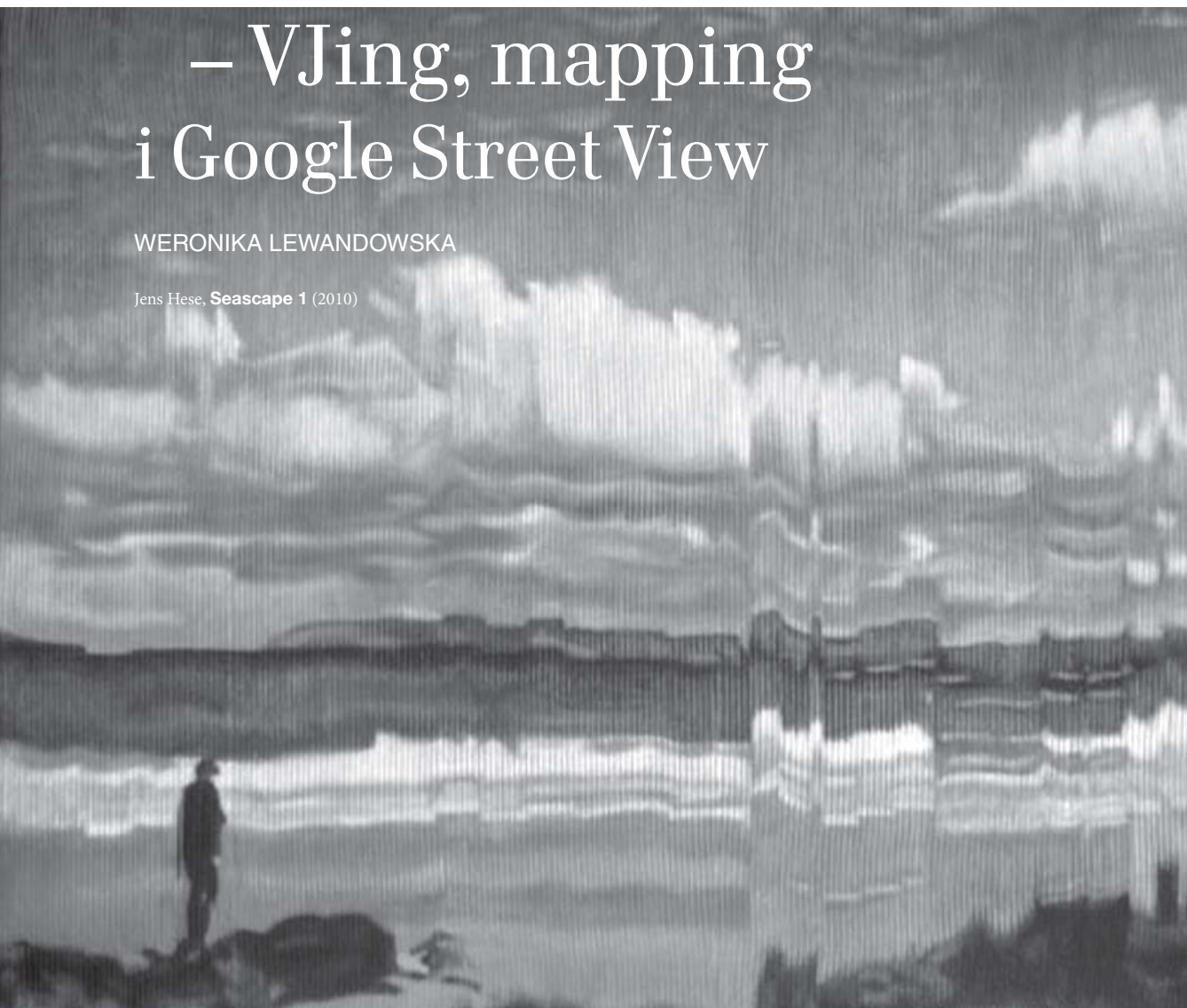


W pętli obrazów i pamięci mediów

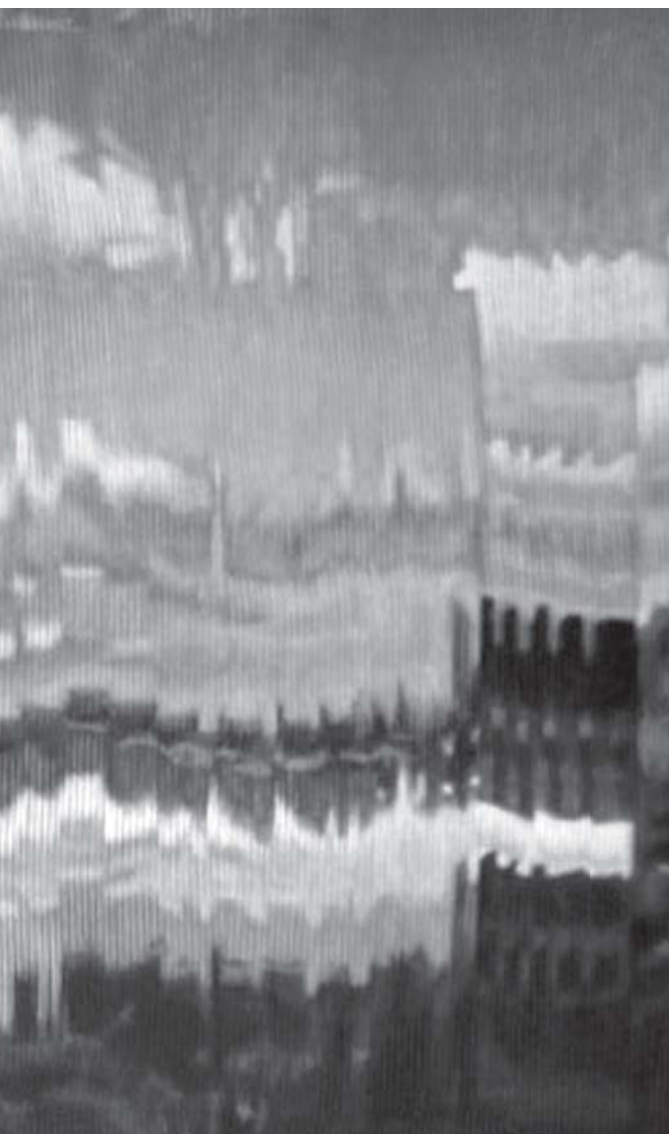
– VJing, mapping
i Google Street View

WERONIKA LEWANDOWSKA

Jens Hese, *Seascape 1* (2010)



W naszej codzienności
każdy z nas może dostrzec
istnienie pętli,
każdy też je tworzy poprzez
użytkowanie mediów.



Przyjemność zapętlenia

PLAY. STOP. REWIND. PLAY, REWIND. PLAY.
W naszą codzienność wpisane są aktywności
włączające do swojego scenariusza media,
kształtujące percepcję i współtworzące pa-
mięć. Ślady ich użytkowania nakładają się na
siebie w łańcuchu interakcji z technologiami.
Czy doświadczenie mediów zapisuje w nas ja-
kieś wspomnienia?

Pamiętam mój pierwszy walkman. To było
coś – zabrać ze sobą ulubioną muzykę, pójść
z nią na spacer, jechać autobusem, usnąć.
„Własny” podkład dźwiękowy zmieniał per-
cepcję otoczenia, jednocześnie w jakiś spo-
sób oddzielając od niego, przeobrażając je
pod wpływem dźwięku. Wzrok „wybierał”
obraz, w którym dostrzegałam rytm skojarzo-
ny z muzyką. Doświadczenie to wydawało
się czymś ciekawym i otwierało możliwości
gry wyobraźni, uruchamianej jednym przyci-
skiem: PLAY. Wyzwalało to nowe skojarzenia
