

Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema.

Esej recenzyjny

Fryderyk Kwiatkowski

Uniwersytet w Groningen

ORCID: 0000-0003-4495-0801

Reviewed book

Thomas Elsaesser

*Film History as Media Archaeology:
Tracking Digital Cinema*

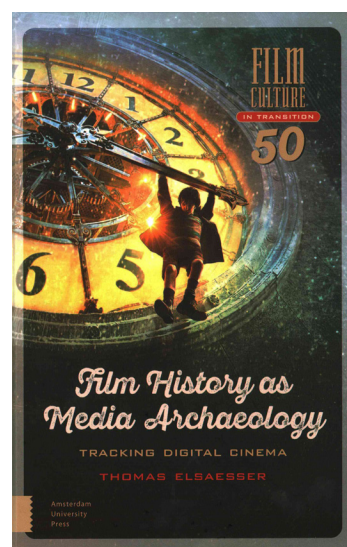
Amsterdam: Amsterdam University Press. 2016.

ISBN 9789462980570, Pp. 416. € 99.00.

Book cover © by Amsterdam University Press

Fryderyk Kwiatkowski, mgr; doktorant, Uniwersytet w Groningen; publikował m.in. 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.

f.kwiatkowski@rug.nl



*Facta Ficta Journal
of Narrative, Theory & Media*



Published by Facta Ficta Research Centre in Wrocław under the licence Creative Commons 4.0: Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). To view the Journal's policy and contact the editors, please go to factafictajournal.com

DOI: 10.5281/zenodo.4287410

Thomas Elsaesser przedłożył czytelnikom książkę, w której zebrał wszystkie swoje dotychczasowe doświadczenia akademickie oraz intelektualne inspiracje, przede wszystkim w odniesieniu do badań nad historią filmu i innymi formami narracji audiowizualnych. Większość artykułów wchodzących w skład tomu *Historia filmu jako archeologia mediów* (*Film History as Media Archeology* 2016) została już wcześniej opublikowana w czasopiśmie naukowych, jednak kilka rozdziałów przygotowano specjalnie z okazji wydania książki.

Wszystkie teksty powstały na bazie wielu lat doświadczeń prowadzenia kursów o wczesnym kinie, archeologii mediów i teorii filmu. Zostały one uzupełnione o wyniki uzyskane podczas realizacji licznych projektów naukowych, w których autor brał udział. Duże znaczenie miało też kilka wcześniejszych publikacji, a wśród nich *Wczesne kino: przestrzeń, rama, narracja* (*Early Cinema: Space, Frame, Narrative* 1990) odegrało szczególnie istotną rolę. *Historia filmu...* może być więc postrzegana jako podsumowanie, a zarazem retrospektywa studiów nad wczesnym kinem, których inepcja i gwałtowny rozwój w ostatnich trzydziestu latach były możliwe dzięki zastosowaniu archeologicznego podejścia do badania mediów. Stanowi ona także interesujący zapis rozwoju naukowego badacza, który będąc obecnym przy narodzinach archeologii mediów, miał też okazję śledzić jej ewolucję.

Elsaesser rozpoczyna od stwierdzenia, że „kino miało niesamowitą siłę w dwudziestym wieku – stanowiło jego pamięć i imaginarium [*cinema has been an enormous force in the twentieth century – it is the century's memory and its imaginary*]” (Elsaesser 2016: 18), ale od razu dodaje, że w najnowszych badaniach „znaczna część intelektualnej uwagi niezaprzeczalnie skierowała się ku mediom cyfrowym, składającym się na telewizję cyfrową, gry komputerowe i urządzenia kieszonkowe, ekrany mobilne i wirtualną rzeczywistość [*much of intellectual attention has undeniably moved to digital media, comprising digital television, computer games and hand-held communication devices, mobile screens, and virtual reality*]” (Elsaesser 2016: 18). Jednym z głównych celów

Historii filmu... jest ponowne przeanalizowanie kina jako części współczesnego pejzażu mediów cyfrowych. Stąd książka ma za zadanie wypełnić lukę stworzoną przez badaczy mediów po rewolucji cyfrowej, kiedy to zapomnieli o kinie, kierując swoją uwagę w stronę nowych technologii. W tym kontekście warto przywołać dwie postaci, których myśl najsilniej wpłynęła na ostateczny kształt pracy Elsaessera i jego podejście do badania zarówno mediów współczesnych, jak i filmu.

