

Konrad Chmielecki
<http://orcid.org/0000-0002-7258-1620>
Uniwersytet w Białymstoku
k.chmielecki@uwb.edu.pl
DOI: 10.35765/pk.2021.3803.24

Jak „widzą” niewidomi? Problematyka nowych widzialności i reprodukcji pola społecznego „widzenia” u osób niewidomych jako „podmiotów wizualnych” w perspektywie studiów kultury wizualnej¹

STRESZCZENIE

Artykuł porusza problematykę nowej widzialności i reprodukcji pola społecznego „widzenia” u osób niewidomych jako „podmiotów wizualnych” w perspektywie studiów kultury wizualnej. Przyjmując założenie, że kultura wizualna pociąga za sobą rozważania na temat ślepoty, niewidzialnego, niewidomego w perspektywie społecznej, autor śledzi, w jaki sposób niewidomi funkcjonują jako podmioty wizualne w społeczeństwie wizualnym, czyli osoby konstytuujące aktywny społecznie środek wzroku (niezależnie od jego biologicznej zdolności widzenia) oraz jako efekt szeregu kategorii podmiotów wzrokowych. W tym kontekście Nicholas Mirzoeff odwołuje się do przykładu niewidomych, którzy na początku ery panoptycznej stali się przedmiotem społecznej troski państwa, co doprowadziło do powstania instytucji państwowych dla niewidomych. Panoptyzm stworzył niewidomych jako „naturalny” cel społeczeństwa, państwa i troski, właśnie dlatego, że „widzenie” i „bycie widzianym” stały się problematyczne w trosce dyscyplinarnego państwa narodowego. W eseju *The Question of Cultural Identity* Stuart Hall wyróżnia trzy typy podmiotów: oświeceniowy, socjologiczny i postmodernistyczny. Odniesienie do racjonalnego podmiotu dotyczy także osób niewidomych. Mitchell wspomina *Optykę* René Descartesa, w której filozof uważał wzrok za „rozszerzoną formę dotyku”, porównując go do „kija używanego przez niewidomych” do wzmocnienia ścieżki w realnej przestrzeni. Podobnie w perspektywie podmiotu ponowoczesnego warto przywołać model „widzenia bez patrzenia” Paula Virilia – reprodukcji intensywnej ślepoty, która jest ostatnią formą „industrializacji ślepoty” przez „maszyny widzenia”. Koncepcja podmiotu fraktalnego Jeana Baudrillarda dowodzi, że życie niewidomych

1 Artykuł jest poszerzoną formą badań opublikowanych w monografii Chmielecki, 2018.

jest „społeczną konstrukcją widzenia”. Podmiot wizualny, który znajdujemy w koncepcji bioobrazów W.J.T. Mitchell, prowadzi nas do wniosku, że obrazy można tworzyć tak, jak obrazy przedmiotu, wyczuwając je w wyobraźni. Nicholas Mirzoeff proponuje wprowadzenie terminu „zdarzenie wizualne” zamiast pojęcia „podmiot wizualny”; jest on generowany w interfejsie z technologią wizualną w procesie komunikacji za pośrednictwem komputera, w którym mogą uczestniczyć również osoby niewidome. Wreszcie, *The Passing* Billa Viola zostało zinterpretowane w kontekście obrazów wewnętrznych. Trudno nie przywołać tej koncepcji, mówiąc o obrazach, które są efektem „widzenia” niewidomych. Obrazy generowane przez „oko umysłu” pochodzą ze snów, wspomnień, obrazów i wyobrażeń, w których widzimy siebie, ale z punktu widzenia obserwatora – osoby niewidomej. Viola przypisuje tę funkcję wewnętrznych obrazów kamerze wideo, która działa jak świadomość, stając się odzwierciedleniem naszego „ja”. Według Viola można opisać dynamikę świadomości, która na jednym końcu umieszcza obrazy zewnętrzne (także postrzegane przez niewidomych) i obrazy wewnętrzne (stany uczuć, emocje, marzenia senne i społeczne skutki „widzenia”).

SŁOWA KLUCZE: osoby niewidome, podmiot wizualny, reprodukcja, nowa wizualność, społeczne widzenie, zdarzenie wizualne, podmiot fraktalny, bioobrazy, studia kultury wizualnej, *The Passing* Billa Viola

ABSTRACT

How Do Blind People “See”? The Issue of New Visibility and Reproduction of the Field of Social “Seeing” in Blind People as “Visual Subjects” in the Perspective of Visual Culture Studies

The paper deals with the issues of new visibility and reproduction of the field of social “seeing” in blind people as “visual subjects” in the perspective of Visual Culture Studies. Taking an assumption that visual culture entails considerations on blindness, the invisible, the unseen, and the unseeable in social perspective, the author tracks the ways in which the blind function as visual subjects in a visual society, i.e., people who are constituted as an active social agent of sight (regardless of his or her biological capacity to see) and as the effect of a series of categories of visual subjects. In this context, Nicholas Mirzoeff refers to the example of the blind, who became an object of social state concern at the beginning of the panoptic era, leading to the establishment of state institutions for the blind. Panopticism created the blind as what has now become a “natural” target of social and state and concern precisely because “seeing” and “being seen” has become problematic in the concern of the disciplinary nation-state. In his essay *The Question of Cultural Identity*, Stuart Hall distinguishes three types of subjects: the enlightenment, sociological, and postmodern. The reference to the rational subject also applies to the

blind. Mitchell mentions René Descartes's *Optics*, in which the philosopher considered sight an “extended form of touch,” comparing it to “a staff used by the blind” to strengthen the path in real space. Similarly, in the perspective of the postmodern subject, it is worth recalling Paul Virilio's model of “sightless vision” – the reproduction of an intense blindness that is the last form of the “industrialisation of the non-gaze” by “the vision machines.” Jean Baudrillard's concept of the fractal subject proves that the life of the blind is “the social construction of vision.” The visual subject that we find in the concept of biopictures by W.J.T. Mitchell leads us to the conclusion that images can be created in a way like creating images of an object, by feeling them in the imagination of blind people. Nicholas Mirzoeff suggests an introduction to the term “visual event” instead of the concept of “visual subject,” which is generated in an interface with visual technology on computer-mediated communication process, in which blind people can be also participated. Finally, *The Passing* by Bill Viola has been interpreted in the context of internal images. It is difficult not to recall this concept when talking about pictures that are the result of the blind “seeing.” The images generated by the “mind's eye” come from dreams, memories, images, and imaginations in which we see ourselves, but from the observer's point of view as a blind person. Viola assigns this function of internal images to the video camera which acts as a tool of awareness as it becomes a reflection of our “I.” According to Viola, one can describe the dynamics of consciousness, which at one end places external images (also perceived by the blind) and internal images (states of feelings, emotions, dreams, and the social effects of “seeing”).

KEYWORDS: blind people, visual subject, reproduction, new visibility, social seeing, visual event, fractal subject, biopictures, Visual Culture Studies, Bill Viola's *The Passing*

Wprowadzenie

Pierwsze pytanie, jakie można by postawić w zakresie problematyki nowej widzialności u osób niewidomych w perspektywie badań kultury wizualnej, można odnaleźć w jednej z „ośmiu kontrtez o kulturze wizualnej”, które W.J.T. Mitchell ogłosił w swym słynnym eseju *Pokazując widzenie: krytyka kultury wizualnej*. Czytamy w nim, że „Kultura wizualna obejmuje refleksję na temat ślepoty, na temat tego, co niewidzialne, niewidziane, niemożliwe do zobaczenia i tego co niedostrzegalne (...)” (Mitchell, 2006, s. 280). Reprodukacja jest w tym artykule rozumiana jako efekt przemian dominujących wyobrażeń kulturowych i rekonstrukcji pola społecznego „widzenia”, które dotyczy osób niewidomych. W tej swoistej dialektyce widzialnego i niewidzialnego porusza się dosyć istotny problem tego, w jaki sposób „widzą” niewidomi. Jedno z następnych założeń

o kulturze wizualnej Mitchella mówi o tym, że „Kultura wizualna to wizualna konstrukcja tego, co społeczne, nie tylko społeczna konstrukcja widzenia” (Mitchell, 2013, s. 370). Niewidomi funkcjonujący w kulturze wizualnej kształtują swój proces widzenia w strukturze społecznej, z tym jednak niewielkim wyjątkiem, że społeczności niewidomych, z powodu swojej wyjątkowej sytuacji, wymagają szczególnej uwagi ze strony teorii kultury wizualnej. Z jednej strony przeciętna osoba niewidoma wie więcej o tym, co to znaczy posiadać wzrok, niż przeciętna osoba o tym, co znaczy być ślepy. Z drugiej zaś pod względem społecznym ślepi dorastają, chodzą do szkół i żyją we współczesnej kulturze wizualnej i otoczeniu osób widzących. Język, którego używamy, czytana przez nas literatura i budynki, w których mieszkamy, zostały zaprojektowane przez i dla ludzi widzących.

