38

Widok. Theories and Practices of Visual Culture

tytuł:

Cyfrowe splątania

autor:

Krzysztof Pijarski

źródło:

Widok. Theories and Practices of Visual Culture 2024 nr 38

odsyłacz:

https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2024/38-cyfrowe-splatania/cyfrowe-splatania

doi:

https://doi.org/10.36854/widok/2024.38.2892

wydawca:

Widok. Fundacja Kultury Wizualnej

afiliacja:

Uniwersytet SWPS

Uniwersytet Warszawski

słowa kluczowe:

splątanie; cyfrowe; VR; technologia; sprawczość; sztuka współczesna; immersja

streszczenie:

Wstęp do numeru poświęconego tematowi cyfrowych splątań. Punktem wyjścia do refleksji jest projekt Bena Josepha Andrewsa i Emmy Roberts pt. Turbulence poświęconego doświadczeniu jamas vu: „nagłego objawienia się rzeczywistości jako czegoś nieprawdziwego".

Krzysztof Pijarski - Artysta wizualny, badacz, pedagog, kurator i producent. Profesor Wydziału Projektowania Uniwersytetu SWPS, kierownik Katedry Badań artystycznych i Projektowych, członek Laboratorium Narracji Wizualnych przy Szkole Filmowej w Łodzi, z którą jest związany od 2008 roku. vnLab, który założył i którym współkierował w latach 2019–2024, jest medialabem skupiającym się na ewolucji narracji wizualnej w takich obszarach, jak XR, stereoskopowe 3D, interaktywne doświadczenia webowe i esej filmowy. Znaczną część swojej pracy w vnLab poświęcił Pracowni Narracji Interaktywnych, gdzie zajmował się tworzeniem webdoców i innych interaktywnych form narracyjnych, szczególnie w przestrzeni transmedialnej. Dąży do wypracowania przekonujących wizualnych form myślenia. Jako artysta skupia się na estetycznym – to znaczy zmysłowym – wymiarze tego, co poznawcze, polityczne, etyczne, tworząc wizualne archeologie instytucji i dyskursów, biografie ludzi i rzeczy. Zainicjował kolektyw PubLab, aby rozwijać swoją wizję publikacji webowych jako ewolucji książki drukowanej. Stypendysta m.in. Fulbrighta na Johns Hopkins University w Baltimore (2009-2010), Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Shpilman Institute of Photography; kierownik i wykonawca grantów Ministra Nauki Szkolnictwa Wyższego, Narodowego Centrum Nauki i Narodowego Programu Rozwoju Humanistyki. Autor monografii poświęconej modernizmowi widzianemu przez pryzmat figury Michaela Frieda oraz fotografii jako technologii, która całkowicie zmieniła nasze rozumienie sztuki (Archeologia modernizmu. Michael

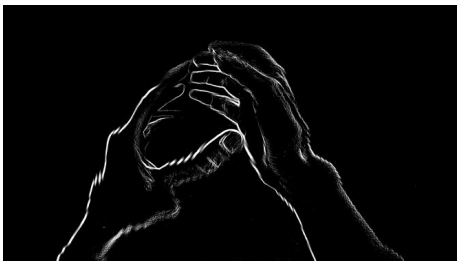
Fried i nowoczesne doświadczenie sztuki, Wydawnictwo Szkoły Filmowej w Łodzi, 2017) oraz (Po)Nowoczesne losy obrazów. Allan Sekula / Thomas Struth (2013). Redaktor tomów Ludzie i rzeczy: „Zapis socjologiczny" Zofii Rydet (2022), Object Lessons: Zofia Rydet's „Sociological Record" (2017) i Archiwum jako projekt (2011). W roku 2010 nakładem Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego ukazała się antologia tekstów Allana Sekuli w jego przekładzie.

