

Szymon Wróbel

„ARTES LIBERALES”, UNIWERSYTET WARSZAWSKI
e-mail: wrobelsz@gmail.com
 <https://orcid.org/0000-0002-2764-5648>

Nieświadomość ekranu albo zatarcie materialności

Abstract

Screen Unconsciousness or the Obliteration of Materiality

As we often hear, what is at stake in the transition from a paper book to a digital tool is a transformation from the material world to the virtual world and from the Symbolic to the Imaginary. The tacit assumption behind these both claims is that the material and the virtual constitute two opposing dimensions, and that the virtual is synonymous with the immaterial. In this text, drawing on the writings of Byung-Chul Han, Jacques Lacan, and Giorgio Agamben, I argue that both these assumptions are false. First, I attempt to determine what the screen's mirror is. What is the screen-mirror that no one sees even though everyone constantly looks at it? Is the function of the mirror to double or to annihilate the seer? Second, I ask a question about who is seen on the screen. Is the spectacle of the projected world seen, or are we instead drawn, sucked into the screen's interior? Third, and finally, I consider the problem of the screen's materiality and its obliteration. Is the magic of digital devices not about staging the disappearance of their own materiality? And is the description of this invisible materiality limited to describing the conditions of representation, presentation, or disclosure of the image? The answers to these three questions are intended to lead me to formulate theses about what I call the "screen unconscious."

Key words: screen, book, mirror, materiality, unconsciousness, veil

Słowa kluczowe: ekran, książka, lustro, materialność, nieświadomość, zasłona

Lustro, ekran, dotyk

Wszystkie nasze sądy na temat ekranu balansują pomiędzy redukcją funkcji ekranu do jednostki emitującej obrazy i słowa, filmy i informacje, generowane w innych bardziej podstawowych urządzeniach oraz pokusą nadania ekranowi cudownych mocy, bliskich boskiemu *causa sui*, czegoś, co powstało samo w sobie i dla siebie, czegoś, z czego wyłania się rzeczywistość niczym kosmos na skutek interwencji Boga. W mojej interpretacji zarówno strategia redukcjonistyczna, jak ta, która nadaje ekranowi omnipotencję, będą traktowane jako dwie fałszywe opcje intelektualne, zagrażające albo osłabieniem funkcji ekranu, albo ich wyniesieniem do rangi mocy boskich. Celem tego tekstu jest zatem próba odnalezienia właściwej perspektywy rozumienia ekranu. Tę perspektywę nazywam materialistyczną koncepcją ekranu.

Zacznijmy od banału. Wszyscy żyjący w epoce cyfrowej spędzamy wiele godzin, jeśli nie całe dni, naprzeciw ekranu lub nawet wielu ekranów, które już dawno temu zostały oswojone i są traktowane jako konieczne, a nawet często pożądane elementy otoczenia. Ponadto już jakiś czas temu stały się one niewidzialne. Nie chodzi tylko o wykorzystanie projektorów laserowych, które na ścianach naszych mieszkań przywołują magię kina, chodzi raczej o to, że ekrany stały się niewidocznym miejscem wyłaniania się hiperrzeczywistości w naszym materialnym świecie codziennej rzeczywistości-oczywistości. Ekran to miejsce wyłonienia się magii innego świata w banale naszego życia. Jest jednak pewna cena tej magii. Otóż miejsce wyłonienia się nowego świata „na ekranie” ukryło swoją materialność, stało się dziwną szczeliną w trywialności świata rzeczy prostych, w obrębie których i między którymi wychodzą i materializują się duchy świata transcendentnego wobec przestrzeni naszego mieszkania.

Łyżka jest widzialna, ponieważ pozwala oddziaływać na materialną rzeczywistość; łyżka, nawet jeśli znika, jest stale pod ręką. Inaczej ekran, który musi się schować, by zacząć działać. To dziwne zjawianie się duchów w naszym domu wymaga zrozumienia, tj. domaga się polowania nie tyle na duchy, ile maszynę do generowania fałszywych duchów i fałszywych zjaw. Walter Benjamin w *Pasażach* wyrokował, że mieszczanin w swej „norze” pragnie zachować atmosferę iluzji, stąd potrzebuje nieustannych fantasmagorii wnętrza mieszkalnego. Mieszkanie dla człowieka prywatnego staje się całym wszechświatem, futerałem służącym do gromadzenia wszystkiego, co przeszłe, a jego salon to „łoża w teatrze świata”. Jednak nawet Benjamin nie przewidział, że w tym mieszkaniu ekran stanie się tak żarłoczny i przeistoczy się w peryskop świata naszej intymności, ale też stanie się jedyną rzeczywistością, z którą przedmiotom użytku materialnego będzie coraz trudniej rywalizować (zob. Benjamin 2005: 241–258).

Francesco Casetti twierdzi, że dopiero na początku XIX wieku słowo „ekran” zostało powiązane z procesem ściśle optycznym, w związku z pojawieniem się okularów takich jak *fantasmagoria* (Casetti 2019: 8). Na poparcie tego twierdzenia odwołuje się on do „pierwszego ściśle optycznego pojawienia się znaczenia tego słowa *ekran*” (Casetti 2019: 8). Dwa zawiadomienia, pochodzące ze stycznia 1802 roku, informują o „przezroczystej powierzchni używanej jako *phantasmagoria*” (Casetti 2019: 9), której patent został zarejestrowany kilka miesięcy wcześniej. Nie jesteśmy zdziwieni tym patentem i tym nowym znaczeniem tego słowa, które od tej chwili okaże się w naszej kulturze wiodące.

Ekran zatem okaże się fantasmagorią, tj. miejscem wyłaniania się gry pozorów, które staną się rzeczywistością. Ta fałszywa moc generowania rzeczywistości przez ekran domaga się demaskacji, tj. przyłapania na procesie dematerializacji nie tylko dlatego, że daje nam złudne poczucie realności i bliskości świata, ale dlatego, że dostarcza nam równie fałszywego poczucia natychmiastowego dostępu do świata. Jak że łatwo zapominamy o mediacji, tj. o tym, że między nami a światem jest urządzenie cyfrowe. To urządzenie obdarza nas fałszywym poczuciem omnipotencji. Nawet nie w tym sensie, że zwielokrotnia nasze poczucie sprawstwa, ale w tym, że pozwala nam wejść w świat, tj. hojnie obdarza nas światem stworzonym dla nas właśnie. W istocie sprawy mają się zupełnie inaczej. Podczas elektronicznej mediacji to my jesteśmy eksplorowani i używani jako zasób danych, a nie traktowani jako podmiot-użytkownik dane lub informacje zbierający lub tym bardziej podmiot-podróżnik eksplorujący świat (Zuboff 2021).