między dźwiękiem a tym, co widziałam, ale
też podpowiadało „niewidzialne” obrazy. Dziś
dostrzegam w tym analogię do doświadcze-
nia, jakie proponuje VJing.

Przycisk REWIND pozwalał cofnąć taśmę o ja-
kiś fragment i ponownie go odtworzyć wciśnię-
ciem PLAY. Ten ciąg operacji z odtwarzaniem
zapisu tworzył pętlę. Przewijanie i ponowne
odstuchiwanie ulubionego fragmentu piosenki
było jak cofanie czasu. Tak wyglądało odkry-
wanie „przyjemności zapętlenia”, moje wspo-
mnienie z pierwszego użytkowania mediów
i ich relacji do rzeczywistości. Potem podob-
nie traktowałam zapis na taśmach wideo, na
których były nagrane wideoklipy z MTV (mo-
głam je odtwarzać, kiedy chciałam, miałam je
na własność). Tym razem dźwięk był przypisa-
ny do obrazu, ale nie stanowiło to przeszkody
do „wejścia w treść”. „Odtwarzałam” przed +

telewizorem ruchy tańczących na klipie. Na chwilę byłam kimś innym, kimś, kogo widziałam. Miałam osiem lat. Dziś odnajduję pokrewieństwo moich pierwszych doświadczeń z mediami do chociażby performansu 1973 Massima Furlana czy publikowanych przez amatorów na YouTube ich własnych wersji wideoklipów (Harlem Shake).