Jedną z nich jest Michel Foucault – jego nazwisko powinno stanowić pierwszy punkt odniesienia nawet dla czytelników niezaznajomionych z terminem „archeologia mediów”. Twórczość francuskiego myśliciela miała olbrzymi wpływ na wszystkich badaczy – między innymi Noëla Burcha, Haruna Farockiego i oczywiście Elsaessera – którzy zaczęli uważać, że to, co nazywamy dzisiaj wczesnym kinem, stanowiło osobny okres w historii filmu. Ich zdaniem, powinien on być pomyślany w oparciu o ramę epistemiczną skonstruowaną inaczej niż ta, która określa nasze rozumienie „klasycznego kina”. Skupienie Foucaulta na stosunkach władzy, jego nieufność względem teleologicznych narracji postępu historycznego i mitów upraszczających genealogię oraz dekonstrukcji linearnej monokausalności wywarły najsilniejszy wpływ na badania Elsaessera. Autor wskazuje, że nie mógł nie użyć metody Foucaulta, gdyż:

zaczął myśleć o szerszych implikacjach na temat tego, co oznacza rewidować i przepisywać tradycyjne historie filmu nie poprzez zwykłe dodawanie nowych »faktów« albo wpisywanie nowo odkrytych filmów do kanonu, ale przez ułożenie filmu i kina w innych historiach intelektualnych, kulturowych, socjoekonomicznych i technologicznych, przy jednoczesnym założeniu, że w każdej jednostce czasu, zaczynając od lat 1890-tych, mamy do czynienia z w pełni ukonstytuowaną formą sztuki, posiadającą własną logikę i zasady (Elsaesser 2016: 53)¹.

Elsaesser wyjaśnia, że początkowo wdrożenie archeologii mediów do badania filmu było pomyślane jako projekt dekonstrukcyjny. Miała ona odsłonić założenia historii filmu i pokazać, że błędnie zinterpretowano materiał empiryczny odnoszący się do różnego typu kwestii: modeli produkcji, uwarunkowań instytucjonalnej organizacji, wynalazków technologicznych i ich wpływu na styl filmowy czy narrację (Elsaesser 2016: 43).

¹ Przekład własny za: „began thinking of the wider implications of what it meant to revise and rewrite traditional film histories, not simply by adding more ‘facts’ or adopting newly rediscovered films into the canon but by setting out to change the very framing of film and cinema within different intellectual, cultural, socio-economic, and technological histories, while positing that at each point in time, starting with the 1890s, one was dealing with an already fully constituted art form with its own logic and rules”.

Innym kluczowym myślicielem mającym wpływ na pojmowanie mediów przez Elsaessera i sposób, w jaki je studiował, był Walter Benjamin. Autor przejął od Benjaminina rozumienie nowoczesności, które wyrasta z określonego obrazu życia miejskiego – jego dynamiki, socjoekonomicznych transformacji, wynalazków w zakresie transportu i komunikacji, nowych sposobów spędzania wolnego czasu – i kina. Według Elsaessera zestrojenie Benjaminowskiego pojęcia kina z perspektywą archeologiczną było możliwe dzięki temu, że niemiecki filozof zwracał szczególną uwagę na technologiczną podstawę i społeczne znaczenie kina (Elsaesser 2016: 29). Związek między modernizmem i gwałtownym rozwojem technologii w pierwszej połowie dwudziestego wieku jest przedmiotem dyskusji w rozdziale *Idąc „na żywo”* (*Going „Live”*). Elsaesser przedstawia w nim, jak archeologiczne podejście może być użyte do badania filmów na podstawie analizy względnie zapomnianej *Pieśni nocy* (Litvak 1932). Autor pokazuje, że różne rodzaje mediów – takie jak film, radio, czy gramofon – były wykorzystywane na etapie produkcji filmu i weszły w intermedialny dialog z jego diegezą. Elsaesser sytuuje swoją analizę w obrębie szerszej dyskusji na temat instytucjonalnego i politycznego procesu łączenia mediów, ich wpływu na estetyczny kształt kina i fetyszyzacji technologii. W rozdziale *Archeologie interaktywności* (*Archaeologies of Interactivity*) autor odwołuje się do Benjaminina bezpośrednio, studiując społeczny wymiar filmu poprzez zwrócenie szczególnej uwagi na strategię, za pośrednictwem których angażowana i utrzymywana była uwaga widza. Oprócz tuzina innych myślicieli i metod, jakie miały wpływ na podejście Elsaessera, Foucault i Benjamin pomogli mu wypracować wrażliwość pozwalającą studiować kino zarówno jako technologiczny obiekt, jak i produkt społecznej twórczości.