Problematyka osób niewidomych jako „podmiotów wizualnych”

Problematyka osób z dysfunkcjami wzroku, które mogą być włączane w obieg kultury wizualnej, jest rozpatrywana w zakresie podmiotowości wizualnej. W tym sensie osoby niewidome są traktowane jako podmioty wizualne obdarzone „wizualną tożsamością”, bez względu na to, czy posiadają biologiczną zdolność widzenia, czy też jej nie mają. Podmiotowość wizualna jest definiowana w studiach kultury wizualnej na kilka sposobów (zob. Chmielecki, 2018, s. 140–148). Jedną grupę stanowią określenia pojawiające się pod nazwą „tożsamości”, które są rozpatrywane w kontekście feministycznym (Amelia Jones) (2012). Inne odwołują się do teorii z zakresu studiów kulturowych (Michel Foucault, Jacques Lacan i inni) albo studiów kultury wizualnej (Nicholas Mirzoeff). Jedną z takich definicji odnajdujemy u Mirzoeffa, który pisze, że

Przez podmiot wizualny rozumiem osobę, która jest zarówno konstytuowana jako czynny nośnik wzroku (niezależnie od jego lub jej biologicznej zdolności widzenia), jak i jako rezultat pewnych serii różnych kategorii wizualnej podmiotowości. Nowoczesne społeczeństwo dyscyplinarne zakładało podwójnie złożony podmiot wizualny, który do nowożytnej definicji Ja Descartesa – „myślę więc jestem” (...) – dodawał nową mantrę wizualnej podmiotowości: „Jestem widzialny i widzę, że jestem widzialny” (Mirzoeff, 2006, s. 258–259).

W tym sensie „podmiotem wizualnym” może być osoba, która wzrok posiada, ale również jest niewidoma, gdyż kwestia posiadania wzroku nie

oznacza w tym przypadku kryterium kwalifikacyjnego dla „podmiotu wizualnego”. Przedstawiona definicja „podmiotu wizualnego” to jedna z niewielu, która mówi wprost na jego temat. Najczęściej mamy do czynienia z metaforycznym potraktowaniem tego pojęcia. W swej koncepcji Mirzoeff zestawia negację procesu widzenia (Kartezjusz wątpi w prawdziwość wzroku) z sentencją autonadzoru pochodzącą od Lacana: „Widzę siebie, widzącego siebie” (Lacan, 1998, s. 80). Co więcej, umiejscawia ją w dyskursie Foucaulta na temat panoptycyzmu i odnosi do koncepcji wzrokocentryzmu Martina Jaya. Dlatego definicja „podmiotu wizualnego” jest ściśle powiązana ze wzrokiem, choć nie dotyczy kwestii jego posiadania, to jednak ujmuje wzrok jako jego kryterium kwalifikacyjne lub wyznacznik. Z tego również względu nazwę „podmiotu wizualnego” można by zastąpić podmiotem, który posługuje się bądź też nie posługuje się wzrokiem, czyli w tej sytuacji jest „podmiotem widzącym” (*seeing subject*) lub „podmiotem niewidzącym” (*unseeing/blind subject*). Poczucie bycia „podmiotem wizualnym”, który jest z jednej strony nadzorowany, a z drugiej uwikłany w spojrzenie (*gaze*), daje się podsumować w aforyzmie Foucaulta: „Widzialność jest pułapką” (Foucault, 2020, s. 298). Aforyzm ten został przejęty przez teoretyków kultury wizualnej. O ile jednak podmiot u Foucaulta powstaje w procesie sprawowania władzy, o tyle kultura wizualna bada podmioty – „byty” (*entities*), które rodzą się w punktach przecięcia widzialności z władzą społeczną” (Mirzoeff, 2006, s. 259). Dla kontrastu warto zwrócić uwagę, że Foucault nie bada wizualności, ale „widzialność”, bowiem stwierdza, że:

To główny efekt Panoptykonu: wzbudzić w uwięzionym świadome i trwale przeświadczenie o widzialności, które daje gwarancję autonomicznego funkcjonowania władzy. (...) Dlatego to Bentham przyjął zasadę, że władza ma być widzialna i nie weryfikowalna. Widzialna – więzień będzie miał nieustannie przed oczyma wyniosłą sylwetkę wieży centralnej, skąd się go szpieguje. (...) Panoptykon jest machiną rozdzielającą związek między „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 (Foucault, 2020, s. 299–300).

W tym kontekście Mirzoeff przytacza przykład niewidomego, który staje się przedmiotem szczególnej troski państwa ery panoptycznej, co spowodowało powstanie państwowych instytucji dla niewidomych. Panoptycyzm stworzył niewidomego celem swej państwowej i społecznej troski, głównie z tego powodu, że „widzenie i bycie widzianym” stało się problematyczne. Dla Mirzoeffa jednym z najważniejszych problemów jest „rasa” albo inaczej „wizualna sieć”, w której jedna osoba jest oznaczona

jako różna od drugiej ze względu na cechy fizyczne określające przynależność do danej rasy. Słynna „linia koloru” (*colour line*) wyróżniona przez Williama E.B. Duboisa – podział na typy rasowe według zewnętrznych cech fizycznych – osiągnęła status faktu społecznego i pozwoliła stwierdzić Ralphowi Ellisonowi w 1952 r., że Amerykanin pochodzenia afrykańskiego [*African American*] jest „niewidzialnym człowiekiem” (*Invisible Man*) (Harris, 2003, s. 216). W tym kontekście Mirzoeff pozwala sobie na następującą konkluzję: „Panoptycyzm był zatem świadomie przyjętą formą widzenia, dla której powodzenia w takiej samej mierze konstytutywna była odmowa widzenia pewnych obiektów i ludzi, jak postrzeganie siebie i innych” (Mirzoeff, 2006, s. 259). Z tego względu panoptycyzm staje się z jednej strony formą opieki nad osobami niewidomymi, ale również, z drugiej strony, wszelkimi sposobami funkcjonowania niewidomych w strukturze społecznej rozumianej jako „odmowa widzenia” lub jej „przyjęcie” we wszelkich wymiarach egzystencjalnych.

Z kolei drugie odwołanie, jakie tworzy Mirzoeff w swej definicji „wizualnego podmiotu”, kieruje nas w stronę Lacana i Jeana-Paula Sartre’a. W tym ujęciu podmiot monitoruje samego siebie. Podwójne wrażenie widzenia i bycia widzianym zostało opracowane w psychoanalitycznym ujęciu Lacana, który odwołując się do poczucie wstydu, zinternalizował proces nadzoru w swojej formule, ujmującej spojrzenie jako proces, w którym „ja widzę siebie widzącego siebie”. W ten sposób Lacan, odwołując się do pracy Sartre’a *Byt i nicość*, wyobraził sobie podmiot monitorujący siebie samego w procesie transgresji. We fragmencie cytowanym przez Lacana Sartre opisuje widzenie w kategoriach voyerystycznego podglądania oraz przyjemności stąd wynikającej, która jest następnie przerwana przez wrażenie bycia oglądanym przez kogoś innego, powodujące uczucie wstydu. Ten motyw wydaje się szczególnie interesujący i wykorzystywany przez kulturę wizualną w refleksji feministycznej. Zdaniem Mirzoeffa, Lacan odwraca porządek spojrzenia, czyniąc z nadzoru autonadzór, a „podmiot wizualny” staje się miejscem (*locus*) „panoptycznego dramatu tożsamości” (Mirzoeff, 2006, s. 260).

