

 <https://orcid.org/0000-0002-4779-5942>

Andrzej Gwóźdź

Uniwersytet Śląski w Katowicach
e-mail: gwan1@poczta.onet.pl

NARRACJE MINIMALNE – NARRACJE LIMINALNE, CZYLI FILM W PARADYGMACIE INTERFEJSÓW

Minimal Narratives – Liminal Narratives, or Film in the Paradigm of Interfaces

Abstract: TikTokization has become not only a media fact, but – like everything related to the web – also a socio-cultural one. Being on TikTok has become a symbol of cultural energy of the web, conditioned by its exposed position within both the media themselves and mobile applications.

Also within strictly film, offline (cinema and television) or streaming practices, one can now notice a trend towards telling stories in the manner inspired by the features TikTok is the epitome of: minimizing narratives in favor of small stories (micronarratives) or the aesthetics of palimpsest. Such narratives situated between different orders of visibility, in reference to Thomas Elsaesser and Malte Hagener (inspired by the concepts of Victor Turner and Arnold van Gennep), I define as liminal. It is a type of visibility in which – owing to the presence of screen messages of various electronic devices in the film diegesis (and thus also non-cinematic and non-TV dispositives: smartphones, tablets, laptops, etc.) – the filmic “window on the world” is replaced by the surface of another screen, into which the viewer enters through subsequent visual interfaces of the film. As a result of this type of screen change, the traditional filmic “window on the world” is replaced by the figure of terminal which film represents with all its apparatus or refers its content to the world of image, thus neutralizing the image contact that is not specific to the film and making it invisible as an area of transition.

A number of visual orders, switches and apparatuses in the discussed films (*Cam*, *Spree*, Netflix series *Emily in Paris*) are constantly exchanged in the space of the viewer-observer drift – from overview to insight, creating an interface circuit of being in contact with screens. In this way, film creates an unstable position of the subject entangled in a network of quasi-social relations, being itself their fictitious representation.

Keywords: visibility, surface, figure of terminal, apparatus

1. Epoka „filmików”

Tiktokizacja kultury okazała się faktem, nie tylko medialnym, lecz także – jak wszystko zresztą, co ma związek z siecią – społecznym, a TikTok w znacznym stopniu zawładnął praktykami kulturowymi opartymi na proliferacji ruchomych obrazów „wrzucanych” do sieci i w dużym stopniu upodobnił je do siebie, wyznaczając trendy dla innych platform, zwłaszcza w zakresie estetyki przejść i transformacji¹. To właśnie bycie na TikToku stało się symbolem kulturowej energii sieci uwarunkowanej eksponowaną pozycją w obrębie zarówno samych mediów, jak i aplikacji mobilnych², a także ważnym źródłem kompetencji medialnej jej użytkowników. Słusznie zauważono, że sprzyjają temu wydatnie struktura platformy oraz jej wizualny interfejs, które realizują się w postaci mnogich, połączonych ze sobą serii, jako sieć z gęstymi oczkami, która tkana jest ciągle od nowa i co rusz zrywana, wykazując nieliczne jedynie luźne wątki³, które nie mogą zostać włączone do ekonomicznej logiki reprodukcji, cyrkulacji i dalszego urynkowania⁴.

„Filmiki” (jak zwykło się już nieomal w znaczeniu rodzajowym mówić o tych krótkich filmach) wysyłane na YouTube’a, WhatsAppa, Instagrama czy Facebooka – obok tiktokowych stand-upów, tutoriali czy relacji na żywo, sprowadzonych zwykle do żartu, efektu bzdury, bez początku i końca, zatrzymywanych po kilku sekundach i czekających na to, by odtworzyć je ponownie albo przejść do sugerowanego przez algorytm ich zestawu, całe strumienie filmów z drogi, blogów, vlogów, lookbooków, relacji z wojny, zastępujących wojennymi klipami relacje z pola walki (hashtag #Ukraine ma kilkadziesiąt miliardów wyświetleń!) – wszystko to prze do sieci. I tam znajduje swoje miejsce – jako zbiory replikowa(l)nych i wzajem zapętlonych mikromomentów i mikrotreści, rozsyłanych już nie tyle (jak to na ogół dotąd bywało) w trybie opowieści, ile raczej w trybie wici⁵, zaświadczającym wprawdzie o partycypacyjnym, mobilnym i (częściowo przynajmniej) interaktywnym charakterze komunikowania w kontakcie, ale za pomocą takich gestów (klikania, scrollowania), które nie są gestami narracyjnymi i nie prowadzą do powstania narratywów – tekstów narracyjnych (bo nie opowiadają historii)⁶, zatrzymując ich rozwój na etapie narracji

¹ Zob. I. Otto, *TikTok. Ästhetik, Ökonomie und Mikropolitik überraschender Transformationen*, Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2023, s. 10–11.

² Zob. U. Sawicka, *TikTok w kontekście wspólnoty – relacje i reakcje użytkowników aplikacji w czasie pandemii*, „Media – Kultura – Komunikacja Społeczna” 2021, nr 17, s. 177–192.

³ Woryginale *Fäden*, co oznacza zarówno nici, jak i wątki.

⁴ I. Otto, *TikTok...*, op. cit., s. 39.

⁵ Zob. J. Bohdziewicz, *Kino, styki oraz tiki – pośród zwierciadeł przechadzających się po gościńcu* (w tym numerze).

⁶ Zob. Byung-Chul Han, *Kryzys narracji i inne eseje*, przeł. R. Pokrywka, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2024, s. 135 nn. Jak twierdzi autor, „platformy cyfrowe pokroju Twittera, Facebooka, Instagrama, TikToka czy Snapchata sadowią się w punkcie zerowym narracji. Nie są mediami narracyjnymi, lecz informacyjnymi. Pracują addytywnie, nie narracyjnie. Informacje nanizane na os czasu nie zagęszczają się w opowieść. [...] Jeżeli platformy cyfrowe dopuszczają jakieś formaty

minimalnych (mikronarracji), wykorzystujących sugestię implikacji, ze słabą bądź zaburzoną cechą przyczynowości⁷.

Ale dzieje się też tak – i nie jest to wcale sytuacja wyjątkowa – że z sieci wychodzi (choć zarazem nadal tam pozostaje), jak to się dzieje wówczas, kiedy tego rodzaju minimalne (bądź zminimalizowane) narracje zostają poddane makroekonomii dyskursu telewizyjnego. Filmy z Instagrama, TikToka, serwisu X (dawnego Twittera), Facebooka migrują do telewizji (jak kiedyś „filmiki” wideo), stanowiąc rodzaj łącznika stacji telewizyjnej z widzami – jednego medium z innym – czasami mają w niej nawet swoje „okienka” tematyczne (*Teleexpress*). Tam gdzie nie było operatora, zawsze przecież znajdzie się ktoś ze smartfonem, unieważniając maksymę z nie tak dawnych jeszcze lat: „operatora przy tym nie było”. Dowodem owej przechodniości jest także wojna w Ukrainie, która po wojnie kinematograficznej (pierwsza i druga wojna światowa) oraz telewizyjnej (wojna w Zatoce Perskiej) już została określona mianem wojny tiktokowej – voyeurystycznej i niedyskursywnej w swojej ekranowej reprezentacji (klipy wojenne, rejestracje telefoniczne, filmy z dronów)⁸.

