

Paulina Ornatowska

Wydział Sztuki Uniwersytetu Opolskiego

## Google Street View – największa baza zdjęć, których nikt nie oglądał

Nowe media i nowe technologie, a zatem portale i aplikacje, spośród wielu oferowanych funkcji umożliwiają wirtualne obserwowanie świata oraz jego kreowanie za pomocą zamieszczanych tam treści. We fragmencie opisu projektu *Strategie niewidzialności*, który realizowany był na przełomie lutego i marca 2018 roku przez BWA Wrocław, czytamy: „Drogi użytkowniku, trafiłeś na ten tekst kierowany chęcią dowiedzenia się czegoś o naszej wystawie, prawie na pewno czytasz tę wiadomość, patrząc na załuszczonego ekran swojego telefonu lub komputera. Być może – o ile zadbał o to dział promocji i marketingu – czytasz ją w jednym z mediów papierowych. Wciąż jednak jesteś użytkownikiem – przypomnij sobie, gdzie odłożyłeś smartfona. Fakt, że tu trafiłeś, o której godzinie, w jakim miejscu, z kim jesteś i co robiłeś wcześniej, nie przestanie istnieć wraz z chwilą, gdy dotrzesz do końca tej wiadomości. [...] Dziś dla takich korporacji jak Google, Facebook czy Amazon to ty jesteś rejestrem kwantyfikowanym przez niewidzialną armię wyspecjalizowanych algorytmów. Dzięki tobie doskonalą swoje umiejętności [...], przemieniając cię w wiązkę wzorców zachowań i anomalii, które można kapitalizować. Czy powinieneś się martwić, skoro tylko w tej chwili twój los podzielają 3 miliardy użytkowników?” [Roszkowska]. Na wydarzenie we wrocławskiej galerii składały się wystawa oraz seria tekstów na temat funkcjonowania w sieci użytkownika, który poruszając się po przestrzeni internetu, nie tylko zdobywa potrzebne mu informacje, ale również, a może przede wszystkim, zostawia po sobie ślady, które są archiwizowane, a następnie wykorzystywane przez korporacje i przedsiębiorstwa z branży informatycznej. Współczesność – jak czytamy w raporcie *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze z 2010 roku* – „jawi się jako cyfrowa baza danych” [Filiciak 18], a rzeczywistość

nieustannie jest sprowadzana do sekwencji informacji, w tym obrazów – utrwalonych, powielonych i zarchiwizowanych. Obrazów składających się z naszych wizerunków, treści kształtowanych przez informacje dostarczone przez nas – często bez naszej intencji, a może nawet świadomości.

Celem niniejszego artykułu jest refleksja nad uczestnictwem w cyfrowej reprezentacji otaczającej nas rzeczywistości, jaką oferuje internet, na podstawie o Google Street View. Aplikacja ta, obok innych bazujących na zamieszczanych treściach wizualnych (takich jak np. Instagram, Facebook, witryna Flickr, platforma handlowa Allegro), dokumentuje większość aspektów czy też w sensie dosłownym perspektyw naszej rzeczywistości. Jest obecnie najbardziej powszechną i znaną usługą typu Street View na świecie<sup>1</sup>. Problemy badawcze w tym tekście dotyczą głównie treści wizualnych, świadomie i nieświadomie tam zamieszczanych, oraz wpływu mediów społecznościowych i nowoczesnych technologii na naszą prywatność. Określenie „mechaniczna regularność” niesie ze sobą refleksję nad masowym i powtarzalnym publikowaniem zdjęć w internecie, gotowością udokumentowania wszystkiego w każdej chwili. Świat widziany oczami użytkowników to zatem świat skrupulatnie sfotografowany, w którym niejednokrotnie prywatne archiwa łączą się

1 Na świecie istnieje wiele innych platform bazujących na sferycznych zdjęciach i świadczących usługi typu Street View. Przykładem może być rumuński serwis Norc, stworzony przez firmę eXtreme Soft Group Team, oferujący taką usługę dla Europy Środkowej i Wschodniej. Zdobył on dużą popularność, udostępniając możliwość wirtualnego spacerowania po największych polskich miastach wcześniej, niż oferował to Google, bo już od 2009 r. Jednak strony serwisu nie otwierają się od 2013 r., więc pomimo braku oficjalnego komunikatu można przypuszczać, iż Norc przestał działać [“Serwis”].

z publicznymi. Artykuł podejmuje próbę scharakteryzowania aplikacji Google Street View – jednej z najpopularniejszych funkcji Map Google, jako „największej bazy zdjęć, których nikt nie oglądał” [Rajnerowicz].

Przez lata Google Maps zgromadziło miliony gigabajtów danych w celu jak najlepszego udokumentowania otaczającej nas rzeczywistości. W dążeniu do tego, by – jak informuje – „pomóc Ci w odkrywaniu otaczającego Cię świata” [“Polityka”], wykorzystywanych jest kilka źródeł – na przykład zdjęcia satelitarne, badania geologiczne, dostępne mapy poszczególnych miast, a także urządzenia i technologie z tak zwanej „floty Google’a” – między innymi samochody i wózki, które wykonują sferyczne fotografie bez intencji i bez zainteresowania. W gromadzeniu informacji pomagają również użytkownicy. Zdarza się, że zamieszczane tam treści, w tym zdjęcia, powstają przy okazji codziennych praktyk korzystania z mediów. Powszechność smartfonów z funkcją GPS, a przede wszystkim łatwo dostępna możliwość fotografowania sprawiły, że użytkownicy aplikacji Google Maps nieustannie dzielą się fragmentami swoich danych, dotyczącymi na przykład aktualnej lokalizacji i planu podróży, jak również spostrzeżeniami dotyczącymi odwiedzanych miejsc<sup>2</sup>. Firmie tej udało się stworzyć produkt, który zarówno generuje informacje potrzebne w danym momencie użytkownikowi, jak i przechwytuje komunikaty, żeby systematycznie polepszać swoje wyniki i uczynić światowe zasoby informacji powszechnie dostępnymi i użytecznymi [“Google”].

