

Sztuka ma znaczenie

pod redakcją Dagmary Rode
Marcina Składanka, Macieja Ożoga



WYDAWNICTWO
UNIwersYTETU
ŁÓDZKIEGO

**Sztuka
ma znaczenie**



WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU
ŁÓDZKIEGO

Sztuka ma znaczenie

pod redakcją Dagmary Rode
Marcina Składanka, Macieja Ożoga

Dagmara Rode, Marcin Składanek, Maciej Ożóg – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny
Instytut Kultury Współczesnej, Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej
Zakład Mediów Elektronicznych, 90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENT

Barbara Kita

REDAKTOR INICJUJĄCY

Urszula Dzieciatkowska

OPRACOWANIE REDAKCYJNE

Bogusława Kwiatkowska

SKŁAD I ŁAMANIE

AGENT PR

KOREKTA TECHNICZNA

Leonora Gralka

KONCEPCJA GRAFICZNA PROJEKTU OKŁADKI

Marcin Składanek

PRZYGOTOWANIE OKŁADKI I STRON TYTUŁOWYCH

Polkadot Studio Graficzne Aleksandra Woźniak, Hanna Niemierowicz

© Copyright by Authors, Łódź 2020

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2020

Publikacja jest udostępniona na licencji Creative Commons

Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 4.0 (CC BY-NC-ND)

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

Wydanie I. W.08481.17.0.K

Ark. wyd. 28,3; ark. druk. 29,875

ISBN 978-83-8142-585-8

e-ISBN 978-83-8142-586-5

<https://doi.org/10.18778/8142-585-8>

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-131 Łódź, ul. Lindleya 8

www.wydawnictwo.uni.lodz.pl

e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl

tel. 42 665 58 63

SPIS TREŚCI

Wstęp	7
 I. Obrazy na wolności	
Alicja Helman, <i>Kino według Dimitri Kirsanoffa</i>	13
Kamil Jędrasiak, <i>Zagadnienie rytmu w kinie awangardowym</i>	31
Małgorzata Jakubowska, <i>Kino Godarda, czyli dwie lub trzy rzeczy, które o nim wiem</i> ..	43
Andrzej Pitrus, <i>Iluzoryczne światło elektronicznego księżycyca</i>	57
Karol Józwiak, <i>Ewangelia Pasoliniego – między filmem a sztuką interaktywną</i>	63
 II. Film	
Tomasz Kłys, <i>Zaskakujący pean Trzeciej Rzeszy na cześć Powstania Listopadowego: o filmie Karla Hartla Ku wolności</i>	77
Konrad Klejsa, <i>Pamięć lat nazizmu w zachodnioniemieckim kinie lat 1965–1982 – zarys problematyki</i>	93
Magdalena Saryusz-Wolska, <i>Nikt nie woła Kazimierza Kutza – cztery płaszczyzny historii i filmu</i>	115
Kamila Żyto, <i>Dyskretny urok burżuazji Luisa Buñuela – między dwoma paradygmatami sztuki</i>	137
Natasza Korczarowska, <i>Dwa powroty Martina Guerre. Kino w perspektywie mikrohistorii</i>	155
 III. Transformacje i transgresje	
Piotr Sitarski, <i>Oliwki komisarza Maigret</i>	171
Ewa Ciszewska, <i>Supermen czeskiej kultury – Jára Cimrman</i>	185
Katarzyna Prajzner, <i>Mściciele zmieniają świat: o przemianach kina pod wpływem rewolucji cyfrowej</i>	201
Dagmara Rode, <i>„You have a pussy, I have a dick.” Porno jako strategia (marketingowa) w przemyśle muzycznym – przypadek Pussy Rammsteina</i>	215
Blanka Brzozowska, <i>„Playable city” albo historia pewnej kąpielowej kaczki. „Terapeutyczna” twórczość Florentijna Hofmana</i>	231

IV. Cyberkultura

Piotr Celiński, <i>Od pikseli do interaktywnej performatywności. Dynamika cyfrowej wizualności i obrazów</i>	247
Mirosław Filiciak, <i>Między graczem a widzem. Niestabilne historie gier cyfrowych</i> ...	259
Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk, <i>Technologiczna wzniosłość demosceny</i>	269
Andrzej Radomski, <i>Badanie świata obrazów (na przykładzie Gwiezdnych wojen)</i>	281
Jan Stasieńko, <i>Ruch i posthumanizm – systemy motion capture w perspektywie historycznej</i>	291

V. Sztuka interaktywna

Izabela Franckiewicz-Olczak, <i>Między egalitaryzmem sztuki a elitaryzmem muzeum</i>	307
Antoni Porczak, <i>Interaktywność użytkownicza</i>	319
Sidey Myoo, <i>Wartości metafizyczne w sztuce elektronicznej</i>	329
Agnieszka Przybyszewska, <i>Strach przed czytaniem. Koncepcja lektury jako przejażdżki w kontekście wybranych prac José Aburto Zolezziego</i>	341
Monika Górską-Olesińska, <i>Trajektorie języka w bio-techno-logicznym świecie. „Ożywianie”</i>	361
Anna Nacher, <i>Sztuka dźwięku – choreografia odmiennych stanów materialności</i> ...	383
Maciej Ożóg, <i>Nadzór technologiczny i technologie nadzoru w twórczości Rafaela Lozano-Hemmera</i>	395
Ewa Wójtowicz, <i>Rok 2000 jest tylko 16 lat stąd. Sztuka elektronicznej autostrady</i> ...	417
Paweł Sołodki, <i>Narodziny, życie i śmierć dokumentu interaktywnego</i>	429
Marcin Składanek, <i>Konwencjonalne algorytmy sztuki generatywnej</i>	445
Piotr Zawojski, <i>Nowe media i sztuka nowych mediów w epoce postcyfrowej</i>	461

WSTĘP

Niniejszy tom ofiarowujemy Panu Profesorowi Ryszardowi W. Kluszczyńskiemu jako Jego uczniowie i uczennice, współpracownicy i współpracownicy, przyjaciele i przyjaciółki. Książka ta stanowi formę podziękowań za intelektualne stymulacje, motywacje do eksplorowania (nowych obszarów) twórczych działań oraz nade wszystko – naukowe inspiracje, jakie Mu zawdzięczamy. Trudno bowiem znaleźć osobę badającą filmową awangardę, sztukę wideo, a nade wszystko – sztukę nowych mediów i kulturę cyfrową, która nie odnosiłaby się do zaproponowanych przez Profesora ujęć, konceptualnych schematów i teoretycznych konstruktów, lub też w inny sposób nie czerpała z Jego bogatego i ważnego dla współczesnych dyskursów kulturoznawczych dorobku. Stąd każdy z zamieszczonych w tym zbiorze tekstów nie tylko został podarowany Ryszardowi W. Kluszczyńskiemu, ale także – w różnym stopniu i na różnych polach – jest inspirowany Jego pracami. Tematyczne zróżnicowanie tomu stanowi przy tym dowód tego, iż analizy sztuki i kultury nowych mediów – jakkolwiek ustanawiają węzłowy i najbardziej doniosły obszar refleksji Profesora – nie wyczerpują Jego zainteresowań oraz poszukiwań badawczych.

Warto w tym miejscu przypomnieć, jak wielokierunkowa i złożona była droga naukowa Profesora Kluszczyńskiego, który pracę naukową rozpoczął ponad czterdzieści lat temu, w roku 1976 w ówczesnym Zakładzie Wiedzy o Filmie Uniwersytetu Łódzkiego. Pracę magisterską poświęcił twórczości Tadeusza Konwickiego, a jego najwcześniejsze eksploracje literaturo- i filmoznawcze oscylowały wokół kina autorskiego i awangardowego. Ze szczególną uwagą przyglądał się twórczości Andrzeja Żuławskiego i Romana Polańskiego, by następnie zająć się niejednoznacznymi i nowatorskimi dziełami Jean-Luca Godarda, Luisa Buñuela, Petera Greenawaya czy Zbigniewa Rybczyńskiego. Jego opracowania poświęcone awangardzie – książka podoktorska *Film – sztuka Wielkiej Awangardy* i zbiór tekstów *Awangarda. Rozważania teoretyczne* – zyskały status podstawowych, niemal kanonicznych lektur dla wszystkich podejmujących problematykę pierwszego spotkania artystycznej awangardy ze sztuką ruchomego obrazu.

Następnie zainteresowania Ryszarda W. Kluszczyńskiego sukcesywnie ewoluowały w stronę szerszego i wykraczającego poza medium filmu spektrum

zagadnień. W pracy *Film. Wideo. Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* zaprezentowany został wielowymiarowy obraz dynamicznych przemian sztuki mediów w dwudziestym wieku, w ramach którego centralną pozycję zyskuje hybrydyczna i odpowiadająca na najbardziej aktualne wyzwania sztuka nowych mediów. Owo ukierunkowanie wzmocnione zostaje w książce *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimediów* będącej próbą dyskursywnego zmierzenia się ze złożonością i transgresyjnością nowomediów. Kolejna autorska praca, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, przynosi kompleksową i pogłębianą refleksję nad fenomenem sztuki interaktywnej, postrzeganej zarówno jako zróżnicowana praktyka artystyczna, jak i szczególnego rodzaju narzędzie opisu i analizy współczesnej kultury.

Oprócz syntetyzujących kluczowe obszary nowomediów dyskursów opracowań monograficznych oraz wielu artykułów podejmujących szczegółowe problemy i zagadnienia, Profesor Kluszczyński jest także redaktorem dwóch ważnych serii wydawniczych. Pierwsza z nich to seria *Sztuka/Media/Kultura* Wydawnictwa Uniwersytetu Łódzkiego, druga – cykl książek i katalogów towarzyszących licznym wystawom, konferencjom i seminariom naukowym realizowanym w ramach projektu Art+Science Meeting w Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia w Gdańsku. Publikacje te stanowią unikatowy wkład w polskie i światowe badania nad najbardziej aktualnymi zjawiskami w sztuce nowych mediów, ukazując ponadto znaczenie interdyscyplinarnego dialogu. Gdański projekt stanowi kontynuację długiej i obfitującej w znaczące realizacje praktyki kuratorskiej Profesora, której początki sięgają przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, kiedy to w nowo powstałym po przemianach 1989 r. Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie stworzył Kino_Lab, a następnie w ciągu kilkunastu lat zrealizował liczne pionierskie na polskim gruncie wystawy prezentujące sztukę wideo oraz sztukę nowych mediów. Znajdzie się tu i łódzki kontekst – wystawa Warsztatu Formy Filmowej, któremu Kluszczyński poświęcił wiele ważnych tekstów. Aktywność Profesora odcisnęła się także na kształcie łódzkiego środowiska kulturoznawczego – wymienić należy tu stworzenie Zakładu Mediów Elektronicznych w Uniwersytecie Łódzkim, inspirację dla nowatorskiego programu studiów licencjackich *Nowe media i kultura cyfrowa* czy zaangażowanie Uniwersytetu Łódzkiego w realizację Media Arts Cultures – międzynarodowych studiów magisterskich w formule Erasmus Mundus Joint Master Degree.

Podczas rozważań nad ogólną formułą, zdolną zintegrować bogaty zasób podejmowanych w tym tomie tematów, poruszanych problemów oraz obszarów badawczych, w ramach których pozycjonują się autorki i autorzy tekstów, pomysł wykorzystania frazy *Sztuka ma znaczenie* pojawił się bardzo szybko,

niemal naturalnie i co ważniejsze – zgodnie został uznany za najbardziej odpowiedzialny. Wydaje się bowiem, iż zarówno dla tej monografii, jak i dla rozległej, heterogenicznej oraz wielowymiarowej przestrzeni zainteresowań badawczych Profesora Kluszczyńskiego zwornikiem, drogowskazem oraz zasadniczą i niezmienną wartością jest przekonanie o wadze twórczości artystycznej zarówno w szerszej kulturowej perspektywie, jak i w wymiarze indywidualnego doświadczenia.

I. OBRAZY NA WOLNOŚCI

Alicja Helman

KINO WEDŁUG DIMITRI KIRSANOFFA

Nazwisko Dimitri Kirsanoffa łączy się z kręgiem eksperymentalnych poczynąń Pierwszej Awangardy, jednej z najbardziej znaczących formacji niemego kina w latach dwudziestych XX w. Zarazem kwestia jego przynależności do tego nurtu, jak i w ogóle awangardy nie jest bynajmniej bezsporna. Stanowiska autorów piszących o tym twórcy różnią się diametralnie, jak też jego nazwisko często nie pojawia się tam, gdzie można by tego oczekiwać. Pozycja Kirsanoffa w historii filmu jest niejasna, niepewna. Podobnie niejasne są niektóre okoliczności jego życia, podstawowe fakty często nie znajdują potwierdzenia w dokumentach. Poczynając od daty i miejsca urodzin. Markus David Sussmonowicz Kaplan, który przyjął później pseudonim artystyczny Dimitri Kirsanoff, urodził się 21 lutego 1899 r. w Rydze (jedna opcja) lub 6 marca 1899 w Tartu (druga opcja). Był – wedle różnych informacji – albo Łotyszem, albo Estończykiem, albo rosyjskim Żydem (o czym świadczyłyby nazwiska rodziców – Zousman Kaplan i Rachel Sohn). Emigrował do Paryża z zamiarem kontynuowania studiów muzycznych w l'Ecole Normale de Musique de Paris. Grał na wiolonczeli, a jego nauczycielem miał być Pablo Casals. Biograf Kirsanoffa, Christophe Trebuil, ustalił, że w dokumentach szkoły brak jakiegokolwiek śladu, który by potwierdzał, że w ogóle tam studiował. Nie dało się również ustalić, czy grał w orkiestrze w kinie wyświetlającym filmy nieme (rzekomo Cinéma-Max-Linder)¹. Jacques Demeure utrzymuje, że grał, ale w rosyjskich kabaretach, które były wówczas modne².

Nie ulegają natomiast wątpliwości fakty dotyczące jego życia osobistego. W 1921 r. Kirsanoff związał się z młodą Bretonką, Germaine Lebas, którą angażował później do swoich filmów. Posługiwała się pseudonimem Nadia Sibirskaja. Przez dziesięć lat tworzyli partnerski związek w kinie i w życiu. W kinie

¹ Christophe Trebuil, *L'oeuvre singulière de Dimitri Kirsanoff*, Paris 2003.

² Trebuil powołuje się na list Demeure'a z 5 czerwca 2001, por. C. Trebuil, *op. cit.*, s. 21.

przetrwiał dłużej. Sibirskaja pojawiła się po raz ostatni w filmie tego reżysera *Dzielnica bez słońca* (*Quartier sans soleil*) w 1939 r. W roku 1931 Kirsanoff ożenił się ze znacznie młodszą Berthe Noëllą Bessette, która podpisując się Monique Kirsanoff, była montażystką i producentką niektórych filmów męża.

Pierwszym filmem, który Kirsanoff zrealizował i sam wraz z Nadią w nim zagrał, była (kręcona w latach 1921–1924) *Ironia przeznaczenia* (*Ironie du destin*). Film ten zaginął. Reżyser tworzył niekiedy z kilkuletnimi przerwami do 1957 r., w którym to roku zmarł. Na jego dorobek składają się filmy eksperymentalne, które on sam nazywał „poematami kinegraficznymi”, dokumenty, krótko-, średnio- i pełnometrażowe filmy fabularne. W latach 1921–1936 realizował utwory o charakterze osobistym, by w okresie późniejszym pójść na kompromisy różnego rodzaju, nie rezygnując z prób wykorzystywania wcześniejszych doświadczeń; dopiero w ostatnich latach (1953–1957) jego filmy przybrały charakter czysto komercyjny.

Zainteresowanie historyków twórczością Kirsanoffa kończy się na zrealizowanym w 1934 r. filmie *Porwanie* (*Rapt*). Krytycy z epoki nie przywiązywali do jego prac szczególnej wagi ani uwagi. W historii sztuki filmowej pozostał (jeśli w ogóle pozostał) jako autor trzech filmów: *Ménilmontant* (1926), *Jesienne mgły* (*Brumes d'automne*, 1928) i *Porwanie*. To dzięki nim mógł być postrzegany (aczkolwiek nie zawsze był) jako innowator i autor godny wpisania w poczet awangardy.

Jeśli już zaliczano Kirsanoffa do twórców awangardy, to przede wszystkim, a właściwie wyłącznie, do impresjonizmu. Pojęcie impresjonizmu, odniesione do kina, budziło jednak kontrowersje. Rodziły się wątpliwości, czy sam termin jest zasadny, czy w ogóle jakiegokolwiek zjawisko w kinie zasługuje na tę nazwę. Ci, którzy akceptowali pojęcie, nie zawsze skłonni byli przypisywać impresjonizm do awangardy, a jeśli nawet tak, to nie zaliczali tu Kirsanoffa. Trudno przytoczyć całą plejadę stanowisk w tej mierze, ale dla przykładu warto wspomnieć o kilku.

Wśród historyków nowszych Kristin Thompson i David Bordwell wyróżniają impresjonizm i podają jako przykłady tego stylu *Ménilmontant* i *Jesienne mgły*. Autorzy piszą:

Impresjoniści postrzegali sztukę jako formę ekspresji, niosącą osobistą wizję artysty. Sztuka nie dąży do prawdy; kreuje doświadczenie, rozbudza emocje widza. Sztuka odwołuje się do emocji nie poprzez proste stwierdzenia, lecz ewokując te emocje lub sugerując. Pokróćce – przekazuje ulotne uczucia czyli impresje³.

Charakteryzując swoje rozumienie istoty obrazu filmowego, impresjoniści odwoływali się do pojęcia fotogenii, które z czasem nabierało wręcz mistycznego sensu:

³ Kristin Thompson, David Bordwell, *Film History. An Introduction*, New York 1994, s. 92.

wierzyli, że kino umożliwia nam dostęp do dziedziny ponad codziennym doświadczeniem. Ukazuje ludzkie dusze i istotę przedmiotów⁴.

Wśród polskich historyków traktujących o awangardzie Jerzy Toeplitz zaliczył Kirsanoffa do impresjonistów w obrębie Drugiej Awangardy⁵. Nazwiska Kirsanoffa nie wymienia w ogóle Iwona Kolasińska, pisząc o impresjonizmie w I tomie *Historii kina* (2006)⁶; pojawia się ono w innym rozdziale poświęconym awangardzie pióra autorki niniejszego tekstu, gdzie próbuję opisać narracyjne eksperymenty Kirsanoffa⁷.

Ani razu nie pada nazwisko Kirsanoffa w książce Ryszarda W. Kluszczyńskiego *Film – sztuka Wielkiej Awangardy*. W zaproponowanej przez autora typologii kina awangardowego można by ewentualnie szukać dlań miejsca w obrębie filmu bezpośredniego, a ściślej jego trzeciej odmiany, którą jest tzw. film fotogeniczny.

W różnych fazach swojego rozwoju i w różnych ujęciach autorskich teoria filmu fotogenicznego raz kładła nacisk na sferę rzeczywistości, innym zaś razem – na sferę obrazową, skłaniając się tym samym bądź ku nurtowi społecznemu, bądź ku wizualnemu. Zawsze jednak charakteryzowała ją korelacja problematyki dotyczącej sfery obrazowej z rozważaniami na temat rzeczywistości realnej. Użycie filmowych środków wizualnych każdorazowo miało na celu ukazać świat w nowej, piękniejszej postaci, sprawić, ażeby na ekranie zaistniała poezja rzeczywistości⁸.

Dimitri Kirsanoff po II wojnie światowej był twórcą tak dalece nieliczącym się i zapomnianym, że nawet po jego śmierci ukazał się we Francji tylko jeden poświęcony mu tekst pióra Jacquesa Demeure'a⁹. Drugi opublikowała amerykańska „Film Culture”¹⁰.

Trudno byłoby uznać, że twórczość Kirsanoffa współcześnie została dowartościowana i doceniona, choć sporadycznie możemy napotkać tego rodzaju

⁴ *Ibidem*.

⁵ Jerzy Toeplitz, *Historia sztuki filmowej*, t. II, Warszawa 1956.

⁶ Iwona Kolasińska, *Francuska szkoła impresjonistyczna*, [w:] *Historia kina*, t. I: *Kino nieme*, red. Tadeusz Lubelski, Iwona Sowińska, Rafał Syska, Kraków 2009.

⁷ Alicja Helman, *Awangarda we francuskim i niemieckim kinie niemym*, [w:] *Historia kina...*

⁸ Ryszard W. Kluszczyński, *Film – sztuka Wielkiej Awangardy*, Warszawa–Łódź 1990, s. 95.

⁹ Jacques Demeure, *Éloge de Dimitri Kirsanoff*, „Positif” 1957, n° 22.

¹⁰ Walter S. Michel, *In memoriam of Dimitri Kirsanov, a Neglected Master*, „Film Culture” 1957, no 15.

świadectwa. Autorzy, którzy poświęcają reżyserowi sporo uwagi, nie zajmują się jednak całym jego dorobkiem, ograniczając się do filmów z lat dwudziestych i trzydziestych. Mam tu na myśli prace Richarda Abela, Noureddine Ghali i Dudleya Andrew¹¹.

W 2003 r. ukazała się pierwsza i jedyna jak dotąd monografia Kirsanoffa pióra Christophe'a Trebuila. Zapewne pomysł zajęcia się zapomnianym twórcą zrodził się w rezultacie przygotowywania rozprawy doktorskiej poświęconej francuskim serialom z lat dwudziestych. Znajomość epoki i jej specyficznego charakteru mogła być tropem wiodącym do Kirsanoffa.

