



You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Google Street View i nie-ludzka fotografia w projektach Jona Rafmana i Michaela Wolfa

Author: Agata Anna Stronciwilk

Citation style: Stronciwilk Agata Anna. (2021). Google Street View i nie-ludzka fotografia w projektach Jona Rafmana i Michaela Wolfa. "Er(r)go" (Nr 43, [z.] 2(2021), s. 281-209), DOI: 10.31261/errgo.9222



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego



Google Street View i nie-ludzka fotografia w projektach Jona Rafmana i Michaela Wolfa

Google Street View and Non-human Photography
in Jon Rafman's and Michael Wolf's Projects

Abstract: The article is an attempt to reflect on the phenomenon of non-human photography. The starting point of the text is noticing that because of the automatization of the photographing process, the photography created by humans is merely one of the fields of contemporary photography. The article is an analysis of Jon Rafman's and Michael Wolf's artistic projects in which they utilize images created by automatic Google Street View cameras. Artists expose cracks, gaps and errors of this system, bringing their projects close to the field of glitch art. The vital aspects of the analysis are its reflection on the notion of non-human gaze, its questioning of the truthfulness of the photography, and its examination of how the Google Street View interface is constructed.

Keywords: nonhuman photography, Google Street View, Jon Rafman, Michael Wolf, glitch art

Stwierdzenie, iż nie tylko człowiek wykonuje zdjęcia, nie jest w dzisiejszych czasach niczym zaskakującym. Za obiektywem aparatu mogą znaleźć się inne zwierzęta lub też maszyny. Odpowiednio zaprogramowany aparat może również wykonywać fotografie bez bezpośredniego udziału człowieka, czego przewrotnym przykładem jest *Trophy Camera* Driesa Depoortera – aparat, który nie tylko wykonuje samodzielnie zdjęcia, lecz także sam je “ocenia”¹. Oczywiście, można zbagatelizować te zjawiska i uznać, że są one marginalne z perspektywy refleksji nad fotografią. Uważam jednak, że jest wręcz przeciwnie i ujawniają one istotne zagadnienia dotyczące spojrzenia, istoty fotografii oraz jej estetycznego i artystycznego wymiaru. Niniejszy tekst będzie więc refleksją o nie-ludzkiem spojrzeniu oraz jego potencjalnym artystycznym wymiarze. Joanna Żylińska

1. Artysta zaprojektował specjalny aparat wyposażony w sztuczną inteligencję, która przeanalizowała wszystkie zwycięskie zdjęcia World Press Photo od 1955 roku. Aparat przechowuje i automatycznie upublicznia na stronie internetowej jedynie te zdjęcia, które odpowiadają schematom zwycięskich fotografii: <https://driesdepoorter.be/trophy-camera> (4.06.2020).

wskazywała, że nie możemy już pojmować fotografii jako jedynie ludzkiej działalności – proces fotografowania ulega bowiem automatyzacji, więc zdjęcia wykonywane przez człowieka są dziś tylko jednym z obszarów współczesnej fotografii, nawet gdy wciąż dostrzegamy tendencję do uznawania, że jedynym². Żylińska opisuje obszary nie-ludzkiej fotografii, takie jak kamery CCTV, skanery, zdjęcia satelitarne i Google Street View. W tym kontekście przedmiotem analizy będą: projekt *9 eyes* realizowany od 2008 roku przez kanadyjskiego artystę Jona Rafmana oraz fotografie Michaela Wolfa.

Należący obecnie do jednych z najbardziej rozpoznawalnych artystów pracujących z nowymi mediami, Jon Rafman interesuje się rubieżami Internetu, *deep webem* oraz artystycznym recyklingiem internetowych odpadów. Fotograficzny projekt *9 eyes* wynika z jego fascynacji nie-ludzkim spojrzeniem obecnym w projekcie Google Street View (GSV)³. Interesujący jest fakt, że Rafman określa swoje działanie jako fotograficzne, chociaż nie zakłada ono w żadnym aspekcie wykonywania zdjęć przez człowieka, a jedynie pracę na gotowym materiale wizualnym⁴. Gest artysty polega w tym przypadku na wyborze i prezentowaniu na blogu zdjęć odnalezionych w zasobach GSV.

Projekt GSV rozpoczął się w Stanach Zjednoczonych Ameryki w 2007 roku. Samochody Google wyposażone zostały w dziewięć aparatów wykonujących częściowo nakładające się na siebie zdjęcia, które następnie łączone są ze sobą, aby utworzyć jeden obraz obejmujący 360^{o5}. W związku z tym, że pewne przestrzenie okazały się niedostępne dla samochodów, powstały także tzw. *trekkery*, które mogą być niesione na plecach, wózki (przeznaczone przede wszystkim do fotografowania wnętrza), *trike*, czyli rowery oraz skutery śnieżne. Co każde 10–12 metrów aparaty automatycznie wykonują zdjęcia. Dzięki temu w Internecie można oglądać panoramę dowolnego miejsca, ulicy, muzeum, w którym pojawił się aparat Street View.

Rafman nie dzieli wybranych przez siebie fotografii na żadne kategorie, a nawet zauważa, że wymykają się one kategoryzacji. Przyglądając się jednak wybranym przez niego zdjęciom, można dostrzec pewne kryteria, według których dokonuje selekcji. W efekcie cykl, częściowo opowiadający o nie-ludzkim spojrzeniu, zostaje wtórnie naznaczony ludzką, indywidualną optyką. Na tym w znacznej mierze zasadza się idea projektu *9 eyes* – sposób widzenia aparatu, użytego do celów czysto technicznych, zostaje skonfrontowany ze sposobem widzenia twórcy, który

2. Joanna Żylińska, "The Creative Power of Nonhuman Photography", w: *Photographic Powers*, red. Mika Elo, Marko Karo (Helsinki: Aalto University 2014), 132.

3. W niniejszej publikacji zdecydowałam się wprowadzić skrót GSV.

4. Projekt artysty dostępny na stronie: <https://9-eyes.com> (20.06.2020).

5. Zob. <https://www.google.com/streetview/> (5.06.2020).

dostrzega w powstałych zdjęciach potencjał artystyczny, estetyczny lub nawet krytyczny. Gest Rafmana zasada się na dokonaniu selekcji z dostępnego materiału wizualnego. Działanie to nie jest niczym nowym, znane jest wszak od czasów fotomontażu, *found footage* czy różnorodnych działań opartych na gromadzeniu przekazów wizualnych według ustalonych kategorii⁶, tworzeniu katalogów i archiwów (jak przykładowo słynny *Atlas Mnemosyne* Aby'ego Warburga). Rafman w żaden sposób nie ingeruje w zdjęcia, widoczne są jednak kryteria, według których dokonuje ich selekcji. Artysta wydaje się testować różnorakie estetyki i konwencje fotograficzne, które pojawiają się w zdjęciach, za którymi nie stoi ludzkie spojrzenie. Mechaniczna rejestracja produkuje więc zarówno nastrojowe krajobrazy, jak i "zaangażowane" zdjęcia reportażowe, surrealizujące wizje, a nawet fotografie abstrakcyjne.