### „Podróż bez wychodzenia z pokoju”<sup>3</sup>

W broszurze wydanej w 1858 roku w Augsburgu reklamującej nowy wynalazek – stereoskopową przeglądarkę do przezroczy, czytamy: „Z tym prostym (stereo)aparatem możecie wędrować, nie wychodząc z pokoju, i znaleźć się a to na szwajcarskim lodowcu, w dzikiej, romantycznej, górskiej okolicy, a to przemieścić się na uroczy brzeg Renu lub Łaby czy sycić oczy widokiem wspaniałych dzieł sztuki budowlanej” [Szcypiorska-Mutor 118]. Dotykalność i osiągalność dalekiego świata, a dzięki temu podróżowanie bez konieczności wychodzenia z domu uwiarygodniły się poprzez dostępność zdjęć od zawsze kojarzonych z subiektywnym odczuwaniem przeszłości i odległości, proponujących nowy sposób pojmowania czasu i przestrzeni. Sam wynalazek fotografii związany był głównie ze zmianą sposobu postrzegania i odbioru rzeczywistości. W momencie, w którym technika fotograficzna stała się komercyjna, to jest w 1839 roku, gdy proces wykonywania dagerotypów został publicznie ogłoszony<sup>4</sup>, zaczęto mówić o tak zwanej praktycznej fotografii. Taki sposób utrwalenia fragmentu otoczenia zyskał grono entuzjastów, ponieważ pozwalał dostrzec więcej i gwarantował lepszą precyzję w odwzorowaniu tego, co dostrzeżone. W przeciwieństwie do ryciny, rysunku czy też obrazu zapewniał wierność przedstawienia nawet w wielkoformatowych wydawnictwach.

W opisie wystawy *Włoskie pejzaże. Malarze w plenerze 1780–1830* zaprezentowanej w 2001 roku w paryskim Grand Palais autorka zauważa, że dagerotypię (obok malarstwa i rysunku) wykorzystywano podczas

2 Google jest firmą, której główny produkt to wyszukiwarka. W celu zdobycia informacji – w zasadzie na każdy temat – podejmowane są zatem rozmaite działania. Jednym z takich zabiegów jest *crowdsourcing*, czyli proces pozyskiwania danych od konsumentów. Zrzeszenie grupy zaangażowanych użytkowników odbywa się w przypadku Google np. poprzez program lokalni przewodnicy. Zadaniem takich osób jest aktywne uzupełnianie w sieci wiadomości dotyczących odwiedzanych miejsc w zamian za plakietki, dzięki którym zamieszczane treści stają się bardziej widoczne, oraz punkty umożliwiający – jak twierdzi Google – przejście na kolejny poziom i korzystanie m.in. z wcześniejszego dostępu do nowych funkcji oraz specjalnych bonusów oferowanych przez partnerów przedsiębiorstwa z Mountain View [“Lokalni”].

3 Zob. [Szcypiorska-Mutor 118].

4 W 1839 r., oprócz publicznego zaprezentowania wynalazku Louisa Daguerre’a – dagerotypii, czyli sposobu otrzymywania obrazu na metalowej płytce, został również ogłoszony wynalazek procesu fotograficznego Williama Foxa Talbota, będący początkiem techniki negatywowo-pozytywowej. W tekście wspominam jednak o dagerotypii, ponieważ była ona wówczas bardziej doceniana w środowisku osób zainteresowanych – głównie ze względu na większą ilość uwiecznionych szczegółów i unikatowość. Sposób wykonywania fotografii proponowany przez Talbota nie cieszył się początkowo zbyt dużym zainteresowaniem, jednak, jak wiadomo, to właśnie ta technika, dająca możliwość multiplikacji, zdominowała dalszy rozwój fotografii i po wielu technologicznych zmianach i udoskonaleniach wykorzystywana jest do dzisiaj [Rosenblum].

wyjazdów edukacyjnych *Grand Tour*, adresowanych do młodych, europejskich arystokratów i intelektualistów [Grąbczewska]. Przywołanie tych podróży wydaje się o tyle istotne, że to właśnie wtedy, szczególnie w latach 70. i 80. XIX wieku, „[...] zaczyna się historia współczesnego widzenia” [Grąbczewska] – bogatego w szczegóły, panoramicznego, o dopracowanym kadrze i perspektywie precyzyjnie wykreślonej wówczas przy użyciu *camera obscura*, widzenia oddającego współczesny sposób percepcji. Praca artystów w plenerze, a w konsekwencji (symboliczne) przeniesienie odległych miejsc na płótna i szklane negatywy, a stamtąd do galerii i albumów, dała początek podróżowaniu, jakie dzisiaj znamy, w którym oprócz obecności tam na miejscu równoległe istotne staje się udokumentowanie samej podróży, rejestrowanie widoków i miejsc, które odwiedzamy.