Bywa, że „filmiki” te migrują nawet z internetu do kin bądź (i) na płyty DVD, niejako powtórnie zasiedlając sieć. Przypadek pełnometrażowego filmu *Dzień z życia* (*Life in a Day*, 2011) Ridleya Scotta i Kevina Macdonalda, zmontowanego z materiałów nakręconych w jednym dniu (24 lipca 2010 roku) i nadesłanych z ponad 140 krajów przez zachęconych do tego użytkowników serwisu YouTube (80 tysięcy klipów zawierających 4500 godzin surowego materiału), skłania do namysłu nad produktywnością sieci⁹. I choć taki film „z sieci” (ale przecież nie film sieciowy) – w rzeczywistości antologia krótkich „filmików” złączonych wspólną datą rejestracji – mimo

narracyjne, to muszą one współgrać z bazami danych, inaczej nie przyniosą spodziewanego urobku” (ibidem, s. 157, 158).

⁷ Zob. G. Prince, *Narratology: The Form and Functioning of Narrative*, Walter de Gruyter & Co, Berlin–New York–Amsterdam 1982, s. 4.

⁸ Zob. M. Kamionka, *Wpływ wojny na Ukrainie na trendy portalu społecznościowego TikTok*, „Youth in Central and Eastern Europe” 2022, nr 9 (14), s. 22–28; T. Goban-Klas, *Smartfon na wojnie. Wojna na Ukrainie: medialne informacje, dezinformacje i dezorientacje*, „Zdanie” 2022, nr 2, s. 18–22. Swoim formatem „filmiki” podobne zdradzają nietelewizyjne pochodzenie, choć widz telewizyjny, który przez lata obcował (i obcuje nadal) z formatem *letterbox* filmów kinowych pokazywanych w telewizji (czarne pasy u góry i dołu ekranu), niekoniecznie zostaje zrytowany sieciowym markerem tych obrazków, w konsekwencji zaś niezagospodarowaną sporą częścią (mniej więcej 2/3) ekranu. Dowiadujemy się natomiast, skąd one pochodzą, bo w materialności obrazów zawiera się informacja o ich genezie.

⁹ T. Żaglewski, *Dzień z życia Ziemi, czyli YouTube jako cyberkultura*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, nr 1 (1), s. 98–99. Inne źródła podają odmienną liczbę krajów, z których pochodzili uczestnicy projektu (zob. np. [https://en.wikipedia.org/wiki/Life_in_a_Day_\(2011_film\)#cite_note-7](https://en.wikipedia.org/wiki/Life_in_a_Day_(2011_film)#cite_note-7) [dostęp: 15.02.2024]): 192. Co ciekawe, Scott zaangażował się, tym razem jako aktor, w klip swojego syna Jasona, zatytułowany *Ztrać się w niezwykłych opowieściach* (2020, reż. Jason Scott), reklamujący „wyższość kinematografii nad komunikacją” (komunikacją za pośrednictwem nowych mediów, zwłaszcza społecznościowych), w nawiązaniu do prac Ulmera przypisywaną elektryczności (*electracy*) – trzeciej po oralności i piśmienności fazie rozwoju cywilizacji (zob. J. Bohdziewicz, *Kino, styki oraz tiki...*, op. cit.).

że „pozostaje wciąż realizacją *stricte* youtube’ową” i „pokazuje w wyjątkowo dobitny sposób, iż kultura YouTube jest faktem, a jej uczestnicy nie są jedynie wytworem akademickich fantazji”¹⁰, to zarazem pozbawia te materiały cyberkulturowej energii, co najwyżej tworząc z nich medialną hybrydę na styku dwóch kultur ruchomych obrazów – kultury kinowej i sieciowej (czemu zresztą praktyka serwisu YouTube jako ogromnego archiwum tychże wyjątkowo sprzyja¹¹).

Ale również w obrębie praktyk *stricte* filmowych, pozasieciowych (określimy je za pomocą starych pojęć: kinematograficznych i telewizyjnych) czy streamingowych można dziś zauważyć modę na opowiadania wykorzystujące cechy mikronarracji sieciowych, których TikTok jest uosobieniem: memetyzację (opartą na krótkich, niemal błyskawicznych, dosadnych i nacechowanych emocjonalnie przekazach)¹², imitację i replikację (łączoną z tworzeniem w sieci społeczności imitacyjnych w miejsce wspólnotowych, opartych na emocjach i doświadczeniach), estetykę palimpsestu czy wreszcie hipercentryczność komunikacji (sankcjonującą prymat tekstów nad komunikującymi podmiotami)¹³; czasami także jego formaty, chociażby tzw. wyzwania (*challenges*)¹⁴ lub – choć ciągle jeszcze jest to rzadkością – interaktywną nawigację (jak w wypadku netflixowej produkcji *Bandersnatch* Davida Slade’a, USA 2018¹⁵). Zapewne więc „kino z perspektywy smartfona”¹⁶, zespalające w jedno rytuał błyskawiczności i mobilności, nie jest już opcją przyszłościową, a tiktokizacja komunikacji (w tym także filmowej), sycąca się bardziej „wyglądami” niż opowieściami – podobnie jak kiedyś panoramy, a później wczesne kino wypełnione „widokami” (filmy lokalne – *views*) i „numerami” (optyczne ekscesy kina atrakcji) – stała się faktem.

W całej pełni dostrzega to Thomas Elsaesser, który w roku inauguracji TikToka (2016) stwierdzał: „Zatoczyliśmy koło: cyfrowe kino ożywia i przywraca XIX-wieczną optykę, wraca do fantasmagorycznych widowisk, do panoram i dioram, zaciera granicę między wnętrzem i zewnątrzem oraz tworzy wyobrażenia, które wzbogacają lub intensyfikują świat, zamiast reprezentować czy odbijać jego konkretne realia”¹⁷.

¹⁰ T. Żaglewski, *Dzień z życia Ziemi...*, op. cit., s. 99.

¹¹ Zob. K.F. Gracy, *Moving Image Preservation and Cultural Capital*, „Library Trends” 2007, nr 1, s. 183–197.

¹² Zob. M. Majorek, *Kod YouTube. Od kultury partycypacji do kultury kreatywności*, Universitas, Kraków 2015, s. 155 nn.

¹³ Por. A. Tereszkiwicz, *Tik-Tok – przegląd badań naukowych*, „Media i Społeczeństwo” 2022, nr 16, s. 211–231.