Z ekranem jest inaczej niż z lustrem. Patrząc w lustro, mamy poczucie podwojenia. Faza lustrzana – wedle Jacques’a Lacana – to faza rywalizacji pomiędzy obrazem w lustrze i odczuciem ciała, które piętnuje nas rozkoszą i bólem. Stąd oczywista konfuzja ontologiczna: czy jestem tam, gdzie się widzę i z czym nakazuje się mi zidentyfikować świat społeczny, czy też jestem tam, gdzie doznaję samopobudzenia (Lacan 2006)? Ekran działa inaczej, ekran niczego nie podwaja, a wszystko – niczym czarna dziura – zasysa, wszystko wchłania i niczemu nie pozwala się oderwać. Czyżby ekran obdarzony był mocą zniewalającą, grawitującą i obezwładniającą? Z czego ta dziwna moc wynika?

Byung-Chul Han twierdzi, że idea cyfrowości nakazuje przemyśleć i przebudować Lacanowską triadę: Realne – Wyobrażone – Symboliczne (Han, 2024). Wydaje się, że cyfrowość znosi Realne, problematyzuje Symboliczne i totalizuje Wyobrażeniowe. Han twierdzi, że smartfon, na przykład, funkcjonuje jako cyfrowe zwierciadło, przedłużenie fazy lustra. Ponadto dowodzi w tym kontekście, że ekran dotykowy różni się od obrazu przesłony (*ecran*), który broni nas przed spojrzeniem Innego. Moim zdaniem rzecz-ekran powinna być analizowana nie przez pryzmat zasłony, ale dotyk. Należy się jednak zgodzić, że ekran ochronny, ekran postrzegany jako parasol pozostaje w interesującym zwarciu i napięciu z ideą ekranu-wyświetlacza. Być może

ekran w pewnym momencie historii przestaje być meblem-przedmiotem, a staje się miejscem przejścia z jednego świata do drugiego.

Ekran dotykowy daje bowiem fałszywe wyobrażenie dotyku. Dotyk przecież jest zmysłem podstawowym w tym sensie, że jeśli słuch, wzrok, a nawet węch zawodzą, to dotyk pozostaje najbardziej pierwotnym sposobem reakcji na zewnętrzną rzeczywistość (Derrida 2005). Jednocześnie warto dodać, że dotyk funduje podmiot, który stanowi pochodną zakazu, ustanowienia prawa, a zatem granic dotykalności rzeczy (Nancy 2025). Dotyk jest funkcją imperatywu „nie dotykaj”. Nie byłoby impulsu dotyku, gdyby nie sfera niedotykalności. Jean-Luc Nancy twierdzi nawet, że dotyk jest pochodną dystansu i stanowienia społeczeństwa dystansu, a samo ciało jest pewną potencjalnością otwierającą pole warunków możliwości tego, co dotykalne. Ciało nie sposób traktować jako rzeczy, przedmiotu, obiektu, lecz raczej jako pojedynczość wystawioną na inną pojedynczość, napotkaną w ruchu wzajemnego dotykania się i jego ograniczeń.

Dokonajmy pierwszego podsumowania. Siła ekranu wynika nie tylko z logiki uwodzenia lub hipnotycznej siły osłabienia samokontroli i funkcji krytycznego myślenia, ale z fałszywej obietnicy udostępnienia dotykalności wszystkiego. Lustro ma moc fabrykowania naszej tożsamości, ekran obdarzony jest czymś więcej, mocą zasypywania nas darami bezszelestnie zasilającymi nasz mózg i głód dotyku naszych palców. To, co traktujemy jako dary, to jedynie błyskotliwe próby włamania do naszej sfery wewnętrznej, do twierdzy wewnętrznej naszej jaźni i naszej intymności, która w ten sposób staje się ekstymna i nie nasza. Lustro daje fałszywe poczucie podwojenia siebie w świecie, ekran daje coś znacznie bardziej podstępnego – fałszywe podwojenie świata w nas.

Matryca ontofaniczna, arche-ekran, interfejs

Zanim przejdziemy do właściwego wywodu, poczyńmy jeszcze kilka przedwstępnych uwag. Stéphane Vial w książce *Being and the Screen* formułuje interesującą postfenomenologię ekranu (Vial 2019). Spojrzenie Viala na ekran jest spojrzeniem projektanta. Autor proponuje, abyśmy myśleli o projektowaniu nie jako o wytwarzaniu bytów, ale raczej wytwarzaniu zdarzeń; a o technologii nie jak o rzeczach, które są, ale o tych rzeczach, które się zdarzają; wzdłuż trzech osi: ontofanicznej (efekt doświadczenia), kalimorficznej (efekt formalnego piękna) i socjoplastycznej (efekt społeczny). Vial przygotowuje studium filozofii technologii, które wykracza poza prostą fascynację (technofiliją) lub strach (technofobię). Jego zdaniem „rewolucja cyfrowa” jest nie tylko wydarzeniem technologicznym, ale przede wszystkim filozoficznym,

dokonuje bowiem przemiany katalogu bytów. Dla Viala technologia tworzy filozofię, a urządzenia cyfrowe materializują teorię i urzeczywistniają filozofię. Co to jednak oznacza? W jaki sposób technologie odmieniają filozofię?

Urządzenia techniczne stanowią „filozoficzne maszyny” wyznaczające warunki możliwości rzeczywistości. Więcej nawet, urządzenia są „generatorami rzeczywistości”. Generatory tego, co rzeczywiste, Vial nazywa „matrycami ontofanicznymi”. Rozumie je jako struktury percepcji *a priori*, które są historycznie dookreślone i kulturowo zmienne. Vial opiera się na pojęciu ontofanii, zgodnie z którym proces pojawiania się bytu jest stale warunkowany technologicznie. Technologie są zatem nie tylko narzędziami; są strukturami percepcji, a nawet całego pola doświadczenia. Metafizyka zawsze przesłaniała się – zdaniem Viala – substancjalistycznym postulatem, w istocie jednak istnienie jest wynikiem produkcji. Stąd kluczowe staje się pytanie: co się dzieje z naszym byciem-w-świecie w epoce bytów cyfrowych?

