

University of Groningen

Historia filmu jako archeologia mediów – z Thomasem Elsaesserem rozmawia Fryderyk Kwiatkowski

Elsaesser, Thomas; Kwiatkowski, Fryderyk

Published in:
Facta Ficta. Journal of Theory, Narrative & Media

DOI:
[10.5281/zenodo.4287396](https://doi.org/10.5281/zenodo.4287396)

IMPORTANT NOTE: You are advised to consult the publisher's version (publisher's PDF) if you wish to cite from it. Please check the document version below.

Document Version
Publisher's PDF, also known as Version of record

Publication date:
2020

[Link to publication in University of Groningen/UMCG research database](#)

Citation for published version (APA):
Elsaesser, T., & Kwiatkowski, F. (2020). Historia filmu jako archeologia mediów – z Thomasem Elsaesserem rozmawia Fryderyk Kwiatkowski. *Facta Ficta. Journal of Theory, Narrative & Media*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4287396>

Copyright

Other than for strictly personal use, it is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

The publication may also be distributed here under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license. More information can be found on the University of Groningen website: <https://www.rug.nl/library/open-access/self-archiving-pure/taverne-amendment>.

Take-down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Downloaded from the University of Groningen/UMCG research database (Pure): <http://www.rug.nl/research/portal>. For technical reasons the number of authors shown on this cover page is limited to 10 maximum.



Thomas Elsaesser i Fryderyk Kwiatkowski

Historia filmu jako archeologia mediów – z Thomasem Elsaesserem rozmawia Fryderyk Kwiatkowski¹

Thomas Elsaesser

Uniwersytet Columbia

ORCID 0000-0002-6858-6605

Fryderyk Kwiatkowski

Uniwersytet w Groningen

ORCID: 0000-0003-4495-0801

† *Thomas Elsaesser*, prof.; był profesorem w Zakładzie Mediów i Kultury w Uniwersytecie Amsterdamskim; między 2006 i 2012 rokiem był profesorem wizytującym w Uniwersytecie Yale'a, a od 2013 do 2019 uczył na niepełny etat w Uniwersytecie Columbia; autor między innymi *Teoria filmu wprowadzenie przez zmysły* (2009, wydanie polskie 2015), *Film History as Media Archaeology* (2016). Do jego ostatnich książek należały *European Cinema and Continental Philosophy: Film as Thought Experiment* (2018) i *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej* (2018). W obrębie jego zainteresowań naukowych znajdowała się historia filmu niemieckiego, kino amerykańskie i europejskie, archeologia mediów, a także związki między filmem i filozofią.

¹ Niniejszy wywiad ukazał się w języku angielskim w „Facta Ficta Journal of Theory, Narrative & Media” z 2018, nr 2.

Fryderyk Kwiatkowski, mgr; doktorant, Uniwersytet w Groningen; publikował między innymi w „Gnosis: Journal of Gnostic Studies”, „CLCWeb: Comparative Literature and Culture”, „Canadian-American Slavic Studies”, „Journal of Religion and Film”; w swojej pracy badawczej skupia się na recepcji gnostycyzmu w kulturze Zachodu, przede wszystkim w zachodnim ezoteryzmie, dwudziestowiecznej filozofii politycznej i myśli krytycznej, nowych ruchach religijnych i narracjach fikcyjnych.

*Facta Ficta Journal
of Narrative, Theory & Media*



Fryderyk Kwiatkowski: Czy możemy zacząć rozmowę od pytania o początki powstania Pańskiej ostatniej książki *Historia filmu jako archeologia mediów (Film History as Media Archaeology)*?

Thomas Elsaesser: Powstanie tej książki jest wynikiem zejścia się w czasie kilku rocznic, a jednocześnie stanowi zwieńczenie wielu lat intelektualnego rozwoju. Po pierwsze, moment wydania został wybrany tak, by uczcić dwudziestą piątą rocznicę utworzenia Studium Filmu i Telewizji na Uniwersytecie Amsterdamskim w 1991 roku. Książka miała też być pięćdziesiątym tomem w serii „Przemiany w kulturze i filmie”, którą redaguję dla Amsterdam University Press. Seria ta zwraca dość szczególną uwagę na „wczesne kino”, historię filmu, historię mediów, audiowizje i tematy pokrewne, skupiając się głównie na mutacjach aparatu kinowego i relokacji kina. Mamy w sumie około szesnastu tytułów, które luźno odnoszą się do historii filmu i archeologii mediów, napisanych przez takich autorów jak Siegfrieda Zielinskiego, François Alberę, Marię Tortajadę, Malte Hagenera, Kristin Thompson, Pasiego Väliaha, Eivinda Rossaka i innych. Dlatego wydało się dobrym pomysłem, by zwrócić uwagę międzynarodowej publiczności na to szczególne podejście badawcze, które Amsterdam zapoczątkował – zarówno w mojej serii w Amsterdam University Press, jak i w trakcie kursów, które ja i moi koledzy prowadziliśmy w uniwersyteckim Zakładzie Mediów i Kultury – oraz w skoncentrowanej formie pokazać, co odróżnia nasze podejście do „historii filmu jako archeologii mediów” od tego prezentowanego przez innych badaczy, którzy posługują się terminem archeologii mediów. W oryginalnym zamyśle książka miała być wspólną publikacją trzech członków naszego Zakładu, którzy uczyli archeologii mediów studentów drugiego stopnia: mnie, Michaela Wedela i Wandy Strauven. Jednak do 2016 roku wszyscy opuściliśmy Uniwersytet Amsterdamski: Wedel jest teraz profesorem w Poczdamie i Berlinie, Strauven uczy w Mediolanie i Frankfurcie, a ja

w ramach niepełnego etatu wykładałam na Uniwersytecie Columbia. Wanda Strauven zredagowała już publikację zbiorową pod tytułem *Kino atrakcji reaktywacja* (*The Cinema of Attractions Reloaded*, 2006)¹, by uczcić pionierską pracę Toma Gunninga i André Gaudreaulta, która przekształciła sposób, w jaki rozumiemy „wczesne kino”, jego późniejszą historię i wpływ, jaki miało ono na współczesną kulturę mediów. Tak więc ostatecznie zdecydowałam się sam napisać książkę. Jednocześnie chciałam się upewnić, że odkrycia i przemyślenia, będące efektem wielu lat pracy w naszym wspólnie prowadzonym projekcie naukowym zwanym „Wyobrażane przyszłości”, były również adekwatnie odzwierciedlone. Zatem, choć *Historia filmu jako archeologia mediów* zawiera pewną liczbę rozdziałów opublikowanych już gdzie indziej, znajduje się tam też pięć rozdziałów specjalnie pomyślanych i napisanych pod kątem tej książki. Oryginalnym esejem jest, na przykład, rozdział wprowadzający, *Archeologia mediów: dziedzictwo Foucaulta*, rozdział *Kino, ruch, energia i entropia*, ten pod tytułem *Archeologia mediów i poetyka przestarzałości* i przede wszystkim *Archeologia mediów jako symptom*, który stanowi zarówno podsumowanie, jak i przedstawienie programu dla dalszych badań. Ostatnia kwestia odnośnie źródeł pochodzenia książki: rok 2016 zaznaczył trzydzieści lat odkąd napisałem artykuł zatytułowany *Nowa historia filmu* (*The New Film History*, 1986), który był szeroko dyskutowany i rozpoznany jako punkt zwrotny w historycznych badaniach nad filmem i przede wszystkim jako zwrot w kierunku badań nad wczesnym kinem. Rezultatem był tom zbiorowy, który zredagowałem w 1990 roku pod tytułem *Wczesne kino: przestrzeń, ramy, narracja* (*Early Cinema: Space, Frame, Narrative*). W związku z tym *Historia filmu jako archeologia mediów* jest swego rodzaju kontynuacją zarówno mojego eseju z 1986 roku, jak i zredagowanego przeze mnie tomu w 1990 roku.

FK: Więc *Historia filmu jako archeologia mediów* zawiera również przemyślenia nad blisko trzydziestoma latami badań nad wczesnym kinem?

TE: Tak, „wczesne kino”, rozumiane jako odrębny przedmiot badań, jest obecnie tematem zajęć na uniwersytetach i stało się integralną częścią tego, jak rozumiemy historię kina. Jest to znaczący zwrot, ponieważ kiedy w późnych latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych dwudziestego wieku tacy autorzy, jak Noël Burch, Barry Salt, Kristin Thompson, Tom Gunning, Charles Musser, Richard Abel i inni zaczęli pracę archiwalną, pierwsze dwie dekady kina wciąż stanowiły lekceważoną dziedzinę badań, właściwie niemal

¹ Wszystkie przekłady tytułów książek oraz tekstów niepublikowanych w języku polskim podane zostały w tłumaczeniu własnym autora wywiadu.

nieistniejącą. Prawdę mówiąc, filmy z tego okresu były zwykle dyskredytowane i odrzucane jako „prymitywne”, hybrydowe i w pewnym sensie nie zasługujące nawet na miano prawdziwego (narracyjnego) kina. Ja sam mocno zaangażowałem się w te debaty. Zredagowałem pierwszą książkę, która zawierała określenie „wczesne kino” w tytule (*Wczesne kino: przestrzeń, rama, narracja; Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, 1990) i kilka lat później opublikowałem tom pod tytułem *Drugie życie: pierwsze dekady niemieckiego kina (A Second Life: German Cinema's First Decades* 1996). Wszystko to zbiegło się ze zmianami w polityce archiwów filmowych, wymuszonymi przez fizyczny stan filmów w archiwach, ich degradację, nietrwałość azotanowej taśmy filmowej oraz potrzebę zwrócenia uwagi publicznej na nasze wspólne dziedzictwo filmowe – zadanie wspólnie zrealizowane dzięki zorganizowaniu w północnych Włoszech niezwykłych festiwalu poświęconych wczesnemu kinu.