Typologia podmiotu Stuarta Halla w odniesieniu do osób niewidomych

Stuart Hall w swym eseju *The Question of Cultural Identity* wyróżnia trzy rodzaje podmiotów: oświeceniowy, socjologiczny i ponowoczesny (zob. Hall, 1992, s. 281–290). Spróbujmy przenieść tę typologię na obszar kultury wizualnej. Pierwszy z tych podmiotów jest inaczej określany podmiotem kartezjańskim, którego esencję stanowi stwierdzenie Kartezjusza: *Cogito*

ergo sum („Myślę, więc jestem”). W centrum kultury zachodnioeuropejskiej zostaje umieszczony podmiot racjonalny. Kartezjusz poszukuje niepodważalnych podstaw całości wiedzy ludzkiej, co pozwoli odeprzeć argumenty sceptyków. W kulturze wizualnej można odnaleźć model podmiotu, który ukształtował się znacznie później, ale odpowiada podmiotowi oświeceniowemu, nie kieruje się on jednak rozumem, ale wzrokiem (co jest wynikiem funkcjonowania paradygmatu wzrokocentrycznego). Podmiot ten jest charakteryzowany przez stwierdzenie: *Video ergo sum* („Widzę, więc jestem”). W rozwoju kultury wizualnej podmiot ten pojawił się wraz z wynalezieniem fotografii, ale wydaje się, że w pełni ukształtowała go dopiero telewizja (zob. Murray-Brown, 2001, s. 361–379). Przywołanie racjonalnego podmiotu odnosi go również do osób niewidomych. Mitchell wspomina *Dioptrykę* (1637) Kartezjusza (2018), w której filozof uważał wzrok „za poszerzoną formę dotyku”, porównując go „do laski służącej niewidomemu do wzmacniania drogi w rzeczywistej przestrzeni” (Mitchell, 2013, s. 375).

Drugi model podmiotu wyróżniony przez Halla nosi nazwę „socjologicznego” i jest ukształtowany przez procesy społeczne, w których tożsamość wizualna ma charakter społeczno-kulturowy. Na obszarze kultury wizualnej daje się zauważyć analogiczny model podmiotowości, który jest kształtowany przez mechanizm funkcjonowania kulturowego wizualności. Ta kategoria podmiotu jest sformułowana na dużym poziomie ogólności i można ją porównać do podmiotu wizualnego określonego przez Mirzoeffa, który kieruje się Lacanowską sentencją: „Widzę siebie, widzącego siebie” (Lacan, 1998, s. 80). W związku z tym „podmiot patrzący” (widzący siebie) lokuje się po stronie podmiotu (zawsze fałszywej) reprezentacji, odbitego obrazu, pozorów samoświadomości oraz iluzji „myślącego ja”. Ta iluzja jest jednak nieunikniona i w pewnym sensie konieczna, a warunkiem jej utrzymania zdaje się być ślepotą podmiotu. Ślepotą na ów „ekskrementalny” inny (obiekt a), który stanowi jądro jego subiektywnej (podmiotowej) tożsamości. Wszak „podmiot w polu widzenia nie jest zasadniczo nieokreślony (ślepy – przyp. K.Ch.). Mówiąc ściśle, podmiot jest zdeterminowany przez separację jako taką, która oznacza odłamanie obiektu a, to jest tego fascynującego elementu, który został przez spojrzenie wprowadzony” (Lacan, 1998, s. 118).

I pozostaje jeszcze ostatni model podmiotu w typologii Halla – ponowoczesny, który jest wewnętrznie sprzeczny, złożony z wielu odmiennych tożsamości, porównywany do wewnętrznego „ja” zdolnego do ujednoczenia wszystkich elementów w jedną całość. W tym wypadku na obszarze kultury wizualnej odpowiednikiem tego podmiotu jest proces kształtowania tożsamości przez media wizualne, który odbywa się głównie za pomocą komunikacji zapośredniczonej. Ten performatyczny proces jest narzędziem powstania nowego typu podmiotu. Mirzoeff uważa jednak, że:

Granice wizualnego podmiotu są wymazane tak od wewnątrz, jak i od zewnątrz. Możemy dzisiaj odczuwać stałą kontrolę, choć nikt w ogóle nie patrzy, gdy poruszamy się od spojrzenia jednej kamery do spojrzenia drugiej. Kryzys podmiotu wizualnego zyskał bowiem ostre kontury pod wspólnym, symbiotycznym wpływem globalizacji i kultury digitalnej (Mirzoeff, 2006, s. 260–261).

W obliczu owego „kryzysu podmiotu wizualnego”, albo inaczej, gdy proces widzenia jest kształtowany poprzez media wizualne, warto przywołać Paula Virilia, który „proklamuje nadchodzącą epokę wizjoniki – syntetycznego widzenia bez patrzenia” albo „triumfu zindustrializowanej ślepoty”, ujawniającą pewien szczególny paradoks:

w miarę poszerzenia się zakresu widzialności odwracamy się od idei poznania świata za pomocą (zmysłu wzroku – przyp. K.Ch.), a zwracamy się ku modelom oraz samym mechanizmom przetwarzania informacji wizualnej (wzorom analogowo-neuronowym) (Stawowczyk, 1998, s. 42–43).

Zakwestionowanie „podmiotu wizualnego” przez kulturę digitalną u osób niewidomych

Owa kontrola procesu widzenia przez media elektroniczne i cyfrowe, określane jako „maszyny widzenia”, nabiera jednak dzisiaj szczególnego wymiaru, który Paul Virilio nazywa ślepotą, „ponieważ wytwarzanie widzenia bez patrzenia samo stanowi jedynie reprodukcję intensywnej ślepoty, która staje się nową i ostatnią formą industrializacji braku spojrzenia” (Virilio, 2001, s. 57). W kontekście „ślepoty”, uwarunkowanej przez media elektroniczne, Mirzoeff umieszcza Panoptikon Foucaulta, który stał się obecnie naturalnym celem albo obiektem społecznego zaniepokojenia, dlatego że „widzenie” i „bycie widzianym” zostało rozdzielone do tego stopnia, że „widzieć wszystko” oznaczało *de facto* samemu nie „być widzianym” (Foucault, 2020, s. 300). Mirzoeff twierdzi, że: „Panoptycyzm był zatem świadomie przyjętą formą widzenia, dla której powodzenia w takiej samej mierze konstytutywna była odmowa widzenia pewnych obiektów lub ludzi, jak postrzeganie siebie lub innych” (Mirzoeff, 2006, s. 259).

Zakwestionowanie „podmiotu wizualnego” przez kulturę digitalną odbywa się na kilku poziomach. Przynajmniej przed wszystkim wizualne media cyfrowe przyczyniły się do powstania tożsamości nomadycznej i podmiotu fraktalnego. W pierwszym wypadku mamy do czynienia z jednostką, która porusza się po wewnętrznie zróżnicowanej rzeczywistości,

uznając nieciągłość i różnorodność za jej cechy charakterystyczne. Taka rzeczywistość oparta jest na modelu hybrydy, w której połączeniu ulegają niekoherentne elementy kulturowe. W ten sposób powstaje kultura mozaikowa, fragmentaryczna, o rozmytych granicach, kultura bricoleura, która pozostaje w relacji do jednostki – bezustannie przemieszczającego się podmiotu, stwarzającego rzeczywistość każdorazowo ze swych jednostkowych doświadczeń. Podobnie drugi model nomadyzmu kulturowego, który jest związany z teorią wielości światów, ukazuje jednostkę uwikłaną w odmienne role społeczne. Nomadyzm kulturowy wiąże się z nagłą koniecznością wyjścia poza codzienność, wyrażoną w potrzebie poszukiwania korzeni i przynależności do wygnanej wspólnoty z utraconego świata, na poziomie doświadczenia mitu „małej ojczyzny”. W tym modelu podmiot pozostaje uczestnikiem wspólnot realnych i wirtualnych, które kształtują jego tożsamość (Kluszczyński, 2002, s. 43). Rzeczywistość konstruowana na drodze doświadczeń okazuje się zróżnicowana tak dalece, że podmiot nie potrafi jej ująć w postaci jednego spójnego układu, a jedynie może zaakceptować model oparty na teorii wielości światów. Sytuacja ta powoduje jednak, że jednostka znajduje się na pograniczu owych światów, w „międzyprzestrzeni” (*the 'in-between'*), w której doświadcza przede wszystkim różnorodności i wielości, a pluralizm kulturowy jest nieuchronną konsekwencją przyjętych tutaj społecznych założeń współczesnej kultury. W opisanych warunkach tożsamość ludzka pozostaje pod wpływem mediów wizualnych, przede wszystkim Internetu, który jest zdolny do powoływania różnych typów tożsamości w wirtualnej cyberprzestrzeni (zob. Mazurek, 2006, s. 113–132).