Monografia Trebuila obejmuje całokształt twórczości Kirsanoffa, autor opracował też nader szczegółowo filmografię i bibliografię prac (głównie recenzji) poświęconych reżyserowi. Badacz uwzględnia filmy, których produkcja została z różnych powodów przerwana, stara się (na podstawie materiałów prasowych i wspomnień ludzi mających kontakt z twórcą lub członkami jego ekipy) opisać zaginione, zrekonstruować dane dotyczące zachowanych we fragmentach. Filmy Kirsanoffa były i są nadal trudno dostępne. Nie wszystkie znajdziemy we Francji, niektóre są w posiadaniu tylko filмотeki szwajcarskiej. Parę jest w bardzo złym stanie. Tylko kilka ukazało się na wideo. Powszechnie dostępne są trzy: *Ménilmontant*, *Jesienne mgły* i *Porwanie*.

Najnowszą pozycją, w której powraca nazwisko Kirsanoffa, jest *The Cinema of Poetry* P. Adamsa Sitneya, który dostrzega w nim prekursora swobodnego dyskursu niebezpośredniego, dowodząc swojej tezy analizą *Ménilmontant*¹². Punktem wyjścia była koncepcja Pier Paolo Pasoliniego, który dzielił kino na kino prozy i poezji. Nie porównywał wszelako kina poetyckiego do poezji lirycznej, odnajdował jego rysy charakterystyczne w filmach fabularnych Antonioniego, Olmiego, Bertolucciego i Godarda. Wskazywał przede wszystkim na widzenie subiektywne pozornie zależne. Nie łączył perspektywy subiektywnej z ujęciem z punktu widzenia, lecz z tropami retorycznymi niebezpośrednio wiążącymi całość dzieła z perspektywą bohatera, umożliwiającymi widzowi wejście w jego stany umysłu¹³. Sitney podkreślił, że na cztery dekady przed Pasolinim Kirsanoff zrealizował film, który odpowiada w pełni definicji poetyckiego kina.

¹¹ Richard Abel, *French Cinema. First Wave 1915–1929*, Princeton 1984; Noured-dine Ghali, *l'Avant-garde cinématographique en France dans les années vingt. Idées, conceptions, theories*, Paris 1995; Dudley Andrew, *Mists of Regret, Culture and Sensuality in Classic French Cinema*, Princeton 1995.

¹² P. Adams Sitney, *The Cinema of Poetry*, Oxford–New York 2015.

¹³ Pier Paolo Pasolini, *Kino poetyckie*, przeł. Kazimiera Fekecz, [w:] Jerzy Kossak, *Kino Pasoliniego*, Warszawa 1976.

Sam Kirsanoff rzadko i niechętnie wypowiadał się o własnej twórczości, uważał to za bezcelowe. Był z natury człowiekiem i artystą osobnym. Nie utrzymywał żadnych stosunków ze środowiskiem emigrantów rosyjskich ani z twórcami z kręgów awangardy. Trebuil z trudem znalazł w prasie nader nieliczne udzielone przez niego wywiady, jak też krótkie teksty, które sam reżyser napisał. Dzięki temu, że je przedrukował, są dzisiaj dostępne. Potwierdzają to, co napisano o Kirsanoffie później i mimo swojej lapidarności bardzo wyraziście prezentują poglądy artysty.

Jednym z problemów, który szczególnie ekscytował zarówno samych awangardowych twórców, jak i tych, którzy komentowali ich działania, była fotogenia. Kirsanoff nie tyle pisał o fotogenii jako takiej, choć tytuł jego artykułu *Les problèmes de la photogénie* mógłby to sugerować, lecz o interesujących go sprawach, pokrewnych czy też pochodnych fotogenii, a mianowicie o ciszy i ruchu – czasie. Fotogenia rodzi się w „królestwie ciszy”, a wszelkie próby wejścia w ten rejon za pomocą imitowania dźwięków i szmerów nieuchronnie muszą ją zabić. Próby te rodzą się w rezultacie lęku, jaki budzi cisza, podobnie jak budzi go cień.

W tym przemożnym pragnieniu zabicia za wszelką cenę ciszy kryje się jednak zagadka [orkiestra, która akompaniuje projekcji filmu, ma za zadanie, przynajmniej częściowo, sprawić, by sama cisza nie tworzyła atmosfery – AH]. Powszechnie wiadomo, że w społeczeństwie, najczęściej, cisza jest czymś niepożądanym, ponieważ nadto obcym naszej naturze, nieuchwytnym, zbyt niewymiernym i zbyt silnie oddziałującym. Dla nas cisza jest we wszystkich wymiarach „bezużyteczna”. Cisza zna swoje wymiary, ponieważ jest szczególną formą szmeru, który zna właściwe mu wymiary¹⁴.

Choć to może brzmieć paradoksalnie – kontynuuje autor – istnieje cisza szmerów i szmer ciszy. Jeśli sfotografujemy fale morskie bez ich rzeczywistego kontekstu dźwiękowego, będzie to reprodukcja „niedoskonała”, ale zarazem nabierze odmiennego waloru. Nie będzie dłużej reprodukcją jako taką, ale fenomenem, który ma właściwą sobie osobowość i niezależność i tym samym staje się zdolny wytworzyć wrażenie zupełnie inne niż fale morza w rzeczywistości. Ta „cisza szmerów” jest dla nas czymś obcym, ponieważ nie znaliśmy jej wcześniej, nim narodziło się kino.

Z podobną konkluzją wystąpi autor w odniesieniu do ruchu – czasu. Są one w kinie specyficzne, różne od tych, które znamy z rzeczywistości. Chodzi o zjawisko ruchów zwolnionych i przyspieszonych, które mają właściwe

¹⁴ Dimitri Kirsanoff, *Les Problèmes de la photogénie*, „Cinéa-Ciné pour tous” 1926, n° 62. Cyt. za przedrukiem w: C. Trebuil, *op. cit.*, s. 126.

sobie wymiary różne od rzeczywistych. Rodzą efekt piękna, ale także obcości, bowiem dzięki kinu uzyskujemy wymiary dotąd nieznanne, niezwykle i tajemnicze. W konkluzji Kirsanoff powiada:

Każda rzecz istniejąca na ziemi posiada inną egzystencję na ekranie, egzystencję, która jest odmienna, niż ta, którą znamy, a często także wykraczająca poza znany nam system wymiarów¹⁵.

Pozwala to uświadomić sobie, że nasze zmysły są mniej ograniczone niż się wydaje i posiadają niewykorzystane jeszcze potencjalne możliwości.

Dopełnienie koncepcji wysuniętych w tym krótkim tekście znajdziemy w wywiadzie, który Marcel Lapiere przeprowadził z Kirsanoffem w trzy lata później. Pytany o swoje poglądy na temat kompozycji filmu reżyser odpowiedział, iż ma świadomość faktu, że rządzi się ona określonymi prawami, ale prawa te są zmienne. Koncepcja, która w danym momencie wydaje się wspaniała, jutro przestaje obowiązywać i staje się bezużyteczna. Kirsanoff deklarował zainteresowanie formą poematu kinegraficznego (lub kinematograficznego), w którym materiał dokumentalny zostaje nasycony liryzmem. W kinie istnieje kadencja podobna do muzycznej, a nowe wartości ujawniają się tutaj poprzez rytm. Rytm ten twórca osiąga dzięki montażowi, który jest podstawą sztuki kina.

Reżyser często odwołuje się do muzyki, gdy mówi o naturze kina, ale wystrzega się arbitralności, wszelako powołuje się na podobieństwa. Obrazów – jego zdaniem – nie można porównywać do słów, lecz raczej do akordów muzycznych. Znaki chromatyczne, krzyżyki i bemole modyfikują tonację frazy muzycznej, podobnie, na przykład, zbliżenie zmienia nastrój frazy.

Kirsanoff określał się niezmiennie jako przeciwnik wszelkiej literackości w kinie, poczynając od niechęci do adaptowania powieści, po wypowiedzi przeciw filmowi mówionemu. Nie znaczy to, że był przeciwnikiem kina dźwiękowego. Dodajmy, że w tej dziedzinie był jednym z najciekawszych nowatorów. Wierzył, że wraz z kinem dźwiękowym rodzi się nowa sztuka, ale też przekonany był, że nie zabije ona kina niemego. Sztuki istnieją od najdawniejszych czasów, a te, które rodzą się jako nowe, nie unicestwiają starszych.

W tym wywiadzie reżyser potwierdził swoją niechęć do posługiwania się napisami. Jego filmy, poczynając od pierwszych – *Ironii przeznaczenia* i *Ménil-montant*, były ich całkowicie pozbawione. Jeśli kino korzysta z napisów, to, zdaniem Kirsanoffa, nie dlatego, że dyktują to przyczyny artystyczne, lecz potrzeby publiczności, zbyt mało wrażliwej na istotne wartości kina. Nie objaśnia się symfonii za pomocą słów, podobnie film powinno się rozumieć jako wypowiedź

¹⁵ *Ibidem*, s. 129.

obrazową. Rozumienie nie musi być jednak zawsze natychmiastowe, przychodzi z pewnym opóźnieniem, co jest właściwością sztuki w ogóle, nie tylko kina¹⁶.

Trebuil przedrukował także krótki artykuł Kirsanoffa, *De la synthèse cinématographique*, zamieszczony w 1934 r. w numerze specjalnym „La Revue musicale”, poświęconym muzyce filmowej. Reżyser miał wówczas na swoim koncie sukces w tej dziedzinie¹⁷. Odnosił go filmem *Porwanie* zrealizowanym przy współpracy wybitnych kompozytorów – Arthura Honeggera i Arthura Hoérée.

Punktem wyjścia refleksji twórcy w tym tekście jest kwestia porównań filmu z innymi sztukami, czym ówczesna teoria filmu zajmowała się z różnych powodów i w różny sposób. Autor utrzymuje, że można doszukiwać się wspólnych cech i podobieństw między sztukami, lecz pozostawia te spekulacje teoretykom. Gdy wniknąć w materię sztuki filmowej głębiej, dostrzeżemy, że jej podstawy są jedyne w swym rodzaju, że tworzy ona zupełnie nową estetykę i że prawdziwe, autentyczne kino jest tylko i wyłącznie kinem.

Kirsanoff wyjaśnia bliżej swój punkt widzenia, odwołując się do matematyki i chemii. Możemy na przykład zakładać, że kino łączy sztukę plastyczną (przypisany jej walor x) ze sztuką dynamiczną o walorze y ; rezultatem jest wartość z , która jest już czysto filmowa. Wodę, która powstaje z połączenia cząsteczek wodoru i tlenu, cechuje całkowicie odrębna jakość. Jest to płyn, a nie kombinacja dwu gazów. Zarówno teatr, jak i kino dźwiękowe korzystają z muzyki, ale w odmienny sposób. Harmonijna i twórcza współpraca między kompozytorem i reżyserem jest możliwa, gdy obaj uznają specyficzny charakter każdej z tych dwu sztuk – filmu i muzyki. Twórca filmowy niekoniecznie musi mieć wykształcenie muzyczne (przypominam, że Kirsanoff takowe posiadał), ale musi znać jej podstawowe zasady, zdawać sobie sprawę z jej istoty, by znaleźć z kompozytorem wspólny język. Kirsanoff konsekwentnie wcielał w życie zasady swojej poetyki sformułowanej, choć może trafniej byłoby powiedzieć, że formułował je na podstawie własnej praktyki twórczej, a nie na drodze teoretycznych spekulacji.

Pozostał w historii kina jako autor trzech filmów, o czym już wspomniałam; w swojej analizie twórczości reżysera ograniczę się do tych tytułów, sporadycznie sięgając do innych przykładów. *Ménilmontant*, *Jesienne mgły* i *Porwanie* są w pełni reprezentatywne dla tego, co w dorobku Kirsanoffa jest czysto autorskie i indywidualne.

¹⁶ Marcel Lapiere, *Parlons de cinéma avec Dimitri Kirsanoff*, „Bordeaux-Ciné” 1929, n° 18. Przedruk: C. Trebuil, *op. cit.*, s. 131–134.

¹⁷ Dimitri Kirsanoff, *De la synthèse cinématographique*, „La Revue musicale” 1934, n° 151. Przedruk: C. Trebuil, *op. cit.*, s. 135–138.

Właściwości stylu reżysera najlepiej oddają takie kategorie, jak kino poetyckie, swobodny dyskurs niebezpośredni i film atmosfery. Sięgam zatem po koncepcje, którymi nie posługiwano się w latach dwudziestych i trzydziestych, bądź były wówczas rozumiane inaczej lub używane czysto intuicyjnie.

Twórcy spod znaku awangardy często opatrywali swoje filmy podtytułami w rodzaju „poemat kinegraficzny” czy „kinematograficzny”, mając na myśli rodzaj formy, która mogłaby stanowić odpowiednik wiersza. Niekiedy filmy te wręcz do wierszy nawiązywały. Krisanoff korzystał z tego terminu, ale z odmienną intencją. Sitney trafnie sięga po znacznie późniejsze pojmowanie kina poetyckiego (takie jak zaproponował Pasolini), wskazując na swobodny dyskurs niebezpośredni jako podstawę języka filmowego Kirsanoffa i udowadniając to analizą *Ménilmontant*.

Ménilmontant jest pewną propozycją, pewnym wariantem filmu fabularnego, niemniej dalekim od tego, co w latach dwudziestych (i później) uchodziło i uchodzi nadal za film fabularny. Trwał blisko godzinę (1200 m), ale kopie przechowywane w filmotece francuskiej i szwajcarskiej liczą sobie 43 minuty (866 m), podobnie jak kopia dostępna na DVD z kolekcji Raymonda Rohnera, utrwalona przez amerykańską firmę Kino Video. Wszelako właściwe temu filmowe niejasności, dwuznaczność, narzucające się wrażenie niepewności nie są sprawą luk w narracji, lecz wynikają z przyjętej przez twórcę strategii, którą potwierdzają kopie innych filmów.

Fabulę *Ménilmontant* można łatwo streścić, choć jej spójność będzie rezultatem dopowiedzeń wynikających z domysłów widza, a nie ze sposobu jej przedstawienia. Film zaczyna się sceną brutalnego morderstwa, ale nie wiemy, kto został i przez kogo zamordowany, a także z jakich przyczyn. Kolejne obrazy, ukazujące dwie małe dziewczynki (domyślamy się, że siostry) beztrząsco bawiące się w lesie, pozwalają na domniemanie, iż ofiarami byli ich rodzice, a one pozostały same. Potwierdza to scena na cmentarzu. Widzimy, jak oddalają się długą drogą, początkowo nie wiemy dokąd. Już ten początek wskazuje na przyjęcie zasady retardacji. Dopelnienie informacji o tym, co właśnie oglądamy, przychodzi później. Sięgając pamięcią wstecz, konstruujemy historię zarówno na podstawie tego, co przedstawione, jak i tego, co nieprzedstawione. Tytuł filmu podpowiada, gdzie trafiły dziewczęta. *Ménilmontant* początkowo było wioską, później przedmieściem Paryża, obecnie przynależy do dwudziestego okręgu miasta. Widzimy dziewczęta przy pracy i w domu. Mają skromne środki na utrzymanie i są szczęśliwe póki w ich życiu nie pojawi się mężczyzna, który unieszczęśliwi obie. Pozbawiony skrupułów niebieski ptak (prawdopodobnie alfons, na co wskazuje dalszy bieg zdarzeń) uwodzi młodszą siostrę (gra ją Nadia Sibirskaja). Bezgranicznie zakochana, ufna i naiwna zawiera mężczyźnie bez reszty. Ale kochanek szybko ją porzuca, uwodząc z kolei starszą siostrę (Yolande

Beaulieu). Młodsza rodzi nieślubne dziecko, starsza schodzi na złą drogę. Obie są samotne i nieszczęśliwe, ale po pewnym czasie odnajdują się, wybaczają sobie wszystko i wracają do dawnego życia. Film kończy się tak, jak się zaczynał – sceną morderstwa. Alfons ginie zamordowany przez nieznaną sprawców.

To streszczenie, jak każde inne podobne, jest tylko niezręczną próbą zdania sprawy z historii, którą wydedukowaliśmy, oglądając film. Jest on rzeczywiście „o tym”, ale zostaje opowiedziany zupełnie inaczej. Streszczenie jest tu czymś w rodzaju „wtórnego opracowania” snu, kiedy to opowiadając ów sen, próbujemy nadać mu spójność przez sprowadzenie do kategorii, które rządzą naszym życiem na jawie. W istocie dokonujemy przekładu na inny język, niezdolny zdać sprawy z nieuchwytniej magii i tajemnicy obrazów, które jawiły się nam we śnie. Czar gdzieś znika na rzecz zdroworozsądkowej logiki. Nie inaczej jest z *Ménilmontant*.

W swoich filmach poetyckich Kirsanoff konsekwentnie nie posługuje się napisami, nie daje wskazówek, które miałyby orientować o czasie i miejscu zdarzeń, postaci nie mają imion. Jedyne napisy, jakie zobaczymy w filmie, należą do rzeczywistości przedstawionej, nie pochodzą od autora. To nazwy hotelu i szpitala oraz napisy na grobach.

Klucz proponowany przez Sitneya, czyli swobodny dyskurs niebezpośredni, pozwala na bliższą eksplikację postawy przyjętej przez Kirsanoffa. Technika ta destabilizuje wszechwiedzącego narratora i powoduje poczucie niepewności, gdy próbujemy odpowiedzieć na pytania, kto to widzi i kto to nam opowiada. W *Ménilmontant* instancja spoza diegezy wydaje się wręcz nieobecna, a w każdym razie jakby pozbawiona możliwości interwencji i wiedzy większej niż ta, którą dysponują postaci występujące w opowiadaniu. Podobnie jak one wiemy to, co zobaczyliśmy. Ale widzimy nie tylko jako obserwatorzy z zewnątrz, lecz dzięki przyjętej taktyce, także niejako „od wewnątrz”, wnikamy w stany umysłu i emocje postaci. W literaturze mamy do czynienia z dyskursem niebezpośrednim wówczas, gdy autor wplata myśli postaci w opowiadanie w taki sposób, że trudno orzec, czy to są myśli tej postaci, myśli kogoś innego o niej, czy też komentarz narratora. Mieszają się dwie perspektywy: narrator bierze na siebie wypowiedzi postaci bądź mówi głosem bohatera. W *Ménilmontant* (i dodajmy – w ogóle w filmie) jest więc tak, iż narracja trzecioosobowa wykorzystuje istotne cechy wypowiedzi pierwszoosobowej lub też – jak pisze Sitney – „głos” bohatera jest częściowo mediatyzowany głosem autora. W *Ménilmontant* nie ma rozwiązań, które przywykliśmy łączyć z opowiadaniem w pierwszej osobie, ale specyfika obrazowania skłania do tego, by czytać ten film poprzez emocje podmiotu lirycznego, jak to się dzieje w przypadku poezji. Wszystko to, co wiążemy z realistycznie przedstawionym życiem – perspektywa polityczna, kwestie społeczne, uwarunkowania bytowe – znika bez śladu na rzecz konstrukcji, która

przywodzi na myśl bardziej kategorie formalne niż treściowe. Bierzymy pod uwagę opozycje tematów, zwolnienia i przyśpieszenia, powtórzenia i analogie tworzące jedyny w swym rodzaju poetycki splot.

We wszystkich wypowiedziach na temat *Ménilmontant* i później konsekwentnie w odniesieniu do dalszych filmów autorzy podkreślają wagę, jaką Kirsanoff przywiązuje do miejsc. W *Ménilmontant* mamy ujęcia z tej właśnie dzielnicy i panoramy Paryża. Punkt wyjścia jest realistyczny (sam Kirsanoff nazywa go dokumentalnym); to są zawsze konkretne miejsca, ale fotografowane w sposób, który wydobywa ich walor symboliczny. Krótki montaż w ujęciach Paryża, błyskawiczne tempo zmiany obrazów uniemożliwia kontemplację czy nawet identyfikację miejsc, niesie ze sobą uogólnione wrażenie „wielkiego miasta”, uderzająco przeciwstawne lirycznym pejzażom lasu, w którym biegały małe dziewczynki. To właśnie miejsce wróci w retrospekcji widziane oczami młodszej siostry, gdy patrzy na starszą i zdaje sobie sprawę, kim się stała. Konfrontacja tych kilku kadrów jest modelowym przykładem na sposób, w jaki reżyser wnika w psychikę bohaterki, pozwalając nam podążać tropem jej domniemanych refleksji w tym momencie. W podobny sposób „zaproszeniem do wnętrza” stają się dwie rozbudowane sytuacje, rozegrane przede wszystkim środkami aktorskimi. W pierwszej scenie bohaterka niecierpliwie czeka na ulicy na kochanka (scena ta ma kluczowe znaczenie), w drugiej zmarznięta i głodna, z dzieckiem w ramionach, siada na ławce w parku.

W osobie Nadii Sibirskiej Kirsanoff znalazł nie tylko wyjątkowo piękną utalentowaną aktorkę, lecz w pewnym sensie także i współautorkę. Jej charyzmatyczna osobowość działa w sposób urzekający. Krytycy często porównywali ją do Lilian Gish, zapewne głównie z uwagi na charakterystyczny gest, jakim przykładła palce do ust, choć jest też pewne fizyczne podobieństwo, kruchość i delikatność.

Scena oczekiwania pozwala aktorce wygrać całą gamę uczuć i ich odcieni, które osiągną kulminację w momencie, gdy dostrzeżga, że jej mężczyzna zbliża się do starszej siostry, para całuje się i znika w hotelu. Dziewczyna zostaje zdradzona i przez mężczyznę, który zostawia ją w momencie, gdy oczekuje dziecka, i siostrę, przez lata osobę jej najbliższą.