FK: Czy mógłby Pan powiedzieć nieco więcej o tych festiwalach? Jaką rolę odegrały one w rozwoju badań nad wczesnym kinem?

TE: Dwa najważniejsze odbywają się w Pordenone, gdzie festiwal *Le Giornate del Cinema Muto* organizowany jest corocznie od 1985 roku, oraz w Bolonii, gdzie *Il Cinema Ritrovato* świętuje odnawianie i odkrywanie filmów nieprzerwanie od 1986 roku. To właśnie w Pordenone w czasie mojej pierwszej wizyty w 1989 roku poznałem badaczy, archiwistów i filmowych specjalistów z całego świata. Seanse filmowe, często mające miejsce długo po północy, pozwalały na zobaczenie bardzo szerokiego spektrum filmów, szczególnie z okresu między 1907 a 1917 rokiem: lat kluczowych, jak się okazało, dla konsolidacji i umiędzynarodowienia kina. Ale także lat ważnych dla zapoznawania się z kinem bardzo różniącym się od klasycznego Hollywoodu. Można było bardzo szybko zdać sobie sprawę, że filmy te nie chciały być „anty-narracyjne” ani „awangardowe”. Ich sposoby przedstawiania świata w wyraźny sposób posiadały swoją własną logikę, swoje wewnętrzne reguły: funkcjonowały w bogatym transmedialnym środowisku dźwięku, obrazu i spektaklu, ich reżyserzy wydali się nagle niesamowicie twórczy i odważni; było to tak, jak gdyby ktoś odkrywał zaginioną cywilizację: kino, które było energiczne, pełne życia i zaskakująco pewne siebie: „wczesne kino”.

FK: W jaki sposób doszło do przejścia od „wczesnego kina” do archeologii mediów?

TE: Już w moim wprowadzeniu do książki *Wczesne kino: przestrzeń, rama, narracja* użyłem frazy „od historii linearnej do archeologii mass mediów”, i wyjaśniłem, że potrzebujemy „nowej archeologii [...], ponieważ doszło do

fundamentalnych zmian, które film wniósł w pojmowaniu czasu, przestrzeni i kultury materialnej” (Elsaesser 1990: 1). Ale w tamtym czasie – w 1990 roku – inne interpretacje archeologii mediów były już w obiegu. Większość z nich została sformułowana przez niemieckich badaczy: Siegfried Zielinski rozpoczął debatę publikacją książki *Audiowizje* (1989; anglojęzyczne wydanie: *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*, 1999), która różniła się od filozoficznego podejścia do historii mediów o nachyleniu archeologicznym, zaproponowanym przez Friedricha Kittlera i jego uczniów w Berlinie na Uniwersytecie Humboldta pod nazwą *Medienphilosophie* (filozofia mediów). Później w Weimarze na Uniwersytecie Bauhaus założone zostało IKKM, którego nazwa – „Międzynarodowy Instytut Badań Technik Kulturowych i Filozofii Mediów” – wskazuje kolejny kierunek. Jednak zarówno Siegfried Zielinski, jak i szkoła Kittlera nie były w pierwszej kolejności zainteresowane kinem. Książka Zielinskiego nosiła podtytuł *Kino i telewizja jako intermezza w historii [mediów]* (*Cinema and Television as Intermezzi in [Media] History* [sic!]). Natomiast my, w Amsterdamie, wciąż wierzyliśmy, że kino stanowiło klucz do zrozumienia zarówno konfiguracji mediów około roku 1900, jak i gwałtownych zmian, które media przechodziły około 2000 roku. Jedną z osób, która próbowała mediować między nami, zainteresowanymi pisaniem historii kina jako archeologii mediów (szkoła amsterdamska), a tymi, którzy byli bardziej zainteresowani archeologią mediów w odniesieniu do mediów cyfrowych (szkoła Kittlera) był Jussi Parikka, który studiował z Kittlerem, ale spędził też pół roku w Amsterdamie. Nie mogę jednak pominąć, że była również grupa badaczy zainteresowanych archeologią mediów, którzy koncentrowali się przede wszystkim na telewizji. Pośród inspirowanych publikacji można by wymienić *Audiowizje* Zielinskiego, ale osobą bliższą nam geograficznie był William Uricchio z Uniwersytetu w Utrechcie, który był kluczową postacią w studiach nad początkami (niemieckiej) telewizji. Były również inne ważne osoby, na przykład Erkki Huhtamo w Berkeley i Wolfgang Ernst w Berlinie. Wreszcie, co ukazuje kilka rozdziałów mojej książki, archeologia mediów może po dziś dzień znaczyć różne rzeczy dla tych, którzy są w nią zaangażowani.

FK: Jakie konkretne cele chciał Pan zrealizować ze swoją grupą w Amsterdamie?

TE: Główny nacisk w naszych inicjatywach badawczych w Amsterdamie – zarówno w „Archeologii mediów”, jak i w „Wyobrażonych przyszłościach” – kładliśmy na kino rozumiane jako królewska droga do archeologii mediów. Kittler, jak i inni, choćby Bernd Siegert, interesowali się genealogią cyfrowości. Książka Kittlera, *Gramofon, film, maszyna do pisania* (1986; anglojęzycz-

ne wydanie 2006), traktowała te trzy „urządzenia nagrywające” (*Afschreibsysteme*) jako możliwe sposoby rozumienia technologii, stanowiących podstawę każdego systemu symbolicznego: nie tylko elektronicznych przekazników generujących „włącz-wyłącz”, „zera-jedynki” systemów cyfrowych, ale też materialności tego, co niematerialne oraz technologii bliskości: alfabetu, druku i osobistej maszyny do pisania, usług pocztowych i listów miłosnych, zapisu muzycznego i gramofonu, celuloиду i filmu, matematyki i kodowania. Natomiast my byliśmy przede wszystkim zainteresowani różnymi trybami i materialnymi podstawami widzenia, wizualizacji oraz tego, jak łączą się one z optyką, jak również i dyspozytywami, poprzez które widzialność jest aktualizowana.

FK: Którzy myśliciele wpłynęli na Pana najbardziej? Jak rozwijało się Pana podejście do archeologii mediów?

TE: Duży wpływ miał Michel Foucault, od którego przejęliśmy termin „archeologia”. Ale równie ważna w moim własnym myśleniu była obecność Waltera Benjamina i nieco później, po tym jak opublikowałem *Wczesne kino: przestrzeń, rama, narracja*, odkryłem *Techniki obserwatora* (*Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, 1990) Jonathana Crary’ego². Do tych, których znam i nadal cenię osobiście, i którzy byli głęboko oddani zarówno historii filmu jak i wczesnemu kinu należą: Kristin Thompson i David Bordwell, Geoffrey Nowell-Smith, Charles Musser, Siegfried Zielinski i Tom Gunning. Ale byli też Michael Chanan, Barry Salt i Noël Burch. Trudno sobie wyobrazić dwie osoby bardziej różniące się od siebie pod względem swych intelektualnych zainteresowań i przekonań niż Salt i Burch, ale obaj są dla mnie – na różne sposoby – niezwykle inspirujący i intrygujący. Kiedy przystąpiłem do pisania książki *Historia filmu jako archeologia mediów*, chciałem oddać należyty szacunek wspomnianym przyjaciołom i kolegom, jak również zwrócić uwagę na rozmaite nurty, które składają się na archeologię mediów, tak jak dzisiaj rozumiemy ten termin. Jednocześnie jednak chciałem położyć nacisk na film, kino i historię kina w ich wczesnym, formacyjnym okresie między 1895 a 1925 rokiem, które – dokładnie dlatego, że ten okres był tak odmienny – stały się paradygmatyczne dla tego, jak chciałem badać całe kino, to znaczy, poprzez podkreślanie interakcji kina z innymi mediami. To wszystko składa się na jedną trzecią mojej książki. Jednocześnie, chciałem podjąć dyskusję z tymi, którzy zainteresowani byli

² Od tłumaczy: książka poświęcona jest figurze obserwatora i jej narodzinom w kulturze wizualnej dziewiętnastego wieku, stąd tytuł został przetłumaczony jako „techniki obserwatora”, a nie „techniki obserwowania”.

refleksją nad źródłami (technologii) cyfrowej. A zatem druga z trzech części tej książki dedykowana jest właściwie temu, co nazywam „śledzeniem cyfrowości” przy pomocy archeologii mediów. Ostatnia część poświęcona została tym, którzy praktykowali archeologię mediów w sferze kreatywnej, to znaczy tym, którzy wychodząc od kręcenia filmów i instalacji artystycznych przejawiali nadzwyczajne zainteresowanie tak zwanymi „przestarzałymi” mediami. To zainteresowanie przestarzałymi mediami, które nie było jedynie nostalgią za materialnymi, namacalnymi przedmiotami w świecie coraz bardziej niematerialnym i wirtualnym, było jednym z kluczowych aspektów archeologii mediów w przestrzeni sztuki, to jest w galeriach i muzeach. Tak więc archeologia mediów ma do czynienia z odzyskiwaniem wielorakich źródeł i głęboko zakorzenionych kontekstów tego, co miało być potem znane jako kino; z wyjaśnianiem zaskakująco szybkiego i wszechobecnego przejścia mediów komunikacyjnych przez narzędzia cyfrowe i cyfrowe myślenie oraz sposobu w jaki świat sztuki zareagował na – spóźnione – uświadomienie, że to właśnie kino było najbardziej żywotną i najważniejszą sztuką dwudziestego wieku.