Magdalena Szczypiorska-Mutor w rozwinięciu swojej rozprawy doktorskiej pisze: „Związek fotografii i podróży w początkach dziejów nowej techniki był dosłownie rozumianą oczywistością – aparat szybko stał się niezastąpionym narzędziem dla podróżników i etnografów, a ambicją pierwszych fotografów było dotarcie do miejsc, których nikt jeszcze nie sfotografował. Efekty podróżowania z aparatem, eksploracji przestrzeni, pędu do utrwalania świata na dagerotypowej płytce lub szklanym negatywie udostępniane były głodnej nowych obrazów publiczności – w albumach, ilustrowanych zdjęciami książkach podróżniczych, w fotoplastikonach i stereoskopowych przeglądarkach” [118; Nowicki 61-62]. Gdy pojawiła się możliwość nie tylko fizycznego utrwalania rzeczywistości w postaci fotografii, ale również jej reprodukcji<sup>5</sup>, zdjęcia zaczęły stanowić coraz bardziej popularną pamiątkę z odwiedzanych miejsc. Będąc materialnym nośnikiem wspomnień, dawały sposobność do ich ponownego przeżywania, stanowiły również dowód odbytej podróży. Fotografie umożliwiają, jak zauważa Szczypiorska-Mutor: „«podróż bez wychodzenia z pokoju», w której punktem wyjścia,

5 Nieco ponad 100 lat od oficjalnego wynalezienia fotografii możliwe stało się jej natychmiastowe reprodukcje. W 1947 r. amerykańskie przedsiębiorstwo Polaroid Corporation wprowadziło na rynek aparat „Land Camera” z możliwością błyskawicznego wywołania zdjęcia czarno-białego, a w 1963 r. kolorowego (dzięki zastosowaniu technologii Polacolor) [Kaps].

pierwszym krokiem jest spojrzenie na zdjęcie, to figura związana nie tylko z przestrzenią geograficzną, lecz także z temporalnym aspektem fotografii: fotografia umożliwia metaforyczne podróżowanie w przeszłość, jest – według formuły Edouarda Pontremolego – nowym sposobem uchwycenia obecności czasu minionego” [118-119].

Po dekadach zapełniania milionów albumów fotografiami tradycyjnymi i polaroidami oraz redefinicji pojęcia fotografii nastąpiło zalanie wizualnymi treściami cyfrowymi komputerów, dysków zewnętrznych oraz internetu. Naturalną konsekwencją rozwoju techniki była kontynuacja na skalę globalną tego, co między innymi w 1841 roku rozpoczął Lorenzo Suscipj czy też w 1845 roku John Ruskin – rejestrowania słynnych miejsc i zabytków nie tylko po to, by je uwiecznić i zapamiętać, ale również uczynić bardziej dostępnymi – rozpowszechnić je oraz dać możliwość wspomnianej już wcześniej osiągalności i namacalności [Grąbczewska; Nowicki 61-62]. Dwudziestego piątego maja 2007 roku powstała aplikacja Google Street View, która oprócz szeregu innych platform, bazujących na zamieszczanych tam treściach wizualnych, umożliwiła kreowanie i uczestniczenie w cyfrowej reprezentacji otaczającej nas rzeczywistości. Początkowo funkcja ta obejmowała tylko pięć amerykańskich miast. Obecnie zarejestrowana jest spora część świata. Od 2012 roku aplikacja zaczęła obejmować również Polskę.

#### „Widoki piękne, aż żal wyjeżdżać”<sup>6</sup>

Aplikacja Google Street View, będąca funkcją Google Maps i Google Earth, to bez wątpienia niezwykle przedsięwzięcie, które ma na celu totalną, obiektywną dokumentację całego świata. Aby tego dokonać, archiwizowane są ogromne ilości informacji, w tym treści wizualnych. W 2016 roku serwis Google Earth Blog, który co prawda nie jest oficjalnie powiązany z Google, ale dzieli się najnowszymi informacjami i nowościami technologicznymi dotyczącymi tej platformy, podjął próbę oszacowania wielkości bazy Google Earth. Obliczono, że same zdjęcia satelitarne

6 Zob. [Słodownik].

zajmują około 3 petabajtów [Whitehead]. Co prawda Google nie podaje informacji, jaka ilość miejsca jest potrzebna, żeby archiwizować swoje gigantyczne zasoby, ale kilka lat temu pojawiła się informacja, że same Mapy Google zawierają około 20 petabajtów danych [McKenna]. Ten zbiór niezliczonej ilości zdjęć miejsc szczególnych i tych całkiem zwyczajnych został zintegrowany w przestrzenny model, po którym użytkownik może się poruszać, a tym samym odbywać wirtualne spacerów w przestrzeni publicznej (co robi, według szacunków, ponad milion użytkowników każdego dnia [Schwartz]).

„Rozglądam się. Jestem pod palmą. To już dużo. Zazwyczaj wyrzuca mnie na środek autostrady pośrodku niczego. Do nawigacji po ul. Google najbardziej przydają się strzałki i łapka. Widać znak drogowy, może da się zgadnąć język. [...] Trzeba wyczerpać wzrok. Kolejny zoom zdradza obecność kija zamontowanego w rękę gentlemana, a więc pole golfowe. Kurort na Hawajach? Hiszpania? Brazylia? Dobrze, że to nie jest gra na czas. Kolejny obrót. Billboard. Co za radość. Podchodzę bliżej zoomem, żeby przeczytać. [...] Podstawowa dla rozpoznania miejsca jest roślinność, architektura, język. Czasem mijają się ludzie, ale nie można ich zapytać o drogę” [Słodownik]. To relacja z gry w GeoGuessr<sup>7</sup>, stworzonej przez Antona Walléna w 2013 roku poprzez przekształcenie głównego przeznaczenia Google Street View [Keating]. Celem internetowej rozrywki, ale również narzędzia edukacyjnego [Coldwell] jest odgadnięcie miejsca, w które „wrzuca” gracza algorytm. Jak twierdzi sam autor, pomysł na grę wziął się z możliwości wirtualnego podróżowania, jakie daje Street View. Perspektywa znalezienia się w najodleglejszych zakątkach świata, lub też przeciwnie – spacer po własnej okolicy, jest niewątpliwie czymś fascynującym. Jednakże próba odnalezienia swojego domu, czy też możliwość dostrzeżenia na zdjęciach własnej osoby, może się okazać odkryciem mało komfortowym, zwłaszcza jeśli towarzyszy temu refleksja, że na zarejestrowanie powyższych treści nie mieliśmy żadnego wpływu.

