cyt. wyd.
- Zeidler-Janiszewska A. [1994], *Prędkość – film – media – śmierć. Od futurystycznej fantazji do estetyki znikania* [w:] *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*, red. A. Gwóźdź, Kielce.