W kontekście pojawiających się obecnie koncepcji: braku wyrazistych granic na poziomie fizycznym i światopoglądowym oraz rozwijających się za sprawą technologii obszarów działalności podmiotu ludzkiego, układów synergicznych, kształtująca się sfera „między-przestrzeni” wydaje się bardzo istotna. W niej bowiem zachodzą procesy integracyjne. Jednocześnie sfera ta przestaje być granicą (miejscem oddzielenia zjawisk), a staje się miejscem spotkania, miejscem kształtowania podmiotowości ludzkiej, tymczasowej styczności, przechodzenia jednego zjawiska w drugie i przestrzenią kształtowania się nowych jakości. Nie znaczy to jednak, że osoba niewidoma, dla której najistotniejszym twórcywu Internetu pozostaje słowo, nie może tworzyć własnych stron WWW. Dzięki temu, że swobodnie może upubliczniać swoje przemyślenia, czyni ją to aktywniejszym członkiem społeczeństwa informacyjnego i współtwórcą digitalnej kultury globalnej. Komputery z dostępem do Internetu są coraz bardziej przystosowane do pracy z osobami niewidomymi. Niewidomy stał się równorzędnym osobom widzącym użytkownikiem Internetu, który uzyskał dostęp do danych wcześniej dla niego niedostępnych. Takie

urządzenia jak udźwiękowiony komputer podłączony do Internetu otworzyły przed osobami niewidomymi świat (zob. Walter, 2011, s. 127–132).

Przedstawione założenia prowadzą do rozpadu tożsamości na wiele pojedynczych jednostek, który odnajdujemy w koncepcji podmiotu fraktalnego Jeana Baudrillarda. Koncepcja ta opiera się na założeniu, że:

Przedmiot fraktalny charakteryzuje się tym, iż wszystko, co ma o sobie do zakomunikowania, obecne jest w jego najmniejszej części. W takim samym sensie możemy dziś mówić o fraktalnym podmiocie, rozpadającym się na wiele takich samych znikomych *egos*, które rozmnażają się niby embrion i wskutek trwającego dalej podziału zajmują swe otoczenie. Podobnie jak fraktalny przedmiot tożsamy jest ze swymi częstkami elementarnymi, tak i fraktalny podmiot zmierza do utożsamienia się ze swymi częsteczkami (Baudrillard, 1994, s. 247).

Podmiot fraktalny należy do zdekonstruowanych koncepcji podmiotowości, które uwzględniają wpływ mediów (audio)wizualnych. Według Baudrillarda ludzka podmiotowość w świecie hiperrzeczywistości zyskuje wymiar fraktalny (funkcjonuje jako podmiot fraktalny), w którym mowa o „podłączeniu (*connected*) do siebie samego” (Baudrillard, 1994, s. 251).

Stuart Hall twierdzi, że wszelkie koncepcje, które prowadzą do dekonstrukcji podmiotu, nie mogą doprowadzić do jego zaniku, wręcz przeciwnie są w gruncie rzeczy sposobem nowego myślenia na temat podmiotu albo jego rekonceptualizacji. Jeśli zostaje on zakwestionowany, to głównie w zakresie tradycyjnych teorii. W tym sensie ważna jest „pozycja podmiotu” (*subject position*), gdyż odpowiada na pytanie, kim jestem i dlaczego taki jestem. We współczesnym świecie tożsamość nie stanowi już stabilnej jaźni ani kolektywnej jaźni, która ukrywa się w ramach wielu innych sztucznie stworzonych jaźni (zob. Hall, 1996, s. 2–6). Definiując tożsamość, Hall pisze o miejscu spotkania (*meeting point*), miejscu *suture* („zszywania”) pomiędzy z jednej strony dyskursywnymi praktykami, które interpolują jednostki (aluzja do Louisa Althussera) i zajęcia określonej pozycji jako podmioty społeczne w konkretnych dyskursach, a z drugiej procesami produkującymi podmiotowość, zdolnymi do wyrażania się. Tożsamość jest tutaj pojmowana jako punkt czasowego podłączenia do pozycji podmiotowych, które konstruują praktyki dyskursywne (zob. Hall, 1995, s. 63–69). W tym ujęciu podmiot wizualny – niewidomy staje się obiektem kształtowania tożsamości na płaszczyźnie praktyk społeczno-kulturowych. W myśl postulatu W.J.T. Mitchella życie niewidomych w kulturze wizualnej to „wizualna konstrukcja tego, co społeczne, nie tylko społeczna konstrukcja widzenia” (Mitchell, 2013, s. 370).

„Wizualne podmioty” w refleksji W.J.T. Mitchella na temat osób niewidomych

„Wizualne podmioty” odnajdujemy również w refleksji Mitchella. Jak stwierdza Mindy Fenske w *Tattoos in American Visual Culture*, Mitchell śledzi „nogi obrazu”, żeby zobaczyć, dokąd one prowadzą (Fenske, 2007, s. 23). W książce *Czego chcą obrazy?* Mitchell stwierdza:

Każdy pracownik reklamy wie, że niektóre obrazy – by użyć żargonu – „mają nogi”, czyli zdają się posiadać zaskakującą zdolność wytwarzania nowych kierunków i niespodziewanych zwrotów w kampaniach reklamowych, jakby były obdarzone własną inteligencją i wolą (Mitchell, 2013, s. 68).

W ten sposób dokonuje on translukacji koncepcji „działania” (*agency*) na reprodukcję znaczenia i powtarzalności. Fenske twierdzi, że w ujęciu performatywnym zabieg ten prowadzi do zagadnienia agenta, który działa albo jest czynnikiem sprawczym, co wiąże się z koncepcją Mitchella obrazów jako istot żywych (*Images as living things*). Idea obrazu jako quasi-agenta skłania nas do zastanowienia się nad tym, jak obrazy działają, czy mogą być wizualnymi podmiotami, które coś czynią. Podejście Mitchella do kwestii działania (*agency*) obrazów ujawnia się w dosłownym sensie tytułu jego książki. Obrazy są jak żywe istoty, działają jak podmioty, które coś od nas chcą i mają wolną wolę. Według Fenske obraz – „wizualny podmiot” w tym znaczeniu *agent* może być „używany jako medium komunikacji albo jako społeczny aktor” (Fenske, 2007, s. 23–24). Fenske twierdzi, że krytyczne stanowisko, które proklamuje Mitchell, w konsekwencji zachęca do „subtelnej przesunięcia celu interpretacji, niewielkiego przeobrażenia naszego obrazu samych przedstawień (a może znaków)” (Fenske, 2007, s. 23), które prowadzi do zgody „na konstytutywną (...) narrację o przedstawieniach wizualnych jako istotach «ożywionych», quasi-agentach” (Mitchell, 2013, s. 78–79). Pytanie o podmiot wizualny jako „quasi-agenta” pozwala nam myśleć o tym, jak działają obrazy. W tym sensie *picture* albo *image* staje się agentem – podmiotem wizualnym obdarzonym właściwościami żywego organizmu. W eseju *Pokazując widzenie* Mitchell przedstawia problem następująco:

Bardziej zniuansowane i zrównoważone podejście można wyprowadzić z dwuznaczności między obrazem wizualnym jako instrumentem i zarazem czynnikiem sprawczym; to znaczy między obrazem jako narzędziem poddającym się manipulacji, z jednej strony, i jako rzekomo autonomicznym źródłem swego własnego celu i znaczenia, z drugiej strony. Takie

podejście traktowałyby kulturę wizualną i obrazy wizualne jako „posłańców” w społecznych transakcjach, jako repertorium obrazów lub szablonów wizualnych, które strukturyzują nasze spotkania z innymi istotami ludzkimi (Mitchell, 2006, s. 288–289).