Kiedy patrzę na czterolatki dotykające iPadów, intuicyjnie otwierające świat ukryty pod palcem, widzę, że może zmieniły się media zabawy, ale wciąż wpływają one na kształtowanie percepcji. Małuchy podchodzą po takim doświadczeniu z tabletami do „starych” ekranów, próbując dotknąć i zaktywizować ich zawartość, wejść z nimi w interakcję, która odkrywa nowe możliwości gry wyobraźni. Dzieci bardzo szybko uczą się mediów, tworzą „wspomnienia z ich użytkowania” i aktywnie z nich korzystają. Pamięć mediów jest konwergentna, a „widmo użytkowania” odkształca naszą percepcję i wpływa na kolejne doświadczenia z nowymi sprzętami, technologiami czy interfejsami, zmieniając również sztukę. Dobrym przykładem może być malarstwo Andy’ego Danzlera czy Jensa Hessego, którzy w swoich pracach inspirowali się zniszczeniami obrazu charakterystycznymi dla mediów. Danzler nawiązuje do zaciętej taśmy VHS, gdzie wciśnięcie pauzy, zatrzymanie filmu, tworzyło rozmycia w niektórych częściach kadru. Hesse z kolei odnosi się do digitalnych zakłóceń, wprowadzając je do swojego malarstwa. Jak widać, błąd, szum charakterystyczny dla mediowych zapisów obrazu, staje się estetyką nie tylko dla praktyk nowomediowych. Z drugiej strony, dostarcza on pewnego odniesienia do czasu, w którym dominował dany nośnik, co może być od razu odczytywane przez odbiorców mających w swojej pamięci charakterystyczne dla danego medium zniekształcenia. Szum przenosi

si atmosferę nośnika i może być postrzegany jako zbiorowe wspomnienie indywidualnego doświadczenia użytkownika technologii.

Wróćmy jeszcze na chwilę do przycisku PLAY, który zaczynał moją dziecięcą zabawę w pętlę. Słowo to, rozpoczynające odtwarzanie piosenki, kojarzyło się z grą, chociaż jej początek opisuje zazwyczaj przycisk START. W wypadku utworów muzycznych czy zapisów wideo naciśnięcie PLAY nie musi być równoznaczne z początkiem utworu muzycznego zapisanego na nośniku; do tego potrzebne jest „przewinięcie taśmy”, znalezienie się w odpowiednim jej miejscu. Dzisiaj częściej spotykamy słowo ENTER, wybrzmiewające bardziej jak zachęta – „wejdź”, zapowiadające przestrzeń do działania, zanurzenia się. Co ciekawe, przenosi ono kulturę w inne obszary jej doświadczania – doświadczania immersyjnego. Możemy tak właśnie nazwać odczucie „bycia” obecnym w innej przestrzeni, na poziomie fizycznym albo psychicznym (co łączy się właśnie ze współtworzeniem przeżycia przez pamięć) lub jednym i drugim jednocześnie. Doświadczenie immersyjne jest więc ściśle powiązane z przestrzenią, z głębszym, polisensorycznym przeżywaniem, które angażuje naszą pamięć, niekoniecznie powiązaną z konkretnymi obrazami czy wspomnieniami, ale właśnie ze zmysłowymi „odczuciami”, wrażeniami.

W dalszej części tego tekstu chciałabym przyjrzeć się zapętłonym obrazom oraz efektom nakładanym na obraz, a także nawigacji po wirtualnym odbiciu rzeczywistości. Ważnym elementem tych rozważań będzie „pamięć mediów”, tworzona przez różnego rodzaju zmediatyzowane pętle. Tak nazywam to, co zostawia w naszej pamięci i percepcji użytkownika mediów.



Andy Denzler, *Ellin #III* (2010)

VJing – postprodukcja rzeczywistości

Praktyki samplowania i remiksowania obecne są w obszarze wielu dziedzin sztuki. Wybrane fragmenty prac artystów są włączane przez kolejnych twórców w nowe środowisko i stają się integralną częścią nowego doświadczenia. Mogą one również funkcjonować jako pamięć o źródle,

gdyż zapomniane dzieła zaczynają istnieć w nowym kontekście, wzbudzając zainteresowanie materiałem wyjściowym. Tak „wskruszone” zostają prace, z których zaczerpnięty został tylko fragment. Każde „wycięcie” z oryginalnego otoczenia powoduje pewną formę zniekształcenia znaczenia wybranej części. Włączenie takich sampli w nowe konteksty można porównać do operacji, jakie podejmuje ludzka pamięć. +

Pętlę można określić jako powtórzenie w szerszym kontekście czasu i przestrzeni. Badacz Nicolas Bourriaud pisze: „[...] dziś artyści programują formy bardziej niż je komponują, zamiast przekształcać «surowe elementy» (takie jak puste płótna, glina etc.), remiksują dostępne formy i użytkują dane”¹. Autor koncentruje się w swoich opisach głównie na muzycznych praktykach DJ-ów, rozważając je również w kontekście współczesnej sztuki wizualnej. Wydaje się jednak, że bardziej odpowiednio byłoby przyjrzenie się innym, analogicznym działaniom dokonywanym przez VJ-ów na obrazach.