Podczas naszych kursów na Uniwersytecie Amsterdamskim zawsze zwracaliśmy uwagę na to, by zaczynać „od” i „w” teraźniejszości, biorąc za przykłady praktyki i przedmioty medialne, z którymi studenci byli już zaznajomieni. Czyniliśmy je wtedy obcymi poprzez rozwijanie genealogii omawianych zjawisk od ich wcześniejszych inkarnacji i konfiguracji, nie bojąc się przy tym tworzenia porównań, czy nawet wprowadzania anachronizmów. A zatem mieliśmy sekcje zwane: „Archeologia ekranu”, „Archeologia dźwięku”, „Archeologia kamery”, jak również „Archeologia koloru” i „Archeologia publiczności”, ale także „Archeologia nadzoru”, mocno osadzona w duchu *Nadzorować i karać* Michela Foucaulta (1975; wydanie polskie: 1993). Zawsze, ucząc o współczesności, mając jednak na uwadze jej genealogię i archeologię, traktowaliśmy kino – jego technologie, instytucje i przestrzenie materialne oraz społeczne – w sposób, w jaki inżynier traktuje maszynę lub przyrząd: graficznie „rozrywaliśmy” aparat filmowy, tworząc swego rodzaju plan, i patrzyliśmy na jego konstytutywne części oddzielnie. Ale jak już mówiłem to „archeologia” – ekranu, kamery itd. – była wiodącą zasadą i rozdzieliliśmy jej różne aspekty tak, by na czternaście tygodni w semestrze przypadało siedem odmiennych „archeologii”, poświęcając dwa tygodnie każdej z nich. Ponieważ kurs był obowiązkowy dla wszystkich studentów drugiego stopnia, pod względem strukturalnym był pomyślany bardzo podobnie do równoległego kursu, który studenci także musieli zaliczyć, to jest „Teoria filmu: wprowadzenie przez zmysły”, który zaowocował publikacją książkową (2009, wydanie polskie 2015) napisaną wspólnie z innym absolwentem, który w tym czasie stał się już współpracownikiem, Malte Hagenerem.

FK: Czy mógłby Pan bardziej szczegółowo wyjaśnić, jaka była wzajemna relacja między kursami o teorii filmu i archeologii mediów, które Pan prowadził?

TE: Kurs „Teoria filmu” był skonstruowany podobnie do kursu „Archeologia mediów”. To, co w książce *Teoria filmu* jest „Kinem jako oknem i ramą”, „Kinem jako lustrem – twarzą”, „Kinem jako okiem – spojrzeniem i wzrokiem”, „Kinem jako uchem – akustyką i przestrzenią”, „Kinem jako skórą i dotykiem”, „Kinem jako mózgiem i umysłem” miało swoje odpowiedniki w kursie o archeologii mediów: w pojęciu rozszerzonego, rozerwanego dyspozytywu. Tak więc studenci musieli przejść oba te kursy, co dawało im bardzo dobre podstawy. Nie tylko mogli zrozumieć, jak teoria i historia filmu wiążą się ze sobą, gdy zmieni się sposób podejścia, ale także mogli zdać sobie sprawę z tego, jak terażniejszość łączy się z przeszłością, która nigdy nie jest „przeszłością”, ale żyje w terażniejszości; jak film i kino od zawsze są świadome, jak odnosić się do i angażować różne zmysły, zarówno poprzez technologię (aparatura i instytucje), jak i techniki (środki stylistyczne i formalne, retoryka narracji, inscenizacja i *mise-en-scène*). W skrócie, staraliśmy się przedstawić studentom spójną wizję tego, jak można badać kino w dwudziestym pierwszym wieku, bez sugerowania czy aprobowania zgubnego podziału na „analogowość” i „cyfrowość”, w całkiem podobny sposób, w jaki odrzuciliśmy radykalną opozycję między „klasycznym Hollywood” i kinem „artystycznym i awangardowym”. Byliśmy zainteresowani elementami wspólnymi – ontologiami i archeologiami kina – nie dualnymi podziałami czy pęknięciami i różnicami. Oryginalnym zamysłem było stworzenie bliźniaczego do *Teorii filmu* tomu na temat *Historii filmu jako archeologii mediów*, także podzielonego na siedem rozdziałów. Nigdy do tego nie doszło, za to w zamian użyłem tytułu, choć napisałem książkę zupełnie inną. A skoro *Historia filmu jako archeologia mediów* stała się znacznie większą i bardziej ambitną pozycją, która podejmuje znacznie więcej zagadnień, być może uda się nam wrócić do oryginalnego zamysłu i znajdziemy sposób, aby w trójkę – wraz z Wandą Strauven i Michaelem Wedelem – zebrać nasze rozmaite wykłady i prezentacje i nadać im formę książki, która nosiłaby tytuł *Archeologia mediów – wprowadzenie przez zmysły...*

FK: Porozmawiajmy teraz o kilku zagadnieniach, które omawia Pan w swojej książce. Erkki Huhtamo sugeruje, że możemy myśleć o historii mediów, jako przestrzeni nieustannie powtarzających się zjawisk. Tom Gunning postrzega historię filmu jako serię równoległych historii. Pomimo że Pańskie podejście do historii filmu jest nieco inne, wniósł Pan wkład do tej dyskusji, pokazując, że pewne użycia kinematografu we

wczesnym okresie mogą być postrzegane jako antycypujące jego współczesne zastosowania. Przywołuje Pan na przykład film rysunkowy, w którym Thomas Edison wymyśla telefonoskop, jako przykład dziewiętnastowiecznego Skype'a. Na jakiej podstawie możemy jednak dokonywać takich porównań, skoro w wielu wypadkach trudno byłoby nam wskazać na istnienie historycznej ciągłości między zapomnianymi, przestarzałymi mediami, a tymi współczesnymi?

TE: To bardzo dobre i bardzo trudne pytanie. Po pierwsze, te paralele – czasami umyślnie anachronistyczne lub przeczące faktom – funkcjonują jako „*Verfremdungseffekt*” (efekt obcości): starają się uczynić obcym to, co myślimy, że znamy i zwykle uważamy za coś oczywistego albo co postrzegamy jako „zupelną nowość”, coś, co nigdy wcześniej nie zostało pomyślane. Jednym z pedagogicznych celów archeologii mediów w kontekście kina jest uczynienie przeszłości obcą i podkreślenie, że ta przeszłość jest bardzo różna od terażniejszości. Bardziej istotne nawet jest to, że przeszłość mogła mieć zupełnie inną przyszłość i zwykle wierzono w przyszłość inną od tej, która w rzeczywistości nadeszła. Innymi słowy, jednym z metodologicznych zabiegów archeologii mediów, który odróżnia ją od historii filmu, jest to, że nie ujmuje ona historii jako bezwarunkowo linearnej, jakby była wektorem nieuniknionego postępu w kierunku określonego celu, niezależnie od tego czy chodzi o „większy i większy realizm” (w kinie), lepszą i lepszą technologię (w miejscu pracy, w biurze czy w domu) czy nawet doskonalszą demokrację (w polityce). Z tego powodu dokonywanie tych anachronistycznych porównań wymusza właśnie na badaczu lub czytelniku zadanie dokładanie tego pytania, które Pan zadaje – jak możemy dokonać porównania między dwiema odrębnymi epokami historycznymi? Chodzi więc o wstrząs wynikający z tego zaskoczenia, o to, aby pokazać, że przeszłość mogła mieć te same problemy, co terażniejszość; o siłę anachronizmu, kiedy przeszłość wydaje się wyprzedzać terażniejszość. Innymi słowy, jest to też sposób na wprowadzenie w taki stan postrzegania, w którym przeszłość jest czymś, co masz dopiero odkryć, a nie jedynie czymś, z czego terażniejszość się wywodzi.

Sądzę, że jedną z najistotniejszych lekcji, jakie możemy z tego podejścia wyciągnąć, to, że przeszłość nie jest po to, aby nam służyła w terażniejszości; nie możemy po prostu zawłaszczyć sobie przeszłości. I z tego powodu przeszłość posiada ważną zdolność powiedzenia nam czegoś, co mogliśmy zapomnieć, czego możemy już więcej nie odkryć albo co potrzebujemy odzyskać, aby pomyśleć o naszej własnej przyszłości na nowe sposoby. Wkraczamy więc w skomplikowane relacje, gdy myślimy o przeszłości bardziej jak o stanowisku archeologicznym, które trzeba odkopać, ostrożnie zabezpieczyć i wystawić na pokaz, a nie jak o, powiedzmy, witrynie sklepowej albo półce,

albo nawet bazy danych, z których korzystamy tylko dla własnych celów. Nie powinniśmy popełniać tej *hybris*, zawłaszczania przeszłości, czy to do legitymizacji nas samych, czy zwyczajnie do użycia tych elementów przeszłości, które uznajemy za wygodne, gdyż przytakują nam lub nam schlebiają.

Weźmy jako przykład to, jak z powodu nowego zjawiska z naszej teraźniejszości – powiedzmy, cyfrowe kino 3D – moglibyśmy odzyskać fragmenty przeszłości, które poprzednie generacje uznawały za przestarzałe i je przezwyciężyły: stereoskop w dziewiętnastym wieku był bardzo wysublimowaną formą popularnej rozrywki w sensie dostarczania bardzo wiarygodnego wrażenia wielowymiarowej przestrzeni poprzez oszukiwanie oka, że widzi głębie, podczas gdy postrzegało jedynie paralaksę. Panoramy i dioramy były z kolei IMAX-em dziewiętnastego wieku. Oczywiście, nie są dokładnie takie same, ale znów takie anachroniczne porównania pojawiają się po to, by wyłeczyć nas z linearnego, ciągłego, monokausalnego sposobu wyjaśniania świata i mediów. Mamy bardzo różne technologie na różnych stopniach rozwoju, mające różne formy rzeczywistości, lecz odpowiadające na podobne potrzeby, pragnienia i nadzieje.

