

Rafał Nahirny

Uniwersytet Wrocławski

Instytut Kulturoznawstwa

Nadnaturalny horror w Google Street View

Estetyka niepokoju a obrazy ładu w przestrzeni miejskiej*

Słowa kluczowe: Google Street View, niesamowite, creepypasta, netlore, miasto, przestrzeń publiczna

Abstract: Images constituting the world of Google Street View most frequently represent order in urban public space. We use this application for directions and trip planning. But we can also look at Street View images differently. The author of the article analyzes creepypasta stories (anonymous short scary online legends posted on various message boards) that are happening in the visual world created by Google. The main objective is to describe elements creating the aesthetics of anxiety and strategies used to construct the experience of the uncanny in the world of Street View.

Key words: Google Street View, uncanny, creepypasta, netlore, city, urban public space

Rozstrzygający moment

Pocahunek (1950) Roberta Doisneau to fotografia, która stała się nie tylko symbolem Paryża jako miasta zakochanych, ale także nowego sposobu myślenia i uprawiania fotografii dokumentalnej. Ulice nowoczesnych miast stają się naturalnym środowiskiem fotografa, który przemyka niepostrzeżenie pomiędzy

* Informacje o źródłach finansowania badań przedstawionych w artykule: badania zostały wykonane w ramach pracy własnej.

budynkami ze swoim ulubionym modelem aparatu Leica w rękę. Jest częścią tłumu, ale równocześnie zachowuje czujność i wytężoną uwagę, ponieważ w każdej chwili może wydarzyć się coś niezwykłego, intrygującego i pięknego. Nie ma wiele czasu na kadrowanie i uchwycenie odpowiednich proporcji. Dlatego musi zaufać swojej intuicji, działać szybko i dyskretnie. Fotograf wstrzymuje oddech. Ma sekundy, żeby spojrzeć przez wizjer aparatu, szybko nacisnąć spust migawki i uchwycić na kliszy „rozstrzygający moment”¹, którego jest świadkiem. Przez ten krótki czas, podobnie jak zakochani z fotografii Doisneau, przestaje być częścią tłumu, w który próbował się wcześniej wtopić. Czas się zatrzymuje. Za chwilę



Fot. 1. Michael Wolf, fotografia z cyklu *Paris*

ŹRÓDŁO: <http://photomichaelwolf.com/#paris-street-view/16>

¹ H. CARTIER-BRESSON: *The Decisive Moment*. New York 1952.

„rozstrzygający moment” przemianie i wszyscy powrócą do swoich nawykowych czynności życia codziennego. Tymczasem fotograf powraca do swojego atelier z kolejną zdobyczą. Uchwycił z zaskoczenia coś, czego nie dostrzegli pozostali uczestnicy życia codziennego, a co stanowić może o istocie głębokiej rzeczywistości. Pod pozorem chaosu życia codziennego skrywa się bowiem ustrukturuwany porządek, który przejawia się niekiedy poprzez znaczące zdarzenia przyłapywane przez fotografa (tym właśnie fotografia uliczna różni się od fotografii tworzonej przez paparazzo, skupionej na powierzchni rzeczywistości)².

Oto kolejna fotografia (fot. 1). Ponownie znajdujemy się w Paryżu. Dwoje zakochanych wymienia kolejny pocałunek. Na pierwszym planie mężczyzna pochyla się, żeby zapalić papierosa. W tle widzimy spacerujących ludzi. Czas znów się zatrzymuje. To fotografia, której autorem mógłby być równie dobrze Doisneau lub Cartier-Bresson. Wykonał ją jednak... jeden z jedenastu obiektywów aparatu Dodeca 2360 firmy Immersive Media, które są częścią systemu zamontowanego na samochodach Street View. Pojazdy należące do firmy Google, wyposażone dodatkowo w lasery umożliwiające tworzenie obiektów 3D oraz GPS zapisujący dokładną lokalizację, stanowią bez wątpienia jedno z nowych maszyn widzenia, których tak bardzo obawiał się Paolo Virilio³.