Cyfrowe splątania



Ben Joseph Andrews, Emma Roberts, *Turbulence: Jamais Vu*, 2023. Doświadczenie VR, 10 min, zdjęcie instalacji. Dzięki uprzejmości osób artystycznych

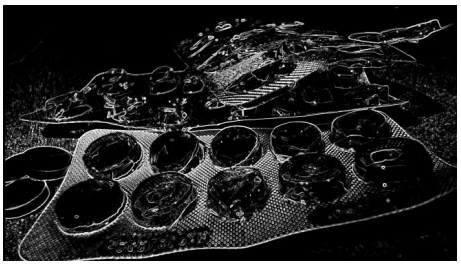
Inscenizacja jest prosta: biurko zagracone przedmiotami. Tacki na papier, linijka, plastikowy pojemnik z blistrami tabletek, organizer pełen długopisów, ołówków i zakreślaczy, poza tym kubek, notatnik, uchwyt na spinacze, różne kamienie, kilka książek, zdjęcie, podstawka. Zaprasza się nas, byśmy usiedli przy biurku i założyli na głowę zmodyfikowany zestaw VR wyposażony w dodatkową kamerę, która pozwala zobaczyć otoczenie w uniezwyklonej formie: obraz jest czarno-biały, a tonalność odwrócona. Przedmioty na biurku jawią się jako ostre białe kontury na czarnym tle, podobnie wyglądają nasze dłonie. Prowadzący nas przez doświadczenie głos autora najpierw zaprasza, byśmy spojrzeli na własne ręce i je poczuli, a następnie zbadali przestrzeń, przyjrzeli się pobliskim przedmiotom i ich dotknęli. Pozornie utwór *Turbulence* Bena Josepha Andrewsa i Emmy Roberts przedstawia doświadczenie „nagłego objawienia się rzeczywistości jako czegoś nieprawdziwego", jak wyjaśnia Andrews-narrator.



Ben Joseph Andrews, Emma Roberts, *Turbulence: Jamais Vu*, 2023. Doświadczenie VR, 10 min. Dzięki uprzejmości osób artystycznych

Określa się je mianem *jamais vu* – to sposób, w jaki objawia się migrena przedsionkowa, neurologiczne schorzenie, z którym autor pracy żyje i które odpodabnia „nawet jego związek z samym sobą". Andrews opowiada, że gdy zaczyna się atak, zdarza mu się patrzeć na własne dłonie: „Wiem, że są moje, ale uderza mnie, jak bardzo wydają się inne".

W *Turbulence* tę nagłą zmianę ucieleśnionego doświadczenia odzwierciedla odwrócenie kanału wideo w ten sposób, że prawa strona staje się lewą i na odwrót. Ten prosty gest sprawia, że znalezienie drogi do blistra z tabletkami staje się skomplikowanym ćwiczeniem koordynacji ruchowej i orientacji w przestrzeni. „Moje ciało nagle stało się nowe, obce, jak jakiś awatar" – tłumaczy narrator. Wszystko wymaga renegocjacji, „jakbyś był w dwóch miejscach naraz, a jednak w jakiś sposób w żadnym z nich", podczas gdy zniekształcenia wciąż się nasilają. Wkrótce twój związek z widzialnym światem okazuje się w najlepszym razie umowny. „Im bardziej próbuję przez to przejść – kontynuuje narrator – tym bardziej rzeczywistość rozciąga się w szwach, tym bardziej ta elastyczność w y d a j e s i ę ł ą c z y ć z e m n ą , jakbym się w nią wychylał, jakby mnie rozpuszczała".



Ben Joseph Andrews, Emma Roberts, *Turbulence: Jamais Vu*, 2023. Doświadczenie VR, 10 min. Dzięki uprzejmości osób artystycznych

Napomnienia narratora, by „pamiętać o ziemi pod stopami" oraz że „poza tym headsetem ziemia jest stabilna i solidna", sugerują, że możemy odczytać utwór jako próbę stworzenia doświadczenia VR w paradygmacie „maszyny empatii", która może nam pomóc „zrozumieć", jak to jest mieć migrenę przedsionkową. Podczas gdy dyskusja o potencjale VR w obszarze facylitacji, a nawet wywoływania empatycznych reakcji (oraz pułapek takiego stanowiska i praktyk) wciąż trwa[1], to nie dlatego doświadczenie Andrewsa i Roberts uderza nas jako świetne wprowadzenie w obszar zagadnień poruszanych w aktualnym numerze „Widoku", który niniejszym przedstawiamy. Autorzy kończą *Turbulence* swego rodzaju otwarciem:

> długo kojarzyłem doświadczenie *jamais vu* wyłącznie z tym, co ono odbiera; ale spójrz na swoje ręce, na swoje namacalne,

> wirtualne dłonie. Kiedy ostatni raz doświadczyłeś świata w sobie? Po prostu będąc, odkrywając siebie na nowo? Być może *jamais vu* jest raczej otwarciem, a nie oddzieleniem? Pęknięciem w naszym uwarunkowaniu, które ujawnia wielość leżącą pod powierzchnią rzeczy.