W obszernym wstępie Elsaesser kreśli historię rozwoju archeologii mediów. Kładzie szczególny nacisk na sposoby, jakimi ta refleksyjna praktyka została zaadoptowana przez niego samego i innych badaczy. Autor rekapitułuje różne rozumienia i podejścia do archeologii mediów, odwołując się do myślicieli, którzy także posługiwali się nią w swojej pracy: Erkkiego Huh-tamiego, Jussiego Parikkę, Siegfrieda Zielinskiego czy Bernarda Dionysusa Geoghegana. Omówienie to umożliwia czytelnikowi niezaznajomionemu z archeologią mediów na dokonanie rekonstrukcji możliwych sposobów jej używania w zależności od wyznaczonego obszaru badawczego. Na tym tle Elsaesser jasno sytuuje swoje rozumienie tego terminu, definiuje wspierające go teoretyczne ramy, a także określa cele badawcze, które zamierza zrealizować. Oryginalność myśli Elsaessera wynika stąd, że wykorzystał on teoretyczną elastyczność archeologii mediów i zaoferował osobny, metodologicznie spójny sposób badania mediów. Dla autora wskrzeszanie wymarłych mediów i eksplorowanie ich możliwych przyszłości i ścieżek rozwoju

jest tym, na czym archeologia mediów skupia się w pierwszej kolejności. Elsaesser analizuje przede wszystkim wczesne kino, ale biorąc pod uwagę, że książka stanowi kolekcję esejów, podejmuje też inne zagadnienia: ponownie czyta klasycznych teoretyków kina w świetle rozwoju mediów współczesnych, bada sposoby używania archeologii mediów przez artystów, dekonstruuje dominujący paradygmat teleologicznego realizmu w historii filmu, analizuje efekt „obcości” i zafascynowania mediami oraz migracją kina do muzeów, a także zastanawia się nad możliwymi przyszłościami kina i dokonuje rewizji archeologii mediów jako praktyki badawczej. Nie ma w tym miejscu potrzeby analizowania tych wszystkich tematów. Skupię się jedynie na dwóch: po pierwsze na relacji między archeologią mediów i technologią cyfrową, po drugie na badaniach poświęconych przewidywanym i wyobrażanym użyciom martwych mediów we wczesnym okresie kina.

Elsaesser postrzega archeologię mediów jako wartościowe podejście do studiowania mediów cyfrowych. Rzeczywiście, po tym jak badacze filmu zaczęli patrzeć na martwe lub zapomniane media audiowizualne z wczesnego okresu kina przez archeologiczny pryzmat, okazało się, że przechodziły one podobne lub porównywalne procesy do tych, jakie warunkowały przemiany mediów cyfrowych. Autor pokazuje, że archeologia mediów może służyć jako repozytorium podejść, które mogłyby być z powodzeniem wykorzystane przy badaniu mediów cyfrowych. Argumentuje, że niektóre spośród powszechnie akceptowanych założeń w archeologii mediów mogą pogłębić nasze rozumienie technologicznych warunków, które umożliwiły produkcję mediów cyfrowych, procesów wiążących się z ich rozwojem czy sposobów, w jakie są one doświadczane. Elsaesser stwierdza, iż w odniesieniu do mediów cyfrowych linearne, monokauzalne pojęcie historii było nieodpowiednie do wyjaśniania

zmian, jakie można było zaobserwować, i coś takiego jak archeologia – tj. przestrzenny koncept czasu i przemian – wydawało się obiecujące i odpowiednie. Innymi słowy, to było tak, jak gdyby archeologia mediów miała wkroczyć w otwartą przestrzeń i – przynajmniej tymczasowo – wypełnić tę lukę w wyjaśnieniu, konfrontując konsternację i być może nawet panikę napędzane przez te złowieszczo krótkie życiowe okresy niemal każdego narzędzia związanego z mediami cyfrowymi (Elsaesser 2016: 40)².