W tym ujęciu obrazy mogą być przedmiotami działania podmiotu ludzkiego albo same mogą występować w roli wizualnych podmiotów. Można je więc rozpatrywać jako przedmiot działania podmiotu ludzkiego albo jako *agenta*, który sam działa. Mitchell dobitnie stwierdza, że:

Przedstawienie wizualne nie tyle jest twierdzeniem lub aktem mowy, ile mówcą zdolnym do nieskończonej liczby wypowiedzi. Obraz nie jest tekstem przeznaczonym do czytania, lecz żołądkiem brzuchomówcy, w którym projektujemy własny głos. Gdy obraża nas to, co obraz „mówi”, jesteśmy niczym brzuchomówca obrażony przez własny brzuch (Mitchell, 2013, s. 168).

To zdanie ukazuje performatywną translokację z pozycji obrazu jako tekstu albo aktu mowy na pozycję obrazu jako „wizualnego podmiotu”, który jest zdolny do działania podobnie jak jednostka zwana „posłańcem” albo „społecznym aktorem”, uczestniczącym w transakcjach społecznych. Koncepcja podmiotu wizualnego Mitchella mocno jednak blokuje przekaz w obrazie poprzez przypisanie aktywnego statusu podmiotu – środka komunikacji. W gruncie rzeczy prowadzi to do ujęcia obrazów jako istot żywych (bioobrazów), które egzystują w różnego rodzaju formach społecznych, rozmnażają się jak wirusy, klonują, działając w myśl mechanizmów inżynierii genetycznej. Mindy Fenske twierdzi, że:

Obrazy (...) są żywymi istotami. Ta szczególna forma życia nie jest jednak analogiczna do działającego indywidualnie agenta albo podmiotu. Raczej życie obrazów przypomina trochę potencjalne życie, w kontekście na przykład ikon religijnych albo patrząc z innej strony, reprodukcji biologicznych wirusów. W pierwszym przypadku obrazy żyją ze względu na ludzką tendencję do przypisywania im życia. Jest wyraźna skłonność historyczno-kulturowa podchodzenia do obrazów, jak gdyby miały w sobie immanentną siłę i życie. Pomyślmy na przykład o roli, jaką pełnią materialne przedmioty i ich obrazy w niektórych religijnych rytuałach. Obecnie podana kulturze konsumpcyjnej, sekularyzowana, filmowa i pokazywana w telewizji praktyka wbijania szpilek w lalkę „voodoo” w celu wywołania bólu w osobie, której jest ona modelem, sugeruje przypisywanie mocy życia obiektom i obrazom. Jednakże obrazy żyją także, ponieważ ulegają reprodukcji, jak niepopularny wirus, który może tylko reprodukować się przez łączenie się z innymi komórkami. Obrazy są replikowane, modyfikowane i bezustannie cyrkulują (Fenske, 2007, s. 23).

Przedstawiona koncepcja żywych obrazów (bioobrazów) odnosi się również do osób niewidomych, które tworzą obrazy (*images*) w sposób podobny do powstawania wyobrażeń jakiegoś obiektu, odczuwając je (zob. Eigler, 1999, s. 425; Brown, 2004, s. 174–190). Powstałe w ten sposób obrazy żyją niejako w wyobraźni osób niewidomych.

„Zdarzenie wizualne” (*visual event*) Nicholasa Mirzoeffa w dyskursie niewidomych

Nicholas Mirzoeff proponuje wprowadzenie zamiast pojęcia „podmiotu wizualnego” określenia „zdarzenia wizualnego” (*visual event*), które generowane jest przy udziale wizualnych technologii medialnych w procesie zapośredniczonego komunikowania społecznego, w którym mogą również uczestniczyć osoby niewidome. Zdarzenie wizualne stanowi centralny aspekt procesu odbioru, w którym współczesny odbiorca, konsument albo podmiot wizualny analizuje wrażenia pochodzące od rozmaitych obiektów wizualnych umieszczonych w przestrzeni publicznej: dzieł sztuki wystawianych w galeriach, obrazów oglądanych w kinie, telewizji, na wideo, a także przedstawień multimedialnych, albo w zapośredniczonej komunikacji *online* w Internecie (Mirzoeff, 2003, s. 3). Przedstawiony aspekt tworzenia obrazów podczas aktu komunikowania jest widoczny w zjawisku konwergencji, która według Henry’ego Jenkinsa oznacza „przepływ treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi, współpracę różnych przemysłów medialnych oraz migracyjne zachowania odbiorców mediów, którzy dotrą niemal wszędzie, poszukując takiej rozrywki, na jaką mają ochotę” (Jenkins, 2007, s. 9). Konwergencja następuje w umysłach odbiorców, ale dokonuje się przez społeczne interakcje z innymi odbiorcami podczas komunikowania przez Internet. Przy opisie tych zjawisk zarówno Jenkins, jak Mirzoeff odwołują się do wydarzeń z 11 września 2001 r.

Określenie „zdarzenie wizualne” jest ściśle powiązane z performatywnością. Choć sam Mirzoeff nie wskazuje wprost na tego typu konotacje, ujmuje znaczenie tego terminu w kategoriach wrażenia wzrokowego odbieranego w procesie zapośredniczonej przez media komunikacji społecznej, co pozwala sądzić, że włącza w jego zakres wizualne formy działania i wydarzeń opartych na powtarzaniu albo cytowaniu praktyk dyskursywnych. W eseju *Podmiot kultury wizualnej* Mirzoeff podkreśla, że: „Konstytutywnym elementem praktyki kultury wizualnej jest zdarzenie wizualne. Zdarzenie jest efektem sieci [network], w której podmioty operują, i która, ze swej strony, warunkuje ich wolność działania” (Mirzoeff,

2006, s. 253). W tym kontekście Internet szczególnie mocno podkreśla „zdarzeniowość” praktyk komunikacyjnych, opartych nie tylko na werbalnych przekazach, ale również na interakcji za pomocą obrazów pochodzących z webkamer. Jako apogeum współczesnych zdarzeń wizualnych Mirzoeff wymienia zamach terrorystyczny z 11 września 2001 r., który komentuje następująco:

Po wydarzeniach z 11 września (...) terroryzm jest kinem. Wizualny dramat wydarzeń w Nowym Jorku rozgrywał się, jak gdyby był wyreżyserowany dla kina. Trafiony został największy z możliwych celów za pomocą możliwie najbardziej wybuchowych środków po to, by wytworzyć maksymalny efekt na widzach. Na poziomie symbolicznym katastrofa była wynikiem oddziaływania dwóch dominujących symboli: triumfu nowoczesności nad ograniczeniami ciała i przestrzeni – samolotu i drapacza chmur. Właśnie dlatego ten scenariusz miał sens dla widzów, ponieważ wszyscyśmy go już wcześniej widzieli [w kinie – przyp. K.Ch.]. (...) Wielu naocznych świadków, próbując zwerbalizować potworność tego, co się wówczas wydarzyło, używało w swoich relacjach metafory kina (Mirzoeff, 2006, s. 255–256).