Wydaje się, że *Turbulence* konstruuje trafną metaforę dla niektórych twierdzeń Karen Barad przedstawionych w ramach realizmu sprawczego – systemu filozoficznego wywiedzionego z interpretacji fizyki kwantowej Nielsa Bohra. Jednym z jego najważniejszych postulatów było porzucenie „przekonania, że świat jest zaludniony indywidualnymi rzeczami z ich własnymi, niezależnymi zestawami zdeterminowanych właściwości"[2]; jest to jedno z fundamentalnych założeń zachodniej metafizyki, silnie związane z reprezentacjonizmem, czyli „wiarą w ontologiczne rozróżnienie między reprezentacjami a tym, co one rzekomo reprezentują", gdzie „to, co jest przedmiotem reprezentacji, uważa się za niezależne od wszelkich praktyk reprezentowania"[3]. Jeśli „rzeczy" nie stanowią już ontologicznie prymarnych bytów, to nie mogą mieć „z natury zdeterminowanych granic lub właściwości, a słowa nie mają z natury zdeterminowanych znaczeń"[4]. To zaś oznacza kres kartezjańskiego cięcia między podmiotem i przedmiotem, ponieważ „różnice się tworzy, a nie odkrywa"[5] – do istnienia powołują je intraakcje (nie interakcje, zakładające uprzednią obecność dyskretnych obiektów lub jednostek). Jak twierdzi Barad, „nie istnieją żadne z natury obdarzone granicami i własnościami rzeczy, które poprzedzałyby ich intraakcję z konkretnymi aparatami"[6], rozumianymi nie tyle jako urządzenia pomiarowe lub obserwacyjne, ile jako „otwarte praktyki"[7]. Oznacza to, że widzenie, poznanie lub bycie definiowane jest nie przez dystans, rozróżnienie, dyskretność czy oddzielenie, ale przez splątanie.

Myśląc w ten sposób o *Turbulence*, dochodzimy do wniosku,

że zamiast być wycieczką w świat doświadczeń pojedynczej osoby lub argumentem na rzecz względności percepcji oraz tego, jak nasze zmysły mogą nas zawieść, praca ta wysuwa twierdzenie o strukturze samej rzeczywistości. Świat doświadczany w owym „pęknięciu w naszym uwarunkowaniu" wcale nie wydaje się stabilny ani solidny. Chodzi nie o to, że headset zniekształca naszą percepcję, ale o to, że pokazuje splątaną naturę intraakcji, to zaś oznacza, że odrębne sprawczości (czyli podmiot i przedmiot) nie istnieją jako indywidualne elementy, ale wyłaniają się lub są performowane poprzez to, co Barad nazywa sprawczymi cięciami (*agential cuts*) w procesie intrarelacji[8]:

> W istotnym sensie nie ma tu więc żadnych kotwic, nie w sensie stałości. Nie ma stałego gruntu ani miejsca, a nawet czasu, przestrzeni czy materii. Sprawcze cięcie jest raczej podobne do kamienia probierczego – czegoś solidnego i namacalnego w swojej specyfice [jako kryterium – przyp. Krzysztof Pijarski] – a nie czegoś tak nieruchomego / unieruchamiającego jak kotwica[9].

Ogromną, wręcz fizjologiczną trudność doświadczania *Turbulence* możemy postrzegać jako analogiczną do trudności w pogodzeniu się z konsekwencjami przyjęcia sprawczego realizmu Barad – zwłaszcza biorąc pod uwagę poczucie zawrotu głowy, jakie finał doświadczenia wywołuje u osób odbiorczych. Dość trudno przyjąć, że nie ma żadnej ontologicznej podstawy, na której moglibyśmy się oprzeć, że jest tylko stawanie się: nieustanna performatywność materii w splątanych intraakcjach.