Przykładowo, artysta wybiera niejednokrotnie fotografie, które mają szczególne walory estetyczne, zachwycają kompozycją, atmosferą, kolorystyką. Są to często nastrojowe pejzaże ukazujące zachody słońca czy zwierzęta na tle krajobrazu. Zdarza się, że kolorystyka zdjęć jest wyraźnie zaburzona, przez co przypominają one lomografię lub fotografie z zastosowanymi filtrami, tak popularnymi chociażby na portalu Instagram. Wiele z wyselekcjonowanych przez artystę ujęć przypomina zdjęcia reportażowe. Szczególnie często wyluskuje on takie, które ukazują przemoc, wypadki samochodowe, zdegradowane przestrzenie miejskie, slumsy, policyjne aresztowania i prostytutkę. Niektóre z nich można by wręcz ułożyć w osobne cykle, które mogłyby spełniać rolę wypowiedzi na określony temat. W takim ujęciu zbliżają się one do zaangażowanej społecznie fotografii, w której artysta naświetla, dokumentuje i w założeniu zwraca uwagę odbiorców na określony problem społeczny. Takie postrzeganie jest jednak oczywiście perspektywą narzuconą przez ludzkie spojrzenie, które rozpoznaje znane konwencje i kody wizualne. Paradoksalnie, gdy przyglądamy się temu, jak "patrzy" GSV, zaczynamy także dostrzegać, w jaki sposób ustrukturyzowana jest nasza własna percepcja.

Część z fotografii została wyszukana ze względu na ich niepokojący i nieco surrealistyczny charakter. Można podzielić je na dwie kategorie: w jednej poczucie "dziwności" wynika z samego charakteru fotografowanego wycinka rzeczywistości, w drugiej jest efektem błędów i zakłóceń działania aparatu. Do pierwszej kategorii można zaliczyć zdjęcia, ukazujące pozornie zupełnie zwyczajne sytuacje i przestrzenie, w których pojawia się zaskakujący lub nieprzystający element. Przykładowo na jednej z fotografii widzimy niewielką zabudowę, samochody

6. O tworzeniu kolekcji jako artystycznej odpowiedzi na nadprodukcję obrazów Zob. Tomasz Ferenc, "Kolekcjonowanie, przetwarzanie, niszczenie. O strategiach postępowania wobec nadmiaru fotografii", *Kultura Współczesna. Teoria. Interpretacje. Praktyka* nr 1(79) (2013), 45–58.

stojące na parkingu oraz przechadzającego się obok nich tygrysa. W innej, na tle starego cmentarza, za kamiennym murem widoczne są sylwetki pędzących koni, które wyglądają niczym zjawy. W kolejnej, na tle architektury Rzymu pojawia się postać w płaszczu, przypominająca rzymskiego centuriona. Przyglądając się tym fotografiom, zaczynamy kwestionować realność ukazanych sytuacji.

Patrzeć i widzieć nie są tym samym, na co zwracał uwagę chociażby Władysław Strzemiński, gdy pisał, że ludzkie widzenie to nie tylko bierny odbiór doznań wzrokowych⁷. Artysta w słynnej *Teorii widzenia* opisywał przemiany ludzkiego spojrzenia, które nie sprowadza się jedynie do aspektów związanych z fizjologią ludzkiego oka. Związane jest ono również z pracą intelektu – “istnieje wzajemny wpływ myśli na widzenie i widzenia na myśl”⁸. Również Nicholas Mirzoeff wskazywał kognitywną złożoność procesów postrzegania, podobnie jak Strzemiński, zwracając uwagę na fakt, że widzenie jest procesem analizy umysłowej, a nie prostym aktem⁹.

Można patrzeć i nie widzieć, co udowodniali niegdyś Christopher Chabris i Daniel Simons w eksperymencie dotyczącym selektywności uwagi¹⁰. W teście, który zatytułowali *The Invisible Gorilla*, naukowcy badali, w jaki sposób ukierunkowanie percepcji powoduje, że pewne elementy otoczenia przestają być dostrzegane. W ramach eksperymentu Chabris i Simons prezentowali grupie badawczej krótki film ukazujący dwie drużyny podające sobie piłkę. Skoncentrowanie uwagi badanych na liczeniu podań powodowało, że nie wszyscy dostrzegali, iż w pewnym momencie przez sam środek pomieszczenia przechodzi osoba przebrana za goryla. Badani patrzyli na niego, lecz go nie widzieli. Kamera jednak rejestruje wszystko, będąc niezależną od tego typu selektywności uwagi. Jest to jeden z aspektów, który pozwala wierzyć w “obiektywność” takiego spojrzenia, które nie koncentruje się na wybranym aspekcie rzeczywistości, lecz jedynie ją rejestruje, każdy jej element traktując w taki sam sposób.

Widzenie peryferyjne, kolejne zniekształcenia i deformacje wynikające z niedoskonałości ludzkiego oka wpływają na nasz sposób widzenia otaczającej rzeczywistości. W związku z tym w rozwijających się nowych technologiach dostrzegano obietnicę spojrzenia, które będzie pozbawione tego typu niedoskonałości. Takie przekonanie widoczne było przykładowo w refleksji Dżigi Wiertowa, który uznawał, że kamera “widzi” lepiej niż człowiek, bowiem unika deformacji

7. Zob. Władysław Strzemiński, *Teoria widzenia* (Łódź: Muzeum Sztuki w Łodzi, 2016).

8. Strzemiński, *Teoria...*, 51.

9. Zob. Nicholas Mirzoeff, *Jak zobaczyć świat*, przeł. Łukasz Zaremba (Kraków–Warszawa: Wydawnictwo Karakter, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, 2016).

