

The Ingardenian Framework for a Phenomenology of Screens

Kaz Ioki Kukiela

STRESZCZENIE

Przedmiotem badań zawartych w rozprawie jest ekran jako taki, czy mówiąc dokładniej: istota ekranu. Aby to zbadać, rozważane są dwie główne hipotezy: po pierwsze, że fenomenologia jest użyteczną dziedziną do wyodrębniania ogólnych metod mających zastosowanie w teorii ekranu, a po drugie, że filozofia Romana Ingardena, będąca rozbudowaną ontologicznie fenomenologią, jest źródłem, które pomaga określić wyjątkowość ekranu poprzez zdefiniowanie jego szczególnego sposobu istnienia. W badaniach zastosowano cztery metody i dwa podejścia: metody analizy tekstu, syntezy, porównania i opisu fenomenologicznego są stosowane wraz z podejściem synchronicznym i podejściem diachronicznym. Podczas gdy metody odnoszą się głównie do badania źródeł pierwotnych i wtórnych, podejście diachroniczne i podejście synchroniczne dotyczą odpowiednio historyczno-etymologicznych i współczesnych elementów ekranu. W literaturze przedmiotu zostały wyodrębnione trzy grupy: prace należące do filozofii technologii i teorii ekranów, prace z tradycji fenomenologicznej, a także odpowiednie prace Romana Ingardena: *Controversy Over the Existence of the World*, *The Literary Work of Art*, i *Ontology of the Work of Art*. Pozwala to wskazać istniejące poglądy na temat natury ekranów, zidentyfikować zalety fenomenologicznego podejścia do ekranów oraz wykazać, w jaki sposób koncepcje Romana Ingardena w ontologii i fenomenologii mogą wyjaśnić, czym są ekrany. Rozdział pierwszy pt. „Poglądy na ekrany” (*Views on Screens*) wyjaśnia, na czym polega filozoficzny problem ekranów oraz krytycznie analizuje trzy ujęcia ekranów: wyświetlacz (*display*), filtr i narzędzie. Koncepcja ekranów jako wyświetlaczy podkreśla ich zdolność do prezentowania treści. Zdolność ta obejmuje cztery rodzaje wyświetlanej treści: wizualną, czasoprzestrzenną, propozycjonalną, a także treść wirtualną i rozszerzoną. Druga koncepcja traktuje ekrany jako filtry, co wskazuje na zdolność ekranów do wyznaczania granic tego, co może być pokazane. W ten sposób ekrany nie pozwalają na ujawnianie perspektyw i informacji, podczas gdy w świecie rzeczywistym rozmaite punkty widzenia mają swoje pełne oryginalne źródło. Ekrany postrzegane jako filtry są zatem badane pod kątem ich zdolności do kształtowania środowisk, funkcjonowania jako media, przenoszenia określonych relacji modalnych i działania poprzez digitalizację. Trzecia koncepcja ujmuje ekrany jako narzędzia – poprzez metaforę i analogię pozwala ona na ich porównanie z innymi artefaktami, takimi jak soczewki, drzwi i obrazy. Analiza wymienionych koncepcji pokazuje, że choć ujmują one pewne cechy istotne, żadna z tych

koncepcji rozpatrywana w izolacji nie oferuje wystarczającego wyjaśnienia, czym są ekrany same w sobie.

Dlatego też, aby uzupełnić brakujące elementy z trzech poprzednich koncepcji, w rozdziale drugim pt. „Fenomenologiczne podejście do ekranów” (*The Phenomenological Approach to Screens*), poszukiwano natury ekranów poprzez zbadanie relacji ekranu z widzem i jego doświadczeniem. Po skrótowym przedstawieniu tradycji fenomenologicznej przez odwołanie się najpierw do jej założyciela, Edmunda Husserla, a następnie do jednego z jego uczniów, Martina Heideggera, przeanalizowano koncepcję natury ekranu zaproponowaną przez Lucasa Introne i Fernando Ilharco w obrębie tej właśnie tradycji. Obaj ci myśliciele zastosowali do badania ekranów fenomenologię Heideggera, urabiając w rezultacie dwa pojęcia: istniejącej już zgody (*Already there agreement*) i wołanie o uwagę (*calling for attention*) „do ekranów przez jest oceniane pod kątem jej realnych korzyści i niedociągnięć. Analiza pokazuje, że koncepcja Introny i Ilharco ma znaczące zalety, także w wyjaśnianiu ekranu jako „pośrednika” między widzem a treścią, jednakże istnieje w niej szereg niedociągnięć (zwłaszcza z racji ujęcia mediacji poprzez Heideggerowskie pojęcia), co sprawia, że nie da się wyjaśnić odrębności ekranu wśród innych artefaktów również pełniących rolę pośrednika.

Przyjęta hipoteza robocza głosiła, że uzupełnienia koncepcji ekranu należy szukać w filozofii Romana Ingardena. Dlatego w rozdziale trzecim, pt. „Ingardenowska struktura pojęciowa” (*The Ingardenian Conceptual Framework*) rozważone są trzy koncepcje Ingardena: heteronomia bytu, przedmioty intencjonalne i warstwy heterogeniczne, aby później rozwiązać wskazane wcześniejsze ograniczenia dyskursu na temat teorii ekranu. Heteronomia bytu wyjaśnia, w jaki sposób pewne obiekty istnieją na podstawie określonych relacji zależności z innymi bytami. Obiekty intencjonalne wyjaśniają, w jaki sposób artefakty mogą być „wytwarzane” z aktów poznawczych, będąc dwustronnymi i nieokreślonymi. Heterogeniczne warstwy wyjaśniają, w jaki sposób mogą istnieć specjalne artefakty, funkcjonujące jako pewien sposób reprezentacji i mające jednolitą strukturę, jak ma to miejsce w przypadku dzieł literackich, obrazów i filmów.

W rozdziale czwartym pt. „Ingardenowskie rozwiązanie określenia ekranu” (*Ingardenian Solutions to Qualifying Screens*) te trzy koncepcje są wykorzystane, aby wyjaśnić bardziej szczegółowo dlaczego ekrany mogą być zasadnie postrzegane jako wyświetlacze, filtry i narzędzia. W tym ostatnim rozdziale ekrany są rozpatrywane jako szczególne elementy mediacji poprzez wytwarzanie reprezentacji poprzez odwołanie się do zaproponowanych przez Ingardena różnych modusów istnienia. Na koniec pokazane jest, w jaki sposób ekrany mają odrębny modus istnienia poprzez prezentowanie obiektów, rekonstruowanie aspektów, reprezentowanie obiektywności oraz wizualną konkretyzację i immersję. W rezultacie ramy pojęciowe zbudowane przez odwołanie się do Ingardena okazują się adekwatne dla zbadania, czym jest ekran *sui generis*.