W niektórych kontekstach wydaje się to znacznie ułatwiać sprawę, tak jak w przypadku myślenia o sferze cyfrowej. Z tej perspektywy cała kwestia bycia „w dwóch miejscach naraz, a jednak w jakiś sposób w żadnym z nich" jawi się jako znacznie mniej problematyczna. Dziwny zbieg okoliczności: główna praca Barad, *Meeting the Universe Halfway*, została opublikowana w 2007 roku; w tym samym czasie premierę miał iPhone,

zapoczątkowując nową erę w obszarze ludzkiego uspołecznienia i podmiotowości, której nadal do końca nie pojęliśmy.

Cyfrowy dualizm – przeświadczenie, że onlajn i oflajn to oddzielne i wykluczające się płaszczyzny[10] – należał do najistotniejszych przekonań dotyczących sfery cyfrowej w fazie jej rozwoju. Doprowadziło to do uznania cyfrowego życia i relacji za coś mniej realnego, wirtualnego (czyli fałszywego,) nieistotnego. Teraz wiemy, że jest inaczej. Jak przypomina Nathan Jurgenson, „nigdy nie jest się ani w pełni połączonym, ani odłączonym, lecz zawsze dogłębnie i tym, i tym"[11]. Właśnie próba pozostania przy myśli o konsekwencjach owego bycia „dogłębnie i tym, i tym", tej komplementarności bytu, leży u podstaw tego numeru.

Jednocześnie onlajn jest nie tyle miejscem, które zamieszkujemy, ile strumieniem, do którego się podłączamy, i to za pośrednictwem ekranów. Jak wskazał Stéphane Vial, lęk przed ekranami – którego reprezentacjonistyczne pochodzenie można uznać za jedno z głównych źródeł cyfrowego dualizmu – jest „normalnym i nieuniknionym fenomenologicznym niepokojem wywołanym powolną akulturacją naszych struktur percepcji"[12], gdyż technologie są nie tylko narzędziami, ale przede wszystkim strukturami percepcji. Nie jesteśmy odrębni – pozostajemy splątani z technologiami, które rozwijamy.

Usieciowione obrazy (*networked images*), wyznaczające nową kondycje obrazu „w sytuacji kapitalistycznej, obliczeniowej reprodukcji", interweniują w rzeczone struktury percepcji. Ten fenomen, blisko związany z zagadnieniem splątania, skłonił Andrew Dewdneya do sformułowania postulatu o konieczności „zapomnienia fotografii". Fotografia stanowi dlań „zrujnowane terytorium zamieszkiwane przez archaiczne praktyki wytwarzania wiedzy, ograniczone przez obliczeniową sieć relacji między obrazami, ludźmi i maszynami"[13]; zmusza to nas do ponownego przyjrzenia się związkom pomiędzy danymi i materią, praktykami dyskursywnymi i materialnymi fenomenami,

z uwzględnieniem ludzkich i nieludzkich form sprawczości.

W jednym z tekstów otwierających ten numer Felix Stalder opowiada się za estetyką immersji, która uznaje sprawczość na skalę planetarną i wykorzystuje technologię do rozszerzania ludzkich zmysłów; pozwala to głębiej zrozumieć nasze splątanie ze światem, zamiast oddawać się jego symulacji w reprezentacjonistycznym (nostalgicznym, longtermistycznym) duchu. Rozwój i pogłębianie takiego rozumienia immersji – niewątpliwie już obecnego w wielu artystycznych i akademickich przedsięwzięciach – może sprzyjać odnowieniu związków między ludźmi a ich więcej-niż-ludzkim środowiskiem.

Punkt widokowy, tradycyjnie skupiony na współczesnych praktykach twórczych, zwłaszcza tych opartych na metodologii badań artystycznych, prezentuje dwa ambitne projekty stawiające pytania o nasze splątanie ze sferą cyfrową i jego konsekwencje. *Object 452* Letty Shtohryn i Julie-Michèle Morin to wizualny esej oparty na projekcie *Chuly? Chuly* Letty Shtohryn. Artystka bada w nim dezinformację i onlajnowe persony w kontekście rozszerzonej rzeczywistości (XR). Punktem wyjścia jest pochodząca z lat 30. XX wieku historia o kobiecie, która w Hypogeum, czyli starożytnej maltańskiej świątyni, spotkała gigantów. Ta opowieść stała się na Malcie miejską legendą, rozprzestrzeniając się za pośrednictwem kanałów internetowych, również pośród dezinformacji. *Chuly? Chuly* nie tylko przypomina tę historię; wykorzystuje ją jako punkt wyjścia do sprawdzenia, jak narracje są manipulowane i jak te manipulacje odzwierciedlają współczesne taktyki dezinformacyjne. Autorki osiągają swój cel za pomocą wielu środków, w tym głosów generowanych przez systemy sztucznej inteligencji, przedstawiających zmienione wersje narracji. Celowo wykorzystują także niedoskonałości w technologii przechwytywania ruchu, aby uwidocznić rozdźwięk między cyfrowymi personami a ich fizycznymi odpowiednikami. Projekt zawiera również elementy performansu na żywo, dodatkowo