Bez wątpienia metody archeologiczne, kiedy zostają włączone do badań nad mediami cyfrowymi, mogą prowadzić do korzystnych rezultatów. Po-

² Przekład własny za: „the changes one was witnessing, and something like archaeology – i.e., a spatialized concept of time and transformation – seemed more promising and appropriate. In other words, it was as if media archaeology had to step into the breach and – at least temporarily – fill this gap in explanation, confronting bafflement and possibly even panic, fuelled by these ominously short life cycles of almost every device connected with digital media”.

winniśmy jednak wskazać na ograniczenia płynące z przyjęcia tej perspektywy: jej prowizoryczny charakter i teoretyczne niezdeteminowanie czy też niechęć jej zwolenników do przekształcenia jej w rygorystyczną metodę. Ma to swoje zalety i wady. Z jednej strony, archeologia mediów nie powieła na przykład błędów wielkich narracji, jak ma to miejsce w wypadku teleologicznie ukierunkowanej historii filmu. Z drugiej, nie może ona zaoferować lub wyewoluować w nowy paradygmat w ścisłym znaczeniu tego słowa. Jak stwierdza autor: „możliwe, że archeologia mediów nie jest niczym innym niż nazwą na nieumiejscowioną przestrzeń i zawieszenie rozwijających się w czasie tendencji, w których historyk filmu musi się ulokować, kiedy stara się wyrazić, raczej niż tylko pogodzić ze sobą, te alternatywne, kontrfaktyczne, czy paralelne historie, wokół których każde badanie kultury międzymedialnych ruchomych obrazów obecnie się rozwija” (Elsaesser 2016: 99).

Powinniśmy jednak pamiętać, że pogląd Elsaessera na archeologię mediów i łatwość, z jaką może ona zostać zaadaptowana do badania cyfrowego środowiska mediów, ma swoje historyczne zakotwiczenie. Są co najmniej dwa powody, dla których jesteśmy w stanie teraz zobaczyć, że media cyfrowe i ich rozwój tak elegancko wpisują się w nielinearne, nieciągłe modele historii, czy też w stworzoną przez nas rozproszoną trajektorię ich możliwych zastosowań. Po pierwsze, dyskutowane przez Elsaessera procesy stojące za ekspansją technologii cyfrowej są dla nas znacznie bardziej zrozumiałe teraz niż dla badaczy studiujących wczesny film przy użyciu nowych metod w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku. To uprawomocnia, oczywiście, perspektywę Foucaulta i Elsaesser przyznaje, że jego myśl „zyskuje na znaczeniu w świecie cyfrowym [*his importance continues to grow in the digital realm*]” (Elsaesser 2016: 39). Po drugie, archeolodzy mediów musieli zdekonstruować tradycyjną historiografię i „wykopać” pominięte zagadnienia, aby na nowo odkryć wielobarwny pejzaż audiowizualnych wynalazków i zwyczajów ich użytkowników w kontekście tego, jak media były doświadczane we wczesnym okresie kina. Badacze mediów cyfrowych nie musieli włożyć aż tak wiele intelektualnej pracy, aby dostrzec, że zjawiska podobne do tych, które definiowały przemiany mediów z początku dwudziestego wieku, określały też ewolucję świata wirtualnego. Nasze rozumienie mediów cyfrowych wyglądałoby zupełnie inaczej, gdyby nie rozwój postfoucaultowskich metod opisu. Innymi słowy, nie byłibyśmy w stanie określić wielu cech mediów cyfrowych bez archeologicznego podejścia używanego w medioznawstwie. Nie interesuje mnie w tym miejscu kreślenie kontrfaktycznej historii, ale raczej pokazanie, że Elsaessera analiza mediów cyfrowych w perspektywie archeologicznej została zaproponowana w określonym momencie historii mediów. Jego koncepcja jest jak najbardziej zrozumiała, jeśli weźmiemy pod uwagę, że gwałtowna ekspansja mediów cyfrowych zbiegła się w czasie z wykrysta-

lizowaniem się archeologicznego podejścia. Elsaesser pokazuje, że archeologia mediów – jak i wszystkie badania ukierunkowane historycznie – „nosi w sobie te właśnie założenia, które ma sprawdzić, ryzykując tym samym nie tyle tworzeniem nowej wiedzy *per se*, ile odzwierciedlaniem uprzedzeń i preferencji czasów współczesnych [*carries within itself the very principles it is supposed to investigate, thereby running the risk of producing not new knowledge per se but reflecting the prejudices and preferences of our present age*]” (Elsaesser 2016: 365).