Ale te paralele mogą również ilustrować jaką łatwość przystosowywania się posiadają ludzie przy jednoczesnym „naturalizowaniu” tego, co nie-naturalne i „nadążaniu za czasami”, tak że często brak zapotrzebowania na dystopijne wizje, na scenariusze technologicznej zagłady czy medialnej paniki. Przykład, który zawsze przywołuję, pochodzi z historii fotografii. Kiedy w pierwszej połowie dziewiętnastego wieku fotografowie wyszli ze studiów, porzucili portretowanie i zabrali swoje kamery na ulicę, by robić zdjęcia życia w mieście i ludzi, innymi słowy, kiedy czas naświetlania stał się wystarczająco krótki, by rejestrować urywki życia; ludzie, wliczając w to Charlesa Baudelaire’a, początkowo byli w szoku. Byli zdezorientowani ilością detali, które mogły być odzwierciedlone na fotografii. I bali się, że ludzki mózg lub zmysły postrzegania nie będą w stanie przetworzyć tak dużej ilości informacji bez popadnięcia przy tym w dezorientację. Zakładano, że tego typu fotografie były tak naprawdę niezdrowe, powodowały zawroty i bóle głowy, ponieważ zawierały zbyt wiele detali, jak to Baudelaire określał, „panowała wrzawa detali” – „une émeute de detail” – „bunt detali”. Jego dobór słów nie był przypadkowy, ponieważ poeta chciał odnieść się również do sytuacji politycznej. Dzisiaj wydaje się to nam dziwne i ekstremalne, ale tylko do momentu, gdy przypomnimy sobie, że kiedy kino po raz pierwszy wkroczyło na scenę w latach pięćdziesiątych dziewiętnastego wieku, wywołało tę samą panikę: zbyt dużo detali, zbyt wiele informacji, zbyt dużo różnych wrażeń zmysłowych w ruchomym obrazie: sławetna ucieczka z kina, gdy wyświetlono *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (Lumière & Lumière 1896; *Wjazd pociągu na stację w La Ciotat*). A teraz mamy dokładnie tę samą sytuację z mediami cy-

frowymi. Ludzie mówią, że musimy chronić nasze dzieci przed gapieniem się na ekran przez cały dzień – cierpią na przemęczenie wzroku i pojawiają się u nich zaburzenia deficytowe uwagi. Innymi słowy, strach przed przeciążeniem percepcji w ostatnich stu pięćdziesięciu latach wywołał panikę przynajmniej trzykrotnie w obrębie bardzo różnych mediów: fotografii, kina, a teraz gier komputerowych i mediów cyfrowych. I znowu, musimy bardzo uważać, by nie kreślić tych linearnych, monokausalnych sekwencji w celu wyjaśnienia danego zjawiska.

FK: Moglibyśmy również powiedzieć, ujmując to zagadnienie z innej perspektywy, że poprzez zastosowanie tego anachronicznego sposobu postrzegania dawnych wynalazków i technologii moglibyśmy też lepiej zrozumieć dlaczego niektóre z nich zostały zapomniane.

TE: Tak. To jest istotna kwestia, o której już nieco powiedziałem wcześniej. To znaczy, jak przeszłość wyobrażała sobie swoją przyszłość? Zwykle zakładamy, że ponieważ coś się wydarzyło, to w takim razie „musiało się wydarzyć”, czyli, że to było nieuniknione. I oczywiście to się stało, nie możemy tego zmienić, nawet jeśli mielibyśmy udać się w podróż w czasie! Niemniej jednak, istnieje miejsce dla tak zwanej „historii kontrfaktycznej”. Na Uniwersytecie Amsterdamskim rozmyślnie nazwaliśmy nasz drugi projekt badawczy „Wyobrażane przyszłości” właśnie po to, by przywrócić przeszłości jej własną przyszłość lub przynajmniej spróbować zrekonstruować to, jak poprzednie pokolenia mogły wyobrażać sobie swoją własną przyszłość, niż raczej zakładać, że to, co nastąpiło, było również tym, co spodziewano się, że nastąpi, ponieważ historia jest nieodwracalnie ukierunkowana przez strzałkę czasu. Historia filmu jako archeologia mediów próbuje właśnie przerwać ten jednokierunkowy strumień. I to, co wtedy odkrywamy, to że od połowy aż do końca dziewiętnastego wieku wyobrażano sobie coś zupełnie innego niż to, co zakładamy, że sobie wyobrażano. Dlatego heurystyczna wartość widzenia w telefonoskopie nadziei na współczesnego Skypé’a to zdanie sobie sprawy, że dzięki temu, gdzie znajdujemy się teraz, rozumiemy pewne rzeczy z przeszłości w nowy sposób. Możemy teraz przeskoczyć na powrót do przeszłości, inaczej oceniając to, co mogło się dziać w umysłach ludzi, którzy myśleli o przyszłości około lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych dziewiętnastego wieku. Materiał zebrany z pewnych książek, kreskówek, to znaczy ilustracji i wyobrażeń, tworzonych pół żartem, pół serio, bardzo często potwierdza, że do nowych technologii medialnych, które miały największy wpływ na popularne wyobrażenia tamtego czasu, należały telefon i telegraf – włączając w to fantazje o telewizji – a nie chronofotograf lub to, co rozumiemy dzisiaj przez kino.

FK: Czy może Pan sprecyzować, jak ci, którzy wynaleźli chronofotograf, wyobrażali sobie jego użycie?

TE: Chronofotografia była w zasadzie postrzegana przez jej pionierów jako przyrząd przeznaczony do badań naukowych. Nie traktowano jej ani nie myślano o niej jako o potencjalnym medium rozrywki. Tak więc, gdy zdamy sobie sprawę z tego, że mogła być czymś innym, zauważamy również, że chronofotografia stanowiła jedynie tymczasowe wsparcie technologiczne dla ruchomych obrazów i dla stworzenia iluzji ruchu, ponieważ teraz, oczywiście, większość naszych obrazów, zarówno ruchomych, jak i nieruchomych, oparta jest na zupełnie innej technologii – cyfrowym obrazowaniu opartym na kalkulacjach matematycznych. Ale można też powiedzieć, że nasze współczesne techniki wizualizacyjne są tak naprawdę dużo bardziej zależne od telefonu, telegrafu i bezprzewodowej czy radiowej komunikacji, niż od fotografii, co po raz kolejny łączy nas z technologicznymi fantazjami z końca dziewiętnastego wieku, pomijając chronofotografię i kinematograf. Ponadto, to raczej elektryczność i elektronika, przekaźniki i obwody „wytwarzają” nasze obrazy, nie zaś optyka w Newtonowskim znaczeniu, czy mechanika przesyłania ruchu i energii. Podejmuję ten temat w kilku rozdziałach swojej książki i to po raz kolejny wskazuje na to, że możemy rozumieć koniec dziewiętnastego wieku inaczej, nie dlatego że nasze technologie uczyniły te wcześniejsze przestarzałymi i bezużytecznymi, ale ponieważ tamte technologie – i idee z nimi związane – mogą zaoferować nam odmienne spojrzenie na nasze technologie (medialne). Nagle, to właśnie kino wydaje się być odmińcem i możemy docenić wyjątkowość tego, że rozwinęło się ono w taki, a nie inny sposób albo że zostało w ogóle „wynalezione”. I choć niektórzy posuwają się nawet do stwierdzenia, że kino stanowiło „okrężną drogę”, to znaczy, że było przestarzałe już wtedy kiedy zostało wynalezione, to ja argumentuję w swojej książce, iż ta tak zwana „przestarzałość” stanowi w istocie wycieńczoną okazję dla kina, by przetrwać w erze cyfrowej.

FK: Mógłby Pan powiedzieć więcej na temat tego, w jaki sposób byłoby to możliwe?

TE: To jest skomplikowany argument i poświęciłem w mojej książce wiele stron, wyjaśniając, jak to widzę. Przede wszystkim rozdział zamykający, *Archeologia mediów jako symptom*, próbuje przedstawić moje rozumowanie. Mówiąc wprost, sprowadza się ono do twierdzenia, że istnieje pewnego typu korzyść dla terażniejszości, wynikająca z przyjęcia archeologicznej perspektywy i wyzwolenia się z linearnego modelu historii, która wychodzi poza zwykły szacunek do przeszłości. Ale dopiero teraz, kiedy mamy media cy-

frowe, które na pierwszy rzut oka reprezentują ważki rozłam i tak wiele radykalnych przełomów, jesteśmy wystarczająco wolni od myślenia, iż istnieje tylko jeden sposób pisania historii mediów, jeden sposób postrzegania historii filmu. Niektórzy badacze oczywiście akceptują ten rozłam jako ostateczny i obwieszczają śmierć kina. Inni uznają projekcję cyfrową lub oglądanie filmu na laptopie, jako „nie-kino”.