¹⁴ Na temat „challenge’ów” związanych z konsumpcją zob. U. Sawicka, „Mukbank” i „food challenge”, *czyli o jedzeniu w serwisie YouTube*, „Media – Kultura – Komunikacja Społeczna” 2022, nr 18, s. 133–151.

¹⁵ Zob. A. Gwóźdź, „Po prostu włącz”. *Strumieniowanie jako praktyka technokulturowa*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, nr 124, s. 15 nn.

¹⁶ A. Prodeus, *Kino z perspektywy smartfona?*, „Kino” 2021, nr 5, s. 11.

¹⁷ T. Elsaesser, *Film History as Media Archaeology – Tracking Digital Cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016, s. 208 (cyt. za anonimowym tłumaczeniem w rozmowie Barbary Szczekały z Thomasem Elsaesserem, *W XXI wieku kino będzie jedna z form naszego życia!*, „Ekran” 2016, nr 5, s. 13).

2. Od okna do windowsów

Owo „wzbogacenie” i „intensyfikacja” w połączeniu z niwelowaniem interfejsu wnętrze–zewnątrze oraz priorytetem wyobrażeń nad reprezentacjami zdają się współgrać z hipotezą na temat tiktokizacji przestrzeni komunikacyjnej, która – jak postaram się wskazać – na dobre weszła do kultury filmowej i zainstalowała się w niej w postaci „logiki smartfona”¹⁸. To, że „wzorcem współczesnej audiowizualności nie jest już [...] wielka płachta ekranu i ceremoniał kinowej projekcji, ale indywidualnie układany serial youtube’owych «filmików», krótkich nagrań dokonanych często w pionowym formacie ekranu – bo taki wytworzył się już standard kadrowania¹⁹. To symbol nowego nie-filmu, który istnieje równoległe z tym «tradycyjnym»²⁰ – wiemy już od jakiegoś czasu. Teraz jednak coraz częściej przekonujemy się o tym także, oglądając „tradycyjne” filmy czy seriale (w kinie, telewizji lub na platformach streamingowych).

Ich wspólną cechą jest forsowanie napięć między dwoma „trybami bycia (w kinie/świecie)”²¹ – oglądem świata w obrazach oraz wglądem w aparatowy świat obrazów, co wiąże się z formatowaniem ekranowych interfejsów, bądź to demonstrowanych w przestrzeni obrazu, bądź uniewidocznionych, bo neutralizowanych w obrazie świata.

Nawiązując do ustaleń Thomasa Elsaessera i Malte Hagenera, narracje takie chętnie określiłbym mianem liminalnych²², zdając sobie jednocześnie sprawę z ryzyka owej adaptacji, tkwiącej w antropologicznej genezie tego pojęcia. Autorzy ci (podobnie jak większość badaczy podejmujących kwestie liminalności) odwołują się do prac Victora Turnera (nawiązującego z kolei do ustaleń Arnolda van Gennepa), dla którego liminalność oznacza „sytuację pomiędzy strukturami (interstrukturalną)”²³. Stanowi fazę przechodnią, usytuowaną między porządkiem „wyłączenia” (jako zachowaniem symbolicznym, z którego faza liminalna wyprowadza) a porządkiem

¹⁸ A. Prodeus, *Kino...*, op. cit.

¹⁹ W filmie Wima Wendersa (*Perfect Days*, Japonia–Niemcy 2023), zrealizowanym w archaicznym formacie ekranu (4:3), bohater fotografuje przyrodę klasycznym aparatem fotograficznym na „błone”, a zdjęcia zlewają się na ekranie z formatem filmu; jego siostrzenica zaś fotografuje smartfonem, a zdjęcie wrzyna się ostrym klinem w bazowo kinematograficzny format filmu, zaświadczać o aparatomym dysonansie obydwu formatów ruchomych obrazów.

²⁰ R. Syska, *Nie-film, nie-kino*, „Ekrany” 2016, nr 5, s. 6.

²¹ T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria filmu. Wprowadzenie przez zmysły*, przeł. K. Wojnowski, Universitas, Kraków 2015, s. 26.

²² Ibidem, s. 57. Zob. V. Turner, *Las symboli. Aspekty rytuałów u ludu Ndembu*, przeł. A. Szyjewski, Zakład Wydawniczy „Nomos”, Kraków 2006, s. 111–131. Rezygnuję z wprowadzania lansowanego później przez Turnera pojęcia „liminoidalności”, jako niewnoszącego istotnych innowacji do mojego wywodu (zob. V. Turner, *Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology* [w:] idem, *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, Performing Arts Journal Publications, New York 1982, s. 20–60).

²³ V. Turner, *Las symboli...*, op. cit., s. 111.

„włączenia” (jako zachowaniem symbolicznym, do którego prowadzi)²⁴. W obrębie praktyk ekranowych liminalność pozostaje zatem przede wszystkim kwestią niejednorodności i niestabilności filmowej diegezy, rozszczepionej między różne kody dostępu do rzeczywistości ekranowej w takim znaczeniu, że widz przyjmuje rolę zarządzającego obrazami, stając się „uczestnikiem i obserwatorem spektaklu”²⁵ w swoistym laboratorium obrazów i ich dyspozytywów. Nie tworzy jej Derridiańska „fałda”, to raczej Barthes’owski dryf²⁶, znoszący ku przyjemności bycia w interfejsach różnych porządków ekranowych, pomiędzy widzialnością charakterystyczną dla metafory okna (patrzmy na świat jak na scenę, na której wydarza się historia) a widzialnością swoistą dla interfejsów (patrzmy na obraz jak na powierzchnię styku z innymi obrazami). W podobnej sytuacji chodzi o nowy jej typ, oparty na energii interfejsów, co zwykle pociąga za sobą zmianę paradygmatu widzialności z modelu sceny (kino, telewizja) na model interfejsu (mobilne media cyfrowe)²⁷, pozwalający utożsamiać kondycję narracyjności tego ostatniego z fazą przejściową („interstruktura”) procesu opowiadania („pomiędzy”).

Bez wikłania się w długą i zawiłą debatę na temat tego, jak należałoby pojmować „narracje liminalne”, odwołam się jeszcze do zgrabnej podpowiedzi, z pism Williama Johna Thomasa Mitchella. Chodzi bowiem także o opowiadanie jako pokazywanie widzenia, o rodzaj narracji delegującej akt opowiadania do aktu pokazywania, zastępującej energię opowieści (dyskursu narracyjnego) energią (pokazywania) widzenia²⁸. Autorzy *Teorii filmu. Wprowadzenia przez zmysły* wiążą nadto ów aspekt komunikowania z awansem powierzchni obrazu, dostrzegając w tym znamiona odwrotu od okulocentryzmu na rzecz „powrotu» ciała rozumianego jako złożona, lecz niepodzielna powierzchnia komunikacji i percepcji”²⁹.