Fotografia pochodzi ze zbioru Michaela Wolfa i jest częścią projektu *Life in Cities*. Niemiecki artysta spędził już ponad czterysta godzin, przemierzając świat Street View w poszukiwaniu takich właśnie „rozstrzygających momentów”, które następnie fotografuje ponownie swoim aparatem. Jak rozumieć ten paradoksalny gest fotografowania powierzchni ekranu monitora i tworzenia niejako zdjęcia drugiego stopnia? Czy to nowa forma readymades? Czy artysta swoim gestem nobilituje seryjnie powstające obrazy do rangi sztuki? Być może w ten właśnie sposób Wolf humanizuje cyfrowy obraz wytworzony przez maszyny i przywraca mu utraconą aurę. Jego projekt można potraktować jako grę z nowymi formami obrazowania przestrzeni miejskiej, która równocześnie jest wyrazem uznania dla klasyków fotografii ulicznej (fot. 2). Wiele zdjęć z jego zbioru zdaje się być niemalże cytatem z ich twórczości, jak w przypadku słynnego zdjęcia Cartiera-Bressona przedstawiającego mężczyznę przeskakującego przez kałużę (*Derriere la Gare Saint-Lazare*, 1932). Czytelne nawiązania do klasyków prowokują widza do przemyślenia na nowo statusu fotografii ulicznej w dobie maszyn widzenia i industrializacji spojrzenia.

² Więcej na temat fotografii ulicznej zob.: S. EDWARDS: *Fotografia. Bardzo krótkie wprowadzenie*. Przeł. M.K. ZWIERZDZYŃSKI. Kraków 2014, s. 27–61; A. ROUILLE: *Fotografia. Między dokumentem a sztuką współczesną*. Przeł. O. HEDEMANN. Kraków 2007, s. 148–154; F. SOULAGES: *Estetyka fotografii. Strata i zysk*. Przeł. B. MYTYCH-FORAJTER, W. FORAJTER. Kraków 2007, s. 35–46; C. SCOTT: *Street Photography. From Atget to Cartier-Bresson*. London–New York 2007.

³ P. VIRILIO: *Maszyna widzenia*. Przeł. B. KITA. W: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*. Red. A. GWÓZDŹ. Kraków 2001, s. 39–62.



Fot. 2. Michael Wolf, fotografia z cyklu *A Series of Unfortunate Events*

ŹRÓDŁO: <http://photomichaelwolf.com/#asoue/30>

Obrazowanie ładu w przestrzeni publicznej

W 2007 roku firma Google uruchomiła dodatkową funkcjonalność w serwisie Google Maps, która dzięki serii zdjęć panoramicznych pozwala użytkownikom na odbywanie wirtualnych spacerów w przestrzeni publicznej. Obrazy Street View rozpoznamy bez trudu po graficznych elementach interfejsu. Strzałki wskazujące kierunek, nazwy ulic i numery domów informujące nas precyzyjnie o miejscu, w jakim się znajdujemy, są znakami będącymi częścią estetyki Street View. Elementy interfejsu nanoszone są najczęściej automatycznie przez odpowiednie oprogramowanie graficzne bez jakiegokolwiek udziału człowieka. Powstawaniu obrazów Street View nie towarzyszą więc żadne dywagacje związane z estetyką fotografii, a więc dotyczące kadrowania, proporcji czy oświetlenia. Dla programistów i grafików liczy się przede wszystkim to, żebyśmy wiedzieli, gdzie się znajdujemy, i potrafili intuicyjnie poruszać się w zobrazowanej przestrzeni świata Google. Estetyka podporządkowana zostaje funkcji, jaką mają pełnić fotografie. W efekcie powstaje świat zbudowany z całkowicie estetycznych, a więc praktycznych i użytkowych obrazów.

Większość z nas korzysta z Google Street View ze względów użytkowych, a więc zgodnie z zamierzeniem projektantów. Kiedy wyznaczamy trasę naszej podróży, sprawdzamy, jak wygląda ważny zjazd z autostrady, którego nie

chcielibyśmy minąć. Upewniamy się, jak wygląda nasz hotel, żeby móc szybko i sprawnie odnaleźć go, gdy będziemy już na miejscu. Przestrzeń przedstawiona w Street View jest przede wszystkim obrazem społecznego ładu i porządku. Nic nie wzbudza naszego niepokoju, a dzięki dobrze zaprojektowanemu interfejsowi poruszamy się bez przeszkód po tej funkcjonalnej przestrzeni i zdobywamy szybko potrzebne nam informacje.

Panujące powszechnie ład i spokój konotuje także natura. W świecie Street View najczęściej świeci słońce. Nie zobaczymy w nim żadnego załamania pogody, ulewnych burz, gwałtownej wichury czy niespodziewanego gradobicia. Pod tym względem rzeczywistość przedstawiona w Street View przypomina tę, którą znamy z architektonicznych wizualizacji przedstawiających planowane budynki i osiedla mieszkaniowe.

Niesamowite kopiuj – wklej

Obrazy Street View można oglądać jednak w sposób, którego nie przewidzieli projektanci tego świata. Świadectwem takich odczytań są m.in. creepypasty poświęcone obrazom Street View.