10. Mirzoeff, *Jak zobaczyć...*, 88–91. Dokumentacja eksperymentu dostępna również na stronie: http://www.theinvisiblegorilla.com/gorilla_experiment.html (5.06.2020).

i złudzeń, którym podlega ludzkie oko¹¹. Zdaniem Wiertowa to kamera pozwala ukazać prawdę o świecie. Takie ujęcie związane jest z przekonaniem, iż spojrzenie kamery/aparatu jest doskonalsze niż spojrzenie człowieka. Czy jest to patrzenie bez widzenia? Pozbawione myśli, interpretacji, mentalnego filtra selekcyjnego postrzegane elementy rzeczywistości?

André Bazin pisał, że “obiektywizm fotografii nadaje obrazowi siłę wiarygodności, nieistniejącą w innych utrwalonych utworach plastycznych”¹². Od początków tego medium funkcjonowało przekonanie, iż fotograficzna reprezentacja obiektu jest potwierdzeniem jego istnienia. Z czasem jednak optymizm dotyczący poznawczych walorów fotografii został zastąpiony rosnącym sceptycyzmem, szczególnie w kontekście rozwoju technologii cyfrowych¹³. Współcześnie mamy świadomość, że żadne medium nie zbliża nas do prawdy o świecie, a każda rejestracja jest również kreacją. Jednakże wciąż tli się w nas zaufanie wobec spojrzenia kamery/aparatu, które jest wiarygodniejszym świadkiem zdarzenia niż ludzkie oko. Wiarygodniejszym, gdyż niez zaangażowanym i obiektywnym. Odzwierciedlenie odnajduje tu filozoficzne przekonanie o niemożliwości dotarcia do “rzeczy samej w sobie”, co wynika z ograniczoności ludzkiej percepcji. Nie możemy postrzegać świata, takim jaki jest, lecz jedynie takim, jakim nam się jawi. Ale czy inne, nie-ludzkie spojrzenie jest w stanie to osiągnąć?

Nawet jeśli pozbawione ograniczeń, które zdeterminowane są fizjologią ludzkiego oka, spojrzenie kamery/aparatu, nie jest spojrzeniem “absolutnym” lub też, jak niegdyś wierzono, “obiektywnym”. Jego ograniczenia związane są chociażby z kątem widzenia kamery/aparatu, jej ustawieniem czy różnego typu szumami i zakłóceniami. Widoczne jest to przykładowo w opisywanym projekcie Rafmana, eksponującym kolejne zniekształcenia i błędy, wynikające z zakłóceń działania aparatu. Fakt, iż jednym z kryteriów wyboru fotografii do cyklu *9 eyes* artysta uczynił właśnie występowanie wspomnianych szumów, zbliża ten projekt do działań z zakresu *glitch artu*. Jak zauważa Andrzej Marzec, *glitchem* nazywamy “zakłócenie czy też przerwę w oczekiwanej, konwencjonalnej transmisji informacji, prowadzącą do powstania awarii lub błędu”¹⁴. Estetyka *glitch*

11. Dżiga Wiertow, *Człowiek z kamerą*, przeł. Tadeusz Karpowski (Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1976).

12. André Bazin, “Ontologia obrazu fotograficznego”, w: *Fotospołeczeństwo. Antologia tekstów z socjologii wizualnej*, red. Małgorzata Bogunia-Borkowska, Piotr Sztompka (Kraków: Znak, 2012), 424.

13. Zob. William John Thomas Mitchell, “Okno zrekonfigurowane. Prawda wizualna w epoce post-fotograficznej”, przeł. Justyna Kucharska, Katarzyna Stanisł, w: *Teoria i estetyka fotografii cyfrowej*, red. Piotr Zawojski (Warszawa: Narodowe Centrum Kultury, 2017), 95–117.

14. Andrzej Marzec, “Glitch art – sztuka resztek, zakłóceń i widm”, *Czas Kultury* 2 (2017) (193), 168.

koncentruje się na artystycznym i krytycznym potencjale błędów, które pojawiają się w przekazach nowych mediów. W wybranych przez Rafmana fotografiach mamy do czynienia przykładowo ze zmianą koloru, powidokami, przesunięciami.

Artysta eksploruje także estetyczne aspekty wspomnianych błędów i zakłóceń. Jednocześnie wskazuje na niedoskonałość, pojawiającą się również w przypadku nie-ludzkiego spojrzenia maszyny, które miało być pozbawione ograniczeń ludzkiego oka. Marzec porównuje *glitch art* do Derridiańskiego projektu dekonstrukcji, opierającej się wszak na poszukiwaniu wyrwy, szczeliny w tradycyjnych systemach myślowych oraz ujawnianiu niespójności, które rozbijają koherencje tych systemów. Zdaniem Marca działania z zakresu *glitch artu* mogą funkcjonować jako “narzędzia służące do krytycznej analizy współczesnej rzeczywistości oraz systemu jej reprezentacji”¹⁵. Cytat ten można odnieść właściwie do całego projektu Rafmana, jednak wydaje się, że zdjęcia nieostre, ze zmienionymi barwami lub zupełnie nieczytelne, w sposób szczególny zadają pytanie o nie-ludzkie spojrzenie oraz jego zaburzenia, które powodują rozdział pomiędzy fotografowanym obiektem a samą fotografią lub może precyzyjniej: określając, uwidaczniają rozdział, który wszak zawsze jest obecny. Sztuka ujawniająca błędy i zniekształcenia niejednokrotnie eksponuje również samo medium, które przestaje być “przezroczyste”, co widoczne jest również w projekcie artysty.

Rafman podejmuje refleksję dotyczącą tego, z jakim spojrzeniem mamy do czynienia w przypadku aparatów GSV:

Ze swoim zakładanym neutralnym spojrzeniem, fotografia Street View miała cechy bezpośrednio niezaburzonej przez wrażliwość czy cele ludzkiego fotografa. Kuszące było postrzeganie tych obrazów jako neutralnej i uprzywilejowanej reprezentacji rzeczywistości – tak jakby Street View, wymykając się wszelkim kontekstom społecznym poza geoprzestrzenną ciągłością, tworzyło prawdziwą fotografię dokumentalną, chwytając fragmenty rzeczywistości odarte z jakichkolwiek kulturowych intencji¹⁶.

Spojrzenie “dziewięciu oczu” jest pozbawione empatii i beznamiętne. Jest to jednocześnie spojrzenie w pewien sposób “płaskie”, niewyróżniające żadnego z elementów rzeczywistości. Nie ocenia, nie wybiera, nie potępia. Dziewięć oczu patrzy na wszystko z taką samą intensywnością, nic nie ma dla nich znaczenia, nic ich nie zachwyca ani nie porusza. A pomimo tego bezustannie fotografują. Automatyzacja procesu fotografii może wskazywać, że wierniej odzwierciedlają one rzeczywistość niż fotografie wykonywane przez człowieka, które nacecho-

15. Marzec, “Glitch art...”, 168.

16. Jon Rafman, “The Nine Eyes of Google Street View”, <http://artcity.com/2009/08/12/img-mgmt-the-nine-eyes-of-google-street-view> (5.06.2020).

wane są jego indywidualnym spojrzeniem, emocjami, wizją świata czy koncepcją artystyczną.