W przeciwieństwie do gry burzliwych uczuć, którą obserwujemy w tej scenie, a którą Sybirska oddaje z dużą siłą sugestii, scena na ławce ma charakter dużo bardziej subtelny i zrealizowana została w sposób nader delikatny. Gdy wyczerpana dziewczyna siada na ławce w parku, obok niej pojawia się starszy mężczyzna, który przystępuje do przygotowywania sobie posiłku, sporządzając kanapki. Dziewczyna rzuca w jego stronę ukradkowe spojrzenie sygnalizujące, jak bardzo jest głodna, ale te sygnały adresowane są jedynie do nas; nie miałyby odwagi zwrócić się z prośbą o kromkę chleba, a wstyd powstrzymuje ją przed

zbyt ostentacyjnymi zachowaniami. Mężczyzna co pewien czas spogląda na nią, a jej zabiedzony wygląd daje do zrozumienia, że dręczy ją głód. Waha się jednak, obawiając się upokorzyć młodą kobietę, a może nie chciałby zostać źle zrozumianym. Instynktownie czuje, że nie ma do czynienia z żebraczką ani kobietą upadłą. Po chwili jednak decyduje się podać jej kanapkę, która zostaje przyjęta z wdzięcznością.

Ta opowieść o miłości, zdradzie i śmierci utrzymana jest w klimacie ludo-wej ballady i to właśnie klimat decyduje też o ogólnym wrażeniu. Filmy Kirsanoffa i inne utwory im podobne zaczęto nazywać „filmami atmosfery” – najważniejszy w nich jest nastrój. Gdy po wyjściu ze szpitala z dzieckiem w ramionach bohaterka nie ma dokąd się udać i nie wie, co miałaby ze sobą zrobić, kieruje się nad Sekwanę. Ujęcia rzeki, bulwarów, widok płynącej wody zdają się przemawiać za nią. Mroczny klimat tej partii filmu jednoznacznie sugeruje samobójcze myśli dziewczyny, która jednak rezygnuje z tego zamysłu, bowiem samobójstwo byłoby zarazem zabójstwem dziecka, które kocha.

Warto dodać, że Dimitri Kirsanoff jest też jednym ze współautorów zdjęć, podobnie jak w przypadku *Jesiennych mgieł*. Walter S. Michel, który rozmawiał z Kirsanoffem w 1957 r., odnotował w swoim artykule znamiennej informację. Kirsanoff był w kinematografii człowiekiem z zewnątrz, nie znał się kompletnie na technice filmowej. Wynajął starego operatora, Leonce’a Crouana, który był wówczas bez pracy. Nie zdołali się jednak porozumieć i reżyser przystąpił do realizacji zdjęć osobiście. Rozwiązania, którymi posłużył się w *Ménilmontant*, wymyślił w znacznej mierze sam. Część z nich była już wówczas w użyciu, inne weszły do praktyki twórczej później¹⁸.

W dwunastominutowych *Jesiennych mgłach* nie ma już żadnej fabuły. Jest to – jeśli można się tak wyrazić – „czysty” film atmosfery zainicjowany czymś, co określiłabym jako pretekst fabularny. Młoda kobieta (Sibirska) samotnie w ciemnym pokoju przy kominku czyta list (zdjęcia wewnątrz robił Jean de Miéville). Jej smutek, pełen rezygnacji gest, z jakim rzuca kartki w ogień, a wreszcie retrospektywna migawka, ukazująca kogoś, kto odchodzi, sugerują, iż porzucił ją mężczyzna, którego kochała. Charakterystyczne, że nie widzimy tego, który odchodzi, lecz w tej retrospekcji dany jest nam jedynie znak odejścia – ujęcie nóg wychodzących z kadru. Młoda kobieta, ubrana na białe, otulona białym szalem opuszcza pokój i przemierza zadeszczony pejzaż. Krajobraz lasu jesienią, obrazy spadających liści, płynących chmur, deszczu, rozmokłej ziemi, w której grzęzną białe pantofelki bohaterki, nie tyle korespondują z jej tragedią, co ją wyrażają. Kirsanoff komponuje serię następujących po sobie obrazów (jest autorem zdjęć do partii rozgrywającej się w plenerze, znacznie dłuższej niż

¹⁸ W.S. Michael, *op. cit.*, s. 46.

partia we wnętrzu) tak jakby tworzył suitę muzyczną, biorąc pod uwagę walory formy i atmosfery, a nie „dzianie się”, którego tu w istocie nie ma.

Zbiór obrazów, którymi posłużył się Dimitri Kirsanoff – pisze Trebil – ewokuje zarazem kinowe efekty montażu (efekt Kuleszowa) i kolaży realizowanych przez kubistów Braque’a i Picassa. Dzięki temu pojawia się sens naddany, który wynika z heteroklityczności obrazów; te pierwsze służą elementom narracji, umożliwiającym widzowi zrozumienie opowiadania; te drugie dobywają istotny charakter przedmiotów, concept. Jeśli istnieje związek między zwiedłymi liśćmi na mokrej ziemi i kobietą o smutnej twarzy, tym samym natura jest symbolem stanu ducha. Ale sens tej relacji niemniej pozostaje niejasny. [...] Podobnie jak pejzaże kubistyczne, film nie naśladuje rzeczywistości, lecz izoluje jeden jej element (melancholię), by ją potraktować jako pojęcie. Oto dlaczego *Jesienne mgły* są filmem abstrakcyjnym: miejsce wypełnione melancholią, którą emanuje młoda kobieta¹⁹.

Zainteresowania Kirsanoffa muzyczną koncepcją filmu i szerzej muzyką w ogóle znalazły oryginalny wyraz w kinie dźwiękowym. *Porwanie* było pierwszym i zarazem ostatnim przedsięwzięciem w zakresie dużej formy, w którym dzięki producentowi Stefanowi Markusowi miał zapewnioną pełną swobodę poczynić. Mimo że film miał wszelkie nieodzowne imponderabilia fabularnego utworu przeznaczonego dla szerokiej publiczności, do dziś wydaje się bliższy eksperymentom awangardy niż ówczesnym typowym dziełom nie tylko komercyjnym, ale także artystycznym.

Porwanie to adaptacja powieści Charlesa-Ferdinanda Ramuza *La séparation des races*, którą na użytek filmu przysposobił poeta Benjamin Fondane. Przy filmie pracowało trzech operatorów (Nicolas Toporkoff, Victor Gluck, Oskar Schnirch), ale największe znaczenie dla ostatecznego kształtu miała współpraca dwu kompozytorów: Arthura Honeggera i Arthura Hoérée, z którymi Kirsanoff znalazł idealne porozumienie.

W okresie dźwiękowym postawa Kirsanoffa nie uległa zmianie. Posługiwał się dźwiękiem i słowem zgodnie z regułami kinegrafii, a nie w manierze teatralnej, charakterystycznej dla wczesnej fazy rozwoju kina dźwiękowego. Jego filmy pozostawały nadal przede wszystkim filmami atmosfery.

Porwanie zostało zrealizowane w Lens w szwajcarskim kantonie Valois i dochowało wierności powieści w tym sensie, iż odzwierciedlało główny przedstawiony w niej konflikt: wzajemną wrogość mieszkańców tego samego regionu, których siedziby dzieli tylko góra, ale którzy należą do dwu różnych populacji: niemieckiej i francuskiej. Konflikt wybucha z błahego powodu. Firmin, pasterz ze strony francuskiej, mszcząc się za śmierć swojego psa, zastrzelonego przez

¹⁹ C. Trebil, *op. cit.*, s. 46.

Hansa mieszkającego po stronie niemieckiej, porywa i więzi jego śliczną narzeczoną, wieśniaczkę Elsie (Dita Parlo). Jest tak dalece nią urzeczony, że opuszcza swoją narzeczoną Jeanne (Nadia Sibirskaja) i wszelkimi sposobami zmierza do tego, by zniewolić uwięzioną. Zakochuje się w niej i pragnie poślubić. Dla mieszkańców wioski Elsie pozostaje niepożądaną obcą; matka Firmina, sprzyjająca zrozpaczonej Jeanne, opuszcza dom. Elsie, najpierw nieszczęśliwa i zbuntowana, udaje potulną, szukając sposobów wyzwolenia z pułapki. Dzięki domokrażcy, który jest jedynym łącznikiem między dwoma wsiami (roznosi towary, dostarcza pocztę), Hans może przekazać jej list z zapewnieniem niezmiennych uczuć. Elsie zyskuje wspólnika w osobie zakochanego w niej Manu, wioskowego idioty, z którym planuje ucieczkę. Uwodzi Firmina, by uśpić jego czujność, co ma ułatwić Manu zaproszenie ognia w czasie, gdy wszyscy mieszkańcy udają się do kościoła. Jednakże Manu, zawiedziony w swych nadziejach, widząc, jak Elsie całuje Firmina, barykaduje ich w domu. Elsie i jej porywacz giną w płomieniach.

W sposobie wykorzystywania elementów dźwiękowych Kirsanoff sięga do swoich poszukiwań z okresu kina niemego, zachowując w warstwie obrazowej ten sam styl wypowiedzi. Niemal całkowicie eliminuje dialog, natomiast całą uwagę poświęca korespondencji obrazu i muzyki, której współzależność jest posunięta tak daleko, iż – jak pisze Trebuil – muzyka nie istnieje bez obrazu i *vice versa*. Muzyka rozbrzmiewa nieprzerwanie jako współczynnik tworzenia sensu i niejednokrotnie przykrywa sporadycznie pojawiający się dialog²⁰. Współpraca reżysera i kompozytora dotyczyła też strony technicznej, wszelkie manipulacje tej natury zostały starannie przemyślane. Muzyka nie pełni nigdy funkcji ornamentalnej, zdaje się „wchodzić” w obraz, staje się elementem konstytuującym opowiadanie.

Arthur Honegger rozpoczął współpracę z kinematografią jeszcze w okresie niemym. Ricciotto Canudo przedstawił kompozytora Ablowi Gance'owi, który powierzył mu opracowanie muzyki do swoich filmów – *Koła udręki* (*Le Roue*, 1923) i *Napoleona* (1927). Nie były to partytury oryginalne, lecz adaptacje, dla których kompozytor szukał materiałów w bibliotece wytwórni Gaumont. Na długie lata pozostał – jak sam to określił – „ilustratorem filmu”. Pisał szybko i chętnie. Biografowie Honeggera jednomyślnie twierdzą, że miał szczególnie zmysł „dramatyzmu”. Sam kompozytor nie wróżył jednak samodzielnego życia swojej muzyce, pisanej dla filmu. Nie opracował suit symfonicznych na podstawie swoich partytur filmowych, uznał, że ich egzystencja byłaby niepewna i krucha. Niemniej ilustracja muzyczna do *Napoleona* została wydana w aranżacji na

²⁰ *Ibidem*, s. 57.

orkiestrę salonową. W dźwiękowej wersji *Napoleona* z 1934 r. Honeggera zastąpił jednak Henri Verdun.

Praca nad *Porwaniem* stwarzała znacznie ciekawsze możliwości niż pisanie na użytek przeciętnych filmów fabularnych. Szczegółowy opis partytury *Porwania* oraz korespondencji muzyki z opowiadaniem i obrazem znajdujemy w tekście, który dla „La Revue musicale” napisali wspólnie obaj kompozytorzy.

Jeśli chodzi o strukturę muzyczną, unikaliśmy rozwoju typowego dla symfoniki, deskryptywnej harmonii, preferując nadanie naszej partyturze pewnej autonomii, nie próbując wdzierać się w dziedzinę tego, co należy do ekranu i *vice versa*. I z tego powodu, gdy tylko sytuacja na to pozwalała, tam gdzie to było możliwe rozwijaliśmy tkankę muzyczną bez podporządkowywania jej narracji bądź psychologii. Dlatego preludium towarzyszące napisom ma charakter uwertury skomponowanej na tematach głównych bohaterów: młodej dziewczyny Elsie, jej porywacza Firmina, porzuconej narzeczonej Jeanne, wioskowego idioty Manu²¹.

Inny przykład został opisany na stronie kolejnej:

A oto inny przykład formy już istniejącej, którą uznaliśmy za adekwatną wobec akcji. By skomentować pościg psa wieśniaka za kozą skomponowaliśmy dwugłosową fugę, gdyż wyraża ona odpowiednik muzyczny tego ruchu [włoskie *fugare* odpowiada francuskiemu *poursuivre* – AH]. Kiedy pies dopada uciekinierkę, wejścia tematu zostały ścieśnione, wykorzystaliśmy *stretto*²².

Nie sposób przytoczyć wszystkich opisów (zainteresowanych odsyłam do artykułu udostępnionego przez Internet), dodam zatem tylko kilka informacji w skrócie: piosenka, którą śpiewa Elsie, milknie w sposób naturalny, gdy dziewczyna zostaje porwana, *basso ostinato* skanduje temat Firmina w czasie jazdy, oba rodzaje muzyki wchodzą wówczas ze sobą w rodzaj korespondencji, niosąc zarazem relację dwu czasów – przeszłego i teraźniejszego.

Kompozytorzy byli odpowiedzialni nie tylko za stronę czysto muzyczną, ale generalnie za całość ścieżki dźwiękowej, a zatem również odgłosy, szmery, korespondencje z wiatrem, deszczem i burzą.

Kirsanoff kontynuował swoje eksperymenty z różnymi możliwościami łączenia obrazu i muzyki w tak zwanych cinéfoniach. Sama nazwa tych trzech krótkich filmów pojawiła się dopiero w 1993 r. z okazji festiwalu CinéMémoire

²¹ Arthur Honegger, Arthur Hoérée, *Particularités sonores du film Rapt* (Dimitri Kirsanoff, 1934), „La Revue musicale” 1934, n° 151, s. 92.

²² *Ibidem*, s. 93.

zorganizowanego w Palais de Chaillot w Paryżu. Termin zaproponował w katalogu Philippe Rougier²³.

Inspiracją pierwszego z tych filmów – *Źródło Aretuzy* (*La Fontaine d'Aréthuse*, 1935) – był zarówno grecki mit, jak i muzyka Karola Szymanowskiego. Najada Aretuza była towarzyszką Artemidy. Zakochał się w niej bóg rzeki Alfajos. Uciekając przed nim, Aretuza dotarła na wyspę Ortygię, gdzie zamieniła się w źródło. Wówczas Alfejos zmieszał z nią własne wody.

Źródło Aretuzy Szymanowskiego powstało w 1915 r. jako pierwszy utwór z cyklu *Mity. Trzy poematy na skrzypce i fortepian* op. 30. i jest zarazem najbardziej popularne. Partia fortepianowa przywołuje na myśl szmer płynącej wody, a na jej tle rozwija się piękny liryczny temat prowadzony przez skrzypce ze swą bogatą artykulacją.

Krótki film Kirsanoffa przynosi wierną transpozycję mitu, której wyrafinowane muzyczne tło przydaje magicznego uroku. Późniejsze o rok *Kołysanki* (*Les Berceaux*, 1936) zostały zrealizowane do muzyki Gabriela Faure'go (orkiestra z towarzyszeniem sopranu, śpiewała Ninon Vallin), a zainspirowane wierszem Sully'ego Prudhomme'a. Podobnie jak w przypadku *Źródła Aretuzy*, konsultantem artystycznym i muzycznym filmu był Émile Vuillermoz. On właśnie utrzymywał, że koncepcja filmu jest z natury swej muzyczna; film stanowi syntezę dwu sztuk.

Kompozycja wizualna – pisze Trebuil – łączy przestrzeń pełną, rzeczywistą i przestrzeń płaską, wyobrażoną; okno nie jest otwarte na świat, jest odbiciem wyobraźni zbiorowej i jednostkowej rozpaczy. Zdarza się, że te dwie przestrzenie się mieszają, gdy twarz śpiewaczki znajduje się między elementami, które obrazują sytuację marynarzy znajdujących się w niebezpieczeństwie. Celem tej suity obrazów jest stworzenie tego samego wrażenia, jakie na widzu wywierają dźwięki²⁴.

W *Kołysankach* wykorzystano wiele efektów specjalnych, jak zdjęcia nakładane, obrazy montowane w odwróceniu, obrazy w obrazie itp., które nadają poetycki charakter prostej sytuacji: młoda kobieta, kołysząc dziecko, myśli o niebezpieczeństwach, które czyhają na jej męża marynarza.

Nader krótki jest trzeci film z cyklu *Cinéphonie* – *Dziewczyna w ogrodzie* (*Jeune Fille a jardin*, 1937) – trwa zaledwie pięć minut. Mimo to można w nim wyróżnić dwie części: w pierwszej pianistka, Magda Tagliaferro, gra utwór Frederika Mompou pod tym samym co film tytułem, w drugiej oglądamy tancerkę Clotilde Sakharoff. Jej mąż, Alexander Sakharoff, rosyjski choreograf i tancerz,

²³ Por. Emmanuelle Toulet, Christian Delage, *CinéMémoire: films retrouvés films restaurés. 3^e festival international*, Paris 1993, s. 186–188.

²⁴ C. Trebuil, *op. cit.*, s. 66.

z którym Clotilde, Niemka z pochodzenia, tworzyła „androgyniczną parę”, jak o nich wówczas pisała krytyka, tak charakteryzował uprawianą przez nich sztukę:

Clotilde Sakharoff i ja nie tańczymy do muzyki lub przy akompaniamencie muzycznym: tańczymy muzykę. Czynimy muzykę wizualną, wyrażając poprzez ruch to, co kompozytor wyraził za pomocą dźwięku. A więc stany duszy, wrażenia, doznania przeżyte przez kompozytora i wyrażone dźwiękiem... Naszym celem było przetransponowanie sensu wyrażonego przez muzykę dźwięków na muzykę ruchów²⁵.

Émile Vuillermoz był zafascynowany tą parą od kilku lat, a w 1933 r. poświęcił im książkę *Clotilde et Alexandre Sakharoff*. Zapewne więc z jego inspiracji (współpracował przy *Dziewczynie w ogrodzie*) Clotilde znalazła się w filmie.

Podobnie jak *Kołysanki*, *Dziewczyna w ogrodzie* – pisze Trebil – łączy sztukę tradycyjną (tutaj taniec) z doświadczeniem filmowym według praw muzycznych: kontrapunkt między tańcem i obrazem stanowi twórczą materię. Taniec fotografowany jest nieruchomą kamerą, ale inaczej dzieje się w tle. Na ekran rzutowane są trzy serie obrazów w ruchu. Seria pierwsza przedstawia na białym lub czarnym ekranie odpowiednio czarne i białe plany. Serię drugą tworzy odwrócona projekcja obiektu wpadającego do wody, w ujęciu z góry. Serię trzecią tworzy panorama z dołu ukazująca rozrzucone liście²⁶.

Cinéphonies kończą okres eksperymentów i poszukiwań w twórczości Kir-sanoffa. Wykonywał nadal swój zawód, tworząc filmy nieosobiste, komercyjne. Nie miał szans na realizację takich utworów, gdzie mógł mieć pełną swobodę i kontrolę oraz niezależność od gustów producentów. W jego filmach fabularnych powracają wszelako tematy, które interesowały go wcześniej: samotność kobiety, przelotna miłość, osierocenie, prostytutka, bieda. Na przykład w niekompletnej kopii *Franco de port* (1937) można doszukiwać się podobieństw tematycznych z *Ménilmontant*. Tematem *Dzielnicy bez słońca* jest nędza.

Chciał adaptować *Piękność dnia* Kessela, a także *Zbrodnię i karę* Dostojewskiego. Tę ostatnią chciał unowocześnić i zmodyfikować. Raskolnikow miał być uciekinierem z obozu koncentracyjnego, a jego zbrodnią zemstą na kobiecie, która wydała Niemcom grupę z Ruchu Oporu.

²⁵ Alexander Sakharoff, *Reflections on Dance and Music*. Cytat ten podają różne źródła internetowe bez uszczegółowienia, samej pracy nie udało mi się odnaleźć.

²⁶ C. Trebil, *op. cit.*, s. 66–67.

W realizowanych wówczas krótkich filmach można odnaleźć przeblyski dawnej inwencji i mistrzostwa Kirsanoffa. Na przykład sam autor nazwał piętnastominutowy film *Poza sezonem* (*Arrière-saison*, 1952) poematem kinematograficznym. Motywy utraconej miłości i lasu jesienią przypominają wczesne filmy reżysera.

A potem nie zdarzyło się już nic ...

Bibliografia

- Abel R., *French Cinema. First Wave 1915–1929*, Princeton University Press, Princeton 1984.
- Andrew D., *Mists of Regret, Culture and Sensuality in Classic French Cinema*, Princeton University Press, Princeton 1995.
- Demeure J., *Éloge de Dimitri Kirsanoff*, „Positif” 1957, n° 22.
- Ghali N., *l'Avant-garde cinématographique en France dans les années vingt. Idées, conceptions, theories*, Éditions Paris Expérimentale, Paris 1995.
- Helman A., *Awangarda we francuskim i niemieckim kinie niemym*, [w:] *Historia kina*, t. I: *Kino nieme*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Universitas, Kraków 2009.
- Honegger A., Hoérée A., *Particularités sonores du film Rapt (Dimitri Kirsanoff, 1934)*, „La Revue musicale” 1934, n° 151.
- Kluszczyński R.W., *Film – sztuka Wielkiej Awangardy*, PWN, Warszawa–Łódź 1990.
- Kolasińska I., *Francuska szkoła impresjonistyczna*, [w:] *Historia kina*, t. I: *Kino nieme*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Universitas, Kraków 2009.
- Michel W.S., *In memoriam of Dimitri Kirsanov, a Neglected Master*, „Film Culture” 1957, no. 15.
- Pasolini P.P., *Kino poetyckie*, przeł. K. Fekecz, [w:] J. Kossak, *Kino Pasoliniego*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1976.
- Sitney P.A., *The Cinema of Poetry*, Oxford University Press, Oxford–New York 2015.
- Thompson K., Bordwell D., *Film History. An Introduction*, Mc Graw Hill, Inc., New York 1994.
- Toeplitz J., *Historia sztuki filmowej*, t. II, Filmowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1956.
- Toulet E., Delage C., *CinéMémoire: films retrouvés films restaurés. 3^e festival international*, Cinemathèque française, Paris 1993.
- Trebuil C., *L'oeuvre singulière de Dimitri Kirsanoff*, L'Harmattan, Paris 2003.