Creepypasta to obok trollpasty jeden z gatunków tzw. folkloru internetowego (określanego także jako *netlor*⁴), jakim są copypasty. Są to opowieści nieposiadające autora, żyjące swoim życiem anegdoty, kopiowane i wklejane bez końca na licznych forach internetowych (przypominają pod tym względem tzw. miejskie legendy). Creepypasta to określenie odnoszące się do tajemniczych, mrocznych i niepokojących opowieści o dziwnych wydarzeniach związanych z kulturą popularną i cyfrową. Często opowiadają np. o nawiedzonych plikach, których oglądanie wywołuje w widzu zmiany stanu świadomości, grach komputerowych, po których przejściu gracze popełniają zagadkowe samobójstwa, zaginionych i odnalezionych w internecie odcinkach popularnych kreskówek, takich, jak Myszka Miki, Simpsonowie czy My Litty Ponny, których bohaterowie robią coś niepokojącego i nietypowego (np. mordują w okrutny sposób inne postaci) albo ich samych spotyka coś strasznego. Z tego względu niektóre creepypasty można także interpretować jako przejaw przewrotnej fanfikcji. Niekiedy przyjmują one również instrukcje, które użytkownik internetu musi wykonać, żeby zobaczyć lub przeżyć coś niezwykłego i niepokojącego.

Właściwym creepypastom towarzyszą najczęściej zainicjowane przez nie dyskusje toczące się na internetowych forach (często w serwisie Reddit lub 4chan/x/). Część z użytkowników wstawia kopiującemu oceny (najczęściej w skali

⁴ *Netlor: Wiedza cyfrowych tubylców*. Red. P. GROCHOWSKI. Toruń 2013.

1–10), proponuje ewentualne korekty w fabule i narracji. Niekiedy pozostali użytkownicy odczytują wklejoną opowieść w sposób mniej ironiczny i zdystansowany oraz angażują się w czasochłonne śledztwa lub spory, których celem jest zweryfikowanie i ustalenie faktów opisanych w creepypaście. Dyskusje te nie tylko są przejawem emocji wywołanych lekturą, ale także stanowią świadectwo twórczego odbioru, który ożywia wyjściową opowieść, wzbogacając ją o kolejne elementy. W tym sensie należy uznać, iż są one integralną częścią gatunku. Nic dziwnego więc, że badacze internetowego folkloru mają z creepypastami wiele kłopotów. Niezwykle trudno jest uchwycić to, co można określić by mianem źródłowej opowieści, gdyż w zależności od forum, na którym została ona „wklejona”, może mieć inną postać. Pod tym względem badanie folkloru internetowego wiąże się z trudnościami charakterystycznymi dla studiów nad kulturą ludową. Niezwykle pomocne w tym zakresie okazują się tworzone zbiorowo przez użytkowników strony, których celem jest archiwizacja najważniejszych creepypast. Internauci wykorzystując format Wikipedii, wspólnie negocjują ostateczną wersję narracji⁵. Należy jednak pamiętać, że nie jest to naturalne środowisko występowania tych opowieści.

„Google Street View 3D”

Historia creepypasty „Google Street View 3D” rozpoczyna się od jednego z użytkowników serwisu 4chan, który w trakcie wirtualnego spaceru po przedmieściach Nancy zauważył na balkonie dziwną postać o ludzkich kształtach, ale zdecydowanie nienaturalnych proporcjach i być może nawet przerażającym obliczu. Ów użytkownik postanowił podzielić się szybko swoim intrygującym odkryciem na popularnym forum internetowym 4chan/x/, które poświęcone jest kwestiom paranormalnym. Kiedy wspólnie z innymi użytkownikami zastanawiał się, co takiego może przedstawiać ta fotografia, tajemnicza postać została zamazana (fot. 3).

W przypadku tej opowieści poczucie niepokoju wynika z kilku elementów. Przede wszystkim wzbudza je uwieczniona w projekcie Street View dziwna postać. Być może jest to kukła, być może jakaś lalka albo – jak twierdzą niektórzy uczestnicy śledztwa – maoryska rzeźba, ale bez wątplenia jej oblicze kojarzy się z czymś niezwykłym, a nawet diabelskim i demonicznym. Ważny jest także moment, w którym niepokojąca postać została uchwycona. Widzimy, jak stoi na balkonie. Niektórzy użytkownicy odnieśli wrażenie, że próbuje dostać się do środka czyjś domu. Mamy do czynienia z głęboko symbolicznym i niepokoją-

⁵ http://creepypasta.wikia.com/wiki/Creepypasta_Wiki [data dostępu: 18.06.2014].



