

Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej

tytuł:

Nowe narracje wizualne

źródło:

Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej 2022 nr 33

odsyłacz:

<https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2022/33-nowe-narracje-wizualne/nowe-narracje-wizualne>

doi:

<https://doi.org/10.36854/widok/2022.33.2596>

wydawca:

Widok. Fundacja Kultury Wizualnej

afiliacja:

Uniwersytet SWPS

Uniwersytet Warszawski

słowa kluczowe:

narracja wizualna; doświadczenie cyfrowe; rzeczywistość wirtualna;
technologia; kultura wizualna

streszczenie:

Wstęp do numeru poświęconego nowym narracjom wizualnym.

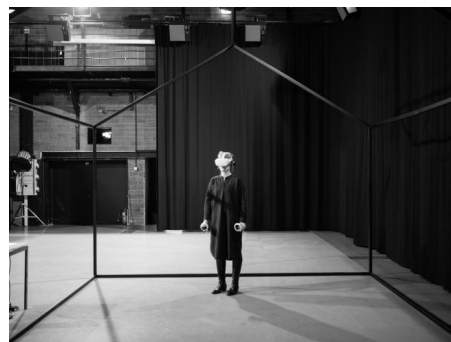
-

Nowe narracje wizualne

My ludzie jesteśmy zwierzętami napędzanymi przez narrację.
[...] Wierzymy w historie o świecie, które opowiadamy sobie nawzajem.

Ludger Pfanz, konferencja *Nowe Narracje Wizualne*, 2019

W nowych narracjach wizualnych nie ma rzecz jasna niczego nowego. Jeśli posługując się tym terminem, mamy na myśli pojawienie się hybrydycznych form opowiadania, łączących różne media i sposoby uobecniania świata oraz nas w nim (takich jak wystawa, instalacja, publikacja, projekcja czy immersja), to wydarzyło się to już dawno temu – zwłaszcza jeśli chcemy mówić o kulturze cyfrowej, a przecież chcemy. Przed około dekadą autorzy raportu poświęconego przyszłości sektora kreatywnego w Europie stwierdzili, że między rokiem 2001 i 2012 „całość wzrostu gospodarczego w sektorze kreatywnym w Europie napędzana jest przez media cyfrowe”¹. Nie powinno więc być zaskoczeniem, że w roku 2010 miał miejsce tak zwany zwrot cyfrowy, co oznacza, że opublikowano wówczas więcej treści w internecie niż ogłoszono drukiem². Odtąd wszystkie tradycyjne media niecyfrowe są skazane na stagnację, jeśli nie uda im się wyrównać strat poniesionych po stronie analogowej zyskami z cyfrowej transformacji, co pozostaje wyzwaniem dla całego sektora kreatywnego. Wiemy na pewno, że „cyfrowe doświadczenia zmieniają sposoby, w jakie widzowie korzystają z kultury, a także prowadzą do nowych form praktyk kulturalnych i uczestnictwa w kulturze”³. Zmiany w technologiach produkcji i upowszechniania kultury modyfikują przyzwyczajenia – ale także oczekiwania – widzów, a wytwórcy i dystrybutorzy takich treści



ciągle szukają sposobu, by na te oczekiwania odpowiedzieć. Premiera i dyskusja wokół specjalnego interaktywnego odcinka serialu *Black Mirror* zatytułowanego *Bandersnatch* jest tego doskonałym przykładem⁴. Choć trudno przewidzieć, jaka konkretnie czeka nas przyszłość w dziedzinie produkcji i recepcji dóbr kulturalnych, możemy z dużą pewnością stwierdzić, że będzie ona cyfrowa. Refleksje te otwierały powstałą w 2018 roku aplikację grantową, która stała się początkiem Laboratorium Narracji Wizualnych, założonego rok później przy Szkole Filmowej w Łodzi (i współprowadzonego przez członka naszego zespołu redakcyjnego). Laboratorium podejmuje twórczą i naukową eksplorację technologii związanych z narracją, takich jak *cinematic VR*, stereoskopia, interaktywny dokument i inne interaktywne formy wizualne, esej filmowy i wreszcie cyfrowe publikacje wielomedialne. Nie bez przyczyny Komisja Europejska nazwała dekadę 2021–2030 „cyfrową dekadą Europy”⁵. Wydawało się, że to odpowiedni – żeby nie powiedzieć: najwyższy – czas, by instytucja artystyczna z głównego nurtu dołączyła do działań w tym obszarze⁶.