UWAGI O RYTMIE W KINIE AWANGARDOWYM

Fenomen, jakim jest kino awangardowe, wymyka się prostej kategoryzacji. Wynika to z dużej różnorodności utworów, które uznaje się za egzemplifikacje awangardy, także w obrębie jednego konkretnego medium czy też dziedziny sztuki. W efekcie, w dyskursach wyrosłych wokół praktyk awangardowych w kinie i innych sztukach wyszczególnia się rozmaite nurty i związane z nimi grupy, co dostarcza wprowadzie kategorii przydatnych do mówienia o artystycznej awangardzie, ale nie wyjaśnia w pełni złożoności tego typu twórczości. Granice awangardowych nurtów są bowiem bardzo płynne, a cechy wielu z nich przenikają się wzajemnie w rozmaitych przedsięwzięciach i utworach zaliczanych do tej specyficznej gałęzi twórczości. Dotyczy to każdej dziedziny praktyk artystycznych, w tym między innymi kinematografii.

Pisząc o awangardowych koncepcjach „sztuki innej” oraz „innego kina”¹, Ryszard Kluszczyński zauważa (w odniesieniu do tej drugiej):

W ramach tej koncepcji powstały różne jej odmiany – typy filmu awangardowego. Poszczególni twórcy w rozmaity sposób hierarchizowali właściwości wyznaczające ogólną filmową świadomość awangardy, wybierając i eksponując niektóre z nich, a pomijając inne. Różne jej komponenty stawały się jądrem indywidualnych wizji kina. Różne właściwości łączyły się w konfiguracje, z których wyrastał film abstrakcyjny, oniryczny lub bezpośredni. Wewnętrzna dynamika i zróżnicowanie myśli oraz praktyki twórczej zaowocowały więc różnorodnością kina awangardowego. Jego wielokształtność była filmowym odpowiednikiem różnorodności charakteryzującej sztukę Wielkiej Awangardy².

Powyższe słowa doskonale podsumowują fluktuacyjny charakter ruchu, jakim była awangarda we wszystkich jej postaciach. Pozwalają również zauważyć zasadniczy problem prób zdefiniowania kina awangardowego w oparciu

¹ Por. Ryszard W. Kluszczyński, *Film – sztuka Wielkiej Awangardy*, Warszawa–Łódź 1990, s. 75–79.

² *Ibidem*, s. 79.

o pojedyncze cechy, które można byłoby uznać za wyjątkowe czy specyficzne dla wszystkich jego nurtów. Autor, akcentując zamiast tego konieczność zindywidualizowanego podejścia do rozmaitych tekstów zaliczanych do tej gałęzi kinematografii, proponuje analizę pewnych układów ich właściwości jako metodę grupowania i kategoryzowania filmów awangardowych.

Kluszczyński przytacza również słowa *Manifestu poetyzmu* Karela Teigego:

Film definiowaliśmy jako dynamiczną poezję obrazową, jako oglądany ruch, bez akcji i bez literatury, rytm czarno-biały, ewentualnie: rytm barwny, mechaniczny balet form i światel³.

W zdaniu tym dwukrotnie pada słowo „rytm”. Zwracam na nie uwagę, ponieważ zagadnieniu rytmizacji filmów awangardowych chciałbym poświęcić niniejszy tekst. Zamierzam w nim zwrócić uwagę między innymi na szczególne znaczenie zrytmizowanych struktur w historii kina awangardowego, podkreślając istotną rolę montażu, technik rejestracji i znaczenia *mise-en-scène* dla osiągnięcia różnych efektów, których dominantą koncepcyjną jest właśnie rytm. Przy okazji zaakcentuję również zaskakująco ścisły niekiedy związek tego kina z muzyką, wskazując na specjalną korelację owych dziedzin (filmu i muzyki), przejawiającą się nie w jednym, ściśle określonym awangardowym nurcie, lecz w utworach, które przyporządkować można do różnych zaproponowanych przez teoretyków tendencji.

Zanim jednak przejdę do analizy poszczególnych prac, które posłużą mi za przykłady omawianego zjawiska, chciałbym pokrótce nakreślić historyczny zarys narodzin kina awangardowego w takim zakresie, w jakim uwidaczniać będą się kwestie stanowiące temat niniejszego artykułu. Kontekst, który w ten sposób postaram się przybliżyć, może bowiem okazać się pomocny w zrozumieniu specyficznej „rytmizacji” filmowej awangardy oraz więzi łączącej tę dziedzinę twórczości ze światem muzyki. Moje spojrzenie na omawianą problematykę jest więc poniekąd spojrzeniem holistycznym, zaś przywoływane w tekście prace uznać należy wyłącznie za kilka szczególnie wyrazistych egzemplifikacji opisywanych charakterystyk/tendencji.

Muzyczne powinowactwa filmu abstrakcyjnego

Najbardziej wyraźnie związek pomiędzy awangardą a muzyką daje się zauważyć na przykładzie krystalizowania się tak zwanego filmu abstrakcyjnego. Kluszczyński – którego perspektywa na kwestie podejmowane przeze mnie

³ *Ibidem*, s. 68.

w niniejszym artykule jest mi szczególnie bliska⁴ – przyjmuje, że nurt ten ma trzy zasadnicze (choć nie jedyne) źródła⁵.

Pierwsze z nich to ewolucja filmu bezpośredniego (jak Kluszczyński określa inny nurt awangardy), w efekcie której warstwa wizualna w niektórych jego realizacjach praktycznie uwalnia się od rzeczywistości, rezygnując z aspektu przedstawialności tejsze na rzecz rytmicznych, abstrakcyjnych konfiguracji obrazów. W efekcie wykorzystania rozmaitych środków filmowych z montażem na czele, powstawały dzieła skupiające się raczej na sekwencyjności poszczególnych ujęć aniżeli na ich treści jako takiej, będącej przedmiotem rejestracji wycinków otaczającego świata. Najbardziej bodaj znanym przykładem utworu zaliczanego do nurtu kina abstrakcyjnego, w którym wskazać można bardzo wyraźną obecność takich konfiguracji, jest *Balet mechaniczny* (*La Ballet mécanique*, 1924) Fernanda Légera. Montażowe powtórzenia niektórych ujęć sprawiają, że ich właściwości reprezentacyjne (jak również narracyjne) stają się podrzędne względem samej rytmiczności obrazu.

Drugie źródło narodzin filmu abstrakcyjnego Kluszczyński upatruje w dążeniach twórców malarstwa nowoczesnego do uchwycenia ruchu. Zagadnienie to stało się przyczyną rozmaitych eksperymentów, które zaowocować miały dynamizacją przedstawień obrazowych. Narzędziem, które w najsprawniejszy sposób mogło umożliwić realizację tych celów, okazało się medium filmowe, u którego podstaw leży wykorzystanie percepcyjnego wrażenia ruchu. W efekcie, artyści tacy jak Viking Eggeling (*Symfonia diagonalna* [*Diagonal Symphonie*], 1924) czy Hans Richter (*Rytm 21, 23, 25* [*Rhythmus 21, 23, 25*], 1921–1925) sięgnęli po kino jako środek wyrazu umożliwiający operowanie abstrakcyjnym obrazem dla uchwycenia ruchu i zmienności. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę, że zarówno obaj wymienieni, jak również inni twórcy (na przykład Walter Ruttmann) tego typu realizacji filmowych, wywodzących się bardziej lub mniej bezpośrednio z malarstwa, tytułowali swoje dzieła zgodnie z terminologią wykorzystywaną w dyskursie okółomuzycznym, podkreślając

⁴ Problematyka filmu abstrakcyjnego (i szerzej: awangardy filmowej) doczekała się licznych wnikliwych omówień, opracowanych przez naukowców czy samych artystów formułujących zarówno wiele wzajemnie zbieżnych, jak i dość odmiennych spostrzeżeń. Niektórzy z nich, np. William Moritz, akcentują zresztą wspomniane przeze mnie silne związki i głębokie podobieństwa tego typu twórczości filmowej ze światem muzyki (por. William Moritz, *Film absolutny*, [w:] *Widok. WRO Media Art Reader nr 1. Od kina absolutnego do filmu przyszłości. Materiały z historii eksperymentu w sztuce ruchomego obrazu*, red. Violetta Kutlubasis-Krajewska, Piotr Krajewski, Wrocław 2009, s. 60–65).

⁵ R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 99.

tym samym osadzenie w poetyce więcej niż dwóch mediów (nie tylko filmu i malarstwa, ale także muzyki).

Trzecia z przytaczanych przez Kluszczyńskiego przyczyn powstania kina abstrakcyjnego dotyczy świata dźwięków w sposób najbardziej bezpośredni. Wiąże się bowiem z przemianami muzyki, w wyniku których ciążyła ona ku obrazowości. Chęć przełożenia akustyki na elementy technicznych wizualizacji obecna była w kulturze już (przynajmniej) od początku dwudziestego wieku, a jednym z jej owoców, poprzedzającym narodziny filmu abstrakcyjnego, był tak zwany „instrument świetlny”, za pomocą którego na dowolną powierzchnię pełniącą funkcję ekranu rzutowano kolorowe światła, dopasowane synchronicznie do dźwięków, które im towarzyszyły.

Bliski związek muzyki z filmem abstrakcyjnym bardzo trafnie pointują poniższe słowa, stanowiące niejako podsumowanie rozmaitych przejawów opisanych powyżej historycznych – i nie tylko – zależności:

Muzyka była więc nie tylko źródłem, ale i artystycznym prawodawcą filmu abstrakcyjnego, niezależnie od tego, czy wylaniał się on z poszukiwań wewnątrz-muzycznych, czy też z filmowego wizualizmu lub eksperymentów plastycznych. Filmowi abstrakcyjniści tworzyli obrazowe odpowiedniki ogólnie pojmowanej struktury muzycznej albo też, co zdarzało się częściej, sięgali po konkretne utwory muzyczne i konstruowali ich ekwiwalenty wizualne⁶.

Co ciekawe, Kluszczyński zwraca uwagę na jeszcze jeden aspekt, który zdaje się poniekąd zachowywać swoją aktualność także dziś – między innymi w kontekście współczesnych strategii doświadczenia niektórych utworów zaliczanych do kina awangardowego:

Filmy te były zwykle prezentowane publiczności wraz ze stojącymi u ich podstaw kompozycjami dźwiękowymi. O jednym z takich „koncertów filmowych” pisała w 1927 roku w korespondencji z Berlina Stefania Zahorska: „film zespolony z muzyką, amalgamat rytmów plastycznych i muzycznych, żyjących w przestrzeni i w czasie, przenikających się wzajem i dopełniających formę tonem, daje nowy typ artystycznego tworu, coś jakby nowoczesną operę, opartą na naturalnym pokrewieństwie dwu dziedzin sztuki: filmu i muzyki”⁷.

Jakkolwiek relacja Zahorskiej pochodzi z końca drugiej dekady XX w., opisany przez nią (i przez Kluszczyńskiego, jako „koncert filmowy”) muzycznie-performatywny charakter wyświetlania filmów należących do

⁶ *Ibidem*, s. 104–105.

⁷ *Ibidem*, s. 105.

omawianego nurtu odnieść można bez problemu do inicjatyw podejmowanych również współcześnie, nie tylko względem kina abstrakcyjnego. Seanse filmowe z muzyką „na żywo” to zjawisko, które nigdy w kulturze nie zaniknęło. Współcześnie dotyczy ono, co warto ponownie zaznaczyć, nie tylko kina abstrakcyjnego (czy nawet znacznie szerzej rozumianych realizacji awangardowych), lecz również – co najmniej równie powszechnie – projekcji klasycznych filmów niemych.

Kino na ekranie i poza ekranem

W przypadku wspomnianych powyżej fenomenów mówienie o bezpośrednim przełożeniu ich historycznego zaistnienia na rozwój wideoklipu wiele dekad później budzić może poważne wątpliwości i zastrzeżenia. Trudno jednak zignorować analogię możliwą do zaobserwowania na przykład pomiędzy abstrakcyjnym charakterem wizualizacji tworzonych przy użyciu „instrumentu świetlnego” a szeregiem zjawisk zgoła współczesnych: praktyką video-jokeyingu; „kinem na żywo”; tak zwanymi wizualnymi „wtyczkami” (ang. *plug-ins*) do oprogramowania komputerowego służącego odtwarzaniu muzyki; a nawet powszechnie stosowanymi rodzajami oświetlenia scenicznego i klubowego, takimi jak stroboskop. Podobna logika leżąca u podstaw zarówno „instrumentu świetlnego”, jak i wszystkich wspomnianych praktyk i przedmiotów nie pozwala stwierdzić wprost, że stanowią one egzemplifikacje rozwinięcia jego idei, pozwala jednak przypuszczać, iż są one wyrazem tej samej tendencji, zmierzającej do zespajania wrażeń wizualnych z akustycznymi w doświadczeniach estetycznych – tak w kontekście sztuki, jak i w życiu codziennym oraz rozrywce pozbawionej pretensji do artyzmu.

Choć warto mieć na uwadze wzmiankowane powyżej spostrzeżenia o uwiadaczających się na etapie projekcji zależnościach muzyczno-filmowych w filmach spoza kręgu awangardy, to uwarunkowania odbiorcze wydają się mieć szczególne znaczenie i unikalne właściwości w przypadku rozmaitych eksperymentów filmowych, w tym wybranych praktyk z zakresu kina awangardowego. Nie znaczy to, rzecz jasna, że kino głównego nurtu nie korzysta z rozwiązań ewokujących pozaekranowe elementy doświadczenia tekstów filmowych. Wręcz przeciwnie, w dobie postępującej konwergencji medialnej strategii cross- oraz transmedialne – prowokujące odbiorcę do „wyjścia” poza lekturę/interpretację pojedynczego, autonomicznego tekstu filmowego na rzecz nawigacji pomiędzy poszczególnymi realizacjami danej marki/franczyzy – stają się powszechne w wielu tekstach przynależnych do różnych mediów. We współczesnej kulturze (w tym kulturze popularnej) autonomia utworu kinematograficznego coraz

częściej ustępuje więc uwikłaniu tegoż utworu w skomplikowaną sieć relacji intertekstualnych z komiksami, gramami, książkami czy innymi tekstami kultury wchodzącymi w skład tego samego systemu rozrywkowego czy opowiadania transmedialnego⁸.

Pozostając jednak w kręgu awangardowych twórców filmowych, strategie i taktyki artystyczne ewokujące różne aspekty doświadczenia odbiorczego (czy może raczej uczestniczącego), wykraczające poza samą aktywność interpretacyjną/lekturę tekstu – w tym na różnych poziomach uwzględniające bardziej lub mniej specyficzne warunki kontaktu z danym dziełem filmowym – odnaleźć można również w twórczości artystów późniejszych niż ci, których mogła mieć na myśli Zahorska.

Dobłą egzemplifikację tego typu koncepcji i praktyk artystycznych w kinie współczesnym stanowić mogą eksperymenty brytyjskiego awangardowego reżysera, Petera Greenawaya. Z jednej strony odpowiada on za projekt skupiony na fikcyjnej postaci Tulse'a Luper, obejmujący różne teksty kultury (w tym przede wszystkim filmy i grę wideo)⁹, a tym samym przypominający na przykład popularne systemy rozrywkowe z wykreowanymi na ich potrzeby fikcjonalnymi uniwersami. Choć wszystkie realizacje, w których pojawia się Tulse Luper, można traktować jako osobne dzieła, to w zestawieniu odsłaniają one wzajemnie nowe sensy, a łącząca je postać sugeruje istnienie wspólnej, transtekstualnej płaszczyzny ontologicznej dla ukazanych w nich światów przedstawionych. Z drugiej zaś strony, w dorobku artysty znalazły się również takie przedsięwzięcia, jak pokazy video-jokeyingu pokroju *Lupercyclopedia VJ Performance*. W tym przypadku performatywny charakter przedsięwzięcia jest ściśle powiązany z okolicznościami wyświetlania materiału filmowego przez reżysera na zasadzie „kina na żywo” przy wtórującej mu muzyce serwowanej przez DJ-a¹⁰. Relacje pomiędzy obrazem i muzyką kształtują się w tej inicjatywie na wielu poziomach, między innymi za sprawą zmieniającego się w czasie trwania spektaklu rytmu, wyznaczanego przez fragmenty muzyczne i filmowe, których odtwarzanie przed publicznością kontrolowane jest na bieżąco ze sceny.

Organizacja przestrzeni i przebiegu projekcji, czy wręcz takie planowanie realizacji zdjęć, przy którym uwzględnione zostają konkretne implikowane

⁸ Problematyce tej poświęcam więcej uwagi w innych moich artykułach. Por. Kamil Jędrasiak, *Internet jako przestrzeń sprzyjająca funkcjonowaniu kultury konwergencji*, [w:] VI Konferencja Młodych Naukowców z cyklu „Wyzwania Nowych Mediów”. *Konsumpcja Internetu*, red. Marta Jarosz i in., Warszawa 2016.

⁹ Por. Matylda Szewczyk, *W stronę wirtualności. Praktyki artystyczne kina współczesnego*, Warszawa 2015, s. 270–339.

¹⁰ Por. *ibidem*, s. 73–81.

warunki odbioru dzieła przy jego docelowej ekspozycji, stały się przedmiotem rozważań i praktyk artystycznych takich postaci, jak Stan Brakhage¹¹ czy William Raban. Niektóre filmy tych artystów już na poziomie koncepcyjnym zakładały wykorzystanie określonej aranżacji przestrzeni w trakcie ich przyszłego wyświetlania, które tym samym przybierało formę performansu i/lub instalacji. Na przykład materiał filmowy obrazu *Diagonal* (1973) Williama Rabana przygotowany był w sposób, który wymuszał użycie określonej liczby projektorów podczas projekcji.

Podobne koncepcje przyświecały zresztą jego pracy nad wieloma innymi filmami; przy wielu z nich artysta uwzględniał użycie kilku ekranów podczas docelowej ich projekcji.

Tym, co w twórczości Rabana, w tym we wspomnianym *Diagonal*, jawi się jako szczególnie istotne w kontekście rozważań podjętych w niniejszym tekście, jest jednak coś innego. Zastosowanie kilku projektorów lub ekranów, poza grą z przyzwyczajeniami odbiorczymi oraz autoreferencyjnością medium filmowego, miało na celu także zwrócenie uwagi na zależności zachodzące pomiędzy wyświetlanymi obrazami. Korelacje te mogły dotyczyć rozmaitych aspektów, na przykład: tempa rejestracji i odtwarzania zrealizowanego materiału (*River Yar*, z Chrisem Welsbym, 1972), wzajemnego pozycjonowania kilku autotematycznie zorientowanych, odrębnie projektowanych obrazów o niemal identycznej specyfice (*Diagonal*) czy choćby zapośredniczonego charakteru reprezentacji przestrzeni przez aparat filmowy (*Thames Barrier*, 1977)¹². Rzecz jasna w innych filmach tego twórcy, w których wykorzystano więcej niż jeden ekran, pojawiały się również inne sposoby budowania relacji pomiędzy poszczególnymi obrazami (wraz z różnymi uzasadnieniami, a więc w oparciu o różne dominanty koncepcyjne). Choć część realizacji nie zwracała przy tym szczególnej uwagi na aspekt czasowości (w większości z nich świadomie sfunkcjonalizowane zostały takie techniki filmowe, jak tempo rejestracji czy prędkość wyświetlania), bądź też akcentowała zrytmizowanie rzeczywistości przedstawionej (cykliczność dnia i nocy, rytm ruchu wewnątrz kadrowego, etc.).

¹¹ Por. Stan Brakhage, *Metafory wizji*, tłum. Karolina Kosińska, „Kwartalnik Filmowy” 2010, nr 70, s. 44. Autor wzmiankuje też między innymi o instrumentarium muzycznym jako jednym z narzędzi ekspresji twórcy filmowego, które może pełnić rolę ważniejszą niż sam zapis wizualny na taśmie filmowej/celuloidzie.

¹² Por. Dagmara Rode, *‘Landscape film’ – o pewnym epizodzie w historii filmu awangardowego*, „Kwartalnik Filmowy” 2010, nr 70, s. 98.