Ten przykład uświadamia, że rzeczywistość realna przyjmuje obecnie wymiar fikcyjnych wydarzeń, które widzieliśmy w kinie. Definicja zdarzenia wizualnego pozwala wysnuć wniosek, że obrazy generowane za pomocą technologii medialnych mogą powstawać w procesie interakcji społecznych nawiązywanych w przestrzeni publicznej podczas odbioru filmów lub telewizji, a także przedstawień multimedialnych albo komunikacji *online* zapośredniczonej przez Internet. Zwłaszcza te ostatnie z wymienionych praktyk posiadają charakter performatywny, bowiem komunikaty w nich tworzone są efemeryczne i podlegają ciągłym zmianom, a przede wszystkim nie istnieją przed wywołaniem interakcji. Mirzoeff uważa, że przyszłość Internetu polega na tworzeniu nowych form wizualności (Mirzoeff, 2003, s. 112), które chociaż bazują na językowych/tekstowych formach komunikacji, to jednak ujawniają tendencję do wizualizowania tekstu w postaci przedstawień ikonicznych. Jako przykład tego rodzaju tendencji można wymienić animacje flashowe na niektórych stronach internetowych (Mirzoeff, 2003, s. 108).

Performatywność możemy odnieść nie tylko do komunikowania zapośredniczonego przez Internet, ale również do pojęcia interaktywności. Ryszard W. Kluszczyński uważa, że:

O doświadczeniu interaktywnym (...) możemy (...) powiedzieć, że trwa jedynie wtedy, kiedy odbywa się proces interakcji, a każde następne zaktywizowanie bazy danych czy hipertekstu stanowiącego fundament interaktywnego dzieła (czyli próba ponownego doświadczenia tej samej pracy),

nawet przez tego samego odbiorcę-interaktora, powołuje do istnienia nowe dzieło (Kluszczyński, 2010, s. 72).

Doświadczenie interaktywne przyjmuje więc charakter zdarzenia wizualnego, które nie stanowi dzieła skończonego, a jedynie wyznacza pole aktywności odbiorców i dopiero w procesie ich zachowań partycypacyjnych uzyskuje ostateczny wymiar. Odbiorcy stają się w ten sposób uczestnikami, a zdarzenia wizualne nabierają cech performatywnych. To porównanie wynika z definicji zdarzenia wizualnego, w której Mirzoeff podkreśla, że istota zdarzenia wizualnego polega na interakcji wizualnego znaku i technologii, która umożliwiła jego funkcjonowanie, z aktywną postawą widza (Mirzoeff, 2003, s. 3).

Ważnym aspektem zdarzenia wizualnego jest problematyka widzenia, która przejawia się w oddziaływaniu na odbiorców obrazami generowanymi za pomocą mediów wizualnych. Na tej zasadzie opiera się podstawowa zasada komunikacji wizualnej tworzonej przez Internet. Zastosowana jednak przez Mirzoeffa terminologia odbiega od semiotycznej teorii znaku Barthes'a, wskazując na pochodzenie kultury wizualnej. Mirzoeff proponuje strategiczną reinterpretację historii mediów wizualnych, rozumianych jako pewien całościowy fenomen komunikacji wizualnej, a nie w sensie pojedynczych mediów (sztuk wizualnych, filmu, wideo, telewizji). Teoria semiotyczna zostaje tutaj odczytana jako binarny system, złożony z *signifié* i *signifiant*, który jest arbitralny. Żaden z systemów reprezentacji nie pozostaje jednak niezmienny w procesie historycznym. Z tego względu: „Jest zatem możliwe, aby sposoby reprezentacji zmieniały się w czasie lub zmagaly się z innymi sposobami reprezentacji” (Mirzoeff, 2003, s. 13). Rozwój kultury wizualnej pozwala na budowaniu tego rodzaju konkluzji teoretycznych, które świadczą o ciągłej zmienności systemów reprezentacji bez uprzywilejowania któregośkolwiek z nich.

Performatywny charakter zdarzenia wizualnego ujawnia się w tym, że jest ono „cytatem”. Ta konkluzja znajduje potwierdzenie w stwierdzeniu Mirzoeffa, kiedy porównuje zdarzenie wizualne do „wizualnego dramatu”, który rozegrał się podczas ataku na World Trade Center. Co więcej, w strukturze wizualnej ów atak był „cytatem” scen pochodzących z filmów katastroficznych. W tym sensie, jak twierdzi Jacques Derrida, komunikat, który określono tutaj jak zdarzenie wizualne: „Musi być powtarzalny – iterowalny – po absolutną nieobecność odbiorców, których można określić empirycznie” (Derrida, 2000, s. 385). Przywołana konkluzja Derridy znajduje swoje potwierdzenie w odbiorze społecznym obrazów medialnych, które ukazywały atak na World Trade Center. Wielu odbiorców tych komunikatów było przekonanych o tym, że ogląda obrazy pochodzące z filmu katastroficznego, a nie transmisję realnych wydarzeń.

Warto zwrócić uwagę, że Jean Baudrillard w swej książce *Duch terroryzmu* twierdzi, że:

Przed 11 września mieliśmy do czynienia z nieprzerwaną nadprodukcją banalnych obrazów i nieprzerwaną falą pozornych wydarzeń; akt terrorystyczny dokonany w Nowym Jorku wskrzesił obraz i wydarzenie. (...) Rola obrazu jest dwuznaczna. Obraz wzmacnia wydarzenie, ale jednocześnie czyni je swoim zakładnikiem. Działa na zasadzie niekończącego się zwielokrotnienia, a jednocześnie na zasadzie dywersji i neutralizacji (...). Obraz konsumuje wydarzenie, w tym sensie, że je pochłania i wydaje konsumpcji. Oczywiście nadaje wydarzeniu nieznaną dotychczas moc oddziaływania, ale jako wydarzeniu obrazowi (Baudrillard, 2005, s. 31–32).

Konkluzja Baudrillarda zdaje się potwierdzać fikcyjny wymiar ataku na World Trade Center. Socjolog twierdzi, że zawalenie się wież to za mało, żeby uczynić z niego wydarzenie realne. W tym sensie fikcja nie wyprzedza już rzeczywistości, jak w przypadku symulacji obrazów nie antycypuje jej, ale sumuje się z nią, tworząc jedną nierozzerwalną całość. W tej sytuacji nie dziwi więc stwierdzenie Baudrillarda, że: „Rzeczywistość i fikcja nie dają się rozdzielić i fascynacja zamachem jest przede wszystkim fascynacją obrazem” (Baudrillard, 2005, s. 33). Obrazy ataku na World Trade Center ukazujące się w mediach były „fikcyjne” i „realne” jednocześnie, bez możliwości ich rozdzielenia. W tej sytuacji można również znaleźć odniesienia do „widzenia” osób niewidomych, które niejako łączą wyobrażenia z rzeczywistością, stapiając je w całość i dokonując w ten sposób ich integracji.

The Passing (1991) Billa Violi jako przykład dematerializacji obrazu w procesie „widzenia” osób niewidomych

Na zakończenie chciałbym podjąć na przykładzie prac wideo Billa Violi zagadnienie dematerializacji obrazu, które może się odbywać przy udziale medium i aktywności percepcyjnej odbiorcy obrazów. Dla Mitchella niematerialny *image* funkcjonuje niezależnie od materialnego medium (Mitchell, 2013, s. 116). Natomiast dla Hansa Beltinga obraz jest zawsze niematerialny. To stwierdzenie odnosi się zarówno do obrazów fizycznych, zewnętrznych, jak i mentalnych, wewnętrznych (Belting, 2005, s. 302–319). Różnica między obrazem a medium ujawnia się jednak w procesie aktywności percepcyjnej widza, który jest jednocześnie ich twórcą, powoduje dematerializację medium, jego nośnika obrazów. Na ich

przykładzie można dokonać opisu procesów dematerializacji obrazu, która wiąże się problematyką medium (zgodnie z wskazówkami Beltinga, zob. 2007, s. 39). Wskazane procesy ukazują przemiany związane z rozwojem medium wideo, począwszy od traktowania go w kategoriach innowacji technologicznej, aż do w pełni autonomicznego medium zdolnego tworzyć sztukę (*video art*). W pracach Violi medium występuje pod kilkoma różnymi postaciami; zaliczamy do nich ekran, który pełni funkcję medium-nośnika obrazów, ale może być nim także monitor albo kamera wideo. Monitor ma w tym przypadku *stricte* materialny charakter, ponieważ odnosi się konsekwentnie do przedmiotów, którymi w pracach Violi jest najczęściej statyczna ikona twarzy ludzkiej. Co więcej, twarz ludzka jest dla Violi medium kształtowania materii albo inaczej tworzywem, które za pomocą komunikacji niewerbalnej ukazuje ogrom emocji i przekazywanych w ten sposób treści (zob. Pitrus, 2015, s. 118–129).