Widoczne jest jednak, że GSV to nie tylko “czysta” rejestracja otoczenia, gdyż sama obecność aparatu modyfikuje zachowania osób, które znajdują się przed obiektywem. Ludzie świadomi obecności “dziewięciu oczu” zaczynają performować, niejednokrotnie reagują agresją, manifestując tym samym sprzeciw wobec bycia rejestrowanym bez swojej zgody. Niechęć wobec bycia fotografowanym objawia się przykładowo w pokazywaniu obraźliwych gestów lub obnażaniu się przed aparatem. Innym typem reakcji jest próba schowania się, ucieczki przed jego spojrzeniem. Działania te ujawniają wątek przemocy związanej z władzą spojrzenia oraz z samym aktem fotografowania. Kwestia rozpowszechniania wizerunków od początku była jednym z istotniejszych zagadnień prawnych związanych z projektem GSV. W związku z tym wszystkie twarze, które pojawiają się na fotografiach, zostają zamazane. Istnieje jednak osobna kategoria reakcji, związana z tym, że istnieją osoby dokładnie śledzące trasę samochodów Google i celowo umawiające się po to, by aranżować fikcyjne, czasem nietypowe sytuacje. W efekcie bezosobowa rejestracja zderza się ze spektaklem odgrywanym przed nie-ludzkim okiem – oczywiście docelowo skierowanym do ludzkiego widza, który zobaczy w Internecie powstałe fotografie.

Zwrócić należy również uwagę na zróżnicowany charakter kategorii estetycznych, według których Rafman dokonywał wyborów poszczególnych zdjęć do cyklu. Artysta przyznawał, że wpływ na jego decyzje miała znajomość historii fotografii i jej różnorodności stylistycznej¹⁷. Widoczne jest, że przywiązywał dużą wagę do formalnych aspektów zdjęć, ich kolorystyki czy kompozycji. W cyklu *9 eyes* można dostrzec zdjęcia, które nasuwają skojarzenia z fotografią uliczną oraz takie, które kojarzą się z koncepcją “decydującego momentu” Henriego Cartiera-Bressona – wyglądające niczym chwytane na gorąco i wynikające z szybkiej reakcji na zaobserwowane wydarzenie. W tym kontekście szczególnie interesujący jest fakt, iż stoi za nimi nie-ludzkie spojrzenie.

Rafman podkreśla, że fotografie GSV mają swoją charakterystyczną estetykę – “zamazanie twarzy, wyjątkowa cyfrowa tekstura oraz zakrzywione wrażenie głębi, wynikające z panoramicznego ujęcia są charakterystyczne dla gramatyki wizualnej Street View”¹⁸. W swym cyklu nie stara się tuszować pochodzenia fotografii, pozostawiając charakterystyczne strzałki nawigacyjne w lewym górnym rogu, które stają się ważnym elementem wizualnym tych zdjęć. Rafman zwrócił uwagę na to, że fotografie te pozbawione są fotografa, jednak wciąż pozostają tekstami

17. Zob. Rafman, “The Nine Eyes...”.

18. Rafman, “The Nine Eyes...”.

kultury, które domagają się interpretacji¹⁹. Owo poszukiwanie sensu i znaczenia wynikać może z ludzkiej potrzeby tworzenia narracji, zdjęcia wszak są dla nas opowieściami o czymś oraz stają się punktem wyjścia dla opowieści²⁰. Omawiany cykl wydaje się pokazywać, że ta „narracyjność” obecna jest niemalże w każdej fotografii, także tej, która nie została wykonana bezpośrednio przez człowieka.

Artysta w wypowiedziach dotyczących *9 eyes* przywołuje również kontekst boskiego spojrzenia, oddzielonego od tego, co postrzega, całkowicie niezaangażowanego w obserwowaną rzeczywistość. Według religijnych wyobrażeń, boskie oko jest oceniające, a permanentna boska obserwacja gwarantuje, że zarówno zło, jak i dobro nie umkną jego postrzeżeniu. Metafora boskiego wzroku wydaje się jednak bardziej adekwatna w kontekście permanentnego oglądu usieciowionego monitoringu, niż w przypadku spojrzenia „dziewięciu oczu”, które – jak się okazuje – posiada znaczące ograniczenia.

Projekt Rafmana wydaje się przede wszystkim opowieścią o totalizującym, nie-ludzkim spojrzeniu, które stara się ogarnąć cały świat, jednak za każdym razem, świat ten w pewien sposób mu umyka. Cykl artysty może nasuwać skojarzenia z panoptyzmem, jednak spojrzenie GSV jest w pewien sposób odmienne od wzroku panoptycznego strażnika. Model Jeremy’ego Benthama zakładał bowiem stałość oraz istnienie centrum, z którego roztacza się spojrzenie. Google Street View jest zaś spojrzeniem nomadycznym i niedoskonałym. Ciągłe przemieszczanie się samochodu, skutera czy wózka powoduje, że GSV szybko traci z obszaru widzenia to, co mija. Paradoksalnie, GSV „widzi” więc niewiele i wiele jednocześnie. Z jednej strony w danym momencie obejmuje spojrzeniem niewielki obszar, swoje bezpośrednie otoczenie, a z drugiej, magazynuje w postaci fotografii wszystkie pozostałe widoki. Na specjalnej mapie dostępnej na stronie projektu GSV można zaobserwować, jak wiele miejsc zostało już sfotografowanych i zdigitalizowanych, co może nasuwać skojarzenie z przytaczaną przez Jeana Baudrillarda narracją Jorge Luisa Borgesa o mapie, która całkowicie pokrywa się z terytorium²¹. Kolejne nowe wehikuły GSV, mające za zadanie dotarcie do każdej, nawet trudno dostępnej przestrzeni, wskazują na niemalże maniacką chęć zreprodukowania, skopiowania całego świata. Jednak „wzrok” GSV paradoksalnie jest wszędzie i nigdzie jednocześnie, co wynika z faktu, że tak jak każda fotografia, uwidacznia to, co jest już w przeszłości, przeciwstawiając się aktualności monitoringu. Zreprodukowane przestrzenie zostają wyrwane

19. Rafman, „The Nine Eyes...”.

20. Jakub Dziewit, *Aparaty i obrazy. W stronę kulturowej historii fotografii* (Katowice: grupakulturalna.pl, 2014), 12.

21. Zob. Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. Sławomir Królak (Warszawa: Wydawnictwo Sic!, 2005), 5–6.

z *continuum* czasowego oraz zamrożone w bezczasie. Wirtualne “spacerowanie” po sfotografowanych przestrzeniach jest zawsze doświadczeniem ich przeszłości, widzimy je tak, jak zobaczyło je “oko” GSV miesiąc, rok lub nawet kilka lat temu. Oglądamy więc miejsca i obiekty, które mogą już nie istnieć. Jeśli panoramy GSV miałyby pozostać aktualne, wymagana byłaby ich permanentna aktualizacja – co wymagałoby zastosowania techniki monitoringu, a nie fotografii.