Fot. 3. Fotografia pochodzi z jednego ze śledztw dotyczących creepypasty „Google Street View 3D”
 ŹRÓDŁO: <http://creepybot.net/?i=1133>

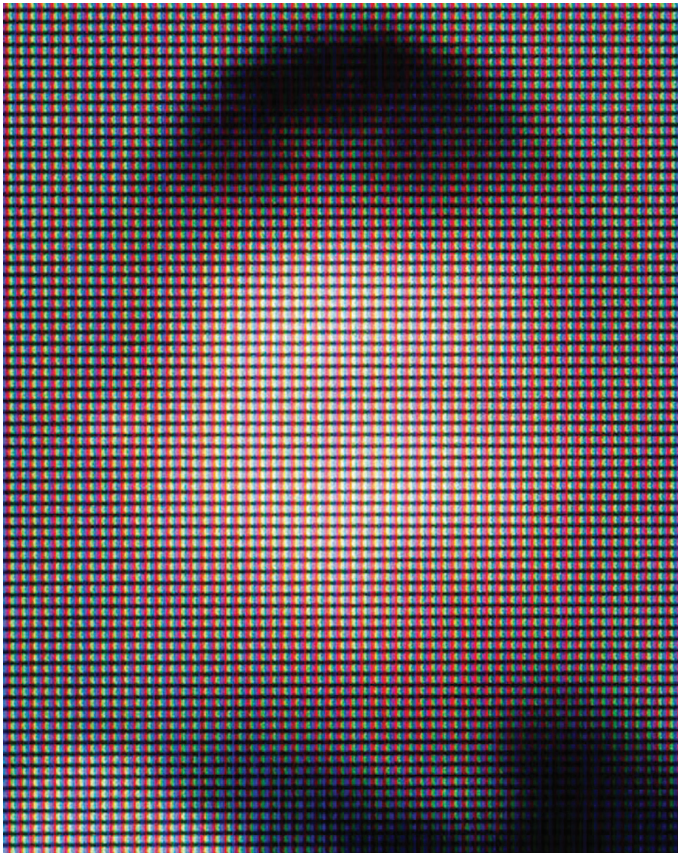
cym momentem, kiedy coś dziwnego i obcego przekracza próg domu⁶ i wkracza do przestrzeni, w której czujemy się najbardziej bezpieczni. Poczucie niezwykłości potęguje także wrażenie, iż postać spogląda wprost w obiektyw na widza. Dodatkowo, interwencja pracowników serwisu Street View sprawia, iż można nabrać nie tylko przekonania, że ktoś próbuje coś przed nami ukryć, ale także że ktoś stale nas obserwuje i wie, o czym rozmawiamy. W tym sensie zasadniczym tematem creepypasty „Google Street View 3D” jest gra skrywania i odsłaniania, czyli kluczowy element estetyki niepokoju i niesamowitości.

„Blurred Man”

Twarze mieszkańców świata Street View są zamazane (fot. 4). Dlatego nigdy nie poznamy ich tożsamości. W ten sposób programiści Google chronią prywatność przypadkowo uwiecznionych przechodniów. Twarze sfotografowanych osób

⁶ Na temat głęboko symbolicznego znaczenia progu domowego zob. A. VAN GENNEP: *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii: o bramie i progu, o gościnności i adopcji...* Przeł. B. BIAŁY. Warszawa 2006.

były początkowo widoczne, ale w trosce o ochronę prawną wizerunku zdecydowano się na ich zamazanie, czyli – w języku cyfrowej edycji zdjęć – zblurrowanie. W efekcie powstaje intrygujący paradoks. Żeby zachować swoje oblicze, trzeba założyć maskę (fot. 5). Czasami jednak algorytm popełnia błąd i nie wykrywa skutecznie twarzy wszystkich przechodniów, pozostawiając niektóre bez zmian. Niekiedy zdarza się też odwrotnie, że działa zbyt gorliwie i zamazuje oblicze rzeźb, a nawet zwierząt lub osób znajdujących się na reklamowych billboardach.



