

Sebastian Porzuczek, *Przemieszczenia postrzegalnego: formuły dystansu i wizualne a(fe)ktywizacje przemocy*

Strukturyzujące niniejszą rozprawę spektrum badawcze wizualnych reprezentacji przemocy obejmuje: 1) rozpoznanie możliwości afirmatywnej rekonfiguracji konwencjonalnych środków przedstawiania przemocy w medium gier wideo (*That Dragon, Cancer*) oraz napięcia – związanego z postrzeganiem aktów agresji – pomiędzy (an)tropologiczną praktyką dystansowania się (poprzez eksploatację brutalności w mediach masowych) i normatywnego ramowania obrazów (zdradzającego instytucjonalną opresyjność reprezentacji) a afektywnym rezonowaniem unaocznionego okrucieństwa, sproblematyzowanym na gruncie analizy filmów L. Nemesa i E. Żebrowskiego; 2) namysł nad właściwościami haptycznego angażowania odbiorców pomimo dystansu – czego egzemplifikację stanowi odtworzona w medium filmu strategia prowadzenia działań zbrojnych za pomocą dronów bojowych – który pozwolił czytelnie uchwycić liminalny charakter percepcji operatora drona, opisany *per analogiam* do ciemni optycznej (*camera obscura*), oraz zrekonstruować – na podstawie forensycznych projektów kolektywu Forensic Architecture – przestrzenne ślady przemocy zbrojnej; 3) rozważenie złowrogich związków estetyki z ideologią (L. Riefenstahl) oraz współcześnie symptomatycznego wyeksponowania obrazów terroru (A. Berleant), systemowo legitymizowanej przemocy (zabójstwo G. Floyda), które implikują potencjał pobudzania społecznych form oporu, politycznej emancypacji. W spektrum wskazanych powyżej analiz identyfikuję immanentnie proliferacyjny (eskalacyjny) charakter obrazów przemocy oraz wskazuję na wywrotowy, a(fe)ktywizujący społeczno-politycznie *modus* spojrzenia, interpretowany w ramach autorskiej – choć zakorzenionej w myśli J. Rancière’a, a także tradycji krytycznej refleksji nad rasizmem (F. Fanon, A. Mbembe) – kategorii przemieszczenia postrzegalnego.