zacierając granice między rzeczywistością a cyfrową reprezentacją i skłaniając do refleksji nad kwestiami tożsamości, ucieleśnienia i natury prawdy w erze postcyfrowej.

All Hardware Sucks, All Software Sucks duetu artystycznego Xtreme Girl (Laura Radzewicz i Lena Peplińska) to kłączasty esej nawiązujący do opowiadania Jorge Luisa Borgesa. Bada on ewolucję technologii cyfrowych, kultury hakerskiej i kryptowalut, śledząc, jak wczesne wizje darmowego dzielenia się informacjami i zdecentralizowanych sieci ustąpiły miejsca utowarowieniu, ograniczeniom własności intelektualnej oraz korporacyjnej kontroli. Następnie analizuje fenomeny kryptowalut i blockchainu jako próby powrotu do zdecentralizowanych ideałów oraz pokazuje, że również one zostały przejęte przez dążenie do zysku i scentralizowaną władzę. „Być może nie jest to właściwe rozwiązanie dla moich smutków, ale szukam w rzeczywistości pęknięć, które mogą przynieść poczucie chwilowej ulgi", deklaruje narratorka. Nielinearna struktura eseju oraz gęsta sieć odniesień odzwierciedlają labiryntową naturę samej kultury cyfrowej.

Otwierając sekcję **Zbliżenie**, Joanna Żylińska zgłębia kwestię naszych intrarelacji z technologią. Podkreśla znaczenie uznania ludzkiej kreatywności za nieodłącznie związaną z elementami nieludzkimi, kwestionując tradycyjne pojęcia autorstwa w sztuce. Stwierdza też, że rozróżnienie między sztuką AI a sztuką w ogóle może tracić znaczenie, w miarę jak AI staje się coraz bardziej zintegrowana zarówno z ludzką tożsamością, jak i z praktyką artystyczną. Z drugiej strony coraz ważniejsze okazują się kwestie etyczne, a także pytania dotyczące społecznego i środowiskowego wpływu tej technologii.

Jan Waligórski powraca do kwestii związanych z immersją, opowiadając się za posthumanistycznym podejściem do antropologii rzeczywistości wirtualnej (VR), które wykracza poza cyfrowy dualizm, i konceptualizując użytkowników VR jako hybrydowe „cyborgiczne asamblaże". Autor twierdzi, że technologia VR znacząco angażuje fizyczne ciała

użytkowników w wirtualne środowiska, zmniejszając dzielącą owe fizyczne i wirtualne wcielenia lukę, która istnieje podczas korzystania z urządzeń stacjonarnych. Podczas gdy użytkowniczki i użytkownicy VR mogą konstruować alternatywne wirtualne ja w obrębie tej przestrzeni, taki proces retroaktywnie angażuje ich fizyczne ciała, nie zaś je odcina. W takim posthumanistycznym ujęciu osoba zanurzona w VR stanowi tymczasowe splątanie ludzkiego, technologicznego i cyfrowego ciała, zacierając granice między fizycznym/wirtualnym i ludzkim/maszynowym.

W kolejnym artykule Miłosz Wojtyna przygląda się złożonej relacji między pracą cyfrową, reprezentacją wizualną i naturą pracy we współczesnym kapitalizmie. Krytycznie analizuje, w jaki sposób cyfrowe interfejsy, ekrany i dyskursy wizualne przesłaniają rzeczywistość wyzysku pracowników, kontroli poznawczej oraz erozji granic między pracą a życiem prywatnym. Autor argumentuje, że współczesny kapitalizm to „cyfrowy narcyz, który pod maniakalnie wyświetlanymi semiosferami pozorów skrywa ziejącą egzystencjalną ranę – świadomość upadku, bierzmo kognitywnej eksploatacji, kruchość «zainscenizowanej autentyczności»”[14]; wzywa przy tym do krytycznego badania praktyk pracy w erze cyfrowej, a także do rozważenia alternatywnych modeli poza kapitalistycznymi strukturami.