VJing, najprościej to ujmując, jest unikatowym i efemerycznym działaniem z obrazem w czasie rzeczywistym, zachodzącym w ciągłej relacji do warstwy dźwiękowej i przestrzeni przedstawiania. VJ operuje materiałami przygotowanymi wcześniej bądź streamingowanymi lub generowanymi w chwili występu, albo łącząc możliwe źródła w niepowtarzalne ciągi wizualnych próbek. Efemeryczność aktu ujawnia się nie tylko w konstrukcji narracji samego obrazu w relacji z dźwiękiem, ale i w tymczasowym zdefiniowaniu jakiejś formy przestrzennej lub płaszczyzny jako ekranu projekcji. Obraz jest nakładany na wybraną powierzchnię, ale i ona „odbija się” na wizualne przedstawienie, współkonstruując narrację i poszczególne elementy graficzne czy wideo. Widać to zwłaszcza w praktykach video mappingu, gdzie architektura i płaskorzeźba stają się ramami projekcji. Fasada funkcjonuje wówczas jako obszar napiętej gry efemerycznych elementów wizualnych, opartej na działaniu na granicy dopasowania do ram architektonicznej konstrukcji, a ich przekraczania w iluzorycznych przeobrażeniach statycznych elementów fasady.

Wizualny materiał VJ-a ulega postprodukcji² real time, której podlegają również przestrzeń i czas, dane obserwatorom bezpośrednio. Video Jockey nie tylko sampluje i przetwarza dorobek kultury wizualnej, ale również coraz częściej sam zajmuje się produkcją własnych próbek. W live akcie VJingowym remiksowi i wizualnym przekształceniom podlegają nie tylko obrazy, ale również przestrzeń czy różne estetyki, reprezentowane przez filtry i efekty dostępne w oprogramowaniach do miksowania obrazów w czasie rzeczywistym. Stylistyka miksowania obrazów na żywo nie jest więc jednolita, zależy od sposobu podejścia do postprodukcji. Narracja tych praktyk opiera się w znacznym stopniu na zastosowaniu pętli i szybkim „graniu” wizualnymi próbkami. Powtórzeniu obrazów może towarzyszyć również zniekształcenie, takie jak nałożenie kolejnych warstw wizualnych. Pętla nadaje rytm wizualizacji, korespondując z muzyką, jednak nie musi ona być skonstruowana poprzez repetycję obrazu, ale na przykład może polegać na rytmizacji poprzez sam sposób łączenia sampli czy na „odbiciu” ruchu elementów w przestrzeni projekcji. VJ Emiko³ przyznaje, że zazwyczaj nie używa efektów dostępnych w programach do VJingu. Korzysta natomiast z przejść pomiędzy warstwami, stosuje na przykład stroboskopowe zanikanie, przenikanie alpha, umożliwiające włączenie do kompozycji tylko wybranych elementów poszczególnych warstw wideo oraz sterowanie poziomem ich przezroczystości. Sposób łączenia próbek w czasie rzeczywistym buduje więc narrację. Przykładem wykorzystania tych

¹ N. Bourriaud, *Postproduction*, New York 2007, s. 17, (przekł. własny).

² „Postprodukcja” to termin odnoszący się do manipulacji, jakiej poddawany jest nagrany, wytworzony materiał wizualny lub audio.

³ Przykładowa dokumentacja live setu VJ Emiko pokazuje, że zapętlanie jest głównym sposobem budowania u niej narracji. Tworzą ją również przygotowane przez nią bardzo sensualne sample wideo, w których ruch odgrywa dużą rolę. <https://vimeo.com/55229048>.

zabiegów na obrazie w kompozycji na żywo może być występ VJ Emiko i muzyka Nmls na Festiwalu Ambientnym w Klubie Puzzle we Wrocławiu (2012). W dokumentacji live aktu⁴ widzimy, jak przenikają się poszczególne sample wideo. Zachowane w jednej estetyce ujęcia, powtarzane w różnych sekwencjach, zacierają lekkie przesunięcia tych samych elementów w obszarze kadru, tworząc zniekształcone repetycje. Kilka podobnych sampli z dłońmi, które wynurzają się z białej cieczy w różnych miejscach ekranu, przeplata się ze sobą w sposób rytmiczny, odpowiadający muzycznemu kontekstowi. Stroboskopowe mignięcia przecinają wejścia kolejnych elementów wizualnych. Obraz migocze szybkimi zmianami. Ulotny sampel może utrwalić się dzięki pętli, wnosząc napięcie w powtórzeniu, tworząc historię, która staje się tym, co potrafimy zapamiętać. W wypadku tego występu VJ Emiko czyni to ruch wynurzającego się ciała, taniec współtworzony w różnych przestrzeniach, napięcie powolnego odsłaniania całej sylwetki. Fragmentaryzacja, która zyskuje rytm, buduje całość kompozycji i „konstruuje” postać tancerki właśnie dzięki powtórzeniom w procesie narracji.