Rytmizacja optyczna poprzez ruch w przestrzeni wewnątrzkadrowej oraz ruch kamery

Jeszcze większą rolę niż w twórczości Rabana kwestia rytmu wydaje się odgrywać w przypadku realizacji filmowych innego artysty awangardowego tworzącego od lat 70., współautora *River Yar*, Chrisa Welsby'ego. Dwa spośród jego filmów, zatytułowane *Windmill II* (1973) oraz *Windmill III* (1974), oparte są na tym samym koncepcie. Na potrzeby obu utworów stworzony został specjalny wiatrak, którego skrzydła pokryto materiałem o właściwościach zwierciadła. Za sprawą ustawienia kamery blisko owych – obracających się pod wpływem wiatru – łopatek, na ekranie widoczna jest „dwojaka” przestrzeń parku, w którym nagrywano film: obszar znajdujący się na wprost kamery (za wiatrakiem) oraz strefa widziana w odbiciu „lustrzanych” łopatek wiatraka (w tym kamera i wszystko co za nią). W zależności od siły wiatru w czasie rejestracji filmu prędkość ruchu łopatek ukazanych na nagraniu zmienia się od praktycznie statycznego zawieszenia w przypadkowej pozycji, aż po bardzo szybkie wirowanie. W efekcie, podczas odtwarzania, w chwilach maksymalnego wzrostu tempa ruchu wewnątrzkadrowego, niemożliwym staje się dla widza rozeznanie się w przestrzeni, obraz przeistacza się bowiem w niemal nieczytelny, wyraźnie zrytmizowany ciąg świetlnych refleksów i zmieniających się barw. Rejestrowana rzeczywistość traci wówczas swój przedmiotowy, łatwy do zdekodowania/rozpoznania charakter, będąc wypartą przez obrazy, które z uwagi na dominujący w nich efekt, który określić można jako „migotanie”, bliższe są abstrakcji niż reprezentacji (niczym w przypadku *Baletu mechanicznego*, o którym pisałem wcześniej). Ingerencja podmiotu autorskiego sprowadza się przede wszystkim do aranżacji sytuacji oraz nadzoru nad przebiegiem zapisu. Dokonuje tego między innymi poprzez przygotowanie „lustrzanego” wiatraka, wybór miejsca realizacji zdjęć, dobór perspektywy, z której dokonywana jest rejestracja, oraz uruchomienie i wyłączenie kamery. Jako że skrzydłami rzeczonoego wiatraka porusza wiatr, to rytm filmu podyktowany jest już poniekąd przez naturalne uwarunkowania, co czyni go zasadniczo nieprzewidywalnym i zmiennym.

Zupełnie inną postawę przyjął Welsby podczas realizacji filmu *Fforest Bay* (1973). W tym obrazie artysta zdecydował się na bardzo skrupulatne rozplanowanie całego procesu rejestracji, który korespondować miał z naturalnym rytmem dobowym wyznaczanym przez morskie pływy. Ustawiając punkt widzenia pod kątem sześćdziesięciu stopni do linii horyzontu, zaplanował ciągle obracanie aparatu filmowego wzdłuż poziomej panoramy¹³ o trzysta sześćdziesiąt

¹³ Pisząc o poziomej panoramie, kategorią poziomu posługuję się w odniesieniu do ram kadru, nie zaś do horyzontu/ziemi, ponieważ – jak wspomniałem – kamera nie była ustawiona równolegle do podłoża.

stopni, tak by pokazywał przy najniższym położeniu obiektywu brzeg zatoki (utwór zrealizowano u wybrzeży Pembrokeshire w Walii), zaś przy najwyższym – zachmurzone niebo. Podczas obrotu każdemu odchyleniu o kolejne czterdzieści pięć stopni towarzyszyło zarejestrowanie ustalonej liczby klatek, przy czym kamera pracowała w trybie poklatkowym, zapisując jedną klatkę w ciągu sekundy. Film podzielono na dwie części, z których pierwsza towarzyszyć miała przyptywowi, druga – odpływowi. W pierwszej części liczba klatek rejestrowanych przez kamerę przy każdym z ośmiu punktów widzenia¹⁴ zwiększała się od początkowo jednej do trzydziestu w kulminacyjnej chwili przyptywu. Wtedy natomiast zaczynała się druga część utworu oparta na analogicznej zasadzie, acz stanowiąca odwrotność części pierwszej (liczba klatek rejestrowanych w kolejnych położeniach kamery zmniejszała się od trzydziestu do jednej)¹⁵. W efekcie powstał obraz, który przy regularnej prędkości odtwarzania¹⁶ trwał pięć minut. Misternie rozplanowana kontrola regularnie zmieniającego się czasu rejestracji w poszczególnych ustawieniach kamery stanowiła autotematyczny komentarz wobec percepcyjnej iluzoryczności kina, kontrastując nieczytelne wręcz (z uwagi na zbyt dużą dynamikę zmieniających się na ekranie widoków) początek i koniec filmu z wyraźnie wydłużoną (za sprawą *slow motion*) jego częścią centralną. Również skokowe ustawienia zmieniającego się punktu widzenia obnażały schematyczne mechanizmy reprezentacji rzeczywistości stosowane w kinie.

Jak więc widać, Chris Welsby stosował różne nietypowe perspektywy optyczne, które wespół z rozmaitymi sposobami akcentowania zmiennej dynamiki – zarówno przy zastosowaniu manipulacji procesami rejestracji czy montażu, jak i bez jakiegokolwiek ingerencji w tę kwestię – stanowiły autoreferencyjny zwrot ku medium filmowemu. Owocowało to (można przypuszczać, że taka też była intencja twórcy) deziluzją kinowych sposobów reprezentacji poprzez grę z przyzwyczajeniami odbiorczymi widzów. Jednym z podstawowych sposobów na osiągnięcie tego efektu było dla Welsby'ego eksperymentowanie z tempem rejestracji/wyświetlania, prowadzące np. do nieoczywistych zmian rytmu dzieła filmowego, działających poniekąd emersyjnie na widza.

¹⁴ Dzieliąc pełny panoramiczny obrót na części wyznaczone kolejnymi odchyleniami od punktu wyjścia o czterdzieści pięć stopni, uzyskano łącznie osiem pozycji kamery.

¹⁵ Por. np. opis projektu na stronie Chrisa Welsby'ego: <http://www.sfu.ca/~welsby/Ffornote.htm> [dostęp 22.11.2017].

¹⁶ Dwadzieścia cztery klatki wyświetlane w ciągu jednej sekundy.

Awangarda w muzycznych wideo

Pisząc o znaczeniu rytmu dla filmowej awangardy nie można, wreszcie, pominąć pewnego „wideoklipowego” epizodu w historii rozwoju tego ruchu. Współpraca awangardowych artystów z przedstawicielami przemysłu muzycznego posłużyć może bowiem za jeden z najbardziej bodaj wyraźnych przejawów korelacji obu tych dziedzin.

Dobrą egzemplifikację takich związków i współzależności stanowić tu może sylwetka artystyczna Dereka Jarmana. Reżyser ów znany jest między innymi ze współpracy z zespołami muzycznymi, takimi jak Sex Pistols (rejestrując fragment ich koncertu) czy The Smiths (reżyserując dla nich wideoklipy).

Interesujących przykładów wykorzystania rytmu i muzyki dostarcza również dorobek Józefa Robakowskiego, zwłaszcza zaś praca *Sztuka to potęga* (1984). Po pierwsze, wybór dla ścieżki dźwiękowej wideo określonych utworów muzycznych (niemieckojęzyczne covery utworów *One Vision* zespołu Queen oraz *Life is Life* zespołu Opus, oba w wykonaniu słoweńskiej¹⁷ grupy Laibach), w mocno zmienionych aranżacjach, stanowił komentarz dla ambiwalentnego charakteru treści tych piosenek. Ich słowa bowiem, przetłumaczone na język niemiecki, wyśpiewane w takt muzyki utrzymanej w rytmie marszowym, poprzez wyraźne konotacje z ideologiami totalitarnymi ujawniały swoją potencjalnie niejednoznaczną wymowę. W ten sposób Robakowski dodatkowo wzmocnił wydźwięk swojego wideo.

Zasadniczym konceptem artysty było bowiem zaakcentowanie zapośredniczonego charakteru przekazów medialnych, takich jak relacje z defilad wojskowych. Rejestrując za pomocą kamery obrazy wyświetlane na ekranie telewizora, reżyser dokonał autotematycznego zwrotu w stronę mediów wizualnych. Dodatkowym zabiegiem, demaskującym charakter – tudzież dekonstruującym poetykę – zapożyczonych przez artystę przekazów medialnych było, interesujące mnie w kontekście tematu niniejszego eseju, operowanie spowolnieniami i przyspieszeniami poszczególnych części zarejestrowanego materiału. Tym, co narzucało porządek strukturalny wideo, okazały się właśnie rytm i linia melodyczna piosenek zespołu Laibach.

¹⁷ W czasach powstania tej pracy Słowenia jeszcze nie istniała, zespół Laibach był więc grupą jugosłowiańską.

Rytmiczne instrumentarium awangardy – praktyka a możliwości

Powyższe przykłady nie tylko nie obrazują wszystkich możliwych (i stosowanych) sposobów wykorzystania rytmu w kinie awangardowym, ale także nie wyczerpują listy potencjalnych intencji (motywacji), stojących za używaniem technik akcentujących ten aspekt dzieła filmowego. Sporządzenie kompletnego leksykonu wszystkich tego typu zabiegów, uwzględniającego powody ich zastosowania bądź nie, uważam bowiem za niemożliwe. Wynika to przede wszystkim z otwartego charakteru kategorii „awangarda”, płynności granic wyznaczających jej zakres znaczeniowy, różnorodności poszczególnych nurtów, które zresztą w różnym stopniu koncentrują się na zabiegach formalnych, oraz z wielu innych powodów, których dalsze wyliczanie miałyby się z celem.

Zakładam jednak, że przytoczone egzemplifikacje – wespół z nakreślonym przeze mnie pokrótce zapleczem teoretycznym i tłem historycznym zjawisk wchodzących w zakres filmowej awangardy, które w bardziej lub mniej wyraźny sposób dotyczą rytmizacji poszczególnych filmów – wystarczą dla zarysowania istotnej roli rytmu (a szerzej również: muzyki) w kształtowaniu tej gałęzi kinematografii.

Znaczenie kategorii rytmu dla ustrukturyzowania filmowych dzieł twórców awangardowych może przyjmować różne postaci. Niekiedy realizacje o zrytmizowanej strukturze przybierają formy wyraźnie łączące język filmu z muzyką. Twórczość Dereka Jarmana czy Józefa Robakowskiego zdają się szczególnie dobrymi egzemplifikacjami tego typu zależności. W innych odłamach filmowej awangardy kwestie rytmizacji języka kina często nie jawią się już tak oczywistymi, zwłaszcza gdy nie wspierają się one na muzyce jako środku wyrazu. Przykładowo, przywołane w tekście eksperymenty Chrisa Welsby’ego opierają się na takim funkcjonalizowaniu środków czysto filmowych, które bez podkładu muzycznego nadają poszczególnym utworom uporządkowaną, podporządkowaną określonej zasadzie strukturę rytmiczną.

Różne bywa również rozłożenie przez artystów akcentów pomiędzy aspekty realizacyjne a rzeczywistość przedstawioną (jeśli w ogóle „przedstawieniowość” jest w poszczególnych przypadkach istotna). Innymi słowy, o ile niektórzy twórcy awangardowi osiągają określone, zamierzone efekty estetyczno-strukturalne, bazujące na manipulacji rytmem za pomocą środków stylistycznych polegających na odpowiednim wykorzystaniu technik filmowych – czy innych rozwiązań zapożyczonych z różnych dziedzin sztuki – o tyle inni decydują się na intencjonalne minimalizowanie ingerencji autorskich w techniczne/technologiczne aspekty procesów powstawania dzieła, na rzecz prób uchwycenia zrytmizowanych właściwości rzeczywistości, rejestracja której owocuje materiałem stanowiącym tworzywo tegoż dzieła. Przewaga jednego

bądź drugiego nastawienia przekłada się pośrednio lub bezpośrednio na związane z konkretnymi strategiami i procedurami wybory artystyczne, dotyczące ingerencji w proces rejestracji, w montaż czy we wspomnianą rzeczywistość widzianą w kadrze (inscenizacja). Niezależnie jednak od tej różnorodności – która, *nomen omen*, cechuje awangardę w ujęciu holistycznym jako konsekwencja innych immanentnych jej cech: nowatorstwa i eksperymentu¹⁸ – warto mieć na uwadze istotną rolę rytmu jako specyfiki wielu dzieł zaliczanych do tego ruchu na różnych etapach jego rozwoju. Dalsze implikacje takiej obserwacji mogą obejmować nawet zmianę zakresu konotacji przyległych do całej kategorii „awangarda”. Zagadnienie rytmu niewątpliwie pozostaje istotne dla wielu awangardowych artystów. Ciągłe powracanie kwestii rytmizacji na poziomie teoretycznych założeń i konkretnych realizacji rozlicznych prac, powstających na przestrzeni dziejów w toku ewolucji kolejnych nurtów awangardy (nie tylko) filmowej pozwala przypuszczać, że kwestia ta istotna jest nie tylko dla tych konkretnych dzieł i artystów, ale również, być może, dla awangardy *en globe*.

Bibliografia

- Brakhage S., *Metafory wizji*, tłum. K. Kosińska, „Kwartalnik Filmowy” 2010, nr 70, s. 38–53.
- Kluszczyński R.W., *Film – sztuka Wielkiej Awangardy*, PWN, Warszawa-Łódź 1990.
- Moritz W., *Film absolutny*, [w:] *Widok. WRO Media Art Reader nr 1. Od kina absolutnego do filmu przyszłości. Materiały z historii eksperymentu w sztuce ruchomego obrazu*, red. V. Kutlubasis-Krajewska, P. Krajewski, WRO Art Center, Wrocław 2009, s. 60–65.
- Rode D., ‘Landscape film’ – o pewnym epizodzie w historii filmu awangardowego, „Kwartalnik Filmowy” 2010, nr 70, s. 93–104.
- Szewczyk M., *W stronę wirtualności. Praktyki artystyczne kina współczesnego*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2015.
- Strona internetowa Chrisa Welsby’ego: <http://www.sfu.ca/~welsby/Ffornote.htm> [dostęp 22.11.2017].

¹⁸ R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 9–13.

Małgorzata Jakubowska

KINO GODARDA, CZYLI DWIE LUB TRZY RZECZY, KTÓRE O NIM WIEM

Szalony Ryszard. Burza włosów, szczupły, uśmiechnięty. Ubrany w czarną koszulkę z napisem: *Władza mi przeszkadza*. Gdy pierwszy raz zobaczyłam Ryszarda Kluszczyńskiego w Zakładzie Teorii i Historii Filmu UŁ, który wtedy mieścił się przy ul. Sienkiewicza, byłam studentką, przed którą stała konieczność wyboru specjalizacji. Chodziłam po korytarzu tam i z powrotem, powtarzając: film czy teatr? *Osiółkowi w żłoby dano* ... Film czy teatr? I to kusi, i to nęci. Być czy nie być filmoznawcą? Wtedy jeszcze ani poprawność gender, ani tożsamość feministyczna nie wykiełkowały w mojej głowie, aby myśleć o sobie jako potencjalnej filmoznawczynie, ale Hamletowskie *być albo nie być* owszem, i domagało się szybkiego rozstrzygnięcia.

Starszy kolega z kulturoznawstwa konspiracyjnym szeptem „przedstawił” Ryszarda Kluszczyńskiego, który właśnie przechodził obok nas:

– On jest od eksperymentów.

– Jakich?

– Przecież nie na ludziach!

Wykładowca „od eksperymentów filmowych”. To brzmi ciekawie – pomyślałam.

Ryszard Kluszczyński, będąc młodym nauczycielem akademickim, wpadał i wypadał z sali/do sali, w której mieliśmy zajęcia z szybkością znikającej na nieboskłonie komety. Zawsze w biegu, bo pisał artykuł/książkę lub już jechał na kolejną konferencję. Gdy jednak był z nami i opowiadał o sztuce wideo, zapalał mu się ogień w oczach, płynęły nazwiska i projekty, o których nie mieliśmy bladego pojęcia, a on w natchnieniu wskazywał na ich przełomowe znaczenie i nowe możliwości interpretacji.

Podczas zajęć z analizy filmu wziął na warsztat twórczość Jean-Luc Godarda. Po projekcji *Dwóch lub trzech rzeczy, które o niej wiem* (2 ou 3 choses que je sais d'elle, 1967) zapytał:

– Co sądzicie o tym filmie?

Zapadła cisza. Nie przerwał milczenia. Pozwolił, aby wybrzmiał stan, gdy „nie wiadomo, co sądzić”. Zapamiętałam burzę we własnym mózgu i myśl, którą mogłam pochwycić dużo później. To właśnie w tej ciszy ukazał się cały destabilizujący potencjał filmów Godarda, charakterystyczne dla jego twórczości wytrącanie widza z automatyzmu gotowych sądów i intelektualnych klisz, magiczny moment, gdy *wiem, że nic nie wiem*. Może właśnie wtedy budzi się miłość do kina, które staje się intelektualną przygodą? Dziś uważam, podobnie jak Susan Sontag, że „skuteczne dzieło sztuki pozostawia po sobie ciszę”¹. Film Godarda doceniam nie tylko ze względu na nowatorską formę, ale także intelektualną przenikliwość autora w stawianiu społecznych diagnoz: prostytutka jako sprzedawanie siebie na tle moralnych, podwójnych standardów współczesnego świata z kultem przedmiotów i podsycaną żądzą, aby mieć kosztem być. Wystarczy rozejrzeć się wokół, aby dostrzec, jak wciąż aktualne jest to spostrzeżenie...

Napisany przez Ryszarda Kluszczyńskiego monograficzny artykuł poświęcony twórczości Jean-Luc Godarda zaczyna się cytatem prezentującym poglądy francuskiego reżysera:

Odczuwam potrzebę mówienia i pokazywania siebie mówiącego, pokazywania i pokazywania siebie pokazującego. A kiedy to już zrobię, pragnę mówić o tym w kategoriach technicznych i filozoficznych. Chcę filozoficznie mówić o aspektach technicznych i technicznie o aspektach filozoficznych. Tak jak Sokrates, który próbował jedynie mówić do ludzi. A wówczas tak ich tym rozżłościł, że zmusili go, aby popełnił samobójstwo. A on tylko pragnął zadawać pytanie: Czy jesteś pewien? Jedynie to mówił do ludzi: Czy jesteś pewien, że masz rację?²

Idąc śladem zaprezentowanego fragmentu wypowiedzi Godarda, przypomnę/powtórzę, choć też napiszę/przepiszę tylko dwie lub trzy rzeczy, które o nim wiem. Mając nadzieję, iż kołaż myśli poświęconych temu artyście może być interesującym „wyrwaniem się do odpowiedzi” po latach.

¹ Susan Sontag, Jonathan Cott, *Myśl to forma odczuwania*, tłum. Dariusz Żukowski, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2014, s. 62.

² Cyt. za Ryszard W. Kluszczyński, *Jean-Luc Godard (w 13 obrazach)*, [w:] *Mistrzowie kina europejskiego*, red. Kazimierz Sobotka, Łódź 1996, s. 141.

Rzecz pierwsza

Autotematyzm

Strategia autotematyzmu jest nie tylko demonstrowaniem samoświadomości twórcy, ale także jej nieustannym pogłębianiem. Godard to człowiek z kamerą. Nie tylko dlatego, że fascynował się twórczością Dżigi Wiertowa, ale przede wszystkim dlatego, że z życia z kamerą uczynił sztukę i odwrotnie – zamienił sztukę w życie z kamerą. Jego autotematyczna sztuka filmowa nie mówi jedynie o sztuce, ale zawsze także o życiu. Można powtórzyć za Kluszczyńskim, iż ostatni etap „dzieła Godarda łączy w sobie to wszystko, co było uprzednim doświadczeniem artysty, a co stało się obecnie jego teraźniejszością: film, video, telewizję, wymiar autorski, poetykę i politykę, a także lektury, wspomnienia z wystaw i koncertów, etc., etc. Całe życie”³. Niewątpliwie słuszne stwierdzenie. Tyle, że dziś wiemy, iż uwaga ta ma charakter bardziej ogólny i złożony niż można było sądzić. Nasuwają się dwie refleksje: filozoficzna i socjologiczna.

Pierwsza, inspirowana myślą Gillesa Deleuze’a, wskazuje na brak metafizycznej granicy między życiem i sztuką filmową, między obrazem a rzeczą. Francuski filozof mówi o swojej ontologii kina:

1. Istnieją obrazy; same rzeczy są obrazami, ponieważ miejscem obrazów nie jest głowa czy mózg. Na odwrót – to mózg jest obrazem obok innych obrazów, które wciąż oddziałują na siebie nawzajem, wzajemnie się produkują i konsumują. Nie ma żadnej różnicy między obrazami, rzeczami i ruchem.

2. Ale obrazy, przynajmniej niektóre, mają jednak również wewnątrz, rodzaj wewnętrznego życia. Są to podmioty. [...] Między oddziaływaniem, jakiego te obrazy doświadcniają, a ich reakcją, powstaje pewien odstęp. I właśnie ten odstęp sprawia, że mogą one gromadzić inne obrazy, czyli postrzegać⁴.

Autotematyzm w tym filozoficznym kontekście staje się praktyką/krytyką totalną; obrazy opowiadają o obrazach, a ściślej obrazy przeglądają się w obrazach. Godarda nie interesuje psychologia postaci z jej przyczynowo-skutkowymi, automatycznymi i... banalnymi wyjaśnieniami (on/ona jest taki/taka ponieważ... np. miał/a trudne dzieciństwo), ale obrazologia. Już

³ *Ibidem*, s. 148.

⁴ Gilles Deleuze, *Negocjacje 1972–1990*, przeł. Michał Herer, Wrocław 2007, s. 54. Deleuze odwołuje się do wypowiedzi Godarda o filmie *Dwie lub trzy rzeczy, które o niej wiem*, wskazując na pokrewieństwo ich poglądów. Por. Jean-Luc Godard, *Articles, Essais, Entretiens*, Paris 1968, s. 393 i n.

nie przeszłość postaci ją determinuje, jej wychowanie, środowisko, kompleksy, ale teraźniejszość jej wszystkich obrazów: ciała – jego gestów i ruchów, w których zakłęta jest przeszłość i przyszłość, niczym w obrazie-kryształ, ale pojawia się także miejsce na przypadek i niespodziewane możliwości. Dla filmowca człowiek składa się z obrazów: i tych realnych, i wirtualnych.