Dla reszty z nas cyfrowość może nie stanowić takiego rozłamu technologicznego – jak ja to nazywam: „wszystko się zmienia i wszystko pozostaje takie samo” – ale otwiera w zamian wyjątkową szansę na całkowite przemysłenie kina. Wyzwała nas, pozwalając zobaczyć wszystkie możliwości i w ten sposób dostrzec w nowym świetle pewne historyczne postaci, którym do tej pory przypisywano bardzo małą rolę: ktoś taki jak Georges Dumeny, czy inni zapomniani pionierzy, jak William Paul i wielu, wielu innych. Możemy teraz zobaczyć bogactwo ich wyobraźni i ich determinację w dążeniu do urzeczywistnienia pewnej wizji. Możemy z tego wysnuć wnioski, że nie każde użycie kinematografu musi trafić do budynku kina. W rezultacie w ostatnich latach zaobserwowaliśmy niezwykle twórcze badania o niekomercyjnych zastosowaniach ruchomych obrazów i aparatu kinowego. W mojej serii książkowej „Przemiany kultury filmowej” („Film Culture in Transition”) opublikowaliśmy *Filmy które działają* (*Films That Work: Industrial Film and the Productivity of Media*, 2009), zredagowane przez Vinzenza Hedigera i Patricka Vonderau, o filmach industrialnych, reklamowych i wielu, wielu innych „operacyjnych” gatunkach filmowych. Istnieją też wartościowe badania o filmach medycznych i o zastosowaniu aparatu filmowego do monitoringu, szczególnie dla celów wojskowych. Możemy choćby wspomnieć o filmowcu i twórcy instalacji artystycznych, Harunie Farockim, który poświęcił znaczną część swojej kariery na badanie „obrazów operacyjnych” – czasem podążając za śladami takich teoretyków jak Vilem Flusser i Paul Virilio. Innymi słowy, bardzo urozmaiciliśmy nasze rozumienie ruchomego obrazu. Dlatego utworzyłem szereg skrótów mówiących o użyciu „S&M” aparatu kinowego. Przez „S&M” oczywiście nie mam na myśli sado-masochizmu, ale rozwinięcie brzmiące: „Science & Medicine” („Nauka i medycyna”), „Sensing & Monitoring” („Wyczuwanie i monitorowanie”), „Surveillance & the Military” („Nadzór i militaria”) i, oczywiście, Gillesa Deleuze’a sensomotoryczne rozumienie aparatu kinowego. Innymi słowy, istnieją typowo Foucaultowskie dyspozytywy władzy i kontroli, dopasowane i ząbające się z ludzką fizjologią i zmysłami, angażujące całe ciało lub, jeśli Pan woli, „ciało jako totalną powierzchnię percepcyjną”.

Widzimy zatem, że ta niejasna przeszłość początków kina nagle może się otworzyć na niesłychanie szerokie współcześnie spektrum sieci i powiązań, których ogniwa możemy dziś wyraźnie zobaczyć, choć istniały one przez cały wiek dziewiętnasty. Tyle tylko, że próbując uczynić z kina gatunek wyso-

kiej sztuki, historycy kina wyizolowali filmy i filmowców z tych kontekstów i powiązań, blokując, a nawet zatuszowując fakty. Wyzwoleni wreszcie z bliźniaczej obsesji „siódmej sztuki” – z jej celami i teleologiami, z jej arcydziełami i pionierami, jej „pierwszymi” i „wielkimi autorami” – i historii rozumianej przez pryzmat linearnej kauzalności i monokauzalnych wyjaśnień, możemy w świeży sposób spojrzeć na to wszystko i, paradoksalnie, to właśnie cyfrowy zwrot do pewnego stopnia pomógł nam otworzyć oczy.

Na przykład możemy umieścić tak zwany „przełom dźwiękowy w kinie” w znacznie szerszym spektrum, gdy znów zdajemy sobie sprawę z tego, że kino od samych swych początków nigdy nie było nieme. Są teraz niezwykle dowody, które jasno pokazują, że od lat dziewięćdziesiątych dziewiętnastego wieku inżynierowie i filmowi rzemieślnicy starali się zsynchronizować dźwięk z obrazem. Ostatecznie Edison wynalazł kinetoskop jako aparat towarzyszący dla fonografu, a nie odwrotnie, ale w obu wypadkach o obrazie i dźwięku zawsze myślano razem. A więc, gdy przekieruje się uwagę, przeszłość otwiera się nie tylko na nowe fakty, ale też na to, co jest traktowane jako istotne fakty, czyniąc przeszłość znacznie bardziej różnorodną, ponieważ widzi się nowe powiązania. Ten zamęt i obfitość dnia dzisiejszego zostają w pewnym sensie „okiełznane” gdy odkryje się różnorodność przeszłości: badacze zaczęli łączyć muzea figur woskowych i kino, zaczęli dostrzegać związki między spirytyzmem i kinem, między hipnotyzmem i kinem, między wystawami światowymi i kinem, między kolonializmem i kinem. Doświadczaliśmy wielkiego wyzwolenia, najpierw z „wczesnym kinem”, a później z archeologią mediów, gdy nie musieliśmy już debatować nad tym, czy kino zostało „wynalezione” przez Edisona czy braci Lumière, i gdy nie musieliśmy już więcej kurczowo trzymać się poglądu, że kino rozwinęło się od niemego do dźwiękowego, od dźwięku do koloru, i od 2D do 3D. Dźwięk, kolor i 3D były już obecne około 1900 roku, zarówno jako pomysły, jak i praktyczne eksperymenty, choć nie były jeszcze gotowe do pełnego wdrożenia. To, co się jednak liczy to fakt, że ich istnienie, nawet jeśli w formie nieudanych eksperymentów, pokazuje, że nie ma linearnego rozwoju w historii kina. I to szok spowodowany przez cyfrowy zwrot sprawił, że to stało się rażąco oczywiste. Więc zamiast utrzymywać, że kino cyfrowe stanowi śmierć kina, uważam, że technologia cyfrowa wyzwoliła kino wraz z całym jego bogactwem różnorodnych przeszłości, co również implikuje, że nie możemy wiedzieć, co przyniesie kinu przyszłość, ponieważ dopiero teraz zdobywamy wyobrażenie o jego przeszłościach i odkrywamy nowe rodowody i genealogie prowadzące do teraźniejszości.

FK: W książce omawia Pan kilka rodzajów rewizjonizmu w archeologii filmu. Jeden z nich zorientowany jest na ponowne zbadanie źródeł pochodzenia kina. Badacze mają jednak różne podejścia do tego zagadnienia.

Czy mógłby Pan powiedzieć nieco więcej o tym, co zachęciło akademików do stawiania nowych pytań w odniesieniu do wczesnego okresu kina?

TE: Jednym z czołowych trendów rewizjonistycznych było studiowanie historii kina raczej, niż historii filmów. To znaczy, studiowanie fizycznych przestrzeni kina w przestrzeni miejskiej: gdzie kina były ulokowane? Jaka była polityka ekonomiczna sprzedawania przekąsek i napojów bezalkoholowych? Czy pierwsze kina powstały w dzielnicach klas robotniczych czy od zawsze adresowano je do publiczności z klasy średniej? Czy były usytuowane w dzielnicach handlowych, tak że ludzie mogli obejrzeć film zaraz po pracy? Jak doszło do przejścia od salonów gier do multipleksów? Jakie jest znaczenie symboliczne architektury pałaców filmowych? Innymi słowy, co to oznacza, że budynki kinowe często miały neogotyckie fasady, egipskie fasady, elegancki, nowoczesny styl albo przywoływały skojarzenia z Orientem, jak słynny Chiński Teatr Graumana w Los Angeles?

Inny aspekt, który skłonił do zadania przez badaczy nowych pytań: jaka była organizacja publiczności? Czy kino było przeznaczone dla kobiet i dzieci? Czy było dla rodzin? Czy było dla młodych mężczyzn? Czy było miejscem, gdzie można było ukradkiem spotkać się z przedstawicielami płci przeciwnej? Wszystkie te zagadnienia stały się obecnie częścią tego, co rozumiemy przez historię kina albo badanie recepcji, ze szczególnym uwzględnieniem w ostatnich latach „doświadczeń filmowych”, co z kolei odnosi się do teoretyczno-filmowego zainteresowania emocją, afektem, empatią, atmosferą, ucieleśnieniem.

Wszystko to może być postrzegane jako zwrot w stronę bardziej materialistycznej teorii filmu, kładącej nacisk nie na filmy, ale na warunki i struktury, które pozwoliły filmom zaistnieć – badania typów produkcji, systemu studyjnego, różnic w modelach biznesowych zachodzących od klasycznego do postklasycznego kina czy aspektów jego hegemonii i globalizacji kina oraz sposobów adresowania bardzo zróżnicowanych publiczności.

Akademicy, tacy jak Kristin Thompson, na przykład, analizowali „wczesne kino”, badając również wartości eksportu i importu celuloиду oraz umów handlowych, aby określić „wpływ” kina amerykańskiego w Europie. Wzięła pod uwagę wiele innych aspektów, którymi tradycyjna historiografia filmu nigdy się nie zainteresowała. Na podstawie tych pozornie marginalnych, aczkolwiek materialnych aspektów, była w stanie dojść do bardzo istotnych wniosków na temat migracji stylów filmowych, o tym jak i kiedy hollywoodzki styl kręcenia filmów dotarł do Europy. Próbowała też wyjaśnić jak i dlaczego pewni reżyserzy przenieśli się z Francji i Niemiec do Hollywoodu: Ernst Lubitsch, Friedrich Murnau czy Maurice Tourneur – przeciwstawiając się pogładowi, że wszyscy reżyserzy w Hollywood byli politycznymi uchodźcami lub „wygnańcami”.

FK: Jakie jest Pana podejście do tych dyskusji? Jak starał się Pan wyjaśnić, dlaczego kino stało się w pierwszej kolejności medium narracyjnym?

TE: Ze swojej strony zawsze chciałem połączyć rozumienie filmów i rozumienie ich kontekstów: produkcji, wyświetlania, dystrybucji i tak dalej. Zawsze starałem się postrzegać te obszary jako połączone ze sobą. Bardzo pomógł mi w tym wpływ Michela Foucaulta i Waltera Benjamina. Nauczyli mnie czytania filmów jako tekstów społecznych i rozumienia formy filmowej jako odpowiedzi na pewne zewnętrzne naciski, jak i wewnętrzne ograniczenia. Przykładem, który stał się bardzo typowy, była próba zrozumienia, dlaczego kino stało się medium narracyjnym. Studia nad „wczesnym kinem” – w szczególności Charlesa Mussera i Toma Gunninga – pokazały ponad wszelką wątpliwość, że to nie była naturalna kolej rzeczy, to nie było nieuchronne przeznaczenie kina, ale raczej wynik bardzo wielu wpływających na siebie czynników: część z nich o charakterze technologicznym, część z nich określonych przez stosunki władzy między producentami i właścicielami kin, część z nich wiązała się z próbami zdobycia specyficznej publiczności, a dokładnie „burżuazyjnych” odbiorców, przyzwyczajonych bardziej do teatru raczej, niż klasy robotniczej, która była zainteresowana gagami i „showmanstwem” (*showmanship*): to jest miejsce, w którym „kino atrakcji” Gunninga ma jedno ze swoich źródeł. A zatem te różne rewizjonizmy, o których Pan wspomniał, mogły dążyć do bagatelizowania znaczenia filmu w ogóle, ale poprzez proponowanie materialistycznego wyjaśnienia dla narracji mogły i rzeczywiście pozwoliły na powrót do filmów.