Głosem w dyskusji o granicach prywatności jest z pewnością projekt artysty konceptualnego,

aktywisty i hakera Paola Cirio, zatytułowany *Street Ghosts*, z 2012 roku. Wydrukowane w naturalnych rozmiarach wizerunki osób zaczerpnięte ze Street View zostały zamieszczone przez artystę w przestrzeni publicznej w formie streetartowych murali. Miejsca „publikacji” uwarunkowane są lokalizacją, w której zostało zrobione zdjęcie. Jak Cirio mówi o swoim działaniu – konfrontuje ono publiczność (przechodniów) z rzeczywistością przechwyconą i zarejestrowaną przez Google za pomocą kamer Street View. Zwraca uwagę na możliwość „pojawienia się ich własnego wizerunku jako widmowych niewolników uwiecznionych w cyfrowym świecie na zawsze” [Cirio]. Osią projektu i refleksji nad zagadnieniem stają się tutaj nie obiekty, ale reakcje i relacje społeczne, wykraczające daleko poza konsumpcję obrazów na odległość, jaką umożliwia Street View.

Mimo to współcześnie, w czasach mediów społecznościowych, nasze działania niejednokrotnie udowadniają, że lubimy być podglądani oraz lubimy podglądać. Ekspozycja siebie nie jest niczym nowym – zmieniły się jednak narzędzia i funkcja, jaką spełnia, a także fakt, że coraz rzadziej mamy na to wpływ. Od ponad 30 lat francuska artystka Sophie Calle podgląda zarówno innych, jak i siebie [Calle]. W 1981 roku przeprowadziła performans zatytułowany *The Shadow*. Poprosiła swoją matkę o wynajęcie detektywa, by ten śledził Sophie. W efekcie artystka otrzymała dowód swojego istnienia, a użycie do artystycznego działania fotografii dokumentalnej znacznie uwiarygodniło przekaz. Pracy towarzyszył dziennik artystki, która świadoma faktu bycia obserwowaną opisywała dzień po dniu przemyślenia na temat swojej zaplanowanej inwigilacji. Zarówno w działaniu francuskiej artystki, jak i w przypadku aplikacji bazujących w jakimś stopniu na prywatnych informacjach chodzi nie tylko o rejestrowanie biernych obiektów, ale także o balansowanie na granicy prywatności i o coraz bardziej „rozszerzaną” przestrzeń publiczną.

Można zaryzykować stwierdzenie, że Google Street View jest w jakimś stopniu „projektem” fotograficznym i jako taki ulokować gdzieś pomiędzy performansem Calle czy też wcześniejszym niż *The Shadow* lub *Address Book* (1983) działaniem Vita Acconciego

<sup>7</sup> Strona gry: <https://geoguessr.com/>.

*Following Piece* z 1969 roku a na przykład poezją Roba Fittermana zawartą w projekcie *Now We Are Friends* z 2011 roku [Fitterman]. Aplikacja wykonuje i udostępnia z mechaniczną regularnością sferyczne zdjęcia, do których zrobienia wykorzystuje zarówno fizyczną bliskość z ery przedcyfrowej (tak jak „tropili” Acconci czy Calle)<sup>8</sup>, jak i śledzenie, monitorowanie internetowego przepływu danych od anonimowych, nigdy niespotkanych osób (tak jak podglądał np. Fitterman), i na ich podstawie ulepsza i usprawnia posiadane funkcje, tworząc nowy produkt.

Uwieczniane często mimowolnie wizerunki ludzi, w wyniku działania urządzeń monitorujących i rejestrujących, mimo oferowanej przez Street View opcji zamazywania twarzy stają się coraz bardziej czytelne. Rozwój technologiczny umożliwia rozpoznanie osób również dzięki analizie typu ciała, po ubraniach czy też postawie. Niesie to coraz mocniej akcentowane pytanie o granice publicznej ekspozycji prywatnych treści i możliwość przejęcia kontroli nad naszą intymnością. W 1838 roku Louis Daguerre na dagerotypie przedstawiającym Boulevard du Temple w Paryżu prawdopodobnie po raz pierwszy uwiecznił mężczyznę, który przypadkowo znajdował się wówczas na fotografowanej ulicy. 180 lat później, spoglądając na efekty przemierzania przestrzeni przez „armię” Street View oraz na ogrom fotografii codziennie „wrzucanych” do sieci, możemy za Rose Eveleth skierować pytanie do samych siebie: ile zdjęć ciebie jest na świecie [Eveleth]? I nie tylko chodzi o te, które składają się na model świata konstruowany przez Street View, ale również o wizerunki ludzi zarejestrowane mimochodem przez wszechobecne kamery monitoringów czy urządzenia setek tysięcy turystów podróżujących po całym świecie, uwieczniających na zdjęciach nie tylko obiekty, ale często również przechodniów.