VJing można rozpatrywać jako „sztukę pętli”, nawiązującą do naszego doświadczenia z mediami, ale również do mechanizmów narracji naszej własnej pamięci. Utrwalenie tego, co ulotne, może nastąpić poprzez powtórzenie, zapamiętanie. „Przyjemność zapętlenia” jest tu również obecna w indywidualnej próbie uczestnika dokonania interpretacji ciągu obrazów, wyczytania z nich historii. W działaniach z wizualnymi samplami pętla tworzy pamięć obrazu, współkonstruuje w ten sposób całość aktu performatywnego.

Video mapping – nawigacja iluzji

W rozmowie z Mirosławem Filiciakiem i Andrzejem Zaborowskim o projekcie OpenStreet Map Alek Tarkowski mówi: „[...] mapa jest dziś kluczowym interfejsem pozwalającym ogarniać rzeczywistość – na mapę, na kolejnych warstwach możemy nanosić nie tylko informacje przestrzenne, ale też wiedzę historyczną, zasoby dziedzictwa, w zasadzie dowolne dane. Myślę, że coraz częściej będziemy patrzeć na świat poprzez mapę, to ona będzie punktem styku rzeczywistej przestrzeni z nanoszonymi na nią «wirtualnymi informacjami»”⁵. Chociaż wypowiedź ta dotyczy ogólnie zjawiska mapowania, można ją przenieść na pole rozważań o video mappingu, z tą różnicą, że mapa do działań z projekcją zostaje „pusta” do czasu jej chwilowego wypełnienia w trakcie audiowizualnego kreowania. Projekcje mappingowe to nakładanie obrazu na formy przestrzenne lub płaszczyzny, których wizualne elementy stanowią wyznacznik mapy i jednocześnie punkty odniesienia do dalszych działań artystycznych. Dzięki stworzonej siatce i modelom wirtualnym mapowanej przestrzeni można zaprojektować dynamiczne wizualne obrazy, które zostaną poprzez projekcję nałożone na realny obiekt.

Obraz musi się „zintegrować” z rzeczywistym elementem, aby stał się kompletny. Wówczas zamienia się w fantomową część rzeczywistości. Mapa do kreatywnego działania z obrazem stanowi nowe, niematerialne ramy, które pomagają w nawigacji obrazem, ale nie ograniczają jego formy. Taki szkielet uzupełniany jest o dane, które pojawiają się tylko na czas efemerycznej projekcji korespondującej z warstwą muzyczną. Możemy powiedzieć, że

⁴ <https://vimeo.com/55229048>.

⁵ **Uwolnić mapy! O projekcie OpenStreetMap**, „Kultura Popularna”, 3-4 (29-30)/ 2010, s. 45.

w projekcji wideo mamy do czynienia ze spektaklem mapy i nawigacją iluzji. Bryła musi zostać zrekonstruowana albo skonstruowana w programach do 3D, aby obraz mógł być na nią nałożony najpierw w programie komputerowym, potem w rzeczywistości. Tworzy to pewną pętlę między światem realnym, który „skomponował” mapę, a wirtualnym, który tę mapę wypełnił w świecie realnym. Obiektem wirtualnym może być odbicie realnego lub na odwrót. Ta druga sytuacja ma miejsce na przykład dzięki wykorzystaniu do projekcji mappingowych wydruków 3D, których prototyp powstaje w programach komputerowych. Tak tworzy się więc pętla „symetrycznego odbicia”, gdzie zdarza się, że odbicie wyprzedza materię.

Artyści i kolektywy artystyczne zajmujący się video mappingiem podczas wizualnych projekcji zmieniają oblicze obiektów. Jak już wspomniałam, mapa stanowi szkielet dla wizualnej historii, „opisuje” dokładnie różne elementy, na które nakładany jest obraz. Wizualizacja, zwłaszcza przy mappingu 3D, bywa inspirowana detalem architektonicznym i jego możliwościami we współtworzeniu iluzji. Projekcje opisane na mapie można zakwalifikować do dziedziny sztuki site specific. Każdy mapping to łączenie przestrzeni rzeczywistej z przestrzenią projekcji.