Można również spojrzeć na powstały cykl jak na próbę odzyskania zawłaszczzonego spojrzenia. Mirzoeff wspominał, że “Google, Apple, Microsoft – i jakikolwiek inny gigant cyfrowy, który przyjdzie po nich – ustawiają się pomiędzy nami a światem, starannie filtrując to, co możemy zobaczyć i poznać za pomocą ekranów i oprogramowania”²². Google posiada możliwość ramowania naszej percepcji, w związku z czym Rafman poszukuje nowych ram w obrębie tych już istniejących, tym samym przywracając znaczenie ludzkiego spojrzenia. Ujawnia się tym samym krytyczny potencjał opisywanego cyklu, dotyczący pytania o to, do kogo przynależy władza nad kształtowaniem naszego spojrzenia.

W GSV zamknięty został niemalże cały świat, a różnorodność wydarzeń, sytuacji, które uchwyciło “dziewięć oczu” powoduje, że wirtualne, panoramiczne spacery są nieustającym źródłem inspiracji dla fotografów²³. Bez wątpienia działania tego typu, podobnie jak projekt Rafmana, mają wymiar przywracania kontroli, podkreślania znaczenia ludzkiego spojrzenia, które “wyławia” z potoku pozbawionych znaczenia panoram to, co ważne, poruszające, ciekawe. Fotografowie zastępują przemieszczanie się w realnej przestrzeni wirtualnym spacerowaniem po zreprodukowanych ulicach, “fotografując” zastane obiekty i sytuacje. Tak jak w każdej praktyce fotograficznej, bacznie obserwują otoczenie w poszukiwaniu tego, co przyciągnie ich uwagę. Zasadnicza różnica jest taka, że niejednokrotnie nie muszą naciskać spustu migawki – zdjęcie jest już zrobione, co więcej, przecież poruszają się oni “w” zdjęciach. Przestrzenie, po których się poruszają, są już de facto przestrzeniami fotograficznymi. Artyści wcielają się w rolę wirtualnych flâneurów, przemierzających ulice kolejnych miast. Jest to jednak szczególny typ przemieszczania się, jednocześnie powiązany z unieruchomieniem ciała, co – jak zwracał uwagę Lev Manovich – w kontekście ekranów jest powszechnym zjawiskiem²⁴.

22. Mirzoeff, *Jak zobaczyć...*, 170.

23. Oprócz opisywanych projektów Jona Rafmana i Michaela Wolfa wymienić można cykl *A New American Picture* Douga Rickarda, *No Man's Land* Mishki Henner czy *Cinemascapes* Aarona Hobsona, Zob. Paul Moakley, “Street View and Beyond: Google's Influence on Photography”, *Time*, 2012, <http://time.com/55683/street-view-and-beyond-googles-influence-on-photography/> (4.06.2020).

24. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański (Warszawa: Oficyna Wydawnicza Łośgraf, 2011), 188.

Michael Wolf w swych działaniach fotograficznych również wykorzystywał materiał wizualny pozyskany z Google Street View²⁵. Podobnie jak w przypadku *9 eyes* Rafmana, realizowane przez niego projekty stają się fuzją ludzkiego i nie-ludzkiego spojrzenia (właściwie jak każda fotografia, tutaj jednak dokonuje się to na innym poziomie). W przeciwieństwie do Rafmana, w przypadku działania Wolfa sam akt fotografowania pozostaje obecny. Artysta wykonywał bowiem zdjęcia ekranu, na którym obserwował przestrzenie GSV.

Estetyka fotografii Wolfa jest więc odmienna, widoczne jest bowiem, że mamy do czynienia z fotografią obrazu z monitora, co uwidacznia się w specyficznej “ziarnistości” zdjęć. Działania obu artystów, pomimo swego podobieństwa, ujawniają zasadniczą różnicę – pierwszy z nich rezygnuje bowiem z samego gestu fotografowania, koncentrując się na wynajdywaniu interesujących go z różnych względów materiałów wizualnych, traktując GSV niemalże jako magazyn fotograficznych *ready-made*, podczas gdy Wolf pozostaje być może bardziej klasyczny w kontekście pewnej tradycji myślenia o fotografii, dokonując bezpośrednio aktu wykonania zdjęcia. W przypadku Rafmana mamy do czynienia z nie-ludzką fotografią, której artysta nadaje znaczenie poprzez swój autorski wybór. W przypadku projektów Wolfa mamy do czynienia niejako z fotografią drugiego stopnia, możemy mówić wręcz o pewnej tektonice, w której ludzkie i nie-ludzkie spojrzenia tworzą poszczególne warstwy. Wolf fotografuje fotografie – działanie to samo w sobie nie jest zaskakujące, znane jest chociażby ze słynnego cyklu *After Walker Evans* Sherrie Levine. Jednak w tym przypadku ciekawym aspektem jest nawarstwienie się kolejnych technologicznych zapośredniczeń pomiędzy realnym obiektem a spojrzeniem odbiorcy: obiektywu Street View, ekranu komputera, obiektywu aparatu artysty oraz niejednokrotnie ponownie ekranu komputera, gdy oglądamy opisywane projekty na stronie internetowej.