Wspólny esej Mirka Filiciaka i Pawła Starca odnosi się do innej formy splątania – bada złożoną interakcję między smartfonami rozumianymi jako infrastruktura a praktykami społecznymi. Autorzy podkreślają napięcie między obietnicą wzmocnienia pozycji użytkownika a rzeczywistością nadzoru i manipulacji w przestrzeni cyfrowej. Badanie wykorzystuje innowacyjne podejście metodologiczne: łączy tradycyjne techniki etnograficzne z narzędziami wizualnymi, by uchwycić często niewidoczny wpływ infrastruktury cyfrowej na codzienne życie. Skupiając się na wizualnych aspektach korzystania ze smartfonów, od selfie po śledzenie kondycji fizycznej, autorzy ujawniają, jak te

urządzenia zmieniają tożsamość jednostki, jej relacje społeczne i postrzeganie rzeczywistości. Esej jest świetnym przykładem tego, jak można przemyśleć fotografię w dobie usieciowionych obrazów.

Polski przekład tekstu, który uważamy za ważny dla omawianego tematu, również porusza kwestię infrastrukturalnego splątania. Nicole Starosielski analizuje koncepcję „ekologii rurociągów" w hrabstwie Delaware w stanie Nowy Jork, badając, w jaki sposób różne systemy – kable światłowodowe, sieci elektryczne, wodociągi i potencjalne gazociągi – są splątane ze środowiskiem, strukturami społecznymi i historią lokalnego rozwoju. Rurociągi te funkcjonują jako nie tylko przewody techniczne, lecz także formy ekologiczne, które kształtują otoczenie i same są przez nie formowane. Autorka sugeruje, że chociaż są one technologiami eksploatacji, mogą być wykorzystywane również do bardziej zrównoważonych celów poprzez ponowne wykorzystanie infrastruktury, spółdzielcze zarządzanie oraz strategiczne pozycjonowanie wobec szkodliwych zmian.

Ostatnia wypowiedź w tej sekcji, autorstwa Olympii Contopidis, powraca do kwestii grywalizacji i prekaryzacji, zwłaszcza w kontekście ekonomii pracy dorywczej, zamykając zestaw wypowiedzi na temat „cyfrowych splątań". Autorka przygląda się temu, jak platformy pośrednictwa pracy, na przykład Uber czy Lyft, w coraz większym stopniu gamifikują pracę, splątując ją z czasem wolnym, aby podnieść motywację i dostosować zachowanie pracowników do rentowności firmy bez zatrudniania ich w sensie formalnym. Badaczka śledzi implikacje zarządzania algorytmicznego i pokazuje, jak wzmacnia ono prekarny charakter pracy zdalnej. Analizując, jak współczesne dzieła sztuki wykorzystują elementy cyberpunku i gier wideo do krytyki tych zjawisk, Contopidis podkreśla artystyczną reakcję na utowarowienie pracy w gospodarkach cyfrowych.

Panorama poświęcona jest teatrowi, a dokładniej złożonej

interakcji między performansem, dokumentacją i praktykami archiwalnymi w serii działań Tadeusza Kantora zatytułowanych *Linia podziału* (1965–1972). Mischa Twitchin przygląda się temu, jak akt „kreślenia linii" staje się zarówno dosłownym, jak i metaforycznym gestem, podważając tradycyjne pojęcia sztuki awangardowej i relacji między wydarzeniem a dokumentacją. Analizuje, w jaki sposób pamięć, fotografia i relacje pisane współgrają ze sobą, tworząc wiele wersji „oryginalnego" wydarzenia, i problematyzuje koncepcje autorstwa, uczestnictwa oraz historycznej ścisłości. Badając napięcia między efemeryczną naturą performansu a trwałą jakością dokumentacji, stawia ważne pytania o naturę twórczości artystycznej, rolę archiwum w kształtowaniu narracji historycznych oraz złożoną relację między sztuką a polityką w zimnowojennej Polsce.