Kiedy vnLab oficjalnie otwierał swoją działalność jesienią 2019 roku konferencją *Nowe Narracje Wizualne*, nie sposób było przewidzieć, że kilka miesięcy później pandemia COVID-19 całkowicie zmieni zasady gry. Podczas gdy w latach 2017–2019 Netflix prowadził wojnę z Festiwalem Filmowym w Cannes o współczesną definicję filmu i miejsce streamingu w tej definicji⁷, a żaden szanujący się festiwal nawet nie wziąłby pod uwagę streamowania filmów jako części swojego programu, dziś stało się to powszechną praktyką – można by dodać, że z zyskiem dla publiczności. W 2017 roku pionier pracy zdalnej, IBM, postanowił przywrócić do pracy stacjonarnej znaczną część swoich pracowników w celu zwiększenia innowacyjności i efektywności pracy⁸, a tymczasem w roku 2020 cały świat nagle odsunął się w teleobecność – serwisy chmurowe i usługi wideokonferencyjne przeżyły wówczas niebywały boom, tworząc nowy ekosystem

pracy hybrydowej, w którym nadal funkcjonujemy i który, jak się wydaje, zostanie z nami na stałe, czy tego chcemy, czy nie. Na fali tych radykalnych wyzwań – a także innowacji – sektor VR rozwinął się w niesłychany sposób, po dekadzie pełnych nadziei prognoz. Dziś coraz większa liczba festiwali filmowych tworzy osobne sekcje VR, a Metaverse jest na ustach wszystkich, co wydaje się zapowiedzią zbliżenia pomiędzy mediami audiowizualnymi, czyli filmem, grami komputerowymi i sztukami wizualnymi (zwłaszcza w formie cyfrowej). Oznaką tej tendencji może być fakt, że w ubiegłym roku nowojorski Tribeca Festival stworzył autonomiczną sekcję dla gier komputerowych (choć gry prezentowano tam już od 2011 roku), a słowo „film” znikło z nazwy tej imprezy.

Przy prędkości, z jaką zmienia się dziś kultura wizualna – dosłownie na naszych oczach – refleksje dotyczące zagadnień, które kilka lat temu mogły wydawać się egzotyczne lub bardzo specjalistyczne, dziś stają się tyleż niezbywalne, co pilne. Dotyczy to zwłaszcza doświadczeń czasoprzestrzennych takich jak VR – technologia ta uruchomiła bowiem „zwrot przestrzenny” w myśleniu o wizualnym opowiadaniu. W przeciwieństwie do filmu i innych „płaskich” mediów audiowizualnych, gdzie czas jest czynnikiem decydującym, w doświadczeniach czasoprzestrzennych musimy się nauczyć organizować przestrzeń w taki sposób, by zaczęła ona wytwarzać sensory, by stała się metaforyczna (tu znakomitym punktem odniesienia może być teatr). Kolejnym ważnym zagadnieniem w VR jest kwestia punktu widzenia (kim jestem?) oraz ucieleśnienia. W interaktywnych i partycypacyjnych formach opowiadania musimy pozbyć się fantazji o autorskiej kontroli i zacząć myśleć raczej w kategoriach narracyjnych światów niż autonomicznych opowieści. Jesteśmy świadkami zmiany paradygmatu, zarówno w relacji osoby twórczej i osób odbiorczych, która z modelu nadawca–odbiorca przeistacza się w model dialogiczny, jak i w relacji osoby twórczej i jej narzędzi, zwłaszcza dziś, gdy

w obszarze technologii wykorzystujących uczenie maszynowe (czy tak zwaną sztuczną inteligencję) kolejne przełomy następują w rytmie dosłownie cotygodniowym. W obliczu tych zmian kluczowe stają się pytania o naturę twórczości i autorstwa, nie wspominając nawet o kwestiach prywatności, bezpieczeństwa i zdrowia.