Moim szczególnym wkładem, można tak powiedzieć, było zbadanie tych szerokich zagadnień wokół pewnych konkretnych filmów traktowanych jako *case studies* (studia przypadków). Chciałem wykazać, jak ściśle forma filmowa i zawartość filmu mogą być skorelowane z czymś, co wydaje się być całkowicie zewnętrznymi czynnikami. Dlatego w mojej książce miały znaleźć się trzy takie *case studies*: jeden o tak zwanym „niemym” filmie z 1914 roku, chodzi o niemiecki film Franza Hofera, zwany *Weihnachtsglocken 1914 – Heimkehr* (*Dzwonki świąteczne 1914 – powrót do domu*). Niestety, rozdział ten, z powodu limitu objętości, musiał zostać usunięty, lecz został opublikowany gdzie indziej, w języku angielskim (1999), niemieckim (2002) i francuskim (2006). Włączone do książki zostało studium o niemieckim, wczesnym filmie dźwiękowym z 1932 roku *Pieśń nocy* (Litvak, *Das Lied einer Nacht*), który był bardzo popularnym musicaliem, choć odznacza się niespotykanym poziomem refleksji o relacji między ciałem, głosem i technologią. Zawarta w książce została również analiza Waltera Ruttmanna i pojęcie „fali optycznej”, ponownie rozpatrująca zupełnie inny kontekst tego, jak można zaaplikować świeże spojrzenie na dźwięk i obraz, awangardę i mainstream, animację i akcję w czasie rzeczywistym.

FK: Porozmawiajmy teraz o nieco innym zagadnieniu, o którym już Pan częściowo wspomniał, ale tym razem odnosząc je do przemian w filmowej narracji i estetyce. W swojej książce pokazuje Pan, że niektóre z technologii, które reklamowano jako „nowe”, jak na przykład 3D, wcale takimi nie były. Czy mógłby Pan powiedzieć nieco więcej na temat tego, jak te technologie są obecnie wykorzystywane przez twórców filmowych i w jaki sposób wpływają one na współczesną estetykę i doświadczenia filmowe?

TE: Dam przykład, który mnie zaskoczył: film *Zjawa* (Iñárritu 2015), który jest dla mnie interesujący z dwóch powodów. Po pierwsze dlatego, że sporo pracowałem nad 3D i w książce jest cały rozdział, w którym rozważam, co to może oznaczać, że typowa technologia „kina atrakcji” powróciła po tym jak poniosła „porażkę” w latach pięćdziesiątych ubiegłego wieku. Zauważyłem między innymi to, że w filmach 3D filmowcy lubią nagrywać w środowisku, które nie ma linii horyzontu; opowieści, które są osadzone w przestrzeni kosmicznej, w pewnego typu światach-dżunglach, na pełnym morzu, czy w pustynnych krajobrazach – wszystko to są środowiska bez wyraźnego horyzontu. A to dlatego, że 3D pracuje znacznie lepiej, jeśli nie ma linii horyzontu albo jeśli można zanurzyć się w naturalnym środowisku, które trochę zakłóca naszą zwyczajną orientację, skierowaną do przodu i do góry – przykładami, które przychodzą mi na myśl to sposoby, w jakie przedstawione są woda w *Życiu Pi* (Lee 2012), prastary las w *Avatarze* (Cameron 2009), pustka przestrzeni w *Grawitacji* (Cuarón 2013). Wszystkie te filmy starają się stworzyć nieograniczony kadr, by znaturalizować brak kadru, co pozwala 3D otoczyć i pochłonąć nas, ponieważ jak tylko poczujesz, że obraz jest szerszy niż twoje pole widzenia, tracisz zmysł orientacji, a wraz z tym poczucie władzy i kontroli. I istotnie, w *Zjawie* mamy właśnie ten szeroki ekran, puste przestrzenie i brak wyraźnego horyzontu, gdy bohater włóczy się po śnieżnej dzicy, ale działa tu też i inna estetyka, którą nazywam „estetyką go-pro”: bycie bardzo blisko, całkowicie, cielesnie wręcz blisko, ponieważ to również nas dezorientuje. Bycie zbyt daleko i bez horyzontu, jak i bycie zbyt blisko by zachować osobiste poczucie przestrzeni, mogą wywołać bardzo intensywny efekt. *Zjawa*, niezależnie od tego, co sądzisz o historii – która jest przecież klasyczną opowieścią: wszak co jest bardziej klasycznego od historii o zemście? – używa arystotelesowskiej architektury narracyjnej jako swego rodzaju rusztowania, ponieważ w przeciwnym razie sfera wizualna byłaby zbyt dezorientująca. W tym sensie, narracja jest ostatecznie znacznie mniej interesująca niż to, co twórca jest w stanie zrobić z nami i z naszymi zmysłami poprzez połączenie estetyki IMAX z „estetyką go-pro”. Większość scen z niedźwiedziem i tych, w których bohater bezpośrednio boryka się z elementami w bliskich dystansach to estetyka go-pro, podczas gdy pozostałe

sceny, kiedy jest malutkim pyłkiem w tych ogromnych otwartych przestrzeniach, to estetyka IMAX. O ile mi wiadomo, nikt nie mówił o tym filmie w ten sposób, ale *Zjawia* stanowiłaby dla mnie przykład tego, jak współczesny hollywoodzki *blockbuster* może być filmem awangardowym, czy jakkolwiek to nazwać, ponieważ pewni reżyserzy podejmują się technicznych wyzwań, które jednocześnie są wyzwaniem estetycznymi, a powody dla tych wyzwań stanowią kombinację zewnętrznych wymagań lub nacisków i wewnętrznych lub samonarzucanych ograniczeń.

FK: Archeologia mediów zwykle jest przedstawiana przez pryzmat jej metodologicznych zalet, a nawet wyższości względem poprzednich teoretycznych sposobów badania historii mediów. Jednak niewiele uwagi poświęcano jej ograniczeniom. Czy uważa Pan, że archeologia mediów może prowadzić do przeceniania zagubionych czy zapomnianych wynalazków i praktyk?

TE: To bardzo dobra uwaga – zarówno na poziomie metodologicznym, jak i w odniesieniu do nostalgii, czy, jeśli Pan woli, „nekrofilii mediów”. W swojej książce staram się podjąć oba te aspekty. Z jednej strony wyraźnie zaznaczam, że archeologia mediów, jako dyscyplina lub jako temat, nie może rozwiązać naszych wszystkich metodologicznych czy historycznych problemów. Dlatego właśnie napisałem cały rozdział pod tytułem *Archeologia mediów jako symptom*. Jest to objaw – sam fakt, że mamy teraz coś zwanego archeologią mediów jest symptomem tego, że nie czujemy się komfortowo z naszymi tradycyjnymi pojęciami historii. Częściowo jest to spowodowane tym, o czym rozmawialiśmy do tej pory, to znaczy naszymi podstawowymi modelami historii – linearnych i monokausalnych czy multikausalnych, teleologicznych modelach postępu, doskonalenia, „lepiej i lepiej”, czy też ustawicznego podążania za „nowością”. I wiemy, że te modele nie działają nie tylko w obrębie historii filmu. Znamy to z bardzo wielu dziedzin: podczas gdy dokonujemy ogromnego postępu w pewnych obszarach, takich jak podniesienie długości życia i medycyna, ten postęp często występuje w połączeniu z potencjalnie negatywnymi konsekwencjami, takimi jak klonowanie czy projektowanie dzieci.

Ale mamy też wątpliwości co do historii z powodu funkcji, którą pamięć zajmuje teraz w naszym społeczeństwie. Nie tylko jako jednostki mamy tendencję do myślenia o pamięci jako bardziej autentycznej i prawdziwej niż historia. Dzieje się tak częściowo dlatego, że życie tak wielu ludzi zostało naznaczone przez bardzo traumatyczne wydarzenia, które zagnieżdżają się w naszych umysłach w bardziej rozprozonej, niechronologicznej formie. Ale również dlatego, że mamy tak wiele zapisywalnej pamięci na naszych kom-

puterach, dyskach twardej, chmurach obliczeniowych i tak dalej, że mamy tendencję do przeceniania władzy naszej własnej pamięci. Mamy również tendencję do faworyzowania przypadkowego dostępu do informacji względem układania informacji w sekwencyjny sposób, co wzięte razem z asocjacyjną i traumatyczną pamięcią daje nam poczucie, że historia, jako sekwencja wydarzeń, nie mówi nam już więcej tego, co potrzebujemy albo chcemy wiedzieć. W zasadzie istnieje teraz prawdziwa rywalizacja między pamięcią a historią.

W filmoznawstwie i medioznawstwie nie jesteśmy jedynymi, którzy zmagają się z nowymi modelami historiograficznymi. Socjologowie, ale również biologowie czy specjaliści do spraw zarządzania ryzykiem, zwykle myślą o i używają historii, jako zbioru danych, z którego można wyekstrahować informację o przeszłości, by przewidywać lub modelować przyszłość. Ale, jak powiedziałem wcześniej, to jest bardzo ograniczony sposób podchodzenia do przeszłości. Tak więc historia w pewnym sensie stała się obiektem presji i podejrzeń, co oznacza, że mamy tendencję do przeceniania i faworyzowania nielinearnych sposobów dostępu do informacji. Archeologia mediów – będąc częścią filmoznawstwa ale też i teorii mediów – jest dokładnie nielinearnym sposobem docierania do przeszłości. Ale nie powinniśmy od razu zakładać, że daje to nam jej bardziej precyzyjny obraz przeszłości: to oznacza po prostu, że teraz używamy i preferujemy inny system organizowania. Historia jest zasadniczo pewnym organizującym systemem informacji rozciągniętym w czasie. Do teraz był to szczególnie system organizacji, który promował linearność, monokausalność i jednokierunkowość – inaczej mówiąc – teleologię. I służył nam dobrze przez sto pięćdziesiąt lat. Ale może nastał koniec jego użyteczności...