Inna, równie ważna część książki Elsaessera, powstała w oparciu o realizację projektu „Wyobrażone przyszłości” (*Imagined Futures*), który zainicjował on w Amsterdamie (1993–2011). Autor pisze, że głównym wyzwaniem tych badań była:

próba przywrócenia – powiedzmy, latom dziewięćdziesiątym dziewiętnastego wieku czy latom pięćdziesiątym dwudziestego wieku – ich własnej przyszłości: nie tej, narzuconej im przez historię, zubożałej i selektywnie zawłaszczonej w przypadku wczesnego kina, ale takiej przyszłości, jaką sobie wyobrażano (w popularnych magazynach), jaką przewidywano (w przypadku autopromujących się twórców jak Edison), i o jakiej fantazjowano, (jak w prześmiewczo dystopijnej *Le Vingtième siècle. La vie électrique* Alberta Robidy) (Elsaesser 2016: 55)³.

To spekulatywne podejście ma swoje zalety, ponieważ daje lepszy wgląd w badany okres i rozumienie charakteryzującej go kultury: uwydatnia problemy, które ludzie chcieli rozwiązać poprzez używanie technologii, ich pojmowanie, czym jest nauka i tak dalej. Niemniej, proponowane wnioski na temat badań spekulatywnych są dla historyka bardziej ryzykowne, ponieważ istnieje znacznie mniej dostępnych narzędzi, by zweryfikować uzyskane rezultaty. Z jednej strony, strategia badawcza zaproponowana przez Elsaessera pozwala nam lepiej zrozumieć możliwe, wyobrażone znaczenie martwych mediów. Z drugiej, pociąga ona za sobą groźbę wypaczenia materiału historycznego dotyczącego tego, jak określona technologia była pierwotnie używana, jak wyobrażano sobie jej zastosowanie czy też jakie inne ulepszenia mogła antycypować. Elsaesser nie idzie zbyt daleko w swoich spekulacjach, ustawicznie przypominając nam o prowizorycznym charakterze postulowanych przez siebie konkluzji. Mimo to warto mieć na uwadze metodologiczne zagrożenia, które są nieusuwalnie wpisane w proponowaną przez niego strategię badawczą.

³ Przekład własny za: „to try and give back to a particular past – say, the 1890s or the 1910s – its own future: not the one that history subsequently conferred on it, which in the case of early cinema had been an impoverished and selectively appropriated one, but a future that was imagined (in popular magazines), predicted (by self-promoters like Edison), and fantasized as in Albert Robida’s mock-dystopic *Le Vingtième Siècle. La vie électrique*”.

Niezaprzeczalną wartością pracy Elsaessera jest kliniczna precyzja, z jaką oddziela on od siebie wszystkie problemy, znajdujące się w centrum każdego z kolejnych rozdziałów. Autor imponuje erudycją, ale ponieważ książka stanowi zbiór esejów, czytelnik może mieć trudności z przedzieraniem się przez gąszcz rozmaitych tematów, zjawisk i kontekstów, do których odnosi się on w toku swojego wywodu. Niemniej, największą zaletą archeologicznego podejścia w wydaniu Elsaessera nie jest to, że daje on fałszywe nadzieje na ukonstytuowanie nowej „metody” mającej produkować „fakty” i „definicje”. Produktywność jego strategii wyrasta z jej skromności, co można dostrzec, kiedy autor otwarcie wyjawia:

Skłaniam się do traktowania archeologii mediów jako *symptomu* raczej niż *metody*, jako *wskazówki* i raczej niż *programu badawczego*, jako *odpowiedzi na rozlicznego typu kryzysy* raczej niż *przełomową, innowacyjną dyscyplinę*. Pytam samego siebie, do jakiego stopnia archeologia mediów jest *ideologią* raczej niż procedurą generowania *nowych rodzajów bezpiecznej wiedzy* (Elsaesser 2016: 354)⁴.

Pomimo że słowa te znajdują się na końcu książki, czytelnicy powinni je rozważyć zanim rozpoczną czytać pierwszy rozdział, aby uchwycić specyficzny sposób myślenia, który stoi za projektem Elsaessera.

*Tłumaczenie sprawdził i poprawił
Mateusz Tokarski*

⁴ Przekład własny za: „I have been inclined to treat media archaeology as a symptom rather than a method, as a placeholder rather than a research program, as a response to various kinds of crises rather than as a breakthrough innovative discipline. I ask myself to what extent is media archaeology itself an ideology rather than a way of generating new kinds of secure knowledge”.

Źródła cytowań

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.

LITVAK, ANATOL, reż. (1932), *Pieśń nocy*, UFA.