Zamienia on obiekty w ekrany również do obrazowania danych czy współtworzy poetycką wizualną opowieść inspirowaną naukowymi odkryciami i badaniami. Przykładem takiego „wyświetlania naukowych metafor” i rozwijania ich artystycznych możliwości jest projekt Paleodictyon – mapping/instalacja site specific wykonana przez grupę AntiVJ na Pompidou Center Metz, budynku zaprojektowanym przez Shigeru Bana. Inspiracją i wirtualnym odniesieniem do tej realizacji stały

się geometryczne struktury budowane przez niewidoczne dla oka organizmy – Paleodictyon Nodosum. Badania nad pochodzeniem dziwnych skamielin o złożonych kształtach, które odkryto na dnie oceanów, zostały przeniesione w obszar wizualnych interpretacji dokonanych przez projektantów wizualizacji. Wygląd tych form wpłynął również na sposób tworzenia obrazu na budynku, przewidziany już w samych funkcjach oprogramowania do projekcji, napisanego przez AntiVJ-a specjalnie na użytek instalacji. Simon Geilfus, główny programista spektaklu, tak pisze o konstrukcji wizualnych elementów: „Każda warstwa, niesie ze sobą nowy zestaw zasad i niespodzianek. Łączenie ich może czasami spowodować coś więcej niż tylko sumę ich części, tu właśnie mogą się wydarzyć interesujące i niespodziewane rzeczy”⁶. Obraz jest w stałej symbiozie z dźwiękiem, co zostało uwzględnione w programowaniu zachowań „wizualnego organizmu”, jak można określić żyjący i generatywny kształt powstający podczas projekcji. AntiVJ operuje w narracji światłem i ciemnością jako metaforą życia i śmierci. Wizualne świetlne formy konstruowane na budynku wyłaniają się w ciemnych kształtach na jasnej powierzchni, płynnie przechodząc w nowe wzory. Sieć elementów jest w ciągłej interakcji, a ostateczny kształt nie jest z góry założony, wynika on raczej z generatywnej interakcji elementów. Na czas mappingu statyczny budynek staje się dynamicznie zmieniającą się audiowizualną formą. Kiedy spektakl „gaśnie”, architektura wraca do swojego wcześniejszego kształtu. Jednak dla niektórych skojarzenie z tym chwilowym zniekształceniem budynku będzie się nakładać na jego codzienną percepcję.

⁶ <http://blog.antivj.com/2013/bacteria-farming-and-software-design/> (3.04.2013)..

Projekcja na chwilę przeobraża znane widom miejsca, dodając do statycznej formy architektonicznej dodatkowe wizualne dane, tworzące opowieść i wzbogacające przestrzeń o nowe znaczenia. Iluzja staje się ważnym elementem tej konstrukcji i często również dotyczy elementów niemimetycznych, gdzie operacja ruchem i przestrzenią wyzwala wrażenie przekraczania ludzkich możliwości czy praw fizyki. Ten obraz wychodzi poza granice realnych działań z materią. Ciało ludzkie nie mogłoby w tej rzeczywistości uczestniczyć, ale człowiek może odczuć nową przestrzeń wydarzeń i w niej „być” psychologicznie⁷ poprzez synestezyjne doświadczenie cielesne i własną pamięć. Nie jest to środowisko totalnej immersji. Zmieniona percepcja, również poprzez pamięć mediów, umożliwia odnalezienie immersyjnego doświadczenia w różnych formach kultury i sztuki. Wszystko, co dzieje się na mappingowym obrazie, odbywa się jednocześnie w przestrzeni rzeczywistej, w której przebywa odbiorca. Świat przedstawienia może „przykryć” całe pole widzenia, przeobrażając obiekt i przestrzeń. Lev Manovich, zastanawiając się nad zmianami, jakie powoduje wprowadzenie informacji do krajobrazu miejskiego, sugeruje używanie pojęcia „powiększonej przestrzeni”, które oznacza „fizyczną przestrzeń, na którą nakłada się dynamicznie zmienna informacja”. Najczęściej jest ona multimedialna i „kontekstowa dla każdego użytkownika”⁸. Podczas otwarcia Super Salonu w Warszawie (12 grudnia 2012 r.) Krzysztof Goliński i Magda Major zaprezentowali in-

teraktywną i generatywną formę mappingu. Projekcja na geometrycznie powyginanej bryle była zależna od wysyłanych poprzez Twittera komunikatów, które zmieniały kolor światła. W wypadku takich mappingów, gdzie każdy może poprzez swoje urządzenie mobilne wpłynąć na wyświetlany obraz, powinniśmy zastosować wprowadzone przez Adrianę de Souza e Silvę pojęcie „przestrzeni hybrydowej”⁹, która jest poszerzona, ale dodatkowo zależna od interakcji z użytkownikami mobilnych technologii.

Mapping przenosi myślenie o projekcjach świetlnych w nowy obszar rozważań nie tylko nad samym obrazem, lecz także nad pamięcią, percepcją i transformacją obiektów wpisanych w działania z wideo, ale i nad przestrzenią miejską.

Podróż panoramiczna – Google Steet View

Inne mapowanie rzeczywistości, które podlega kreatywnej wizualnej postprodukcji i ma związek z realnymi obiektami, to Google Street View. Zbiór zdjęć tworzących mapę staje się również inspiracją do wielu artystycznych przedsięwzięć. Niektóre projekty z założenia szukają „błędów” na mapie, jak to robi na przykład Clement Valla w *Postcards from Google Earth*¹⁰.