Kwestia wspomnianego już w tym tekście braku wpływu osoby fotografowanej na zarejestrowanie swojej podobizny wydaje się interesująca, zwłaszcza jeśli na fotografię spojrzy się jako na pewnego rodzaju

umowę między stronami – między fotografującym a fotografowanym. Podobna refleksja warta pogłębienia dotyczy zagadnienia tak zwanego widzenia komputerowego, a tym samym rozróżniania i rozumienia przez urządzenia „zobaczonych treści”. Działanie algorytmów służących na przykład do zamazywania twarzy (nie zawsze sprawdzające się w stu procentach [O’Brien, Streitfeld]), jak również technologia umożliwiająca jej rozpoznanie, a w konsekwencji oznaczenie osób na zdjęciach zamieszczonych na przykład na portalach społecznościowych, wydają się tematem wartym rozwinięcia w osobnym tekście, z uwzględnieniem zarówno kontekstów technologicznych, jak i medioznawczych.

### „Pamięć w asyście technologii”<sup>9</sup>

Świadomość ogromu zdjęć, jakie zostały zamieszczone w internecie, choćby na Google Street View, uniemożliwia w pewnym sensie próbę odpowiedzi na często wybrzmiewające pytania – o to, czy wszystko zostało już sfotografowane i czy możliwe jest jeszcze uchwycenie rzeczywistości w niekonwencjonalnym kadrze. Jak wskazano: „Sukces fotografii – jej masowość i wszędobylskość – obrócił się przeciwko jej walorom dokumentacyjnym. Z jednej strony przełom cyfrowy wywołał gorącą debatę na temat istoty «fotograficzności» i zaowocował rosnącym stosem publikacji i albumów na temat znaczenia fotografii jako dziedziny sztuki i dokumentu. Z drugiej – można mieć wrażenie, że wszystko już zostało sfotografowane i na każde skojarzenie czy wydarzenie odpowiedzieć można zdjęciem. Tak rozumiane staje się ono puste, raczej zaślania rzeczywistość, niż ją pokazuje” [Kurz]. Zdjęcia są produkowane przez każdego z nas, często bez refleksji nad ich znaczeniem, jak również nad ilością, ponieważ zawsze możemy dokupić kolejną kartę pamięci i kolejny dysk zewnętrzny – a gdyby i to nie wystarczyło do przechowywania naszych zasobów, to pozostają cyfrowe chmury, których pojemność wydaje się niczym nieograniczona.

<sup>8</sup> Nasuwa się tu również skojarzenie choćby z filmem *Krótki film o miłości* w reż. Krzysztofa Kieślowskiego, gdzie dziesięcioletni Tomek (w tej roli Olaf Lubaszenko) podgląda przez lunetę trzydziestokilkuletnią Magdę (Grażyna Szapołowska) [Birkholc].

<sup>9</sup> Zob. [Rajnerowicz].

Gotowość sfotografowania wszystkiego w każdej chwili, dążenie do zarejestrowania i zarchiwizowania niemal całego świata nasuwa skojarzenia z Bressonowską koncepcją decydującego momentu [Cartier-Bresson], która wpłynęła na rozwój współczesnego reportażu. Jednak efekty, które możemy obejrzeć na przykład online, udowadniają bardzo często, że warsztat fotografa nie zawsze wydaje się istotny, że wręcz nie trzeba w ogóle patrzeć, by zobaczyć, ponieważ to, co wydarza się w tej chwili, będzie można zobaczyć też później. Można zatem zaryzykować stwierdzenie, że jeśli trend fotografowania z mechaniczną regularnością będzie się ciągle utrzymywać i rozwijać, to z pewnością pojawią się trudności w znalezieniu oryginalnego kadru oraz odnowią się wątpliwości co do uznania fotografii za sztukę [Ornatowska].

Od zawsze natomiast można szukać oryginalności, nowego odczytania w indywidualnym spojrzeniu na fotografię – w jej zauważeniu i wyborze spośród innych oraz osadzeniu w nowych kontekstach. Stawia to widza niejako w roli kuratora. Zdaje się to mieć ogromne znaczenie, zwłaszcza w czasach, gdy wizualnych komunikatów trafiających codziennie do internetu są setki milionów. Jednak żeby w natłoku zdjęć znaleźć takie, z którymi warto się zapoznać, coraz częściej potrzebny jest ktoś w rodzaju przewodnika po cyfrowym świecie, który niczym *pigman* – żółty ludzik prowadzący użytkownika przez przestrzeń Street View, wskaże kadry, które warto zobaczyć, mimo że przy ich powstaniu nikim (czy też niczym) nie kierowały estetyczne aspiracje.