Mimo że Vial deklaruje, że jego projekt jest „medytacją nad materialnością technologiczną i percepcją”, a słowo „ekran” wykorzystuje w odniesieniu do dowolnego interfejsu cyfrowego, to jednak jego analiza jest analizą fundamentalną i ściśle fenomenologiczną, przypisującą ekranowi moc wytwarzania rzeczywistości (Vial 2019: 13–18). Warunki doświadczenia percepcyjnego są warunkowane przez cyfrowy system technologiczny, co rodzi cyfrową ontofanię. Z materialistycznego punktu widzenia to uprzywilejowanie doświadczenia i technologicznego uwarunkowania skutkuje pokusą przypisania ekranowi mocy ontologicznych. Twierdzę, że ontofania ekranu skutkuje metafizyką wirtualności, w ramach której każdy proces zdolny do symulowania zachowań przy użyciu programowania, niezależnie od fizycznego podłoża, na którym się opiera, staje się wirtualny. Wirtualność, w leksykonie Viala, to kluczowa i nie dość przemyślana kategoria. W rezultacie Vial pisze o „pamięci wirtualnej” w odniesieniu do abstrakcji zasobów pamięci, które są dostępne w danym adresie maszyny lub o „maszynie wirtualnej” w odniesieniu do wydajnego duplikatu rzeczywistej maszyny cyfrowej, który nie ma bezpośredniego odpowiednika dla żadnego rzeczywistego sprzętu. Vial zapomina, że wirtualność to coś więcej niż symulacja, amulacja czy duplikacja.

Slavoj Žižek ma absolutną rację, kiedy twierdzi, że pojęcie wirtualności należy przeciwstawić wszechobecnemu tematowi rzeczywistości wirtualnej. Dla radykalnych filozofów wirtualności pokroju Gillesa Deleuze’a nie liczy się rzeczywistość wirtualna, ale rzeczywistość wirtualności, która, w terminologii Lacana, jest Rzeczywistością. Sama w sobie rzeczywistość wirtualna jest raczej imitacją rzeczywistości, reprodukcją jej doświadczenia w sztucznym medium. Rzeczywistość wirtualności ponadto reprezentuje rzeczywistość materialności jako takiej, jej rzeczywiste skutki i konsekwencje (Žižek 2015).

Jednocześnie antropologia obrazu próbująca śledzić historyczno-kulturowe konfiguracje, które opanowywały „doświadczenia ekranowe”, wydaje się także niewy-

starczająca, szczególnie gdy próbuje się odwołać do „arche-ekranu” rozumianego jako temat muzyczny. „Arche-ekran” jest tematem, który nigdy nie przestaje się formować i przekształcać wraz ze swoimi prehistorycznymi i historycznymi wariacjami i poprzez nie. Arche-ekran – z tego punktu widzenia – to transhistoryczna zasada, która obejmuje funkcje czysto praktyczne, ale także prototypiczne, takie jak ekspozowanie i ukrywanie, ochrona i wyświetlanie, tj. operacje konstytutywne dla wszelkich ekranów.

Ekran stopniowo przeobrażały się ze sfery „domowej” do „światowej”, z ochronnej do wystawienniczej. Przez stulecia znaczenie słowa „ekran” (*skirmjan*) przenosiło pewną kluczową dwuznaczność jako tego urządzenia, które może oznaczać zarówno „ukrywanie”, jak i „ujawnianie”. Ta dwuznaczność została zatarta przez nieustanną „ekspozycję”, redukującą ekran do zwykłego „wyświetlacza”. Historia ekranu to historia wielkiej mutacji, przejścia od ekranu jako ukrycia i ochrony, do czystej ekspozycji, wpisanej w znaczenie słowa „wyświetlacz” (*display*). Zdaniem Mauro Carbone i Graziano Lingua archeologia pojęcia arche-ekranu ewoluowała od „dystansu” Lukrecjusza wobec pierwotnej słonecznej katastrofy oraz „apollinijskiego muru” Nietzschego chroniącego przed obrazem pra-bólu, przez estetyczne doświadczenie wzniosłości jako nadzmysłowego ekranu u Kanta, do rejestru „wyobrażeniowego”, tj. obrony przed rejestrem „rzeczywistego” u Lacana.

Dzisiaj zostajemy zatem z ekranem rozumianym jako *interface*, który tłumaczymy jako ‘styki’ lub ‘łączniki’, a nawet ‘złącze’ lub ‘gniazdo’. Wydaje nam się, że w ten sposób banalizujemy pojęcie ekranu. Nie jest to prawda, albowiem gniazdo to miejsce wtargnięcia w naszą przestrzeń życia obcych sił. Złącze to próg przekroczenia, jeśli nie złamanie kluczowej bariery oddzielającej nas od świata.

Plamka, nieobecność, niewygaszalność

W *Seminarium XI* zatytułowanym *Cztery podstawowe pojęcia psychoanalizy* Lacan argumentuje, że w procesie widzenia w głębi oka zarysowuje się obraz (*tableau*), jednak w rzeczywistości to „ja” jestem w tym obrazie (*tableau*), a nie obraz we mnie (Lacan 1973). W procesie widzenia to „ja” jestem widziany. Przedmiot unoszący się na falach rzeki przekształca swojego obserwatora w rozproszony, zagmatwany obiekt, który definiuje samego siebie jako *tache* – zbląkaną plamkę. Lacan argumentuje, że w spektaklu świata to my jesteśmy istotami oglądanymi, a nie podmiotami percepcji. Jednak nawet Lacan, który już wiedział, że należy przeciwstawić się fenomenologii percepcji, w obrębie której ciało powiązane jest ze światem za pomocą

sieci źródłowych znaczeń wyływających z percepcji rzeczy samych, nie przewidział skali redukcji podmiotu do owego *tableau*, do tego momentu „zbląkanej plamki”.