Według Viléma Flussera:

Podobnie jak lustro, monitor jest powierzchnią ze szkła, ale ponieważ stanowi odwrócenie lustra, przypomina bardziej okno. Tym samym zbliża się znowu do TV – w przeciwieństwie do płótna malarskiego i płótna ekranu, które jest ścianą. Projekcja diapozytywów i filmu stanowi – ze względu na ich genezę – kontynuację malarstwa, którego początki odnajdujemy na ścianach jaskiń Lascaux i Altamiry. Monitor, podobnie jak TV, jest rezultatem dalszego rozwoju powierzchni lustrzanych i przezroczystych, których początek tworzy obserwowana przez człowieka „prymitywnego” powierzchnia wody. Wideo znajduje się na innej gałęzi drzewa genealogicznego obrazów niż kino. Różnicę tę trzeba nieustannie podkreślać, by wyzwolić wideo i TV od dominacji modelu filmu (Flusser, 1997, s. 231–232).

Ekran natomiast jest powiązany nierozzerwalnie z filmem oraz fotografią i pełni funkcję przeciwną niż monitor. Jak twierdzi Maria Popczyk: „ekran (...) jest jak lustro reprodukujące zdarzenia, ludzi, przedmioty i stanowi przedłużenie obrazu malarskiego – zatem opowiada i pokazuje” (Popczyk, 2002, s. 399). Ekran okazuje się w przedstawionej sytuacji źródłem dematerializacji medium (zob. Chmielecki, 2010, s. 89–92), a monitor odwrotnie – jego materializacji. Sytuacja ta jest związana z tym, że ekran ukazuje świat zewnętrzny, podczas kiedy monitor odwołuje się do zgoła innej logiki, bardziej generując rzeczywistość, niż ją ukazując, pozostaje w zgodzie z naszym mentalnym sposobem tworzenia obrazów. Wskazane cechy ekranu mają rodowód w malarstwie, fotografii, filmie i powodują, że można go odnieść do każdej materialnej powierzchni, na którą są rzutowane obrazy ruchome albo nieruchome. W przypadku monitora ta zasada przestaje obowiązywać: monitor nie reprezentuje obrazów, ale je generuje albo symuluje. Jak twierdzi Jakub Zajdler,

Nazwanie ekranem powierzchni przykrytej obrazami znaczy, że ekranu nigdy nie widać. Znika on wraz z końcem projekcji, a w czasie jej trwania widz nie patrzy na ekran, lecz na obraz. Powstaje paradoksalna sytuacja: ekran jest wprawdzie ściśle związany z fizykalnie uchwytną powierzchnią, a jednocześnie nie jest uchwytny percepcyjnie (Zajdler, 2002, s. 54).

Można nawet powiedzieć, że ekran jest zdematerializowaną postacią obrazów. Jeżeli przyjąć powyższe założenie, to nieuchronne staje się uznanie, że ekran powoduje również dematerializację medium, które jest nośnikiem obrazów.

Viola wielokrotnie wspomina o aspekcie dematerializacji obrazu wideo, twierdząc, że:

Obraz wideo to rozkład fali stojącej energii elektrycznej, wibrujący system zawierający specyficzną częstotliwość, którą można odnaleźć szczególnie w obiektach rezonansowych. (...) Obraz, który widzimy na powierzchni lampy katodowej, to ślad pojedynczego poruszającego się skupionego punktu światła ze strumienia elektronów, który znajduje się na jej powierzchni. (...) Tak więc obraz wideo jest żywym dynamicznym polem energii, wibracją, która ma postać stałą, tylko że przekracza naszą zdolność postrzegania tak niewielkich odcinków w czasie (Viola, 1995, s. 158).

Z tego punktu widzenia praca wideo *The Passing* przypomina zanurzenie w otchłani „wody śnienia”. Obraz przedstawia bowiem śpiącego mężczyznę, który przeplata się z obrazem mężczyzny zanurzonego w wodzie. Ponadto z tymi stale powracającymi obrazami śnienia połączone są obrazy marzeń sennych mężczyzny. Dzieło to wypływa z osobistych doświadczeń egzystencjalnych Violi: narodzin syna i śmierci jego matki (zob. Pitrus, 2015, s. 118–129). Artysta pozwala nam zanurzyć się w obrazach wewnętrznych, które towarzyszyły najprawdopodobniej wspomnianym wydarzeniom. Forma pracy odwołuje się do marzenia sennego, czyli do struktury *image*, ale funkcjonuje jako *picture* – obraz medialny (wideo). Zauważamy bowiem w niej, wymienione przez Zygmunta Freuda, charakterystyczne cechy pracy marzenia sennego (zniekształcenie, kondensacja, przesunięcie i przedstawienie symboliczne) (zob. Freud, 2007), które zostały włączone do pracy artysty w celu nadania jej struktury formalnej obrazu. Opisany przykład ukazuje, że wideo korzysta, podobnie jak telewizja, ze strumienia oderwanych obrazów, które mogą być wykorzystane do kształtowania i oddziaływania na świadomość widzów również dla wywarcia wpływu społecznego (zob. Morgan, 2004, s. 88–109).

Dematerializacja obrazu odwołuje się również do koncepcji „oka umysłu”, którą można też odnieść do osób niewidomych, niejako posługujących nim (Chmielecki, 2010, s. 92–94). Viola pisał o tym w następujący sposób:

[„oko umysłu” – przyp. K.Ch.] To pierwotny kąt widzenia kamery. Istniało ono na długo przed tym, jak wymyślono samą kamerę. Jest to punkt widzenia, który odbywa nocne przechadzki, który potrafi przelatywać nad szczytami gór i przenikać przez ściany, wracając bezpiecznie rankiem. Rozumienie kamery jako czegoś w rodzaju substytutu oka, jako metafory wzroku, jest niewystarczające. Tylko w wielkim przybliżeniu jej działanie przypomina mechanikę oka, a z pewnością nie ma nic wspólnego z normalnym ludzkim stereoskopowym widzeniem. Spokrewnione jest raczej z tym, co nazywamy świadomością czy uwagą. Być może skojarzenie wideo z komputerem, które ma obecnie miejsce, pozwoli uzyskać efekt bliższy prawdziwemu ludzkiemu „wzrokowi” (Viola, 1995, s. 94).

Trudno nie przywołać tej koncepcji, kiedy mowa o obrazach wewnętrznych, które są efektem „widzenia” osób niewidomych. Obrazy generowane przez „oko umysłu” pochodzą ze snów, pamięci, marzeń i wyobraźni, w których widzimy siebie, ale z pozycji obserwatora – osoby niewidomej. Tę funkcję obrazów wewnętrznych Viola przypisuje kamerze wideo, która odgrywa rolę świadomości, ponieważ staje się odbiciem naszego „ja”. W ten sposób można zdaniem Violi opisać dynamikę świadomości, która na jednym końcu umieszcza obrazy zewnętrzne (odbierane również przez niewidomych) i obrazy wewnętrzne (stany uczuć, emocji, snów, wyobrażeń, efekty „widzenia” przez niewidomych). Kamera wideo funkcjonuje więc jako narzędzie „oka umysłu”, jego zewnętrzne „ucieleśnienie”. Viola personifikuje zdolności ujmowania rzeczywistości za pomocą kamery wideo, przypisując jej aktywność mentalną, którą porównuje do świadomości, a obrazom przez nią wytwarzanym status wizji wewnętrznych (Brzezińska, 2007, s. 79). W ten sposób możemy odnieść mechanizm rejestracji tego urządzenia do procesów „widzenia” przez niewidomych, którzy posługują się obrazami wewnętrznymi. Trzeba jednak pamiętać o tym, że osoby niewidome nie „widzą” tak jak osoby widzące, które podczas patrzenia przy zamkniętych oczach widzą ciemność. Osoby, które urodziły się niewidome, nie widzą czerni lub bieli. Widzą po prostu nicłość, którą mogą jedynie wypełnić obrazy wewnętrzne, substytut naszego zewnętrznego widzenia.