Fot. 4. Michael Wolf, fotografia z cyklu *Portraits*

ZRÓDŁO: <http://photomichaelwolf.com/#street-view-portraits/11>

Ukrywanie wizerunku ludzi w świecie Street View otwiera pole do niepokojących odczytań. Przykładem opowieści czerpiącej inspirację z działań algorytmu zamazującego twarze jest creepypasta „Blurred Man”. Opowiada ona o użytkowniku, który przemierza powodowany ciekawością świat Street View. Podczas jednej ze swoich wycieczek odkrywa nagle, że w różnych miejscach świata spotyka wciąż tego samego mężczyznę. Powracająca uparcie postać bez twarzy nie daje



Fot. 5. Ludzie gołębie

ŹRÓDŁO: Google Maps

spokoju narratorowi. W tym przypadku napięcie zbudowane jest przez niepewność wynikającą z faktu, iż nie może poznać twarzy nieznanego mężczyzny i ostatecznie rozstrzygnąć, czy obawy narratora są uzasadnione. Zblurowane twarze na ulicach Street View tworzą wrażenie maski, pod którą skrywają się prawdziwe oblicza i w ten sposób stają się ważnym elementem estetyki niepokoju. Pod tym względem jest to powtórzenie gestu z eksperymentalnego filmu *Faceless* (2007). W przypadku dzieła Manu Lukscha powstałego w całości z materiału zarejestrowanego przez monitoring wizyjny ukryto twarze przypadkowych przechodniów, którzy stali się nieświadomymi uczestnikami tego przedsięwzięcia. Dzięki temu zabiegowi twórcom filmu udało się wykreować sugestywną wizję świata z dystopijnej przyszłości.

Innym kluczowym elementem w creepypaście „Blurred Man”, który wzmacnia poczucie niepokoju, jest opisywany przez Freuda w eseju o niesamowitym „czynnikiem powtórzenia”⁷. Twórca psychoanalizy określa w ten sposób jakiś zwykły obiekt, który uporczywie powraca, czym potrafi, nawet w człowieku odpornym na zabobony, wzbudzić poczucie zagrożenia i fatalizmu. Załóżmy, że udajemy się w podróż statkiem. Idziemy do szatni i w zamian za oddaną odzież otrzymujemy numer 62. Jak byśmy się czuli, pyta Freud czytelnika, kiedy okazałoby się,

⁷ Z. FREUD: *Niesamowite*. W: *Pisma psychologiczne*. Przeł. R. RESZKE. Warszawa 1997, s. 249.

że „przydzielona nam na statku kabina nosi ten sam numer”?⁸ W przypadku creepypasty „Blurred Man” serie tworzą, oczywiście, fotografie przedstawiające tego samego mężczyznę w różnych miejscach świata. Trudno racjonalnie wytłumaczyć ten zbieg okoliczności. Być może tajemniczy mężczyzna jest turystą, który przypadkowo trafia tam, gdzie właśnie Google realizuje swój projekt. Ale jakie jest prawdopodobieństwo, że spotka go ponownie użytkownik przeglądający zbudowany z milionów fotografii świat Street View?

„Satellite Images”

Inną wariacją na temat tego samego niepokoju, wzbudzanego przez twarz skrywającą się za nienaturalną maską, jest creepypasta „Satellite Images”⁹. Jej bohater również odnajduje w odległych miejscach świata Street View tę samą tajemniczą postać. Tym razem jest to jednak kobieta. W porównaniu z poprzednią opowieścią zbiorowy autor creepypasty „Satellite Images” idzie krok dalej i rozwija wątek porwaczącej uparcie postaci, wzbogacając go o nowe elementy. Zagadkowa kobieta odwzajemnia w końcu spojrzenie narratora i zaczyna z czasem spoglądać wprost w obiektyw aparatu. Zupełnie jakby zorientowała się, że ktoś na nią patrzy. Przywołuje to na myśl znaną z malarstwa technikę konstruowania doświadczenia niezwykłości, której celem jest takie przedstawienie portretowanej postaci, żeby widz, bez względu na to, z którego miejsca sali będzie oglądać obraz, cały czas czuł na sobie jej spojrzenie. W ten sposób odwrócona zostaje relacja pomiędzy obiektem spojrzenia a patrzącym podmiotem. Sportretowana postać niejako ożywa, a widz ma wrażenie, że jest przez nią śledzony wzrokiem. Jako pierwszy technikę tę, wiążącą się ze sposobem przedstawiania Chrystusa w średniowieczu, opisał Mikołaj z Kuzy. Zgodnie z chrześcijańską teologią Bóg jest wszechwidzący¹⁰. W renesansie technikę tę zaczęto wykorzystywać, aby przedstawić w ten sposób zwykłych ludzi (m.in. Albrecht Dürer stworzył taki autoportret). Najbardziej niepokojące są jednak wizerunki kobiet (słynny obraz przedstawiający Mona Lisę czy też portret tęczowy królowej Elżbiety). Dlaczego tak się dzieje? W malarstwie europejskim kobieta jest obiektem spojrzenia. Nie powinna więc odwracać tej relacji, jak czyni to, zdaniem Johna Bergera, Olimpia z obrazu Maneta¹¹, czy też właśnie tajemnicza kobieta z creepypasty „Satellite Images”.

⁸ Ibidem, s. 249.