Dziś mózgi-organy wkraczają w epokę technologicznego zniewolenia. W tej epoce, epoce ekranu, mózg podłączamy do sieci elektronicznej, w której zamieszkujemy, zmieniając nieustannie swoje „chwilowe jaźnie”, niestałe pozycje użytkownika, coś, nazywa się coraz częściej *Quantified Self* [*Jaźń Zmierzona*], tj. jaźnią imaginującą, że nieustannie obserwuje na ekranie monitora wszystkie parametry swego życia – od przebytych w ciągu porannego spaceru kilometrów, po spadki i uniesienia giełdowe, aż po wartość kaloryczną strawionych podczas obiadu produktów (Bratton 2015: 260–265). Oto projekt „ducha absolutnego” zmaterializowany przez „samowiedzę w liczbach”. Odbicie obrazu siebie na ekranie nie zapewnia jednak „użytkownikowi” rozpoznania, podobnie jak w fazie lustra, w której wyobrazeniowa spójność ciała odbitego w zwierciadle jest uznawana za realność potwierdzającą spójność samej jaźni (Lacan 2006). Przeciwnie, sztuczna inteligencja ekranu nie „uzasadnia” i nie „uznaje” czegoś, lecz tylko „oblicza”. Na miejsce argumentów wkraczają algorytmy. Argumenty wymagają deliberacji, rozpoznania i uznania, algorytmy wymagają tylko optymalizacji. Nowa jaźń potrzebuje racjonalności arytmetycznej, która nie szuka żadnej komunikacji, a całość i spójność pojmuje jako wielość czysto numeryczną, którą można odnaleźć poza działaniem komunikacyjnym i poza wszelkimi walkami o uznanie.

Dataista (*data scientist*), Alex Pentland, rozszerza technologię „kopania danych” o koncept „wydobycia z nich realności” i sugeruje przejście od *data mining* do *reality mining* (Pentland 2015). Dataiści myślą o *Quantified Self* jako stosie danych rozpuszczonych w morzu cyfrowej informacji jak zwykły „osad”, jako czymś mniej nawet niż *tache* – zbląkana plamka. W nowym świecie niegasnącego i niewygaszalnego ekranu rządzi logika trybu uśpienia, która znosi logikę stanów wyłączenia. Nic już nie jest całkowicie „wyłączone”, gdyż nie istnieje stan absolutnego spoczynku – ostatecznej ciemności (Crary 2015). Oko pojmuje się już nie w kategoriach optyki, lecz jako element pośredniczący w obwodzie, którego ostatecznym rezultatem działania jest motoryczna reakcja ciała na bodźce elektroniczne.

Ekran jest zatem miejscem mózgowego włamania, pozornie wycofanych, ale w rzeczywistości inwazyjnych, technologii dnia codziennego. Wergiliusz ostrzegał – „Strzeżcie się Greków przynoszących dary” (Wergiliusz 1971: 47). Miał rację. Ekran jest koniem trojańskim wprowadzonym do naszego intymnego świata. Ten koń trojański kusi – mówiąc językiem Martina Heideggera – nieustanną i nigdy niewycofującą się „poręcznością” (*Zuhandenheit*), tj. gotowością do użycia (Heidegger 2004: 97–102). Ekran pozostaje w stałej gotowości, w nieustannym stanie czuwania, tzn. jest „gotowy do/od ręki”, czyli dostępny i przydatny do wprowadzania gotowego całego świata, a nie tylko gotowych obiektów cząstkowych, w nasze mózgi. To nie jest „obecność” (*Vorhandenheit*), czyli bycie w sensie materialnym, to raczej pozór lub odbiór obcej obecności.

Podsumujmy nasze dotychczasowe rozważania. Ekran daje poczucie – (1) onnipotentnej dostępności świata, (2) nieusuwalnej i niewygaszalnej poręczności, (3) wreszcie z wielkim sukcesem zaciera ślady swojej mediacji, tj. swojej materialnej obecności. Ekran zatem nie jest lustrem, nie jest narzędziem i nie jest nawet bytem, o ile przez byt rozumieć to, co pozostawia ślady istnienia. Ekran nie jest także pamięcią, albowiem stale zaciera ślady swego wyświetlania, jest raczej nieustanną amnezją. Czym jest zatem ekran? Ekran jest wielkim technologicznym podstępem, przekrętem. Jak rozumianym przekrętem?

Od nawiedzonego ekranu do ekranu-mózgu

Zanim odpowiemy na to pytanie, zastanówmy się jeszcze nad przejściem od ekranu nawiedzonego do ekranu mózgowego. To Lotte H. Eisner wprowadziła do naszego języka pojęcie nawiedzonego ekranu (*l'ecran demoniaque/die dämonische Leinwand*). Książka *L'Écran démoniaque*, przetłumaczona na angielski jako *The Haunted Screen*, to książka o niemieckim filmie niemy, ale jest to także książka o narodzinach ekranu demonicznego mieszczanina. Ten ekran ekranizuje kulturę nawiedzaną, prześladowaną i zaludnianą przez osobliwe postacie – diabolicznego magika i jego podejrzanego sługę, aptekarza poszukującego mandragory, obdartych osobników, włóczykiów zwyczajowo niemile widzianych przy stołach zamożnej burżuazji, wystrojonych w ciężką pelerynę i wysoki cylinder. Dzieła Maxa Reinhardta, Ernsta Lubitscha, Friedricha Wilhelma Murnaua i Fritza Langa używają ekranu do wyzwalania złożonych efektów *chiaroscuro* (światłocienia). Słowo „demoniczny” (*dämonisch*) – jak wyznaje autorka – jest używane w książce w pierwotnym greckim znaczeniu – tak jak rozumiał je Johann Wolfgang von Goethe (i Leopold Ziegler) – odnosząc się do irracjonalnej „natury nadprzyrodzonej mocy”. Eisner podkreśla odmienną niemieckiego wyrażenia *dämonische* od angielskiego znaczeniu *diabolical*.