Wolf dzielił swoje fotografie związane z GSV na kilka cykli. Niektóre z nich dotyczą poszczególnych wirtualnie zreprodukowanych miast – Paryża czy Manhattanu – lub wręcz konkretnych obiektów, przykładowo *Wieży Eiffla* (artysta wybiera w tym przypadku wszystkie fotografie GSV, na których widoczna jest tytułowa wieża). Seria *Fuck you* ukazuje postaci wykonujące tytułowy gest, tym samym pojawia się tu wspomniana już kwestia próby obrony przed spojrzeniem aparatu. Gest ten staje się formą oporu, wyrazem świadomości powiązania pomiędzy obrazem a władzą lub wyrazem bezsilności i niechęci do bycia fotografowanym. Wolf wyraźnie zainteresowany jest również estetyką *glitch*, co widoczne jest w cyklu *A Series of Unfortunate Events*, w którym eksploruje on aspekty związane ze zniekształceniami, błędami, ale również tytułowymi

25. Opisywane projekty można zobaczyć na oficjalnej stronie artysty, <http://photomichaelwolf.com> (26.06.2020).

nieszczęśliwymi wydarzeniami: wypadkami, aktami przemocy, pożarami. Projekt *Interface* w sposób szczególny uwidacznia natomiast interfejs GSV. Wolf eksponuje sam kursor lub też strzałki, które wskazują kierunki przemieszczania się w przestrzeni Street View, znaczniki miejsca, wyświetlające się nazwy ulic i różnego typu komunikaty (przykładowo “this image is no longer available”). Manovich wskazywał, że współcześnie interfejsy stwarzają nowe możliwości dla sztuki i komunikacji, zauważał również, że “monitor podłączonego do sieci komputera staje się oknem, przez które zobaczymy miejsca odległe o tysiące kilometrów”²⁶. Badacz zwracał uwagę na pozorną przezroczystość interfejsów. Przyzwyczajamy się do nich, w związku z czym przestają być dla nas widoczne. Tymczasem wszystkie treści, do których mamy dostęp przy pomocy komputera, zapośredniczone są poprzez interfejs – zdaniem Manovicha jest on rodzajem kodu, który prawie nigdy nie pozostaje neutralny, może bowiem narzucać własny model świata, ideologię i logikę. Jak pisze:

interfejs kształtuje nawet sposób, w jaki użytkownik postrzega sam komputer, a także dowolny obiekt medialny, do którego ma dostęp poprzez komputer. Pozbawiając różne media ich pierwotnych cech, interfejs narzuca im swoją logikę²⁷.

Wolf, eksponując w swym cyklu interfejs, który pozwala na przemieszczanie się po zdigitalizowanych ulicach, uwidacznia konstrukcję tej wirtualnej przestrzeni oraz jej ograniczenia. “Rozglądając” się po miejscach zreprodukowanych w GSV mamy wrażenie spójności panoram, zapominamy, że są efektem sklejanego ze sobą kilku fotografii. Dzięki niewidocznemu procesowi “zszywania” ulegamy złudzeniu jedności powstałego obrazu. Można to odnieść do stwierdzenia Mirzoeffa dotyczącego dzisiejszego sposobu wizualizowania świata, gdy pisze on, że “składamy go z fragmentów, zakładając, że to, co widzimy, jest spójne i odpowiada rzeczywistości”²⁸. Eksponując błędy i zaburzenia, obaj artyści uwidaczniają sfragmentaryzowanie wirtualnych przestrzeni, ukazują ich ograniczenia, szczeliny i momenty rozpadu. Dotyczy to zarówno interfejsu, jak i tworzonego w jego ramach obrazu rzeczywistości. Rafał Nahirny wskazywał na niezwykle ład panujący w świecie zreprodukowanym przez GSV, objawiający się przykładowo tym, że fotografie wykonywane są jedynie przy słonecznej pogodzie²⁹. Autor zwraca jednak uwagę na wspomniane już *glitche*, które wprowadzają niezakładaną przez twórców GSV estetykę niepokoju i niesamowitości oraz sprawiają, że przedstawiona rze-

26. Manovich, *Język nowych...*, 176.

27. Manovich, *Język nowych...*, 142.

28. Mirzoeff, *Jak zobaczyć...*, 24.

29. Rafał Nahirny, “Nadnaturalny horror w *Google Street View*. Estetyka niepokoju a obraz ładu w przestrzeni miejskiej”, *Studia Etnologiczne i Antropologiczne*, t. 15 (2015), 69.

czywistość “momentami odpowiada bardziej logice marzenia sennego, a nawet koszmaru niż technologicznej funkcjonalności”³⁰. Zarówno Rafman, jak i Wolf nie są zainteresowani funkcjonalnością Street View, nie używają więc programu zgodnie z jego przeznaczeniem, szukając raczej fotografii, które z perspektywy użyteczności tego systemu są rodzajem zakłócenia lub wręcz błędu.

Szczególnie interesujący jest również projekt *Portraits*, w którym Wolf fotografuje w dużym powiększeniu twarze przechodniów, które zgodnie z zasadami funkcjonowania GSV są zamazane. Twarze stają się jedynie zarysami, a postaci ze zdjęć przypominają duchy lub zjawy. Być może artysta ukazuje tutaj istotny aspekt fotografii GSV, który wynika z jej nie-antropocentryczności. Człowiek nie tylko nie jest tu fotografującym podmiotem, nie jest również istotnym przedmiotem tych fotografii. Ludzka obecność z perspektywy GSV jest zupełnie zbędna, jest elementem przeszkadzającym. Co więcej, okazuje się ona zbędna z obu stron obiektywu. Ważna jest sama przestrzeń, a nie zamieszkujący ją ludzie. W swym projekcie filozofii fotografii Vilém Flusser wyraźnie antagonizował relację pomiędzy człowiekiem a aparatem, wskazując, iż ten ostatni działa według ustalonego programu, a człowiek staje się jedynie jego funkcjonariuszem³¹. W kontekście GSV i automatyzacji procesu fotografowania wydaje się to jeszcze wyraźniejsze – aparat potrzebuje bowiem człowieka jedynie po to, aby móc się przemieszczać.

Czy fakt, iż mamy do czynienia z nie-ludzką fotografią przekreśla jej estetyczny i artystyczny wymiar? Czy zakładana ludzka intencjonalność leży u podstaw naszego rozumienia fotografii jako dzieła sztuki? Jak wskazuje Jakub Dziewit:

to, że zdjęcie było wykonywane przez maszynę, było zarzutem wobec fotografii, który nigdy do końca nie został obalony. Był to jeden z koronnych argumentów, przez które krytycy nie chcieli uznać fotografii jako części świata sztuki – dla nich nie było tam po prostu elementu ludzkiej kreacji³².