W tekście Kazimierza Rajnerowicza czytamy: „Najbardziej kuszącą implikacją współczesnych technologii, niewypowiedzianą obietnicą cyfrowej rewolucji, miało być przecież to, że teraźniejszość będzie mogła być okiełznana, utrwalona, powielona i zarchiwizowana, dzięki czemu wszystkie ważne momenty i wydarzenia będą w zasięgu ręki i pod kontrolą. Pamięć w asyście technologii. Cyfrowe aparaty miały służyć do permanentnego przywłaszczania sobie osób i zdarzeń. Tymczasem, pomimo wszechobecności aparatów, kamer i łatwości transmisji i archiwizacji danych, rzeczywistość wciąż przecieka ludziom przez palce. Każda chwila zastępowana jest kolejną,

obarczoną coraz większą ilością nowych informacji i obrazów” [Rajnerowicz]. Fragment pochodzi z tekstu poświęconego Jonowi Rafmanowi, artyście skoncentrowanemu na emocjonalnym, społecznym i egzystencjalnym wpływie technologii na współczesne życie. W swojej pracy *9-eyes* [“The street”] autor przemierza przestrzeń internetu w poszukiwaniu interesujących obrazów, które mimochodem wykonały aparaty Google Street View. W narzędziu o charakterze kartograficznym artysta nieustannie dostrzega wartości estetyczne<sup>10</sup>. Powstałe przez przypadek, wyselekcjonowane przez niego kadry układa w fotograficzne eseje, a czasem nostalgiczne wideo<sup>11</sup>, znajdując im przy tym miejsce w galeryjnych przestrzeniach. Takie działania zmieniają myślenie o tych konkretnych, składających się na wizualizację świata umieszczonej w przestrzeni internetu fotografiach, niemających w pierwotnym założeniu nigdy z niej wyjść. Zmieniają niejako również myślenie o fotografii w ogóle, czyniąc z prowokacyjnego i wątpliwego, jeśli chodzi o autorstwo gestu nową metodą obrazowania rzeczywistości.

Wędrowki Rafmana po cyberprzestrzeni i przedzieranie się przez miliony zdjęć to tylko jeden z przykładów artystów-odkrywców kadrów już istniejących. Doug Rickard, używając Google Street View, stworzył projekt *A New American Picture*. Obrazy, które odnalazł, odbywając wirtualną podróż po USA, „przefotografował” z ekranu komputera. Był jednym z sześciu fotografów, których prace znalazły się na wystawie

10 Warto tutaj również wspomnieć kwestię dotyczącą procesu fotografowania – estetyzacji i rejestracji, w kontekście zarówno samych zdjęć sferycznych wykonywanych przez urządzenia Street View, jak i ich interpretacji przez artystów, np. Jona Rafmana. Lech Lechowicz pisze: „[...] można wyodrębnić dwa sposoby prowadzenia społecznego dyskursu. Pierwszy to taki, w którym dążenie do przekazania treści społecznej wiąże się ze zmniejszeniem nacisku na formę, a nad estetyzację przedkłada się rejestrację rzeczywistości. Efektem tego są prace paradoksalne, zadowolające się jedynie rejestracją stanu rzeczy, a rezygnujące z jakichkolwiek zabiegów formalnych. W drugim przypadku [...] społeczną treść niosą obrazy poddane rozbudowanym zabiegom formalnym oraz swoistej estetyzacji” [Lechowicz].

11 Krótkometrażowy film Jona Rafmana zatytułowany *You, the World and I* został zmontowany ze znalezionych w sieci materiałów – w tym również ze sferycznych fotografii. Narratorem opowieści jest mężczyzna owładnięty obsesją znalezienia zdjęcia swojej utraconej kochanki za pomocą Google Street View [You].

New Photography 2011 [“New Photography”] w nowojorskim MoMA, stanowiąc komentarz do tematów społecznych, takich jak bieda czy dyskryminacja rasowa. Z kolei *Street View* Michaela Wolfa [Wolf] to serie zdjęć, których tytuły sugerują, że autor projektu stara się w jakiś sposób uporządkować obrazy generowane przez Google – na przykład *Paris, Manhattan* czy *Interface*. Natomiast skadrowane prace z serii *Portrait* i *Fuck You* są komentarzem, a jednocześnie sposobnością do zastanowienia się nad współczesnym myśleniem o pojęciu przestrzeni publicznej, które niewątpliwie zmieniły aplikacje typu Street View<sup>12</sup>. Mimo że działania proponowane przez wyżej wymienionych autorów w czasach wszechogarniającego nadmiaru (być może redefiniujące niejako termin *ready-made*) wydają się stać w opozycji do produkowania nowych, i często nic niewnoszących treści, to jednak przy wyróżnianiu niektórych fotografii zwraca się również uwagę na wizerunki mimowolnie uchwyconych ludzi. I o ile rejestrowanie przez obiektywy zamontowane na samochodach miało za zadanie utrwalać rzeczywistość, tak jak już zostało tu wspomniane – bez intencji i bez zainteresowania, o tyle artyści, pracując z tymi zdjęciami, a tym samym nobilitując je do rangi sztuki, kadrują, kierując uwagę wprost na przypadkowego przechodnia, a tym samym wprost niejako na problem prywatności.

Narzędzia takie jak Street View niewątpliwie mogą utrwalić świat równie skutecznie jak aparat fotograficzny czy smartfon. Jednak w dobie maszyn, które są w stanie z łatwością przezfotografować wszystko, szczególnie nurtujące wydają się pytania o status nie tyle fotografii ulicznej, ile fotografii w ogóle oraz o potrzebę nieustannego rejestrowania każdej chwili, o wspomnianą już w tym wywodzie technologię dominującą na przykład nad kwestiami estetycznymi

12 Warto wspomnieć, że to właśnie praca Wolfa – reportaż zatytułowany *A series of unfortunate events* – została w 2010 r. uhonorowana nagrodą w konkursie World Press Photo w kategorii „Contemporary Issues”. Decyzja jury potwierdziła znaczenie roli kuratorów, fotografów obserwujących przestrzenie internetu, tropiących i wybierających kadry, chociaż oczywiście wywołała dyskusję na temat rzeczywistego autorstwa wyróżnionej fotografii. Dodatkowo kategoria dotycząca problemów współczesności idealnie wpisała się choćby w dyskurs na temat humanizacji cyfrowego obrazu rejestrowanego przez urządzenia, jakim zajmują się artyści wymienieni w tekście [World Press Photo].