⁹ Na temat creepypasty „Satellite Images” zob. także B.C. BYRNE: *The Horror of Google Street View*. <http://rhizome.org/editorial/2014/mar/12/horror-google-street-view/> [data dostępu: 18.06.2014].

¹⁰ M. DE CERTEAU: *The Gaze Nicholas of Cusa*. „Diacritics” 1987, No. 3, s. 2–38.

¹¹ J. BERGER: *Sposoby widzenia*. Przeł. M. BRYL. Poznań 1997, s. 63.

Freud, analizując doświadczenie niesamowitości, powołuje się na własne przeżycie¹². Oto podczas kolejnego wyjazdu do Włoch twórca psychoanalizy udaje się na spacer po jednym z miasteczek, w którym właśnie się zatrzymał. Freud nagle przyspiesza nerwowo kroku i skręca w najbliższą uliczkę, ale szybko gubi się w ich gąszczu i trzy razy pod rząd trafia dokładnie na ten sam plac. Właśnie ta sytuacja stanowi dla Freuda punkt wyjścia do rozważań nad znaczeniem poczucia bezradności w przeżyciu niezwykłości. W opisie tym interesujące jest także to, co skłoniło twórcę psychoanalizy do tak nerwowej reakcji. Dlaczego Freud, który zwiedza sobie nieśpiesznie włoskie miasteczko, nagle zostaje wyrwany ze swojego wakacyjnego nastroju i chce jak najszybciej opuścić miejsce, w którym się znalazł? Wszystko to przez kobiety. Freud spaceruje bez wyraźnego celu i trafia nagle do dzielnicy, której wcześniej nie znał. Jak podkreśla, ulice są puste, ale dostrzega kobiety w oknach. Musi być już dość blisko nich, ponieważ podkreśla w swoim opisie fakt, iż mają pomalowane szminką usta. Freud nabiera więc przekonania, iż zawędrował do dzielnicy Złych Przyjemności. Dlatego przyspiesza kroku i skręca pośpiesznie w najbliższą możliwą uliczkę. Nie chce być widziany w złej okolicy. Ale kto mógłby go tam zobaczyć? Odpowiedź brzmieć może: Wielki Inny. Jest jednak jeszcze inna możliwość interpretacji tej sytuacji. Kobiety spoglądają z okien na ulicę, którą idzie Freud. Może jeszcze go nie spostrzegły, ale za moment już go zauważą. Być może to właśnie kobiecie spojrzenie, przed którym nie sposób się ukryć, tak bardzo niepokoi Freuda.

W creepypaście „Satellite Images” coraz bardziej zdenerwowany narrator zaczyna przeglądać w końcu w Street View także swoje sąsiedztwo. Ku swojemu zaskoczeniu również tam odnajduje tajemniczą kobietę, która na dodatek wyraźnie kieruje się w stronę jego domu. Ponownie wykorzystane zostaje wyobrażenie czegoś dziwnego i obcego, co zbliża się do naszego domu. Nagle ktoś dzwoni do drzwi narratora. Jak można się spodziewać, jest to tajemnicza kobieta ze świata Street View, ale jej twarz, co narrator odkrywa z przerażeniem, ciągle pozostaje zblurowana. Niesamowitość wzmocniona zostaje przez poczucie braku możliwości ucieczki. Narrator creepypasty w wyniku poważnego wypadku samochodowego porusza się z dużym trudem. Dlatego spacer w Street View stanowi dla niego coś w rodzaju kompensacyjnego i terapeutycznego przeżycia. Ostatecznie narrator „Satellite Images”, niczym bohaterowie opowiadań H.P. Lovecrafta, nie może uciec przed konfrontacją z tym, co burzy reguły znanego mu świata¹³, czyli przed spotkaniem z „Realnym horrorem”¹⁴.

¹² Zob. Z. FREUD: *Niesamowite...*, s. 249.

¹³ H.P. LOVECRAFT: *Kolor z przestworzy*. Przeł. R. GRZYBOWSKA. Warszawa 1996; H.P. LOVECRAFT: *Nadnaturalny horror w literaturze*. Przeł. A. LEDWOŻYW, Ł.M. POGODA, R. LIPSKI. Warszawa 2000; M. HUELLEBECQ: *H.P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*. Przeł. J. GISZCZAK. Warszawa 2007.

¹⁴ S. ŻIŻEK: *Lacrimae rerum: Kiesłowski, Hitchcock, Tarkowski, Lynch*. Przeł. G. JANKOWICZ, J. KUTYLA, K. MIKURDA, P. MOŚCICKI. Kraków 2007, s. 229.