Jest to ekscytujący, ale też niepokojący czas. Tym bardziej jesteśmy dumni, że możemy podzielić się z Wami numerem „Widoku” poświęconym nowym narracjom wizualnym, zainicjowanym po konferencji vnLabu z 2019 roku. Dwa obecne w nim teksty są bezpośrednim skutkiem tamtego spotkania osób tworzących i prowadzących badania naukowe. W pierwszym z nich Sylvia Rothe konfrontuje się ze wspomnianym zwrotem przestrzennym i proponuje pojęcie „osi przestrzeni” (*spaceline*) w miejsce „osi czasu” (*timeline*) jako definiującej filmowy język *cinematic VR* (lub inaczej filmu dookólnego); drugi, przygotowany przez Domnę Banakou i Christosa Hadjipanyia, podejmuje kwestię ucieleśnienia jako możliwą przyszłość dla narracji wizualnej. Autorzy twierdzą, że „połączenie wejścia w buty fikcyjnych postaci, w dosłownym sensie, i działania w imieniu tych postaci może aktywować reakcje empatyczne, co z kolei może prowadzić do bardziej bezpośredniej integracji perspektywy postaci z doświadczeniem życiowym użytkownika VR”. Dodatkowy punkt widzenia oferuje Grzegorz Pochwatko, który przeprowadziwszy serię badań z dziedziny psychofizjologii percepcji na utworach VR wyprodukowanych w ramach vnLab, pokazuje, dlaczego takie badania mogą być niezwykle cenne i płodne w badaniu „języka” tych młodszych mediów, niemających długiej tradycji, na której mogłyby się wesprzeć w poszukiwaniu artystycznie przekonujących konwencji.

Zamykając tematyczne **Zbliżenie**, proponujemy dwa przekłady tekstów: Williama Uricchia, który kreśli możliwe scenariusze przyszłości form opowiadania dokumentalnego, biorąc pod uwagę wspomniane już przesunięcia w rozumieniu

autorstwa, sprawczości i partycypacji, a jednocześnie podając w wątpliwość nowoczesne rozumienie podmiotu jako takiego; oraz Illyi Szilak, która podejmuje próbę włączenia ciała w obszar cyfrowości, przyglądając się relacji ciała i algorytmu, człowieka i technologii. „Wraz ze spłaszczaniem informacji w bazie danych – pisze autorka – same interfejsy nadają pewien rozpęd, wyznaczają pole widzenia i trajektorie prób przemierzania tego terytorium [świata jako bazy danych]. Artyści są więc tymi, którzy tworzą nie tyle nową treść jako taką, ile nowe formy i sposoby przetwarzania informacji zawartych w tej bazie danych. To oni tworzą reguły dla tej gry – lub ich brak”⁹.

Skoro mowa o bazach danych, artysta multimedialny Filip Gabriel Pudło rozwija ten wątek w **Panoramie**, powracając do historii i praktyk sztuki generatywnej w kontekście filmu. Rozpoczyna swoją refleksję od tradycji Warsztatu Formy Filmowej przy Szkole Filmowej w Łodzi a kończy na współczesnych filmach generatywnych opartych na systemach bazodanowych. Dalej w tym dziale Małgorzata Sugiera analizuje powieść Davida Cronenberga *Consumed*, wydobywając z niej rozpoznanie, że współczesne technologie cyfrowe tworzą immersje tak mocno splątane z naszymi cielesnymi doświadczeniami, iż potrzebne są nowe rozumienie i nowa definicja tradycyjnego, w istocie teatralnego sposobu postrzegania i rozumienia świata. Sprawdza to Piotr Fortuna; badając wpływ i implikacje istnienia wirtualnych influencerów – algorytmicznych bytów doświadczanych przez ich odbiorczynie i odbiorców jako realne postaci – zadaje sobie mitchellovskie pytanie: czego pragnie cyfrowy influencer? Sylwia Papier stawia podobne pytanie w kontekście zaświadczenia, przyglądając się prowadzonemu przez USC Shoah Foundation projektowi *Dimensions of Testimony*. Uruchomione w 2012 roku przedsięwzięcie polegało między innymi na wytworzeniu holograficznych wersji ostateńców z Zagłady, które mają reprezentować – w bardziej „żywej” formie – tę traumatyczną

pamięć. Wreszcie redaktor tego numeru, Krzysztof Pijarski, pyta o cyfrowe publikacje i webdoki jako autonomiczne dzieła sztuki (lub komplementarne wobec ich fizycznych wcieleń), próbując wyobrazić sobie nowy ekosystem dostępnych online ambitnych utworów artystycznych, które uczestniczyłyby w wizualnej sferze publicznej jako gest polityczny i poetyczne tworzenie światów.