Ekran demoniczny jest rezultatem powrotu mistycyzmu i magii – mrocznych sił, którym mieszczenie zawsze chętnie się oddawali, szczególnie w chwilach rozkwitu rzezi i śmierci. Ciała pomordowanych podczas wojny żołnierzy zdawały się karmić nostalgię ocalałych i powracali z trudną do powstrzymania siłą na ekranie. Czas wojny wyzwolił pociąg do wszystkiego, co niejasne i nieokreślone, do rodzaju ponurej, spekulatywnej refleksji – *Grübeleien*, która osiągnęła punkt kulminacyjny w apokaliptycznej doktrynie ekspresjonizmu. W znanym filmie Murnaua *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* na żaglowcu, w którym śmierć powaliła wszystkich marynarzy, pusty hamak zmarłego marynarza nadal delikatnie się kołysze, a światło ledwie migoczącej lampy w opuszczonej kabinie kapitana nadal wytwarza obrazy. Nawiedzony

ekran to ekran wpuszczający duchy, demony, widma umarłych do witalnego świata nieśmiertelnej burżuazji. Demoniczność, wbrew temu co pisze Eisner, nie polega na uszanowaniu tajemnic rzeczywistości zamkniętego świata, ale na dominacji przedmiotu nad człowiekiem, tj. na kulcie przedmiotu będącego głównym narzędziem działania losu i przeczuciu, że człowiek nie jest już panem samego siebie, a nawet tego, co widzi, ale kukiełką ustawioną przed ekranem latarni magicznej świata.

Ciekawe, że w tym samym czasie Siegfried Kracauer w książce, mniej filologicznej niż książka Lotte H. Eisner, a bardziej plebejskiej, zatytułowanej *Od Caligariego do Hitlera*, twierdzi, że w epoce ekspresjonizmu niemieckiego rodzi się ekran, nie tyle ekran demoniczny, ile integralny, który obejmuje cały świat (Kracauer 2009: 15–30). Dla Kracauera kino to dynamiczna rzeczywistość, a oko to ruchoma kamera, w której porusza się cała przestrzeń świata. Kino to nie jest dziecko literatury lub teatru, przypomina ono raczej „włóczęgę bez żadnego wykształcenia”, żyjącego wśród dołów społecznych. Zdaniem Kracauera, w czasie Republiki Weimarskiej kino zasysa rzeczywistość, stając się atrakcją nie tylko dla mieszczaństwa, ale przede wszystkim proletariatu. Kino, z wielkim ekranem zamiast ołtarza, to przytułek dla biedaków, schronienie dla zakochanych i tylko czasami miejsce dla zabłąkanego inteligenta; a próba rewindykacji filmu do poziomu świata literackiego jest zwykłą pomyłką. Ludzie teatru błędnie traktowali film protekcyjnie jako środek wyeksponowania gry aktora, gdzie ekran nie był niczym więcej niż sceną. Ekran integralny staje się nie tylko demoniczny, ale nade wszystko totalny. Na tym ekranie następuje zastąpienie spektaklu *Sein* (bytu) spektaklem *Schein* (zjaw). Kino zaczyna stwarzać baśnie zaludniające pustkę i chaos, co pozwala mieszczańskiemu uciec przed światem go otaczającym (*Umwelt*), w szczególności mieszczańskiemu, który wierzy, że jest ścigany przez los.

Ekran niemieckiego ekspresjonizmu czasu międzywojennego wytwarzał inne symptomy w porównaniu z czasami ekranów wyświetlających obrazy za pomocą ciekłych kryształów reagujących na światło, tym bardziej ekranów pracujących na samowystarczalnych diodach, które emitują własne światło lub ekranów kropel kwantowych. Pierwszą ściśle materialistyczną koncepcję ekranu wypracował Gilles Deleuze. Autor *Schizofrenii i kapitalizmu* w wywiadzie opublikowanym w „Cahiers du cinéma” w lutym 1986 roku, rodzaju komentarza do monumentalnego *Kina*, stwierdza, że „Mózg jest ekranem” (Deleuze 2000: 366). Deleuze wyraża w tym wywiadzie swój sceptycyzm nad ekranem wobec badań lingwistycznych i psychoanalitycznych. Jedynie biologia mózgu oraz biologia molekularna obdarzone są potencjałem wyjaśnienia zjawiska kina i ekranu. Deleuze stwierdza kategorycznie, że myśl jest molekularna, a prędkości molekularne tworzą powolne istoty molarne, którymi są nasze ciała. Parafrazując Henriego Michaux, Deleuze stwierdza, że „Człowiek jest powolną istotą, której istnienie jest możliwe tylko dzięki fantastycznym prędkościom” (Deleuze 2000: 366). Obwody i połączenia mózgu nie istnieją przed bodźcami,

cyrkulacjami, ziarnami materii. Kino nie jest teatrem; kino potrzebuje ekranu, na którym tworzy ciała z ziaren materii.

Kino, właśnie dlatego, że wprawia obraz w ruch, a raczej obdarza obraz ruchem, nigdy nie przestaje torować obwodów mózgu. Ta cecha manifestuje się zarówno pozytywnie, jak i negatywnie. Ekran, czyli my sami, może stać się równie łatwo „mózgiem idioty”, jak i „mózgiem kreatywnym”. Teledyski inscenizują mózg idioty: ich siła tkwi w nowatorskiej pozornej szybkości, zaskakujących powiązaniach i ponownych wiązaniach. Jednak zanim te powiązania nabiorą siły, teledyski rozpadają się w chaotycznych cięciach. Złe kino zawsze porusza się w obwodach stworzonych przez „mózg idioty”. Linie działania takiego mózgu są łatwe do odgadnięcia: przemoc i seks wypełniają „ekran idioty”. Ten ekran karmiony jest mieszkanką nieumotywowanego okrucieństwa i zorganizowanej nieudolności.

Ekran molekularny sięga po inną przemoc, inną seksualność, tj. materialność molekularną, a nie molarną. W kinie Josepha Loseya na przykład ekran składa się z kapsulek (*des comprimés*), „statycznej przemocy”, tym bardziej gwałtownej, że „nieruchomej”. *Służący, Wypadek, Poślaniec* to historie o szybkości myśli, petryfikacji – rozumianej jako utwalenie i przemiana. Wyjątkowość kina polega na tym, że poruszany w nim obraz obdarzony jest potencjałem czasu, a jednocześnie spowinowacony jest z dziełami: malarskim, muzycznym czy literackim. Ekran ramuje obraz, ale go nie więzi, przeciwnie – pozwala się rozwijać w różnych kierunkach. Wielkie kino nie reprodukuje ciał, lecz produkuje je z ziaren, które są ziarnami czasu.