Z socjologicznej perspektywy rzecz ujmując, zadziwia, jak pionierska i ważna była ta myśl Wiertowa, która poznający, nowoczesny podmiot przekształca w człowieka z kamerą, a później Godarda, który jako jeden z pierwszych twórców filmowych dostrzegał, iż wideo i techniki cyfrowe otwierają nową perspektywę nie tylko kina, ale ludzkiej percepcji. Podmiot „przechwytuje” obrazy uzbrojony w sztuczne, dodatkowe oko obiektywu. Oczywiście, w pewnym sensie zawsze to robił, wykorzystując *odstęp* między akcją – oddziaływaniem obrazów, których doświadczał – i własną reakcją. Jak wskazuje Deleuze, „postrzeganie polega na wykluczeniu z obrazu tego, co nas nie interesuje”⁵. Warto w tym miejscu podkreślić, iż takie rozumienie postrzegania ma wiele wspólnego z montażem. Szczególnie z definicją, jaką znajdziemy u Wiertowa: „Kinooko – montażowe «widzę»!”⁶, w której czynność montowania staje się procesem permanentnym i towarzyszy wszystkim etapom realizacji filmu (łącznie z przeglądaniem danych bezpośrednio i pośrednio związanych z tematem), a nie jest jedynie sklejaniem taśmy filmowej. A później u Godarda: „Utożsamienie się ze spojrzeniem – to niemal definicja montażu”⁷.

Natomiast francuski filozof podkreśla także inną ważną cechę postrzegania: „zachowuje ono zawsze *mniej*”⁸ z obrazów, które nas otaczają i na nas działają. Współcześnie człowiek stara się zwielokrotnić swoje możliwości percepcyjne za pomocą technologii. Przechwytuje i gromadzi większą ilość obrazów, ale czy widzi w nich *więcej*? Czy ten nadmiar zbieranych obrazów pozwala zobaczyć *więcej* w samych obrazach? A może wręcz odwrotnie – jesteśmy tak przepełnieni obrazami, wypełnione są nimi pamięci naszych telefonów i komputerów, że nie dajemy rady nie tylko ich selekcjonować, montować, ale nawet oglądać? Tracimy to, co, być może, najważniejsze – nie postrzegamy już obrazów dla nich samych. Nawet jeśli dziś każdy „cywilizowany” podmiot nosi przy sobie kamerę wmontowaną w telefon, to jednak nie każdy potrafi jednocześnie z nią włączyć autotematyczną refleksję o obrazach. Wręcz odwrotnie, powszechna praktyka

⁵ *Ibidem*.

⁶ Dżiga Wiertow, *Rada trzech*, [w:] idem, *Człowiek z kamerą. Wybór pism*, przeł. Tadeusz Karpowski, Warszawa 1976, s. 29.

⁷ Jean-Luc Godard, *Montaż, moje piękne zmartwienie*, przekł. Tadeusz Lubelski, [w:] *Europejskie manifesty kina. Antologia*, red. Andrzej Gwóźdź, Warszawa 2002, s. 286.

⁸ G. Deleuze, *Negocjacje ...*, s. 54.

to zasłanianie obrazów podniesionym do oka obiektywem; nie są już oglądane dla nich samych tu i teraz, ale zamieniane w „pamiątkę z podróży”, którą przechowujemy, mając nadzieję, że kiedyś ją jeszcze „zobaczymy”.

Natomiast poziomy autotematyzmu, które uruchamia autor *Pogardy* (*Le mépris*, 1963) dotyczą praktycznie każdego wymiaru, każdego możliwego przekroju dzieła filmowego, w skali makro: najbardziej ogólnym czy nawet metafizycznym ujęciu, jak i w skali mikro: konkretnych, technicznych, często drobiazgowych, rozwiązań. W tym sensie jego kino zawsze, na jakimś poziomie, opowiada o kinie i obrazach. W *Pogardzie* autotematyzm składa się z wielu nakładających się na siebie warstw i wielu pomysłów realizatorskich. Nie dość, że bohaterami są ludzie kina: producent, scenarzysta Paul, żona scenarzysty Camille, to reżysera o nazwisku Fritz Lang gra prawdziwy Fritz Lang, jego asystent jest kreowany przez Jean-Luc Godarda, a rolę diegetycznego (fikcyjnego) operatora odgrywa też faktyczny – Raoul Coutard. Fabuła opowiada o planach realizacji filmu na podstawie *Odysei* z wykorzystaniem nowoczesnej, szerokoekranowej technologii Cinema Scope, na innym poziomie ukazuje tworzenie filmowej adaptacji na podstawie powieści Alberta Moravii, a równocześnie, już w samym otwarciu, głos z offu potwierdza wprost strategię samozwrotnej refleksji: „Jak powiedział André Bazin, kino zastępuje nasze spojrzenie na świat, który staje się zgodny z naszymi pragnieniami. To jest historia o tym świecie”.

Drobiazgowo analizy Kai Silverman i Haruna Farockiego ujawniają również autotematyzm wpisany w zabiegi montażowe:

Po zatrzymaniu się Coutard kieruje kamerę, także wyposażoną w obiektyw Cinema Scope, w naszą stronę, aż do momentu, gdy znajdzie się naprzeciwko nas. Kamera pozadiegetyczna cały czas filmuje go z dołu. Potem, na koniec, Coutard zwraca swoją kamerę w dół – tak, że ostatecznie patrzymy prosto w jej obiektyw. Po cięciu widzimy Paula i Camille leżących na łóżku [...], filmowanych z góry, pod pewnym kątem, dokładnie z tej pozycji, w jakiej moment wcześniej znajdowała się kamera Coutarda. Toteż można odnieść wrażenie, że mamy do czynienia z przeciwużyciem do ujęcia kończącego się obiektywem Coutarda i słowami Bazina o świecie zgodnym z naszymi pragnieniami. Jak gdyby pierwsze ujęcie *Pogardy* znaczyło tyle, co „kamera”, a drugie – „obraz”. I oczywiście tym, co stanowi ucieleśnienie owego „obrazu”, jest Camille w całym jej nagim pięknie. Jej leżące ciało wydaje się wręcz stworzone dla formatu szerokoekranowego⁹.

Czy powinno dziwić, iż reżyser już w pierwszych ujęciach kieruje kamerę w naszą stronę, a poziomy filmu w filmie nakładają się na siebie i płynnie

⁹ Kaja Silverman, Harun Farocki, *Rozmowy o Godardzie*, przekł. i red. Paulina Kwiatkowska, Warszawa 2015, s. 20–21.

przenikają? W konsekwencji autotematycznej obsesji artysty spojrzenie kamery staje się jednocześnie analizą spojrzenia kamery, a obraz staje się jednocześnie analizą obrazu.

Oczywiście Godard wskazuje w tym filmie, wbrew zadeklarowanej tezie, iż zrównanie kina i świata niekoniecznie ustanawia świat zgodny z naszymi pragnieniami, choć niewątpliwie przemysł filmowy właśnie to obiecuje.

Gdy „Cahiers du cinéma” poprosiły Deleuze’a o rozmowę na temat telewizyjnych programów Godarda¹⁰, wskazał on także, choć jakby pośrednio, na autotematyczną i mocno krytyczną refleksję, którą podejmuje artysta wobec innego audiowizualnego medium, w tym przypadku telewizji publicznej. Reżyser zestawia różne rodzaje pracy, niejako demistyfikując niby-marksiowski schemat zakładający istnienie abstrakcyjnej siły roboczej. Filozof dostrzega wywrotowość Godarda, który jego zdaniem z premedytacją wskazuje na paradoksy: robotnik chce być wynagradzany za pracę w fabryce, ale nie za swoją pracę filmowca-amatora, którą wykonuje z pasji i jedynie dla przyjemności. Co zatem z reżyserem i fotografem, którzy pracują z pasją i przyjemnością, ale pobierają wynagrodzenie? Godard odwraca pytania, kierując je w stronę zagadnień, których najczęściej nie bierzemy pod uwagę, przekonuje Deleuze:

Idźmy dalej – za co właściwie jest gotów płacić fotograf? Czasem jest gotów płacić swojej modelce, czasem to ona mu płaci. Jednak gdy fotografuje tortury bądź egzekucję, nie płaci ani ofierze, ani katowi. Dlaczego nie płaci chorym, kalekim lub głodnym dzieciom, którym robi zdjęcia? [...] Godard mówi to samo – dlaczego nie mielibyśmy płacić ludziom za oglądanie telewizji, zamiast zmuszać ich do płacenia? Przecież wykonują przy tym realną pracę, pełnią służbę publiczną¹¹.

Autotematyzm Godarda służy zatem odkrywaniu mocy zewnętrznych i wewnętrznych obrazów, ale także ujawnianiu idei, które chcą nad nimi zapanować. Godard pyta: przez jakie siły okrajane są obrazy, co nas skłania, aby widzieć w nich nie tylko *mniej*, ale określone *mniej*, innymi słowy, kto na zewnątrz nas i co wewnątrz nas formatuje obrazy i wycina z nich to, co nie powinno być dostrzegane.

¹⁰ Wywiad dotyczył cyklu programów telewizyjnych *Sixfois deus/Sur et sous la communication* (Sześć razy dwa/Nad i poza komunikacją) zrealizowanych przez Godarda i nadawanych przez sześć kolejnych niedziel latem 1976 r.

¹¹ G. Deleuze, *Negocjacje...*, s. 51.

Rzecz druga

Montaż, czyli filozoficznie o aspektach technicznych

W historii kina było dwóch przełomowych twórców, którzy z montażu uczynili siłę zmuszającą widza do myślenia. Tak twierdzi Deleuze. Trudno odmówić mu racji i nie docenić spostrzegawczości jego syntez. Pierwszym artystą był Siergiej Eisenstein, drugim zaś Jean-Luc Godard. Metoda radzieckiego reżysera polegała na zderzaniu kadrów. Konflikt uznawał za siłę napędową sztuki, kontrast obrazów zmontowanych obok siebie miał zaskakiwać, ba, szokować widza, a w konsekwencji prowadzić go do pobudzenia kory mózgowej i wyprodukowania skojarzeń, które wprowadzały nową jakość. Tyle że – co warto dopowiedzieć – myśl wynikająca z owego zderzenia obrazów zaplanowana była przez Eisensteina i dokonywana pod dyktando jego ideologicznych rozstrzygnięć.

Godard natomiast zaproponował zgoła inną strategię: koniunkcja, którą wprowadza w montaż, jest w istocie paradoksalna, bowiem *de facto* zrywa połączenie między obrazami. Ekspozuje cięcie i demonstrowuje różnicę między obrazami, przez co niszczy ciągłość, stale ją kwestionuje, tym samym wytrącając swoją widownię z automatyzmu myślenia: wszelkich estetycznych i poznawczych przyzwyczajęń. Między jednym a drugim ujęciem ujawnia *szczelinę*, wprowadza większy *odstęp*, który niejako pozostawia do dyspozycji widzowi. Tracąc płynność filmowych sekwencji – gdy reżyser zrywa „ten nieprzerwany łańcuch obrazów nawzajem się zniewalających”¹², który pętał myśli widza – odbiorca musi wypełnić montażowe „między” obrazami, które do siebie nie pasują. Tu pojawia się miejsce na wolność, widz sam musi zbudować wyjaśnienie montażowych chwytów lub przyjąć ich irracjonalny charakter. Godard kwestionuje bowiem często także reguły epistemologiczne – logikę zdroworozsądkowych wyjaśnień.

W efekcie tych działań montaż traci swoje, w klasycznej narracji, pierwszorzędne zadanie – konstruowanie spójnej fabuły, co oczywiście wielokrotnie wskazywano przy ocenie metody artystycznej francuskiego reżysera. Jednak autor *Negocjacji* potrafi ujawnić także inne, filozoficzne wymiary Godardowskiej praktyki:

U Godarda zasadnicze znaczenie ma użycie spójnika „i”. To ważne, ponieważ całe nasze myślenie ukształtowane jest raczej przez sens czasownika „być” – przez „jest”. W filozofii aż roi się od dyskusji na temat sądów orzecznikowych (niebo jest niebieskie) i egzystencjalnych (Bóg jest), możliwości bądź niemożliwości ich

¹² Gilles Deleuze, *Kino 1. Obraz-ruch, 2. Obraz-czas*, przeł. Janusz Margański, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2008, s. 401.

wzajemnej redukcji. [...] Tyle że, kiedy już przyzna się autonomię sądom dotyczącym relacji, zaczynają się one pełnić dosłownie wszędzie, naruszając wszystkie porządki. [...]

„I” oznacza, rzecz jasna, różnorodność, wielość, destrukcję tożsamości. Brama fabryki nie jest tą samą bramą fabryki, kiedy przez nią wchodzę, wychodzę czy wreszcie, gdy przechodzę obok niej jako bezrobotny. Żona skazanego nie jest tą samą osobą przed wyrokiem i po nim. [...]

Myszę, że siła Godarda polega właśnie na przeżywaniu, myśleniu i ukazywaniu „i” w zupełnie nowy sposób oraz na jego swoistym uruchamianiu. „I” nie jest nigdy ani jednym, ani drugim, lecz zawsze czymś pomiędzy, granicą – zawsze istnieje jakiś przepływ, jakaś granica, jakaś linia ujścia. Nie zawsze oczywiście ją widać, ponieważ jest ona właśnie tym, co najtrudniej postrzegalne. A jednak dokładnie tam, na tej linii ujścia najwięcej się dzieje, tu mają miejsce procesy stawania się i rewolucje. „Siła nie leży po stronie tych, którzy okupują tę czy inną twierdzę, lecz należy do samej granicy”¹³.

Strategię mnożenia granic w perspektywie *stricte* estetycznej możemy określić jako kolaż. Ryszard Kluszczyński silnie podkreślał wykorzystanie technik kolażu, praktycznie od pierwszych filmów Godarda:

W ciąg filmowych obrazów wprowadzał statyczne fotografie, fragmenty czasopism, plakatów, komiksów. Posługiwał się planszami z napisami. Łączył fragmenty fikcjonalne (zainscenizowane) z materiałami dokumentalnymi. W podobny sposób posługiwał się dźwiękiem. Często też nakładał monolog narratora na dialogi, i to w taki sposób, iż widz nie zawsze wiedział do kogo należy głos¹⁴.

Świetnym przykładem filmowym, który gromadzi ogromną ilość tego typu środków, jest *Radosna wiedza* (*Le gai savoir*, 1968) nawiązująca tytułem do pracy filozofa-buntownika Friedricha Nietzschego i w pewnym sensie wykorzystująca odwołanie do jego metaforycznego, a jednocześnie wywrotowego stylu myślenia, który odbiegał od klasycznego, filozoficznego dyskursu. Struktura tego filmu to manifest innej, eseistycznej sztuki kina, a zbudowana została właśnie w oparciu o formułę kolażu scen filmowanych w studio oraz sekwencji montażowych o heterogenicznym charakterze: fragmenty dokumentalnych nagrań wydarzeń z Paryża 1968, gazet, okładek, fragmentów, cytatów bądź nawiązań do ówczesnych książek teoretycznych (*W imię Marksa* Louisa Althussera, *Archeologia wiedzy* Michela Foucaulta, *O gramatologii* Jacquesa Derridy)¹⁵,

¹³ G. Deleuze, *Negocjacje...*, s. 56.

¹⁴ R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 150.

¹⁵ Por. K. Silverman, H. Farocki, *op. cit.*, s. 87.

ale także technik *quasi*-dydaktycznych: tablic z podpisami, strzałkami, wykresami (bohaterowie filmu: Patricia i Emile są studentami). Wymowę filmu świetnie podsumowują słowa Kai Silverman: „Bycie studentem oznacza w tym filmie krytykę systemu politycznego, w który uwikłany jest również uniwersytet, a w sensie bardziej radykalnym – podważenie obowiązujących nas form wiedzy”¹⁶. W kinie Godarda złożona intertekstualność, zonglowanie cytataми nie są nigdy tylko grą czy pustą zabawą, ale zawsze zaskakują swoją przenikliwą diagnozą społeczną, czasem komentującą aktualne wydarzenia, czasem trafiającą w sedno dopiero nadchodzących zjawisk. W 1983 r. reżyser dostał w Wenecji Złotego Lwa za *Imię: Carmen* (*Prénom Carmen*, 1983), w którym Carmen jest terrorystką...

Techniki kolażu niewątpliwie służyły Godardowi także do wyeksponowania materialności obrazu. W króciutkiej etiudzie zamieszczonej w filmie nowelowym *10 minut później: Wiolonczela* (*Ten Minutes Older: The Cello*, 2002) reżyser silnie wydobywa cechy materiałów fotograficznych, filmowych, wideo, których używa, akcentując ich odmienną charakterystykę: odwzorowania kolorów, temperatury barw, teksturę ziarna fotograficznego, a także eksponując wszelkie rysy i zanieczyszczenia na taśmach dokumentalnych, szczególnie zaś historycznych. W *Pożegnaniu z językiem* (*Adieu au langage*, 2013) 83-letni artysta wciąż uprawia ten kult różnorodnych obrazów życia... z ich banalnością, ale także porażającą estetyczną urodą, jakby wciąż zadziwiony możliwością tych, z pozoru, najprostszych, a przecież najbardziej złożonych obrazów wyrwanych codzienności.

Rzecz trzecia

Techniki dystansacyjne, czyli techniczne o aspektach filozoficznych

Ryszard Kluszczyński stawia tezę, iż Nowa Fala stworzyła nową logikę sztuki filmowej:

Kino, bowiem, zwróciło się – przede wszystkim właśnie w filmach Godarda – przeciw swoim możliwościom budowania iluzjonistycznego spektaklu, przeciw swej zdolności dostarczania złudzenia obcowania z samą rzeczywistością. Procesy identyfikacji-projekcji, ugruntowane w trakcie dotychczasowego rozwoju kina jako podstawowe mechanizmy określające psychologię percepcji filmu, zostały

¹⁶ *Ibidem*.

przez Godarda obnażone, poddane dekonstrukcji, i ostatecznie odrzucone. W zamian został zaproponowany proces dystansacji – lekarstwo na wpojona już przez dotychczasowe kontakty z kinem-spektaklem wiarę w autorytet rzeczywistości jakoby przysługujący światu filmowemu, skłonność do nadmiernego ulegania ideologii budującej strukturę głęboką semantyki kina. Proces ten otwierał drogę do nowego modelu kina: kina – dyskursu. Budując ów model kina Godard odwołał się do idei *verfremdungseffekt* oraz metod stworzonych niegdyś przez Bertolda Brechta na użytek jego, tak zwanego, teatru epickiego. Dlatego też model ten jest opatrywany właśnie mianem filmu brechtowskiego¹⁷.

We wskazanym fragmencie dochodzą do głosu zarówno przekonania, które przyjmuję bez zastrzeżeń, ale także takie, na które można spojrzeć nieco inaczej.

Wiodąca rola Godarda w reformowaniu języka filmowego wydaje się dziś oczywista. W historycznej analizie rozwoju kina zaproponowanej przez Deleuze'a pojawiają się dodatkowe argumenty wyznaczające szczególne znaczenie filmów francuskiego reżysera. Jest jednym z najważniejszych twórców, którzy zamykają kino obrazu-ruchu, otwierając jednocześnie nowy etap eksploracji obrazu-czasu, a czyni to, zrywając zmysłowo-motoryczną ciągłość i współrzędne przestrzenno-czasowe, które przesądzały o istocie tradycyjnego kina akcji i obrazu-działania:

Nie tylko w słynnej scenie z *Szalonego Piotrusia* („nie wiem, co robić”) podróż-ballada staje się niepostrzeżenie śpiewanym i tańczonym poematem; jest jeszcze cały zalew zakłóceń sensorycznych i motorycznych, ledwie wskazanych, gdy potrzeba, fałszywych ruchów, lekkie zniekształcenie perspektywy, spowolnienie tempa, zmienność gestów (*Karabinierzy* Godarda, *Strzelajcie do pianisty* czy *Parыз należy do nas*). Fałszowanie staje się znakiem nowego realizmu – w przeciwieństwie do urealnienia właściwego staremu realizmowi. Niezdarne walki, źle wymierzone ciosy czy strzały – całe wyobcowanie akcji i słowa zastępuje nader doskonale pojedynki realizmu amerykańskiego¹⁸.

W tej perspektywie, naszkicowanej przez Deleuze'a, chodzi nie tylko o krytykę owego „dostarczania złudzenia obcowania z samą rzeczywistością”, jak pisał Kluszczyński, w istocie bowiem Godard rozbija swoje zadanie na dwa cele. Po pierwsze wskazuje na złudzenia „starego realizmu”, który za wszelką cenę chciał być prawdziwy, ujawniając jego fałszywe ruchy i udawane pozy, i odsłaniając tym samym wszechobecne klisze. Na tym tle najpełniej wybrzmiewa piękna Godardowska formuła: *Każdy montaż jest kłamstwem*. Po drugie, francuski

¹⁷ R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 148–149.