W podobnej sytuacji sam podmiot narracyjny nie zostaje wymazany, lecz komplikuje się jego status, ponieważ zdany jest na permanentne i niestabilne przebywanie w przestrzeniach pomiędzy obrazami (i ich aparatami), podatny na energię interfejsów płynącą z ekranu. Tego rodzaju przesunięcie dominanty z opowiadania na pokazywanie widzenia sprawia, że ekran przestaje być Albertiańską metaforą otwartego okna, przez które dostrzega się historie, oferuje natomiast rodzaj wtórnego interfejsu (obrazowego oprzyrządowania)³⁰, za pomocą którego wkracza się (oswa-

²⁴ Zob. ibidem, s. 112.

²⁵ T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria filmu...*, op. cit., s. 150.

²⁶ Zob. R. Barthes, *Przyjemność tekstu*, przeł. A. Lewańska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1997, s. 25. Literaturoznawcy znają figurę retoryczną zwaną tmezą, oznaczającą rozszczepienie wyrazu na części, pomiędzy które zostają wprowadzone inne wyrazy, wskazująca zatem na podobieństwo z naszymi rozważaniami.

²⁷ Zob. J. Bohdziewicz, *Kino, styki oraz tiki...*, op. cit.

²⁸ Zob. W.J.T. Mitchell, *Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłości obrazów*, przeł. Ł. Zaremba, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013, s. 363–382.

²⁹ T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria filmu...*, op. cit., s. 150.

³⁰ Zob. K. Sierek, *Fotografia, kino i komputer. Aby Warburg jako teoretyk mediów*, przeł. J. Gilewicz, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa [2015], s. 131.

ja się) w składnię przestrzenną obrazu (jego zmultiplikowaną powierzchnię). Nie znaczy to oczywiście, że akcja filmu zostaje wstrzymana lub diegeza odroczone, lecz wskazuje jedynie na fakt, że architektura narracji podlega w znacznym stopniu parciu interfejsów, co ujawnia się w formie konstrukcji widzialnego, na przykład za pomocą inferencji (*mise en abyme*), kłaczy bądź pętli, w każdym razie stanowi efekt pokazywania widzenia, wzmacniany regularnie widzialnością samych aparatów. Jest rzeczą oczywistą, że praktyki dyskursywne orientują się wówczas ku poetykom deziluzji, wzmacniając wydatnie status odbiorcy-widza na rzecz obserwatora-użytkownika.

Trafnie ujmują to w retorycznym pytaniu Elsaesser i Hagener: „Czy nie dotarliśmy do końca epoki «okien» i nie znaleźliśmy się w epoce «Windows»? W kwestii cyfrowych (lub wirtualnych) okien należy mieć na uwadze fakt, że (materialne) ekran-y funkcjonują jako (metaforyczne) okna na wyobrażeniową (cyber)przestrzeń, która jest radykalną negacją przestrzeni”³¹.

Pytanie jest retoryczne, bo wiemy, że „estetyka windowsów”³² nie od dziś wywiera przemożny wpływ na wiele obszarów widzialności (i technologii widzialności), zastępując figurę okna Albertiego interfejsem windowsów (wszak laptopy, smartfony czy tablety z ich wyświetlaczami to przecież „mobilne telekomputery”³³). Chodzi zatem nie tyle już o jakiś typ rodzajowości czy gatunkowości (kina czy telewizji), ile szerzej – o rodzaj widzialności oparty na nieswoistych dla kina interfejsach, przemieniający rolę widza w rolę obserwatora-użytkownika³⁴ przemieszczającego się pomiędzy różnymi rejestrami widzialności. Zwykle wiąże się to ze zwrotem ku filmowej przestrzeni symultanicznej³⁵, składanej z kilku powierzchni obrazowych odpowiadających różnym dyspozytywom widzialności, zastępującej głębię rodzajem obrazowej tkaniny, z którą Roland Barthes wiązał „przyjemność tekstu”³⁶, a czemu w odniesieniu do filmu przysługiwałoby raczej miano „przyjemności interfejsu”.

3. Przyjemności interfejsu – w kontakcie z ekranami

W tym kontekście znamienne wydają się praktyki ekranowe sytuujące narracje filmowe w interfejsach różnorodnych mediów elektronicznych, zwłaszcza na stykach kina oraz nowych czy tzw. nowych nowych mediów. Dzieje się tak wówczas, kiedy skutek obecności w filmowej diegezie komunikatów ekranowych rozmaitych

³¹ T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria filmu...*, op. cit., s. 52.

³² Na temat interfejsów oraz „estetyki okienek” zob. A. Gwóźdź, *Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora: Wim Wenders*, Universitas, Kraków 2004.

³³ J. Bohdziewicz, *Kino, styki oraz tiki...*, op. cit.

³⁴ Zob. A. Friedberg, *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, przeł. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012, s. 418–419.

³⁵ Y. Spielmann, *Klocki do teorii intermedialności obrazu*, przeł. A. Gwóźdź [w:] A. Gwóźdź (red.), *Od projektora do komputera. Współczesna niemiecka myśl filmowa. Antologia*, Wydawnictwo Naukowe „Śląsk”, Katowice 1999, s. 162.

³⁶ Zob. R. Barthes, *Przyjemność tekstu*, op. cit.

urządzeń elektronicznych (a więc także niekinowych i nietelevizyjnych aparatów: smartfonów, tabletów, laptopów itp.) filmowe „okno na świat” zostaje zastąpione powierzchnią innego ekranu, do którego obserwator-użytkownik wchodzi niczym przez kolejny terminal.

Jednak zamiast przenosić walkę (i jej treść) na małe ekrany, wielu twórców zdecydowało się w bardzo radykalny sposób włączyć cyfrowe ekrany w wymiar kinowy. Filmy pulpitowe to narracje audiowizualne rozgrywane w całości na ekranie komputera, wykorzystujące niezliczone aplikacje i programy jako nośniki dla poszczególnych elementów narracji³⁷.

W węższym zakresie chodzi zatem na przykład o takie sposoby ukazywania wiadomości tekstowej w filmie, kiedy to sam ekran, niczym pulpitan ekranu komputerowego, staje się polem piśmienności – w każdym wypadku o widomy znak „platformizacji” filmu³⁸, dokonującej się w otulinie narracji (mikro)sieciowych.

Wskutek tego rodzaju podmiany ekranów (a nie umieszczaniu ich w polu widzenia postaci w przestrzeni kadru na zasadzie ujęcia–przeciwujęcia) powstaje napięcie między ekranem jako „oknem na świat” a ekranem jako kolejnym terminalem, który przychodzi okiełznać widzowi³⁹. Dzięki temu odbiorca wchodzi w rolę użytkownika oprzyrządowania, uczestnicząc niejako w zarządzaniu nim, a transparentna powierzchnia obrazu staje się interfejsem widzialności.