Obraz kinematograficzny jest zawsze indywidualny. Dzieje się tak, ponieważ ekran, jako klatka klitek, rama wszystkich ram (*frame of frames*), nadaje wspólny standard pomiaru rzeczom – długim ujęciom krajobrazu, zbliżeniom twarzy, układowi drzew w lesie i pojedynczej kropli wody – częściom, które na pozór nie mają tego samego mianownika. We wszystkich tych znaczeniach klatka deterytorializuje obraz, co zakłada reterytorializację obrazu w mózgu, skonstruowanie nowego krajobrazu, nowego ekranu. Nie istnieje jednak deterytorializacja bez szczególnej reterytorializacji, co zmusza nas do przemyślenia korelacji tego, co molowe, i tego, co molekularne. Żadne stawanie-się-molekularnym nie odbywa się bez formacji molowej, bez jednoczesnego procesu, za sprawą którego molowe elementy integrują się, pozwalając na ukształtowanie przejścia albo wytworzenie procesów niedostrzegalnych. Ekran staje się właśnie niedostrzegalny, tj. ulega absolutnej deterytorializacji i w tym sensie staje się absolutnie demoniczny. To wielki paradoks historii ekranu, że deterytorializacja parasola-ekranu w ekran demoniczny skutkuje jego reterytorializacją w postaci ekranu-mózgu, którego granice stają się nieustannie kwestionowalne.

Hyle albo zatarcie materialności

Od mózgu i deterytorializacji wróćmy do materialności ekranu. Zgodnie z banałem, który często słyszymy, stawką w przejściu od papierowej książki do narzędzi cyfrowych jest przejście od świata materialnego do świata wirtualnego i od rejestru Symbolicznego do Wyobrażeniowego. Milczącym założeniem obu twierdzeń jest sugestia, że element materialny i wirtualny wyznaczają dwa przeciwstawne wymiary i że wirtualny jest synonimem niematerialnego. Na czym jednak polega to zatarcie materialności ekranu i przejście na stronę wirtualności? Czy opis tej „niedostępnej materialności” wyczerpuje się na opisie transcendentálnych warunków przedstawienia, prezentacji lub ujawnienia obrazu?

Giorgio Agamben w tekście *From the Book to the Screen* zauważa, że komputer jest skonstruowany w taki sposób, że użytkownicy nigdy nie postrzegają ekranu jako takiego, w jego materialności, ponieważ gdy tylko go uruchomią, zapełnia się on znakami, symbolami lub obrazami, przesłaniając materialną przestrzeń (zob. Agamben 2017: 83–109). Kiedy korzystamy z komputera, iPada lub Kindle’a, godzinami patrzymy na ekran, którego fizyczności nigdy nie widzimy. Agamben, którego wiedza filozoficzna jest prawie absolutna, wyciąga stąd wniosek godny metafizyka: podobnie jak w platońskiej doktrynie materii, „materia ekranu” jest tym, co ustępuje doznaniom zmysłowym, sama nie będąc postrzegana. Ekran jest enigmatyczną materią.

Agamben, zgodnie ze swym powołaniem archeologicznym, bada historię materialną, tj. „fizykę” książki. Kluczowym momentem transformacji w tej historii jest IV i V stulecie, kiedy „kodeks” — termin techniczny oznaczający księgę po łacinie — zastępuje pojęcie zwoju, będącego w epoce starożytnej formą księgi. Wiek V stanowił prawdziwą rewolucję. Przez długie stulecia tom był zwojem papirusu (a później pergaminu), który czytelnik rozwijał prawą ręką, trzymając w lewej część zawierającą „pępek”, czyli drewniany lub hebanowy walec, wokół którego nawijano rulon z tekstem. Archetypem nowej technologii czytania w formie kodeksu były woskowe tabliczki używane przez starożytnych do zapisywania myśli i dokonywania obliczeń. Kodeks wprowadza coś zupełnie nowego, mianowicie – strony. Rozwijanie „zwoju” ujawniało jednorodną i ciągłą przestrzeń, wypełnioną szeregiem zestawionych ze sobą pisanych kolumn. Kodeks — lub książka — zastępuje tę ciągłą przestrzeń nieciągłą serią stron, na których ciemna kolumna pisma jest otoczona z każdej strony pustym marginesem. Idealnie ciągły tom obejmował cały tekst, tak jak niebo obejmuje wpisane w niego konstelacje; samowystarczalna strona w każdym kroku lektury musi fizycznie zniknąć, aby czytelnik mógł przeczytać następną stronę. Agamben sugeruje, że księga odpowiadała linearnej koncepcji czasu charakterystycznej dla świata chrześcijańskiego, podczas gdy „zwój”, swoim „toczeniem się”, odpowiadał

charakterystycznej dla starożytności cyklicznej koncepcji czasu. Czas czytania niegdyś odtwarzał doświadczenie czasu życia i kosmosu; przrzucanie stron książki to nie to samo, co rozwijanie tomu, to nieustanne kończenie i zaczynanie.

Walter Benjamin w swym *Obrazie Prousta* przypomina, że łacińskie słowo *textum* oznacza 'sieć' (Benjamin 1999). Żaden tekst nie jest bardziej gęsty niż tekst Marcela Prousta; dla niego nic nie było wystarczająco ciasne i trwałe. Od pierwszego wydawcy Gallimarda dzieła zatytułowanego – *W poszukiwaniu straconego czasu*, wiemy, że nawyki korektorskie Prousta były przyczyną rozpaczycy zecerów. Korekty zawsze wracały pokryte notatkami na marginesach, a cała dostępna przestrzeń została wykorzystana przez autora na dopiski i rozwinięcia. W ten sposób – w dziele Prousta – prawa pamięci działały nawet w ramach „piszącego się” dzieła.

Pamięć ma jeszcze inny sens, odsyłający do tkactwa. Tylko czysty akt samego wspomnienia, a nie fabuła, stanowi o jedności tekstu. Przerwy na oddech autora i fabuły są tylko odwrotnością kontinuum nieprzerwanej pamięci. To właśnie miał na myśli Proust, gdy powiedział, że wołałby, aby jego dzieło zostało wydrukowane w jednym tomie, w dwóch kolumnach i bez paragrafów. Tak wyłania się spójność i gęstość życia i powieści. Wydaje się, że w świecie ekranu taka gęstość i spójność nie jest już możliwa. Redukcja oddalenia i unicestwienie dystansu, a także fałszywe poczucie przekładalności wszystkiego na wszystko, stanowi immanentną cechę logiki ekranu. Ekran redukuje wszystko do płaskiej ontologii, w której nie ma oporu translacji i nie ma różnic w temporalnym oddaleniu zdarzeń. Informacja i obraz na ekranie objawiają pragnienie udostępnienia wszystkiego. Co zatem się dzieje, kiedy wydaje się, że książka i strona ustąpiły dziś miejsca narzędziom IT?