lub też nawet często ich nieuwzględniającą. Powstaje surowy, ale i bezcenny dokument historyczny odtwarzający transformacje w krajobrazie i architekturze, rejestrowane są również aktualnie panujące trendy na przykład w modzie<sup>13</sup>. Ale w cyfrowych archiwach zapisywane są, tak skrupulatnie jak nigdy dotąd, informacje o nas, przefiltrowane i wyjęte z kontekstów. Bernd Stiegler pisał o zdjęciach: „Obrazy te gromadzone są w archiwach, bibliotekach, albumach i służą do dalekich i bliskich podróży, w głąb własnej historii, a także tej, której samemu się nie widziało” [Szczypiorska-Mutor 119]. Jeśli zatem przyjąć, że Google Street View jest wielkim „projektem” fotograficznym, bazą zdjęć z utrwaloną reprezentacją rzeczywistości XXI wieku, to jako taki może być traktowany jako narzędzie sentymentalnych powrotów do przeszłości oraz możliwość odwiedzenia takich miejsc na świecie, z których żal wyjeżdżać, nawet jeśli podróż odbywa się bez wychodzenia z własnego pokoju.

Ponad 10 lat temu artystka Manu Luksch w swoim filmie *Faceless* zdecydowała się podjąć próbę wyegzekwowania prawa do rozporządzania własnym wizerunkiem. Pozyskawszy dane zawierające wizualny zapis jej osoby, otrzymała materiał z kamer miejskiego monitoringu z zamazanymi twarzami. Powstała historia o ludziach pozbawionych tożsamości, będąca jakąś transpozycją realnego świata i ludzi. Świata, który możemy całodobowo, na żywo oglądać z kamer internetowych w myśl hasła „Cały świat w jednym miejscu” [WorldCam]. Czy jest w ogóle możliwe odzyskanie kontroli nad własnym wizerunkiem? Według portalu CrimeFeed.com przeciętny Amerykanin zostaje uchwycony na monitoringu 75 razy dziennie [“How”]. Świat wirtualny, będący adaptacją realnego świata, składa się z miliardów zdjęć, o których powstaniu często nie mamy pojęcia, a na których się znajdujemy. Ale: „czy powinieneś się martwić, skoro tylko w tej chwili twój los podzielają 3 miliardy użytkowników?” [Roszkowska].

13 Brytyjski magazyn mody „Hot and Cool” w jednym z numerów opublikował sesję złożoną ze zdjęć przypadkowych ludzi uchwyconych przez kamery Google Map Street View [Fiction; Chmielewska-Szljajfer].

### Lista prac cytowanych

- Birkholc, Robert. "Krótki film o miłości". *Culture.pl*, <https://culture.pl/pl/dzielo/krotki-film-o-milosci>.
- Blog FICTION FICTION. "Photographs of «Street Style» from «Hot & Cool», no. 5". *fifidunks.tumblr.com*, <http://fifidunks.tumblr.com/post/74172528286/photographs-of-street-style-from-hot-cool>.
- Calle, Sophie. Interview by Dale Salwak. "Sophie Calle: «What attracts me is absence, missing, death...»". *theguardian.com*, 2 July 2017, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/jul/02/sophie-calle-art-interview-what-attracts-me-is-absence-missing-death>.
- Cartier-Bresson, Henri. *The Decisive Moment*. Steidl, 2014.
- Chmielewska-Szlajfer, Helena. "Siła przeciętnej prowincjonalności". *dwutygodnik.com*, no. 138, 10/7/2014, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/5357-sila-przecietnej-prowincjonalnosci.html>.
- Cirio, Paolo. "Street Ghosts". *streetghosts.net*, 15 Sept. 2012, <http://www.streetghosts.net/index.php>.
- Coldwell, Will. "Where in the world am I? The addictive mapping game that is GeoGuessr". *Independent.co.uk*, 2 June 2013, <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/features/where-in-the-world-am-i-the-addictive-mapping-game-that-is-geoguessr-8641265.html>.
- Eveleth, Rose. "How Many Photographs of You Are Out There In the World?". *theatlantic.com*, 2 Nov. 2015, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/11/how-many-photographs-of-you-are-out-there-in-the-world/413389/>.
- Filiciak, Mirosław, et al., editors. *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze*. Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej, 2010, [https://issuu.com/ericsson\\_poland/docs/m\\_odzi\\_i\\_media\\_raport](https://issuu.com/ericsson_poland/docs/m_odzi_i_media_raport).
- Fitterman, Robert. "Now We Are Friends". *truckbooks.org*, 2010, [http://www.truckbooks.org/pdfs/Fitterman\\_NWAF.pdf](http://www.truckbooks.org/pdfs/Fitterman_NWAF.pdf).
- "Google Corporate Information: Company Overview". *google.com*, <https://www.google.com/about/>.
- Grąbczewska, Małgorzata Maria. "Podróż włoska". *dwutygodnik.com*, no. 3, 05/2009, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/99-podroz-wloska.html>.
- "How Many Times Are You Caught on Security Camera per Day". *reolink.com*, 19 Oct. 2018, <https://reolink.com/how-many-times-you-caught-on-camera-per-day/>.
- Kaps, Florian. *Polaroid: The Magic Material*. Frances Lincoln Publishers, 2016.
- Keating, Joshua. "GeoGuessr: Where in the (Googleable) world are you?". *foreignpolicy.com*, 21 May 2013, <http://foreignpolicy.com/2013/05/21/geoguessr-where-in-the-googleable-world-are-you/>.
- Kurz, Iwona. "Fotografie odzyskane". *dwutygodnik.com*, no. 70, 11/2011, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/2892-fotografie-odzyskane.html?print=1>.
- Lechowicz, Lech. *Fotoeseje: Teksty o fotografii polskiej*. Archeologia Fotografii, 2010.
- "Lokalni przewodnicy – Pomoc". [https://support.google.com/local-guides/answer/6225846?hl=pl&ref\\_topic=6225845](https://support.google.com/local-guides/answer/6225846?hl=pl&ref_topic=6225845).
- "Michael Wolf". *Worldpressphoto.org*, <https://www.worldpressphoto.org/people/michael-wolf>.
- Miller, James A. "What's bigger than a terabyte, and how many gigabytes are in a TB?". *searchstorage.techtarget.com*, June 2018, <https://searchstorage.techtarget.com/answer/Whats-bigger-than-a-Terabyte>.
- Murugesan, San, et al., editors. *Encyclopedia of Cloud Computing*. John Wiley & Sons, Ltd, 2016, [http://perpustakaan.fmipa.unpak.ac.id/file/2016%20Encyclopedia\\_of\\_Cloud\\_Computing.pdf](http://perpustakaan.fmipa.unpak.ac.id/file/2016%20Encyclopedia_of_Cloud_Computing.pdf).
- "New Photography 2011: Moyra Davey, George Georgiou, Deana Lawson, Doug Rickard, Viviane Sassen, Zhang Dali". *Moma.org*, 2011, <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/new-photography/>.
- Nowicki, Wojciech. *Dno oka. Eseje o fotografii*. Czarne, 2010.