„Kadr z pracy wideo *The Passing - In memory of Wynne Lee Viola* (1991), taśma wideo czarno-biała, dźwięk mono, czas 54:00 minuty, Produced in association with *Das kleine Fernsehspiel* (ZDF), Mainz, Germany, fot. Kira Perov”.



BIBLIOGRAFIA

- Baudrillard, J. (1994). „Świat wideo i podmiot fraktalny”, przeł. A. Gwóźdź. W: A. Gwóźdź (red.), *Po kłynie? Audiowizualność w epoce przekazańników elektronicznych*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, 247–258.
- Baudrillard, J. (2005). *Duch terroryzmu. Requiem dla Twin Towers*, przeł. R. Lis. Warszawa: Wydawnictwo Sic!.
- Belting, H. (2005). Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology. *Critical Inquiry*, 31.2, 302–319, DOI: 10.1086/430962.
- Belting, H. (2007). *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, przeł. M. Bryl. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Brown, N. (2004). Needle on the Real: Technoscience and Poetry at the Limits of Fabrications. W: N.K. Hayles (red.), *Nanoculture: Implications of the New Technoscience*. Bristol: Intellect Books, 173–190.
- Brzezińska, M. (2007) Świadomość medium, przeł. na ang. B. Cope. W: M. Brzezińska (red.), *Bill Viola* [katalog]. Warszawa: Narodowa Galeria Sztuki Zachęta, 73–101.
- Chmielecki, K. (2010). Medium, obraz i ciało. Procesy dematerializacji w pracach wideo Billa Violi. W: M. Ostrowicki (red.), *Materia sztuki*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, 83–96.
- Chmielecki, K. (2018). *Widzenie przez kulturę. Wprowadzenie do teorii kultury wizualnej*. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Derrida, J. (2000). *Marginesy filozofii*, przeł. A. Dziadek, J. Margański, P. Pieńiążek. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Eigler, D. (1999). From the Bottom Up: Buildings Things with Atoms. W: G. Timp (red.), *Nanotechnology*. Vienna, and New York: Springer Verlag, 425–435.
- Fenske, M. (2007). *Tattoos in American Visual Culture*. New York: Palgrave MacMillan.
- Flusser, V. (1997). Gest wideo, przeł. A. Gwóźdź. W: A. Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja – wideo – komputer*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, 229–233.
- Foucault, M. (2020). *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, przeł. T. Komendant. Warszawa: Fundacja Aletheia.
- Freud, S. (2007). *Objaśnienie marzeń sennych*, przeł. R. Reszke. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Hall, S. (1992). The Question of Cultural Identity. W: T. McGrew, S. Hall i D. Held (red.), *Modernity and its Future: Understanding Modern Societies*, Book IV. Cambridge: Polity Press, 273–326.

- Hall, S. (1995). *Fantasy, Identity, Politics*. W: E. Carter, J. Donald i J. Squires (red.), *Cultural Remix: Theories of Politics and the Popular*. London: Lawrence & Wishart, 63–69.
- Hall, S. (1996). Introduction: Who Needs 'Identity'. W: S. Hall i P. du Gay (red.), *Questions of Cultural Identity*. Thousand Oaks, New Delhi, London: SAGE Publications, 1–17.
- Harris, D.M. (2003). *Colored Pictures: Race and Visual Representation*. Chapel Hill, London: The University of North Carolina Press.
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Jones, A. (2012). *Seeing Differently. A History and Theory of Identification and the Visual Arts*. New York, London: Routledge.
- Kartezjusz (2018). *Dioptryka*. przeł. i kom. P. Błaszczyk, K. Mrówka. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Kluszczyński, R.W. (2002). *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*. Kraków: Wydawnictwo Rabid.
- Kluszczyński, R.W. (2010). *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Lacan, J. (1998). The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis, przeł. A. Sheridan. W: J.-A. Miller (red.), *The Seminar of Jacques Lacan*, Book XI. New York and London: W. W. Norton Company.
- Mazurek, P. (2006). Internet i tożsamość. W: D. Batorski, M. Maroda i A. Nowak (red.), *Spoleczna przestrzeń Internetu*. Warszawa: Wydawnictwo Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej „Academica”, 113–132.
- Mirzoeff, N. (2003). *An Introduction to Visual Culture*. New York and London: Routledge.
- Mirzoeff, N. (2006). Podmiot kultury wizualnej, przeł. M. Bryl. W: P. Piotrowski i W. Suchocki (red.), *Artium Quaestiones*, t. XVII. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, 249–271.
- Mitchell, W.J.T. (2006). *Pokazując widzenie: krytyka kultury wizualnej*, przeł. M. Bryl. W: P. Piotrowski i W. Suchocki (red.), *Artium Quaestiones*, t. XVII. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, 273–294.
- Mitchell, W.J.T. (2013). *Czego chcą obrazy. Pragnienia przedstawień, życie i miłość obrazów*, przeł. Ł. Zaremba. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Morgan, D. (2004). Spirit and Medium: The Video Art of Bill Viola. W: Ch. Townsend (red.), *The Art of Bill Viola*. London: Thames & Hudson, 88–109.

- Murray-Brown, J. (2001). Video Ergo Sum, przeł. Artur Piskorz. W: A. Gwóźdź (red.), *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, 361–379.
- Pitrus, A. (2015). *Zanurzony. O sztuce Billa Violi*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Popczyk, M. (2002). Między ekranem a monitorem – instalacje Billa Violi. W: A. Gwóźdź i P. Zawojski (red.), *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*. Kraków: Wydawnictwo Rabid, 393–405.
- Stawowczyk, E. (1998). *O widzeniu, mediach i poznaniu. Stłuczone lustra rzeczywistości*. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.
- Viola, B. (1995). *Reasons for Knocking at an Empty House. Writting 1973–1994*, red. R. Violette, J.-Ch. Ammann. London: Thames & Hudson, the Anthony d’Offay Gallery.
- Virilio, P. (2001). Maszyna widzenia, przeł. Barbara Kita. W: A. Gwóźdź (red.), *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, 39–62.
- Walter, N. (2011). Tyflointernet – niewidomi w globalnej wiosce. *Neodidagmata*, nr 31/32, 127–135.
- Zajdler, J. (2002). Ekran – obraz – wyświetlacz. W: A. Gwóźdź (red.), *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*. Kraków: Wydawnictwo Rabid, 53–60.

Konrad Chmielecki – doktor habilitowany w zakresie kulturoznawstwa. Jego zainteresowania naukowe obejmują transdyscyplinarne podejście do studiów wizualnych, nauk o obrazie, teorii intermedialności, studiów kultury audiowizualnej, estetyki mediów, filmoznawstwa i studiów nowych mediów. Jest autorem dwóch recenzowanych monografii: *Estetyka intermedialności* (2008) i *Widzenie przez kulturę. Wprowadzenie do teorii kultury wizualnej* (2018), a także redaktorem zbioru artykułów naukowych pt. *Teoria obrazu w naukach humanistycznych* (2015). Obecnie pracuje nad projektem badawczym Narodowego Centrum Nauki OPUS pt. „Badanie kultury wizualnej mediów społecznościowych: Teoretyczne i badawcze podejście do obrazu cyfrowego, wizualności i percepcji wizualnej” (*Researching Visual Social Media Culture: A Theoretical and Research Approach to the Digital Image, Visuality, and Visual Perception*), który będzie realizowany na Uniwersytecie Łódzkim. Od 2021 r. pracuje na stanowisku adiunkta w Instytucie Studiów Kulturowych Uniwersytetu w Białymstoku.