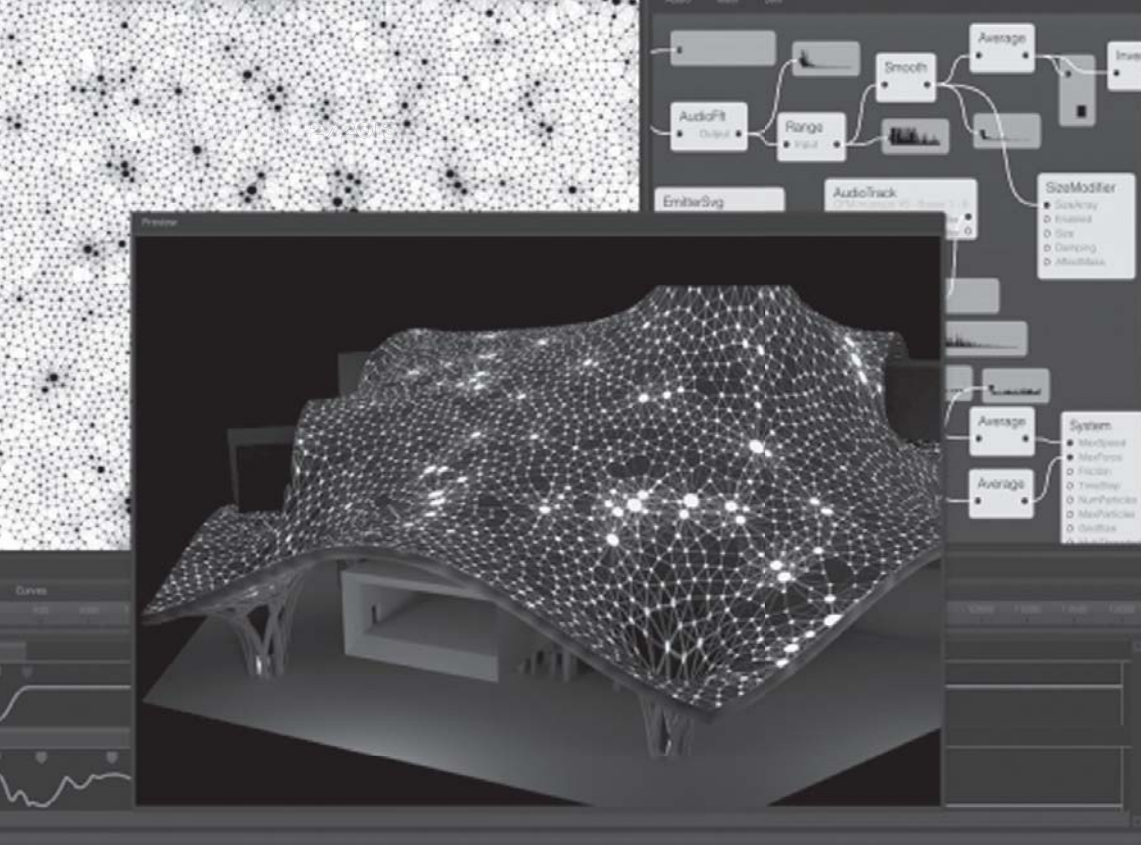
Kamery immersyjne fotograficznie odwzorowują realną przestrzeń. „Chodzenie” po mapie to oglądanie panoramicznych lub czasami

⁷ Katarzyna Prajzner w książce **Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej** (Łódź 2009, s. 24) traktuje immersję jako proces sensorycznego zanurzenia, ale także psychologicznego „bycia” w tekście, doświadczenie zaangażowania w narrację.

⁸ L. Manovich, **Poetyka powiększonej przestrzeni**, przekł. A. Nachar, [w:] E. Rewers (red.), **Miasto w sztuce – sztuka miasta**, Kraków 2010, s. 597.

⁹ A. de Souza e Silva, **Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych**, przekł. A. Nachar, [w:] E. Rewers (red.), **Miasto w sztuce – sztuka miasta**, op. cit., s. 629.

¹⁰ <http://lightbox.time.com/2012/10/24/street-view-and-beyond-googles-influence-on-photography/#1> (3.04.2013.).