Dziś niewiele osób jest skłonnych kwestionować status fotografii jako dzieła sztuki. Aparat pojmowany jest przede wszystkim jako narzędzie, którym posługuje się artysta, jawi się on jako “przedłużenie” ludzkiego oka, a spojrzenie człowieka pojmowane jest jako dominujące. Niejednokrotnie uznajemy, że to właśnie ono oraz ludzka wrażliwość i emocje kryją się za każdym zdjęciem. Co jednak w sytuacji, gdy tak nie jest? Gdy fotografem nie jest człowiek, lecz maszyna? Można oczywiście stwierdzić, że przecież została ona zaprogramowana przez człowieka. Jednak tym, co wydaje się szczególnie interesujące, jest artystyczny potencjał fotografii

30. Nahirny, “Nadnaturalny horror...”, 77.

31. Zob. Vilém Flusser, *Ku filozofii fotografii*, przeł. Jacek Maniecki (Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2015).

32. Dziewit, *Aparaty i obrazy...*, 63–64.

powstałej bez bezpośredniego udziału człowieka, to znaczy w sytuacji, gdy to nie on wybiera element rzeczywistości, kadruje i naciska spust migawki. Trudno o bardziej antropocentryczną kategorię niż pojęcie sztuki, które nierozłącznie powiązane jest z człowiekiem i jego aktem kreacji. Samo pytanie dotyczące tego, czy nie-ludzkie istoty mogą tworzyć sztukę, wydaje się zaprzeczać jej istocie. Jak się jednak okazuje, fotografia wykonana przez maszynę może okazać się niemożliwa do odróżnienia od tej wykonanej przez człowieka. W takim wypadku należy zadać pytanie: czy jej nie-ludzka proveniencja dyskwalifikuje estetyczne i artystyczne walory? Możemy argumentować, że ważnym aspektem sztuki jest jej celowość i intencjonalność, a w przypadku fotografii wykonanych przez same aparaty efekt końcowy jest wynikiem przypadku. Jednak z drugiej strony, przypadkowość nie przekreśla artystycznego i estetycznego wymiaru danego dzieła. Nie-ludzka fotografia pozbawiona jest idei, konceptu, zamierzenia, które niejednokrotnie postrzegane są jako podstawy aktu twórczego. Jednak nawet, gdy zdystansujemy się wobec stwierdzenia, że nie-ludzkie podmioty są w stanie tworzyć dzieła sztuki, nie sposób zaprzeczyć, że fotografie przez nie wykonane mogą mieć istotne walory estetyczne i artystyczne. Uwidacznia to projekt Rafmana, który w mechanicznie wykonanych fotografiach odnajduje szereg tradycyjnych kategorii estetycznych (piękno, brzydotę, komizm), różne stylizyki (deformację, surrealizm) oraz różne odczucia (niepokój, fascynację, współczucie). Estetyczny wymiar nie-ludzkiej fotografii potrzebuje ludzkiego spojrzenia, które rzutuje znane kategorie i wartości na dane przedstawienie. Rafman pokazuje, jak wiele dzieje się na styku ludzkiej i nie-ludzkiej fotografii, w jaki sposób artysta może pracować z zastanym materiałem wizualnym, którego autorem jest sam aparat. Uwidacznia tym samym, że współcześnie zdjęcia wykonywane przez człowieka są tylko jednym z wymiarów fotografii (także tej artystycznej).

Flusser zauważał, że działania fotografa wymagają podjęcia gry z programem aparatu, inaczej pozostaje on jedynie "pstrykaczem", multiplikującym redundantne obrazy³³. W rozumieniu Flussera najlepsza fotografia to taka, w której fotografowi udaje się "przezwyciężyć" program aparatu i podporządkować go własnym celom. Jednak aparaty coraz bardziej autonomizują się wobec ludzkich zamiarów, co więcej, zdaniem autora podporządkowują sobie człowieka. Nieprzejrzystość programu aparatu powoduje, że nie każdy użytkownik stara się podejmować z nim grę. W efekcie aparat wymaga od "opętanego" nim właściciela, by ten nieustannie fotografował, popadając w fotomanię powtarzania tego samego, w efekcie stając się przedłużonym samowyzwalaczem – "jego zachowanie jest automatycznym

33. Flusser, *Ku filozofii...*, 92.

przedłużeniem funkcjonowania aparatu. Konsekwencją tego jest nieustanny potok nieświadomie wytwarzanych obrazów³⁴.

Fotografie, które Flusser nazywa informatywnymi, nie są przewidziane w programie aparatu, wymagają świadomej gry z nim, dokonywania “wyłomu” w uniwersum fotograficznym. Zdaniem filozofa aparaty zostały wynalezione, by funkcjonować automatycznie, niezależnie od ludzkich ingerencji:

taki właśnie był zamiar, który je wytworzył, że człowiek będzie z nich wykluczony. I niewątpliwie zamiar ten powiódł się. Podczas gdy udział człowieka maleje, programy aparatów, te sztywne gry kombinacyjne, stają się coraz bogatsze w elementy, coraz szybciej przeprowadzają kombinacje i już żaden człowiek nie potrafi ich przejrzeć i poddać kontroli³⁵.

Joanna Żylińska zadaje pytanie, czy relacja pomiędzy człowiekiem a technologią musi być tak silnie zantagonizowana, jak widoczne jest to w koncepcji Flussera. Badaczka zwraca uwagę, że fotografia zawsze jest w pewnym stopniu nie-ludzka³⁶. Ludzki wymiar fotografii objawia się w decyzjach dotyczących tego, co zostanie przedstawione oraz w jaki sposób. Jednak autorka zauważa, że przede wszystkim w amatorskiej fotografii zakładane decyzje są tak naprawdę afektywnymi reakcjami na wydarzenia, które rozgrywają się przed oczami fotografującego, stając się niemalże *automatycznymi* odruchami, niemającymi zbyt wiele wspólnego ze świadomym podejmowaniem decyzji. Innym wymiarem tej automatyzacji jest, jej zdaniem, działanie według istniejących w nas uprzednio ram, modelujących nasze spojrzenie, które staramy się odtworzyć w wyjątkowy sposób, nadając im indywidualny wymiar (autorka wymienia np. “dziecko biegnące do matki”, “dziewczyna zdmuchująca świeczkę z tortu urodzinowego”, “para przed Taj Mahal”). Powstające zdjęcia wpisują się w rozpoznany i czytelny dla wszystkich kod, a prawdziwy artyzm może być rozumiany jako gra z nim i działanie poza jego schematami.