Podobnie jak książka ekran umożliwia uwzględnienie paginacji, choć współczesne czytniki pozwalają także „przeglądać” tekst, nie jak w książce – strona po stronie, ale jak w rolce, od góry do dołu. Agamben posuwa się do twierdzenia, że – z teologicznego punktu widzenia – ekran sytuje się gdzieś pomiędzy *Missale Romanum* a zwojem Aron-ha-qodesz – szafy ołtarzowej w postaci ozdobnej drewnianej skrzyni służącej do przechowywania zwojów Tory (Agamben 2017: 105). Ekran jest rodzajem hybrydy judeochrześcijańskiej, co może przyczynić się do jego niepodważalnej dominacji na długie lata.

Agamben, śledząc materialne korzenie ekranu, zwraca uwagę, że włoskie słowo *libro* ('książka') pochodzi od łacińskiego terminu: *liber*, który pierwotnie oznacza 'drewno lub korę'. W języku greckim termin „materia” to *hyle*, co oznacza 'drewno, las' – lub, jak tłumaczą to w łacinie: *silva*, który jest terminem używanym na określenie „drewna jako materiału budowlanego”, w odróżnieniu od „lignum” – drewna opałowego (Agamben 2017: 105). Dla klasycznego świata „materia” stanie się jednak miejscem możliwości i wirtualności: jest to czysta możliwość, „bezsztaltność”, która może przyjąć i zawierać wszystkie formy, i której wszelki kształt jest niejako śladem. Materia jest po prostu pustą tablicą do pisania, na której można

wszystko zapisać. Być może nawet enigmatyczne życie ekranu stanowi synekdochę samoukrywania się natury – *physis*. Powiedziałbym nieco przesadnie, że ekran żyje tylko życiem wegetatywnym, zgodnie z podwójną etymologią słowa „wegetacja”, która prowadzi do łacińskiego *vegetabilis* oznaczającego ‘wzrost’ lub ‘rozkwit’, oraz współczesnego angielskiego słowa *vegetable* oznaczającego warzywo, bierność bezczynności (Marder 2013: 35–36).

Należy zadać pytanie: co dzieje się z tą pustą tablicą, czystą materią, życiem wegetatywnym na ekranie? W pewnym sensie ekran to nic innego jak pusta tablica, wegetacja słów i obrazów. Słowo „ekran” wywodzi się od starożytnego niemieckiego czasownika *skirmjan*, oznaczającego ‘chronić, bronić, przeszkadzać’. Jak słowo oznaczające „przeszkodę lub schronienie” może nabrać znaczenia „powierzchni, na której pojawiają się obrazy”? Co takiego jest w narzędziach cyfrowych, że tak wytrwale przyciągają nasz wzrok, mimo że pozostawione w spoczynku, migoczą jedynie wegetatywnym nieodróżnieniem światła? No cóż, prawdopodobnie ważne w nich jest to, że strona jako materialne wsparcie pisania została oddzielona od strony rozumianej jako tekst.

Ivan Illich w książce *In the Vineyard of the Text* („W winnicy tekstu”), zademonstrował, jak w XII wieku szereg usprawnień technicznych pozwoliło mnichom myśleć o tekście jako czymś niezależnym od fizycznej rzeczywistości strony (Illich 1993). Kartka, która etymologicznie wywodzi się od terminu oznaczającego „pęd winorośli”, była dla nich wciąż materialną rzeczywistością, w której wzrok mógł „przechadzać się” i poruszać, by zbierać znaki pisma, tak jak ręka zbiera kiść winogron. Przypomnijmy, że samo słowo *legere* (‘czytać’) pierwotnie oznaczało ‘zbierać’.

W narzędziach cyfrowych tekst, to znaczy zapisana strona – zakodowana za pomocą kodu numerycznego, który jest nieczytelny dla ludzkiego oka – została całkowicie wyzwolona ze strony rozumianej jako „podpora” i sprowadza się do przejścia „ducha” na ekranie. To zerwanie relacji między kartką a pismem, powierzchnią a obrazem, które definiowało książkę, zrodziło wyobrażenie o niematerialności przestrzeni technologii cyfrowej. Ekran, „materialna przeszkoda”, staje się niewidoczny, co sprawia, że widzimy tylko „tekst”. Jeśli postrzegamy ekran, gdy jest pusty lub robi się czarny, oznacza to, że narzędzie nie działa. Czerń na ekranie oznacza awarię, tj. powrót wegetacji, czystej potencjalności, a zatem materii. Podobnie jak w platońskiej doktrynie o materii, którą starożytni uważali za intelektualnie kłopotliwą, materia, *chora*, jest tutaj tym, co ustępuje wszystkim formom zmysłowym, sama nie będąc postrzeganą. Ekran sam się „ekranuje”, tj. ukrywa stronę jako „podporę” – czyli materię – jako pismo, które samo stało się niematerialne, widmowe. Jeśli przynajmniej przez widmo rozumieć coś, co utraciło swoje ciało, ale równocześnie zachowuje formę.

Na koniec zapytajmy jeszcze, jaką cenę płacimy za tę dematerializację ekranu? No cóż, my pisarze, czytelnicy, podglądacze, użytkownicy maszyn cyfrowych musimy

zrezygnować z doświadczenia „pustej strony”, samej wegetacji, pustej tabliczki do pisania, na której jeszcze nic nie jest napisane, tj. doświadczenia potencjalności myśli, życia wegetatywnego myśli. Myślenie – jak pisał Proust – oznacza przypominanie sobie pustej strony podczas pisania lub czytania. Mamy wątpliwości, czy pusta, czysto „wegetatywna” strona była kiedykolwiek pusta i tylko wegetatywna. Myślenie – ale także czytanie – oznacza przywoływanie materii. I tak jak rulon *W poszukiwaniu straconego czasu* Prousta był niczym innym, jak próbą przywrócenia pamięci, tak ci, którzy używają ekranu, powinni być zdolni do zneutralizowania fikcji jego niematerialności. W przeciwnym razie pozostają bezmyślni, bardziej niż wegetatywni. Ekran, a zatem materialna i nieświadomiona „przeszkoda”, jest swego rodzaju „bezkształtnością”, której śladem są wszystkie kształty, porywające nas do widzenia.