FK: Jakie inne typy systemów organizujących mógłby Pan wymienić lub opisać?

TE: Pozwolę sobie przedstawić to w nieco inny sposób. To, czym teraz dysponujemy, to są zarówno różne narzędzia, jak i różne zadania i to ich kombinacje wymagają nowych systemów organizowania. Do różnych narzędzi zaliczają się komputer, baza danych, cyfryzacja ogromnych ilości informacji, danych, źródeł, dowodów sądowych – jak wspominałem, eksplozja informacji i ekspansja tego, co nazywamy teraz „dowodem”, dostępnym za kliknięciem myszki lub kiedy konsultujemy bazę danych albo kiedy mamy dostęp *online* do biblioteki uniwersyteckiej. To są nowe narzędzia, które radykalnie zmieniły sposób, w jaki manipulujemy czy organizujemy wiedzę. Jeśli pomyślimy o historii jako o zasadzie organizującej, mającej władzę nad zarządzaniem (porządkowaniem) i manipulowaniem (układaniem w narrację), wtedy staje się jasne, że narzędzia historii również mogą zostać zaadaptowane: archeologia mediów jest jedną z takich adaptacji narzędzi, które zmieniają stan naszej wiedzy.

Ale mamy także różne zadania i pomiędzy tymi zadaniami znajdują się takie, które dotyczą nie tylko tego, jak zrozumieć, ale i jak zarządzać i kontrolować procesy dziejące się w tak zwanym „czasie rzeczywistym” oraz jak ocenić interakcje bardzo odmiennych czynników o różnych typach prędkości i intensywności. Innymi słowy, wiemy, że zdarzenia są kształtowane przez zbieżność i połączenie bardzo wielu specyficznych czynników i zmiennych, które mają różne prędkości, różne intensywności, różne kierunki, różne przyczyny, i tak dalej, i tak dalej. Potrzebujemy modeli, które są właśnie bardziej wielokierunkowe i wielopostaciowe niż jednokierunkowe, modeli, które będą mogły uchwycić zarówno negatywne (samoregulujące) i pozytywne (rekursywnie wzmacniające) sprzężenia zwrotne.

FK: Jaką więc rolę archeologia mediów może odegrać w tym konkretnym kontekście?

TE: Związek między narzędziami i zadaniami zmienił się, co oznacza, że archeologia mediów stanowi jeden z przykładów – lub symptomów – takiej właśnie rekonfiguracji tych różnych narzędzi i zadań. Ale oznacza to również, że ostatecznie odzwierciedla ona te narzędzia i zadania, a nie jakieś wyższe prawdy lub spostrzeżenia – i dlatego czasami nazywam archeologię mediów również wskazówką: uzmysławia nam, gdzie znajdują się problemy, ale niekoniecznie oferuje nam odpowiedzi. I jest wielu aktywnie praktykujących archeologię mediów, którzy uważają, że nie powinna ona przerodzić się w dyscyplinę. Jej otwartość, w rozumieniu bliskim do „otwartego oprogramowania”, jest tym, co trzyma ją przy życiu. I wreszcie, są badacze, którzy piszą książki, które uznałbym za wkład w archeologię mediów, ale którzy nie nazwaliby siebie archeologami mediów. Na przykład Jonathan Crary nie nazywa siebie archeologiem mediów, a książka Mary Anne Doane *Powstanie czasu filmowego (The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive, 2002)* stanowi bardzo istotny wkład do archeologii mediów, choć ta autorka nie nazwałaby siebie archeolożką mediów. Archeologia mediów jest więc zarówno istotną drogą do przemyślenia na nowo relacji, którą mamy z przeszłością, ale wskazuje też na relacje, które mamy z technologiami cyfrowymi, jak również tego, jak artyści radzą sobie z przestarzałymi technologiami, kiedy one zmartwychwstają jako obiekty sztuki lub praktyki artystycznej. Jeśli jacyś myśliciele czują, że woleliby nie używać tego terminu, ponieważ nie chcą ograniczać się do jego konotacji, to wtedy zwyczajnie potwierdzają to, co ja uznaję za ekscytujące w tej dziedzinie i w pojęciu archeologii mediów: mianowicie, że nie została skonsolidowana i utrwalona w jedną konkretną rzecz. Tak naprawdę, może być bardziej produktywna jako symptom lub wskazówka, niż gdyby miała się teraz uformować w od-

rębną dyscyplinę, która odcina się od analizy filmu, od kulturoznawstwa, od historii filmu, teorii mediów, historii sztuki, medioznawstwa cyfrowego i kilku innych dyscyplin. Ona egzystuje właśnie po to, by zarówno wchodzić w kontakt z tymi dziedzinami oraz by dawać i otrzymywać nowe impulsy.

FK: Jak Pan sobie wyobraża przyszłość archeologii mediów? Czy myśli Pan, że jej moc eksplanacyjna i żywotność są uzależnione wyłącznie od rozmaitych kryzysów w naszej kulturze, które omawia Pan w książce, jak na przykład kryzys historii i kauzalności, kryzys narracji i tak dalej?

TE: Tak i nie. To jest miejsce, w którym, jak sądzę, użytek, jaki artyści robią z archeologii mediów, uzupełnia i komplikuje to, co do tej pory mówiłem. Zainteresowanie, jakie artyści przejawiają tym, co nazwałem przestarzałymi technologiami, jest istotne z dwóch różnych względów. Z jednej strony tym, co przyciąga nie tylko artystów do przedmiotów archeologii mediów, jest fakt, że są one materialne, namacalne, są fizycznie obecne. Jako część nowej wartości przypisanej materialności, fascynacja przestarzałymi obiektami może być albo wyjaśniona poprzez stwierdzenie, że taka materialność jest możliwa tylko z powodu technologii cyfrowej – podobnie jak nagrania winylowe są możliwe tylko dzięki płytom CD i plikom MP3 – albo może być widziana jako opozycja i korekta świata cyfrowego, jako protest przeciwko tendencji tego świata do czynienia wszystkiego wirtualnym, abstrakcyjnym, konceptualnym i, w rzeczy samej, niewidzialnym i niedotykalnym. Elektryczność jest niewidoczna, nie można jej dotknąć, można odnieść obrażenia lub zginąć, dotykając jej. W świecie zdominowanym przez elektryczność, elektronikę i matematykę znacznie bardziej przyciągają nas przedmioty, maszyny i technologie, które są fizyczne: w których są kółka, trybiki i mechanizmy, które się obracają, łączą się ze sobą i wchodzi w interakcje. Tak więc czysta fizykalność albo same w sobie rzeźbiarskie właściwości maszyny medialnej, która nie jest już więcej w użyciu, taka jak projektory filmów szesnastomilimetrowych, wypełniających obecnie muzea, wywołują silne reakcje emocjonalne, jak również noszą w sobie filozoficzną wartość, a jeśli stają się *vintage* lub klasykami, zyskują nawet wartość pieniężną.

To jest jeden aspekt tego, co nazywam w książce poetyką i polityką przestarzałości. Ale innym aspektem jest to, że gdy technologie mediów lub praktyki medialne stają się przestarzałe, zostają wyzwolone z ekonomicznych ograniczeń, nie muszą więcej zarabiać pieniędzy dla ich właścicieli i są wolne od ich ideologicznych uwarunkowań – nie muszą już więcej czegoś „reprezentować”. Tak więc fakt, że nie stanowią już więcej środków do innych celów, ale stają się celami samymi w sobie, pozwala nam docenić je jako rzeczywiście gotowe do przerobienia czy dowartościowania jako dzieła sztuki lub jako materiały

odpowiednie do tworzenia dzieł sztuki czy instalacji. Ponieważ sztuka jest tym, co nie jest już więcej użyteczne, tym samym przejawia ona różne sposoby bycia w świecie. Podążając za Walterem Benjaminem, możemy utrzymywać, że źródłami pochodzenia sztuki są obiekty, które kiedyś miały praktyczne zastosowania albo były używane w kulcie religijnym, które jednak przeżyły swoje użycia lub zostały wyparte z przestrzeni kultu, jak to miało miejsce z wieloma przykładami tak zwanej sztuki prymitywnej w czasie rządów kolonialnych. Innymi słowy, przedmioty sztuki rzuciły swoje ideologiczne znaczenie, ich religijno-kultowe znaczenie lub ich ekonomiczne przeznaczenie. Kiedy te znaczenia zostają stracone lub odrzucone, przedmiot czy praktyka mogą rozwinać nowe jakości – które według Benjamina mogą zawierać cechy utopijne. Tak więc kiedy artyści biorą kamerę szesnastomilimetrową, instalują urządzenia projekcyjne albo wystawiają maszyny do pisania na pokaz, to prawdopodobnie starają się wykorzystać energię lub potencjał tkwiący wewnątrz tych obiektów i ich zastosowań, ale które były ukryte, gdy przedmioty te pozostawały w ekonomicznym lub ideologicznym użyciu. Tutaj właśnie widzę miejsce na przestarzałe technologie i ich zastosowania, a zatem i zaletę archeologii mediów w tym szczególnym obszarze sztuki współczesnej.