AntiVJ, **Paleodictyon** (From Storyboard to Software)

nawet stereoskopowych zdjęć. Google Street View jest czymś więcej niż tylko zbiorem obrazów rzeczywistości; jest również próbą oddania przestrzeni, przez co oglądanie mapy to podróżowanie po niej. Wymaga to pewnej nowej nawigacji „oka” w otoczeniu obrazów. Poruszanie się wzroku po zapośredniczonej przez zdjęcia przestrzeni jest inne niż to, jakie mamy w rzeczywistym odbiorze czy też kiedy oglądamy zwykłą fotografię. Ten zbiór obrazów wymaga nauki nowego sposobu przemieszczania się po mapie znanej lub możliwej do poznania rzeczywistości. Doświadczenie nowej formy kartograficznej staje się immersyjne dzięki możliwości przemieszczania i pętli, jaką tworzy ona z naszym realnym przeżywaniem otoczenia. Inaczej to ujmując: możemy być jednocześnie obecni w tym samym miejscu w świecie rzeczywi-

stym i w jego zapisie w Google Street View. Czas obu miejsc jest inny, tak jak różne jest ich odczuwanie. Mapa może być postrzegana jako obraz przeszłości, pamięć miejsca. Na zdjęciach często znajdujemy na przykład roboty drogowe, znaki utrudnienia ruchu czy obiekty, które w danym momencie były obecne w konkretnym miejscu (w zasięgu obiektywu rejestrującej kamery), a dziś już ich tam nie ma. Ludzie czy wydarzenia w tym „świecie” są obrazami udokumentowanej realnej obecności. Można potraktować tę mapę jako zapis monitoringu przestrzeni. Pętla wytwarza się tu pomiędzy otoczeniem znanym nam z codziennego przemieszczania się, widokiem zza okna a obrazem świata obecnym jednocześnie na monitorze komputera, w digitalnej reprezentacji. Mapa może być więc postrzegana jako obraz, ale i okno. Jak pisze Lambert Weising:

„[...] windows na monitorze są zarówno obrazami jak oknami: oknami, ponieważ pozwalają zobaczyć coś, z czym można przez okno bezpośrednio wchodzić w interakcję, i obrazami, ponieważ pozwalają zobaczyć coś, co nie jest rzeczywiste, a tylko sztucznie obecne; co jest właśnie wyłącznie widzialne”¹¹. Czy jednak obrazy Google Street View percypujemy jako oderwane od rzeczywistości? Sztucznie obecne? Tworzy się tu dziwne sprzężenie między dwoma przestrzeniami, w które wpleciona jest nasza pamięć i doświadczenie immersyjne. Jest to kolejny przykład „poszerzonej” lub nawet „hybrydycznej” przestrzeni w zależności od tego, gdzie zlokalizowany jest użytkownik. Google Street View nie można też traktować jako wirtualnej rzeczywistości. Jest to pewna forma dokumentacji, poszerzenia miejsca o pamięć.

Podsumowanie

Wendy Hui Kyong Chun w książce *Programmed visions. Software and memory* pisze: „Pamięć zawiera w sobie akt powtórzenia: jest to akt upamiętniający – proces wspominania i zapamiętywania”¹². Analizuje on efemeryczność i trwałość różnych form zapisu.

Dziś pamięć współtworzą doświadczenia zmediatyzowane, które przeobrażają się wraz z użytkowaniem i rozwojem mediów i technologii, ich mobilności czy z nowymi relacjami z przestrzenią, mapą. Różne sposoby rejestracji i odtwarzania technicznego pomagają nam odkrywać inne wymiary „archiwum” obecnego w działaniach w czasie rzeczywistym, poszerzające przestrzeń. Pętla tworzy

więc pamięć. W intensywnie rozwijającej się w ostatnich latach sztuce VJingu powtórzenie ma różne oblicza. Znajdziemy je już na poziomie oprogramowania do miksowania obrazu czy tworzenia sampli. Pętla staje się estetycznym wyznacznikiem tej praktyki artystycznej. Narracja w VJingu to pamięć powtórzonych obrazów i ich interakcja z muzyczną warstwą. Efemeryczne, chwilowe „poszerzanie” przestrzeni widać w mappingu video, który wchodzi w przestrzeń miasta, zmieniając jego „pamięć” i statyczne formy poprzez dynamiczne wizualne projekcje. W procesie przygotowania takiego wydarzenia potrzebne jest odwzorowanie obiektu rzeczywistego, który posłuży do stworzenia mapy. Google Street View można traktować jako globalny monitoring miejsc. Jest on dokumentacją pewnych wydarzeń i jednocześnie grą z naszą pamięcią, sposobem poruszania się w przestrzeni, zmieniającym zanurzenie ciała na „zanurzenie oka” lub współtworzącym nowe doświadczenie poprzez ich połączenie.

W naszej codzienności każdy z nas może dostrzec istnienie pętli, każdy też je tworzy poprzez użytkowanie mediów. ●

¹¹ L. Wiesing, *Sztuczna obecność. Studia z filozofii obrazu*, przekł. K. Krzemieniowa, Warszawa 2012, s. 122.

¹² W.H.K. Chun, *Programmed visions. Software and memory*, Massachusetts 2011, s. 133, (przekł. własny)..