Co ciekawe, przeanalizowana creepypasta odwołuje się do bardzo autentycznego doświadczenia. Projekt *Michele's Story* to rezultat współpracy Emilio Vavarelli z mężczyzną, który został prawie całkowicie sparaliżowany w wyniku wypadku drogowego. W efekcie powstała kolekcja stu fotografii zebranych podczas wirtualnych spacerów w świecie Street View. Większość z nich przedstawia drogowe kolizje i wypadki samochodowe (fot. 6) oraz ludzi, którzy poruszają się na wózkach inwalidzkich. W projekcie Vavarelli funkcjonalne obrazy wykreowane przez maszyny widzenia nabierają nowego, ludzkiego, głęboko osobistego i poruszającego znaczenia, a podróż do świata Street View staje się wyrazem konfrontacji z osobistymi lękami i traumami.



Fot. 6. Emilio Vavarella, fotografia z cyklu *Michele's Story*

ŹRÓDŁO: <http://emiliovavarella.com/works/google-trilogy/micheles-story/>

Szczeliny i pęknięcia

W świecie Street View dominują zdecydowanie obrazy ładu panującego w przestrzeni miejskiej. Widzimy mieszkańców tego świata, jak zmierzają do pracy, wracają z zakupów lub czekają na przystanku komunikacji miejskiej na swój autobus, który zabierze ich do domu (ewentualnie dokonują napraw dróg i budynków, dbając o porządek w świecie Street View). Częstym działaniem, które nie wynika z obowiązków oraz nie jest związane wyłącznie z funkcjonalnym nastawieniem i doświadczaniem przestrzeni miejskiej, jest spacer z psem. Wyjście z podopiecznym daje możliwość odpoczynku i zacerpięcia (stosunkowo) świeżego powietrza, łączy się przecież ze współodczuwaną ze swoim towarzyszem spontaniczną radością, wynikającą z przebywania na wolnym powietrzu oraz ze wspólnej zabawy. Mieszkańcy świata Street View zajęci są więc najczęściej wykonywaniem codziennych i rutynowych czynności, a ich działania podkreślają funkcjonalny charakter przestrzeni miejskiej. Niekiedy jednak w tym użytkowym świecie występują rysy i pęknięcia. Mogą mieć one różnorodny charakter. Uczucie niepokoju budzą w nas obrazy całkowicie wyludnionych ulic i placów. Pęknięcia w świecie Street View są niekiedy wynikiem błędów popełnionych podczas cyfrowej edycji zdjęć i zszywania ze sobą kolejnych panoram. Te tzw. *glitches* sprawiają, że przedstawiona rzeczywistość momentami odpowiada bardziej logice marzenia sennego, a nawet koszmaru niż technologicznej funkcjonalności. Nierzadko zdarza się nam zobaczyć na tym samym zdjęciu zdwojone postacie (fot. 7). Na obrazach Street View pojawiają się także dziwne cienie, bezkształtne obiekty znajdujące się nie na swoim miejscu. Fragmenty ludzkich ciał zdają się żyć swoim własnym, niesamowitym i przerażającym życiem, które opisywali Freud¹⁵ i Bruno Bettelheim¹⁶. W tym świecie natrafimy także na niejasne i niepokojące obrazy, co do których nie mamy pewności, czy są grą, zabawą, czy też może scenami realnej przemy. Przestrzeń Street View skrywa również – niemalże jak w filmach Davida Lyncha – miejsca Złych Przyjemności (fot. 8).

Znacząca przewaga ładu funkcjonalnego konieczna jest do wytworzenia napięcia pomiędzy obrazami użytkowymi a licznymi pęknięciami i szczelinami (dziwnymi, niepasującymi i niepokojącymi detalami, burzącymi uczucie spokoju, równowagi i pewności). W ten sposób powstaje niezamierzona przez inżynierów i programistów tego świata estetyka niepokoju i niesamowitości, a niekiedy – jak mogliśmy się przekonać – nawet koszmarnych marzeń sennych. Codzienna monotonia rozpada się, a obrazy panującego wszędzie powtarzalnego i szarego ładu w przestrzeni publicznej prowokują do potraktowania ich jako powierzchni

¹⁵ Z. FREUD: *Niesamowite...*

¹⁶ B. BETTELHEIM: *Cudowne i pożyteczne: o znaczeniach i wartościach baśni*. Przeł. D. DANEK. Warszawa 1996.