Dla samej fabuły może to oznaczać (i często oznacza) obecność „stylu meta”, dzięki któremu ujawnione zostają „treści odnoszące się do TikToka [lub innych serwisów sieciowych – A.G.], wiadomości, w których nadawcy komentują funkcjonowanie medium, algorytmy, wyrażają opinie na temat treści otrzymanych w wyniku personalizacji”⁴⁰. Poetykę tę dobrze uzmysławia chociażby film *Cam* Daniela Goldhabera (USA 2018), od pierwszego ujęcia eksploatujący interfejs ekranu komputerowego, z całym sztafażem piśmienności czatów oraz konwencją obrazu w obrazie (w miejsce zasady ujęcie–przeciwujęcie) włącznie. Z całą mocą uzasadnia także stanowisko, wedle którego

tożsamość narracyjna może się rodzić na zszyciu wielu wątków i zawikłanych temporalnie epizodów. [...] Tożsamość narracyjna może być uzyskiwana nie na poziomie historii, lecz

³⁷ „Filmy pulpitowe” nie należą już dzisiaj do rzadkości, mają nawet swoją rozbudowaną siecią wityrny (zob. Filmscalpel | Desktop Films – <https://www.filmscalpel.com/desktop-films/> [dostęp: 15.02.2024]). W polskim kinie poetykę tę eksploatuje w ostatnim czasie z intensywnością odpowiadającą tytułowi *Dziewczyna influencera* Szymona Gonery (Polska 2024).

³⁸ Pojęcie „platformizacji” adaptuję tu z obszaru praktyk produkcji kulturowej (zob. np. T. Poell, D. Nieborg, B.E. Duffy, *Platforms and Cultural Production*, Polity Press, Cambridge 2022) w obręb poetyki filmowej narracji opartej na wykorzystaniu estetyki powierzchni właściwej narracjom sieciowym.

³⁹ Elsaesser i Hagener używają w podobnym wypadku metafory filtra lub sita (zob. T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria filmu...*, op. cit., s. 77).

⁴⁰ A. Tereszkiewicz, *Tik-Tok...*, op. cit., s. 215.

opowiadania i samej figury narratora, który przedstawia sprawy innych osób, wspomina o wydarzeniach spoza własnej biografii, kieruje uwagę ku tematom niezwiązanym z jego losem⁴¹.

To w nawiązaniu do tego rodzaju utworów Barbara Szczekała (wspomagając się ideą „nad-pośredniczącego realizmu” greckiej badaczki Eleftherii Thanouli⁴²) trafnie opisała „postklasyczną intermedialność”. Polega ona na

świadomości krajobrazu medialnego oraz jego estetyki, techniki i dyskursywności. Świadomość ta nie będzie jedynie stematyzowana, lecz przede wszystkim inkorporowana do filmów jako (nierzadko główny) budulec ich narracji, rzeczywistości lub czasoprzestrzeni. [...] Kluczową rolę w jej rejestracji i odbiorze odgrywają różnego rodzaju media ekranowe: systemy operacyjne, smartfony, telewizja, serwisy internetowe, drony, kamery CCTV, a na poziomie ontologicznym: także piksele, algorytmy, kody zero-jedynkowe i zbiory big data⁴³.

Owa „postklasyczna intermedialność” przejawia się dobitnie w idei przestrzeni liminalnej właśnie wtedy, kiedy rama ekranu filmowego filtruje (to częsty przypadek) esemesowy komunikator (smartfon), dzięki któremu obserwator-użytkownik uczestniczy w przejściu między oglądem (świata) a wglądem w aparatowy interfejs obrazu. Nieustanne przełączanie się na kolejne dyspozytywy widzialności aktywuje efekt oglądu haptycznego, sprawiającego wrażenie osobistego uczestnictwa w komunikacyjnym panelu. Z oscylacji dwóch (lub kilku) ekranów (aparatów widzenia) tworzy się rodzaj fakturalnego (powierzchniowego) interfejsu, a aktualizowany wówczas schemat podwójnego adresowania – do postaci filmowej i do obserwatora-użytkownika – za pośrednictwem medium w innym medium pozwala na obserwację tego, co bohater widzi w ramie smartfona, który w obrazie filmowym jawi się bądź to w swoim kompletnym wyposażeniu aparatowym (jako dyspozytyw widzialności), bądź reprezentowany bywa za pomocą samej emitowanej treści, pozbawiony swojego aparatowego wizerunku⁴⁴. To kolejne „wejścia” do filmu, który rozgrywa się między różnymi przejściami – interfejsami obrazowymi – tworząc „sytuację liminalną – pewną konfigurację przestrzenną nie-do-końca-tu, nie-do-końca-tam lub, innymi słowy, rodzaj «pośredniości»” (*in-betweenness*)⁴⁵.

⁴¹ J. Bohdziewicz, *Mystory/My store. Między tożsamością narracyjną a tożsamością partycypacyjną*, „Miscellanea Anthropologica et Sociologica” 2016, nr 17 (2), s. 172.

⁴² Zob. E. Thanouli, *Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration*, Wallflower Press, London–New York 2009.

⁴³ B. Szczekała, *Swojskie mózgotrzepy i przaśne atrakcje. Postklasyczne tendencje w kinie polskim*, „Pleograf. Kwartalnik Akademii Polskiego Filmu” 2020, nr 3, <https://pleograf.pl/index.php/swojskie-mozgotrzepy-i-przasne-atrakcje-postklasyczne-tendencje-w-kinie-polskim/> (dostęp: 15.02.2024). O filmie Goldhabera pisałem również w kontekście zagadnień strumieniowania – zob. A. Gwóźdź, „Po prostu włóż” ..., op. cit., s. 21.

⁴⁴ Oczywiście podobny schemat widzialności bywa stosowany także wobec przekazów nieekranowych, chociażby listów, szyldów i innych komunikatów piśmiennych, rzecz jednak w tym, że w ich wypadku nie wchodzi w grę tematyzowanie ekranowego *en abyme*, czyli obecności jednego medium ekranowego w drugim – ekranu stanowiącego przejście do drugiego ekranu.

⁴⁵ T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria filmu...*, op. cit., s. 57.

Z takiego punktu widzenia film funkcjonuje na zasadzie progu powierzchni przejścia lub – sięgając po termin z dziedziny antropologii i badań kulturowych – „prze-strzeni liminalnej” właśnie. Tu spotykają się ze sobą na zasadzie inkluzji, a nawet substytucji, różne aparaty, różne maszyny widzenia, a powierzchnia filmowego ekranu stanowi zarazem powierzchnię tego innego medium, dostępnego dzięki przekroczeniu drugiej ramy widzenia – w różnych konfiguracjach wiążącego go z innymi obrazami, w rozmaitych konstelacjach widzialności tworzącego opowiadanie o pokazywaniu i widzeniu widzenia⁴⁶. W istocie mamy więc do czynienia z permanentnym lokowaniem jednego produktu medialnego w obrębie innego, z praktyką inkluzji mediów – ale bez „binarnego poróżnienia”⁴⁷ – sprzyjającą ujawnieniu „cech strukturalnych obydwu mediów, które często dopiero w takiej medialnej autorefleksji mogą w ogóle zaistnieć”⁴⁸.