O'Brien, Kevin J., et al. "Swiss Court Orders Modifications to Google Street View". *NYTimes.com*, 8 June 2012, <https://www.nytimes.com/2012/06/09/technology/09iht-google09.html>.

Ornatowska, Paulina. "#selfish – o tożsamości w czasach pochwały masowej przeciętności". *Magazyn antropologiczno-społeczno-kulturowy MASKA*, edited by Katarzyna Kleczkowska, no. 38, 2018, pp. 69-84.

"Polityka treści publikowanych przez użytkowników Map Google". *google.com*, <https://support.google.com/contributionpolicy/answer/7422880?hl=pl>.

Rafman, Jon. *9-eyes*. <http://9-eyes.com/>.

---. *You, the World and I*. <http://youtheworldandi.com/>.

Rajnerowicz, Kazimierz. "Jon Rafman i jego wirtualne podróże". *dwutygodnik.com*, no. 141, 09/2014, <http://www.dwutygodnik.com/artykul/5422-jon-rafman-i-jego-wirtualne-podroze.html>.

Rosenblum, Naomi. *Historia fotografii światowej*. Translated by Inez Baturo, Grafis Projekt, 2005.

Roszkowska, Magda. "Strategie niewidzialności". *bwa.wroc.pl*, 2018, <https://bwa.wroc.pl/events/strategie-niewidzialnosci/>.

Schwartz, Barry. "Google Maps showing how long people typically spend at a store or venue". *searchengineland.com*, 18 July 2016, <https://searchengineland.com/google-maps-showing-long-people-typically-spend-store-venue-254035>.

"Serwis Norc zamknięty". *GISPLAY.pl*, 27 Jan. 2014, <http://gisplay.pl/gis/4280-serwis-norc-zamkniety.html>.

Słodownik, Agnieszka. "Wewnętrzny GPS". *Dwutygodnik.com*, no. 108, 05/2013, <http://www.dwutygodnik.com/artykul/4532-wewnetrzny-gps.html>.

Stephens, Paul. "Reading Robert Fitterman's «Now We Are Friends» Through the Lens of Ten Media Theoretical Terms". *post45.research.yale.edu*, 21 Jan. 2015, <http://post45.research.yale.edu/2015/01/reading-robert-fittermans-now-we-are-friends-through-the-lens-of-ten-media-theoretical-terms/>.

Szczypiorska-Mutor, Magdalena. *Praktyki fotograficzne i teksty kultury. Inwersja, metamorfoza, montaż*. Wydawnictwo Akademickie SEDNO, 2016.

"The street views Google wasn't expecting you to see – in pictures". *theguardian.com*, 20 Feb. 2012, <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2012/feb/20/google-street-view-nine-eyes-in-pictures>.

Whitehead, Timothy. "How big is the Google Earth database?". *gearthblog.com*, 8 Apr. 2016, <https://www.gearthblog.com/blog/archives/2016/04/big-google-earth-database.html>.

Wolf, Michael. *Photography*. <http://photomichaelwolf.com>.

*WorldCam*, <https://www.worldcam.pl/>.

## Abstract

**Paulina Ornatowska**

### **Google Street View – the Largest Data Base of Photographs Nobody Has Seen**

Applications such as Google Street View help participate in the creation of the digital representation of the world around us. This Google service establishes most of the aspects (perspectives) of our reality, based on the visual contents shared. It is also the most common and well-known such application in the world. The purpose of the article is to reflect over the visual contents shared there and

the impact social networks and modern technologies make on our privacy.

Keywords: Google Street View, street view, social network services, privacy, Rafman, Cirio, Wolf, Geoguessr, Wallén, Calle, Fitterman, Rickard, Luksch