Fot. 7. Jon Rafman, fotografia z cyklu *9-Eyes*

ŹRÓDŁO: <http://9-eyes.com/>



Fot. 8. Jon Rafman, fotografia z cyklu *9-Eyes*

ŹRÓDŁO: <http://9-eyes.com/>

skrywającej niepokojącą prawdę o rzeczywistości. Aż kusi, żeby nazwać tę strategię oglądania fotografii Street View „lynchowską”. Amerykański reżyser idealizuje jednak wpieryw życie codzienne małych miasteczek, żeby następnie odsłaniać kolejne niepokojące pęknięcia w wykreowanym przez siebie obrazie rzeczywistości i dotrzeć ostatecznie do skrywającego się pod nim tego, co nierzadko obsceniczne lub wstrętne. Obrazy Street View niczego nie idealizują w przeciwieństwie do developerskich wizualizacji inwestycji budowlanych. Autorzy projektu zdają się sugerować, że widzimy „rzeczywistość taką, jaka jest”. Ideologia wspierająca działanie maszyn widzenia jest ideologią czasów postpolityki. Ponieważ są to obrazy tworzone przez maszyny, a nie przez człowieka, wolne są więc od jego ułomności, czyli m.in. ideologicznych zniekształceń. Dlatego opisane creepypasty można potraktować jako rodzaj specyficznego eksplorowania świata Street View, który przybiera postać subwersyjnego działania. Taka eksploracja staje się formą kulturowego oporu wobec panoptycznych postobrazów Street View. Są więc one świadectwem karnawałowego działania. Przysparzają jego uczestnikom radości i satysfakcji z przylapywania maszyny widzenia na niekonsekwencji, błędach czy też przedstawianiu tego, co nie pasuje do technokratycznego obrazu przestrzeni publicznej. Być może mamy do czynienia z przewrotną odmową redukcji przestrzeni publicznej do czystej funkcjonalności. Szczególnej wartości nabierają wówczas opowieści o wydarzeniach i obiektach, które wymykają się racjonalnemu wyjaśnieniu, ponieważ stanowią one wyzwanie dla Rozumu, czyli symbolu technokratycznego stosunku do rzeczywistości.

Bibliografia

Literatura zwarta

- BERGER J.: *Sposoby widzenia*. Przeł. M. BRYL. Poznań 1997.
- BETTELHEIM B.: *Cudowne i pożyteczne: o znaczeniach i wartościach baśni*. Przeł. D. DANEK. Warszawa 1996.
- BYRNE B.C.: *The Horror of Google Street View*, 2014. <http://rhizome.org/editorial/2014/mar/12/horror-google-street-view/> [data dostępu: 18.06.2014].
- CARTIER-BRESSON H.: *The Decisive Moment*. New York 1952.
- EDWARDS S.: *Fotografia: bardzo krótkie wprowadzenie*. Przeł. M.K. ZWIERZDZYŃSKI. Kraków 2014.
- FREUD Z.: *Niesamowite*. W: FREUD Z.: *Pisma psychologiczne*. Przeł. R. RESZKE. Warszawa 1997.
- GENNEP VAN A.: *Obrzędy przejścia: systematyczne studium ceremonii: o bramie i prog, o gościnności i adopcji...* Przeł. B. BIAŁY. Warszawa 2006.
- HUELLEBECQ M.: *H.P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*. Przeł. J. GISZCZAK. Warszawa 2007.
- LOVECRAFT H.P.: *Kolor z przestworzy*. Przeł. R. GRZYBOWSKA. Warszawa 1996.
- LOVECRAFT H.P.: *Nadnaturalny horror w literaturze*. Przeł. A. LEDWOŻYW, Ł.M. POGODA, R. LIPSKI. Warszawa 2000.

Netlor: Wiedza cyfrowych tubylców. Red. P. GROCHOWSKI. Toruń 2013.

ROUILLE A.: *Fotografia: między dokumentem a sztuką współczesną.* Przeł. O. HEDEMANN. Kraków 2007.

SCOTT C.: *Street Photography: From Atget to Cartier-Bresson.* London–New York 2007.

SOULAGES F.: *Estetyka fotografii: strata i zysk.* Przeł. B. MYTYCH-FORAJTER, W. FORAJTER. Kraków 2007.

VIRILIO P.: *Maszyna widzenia.* Przeł. B. KITA. W: *Widzieć, myśleć, być: technologie mediów.* Red. A. GWÓZDŹ. Kraków 2001.

ŽIŽEK S.: *Lacrimae rerum: Kieślowski, Hitchcock, Tarkowski, Lynch.* Przeł. G. JANKOWICZ, J. KUTYŁA, K. MIKURDA, P. MOŚCICKI. Kraków 2007.

Czasopiśmiennictwo

CERTEAU DE M.: *The Gaze Nicholas of Cusa.* „Diacritics” 1987, No. 3 (17), s. 2–38.