Bibliografia

- Agamben Giorgio (2017): *The Fire and The Tale*. Transl. L. Chiesa. Stanford University Press, Stanford, California.
- Benjamin Walter (1999): *The Image of Proust*. In: Idem: *Illuminations: Essays and Reflections*. Schocken, New York, s. 202–217.
- Benjamin Walter (2005): *Pasaże*. Przeł. I. Kania. Wydawnictwo Literackie, Kraków.
- Bratton Benjamin H. (2015): *The Stack. On Software and Sovereignty*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts–London, England.
- Carbone Mauro, Lingua Graziano (2023): *Toward an Anthropology of Screens. Showing and Hiding, Exposing and Protecting*. Springer Nature, Switzerland AG.
- Casetti Francesco (2019): *Primal Screens*. In: *Screen Genealogies. From Optical Devices to Environmental Medium*. Eds. C. Buckley, R. Campe, F. Casetti. Amsterdam University Press, Amsterdam, s. 27–50.
- Casetti Francesco, Buckley Craig, Campe Rudiger (2019): *Introduction*. In: *Screen Genealogies. From Optical Devices to Environmental Medium*. Eds. C. Buckley, R. Campe, F. Casetti. Amsterdam University Press, Amsterdam, s. 7–24.
- Crary Jonathan (2015): *24/7. Późny kapitalizm i koniec snu*. Przeł. D. Żukowski. Wydawnictwo Karakter, Kraków.
- Deleuze Gilles (2000): *The Brain is the Screen*. Transl. M.T. Guirgis. In: *The Brain is the Screen. Deleuze and the Philosophy of Cinema*. Ed. G. Flaxman. University of Minneapolis Press, Minneapolis, s. 365–375.
- Deleuze Gilles (2008): *Kino. 1. Obraz-ruch, Kino. 2. Obraz-czas*. Przeł. J. Margański. Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk.

- Derrida Jacques (2005): *On Touching—Jean-Luc Nancy*. Transl. Ch. Irizarry. Stanford University Press, Stanford, California.
- Eisner H. Lotte (2008): *The Haunted Screen. Expressionism in the German Cinema and the Influence of Max Reinhardt*. University of California Press, Berkeley.
- Han Byung-Chul (2024): *Kryzys narracji*. Przeł. R. Pokrywka. Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa.
- Heidegger Martin (2004): *Bycie i czas*. Przeł. B. Baran. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Illich Ivan (1993): *In the Vineyard of the Text: A Commentary to Hugh's Didascalicon*. University of Chicago Press, Chicago.
- Kracauer Siegfried (2009): *Od Caligariego do Hitlera. Z psychologii filmu niemieckiego*. Przeł. E. Skrzywanowa, W. Wertenstein. Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk.
- Lacan Jacques (1973): *The Four Fundamental Concepts, Seminar XI*. Ed. by J.-A. Miller. Transl. A. Sheridan. W. W. Norton & Company, London–New York.
- Lacan Jacques (2006): *The Mirror Stage as Formative of the I Function as Revealed in Psychoanalytic Experience*. In: Idem: *Écrits: The First Complete Edition in English*. Transl. B. Fink. W. W. Norton & Company, New York, s. 75–82.
- Marder Michael (2013): *Plant-Thinking: A Philosophy of Vegetal Life*. Columbia University Press, New York.
- Nancy Jean-Luc (2025): *Obraz i przemoc. Wybór pism o sztuce*. Przeł. J. Momro, A. Turczyn. Oprac. J. Momro. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Pentland Alex (2015): *Social Physics: How Social Networks Can Make Us Smarter*. Penguin Random House, New York.
- Vial Stéphane (2019): *Being and the Screen. How the Digital Changes Perception*. Transl. P. Baudoin. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts–London, England.
- Wergiliusz (Publius Vergilius Maro) (1971): *Eneida. Epopeja w dwunastu księgach*. Przeł. I. Wieniewski. Polska Fundacja Kulturalna, Londyn.
- Žižek Slavoj (2015): *Organs Without Bodies: on Deleuze and Consequences*. Routledge Classics, London–New York.
- Zuboff Shoshana (2021): *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*. Przeł. A. Unterschuetz. Zysk i S-ka, Poznań.

Abstract

Incoscienza dello schermo, ovvero l'obliterazione della materialità

Come si sente spesso affermare, ciò che è in gioco nel passaggio dal libro cartaceo agli strumenti digitali è una trasformazione dal mondo materiale al mondo virtuale e dal Simbolico all'Immaginario. L'assunto implicito che sorregge entrambe queste tesi è che il materiale e il virtuale costituiscano due dimensioni opposte, e che il virtuale sia sinonimo di immateriale. In questo contributo, muovendo dagli scritti di Byung-Chul Han, Jacques Lacan e Giorgio Agamben, sostengo che entrambe tali assunzioni siano infondate.

In primo luogo, cerco di determinare quale sia lo specchio dello schermo: che cos'è lo schermo-specchio che nessuno vede, benché tutti lo guardino costantemente? La funzione dello specchio è forse quella di raddoppiare o di annientare colui che vede? In secondo luogo, mi chiedo chi sia visto sullo schermo: è lo spettacolo del mondo proiettato a essere percepito, oppure siamo noi, piuttosto, a essere attratti, risucchiati all'interno dello schermo? In terzo luogo, e infine, considero il problema della materialità dello schermo e della sua obliterazione. Non è forse la magia dei dispositivi digitali quella di mettere in scena la scomparsa della propria materialità? E la descrizione di tale materialità invisibile si limita forse a delineare le condizioni di rappresentazione, presentazione o disvelamento dell'immagine?

Le risposte a queste tre questioni intendono condurmi a formulare alcune tesi su ciò che denomino "inconscio dello schermo".

Parole chiave: schermo, libro, specchio, materialità, inconscio, velo