¹⁸ G. Deleuze, *Kino ...*, s. 225.

reżyser dąży do tego, aby samą rzeczywistość i kino z klisz uwolnić i wskazać na „nowy realizm” – obrazy z ich różnorodnością i wieloznacznością – po to, by obraz mentalny pozbawiony został automatyzmu, a widz raczej wierzył w kłamstwo niż w prawdę, która okazuje się kłamstwem. Sądzę zatem, iż kino-dyskurs nie odrzuca „obrazów samej rzeczywistości”, wręcz odwrotnie, chce ujawnić w tych obrazach *więcej* niż dostrzegaliśmy do tej pory. A w konsekwencji uczy nas patrzeć inaczej na obrazy, które na nas działają zarówno w sali projekcyjnej, jak i poza nią. Godard nie tyle odrzuca „wiarę w autorytet rzeczywistości”, co odrzuca autorytet(y), które manipulują obrazami rzeczywistości, zachowując wiarę w obrazy, które skłaniają do myślenia, wiarę w moc obrazów rzeczywistości, jeśli pozwolić jej/im mówić *więcej*. Filmowcy tacy jak Godard, czy wcześniej Wiertow, uzmysławiają, iż są ponad Bazinowskim podziałem na twórców „wierzących w obraz” i twórców „wierzących w rzeczywistość”. Zarówno wymiar poetyki obrazów, jak i rzeczywistość obrazów są w ich twórczości równie istotne, a nawet komplementarne. „Pytanie nie brzmi już: czy kino daje nam iluzję świata?, lecz: w jaki sposób kino przywraca naszą wiarę w świat”¹⁹ – podkreśla Deleuze. W pełni zgadzam się z tym sądem, który także niezwykle trafnie opisuje twórczość autora *Życ własnym życiem* (*Vivre savie: Film en douzeta-bleaux*, 1962).

Niewątpliwie wprowadzone przez Godarda techniki budowania dystansu zrewolucjonizowały kino. I znów widać splot autorskiej strategii, bowiem zarówno autotematyzm, jak i montaż w pracach Godarda wprzęgane były w rozbudowanie i odkrywanie nowych możliwości dystansacyjnych wobec praktycznie wszystkich zasad kina stylu zerowego. Godard poddaje dekonstrukcji idee prawdopodobieństwa, wiarygodności, realizmu, przezroczystości stylu, a także wynikających z nich związków przyczynowo-skutkowych, czasoprzestrzennych czy po prostu logicznych. Podlegały one krytycznej analizie łącznie z rozsuwaniem/problematyzowaniem podstawowej relacji audiowizualnej: między obrazem a dźwiękiem bądź słowem. Oczywiście wraz z osłabieniem realistyczności obrazu, obserwujemy w jego filmach kryzys zjawiska identyfikacji z bohaterami, co na poziomie bardziej podstawowym obejmuje dekompozycję podziału na to, co subiektywne i obiektywne. Dystansacja w tym przypadku polegała na negowaniu tradycyjnie respektowanego podziału, w którym porządek obiektywny był jednoznacznie oddzielany od sekwencji subiektywnych. Ryszard Kluszczyński pokazuje świetny przykład typowej Godardowskiej „analizy” spojrzenia z *Kobiety zamężnej* (*Une femme mariée*, 1964):

¹⁹ *Ibidem*, s. 403.

kiedy widz przekonany, iż ogląda, oczami Charlotte, reklamę w magazynie „Elle” stwierdza nagle, iż jego punkt widzenia został (nie wiadomo kiedy) niepostrzeżenie utożsamiony z neutralnym, „obiektywnym” spojrzeniem kamery, co zostaje odkryte wówczas dopiero, kiedy Charlotte wkracza w pole swego „własnego” spojrzenia²⁰.

W świetle moich rozważań warto podkreślić jeszcze jeden aspekt omawianego tu chwytu. Otóż montażowy styl Godarda, jego refleksja na temat granic, nie musi koniecznie przebiegać w momencie faktycznego cięcia montażowego. Analizowane powyżej ujęcie demonstruje, iż artysta „pytając” o granicę między subiektywnym a obiektywnym spojrzeniem – problematyzuje ją, właśnie dlatego, że nie zastosował cięcia, którego byśmy oczekiwali.

Oczywiście dekompozycji ulegały także zasady dramaturgii stosowane zarówno wobec struktury całego filmu, jak i poszczególnych scen. Godard potrafi być bezkompromisowym minimalistą, co szczególnie uderza w filmach, które dzieją się w jednym miejscu, a bohaterowie są dosłownie bądź mentalnie uwięzieni. Statyczna kamera podkreśla wrażenie klaustrofobii podobnie jak puste pomieszczenia, z których nie można uciec, ale także znaleźć w nich coś godnego uwagi. Środki filmowe nie przeciwdziałają nudzie, montażowy *timing* rozwleka sytuację, czyniąc ją nieznośną. Nuda wpisana z premedytacją w strukturę audiowizualną prowokuje myśli widza do „błądzenia” w obrazie filmowym i/lub obok niego. Przy minimalnym wykorzystaniu bodźców filmowych widz nagle zostaje sam na sam ze swoimi myślami, co dla części widowni pozostaje zbyt wymagającą próbą. To prawda, techniki dystansacyjne często „utrudniają” odbiór filmowy, ale wskazują także, iż myślenie nie zawsze jest czynnością łatwą, lekką i przyjemną i raczej powinno budzić naszą czujność i wątpliwości, gdy staje się bezproblemowe, bo wtedy po prostu przestaje być myśleniem.

Podsumowanie

Aby obraz filmowy mógł stać się myślą i zaproszeniem do myślenia, Godard potrzebował trzech rzeczy: autotematyzmu (wyzwalającego samoświadomość zarówno twórcy, jak i odbiorcy), nowej formuły montażu (który zamiast prostej koniunkcji, wskazywał na: rozłączność, różnicę i odstęp) oraz technik dystansacyjnych (które wytrącały z automatyzmu i dawały czas na własną, niestereotypową refleksję i reakcję). Te strategie pozwalały

²⁰ R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 149.

reżyserowi unikać prostych opozycji zarówno formalnych: dźwięk-obraz, fikcja-dokument, klasycyzm-modernizm, jak i społecznych czy kulturowych: kobieta-mężczyzna, homo-heteroseksualny, bogaty-biedny, ofiara-napastnik. Zamiast dialektyki ważniejsza stawała się sfera „między”, wzajemne oddziaływanie i współistnienie. Za Deleuze’em można ująć to krótko: „Godard chce przede wszystkim «dostrzegać granicę», to znaczy czynić widzialnym to, co wymyka się postrzeganiu”²¹.

Jeśli miałabym jednym słowem odpowiedzieć, co łączy Jean-Luc Godarda i Ryszarda Kluszczyńskiego, odpowiedziałabym: PASJA.

Bibliografia

- Deleuze G., *Kino 1. Obraz-ruch, 2. Obraz-czas*, przeł. J. Margański, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2008.
- Deleuze G., *Negocjacje 1972–1990*, przeł. M. Herer, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2007.
- Godard J.-L., *Montaż, moje piękne zmartwienie*, przekł. T. Lubelski, [w:] *Europejskie manifesty kina. Antologia*, red. A. Gwóźdź, Wiedza Powszechna, Warszawa 2002.
- Kluszczyński R.W., *Jean-Luc Godard (w 13 obrazach)*, [w:] *Mistrzowie kina europejskiego*, red. K. Sobotka, STO Films. Fundacja Studiów Europejskich – Instytut Europejski, Łódź 1996.
- Silverman K., Farocki H., *Rozmowy o Godardzie*, przekł. i red. P. Kwiatkowska, Fundacja MAMMAL, Warszawa 2015.
- Sontag S., Cott J., *Myśl to forma odczuwania*, tłum. D. Żukowski, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2014.
- Wiertow D., *Człowiek z kamerą. Wybór pism*, przeł. T. Karpowski, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1976.

²¹ K. Silverman, H. Farocki, *op. cit.*, s. 7.

Andrzej Pitrus

ILUZORYCZNE ŚWIATŁO ELEKTRONICZNEGO KSIĘŻYCA

Drogi Ryszardzie. Napisałem dla Ciebie ten krótki artykuł. Jest ostentacyjnie nie-naukowy, pozbawiony przypisów, ale za to osobisty. To zapis mojego spotkania z pewną pracą, o której wielokrotnie dyskutowałem ze studentami. Dziękuję Ci w ten sposób za wszystkie „iluminacje”, których doznałem dzięki lekturze Twoich tekstów i naszym rozmowom o najnowszej sztuce. Byłeś, jesteś i zapewne będziesz dla mnie przewodnikiem i autorytetem. Także dzięki Tobie nieustannie odkrywam piękno.

Electronic Moon No. 2 (1966–1972, rekonstrukcja 1992) to krótka, trwająca niespełna pięć minut realizacja, będąca efektem współpracy dwóch artystów. Koreańczyk Nam June Paik i Amerykanin Jud Yalkut stworzyli wspólnie wiele interesujących prac, w których najczęściej badali możliwości wideo, nierzadko konfrontując je z nieco starszym medium – filmem. To jednak *Electronic Moon No. 2*, mimo iż mamy tu do czynienia zaledwie ze skromną „miniaturą”, przejdzie do historii media artu jako jedno z dzieł, w których w sposób najcelniejszy uchwycona została specyfika technologii fascynującej artystów od połowy lat 60. XX w.

Nam June Paik był artystą, który do sztuk wizualnych trafił z obszaru pozor- nie odległego. Był, o czym dziś często się zapomina, utalentowanym kompozytorem, a także teoretykiem muzyki. Być może właśnie dlatego wiele jego prac wideo i instalacji odwołuje się do muzycznych skojarzeń, choć odniesienia te nie zawsze są oczywiste. W *Electronic Moon No. 2* muzyka wykorzystana jest w sposób nietypowy dla Paika i Yalkuta. Zwykle dokonywali oni różnego rodzaju manipulacji na materiale wizualnym i dźwiękowym. Dość przypomnieć ich inny eksperyment zatytułowany *Beatles Electroniques* (1966–1969), w którym dokonali dekonstrukcji wizualno-dźwiękowego zapisu utworu słynnej czwórki z Liverpoolu. W omawianej tu pracy ścieżka dźwiękowa to klasyczna niediegetyczna muzyka ilustracyjna. Co ciekawe – praca dostępna jest w dwóch wariantach. W jednym obrazom towarzyszy *Moonlight Serenade* Glenna Millera, w innej – *Clair de lune* Claude’a Debussy’ego.

Muzyka, choć pozornie pełni funkcję ilustracyjną, dobrana została na zasadzie odbiegającej od praktyk stosowanych w kinie. W obydwu wypadkach utwory muzycznie nie korespondują bezpośrednio z obrazem (brak tu np. jakichkolwiek zestrojów rytmicznych pomiędzy montażem a muzyką), choć wydaje się, że utwór francuskiego impresjonisty nieco lepiej współtworzy fantasmagoryczny nastrój pracy. Odnoszę jednak wrażenie, że artyści nie szukali materiału, który miałby współgrać z rytmem obrazów. Bardziej zależało im na przywołaniu sensów, które sygnalizują same tytuły utworów. W obydwu wypadkach pojawia się w nich „światło Księżyca”.

Fraza ta, obecna chyba we wszystkich językach świata, uruchamia ciąg skojarzeń wynikających z wpisanego weń fundamentalnego „błędu”. Przecież w istocie nie ma czegoś takiego, jak światło Księżyca. Naturalny satelita naszej planety nie świeci, lecz tylko odbija blask Słońca, a ten świetlny spektakl możemy oglądać jedynie w nocy – jak widzowie w kinie. Cienie na ekranie ożywają dopiero wtedy, gdy zgasną wszystkie światła, oprócz lampy projektora. Czy to Platon wymyślił kino? Tak powiadają, choć w istocie podpatrzyliśmy je w naturze, bo to Księżyc jest wzorcem dla ekranu, a za nim tafla wody – to właśnie takim obrazem zaczyna się praca Nam June Paika i Juda Yalkuta.

Kiedy pytam moich studentów o Księżyc, nieprędko dowiaduję się, że to ciało niebieskie, satelita. Dyskutujemy o tym, czy chłopiec to, czy dziewczynka. Ktoś przywołuje obraz z krótkiego filmu Mélièsa... *Ciemna strona księżyca*? Tak. Młodzi ludzie nadal tego słuchają. Randki przy świetle Księżyca już niemożliwe. Opowiadam, jak to było... Księżyc jest pełen metafor, znaczeń dodanych. No i świeci... choć przecież doskonale wiemy, że to nieprawda. Debussy lepiej koresponduje z obrazami stworzonymi przez artystów. Nie z uwagi na walory samego utworu, ale dlatego, że nazwisko kompozytora przywołuje impresjonizm; kierunek, który w szczególnie sposób waloryzował chwilowe wrażenie. Liczyło się to, co mogliśmy w danym momencie zobaczyć, nie zaś jakkolwiek obiektywna „prawda”.

Być może zatem *Electronic Moon No. 2* to praca, której tematem jest iluzja? Zapewne tak, ale artystów nie interesuje ułuda jako taka. Ich uwaga kieruje się na to, jak działają mechanizmy spektaklu. Praca Paika i Yalkuta może być bowiem postrzegana jako zapis instalacji, w której wykorzystano dwa różne dyspozytywy – kina i wideo. Stoją tu one w dosłowny sposób naprzeciwko siebie, jakby przeglądając się w sobie wzajemnie czy też demonstrując wpisane w technologię strategie, dzięki którym może powstać obraz. Pierwsze kadry mają wymiar metaforyczny – kamera pokazuje wodę i odbijające się w niej światło. Twórcy idą tropem myślenia Marshalla McLuhana – spektakl światła rozegrany przez naturę staje się modelem dla stworzenia technologii, która nie może istnieć bez tej matrycy. Gdybyśmy nie podpatrzyli tego, jak kropla wody skupia światło,

nie powstałaby soczewka, bez której z kolei nie byłoby kamery – ani filmowej, ani wideo. Technologia dokonuje amplifikacji zmysłów, ale także odzwierciedla procesy „wynalezione” przez naturę zanim człowiek postanowił zacząć ją kontrolować i przetwarzać.

Nam June Paik – choć jest uważany za pioniera wideo artu – niezbyt często sięgał po elektroniczną kamerę, by rejestrować otaczającą go rzeczywistość. Chętniej dokonywał manipulacji obrazami już istniejącymi lub eksperymentował, szukając sposobów tworzenia ich niejako *ex nihilo*, bez reprodukowania czegokolwiek. W *Electronic Moon No. 2* mamy do czynienia z przypadkiem drugim. Okrągły, pulsujący kształt, mający zapewne budzić skojarzenia z Księżycem, nie powstał na skutek skierowania kamery na cokolwiek, co istniałoby poza powierzchnią monitora. Obraz elektroniczny powstaje jako interpretacja sygnału elektrycznego – ten może zaś powstać na skutek uprzedniego „kodowania” czy też interpretacji światła padającego na matrycę umieszczoną za obiektywem kamery, ale może być też sygnałem wygenerowanym w inny sposób. Paik i Yalkut skorzystali z tej ostatniej metody, oferując coś, co można nazwać wideo w stanie czystym.

Decyzja podjęta przez artystów wynika nie tylko z chęci eksperymentowania. Jest też konsekwencją przekonania o swoistej (nie)materialności obrazu elektronicznego. Film opiera się na fizycznej podstawie – taśmę filmową możemy wziąć do ręki i dostrzec na niej serię niewielkich obrazów, które dzięki niedoskonałości naszego aparatu percepcyjnego stają się ruchomym spektaklem. Potrzebna jest jeszcze technologia, która w tym wypadku ukrywa się przed widzem, dając mu wrażenie uczestniczenia w alternatywnym świecie, w którym może on przeżywać najprawdziwsze emocje. Technologia wideo jest oparta na fundamentalnie innych rozwiązaniach, choć także służy generowaniu obrazów. Monitor jest obiektem w sposób zdecydowany manifestującym swoją fizyczność. Jest przy tym urządzeniem, które możemy „programować” za pomocą elektrycznych impulsów, zamienianych – po ich zdekodowaniu – na strumień elektronów nieustannie skanujący pokrytą luminoforem wewnętrzną stronę lampy kineskopowej.

Tajemniczy kształt wyświetlany na monitorze został utrwalony przez kamerę ustawioną naprzeciw niego. Nieprzypadkowo jest to kamera filmowa, rejestrująca elektroniczny performans, a jednocześnie demonstrująca odmienność medium, któremu służy. Początkowo obraz jest monochromatyczny, po chwili pojawia się kolor. Równomiernie okrągły kształt ulega też deformacji na skutek działań niewidocznego w kadrze Paika. Oto bowiem artysta dokonuje transformacji elektronicznego obrazu za pomocą magnesów, które zbliża do monitora. Obraz zmienia się w sposób dynamiczny, podlegając niematerialnej sile: pole magnetyczne wytwarzane przez magnesy stałe i elektromagnesy

zdolne jest zakłócić przebieg strumienia elektronów i w konsekwencji zniekształcić obraz wyświetlany przez monitor.

Nam June Paik jest tu performerem i eksperymentatorem, monitor zaś staje się czymś więcej niż tylko urządzeniem. Paik wykorzystuje go jak instrument, który ożywa dopiero w rękach muzyka. Niemal automatycznie nasuwają się skojarzenia ze strategiami proponowanymi przez Johna Cage'a, jednego z mistrzów i nauczycieli koreańskiego artysty. Monitor staje się bowiem wariantem preparowanego instrumentu, którego funkcje i sposób działania zostają rozszerzone. Cage często dokonywał modyfikacji fortepianu, układając na jego strunach przedmioty, które rezonując z nimi, wprowadzały do wykonywanych utworów element aleatoryczny. Także Paik nie jest w stanie przewidzieć skutków swoich działań przy użyciu magnesów – zmieniające się kształty to efekt improwizacji i interakcji z monitorem. Amerykański kompozytor wyznaczył nowe kierunki rozwoju muzyki XX w., zwracając uwagę na możliwości wynikające z użycia strategii aleatorycznych, preparowania instrumentów, a także sproblematyzował kwestię performatywności muzyki – przede wszystkim w słynnej kompozycji 4,33. Paik okazał się jego pilnym uczniem, zdolnym przetłumaczyć rozwiązania stosowane przez mistrza na język sztuk wizualnych.

Krótką pracą Nam June Paika i Juda Yalkuta jest jednocześnie bardzo bogata semantycznie i pełna odniesień do inspiracji, które ukształtowały sztukę mediów. Oprócz rewolucyjnych idei Cage'a, Nam June Paik chętnie nawiązywał do dadaizmu będącego jednym ze źródeł Fluxusu – ruchu artystycznego, z którym twórcy *Electronic Moon No. 2* byli blisko związani. Twórcy dadaistyczni wprowadzili do sztuki cały szereg nowatorskich rozwiązań, z których jednym z najważniejszych było użycie tak zwanych *ready mades*. Słynna *Fontanna Marcela Duchampa* czy *Podarunek Man Raya* to bodaj najlepiej znane obiekty, które dzięki arbitralnej decyzji artysty przestały pełnić pierwotne funkcje, stając się dziełami sztuki. Działanie artystów polegało nie tylko na wyborze, ale także na transformacji – Marcel Duchamp opatrzył kupiony w sklepie pisuar podpisem R. Mutt, a także odwrócił obiekt, pozbawiając go funkcjonalności (zabawne, że kilku innych artystów – m.in. Brian Eno – usiłowało ponownie przededefiniować obiekt Duchampa, próbując – czasem skutecznie – oddać do niego moc). Man Ray przyspawał do stopy żelazka rząd gwoździ, w sposób oczywisty negując oryginalne zastosowanie przedmiotu. Ciekawostką jest fakt, że oryginalna praca Duchampa nie zachowała się; została podobno wyrzucona do kosza jak bezużyteczny przedmiot. Dziś możemy oglądać ją tylko na zdjęciu Alfreda Stieglitza lub zadowolić się jedną z kilkunastu późniejszych „kopii”. Podobny los spotkał *ready made* wykonany przez Nam June Paika na potrzeby słynnej wystawy *Exposition of Music – Electronic Television* (1963) – pierwszej dużej prezentacji prac Koreańczyka, uważanej także za symboliczny początek ery media

artu. *Zen for Television* dosłownie nawiązuje do gestu Duchampa – dzieło Paika to zepsuty telewizor wyświetlający jedną linię obrazu. Podobnie jak w wypadku *Fontanny* artysta dokonał tu przededefiniowania pierwotnej funkcji przedmiotu poprzez ustawienie go na krótszym boku. Ale nie tylko – telewizor Paika oferuje obraz wideo zredukowany do minimum. Pozbawiony treści jest tylko świadectwem własnej obecności.

Obiekty przywołujące na myśl dadaistyczne *ready mades* pojawiają się także w *Electronic Moon No. 2*. Oto bowiem pulsujący elektroniczny księżyc przesłonięty zostaje częściowo przez kilka eksponowanych jeden po drugim obiektów. Najpierw przed monitorem pojawia się coś w rodzaju półprzezroczystego wahadła, następnie twarz mężczyzny, dłoń, a także para sztuców. Zestawienie wydaje się – i być może jest w istocie – przypadkowe. Przedmioty te nie tworzą jednak żadnej narracji ani też nie budują symbolicznych znaczeń. Ich obecność w kadrze ma ilustrować pewien proces czy też mechanizm przywołujący w najprostszy możliwy sposób to, jak działa kino.

W platońskiej jaskini, protokino jest w istocie teatrem cieni. „Widzowie” skuci łańcuchami nie mogą zobaczyć prawdziwego świata i muszą zadowolić się cieniami jedynie przypominającymi rzeczywistość. Przedmioty umieszczone pomiędzy monitorem a kamerą filmową, za którą stoi Jud Yalkut, postrzegamy tylko jako dwuwymiarowe cienie – odwzorowują one rzeczywiste przedmioty, ale to dopiero widz, jego kompetencja i wyobraźnia sprawiają, że mogą stać się elementami tego minimalistycznego spektaklu.