Migawki zawierają refleksje wokół dwóch książek. Ewa Drygalska podjęła się skontekstualizowania niezwykle wpływowego *Atlasu stucznej inteligencji* Kate Crawford, który został niedawno przetłumaczony na język polski; podkreśla trudność w ocenie społecznego wpływu AI oraz potrzebę zniuansowanego podejścia do zrozumienia i regulacji tej przełomowej technologii. Ewa Manikowska poddaje natomiast krytycznemu oglądowi książkę Agnieszki Pajączkowskiej *Nieprzezroczyste. Historie chłopskiej fotografii*, akcentując potrzebę konsekwentnej pracy z metodologią i zważania na względy etyczne w projektach historii mówionej – szczególnie wówczas, gdy porusza się trudne tematy historyczne.



Ben Joseph Andrews, Emma Roberts, *Turbulence: Jamais Vu*, 2023. Doświadczenie VR, 10 min. Dzięki uprzejmości osób artystycznych

Trudno nam uznać, że wymienione tu refleksje i perspektywy wyczerpują kwestię cyfrowych splątań, mamy jednak nadzieję, że wykonają one przynajmniej kilka sprawczych cięć w intraakcji z tym obszarem i uwidocznią szereg zjawisk wartych przemyślenia. Jak stwierdza narrator *Turbulence*, „nawet jeśli świat wydaje się inny, codzienność toczy się dalej. Nawet proste rzeczy stają się dziwnie trudne". Podczas gdy pod pewnymi względami jeszcze przez jakiś rzeczy mogą wydawać się trudniejsze, na innych płaszczyznach owa niestabilność lub nieokreśloność może się okazać „warunkiem zajęcia stanowiska". Jak to ujmuje Karen Barad: „A co, jeśli podstawą, «fundamentem» odróżnienia dobra od zła jest *flaming queen*, pedał, lesba, transseksualista lub osoba gender-queer?"[15].

Zatrzymajmy się na chwilę przy tej myśli.

1 Zob. Domna Banakou i Christos Hadjipanayi, *Being Somebody Else: The Future of Narrative Storytelling*, „Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej" 2022, nr 33, https://doi.org/10.36854/widok/2022.33.2570; argumenty przeciwko tej tezie: Michał Matuszewski, *Czy można być krową? Dlaczego VR nie jest maszyną empatii*, „Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej" 2022, nr 33, https://doi.org/10.36854/widok/2022.33.2548, dostęp 11 października 2024.

2 Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, Durham 2007, s. 19.

3 Karen Barad, *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*, „Signs: Journal of Women in Culture and Society" 2003, t. 28, nr 3, s. 804.

4 Ibidem, s. 813.

5 Karen Barad, *Intra-Actions. Interview by Adam Kleinmann*, „Mousse Magazine" 2012, s. 77.

6 Ibidem, s. 80.

7 Karen Barad, *Posthumanist Performativity…*, s. 817.

8 „Co istotne, należy odnotować, że «odrębne» sprawczości są takie tylko w sensie relacyjnym, a nie absolutnym, to znaczy, że sprawczości są odrębne tylko w odniesieniu do ich wzajemnego splątania; nie istnieją jako indywidualne elementy". Eadem, *Meeting the Universe Halfway…*, s. 33.

9 Eadem, *Intra-Actions. Interview by Adam Kleinmann…*, s. 80.

10 Nathan Jurgenson, *Fotka. O zdjęciach i mediach społecznościowych*, przeł. Ł. Zaremba, Karakter, Kraków 2021, s. 93/182.

11 Ibidem, s. 100/182.

12 Stéphane Vial, *Being and the Screen: How the Digital Changes Perception. Published in one volume with "A Short Treatise on Design"*, przeł. P. Baudoin, MIT Press, Cambridge, Mass. 2019, s. 15/327.

13 Andrew Dewdney, *Forget Photography*, Goldsmiths Press, London 2021, s. 24/299.

14 Zob. w tym numerze: Miłosz Wojtyna, *Siedzę przed kompem*, „Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej" 2024, nr 38, https://doi.org/10.36854/widok/2024.38.2855.

15 Karen Barad, *Intra-Actions. Interview by Adam Kleinmann…*, s. 80.