FK: Mam pewne spostrzeżenie związane z tym, co Pan powiedział o teleologicznym paradygmacie w obrębie historii filmu. W naszej kulturze możemy rozpoznać istotną tendencję – albo przynajmniej jest ona tak przedstawiana – która pokazuje, że od dłuższego czasu próbowaliśmy stworzyć technologie augmentujące rzeczywistość. Powstanie kina, 3D, Google Glass, efekt imersji w wirtualną rzeczywistość dzięki interakcjom z obrazami generowanymi komputerowo czy też dzięki używaniu Oculus-a, mogą być traktowane jako bardzo niedawne przejawy tego zjawiska.

TE: Można odpowiedzieć na kwestię teleologii – czy też orientacji na cel – na różne sposoby. Ludzie od zawsze myśleli na dwa sposoby o rzeczywistości i ich relacji czy interakcji z nią. Pierwszy, nazwijmy go platońskim, drugi zaś arystotelesowskim. Arystotelesowski odznacza się bardziej bezpośrednim, materialnym, pragmatycznym zaangażowaniem w rzeczywistość. To podejście faworyzowałoby zasadniczo celowo zorientowane podejście, którego filmowym wariantem byłby coraz to większy realizm. Ale bądźmy ostrożni: jest realizm i jest realizm; jeden, który chce dotrzeć głębiej do istoty rzeczy i daje priorytet światu materialnemu, i taki, który chce bardziej czuć się rzeczywistym, to znaczy poszukuje bardziej zaangażowanego, bardziej immersyjnego, bardziej uczestniczącego doświadczenia, i nie ma w tym podejściu znaczenia, że te „realistyczne efekty” są uzyskiwane przez symulację, przez oszukiwanie naszych zmysłów czy w inny sposób wprowadzają nas na „wyższe” stany świadomości.

Ale istnieje też historyczna kwestia do rozważenia: kino stało się przedmiotem poważnych akademickich badań w tym samym czasie, kiedy dominowały włoski neorealizm i inne, nawet bardziej otwarcie polityczne modele realistycznej estetyki, takie jak techniki brechtowskie. Innymi słowy, w latach pomiędzy 1945 i 1965, gdy część europejskich fundamentów naszej dyscypliny zostało położonych we Francji, Niemczech, Włoszech, Polsce i Anglii, realizm był rzeczywiście nadrzędną kwestią. André Bazin i Georges Sadoul we Francji, Jerzy Toeplitz w Polsce czy Ulrich Gregor i Enno Patalas w Niemczech bądź Eric Rhode w Anglii, wszyscy pisali historię filmu wokół pojęcia realizmu, co znaczy, że mieli tendencję do ignorowania innych aspektów, takich jak animacja, i kierowali się pewnym ortodoksyjnym dualizmem pomiędzy „realizmem” i „fantazją”, w którym faworyzowali realizm.

Jednakże można by powiedzieć, że istniał też bardziej platoński sposób myślenia, który ma do czynienia z ideą, że rzeczywistość jest jedynie symulacją i że możemy wejść bezpośrednio do niej, aby uzyskać bardziej intensywne i być może nawet bardziej duchowe docenienie i doświadczenie świata. Tak więc, co w tradycyjnej historii filmu istnieje jako dwie skontrastowane ze sobą tendencje – to jest realistyczna tendencja Lumièrów i Mélièsowska tendencja fantazji – musi być postrzegane w znacznie szerszym, filozoficznym kontekście. I to, co doświadczamy teraz, jest tak naprawdę całkiem trudne do sklasyfikowania: czy jesteśmy bardziej arystotelesowscy czy platońscy z naszymi technikami symulacji? Zrównywanie ich ze sobą w jeden ciągły nurt poważnie zniekształciłoby, a nawet zafałszowało, skomplikowaną historię tych różnych form realizmu i reprezentacji. To, co również nie zostało w pełni dostrzeżone, to to, że istnieje trzeci nurt odnoszący się do tego, w jaki sposób podchodzimy do rzeczywistości. Sprowadza się on do myślenia o niej jako potencjalnie modelowanej przez matematykę, przez kody. Paradoks mediów cyfrowych polega na tym, że ich „wrażenie rzeczywistości” jest generowane przez matematyczne modelowanie, które może symulować zarówno arystotelesowski realizm, w którym chodzi jedynie o taktylny kontakt, jak i platoński realizm, w którym myślimy, że posiadamy te intensywne doświadczenia, że możemy „poczuć” cyfrowe obrazy i wydajemy się znacznie bardziej cieleśnie zaangażowani. O czym zdajemy się zapominać, to fakt, że media cyfrowe są symulacjami mediów: zgadzamy się (a nawet błagamy), abyśmy byli zwodzonymi i oszukiwanymi, tak, że kończymy jak więźniowie w platońskiej przypowieści o jaskini, którzy preferują, by powrócić do niej, nawet po tym, jak zostali „wyzwoleni” z ich skrępowanego stanu, ponieważ zimne światło rzeczywistości jest dla nich zbyt ostre i surowe. Zatem tym, co sprawia, że obrazy cyfrowe są tak trudne do sklasyfikowania w kategoriach czy to realizmu, czy fantazji, jest fakt, że opierają się na obu, nie będąc jednocześnie zdeterminowanymi przez żadne z nich, i zamiast tego demonstrowa-

ją tajemniczą zdolność matematyki do modelowania świata coraz to lepiej w czasie rzeczywistym. Pozostając przy Grekach, to odnosi się bardziej do Pitagorasa, do gnostyków, do różnorodnych sposobów myślenia o rzeczywistości, które nie dają się uchwycić ani przez platoński ani przez arystotelesowski światopogląd. To, co teraz obserwujemy, to fascynacja tym, jak dokładnie możemy tak naprawdę symulować świat poprzez używanie formuł matematycznych czy – jak teraz się je nazywa – algorytmów i otrzymać efekty i rezultaty „prawdziwego świata”. To jest miejsce, gdzie napotykamy SI, sztuczną inteligencję, która generalnie jest stworzona z ogromnych sieci powiązań algorytmów, modelujących świat zewnętrzny tak, że możemy wysłać ludzi na Marsa, przewidywać zmianę klimatu, manipulować giełdą, prowadzić handel światowy i tak dalej. Ale algorytmy również modelują naszą subiektywność, nasze upodobania i antypatie, nasze intencje, nasze myśli. I zagrożeniem jest to, że to modelowanie świata zewnętrznego i modelowanie świata wewnętrznego w coraz większym stopniu „odzwierciedlają” się nawzajem i są one ze sobą „zsynchronizowane”, tworząc „bankę”, która nas chroni przed „rzeczywistością”, ale i od niej odseparowuje.

FK: Profesorze Elsaesser, bycie Pańskim gościem było dla mnie przyjemnością i dziękuję za Pana spostrzeżenia.

TE: Dziękuję.

Tłumaczenie:

Fryderyk Kwiatkowski, Mateusz Tokarski

Źródła cytowań

- CUARÓN, ALFONSO, reż. (2013), *Gravity*, Warner Bros. Pictures.
- LITVAK, ANATOL, reż. (1932), *Das Lied Einer Nacht*, UFA.
- LEE, ANG, reż. (2012), *Life of Pi*, 20th Century Fox.
- LUMIÈRE, AUGUST, LOUIS LUMIÈRE, reż. (1895), *L'arrivée d'un Train à La Ciotat*, Société Lumière.
- CAMERON, JAMES, reż. (2009), *Avatar*, 20th Century Fox.
- CRARY, JONATHAN (1990), *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge; MA: MIT Press.
- DOANE, ANN MARY (2002), *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*, Cambridge; MA: Harvard University Press.
- ELSAESSER, THOMAS (1986), 'The New Film History', *Sight and Sound*: 4 (55), ss. 246–251.
- ELSAESSER, THOMAS (1999), 'Sounds Beguiling: Franz Hofer and the Transformation of Music Genres in Early German Cinema', w: Leonardo Quaresima, Alessandra Raengo, Laura Vichi (red.), Udine: Forum, ss. 391-406, online: http://www.thomas-elsaesser.com/images/full_texts/sounds%20beguiling%20-%20franz%20hofer%20%20genre.pdf [dostęp: 15.12.2017].
- ELSAESSER, THOMAS (2002), 'Betörende Töne. Franz Hofers Weihnachtsglocken', w: Thomas Elsaesser, *Filmgeschichte und Frühes Kino: Archäologie eines Medienwandels*, München: text + kritik, ss. 171-190.
- ELSAESSER, THOMAS (2006), 'La notion de genre et le film comme produit « semi-fini » : l'exemple de *Weihnachtsglocken* de Franz Hofer (1914)', 1895. *Revue d'Histoire du Cinéma*: 3 (50), ss. 67–85, online: <http://journals.openedition.org/1895/1262>, [dostęp 15.12.2017].
- ELSAESSER, THOMAS (2016), *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- ELSAESSER, THOMAS, ADAM BARKER, red. (1990), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, London: BFI Publishing.
- ELSAESSER, THOMAS, MICHAEL WEDEL (1996), *A Second Life: German Cinema's First Decades*, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- ELSAESSER, THOMAS, MALTE HAGENER (2009), *Film Theory: An Introduction Through the Senses*, London: Routledge.
- FOUCAULT, MICHEL (1977), *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, New York: Pantheon Books.
- HOFER, FRANZ, reż. (1914), *Weihnachtsglocken 1914 – Heimgekehrt*.
- HEDIGER, VINZENZ, PATRICK VONDERAU (2009), *Films That Work: Industrial Film and the Productivity of Media*, Amsterdam: Amsterdam University Press.

- IÑÁRRITU, G. ALEJANDRO, rež. (2015), *The Revenant*, 20th Century Fox.
- KITTLER, A. FRIEDRICH (2006), *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford; CA: Stanford University Press.
- STRAUVEN, WANDA (2006), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- ZIELINSKI, SIEGFRIED (1999), *Audiovisions Cinema and Television as Entr'actes in History*, Amsterdam: Amsterdam University Press.