W netflixowym serialu *Emily w Paryżu* (*Emily in Paris*, reż. zbiorowa, USA) bohaterka, Amerykanka praktykująca w świecie paryskiego PR-u, nie rozstaje się ze swoim iPhone’em: nieustannie esemesuje, na instagramowym blogu prowadzi transmisje live, fotografuje, robi selfie, snapuje... Aparatowy ekran zastępuje często w takich wypadkach tradycyjne filmowe „okno na świat” interfejsem kierującym ku własnej powierzchni, ukazując ją z całym dobrodziejstwem aparatowego inwentarza bądź delegując jej zawartość do świata obrazu i neutralizując w ten sposób nieswoisty dla filmu styk obrazowy, który jako obszar przejścia staje się przezroczysty. W obydwu wypadkach liminalność jawi się jako proces przechodzenia z jednej struktury w inną za sprawą włączenia do (kinematograficznego) interfejsu filmu pojmowanego jako „okno na świat” (okno jako miejsce spektaklu dla oka), innego interfejsu, dla którego właściwa okazuje się figura obrazowego terminala (obraz jako miejsce aparatowego spektaklu widzialności). W ten sposób powstaje układ zmacony, „nieczysty”, skłaniający odbiorcę do refleksji nad statusem i pochodzeniem tych obrazów, a „film” zostaje usytuowany pomiędzy obszarami rozmaitych styków – na przecięciu filmu i mediów społecznościowych.

Ekran widza (przyjmującego pozycję obserwatora-użytkownika) – niby palimpsest – ukazuje bowiem, z jednej strony, świat w obrazie, z drugiej zaś na ów świat zostają nałożone markery komunikowania w sieci: memy, emotikony, czaty, tak że narracja filmowa przyjmuje perspektywę smartfona. Gest selfie podczas blogowania na żywo wytrąca na ekranie w jednej chwili litanie czatu, a widz konfrontowany

⁴⁶ Dość powszechną formą owej ikonicznej inkluzji jest stosowane często w transmisjach telewizyjnych na żywo (zwłaszcza imprez sportowych i koncertów muzycznych) pokazywanie widzenia zapośredniczone przez ekrany smartfonów uczestników tych wydarzeń – swego rodzaju ekstensje widzenia uramowane przez obraz jednego medium w obrazie innego medium. Ciekawy przykład w tym względzie stanowi zaobserwowana niedawno konwencja rozmowy reportera z interlokutorem za pomocą smartfona, uwidocznionego z całym sztafażem aparatu widzenia (i mówienia), a więc również ekranem, w polu widzenia telewidza.

⁴⁷ J. Bohdziewicz, *Kino, styki oraz tiki...*, op. cit.

⁴⁸ Y. Spielmann, *Klocki...*, op. cit., s. 158.

jest z takim wielopoziomowym komunikatem niczym jego użytkownik. Nawet wtedy, gdy zawartość komunikatu tekstowego (na przykład esemesa) zostaje wyprowadzona z interfejsu smartfona i nałożona na filmowy kadr-ekran (lub na podzielony ekran z komunikującymi się postaciami), obserwator-użytkownik bezbłędnie lokuje tego rodzaju widoczny „jak przez szybę” komunikat w „komórce” jej użytkownika. Kiedy zaś Emily fotografuje, to rezultat tej czynności oglądamy w postaci „obrazu w obrazie” (a nie alternującego kolejnego ujęcia), w jednej przestrzeni kadru mieszczącego fotografującą bohaterkę, fotografowaną postać i samo zdjęcie. Słowem: odbiorca filmu podlega nieustannej relokacji z pozycji widza oglądającego (i zszywającego) film do pozycji obserwatora-użytkownika śledzącego panel interfejsowy aktywowany w rozmaitych konfiguracjach aparatowych (i dyspozytywowych).

Liminalność narracji manifestuje się w postaci przełączy prowadzących z interfejsu „okna na świat” do interfejsu terminala, zdradzającego obecność obrazowej tekstury (w postaci ekranu w ekranie bądź samej tylko zawartości komunikatora, podobnie do antyramy). Uruchomiony zostaje wtedy modus lektury „narratograficznej”, którego energia narracyjna tkwi w samym obrazie i jego interfejsach, przełączających obserwatora-użytkownika na kolejne powierzchnie ekranowe i kolejne rejestry widzialności (z aparatem w obrazie lub bez stematyzowanego oprzyrządowania)⁴⁹. Specyfikę owych przełączy dobrze zdaje się charakteryzować pojęcie „dotykowej optyki”⁵⁰ (obsługiwanie smartfona jest wszak aktywnością dotykową). Sprzyja to odczuwaniu obrazu jako swoistego terminala i traktowaniu odbiorcy bardziej jako obserwatora-użytkownika niż podmiotu wewnątrztekstowego zszywającego filmowy dyskurs dzięki zajmowaniu pozycji Wyobrażonego⁵¹.

Jeszcze wyraźniej bodaj ów „paradygmat interfejsu” (w przeciwieństwie do „paradygmatu sceny”) zostaje zaakcentowany w filmie *Spree* Eugene’a Kotlyarenki (USA 2020)⁵², który – inaczej niż w wypadku serialu *Emily w Paryżu* – z „obrazu w warunkach konwergencji medialnej”⁵³ czyni dominantę narracyjną. Podobnie jak *Cam* Goldhabera rozpoczyna się od wglądu w obraz „na komputerze”, tak *Spree* bierze swój początek w powierzchniach obrazowych smartfona i zarazem kończy się w nich, a więc w rzeczywistości udostępnionej dla widzenia filmu przez inny

⁴⁹ Zob. G. Stewart, *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*, The University of Chicago Press, Chicago–London 2007, s. 17 nn.

⁵⁰ T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria filmu...*, op. cit., s. 169–170.

⁵¹ O pojęciu „zszywania” (*suture*) dyskursu kinematograficznego jako artykulacji kinematograficznej polegającej na przedstawieniu relacji podmiotu-widza do łańcucha jego własnego dyskursu zob. J.-P. Oudart, *Suture*, przeł. A. Helman [w:] A. Helman (red.), *Panorama współczesnej myśli filmowej*, Universitas, Kraków 1992, s. 19–32. Kwestia zszywania (jego braku) w filmach określanym mianem „filmów pulpitowych” (*desktop films*) wymagałaby osobnego studium, wydaje się bowiem kluczowa dla zrozumienia poetyki deziluzji w filmach eksploatujących obecność ekranów w przestrzeni kadru.