Do GSV można też odnieść słowa Żylińskiej o “nieznaczącej fotografii” – to znaczy pozwalającej nam dostrzec rzeczy i zjawiska, które zostały uchwycone niemalże przypadkowo, “w których tematyczne ‘co’ nie jest kluczowym impulsem stojącym za powstaniem obrazu”³⁷. W takim rozumieniu wspomniane nadawanie znaczenia może być rozumiane jako podstawowa operacja ludzkiego oka. Żylińska postuluje odejście od proponowanej przez Flussera retoryki walki pomiędzy człowiekiem a aparatem w kierunku myślenia o ich nierozłącznym współistnieniu. Nie-ludzka fotografia przypomina nam o istnieniu innych spojrzeń oraz o czasowości tego ludzkiego. Zdaniem Żylińskiej nie-ludzka fotografia może z jednej strony stanowić

34. Flusser, *Ku filozofii ...*, 111.

35. Flusser, *Ku filozofii ...*, 131.

36. Żylińska, “The Creative...”, 139.

37. Żylińska, “The Creative...”, 145.

“reakcję na ludzką tendencję do reifikacji samego siebie, a z drugiej otwarcie w stronę radykalnej posthumanistycznej politycznej analizy”³⁸.

Projekty Rafmana i Wolfa można odnieść również do analizy Daniela Rubinsteina dotyczącej postludzkiej fotografii³⁹. Rubinstein posługuje się terminem *posthuman photography*, akcentując tym samym konieczność zakwestionowania dominacji ludzkiego spojrzenia. Autor wskazuje na konieczność przeformułowania myślenia w kategoriach podmiot–przedmiot czy kopia–oryginał, które dominują w naszym postrzeganiu fotografii. Zamiast tego proponuje oparty na koncepcji Deleuze’a i Guattariego rizomatyczny projekt, w którym fotografia pojmowana jest w całej sieci relacji – w stosunku do innych fotografii, przedmiotów, bytów, procesów i organizmów. Jak zauważa Rubinstein,

fotografia stoi u progu nowej ery, zdominowanej nie przez reprezentacje, lecz przez sieci i siatki oraz definiowanej nie poprzez podmiotowość obserwującego, lecz poprzez relacje pomiędzy połączonymi punktami i bytami, które nie mają ustalonych czy stabilnych tożsamości, ale produkują znaczenia przez skojarzenia, rozpowszechnianie, przetwarzanie i dzielenie się nimi za pomocą systemów *online*⁴⁰.

Zamiast wysuwać obawy dotyczące możliwego zastąpienia ludzkiej kreatywności przez zdjęcia wykonywane przez same aparaty, możemy zastanowić się nad artystycznym potencjałem nie-ludzkiej fotografii, która niekoniecznie zastępuje tę ludzką, lecz współwystępuje i przenika się z nią.

Pogląd, że automatyzacja procesu fotograficznego zwiastuje koniec fotografii, wynika z antropocentrycznej perspektywy. Fotografowanie nie jest procesem dostępnym jedynie dla człowieka. Zjawiskiem, które jest typowo ludzkie jest natomiast nadawanie znaczenia powstałym zdjęciom. Opisywane projekty Rafmana i Wolfa eksplorują miejsca styku pomiędzy (pozorną?) obiektywnością mechanicznej obserwacji a zakładaną intencjonalnością ludzkiej fotografii. W ostateczności nawet, gdy proces twórczy dokonywany jest przez maszynę, na jego końcu bardzo często znajduje się ludzkie spojrzenie, które ocenia, interpretuje i wartościuje według własnych kategorii. W efekcie estetycznej ocenie mogą podlegać również nie-ludzkie fotografie, a zetknięcie z nimi pozwala nam na poszerzenie naszego własnego spojrzenia i konfrontację z innym, nie-ludzkim “okiem”.

38. Żylińska, “The Creative...”, 152.

39. Daniel Rubinstein, “Posthuman Photography”, w: *The Evolution of the Image: Political Action and the Digital Self*, red. Marco Bohr, Basia Śliwińska (Oxford–New York: Routledge, 2018).

40. Rubinstein, “Posthuman...”, 102.

Bibliografia

- Baudrillard, Jean. *Symulakry i symulacja*, przeł. Sławomir Królak. Warszawa: Wydawnictwo Sic!, 2005.
- Dziewit, Jakub. *Aparaty i obrazy. W stronę kulturowej historii fotografii*. Katowice: grupakulturalna.pl, 2014.
- Flusser, Vilém. *Ku filozofii fotografii*, przeł. Jacek Maniecki. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2015.
- Bazin, André. "Ontologia obrazu fotograficznego", przeł. Bolesław Michałek. W: *Fotospołeczeństwo. Antologia tekstów z socjologii wizualnej*, red. Małgorzata Bogunia-Borowska, Piotr Sztompka, 421–426. Kraków: Znak, 2012.
- Manovich, Lev. *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryński. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Łośgraf, 2012.
- Marzec, Andrzej. "Glitch art – sztuka resztek, zakłóceń i widm". *Czas Kultury*, 2 (193) (2017), 166–170.
- Mirzoeff, Nicholas. *Jak zobaczyć świat*, przeł. Łukasz Zaremba. Kraków–Warszawa: Wydawnictwo Karakter, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, 2016.
- Moakely, Paul. "Street View and Beyond: Google's Influence on Photography". *Time*, 24.10.2012. <http://time.com/55683/street-view-and-beyond-googles-influence-on-photography/> (4.06.2020).
- Nahirny, Rafał. "Nadnaturalny horror w Google Street View. Estetyka niepokoju a obraz ładu w przestrzeni miejskiej". *Studia Etnologiczne i Antropologiczne*, tom 15 (2015), 65–80.
- Żylińska, Joanna. "The Creative Power of Nonhuman Photography". W: *Photographic Powers*, red. Mika Elo, Marko Karo, 132–154. Helsinki: Aalto University, 2014.
- Rafman, Jon. "The Nine Eyes of Google Street View". *Art F City*, 12.08.2009. <http://artf-city.com/2009/08/12/img-mgmt-the-nine-eyes-of-google-street-view/> (05.06.2020).
- Strzemiński, Władysław. *Teoria widzenia*. Łódź: Muzeum Sztuki w Łodzi, 2016.
- Mitchell, William John Thomas. "Oko zrekonfigurowane. Prawda wizualna w epoce post-fotograficznej", przeł. Justyna Kucharska, Katarzyna Stanisł. W: *Teoria i estetyka fotografii cyfrowej*, red. Piotr Zawojski, 95–118. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury, 2017.
- Rubinstein, Daniel. "Posthuman Photography". W: *The Evolution of the Image: Political Action and the Digital Self*, red. Marco Bohr, Basia Śliwińska, 100–112. Oxford–New York: Routledge, 2018.
- Wiertow, Dżiga. *Człowiek z kamerą*, przeł. Tadeusz Karpowski. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1976.