Punkt widokowy poświęciliśmy *Control Negative*, mocnemu i pracującemu z wyobraźnią utworowi VR Moniki Masłoń dotyczącemu problemu utraty – kontroli, środowiska, ciała, zdolności poznawczych, kogoś bliskiego, a wreszcie również siebie. Komentarz do utworu zaproponowała Anna Ptak, która ujmuje go w kategoriach nowej formy gatunkowej i dowodzi, że to „meta VR, VR krytyczny czy refleksyjny, który przeciera szlaki w oswojaniu myśli o zdecentralizowanym ja”. Jednocześnie podkreśla, że *Control Negative* konfrontuje nas z kluczowym zagadnieniem egzystencjalnym. W opowieściach o śmierci zazwyczaj poszukujemy protagonistów i protagonistek, którzy umierają, lecz mimo to pozostają pełni życia. Doświadczenie Masłoń „jest wypowiedaniem tej społeczności w umieraniu z innej strony: żywej osoby, która czyni miejsce dla możliwości niezycia”¹⁰.

W **Migawkach** znajdziecie trzy teksty krytyczne: Michał Matuszewski proponuje krytyczne odczytanie książki Jeremy’ego Bailensona, skupiając się na wirtualnej rzeczywistości i wyobrażeniu tego medium jako „maszyny empatii”; Natalia Judzińska przygląda się wystawie *Kryjówki. Architektura przetrwania*, rekonstruującej miejsca ukrywania się Żydów w czasie Zagłady; i wreszcie Agnieszka Jakimiak skupia się na dwóch filmach Julii Ducournau, by zdekonstruować pojęcie „nowego francuskiego ekstremizmu”, ukute przez Jamesa Quandta w celu napiętnowania fali krytycznego body horroru we współczesnym kinie francuskim.

Dobrej lektury!

Zespół redakcyjny

- 1 Thomas Künstner, Matthew Le Merle, Hannes Gmelin, Christian Dietsche, *Cyfrowa Przyszłość Kreatywnej Polski. Ekonomiczny wpływ Internetu na sektor kreatywny w Polsce i w Europie*, Booz & Co., 2013, s. 7; www.nck.pl/badania/raporty/cyfrowa-przyszlosc-kreatywnej-polski-ekonomiczny-wplyw-internetu-na-sektor-kreatywny-, dostęp 5 października 2022. (Raport został opracowany przez firmę consultingową Booz & Company i sfinansowany przez Google Inc.).
- 2 Czy i w jaki sposób taką zmianę da się zarejestrować – to osobne pytanie. Tezę tę stawia Carola Zwick w książce *The Digital Turn: Design in the Era of Interactive Technologies*, red. B. Junge, Z. Berzina, W. Scheiffele, W. Westerveld, C. Zwick, eLab, Weißensee Academy of Art, Berlin 2012.
- 3 *Culture is Digital*, Department for Digital, Culture, Media & Sport, marzec 2018, s. 9; www.gov.uk/government/publications/culture-is-digital, dostęp 5 października 2022.
- 4 Zob. Jesse Damiani, *Black Mirror: Bandersnatch is Netflix's Trojan horse to profit*, „The Verge”, 2 stycznia 2019; www.theverge.com/2019/1/2/18165182/black-mirror-bandersnatch-netflix-interactive-strategy-marketing, dostęp 4 października 2022.
- 5 Zob. https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_pl, dostęp 5 października 2022.
- 6 W tym sensie z głównego nurtu, że medialaby i wydziały multimedialne od dekad eksperymentowały z tymi technologiami. vnLab od innych medialabów różni to, że choć analogicznie do nich wychodzi ono od badania związków między nowoczesnymi technologiami, nauką, sztuką i mediami, skupia się przede wszystkim na współczesnej narracji wizualnej we wszystkich jej przejawach, konwencjach i praktykach – a więc nie na samej technologii, lecz na konwencjach artystycznych powstających w obszarze kultury cyfrowej.
- 7 Mark Allison, *Netflix vs. Cannes is one front in a bigger battle for the future of the movie industry*, 14 maja 2019; www.cnbc.com/2019/05/14/netflix-vs-cannes-battle-for-the-future-of-the-movie-industry.html, dostęp 1 października 2022.
- 8 Sarah Kessler, *IBM, remote-work pioneer, is calling thousands of employees back to the office*, „Quartz”, 21 marca 2017; <https://qz.com/924167/ibm-remote-work-pioneer-is-calling-thousands-of-employees-back-to-the-office/>, dostęp 1 października 2022.
- 9 Illya Szilak, *Czy cyborgi śnią o aplikacjach iPhone'a? Ciało i narracja w cyfrowych wizualnościach*, przeł. Agata Waszkiewicz; w tym numerze.
- 10 Anna Ptak, *„This is Major Tom to Ground Control”*, w tym numerze.