⁵² O filmie wspominałem także w kontekście refleksji nad strumieniowaniem – zob. A. Gwóźdź, „*Po prostu włącz*”..., op. cit., s. 20–21.

⁵³ L. Cartwright, *Film i cyfrowość w badaniach nad wizualnością: filmoznawstwo w epoce konwergencji*, przeł. A. Nacher, „Panoptikum” 2006, nr 5, s. 331.

ekran. Od pierwszego ujęcia jesteśmy zatem włączeni w powierzchnie obrazowe z całym sztafażem ich aparatuowego oprzyrządowania, z udziałem którego (w jeszcze większym stopniu niż paryska Emily) bohater opowiada nie tyle swoją „historię”, ile swoją *mystory*, „akcentującą rolę opo-watela [...]: osoby aktywnej w świecie i jednocześnie opowiadającej swoją jego wersję w Internecie”⁵⁴.

Widzialny i słyszalny performans nagłych śmierci w taksówce prowokowany przez cierpiącego z niedostatku polubień patoyoutubera oglądamy tu wyłącznie za pomocą zainstalowanych w aucie internetowych kamerek (a jest ich aż osiem), ale często do wglądu otrzymujemy także kompletny panel smartfona, co w powiązaniu z gestami i słowami kierowanymi przez bohatera do społeczności fanowskiej bohatera czyni z widza odbiorcę-użytkownika ekranowej powierzchni. W konsekwencji staje się on już nie tyle widzem wpisanym w obraz (na modłę psychoanalityczną), ile widzem-interlokutorem, „współudziałowcem” owych informacji, ze wszystkimi przynależnymi tej roli konsekwencjami aparatuowymi oraz psychomotorycznymi. Podmiotowość odbiorcy zostaje rozszczepiona i delegowana do kilku urządzeń (i kilku porządków widzenia) – smartfona z fabuły filmu i własnego smartfona, laptopa czy ekranu telewizora, na których obserwator-użytkownik ogląda film, a za pomocą niego imaginuje użytkowanie tego innego aparatu (dyspozytywu). Tutaj wszystko jest obrazem, nie ma już świata poza obrazem, bo porządek rzeczy jest już za każdym razem także porządkiem widzenia obrazu i obrazu w obrazie; krótko mówiąc: „widzialna staje się sama widzialność”⁵⁵. Bywa zresztą, że ów ekran smartfona staje się w całości komunikatorem treści wyłącznie piśmiennych, utożsamianych z powierzchnią ekranu filmowego, zamieniających ekrany widzialności w ekrany piśmienności.

Można zatem powiedzieć, że – inaczej niż w serialu *Emily w Paryżu* – faza liminalna przechodzi tu w fazę włączenia, ponieważ w procesie przejścia niespecyficzne dla filmu interfejsy zostają włączone do struktury filmu (utożsamione z nią), przyjmując status stosunkowo stabilnej interstruktury, złożonej z małych opowieści (jak w mikronarracjach sieciowych), a nie kompleksowego *storytellingu*.

Zarządzając obrazem filmowym, obserwator-użytkownik staje się zatem mimowolnym operatorem smartfona filmowej postaci. Wszystko razem, obok siebie, nadto zgodnie z logiką nawigacji, która na smartfonie wyznacza trasę kursów taksówki utkaną za pomocą płaskiej powierzchni smartfonowego ekranu, jak wszystko inne w tym filmie. Trik filmowy, w którym nie chodzi o immersję, ale o kolekcjonowanie spojrzeń, o ich zapętloną polifoniczność. Czasami te obrazy widzą się nawzajem, bywa, że obserwując siebie, są widziane przez kolejne obrazy w zapętlonej powłoce ekranu, a obserwator-użytkownik, nie bez skopofilicznej satysfakcji, zostaje

⁵⁴ Pojęciem *mystory* posługuje się w swoich pracach Gregory L. Ulmer (zob. m.in. G.L. Ulmer, *Teletheory*, Atropos Press, New York–Hamburg 2004, s. 109 nn). Bohdziewicz proponuje spolszczenie Ulmerowskiego pojęcia jako „mistorię” (zob. J. Bohdziewicz, *Kino, styki oraz tiki...*, op. cit.).

⁵⁵ L. Wiesing, *Widzialność obrazu. Historia i perspektywy estetyki formalnej*, przeł. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2008, s. 240.

wplątany w pajęczynę spojrzeń. Na przykład w sekwencji rozgrywającej się na stacji benzynowej bohatera kontaktującego się ze swymi fanami śledzi miejscowy podgląd wideo: obserwator-użytkownik widzi to, co widzi kamera wideo mająca w zasięgu komunikującego chłopca, ale obok dostrzega nadto ekran komórki z obrazem tego komunikatu, z przynależnym tej komunikacji systemem operacyjnym – a więc w tej samej obrazowej czasoprzestrzeni jawią mu się aż trzy modalności spojrzeń: podglądu wideo, filmowej postaci jako nadawcy komunikatu sieciowego i jego – obserwatora-użytkownika – spojrzenia na tę postać, ale wpisanego w obraz odbiorcy smartfona. A kiedy film *Spree* jest oglądany na ekranie komputera, to za każdym razem dochodzi do tego jeszcze interfejs tego ekranu wraz z adresem sieciowym filmu i ze znakami ikonicznymi dotyczącymi jego obsługi, co sprawia, że relacja *mise en abyme* dyspozytywów okazuje się naturalna i wyjątkowo czytelna.

Ów spektakl spojrzeń oraz interfejsów osiąga swoją kulminację w innej sekwencji filmu *Spree*: na stacji benzynowej widz w roli obserwatora-użytkownika obserwuje postać dziewczyny, która obserwuje siebie na ekranie swojego smartfona w chwili, kiedy jest podglądana przez internetową kamerę w samochodzie, ale widz otrzymuje nadto dostęp do jej smartfona i tego, co widzi jego kamera. Jako obserwatorzy zdarzeń ekranowych widzowie filmu są więc obserwatorami trzeciego i kolejnych stopni obserwującymi zdarzenia udostępniane za pomocą kolejnych ekranów, tak jednak, że nie zszywają one pozycji obserwatora-użytkownika z poszczególnych modułów widzialności, ale pozostawiają go w roli użytkownika obrazów rozproszonych za pomocą rozmaitych rejestrów widzialności. Słowem: widzenie zostaje tu podporządkowane widzialności interfejsów, podobnie jak to się dzieje podczas korzystania ze smartfonów (tabletów), wymuszających na użytkowniku nieustanne przełączanie się z obrazu w obraz.

Jest rzeczą zrozumiałą, że w tej sytuacji tożsamość narracyjna filmowego podmiotu, zszywanego z wielu interfejsów, „montowanego” z pozycji, jakie zajmuje w przestrzeni między różnymi źródłami obrazów⁵⁶, funkcjonuje w modusie permanentnego bycia podłączonym, sprzyjając niestabilnej tożsamości widza, rozproszonej pomiędzy różnymi interfejsami obserwatora-użytkownika.

Z pewnością więc we wszystkich przywołanych przykładach nie jest to już „postrzeganie kinematograficzne”, rodem z kina, mające coś wspólnego z tradycyjnym widzeniem, z podwalinami reprezentacji, o których przez dekady stanowiły rama i perspektywa centralna wspomagane przez wzorce tożsamości narracyjnej zorganizowane wokół fabuły i historii. Ale też nie z telewizji. Szereg porządków widzenia, przełączy i dyspozytywów widzialności podlega nieustannej wymianie w terminalowej przestrzeni obserwatora-użytkownika – od oglądu do wglądu – tworząc interfejsowy obwód bycia w kontakcie z ekranami uzasadniającymi aparaturowe i dyspozytywowe dryfy opowiadania i samej figury narratora.

⁵⁶ Na temat deficytu koncepcji tożsamości narracyjnej wywodzonych z literatury w obliczu wyzwań związanych ze współczesnymi mediami zob. J. Bohdziewicz, *Mystory/My store...*, op. cit., s. 165–176.

Bibliografia

- Barthes R., *Przyjemność tekstu*, przeł. A. Lewańska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1997.
- Bohdziewicz J., *Kino, styki oraz tiki – pośród zwierciadeł przechadzających się po gościńcu* (w tym numerze).
- Bohdziewicz J., *Mystory/My store. Między tożsamością narracyjną a tożsamością partycypacyjną*, „Miscellanea Anthropologica et Sociologica” 2016, nr 17 (2), s. 165–176.
- Byung-Chul Han, *Kryzys narracji i inne eseje*, przeł. R. Pokrywka, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2024.
- Cartwright L., *Film i cyfrowość w badaniach nad wizualnością: filmoznawstwo w epoce konwergencji*, przeł. A. Nacher, „Panoptikum” 2006, nr 5, s. 322–337.
- Elsaesser T., *Film History as Media Archaeology – Tracking Digital Cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016, s. 208 (cyt. za anonimowym tłumaczeniem w rozmowie Barbary Szczekały z Thomasem Elsaesserem, *W XXI wieku kino będzie jedna z form naszego życia!*, „Ekran” 2016, nr 5, s. 13).
- Elsaesser T., Hagener M., *Teoria filmu. Wprowadzenie przez zmysły*, przeł. K. Wojnowski, Universitas, Kraków 2015.
- Friedberg A., *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, przeł. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.
- Goban-Klas T., *Smartfon na wojnie. Wojna na Ukrainie: medialne informacje, dezinformacje i dezorientacje*, „Zdanie” 2022, nr 2.
- Gracy K.F., *Moving Image Preservation and Cultural Capital*, „Library Trends” 2007, nr 1.
- Gwóźdź A., „Po prostu włącz”. *Strumieniowanie jako praktyka technokulturowa*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, nr 124, s. 6–26.
- Gwóźdź A., *Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora: Wim Wenders*, Universitas, Kraków 2004.
- Kamionka M., *Wpływ wojny na Ukrainie na trendy portalu społecznościowego TikTok*, „Youth in Central and Eastern Europe” 2022, nr 9 (14), s. 22–28.
- Majorek M., *Kod YouTube. Od kultury partycypacji do kultury kreatywności*, Universitas, Kraków 2015.
- Mitchell W.J.T., *Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłości obrazów*, przeł. Ł. Zaremba, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013.
- Otto I., *TikTok. Ästhetik, Ökonomie und Mikropolitik überraschender Transformationen*, Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2023.
- Oudart J.-P., *Suture*, przeł. A. Helman [w:] A. Helman (red.), *Panorama współczesnej myśli filmowej*, Universitas, Kraków 1992.
- Poell T., Nieborg D., Duffy B.E., *Platforms and Cultural Production*, Polity Press, Cambridge 2022.
- Prince, G., *Narratology: The Form and Functioning of Narrative*, Walter de Gruyter & Co, Berlin–New York–Amsterdam 1982.
- Prodeus A., *Kino z perspektywy smartfona?*, „Kino” 2021, nr 5, s. 10–11.
- Sawicka U., „Mukbank” i „food challenge”, czyli o jedzeniu w serwisie YouTube, „Media – Kultura – Komunikacja Społeczna” 2022, nr 18, s. 133–151.
- Sawicka U., *TikTok w kontekście wspólnoty – relacje i reakcje użytkowników aplikacji w czasie pandemii*, „Media – Kultura – Komunikacja Społeczna” 2021, nr 17, s. 177–192.

- Sierek K., *Fotografia, kino i komputer. Aby Warburg jako teoretyk mediów*, przeł. J. Gilewicz, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa [2015].
- Spielmann Y., *Klocki do teorii intermedialności obrazu*, przeł. A. Gwóźdź [w:] A. Gwóźdź (red.), *Od projektora do komputera. Współczesna niemiecka myśl filmowa. Antologia*, Wydawnictwo Naukowe „Śląsk”, Katowice 1999.
- Stewart G., *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*, The University of Chicago Press, Chicago–London 2007.
- Syska R., *Nie-film, nie-kino*, „Ekrany” 2016, nr 5, s. 4–10.
- Szczekała B., *Swojskie mózgotrzepy i przasne atrakcje. Postklasyczne tendencje w kinie polskim*, „Pleograf. Kwartalnik Akademii Polskiego Filmu” 2020, nr 3, <https://pleograf.pl/index.php/swojskie-mozgotrzepy-i-przasne-atrakcje-postklasyczne-tendencje-w-kinie-polskim/> (dostęp: 15.02.2024).
- Tereszkiewicz A., *Tik-Tok – przegląd badań naukowych*, „Media i Społeczeństwo” 2022, nr 16, s. 211–231.
- Thanouli E., *Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration*, Wallflower Press, London–New York 2009.
- Turner V., *Las symboli. Aspekty rytuałów u ludu Ndembu*, przeł. A. Szyjewski, Zakład Wydawniczy „Nomos”, Kraków 2006.
- Turner V., *Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbology* [w:] idem, *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, Performing Arts Journal Publications, New York 1982.
- Ulmer G.L., *Teletheory*, Atropos Press, New York–Hamburg 2004.
- Wiesing L., *Widzialność obrazu. Historia i perspektywy estetyki formalnej*, przeł. K. Krzemińska, Oficyna Naukowa, Warszawa 2008.
- Żaglewski T., *Dzień z życia Ziemi, czyli YouTube jako cyberkultura*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, nr 1 (9), s. 90–180.

Źródła sieciowe

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Life_in_a_Day_\(2011_film\)#cite_note-7](https://en.wikipedia.org/wiki/Life_in_a_Day_(2011_film)#cite_note-7) (dostęp: 15.02.2024).
<https://www.filmscalpel.com/desktop-films/> (dostęp: 12.06.2024).