Paik i Yalkut stworzyli prostą, ale jednocześnie pomysłową instalację, która pozwala im nieustannie przekraczać granice pomiędzy dwoma mediami. Film to sztuka opierająca się na grze odbitego światła i cieni. Sztuka, która wymaga zamaskowania technologii. Wideo – przeciwnie – nie odbija światła, jest jego źródłem. Technologia zostaje natomiast ujawniona, staje się fizyczna i namacalna, choć elektroniczne obrazy są tak ulotne i nie posiadają podobnej filmowi fizycznej bazy. Słońce, księżyc, monitor, ekran, światło, cień, przedmiot, obraz – oto elementy spektaklu, w którym nic nie jest takie, jak się wydaje.

Warto na chwilę zatrzymać się nad ostatnimi kadrami pracy. Wtedy to pomiędzy monitorem i kamerą filmową umieszczony zostaje kolejny obiekt – kobieta pierś. Najpierw zbliża się do niej męska zapewne dłoń. Po chwili – ręka trzymająca zapaloną zapalkę lub małą świecę. Światło burzy iluzję – zamiast monochromatycznego cienia widzimy wyposażony w (zbudowany dzięki perspektywie) trzeci wymiar.

Kino niejednokrotnie opisywano jako pewnego rodzaju maszynę pożądania. Metafory podglądacza czy też fetyszysty wydają się skuteczne, nawet jeśli odrzucimy klasycznie rozumianą psychoanalizę. Film jest przecież w obiektywny sposób oparty na niespełnieniu. Nigdy nie jest zdolny ukazać całości,

zawsze zmusza widzów do uczestnictwa w grze pomiędzy tym, co zasłonięte i tym, co odkryte. Film jest erotyczny i twórcy *Electronic Moon No. 2* zapewne byliby skłonni się z tym zgodzić. Obraz zamykający ich pracę odnosi się jednak także do czegoś innego: światło, które burzy wcześniejszą iluzję teatru cieni, pochodzi spoza ukazanego tu układu dyspozytywów. Jego pojawienie się kończy spektakl, jak wtedy, gdy w sali kinowej przez pomyłkę zostanie włączone oświetlenie. Tu nieprzypadkowo jest to światło świecy, jego źródłem jest ogień, a więc zjawisko należące do porządku natury, które tylko do pewnego stopnia zostało opanowane przez człowieka. Kto dziś umie skrzesać płomień bez użycia zapalek? Potrafisz?

Ogień jest obecny w wielu innych pracach Nam June Paika, m.in. w słynnym cyklu *TV Budda*. Czasem figurka Siddharthy zasiada przed monitorem, kontemplując własny elektroniczny wizerunek. Ale kiedy indziej „wnętrza” telewizora zostają zastąpione przez świecę. Nam June Paik ani nie wartościuje, ani nie daje odpowiedzi na pytanie, co wspólnego ma światło świecy z migotliwym blaskiem telewizyjnego monitora. Sztuka Nam June Paika jest jak koan. Zatrzymuje się **tuż przed znaczeniem**. Dotyczy to także *Electronic Moon No. 2*.

Karol Józwiak

EWANGELIA PASOLINIEGO – MIĘDZY FILMEM A SZTUKĄ INTERAKTYWNĄ

„Formowanie się bowiem sztuki interaktywnej to
w istocie część rozległego procesu przeobrażeń”

R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*

Ewangelia według świętego Mateusza (*Il vangelo secondo Matteo*, 1964) stanowi wyraźny przełom w twórczości Pier Paolo Pasoliniego. Niemal trzy lata przygotowań i realizacji filmu obejmują najbardziej twórczy okres jego życia. To właśnie podczas pracy nad ekranizacją Ewangelii ten uznany włoski poeta, pisarz i literaturoznawca zdecydował o porzuceniu literatury i całkowitym wejściu w świat filmu. Cała jego teoria kina, na czele z koncepcją języka *pisanego rzeczywistości*, powstała zaraz po ukończeniu *Ewangelii*. Można zaryzykować twierdzenie, że miała ona źródło właśnie w wytężonej pracy nad ekranizacją tekstu ewangelicznego. To w kilka miesięcy po premierze filmu Pasolini ogłosił swój przełomowy tekst *Kino poezji* (*Il cinema di poesia*), wchodząc w intensywną i twórczą dyskusję z Rolandem Barthesem, Umberto Eco i Christia-nem Metzem.

Kiedy patrzymy na filmowe dzieło Pasoliniego z szerszej perspektywy, znamienny okazuje się moment jego powstania. Realizowany od roku 1962, a ostatecznie zaprezentowany na festiwalu w Wenecji jesienią 1964 r., film przypada na czas przeddefiniowywania się sztuki i kultury. To właśnie w 1964 r. Arthur C. Danto umiejscawia *koniec sztuki*¹, zaś ogólnie o latach 60. pisze jako o czasie „owładniętym paroksyzmem stylów, kiedy to w trakcie sporów między nimi stopniowo stawało się jasne, [...] że dzieło sztuki swym wyglądem nie musi

¹ Myśląc oczywiście o wystawie Andy’ego Warhola, zob: Arthur C. Danto, *Po końcu sztuki. Sztuka współczesna i zatarcie się granic tradycji*, tłum. Mateusz Salwa, Kraków 2013, s. 53.

się jakoś szczególnie odróżniać od tego, co nazywałem zwykłymi rzeczywistymi przedmiotami”². W tym czasie neoawangarda, krytycznie przepracowując idee pierwszej awangardy, wytwarzała całkiem nowe formy sztuki, zwracając się ku filmowi, obiektom, happeningowi, sztuce *environment*³. W 1963 r. Nam June Paik zrealizował pierwszą galeryjną prezentację sztuki wideo⁴, kilka lat później do języka weszły takie pojęcia jak intermedia, multimedia i hipermedia⁵, a Roland Barthes ogłosił śmierć Autora⁶. Ryszard W. Kluszczyński ów okres uważa za kluczowy dla historii sztuki interaktywnej. Zauważa on, że wszystkie odmiany twórczości ewoluujące ku sztuce interaktywnej „nieprzypadkowo, jak sądzę, wyłoniły się bądź nabrały znaczenia w tym samym okresie – końcu lat 50. i początku 60. minionego stulecia”⁷.

Uważam, że taka akurat lokalizacja czasowa źródeł sztuki interaktywnej – pisze dalej – jest nieprzypadkowa, gdyż w tym właśnie okresie, obok postępujących głębokich transformacji społeczno-kulturowych świata Zachodu, także oczywiście i w jego sztuce dokonywały się dogłębne zmiany, prowadzące dalej również do przekształcenia systemów estetycznych. W ich ramach dzieło sztuki ulegało procesom dematerializacji, destabilizacji i upłynnieniu, performatyzacji i swego rodzaju deformalizacji, opuszczając zarazem w niektórych wypadkach przypisane mu terytorium galeryjno-muzealne i anektując w zamian przestrzenie publiczne, bądź wręcz stając się częścią praktyk społecznych, niczym się nieodróżniającą od innych zjawisk z tego obszaru⁸.

Przedstawiona przez Kluszczyńskiego analiza początków sztuki interaktywnej skłoniła mnie do skonfrontowania ich z filmem Pasoliniego i próby dostrzeżenia w obu fenomenach pewnych intrygujących punktów stykowych. Tym samym zaproponowałbym lekturę *Ewangelii według świętego Mateusza* Pasoliniego jako dzieła, które wedle przytoczonego opisu opuściło terytorium galeryjno-muzealne, stając się częścią praktyk społecznych sztuki masowej (obiegu kinowego). Będę starał się udowodnić, że w filmie tym zawarte są

² *Ibidem*, s. 40.

³ Hal Foster, *What's Neo about the Neo-Avant-Garde?*, „October” 1994, no. 70, s. 23–25.

⁴ Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 105.

⁵ *Ibidem*, s. 20–21.

⁶ Patrz: Roland Barthes, *Śmierć autora*, tłum. Michał Paweł Markowski, „Teksty Drugie” 1999, nr 1–2.

⁷ R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 65.

⁸ *Ibidem*, s. 65–66.

różnorodne strategie związane z dematerializacją, performatyzacją i deformalizacją. Analizując jedną z sekwencji tego filmu, wskażę na jej potencjał interaktywny związany z rolą widzów podczas projekcji. Wiele wskazuje na to, że zabieg ten zawarty jest w narracji filmowej i wynika z szerszej strategii artystycznej i ideologicznej Pasoliniego.

Podwójna subwersywność

„Mówiąc wprost: ja nie wierzę, że Chrystus jest Synem Boga, ponieważ nie jestem wierzący, przynajmniej świadomie”⁹ – pisał Pasolini w liście do stowarzyszenia Pro Civitate Christiana, prosząc jednocześnie o wsparcie produkcji jego filmu *Ewangelia według św. Mateusza*. Pomimo tej ateistycznej deklaracji, katolicka organizacja zdecydowała się wspomóc produkcję filmu, który 50 lat później przez „L'Osservatore Romano” zostanie określony jako „najwspanialszy film o Jezusie, jaki kiedykolwiek nakręcono”¹⁰. Sam Pasolini z kilkuletniego dystansu czasowego przyzna:

Nic co dotąd zrobiłem, nie wyraża tak dobrze mnie, jak właśnie *Ewangelia* [...] Cały film jest pełny moich osobistych motywów – choćby drugoplanowe postaci chłopów z Południa Włoch są całkowicie moje, co uświadomiłem sobie dopiero teraz, gdy obejrzałem film ponownie; uświadomiłem sobie także, że postać Chrystusa jest również całkiem moja, poprzez swoją straszliwą, wewnętrzną ambiwalencję¹¹.

Zastanawiające jest podejście Pasoliniego, który określając się jako ateista, jednocześnie sięga po pojęcia religijne: „nie interesuje mnie desakralizacja, to jest drobnomieszczańska moda, której nie cierpię. Ja chcę raczej uświęcać rzeczy najbardziej jak to możliwe, chcę je ponownie mitologizować”¹². Uświęcanie rzeczy to wyprowadzanie ich z porządku świeckiego i przenoszenie w porządek liturgiczny. O takim przeniesieniu z poziomu twórczości artystycznej na

⁹ Pier Paolo Pasolini, *Lettere 1955–1975*, ed. Nico Naldini, Milano 1988, s. 509 (wszystkie cytaty obcojęzyczne w moim tłumaczeniu – KJ).

¹⁰ Guido Cranz, *Ha 50 anni, il „Vangelo secondo Matteo” di Pasolini. E la Chiesa lo riabilita*, za internetowym wydaniem: http://www.repubblica.it/cultura/2014/07/22/news/ha_50_anni_il_vangelo_secondo_matteo_di_pasolini_e_la_chiesa_lo_riabilita-92136077/ [data dostępu: 10.09.2017].

¹¹ *Pasolini on Pasolini. Interviews with Oswald Stack*, London 1969, s. 77–78.

¹² *Ibidem*, s. 83.

poziom liturgiczny myślał sam twórca. W liście, w którym zwierzał się ze swojego ateizmu, kilka linijek niżej pisał:

Chciałbym, aby mój film mógł być wyświetlony w samą Niedzielę Wielkanocną we wszystkich przykościelnych kinach we Włoszech i na świecie¹³.

Innymi słowy, Pasolini chciał, aby jego film wpisany został w obrządek liturgiczny Świąt Wielkiejnocy.

Tą naiwnie bezpośrednią propozycją Pasolini zwierzył się ze swojej nostalgii za sakralną mocą obrazów, które przekraczają wymiar artystyczny. Właśnie ta nostalgia stanowi kontekst decyzji sięgnięcia po *Ewangelię*. Idąc dalej, dopatrywałbym się w geście Pasoliniego próby przyswojenia dla filmu potencjału, który mają *obrazy sprzed epoki sztuki* (nawiązując tu do pojęcia Hansa Beltinga opisującego obrazy, które pełniły funkcje związane z kultem religijnym, a ich wartości estetyczne były wtórne wobec sensu teologicznego). Jednocześnie, fakt pozycjonowania się autora jako ateisty, człowieka spoza wspólnoty chrześcijańskiej problematyzuje tę relację, a w moim przekonaniu wręcz świadczy o potencjale interaktywnym filmu, którego ostateczny sens jest wynikiem negocjacji znaczenia między tekstem a odbiorcą¹⁴, zbliżając go ku filmowi interaktywnemu, który w tym samym czasie wyłaniał się jako nowy rodzaj artystyczny¹⁵.

Przedstawienie dewocyjne albo twórczy odbiór

Analogiczny fenomen pojawienia się nowego rodzaju artystycznego został w intrygujący sposób przeanalizowany przez Erwina Panofsky'ego, który opisał wyłonienie się przedstawienia dewocyjnego w sztuce malarskiej XIV w. Opisał on konwergencję dwóch przeciwstawnych i wykluczających się tendencji artystycznych – z jednej strony fabularnych, scenicznych przedstawień historycznych, z drugiej – malarskich, hieratycznych lub kultowych przedstawień reprezentacyjnych. Z ich połączenia narodziła się ambicja „stworzenia widzowi

¹³ P.P. Pasolini, *Lettere ...*, s. 509.

¹⁴ Najlepszym dowodem na tę interaktywność są dwie przeciwstawne interpretacje filmu, z jednej strony przyjmujące jego wartość teologiczną i konfesyjną (Virgilio Fantuzzi, *Cinema sacro e profano*, Roma 1983), z drugiej dostrzegające w nim bluźniercze zaprzeczenie boskości Jezusa (Zygmunt Barański, *The Texts of Il Vangelo secondo Matteo*, [w:] *Pasolini Old and New*, ed. Zygmunt Barański, Dublin 1999).

¹⁵ Patrz R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna ...*, s. 194–196 i idem, *From Film to Interactive Art: Transformations in Media Arts*, [w:] *MediaArtHistories*, ed. Oliver Grau, Cambridge MA, London 2010, s. 207–228.

możliwości kontemplacyjnego pogrążenia się w treści przedstawienia, będącej przedmiotem jego rozważań, inaczej mówiąc, do spowodowania duchowego połączenia się przedmiotu z podmiotem”¹⁶. Istotą *przedstawienia dewocyjnego* byłoby zatem z jednej strony wyzwolenie się z uwarunkowań czasowo-fabularnych przedstawienia scenicznego, z drugiej przekroczenie symbolicznej bariery między wizerunkiem w przedstawieniu a widzem, które jest istotą hieratycznych przedstawień reprezentacyjnych. Innymi słowy, *przedstawienie dewocyjne* miało dostarczyć całkowicie nowy sposób odbioru obrazu, całkowicie nowy rodzaj percepcji; być jednocześnie przedstawieniem fabularnym bez fabuły i obrazowym przedstawieniem reprezentacyjnym wyzwolonym z ograniczeń materialnych medium obrazu. Te same parametry dostrzec można w filmie Pasoliniego, który jest filmem „fabularnym” bez właściwej fabuły (jest to przede wszystkim dwugodzinna ilustracja mów Jezusa), i obrazem, który przekracza swoje medium. Postaram się to wykazać na przykładzie analizy jednego z epizodów filmu – *Kazania na górze*.

Sekwencja *Kazania na górze* i reaktywna intensyfikacja życia

Ten konkretny fragment Ewangelii przykuł uwagę Pasoliniego od samego początku prac nad filmem. W pierwszym szkicu koncepcyjnym do scenariusza pośród dosłownie kilku wątków wspomniał „wspaniałe, niekończące się kazanie na górze”, które składało się na „zawieszenie chronologii czasu”¹⁷. I tak rzeczywiście stało się w filmie – epizod *Kazania na górze* jest swoistym zatrzymaniem czasu, zupełnym zawieszeniem biegu fabularnego filmu. Umieszczony w środku pierwszej części filmu trwa stosunkowo długo – przeszło pięć minut. Składa się z siedemnastu ujęć przewidzianych w scenariuszu, zredukowanych do czternastu w ostatecznej wersji filmu. W swojej strukturze stanowi zaprzeczenie reguł klasycznej narracji filmowej – ujęcia powtarzają czternastokrotnie takie samo ustawienie kamery na sportretowaną w zbliżeniu twarz mówiącego Jezusa; operują „takim samym” kadrem, natarczywie powracającym w zmiennym oświetleniu i otoczeniu. Epizod przeciągnięty jest do granic możliwości percepcyjnych. Z drugiej strony, seria czternastu „takich samych” kadrów, następujących jeden po drugim, swoją absurdalną powtarzalnością uwodzi widza. Zdaje się zatracać filmowy charakter i zbliżać się do porządku liturgicznego, do litanii. Co ciekawe,

¹⁶ Erwin Panofsky, *Imago pietatis*, [w:] idem, *Studia z historii sztuki*, tłum. Tadeusz Dobrzeński, Warszawa 1971, s. 95.

¹⁷ Pier Paolo Pasolini, *Per il cinema*, ed. Walter Siti, Milano 2001, s. 672.

sam Pasolini zauważył kilka lat wcześniej, że to właśnie iteracja (litania) jest jedną z niewielu figur stylistycznych, po które może sięgać kino:

Figury stylistyczne, które kino może współdzielić z literaturą, to takie, które z jednej strony są typowe dla literatury archaicznej, infantylno-religijnej, z drugiej – są wspólne dla trzeciej sztuki: muzyki. Mam na myśli anaforę i iterację. Wedle twórcy oznaczają one podekscytowany stan ducha, ocierający się o irracjonalność, o jakąś pierwotną, archaiczną pasję: anafora i iteracja zatem rzadko pojawiają się u poważnych pisarzy. Kino natomiast może czerpać garściami z tych figur¹⁸.

O takiej właśnie archaiczności pisał dwa lata później odnośnie do Ewangelii według św. Mateusza, dostrzegając „jej cechy romantyczno-barbarzyńskie”:

Św. Mateusz jest pełen tych przyspieszeń stylistycznych, elips i dysproporcji [...] jednocześnie elementów przyspieszających i retardacyjnych¹⁹.

W tym kontekście Pasolini odwołał się do pojęcia „zintensyfikowanego życia” (*life enhancement*, *aumento di vitalità*) Bernarda Berensona. Słynny historyk sztuki tak ją charakteryzował:

Wyidealizowana identyfikacja widza z postacią [z dzieła sztuki – KJ], wyidealizowane uczestnictwo w działaniu, wyidealizowane zanurzenie się w byciu, lub w stanie świadomości, które wypełnia widza ufnością, sprawia że jego egzystencja jest przeżywana z pasją, intensywniej, promiennie, nie tylko fizycznie, ale również moralnie i duchowo, osiągając szczyt swojej możliwości, dążąc tylko do najwyższej satysfakcji. Każdy z nas posiada impuls do takiej wyidealizowanej identyfikacji²⁰.

Pasolini właśnie w tym „zintensyfikowaniu życia” widział źródło swojej decyzji o podjęciu tematu ekranizacji Ewangelii:

Poczułem nagle potrzebę „zrobienia czegoś”: potworna energia, niemal fizyczna, cielesna. To było właśnie „zintensyfikowane życie”, o którym mówił Berenson [...], które zazwyczaj konkretyzuje się w wysiłku krytycznego zrozumienia dzieła, jego egzegezy: w pracę, która zilustrowałaby ją i przemieniła pierwszy przedgramatyczny poryw entuzjazmu i poruszenia w coś logicznego²¹.

¹⁸ *Ibidem*, s. 147.

¹⁹ *Ibidem*, s. 672–673.

²⁰ Bernard Berenson, *Aesthetics and History in the Visual Arts*, New York 1948, s. 151.

²¹ P.P. Pasolini, *Per il cinema...*, s. 672.

Irracjonalność i przedgramatyczność najlepiej ilustruje właśnie scena *Kazania na górze*, która wymyka się logice klasycznej narracji filmowej. Analiza kolejnych kadrów wskazuje na pewną zmienność czasowo-przestrzenną. Każde ujęcie jest nakręcone innym obiektywem, z inną perspektywą, czasem wręcz na innym tle. Pierwsze z nich zgodne są ze scenariuszem, a więc mają za tło „górzysty krajobraz Izraela lub Jordanii”²². W kolejnych kadrach zmienia się kilkakrotnie tło na różne ujęcia Jeziora Galilejskiego i górzystego krajobrazu. Zróżnicowane oświetlenie sugeruje naprzemiennność dnia i nocy: trzy sekwencje w oświetleniu dziennym przedzielone są dwoma sekwencjami nocnymi, co sugeruje nieprzerwany upływ czasu przez trzy dni i dwie noce, podczas których Jezus bez chwili wytchnienia przemawia. Pasolini zdecydował się całkowicie porzucić, wbrew konwencji klasycznej narracji filmowej, przeciwujęcia ludzi słuchających *Kazania na górze*. Przez pięć minut widać tę samą twarz, która przemawia bezpośrednio do widza siedzącego w kinie. Mimo że Pasolini w scenariuszu przewidział kadry ukazujące „rozległe tłumy ludzi”, które otwierałyby i zamykały sekwencję, ostatecznie z nich zrezygnował²³. Wydaje mi się to niezwykle wymowne i niosące daleko idące konsekwencje dla interpretacji tej sekwencji.

Film jako przemienienie, czyli efemeryczność instalacji

Kluczem dla mojej interpretacji tej sekwencji jest koncepcja *kina rozszerzonego* Gene’a Youngblooda. Amerykański teoretyk mediów w latach 60. zaobserwował zmianę świadomości związaną z pojawieniem się nowych mediów. System socjoekonomiczny zdeterminował oddzielenie twórczości od życia, dając komercyjną rozrywkę w miejsce prawdziwej relacji estetycznej, tym samym „dominujące przekazy tak zwanych popularnych mediów straciły swoją wartość”²⁴. Odpowiedzią na ten deficyt wartości starych mediów jest *rozszerzone kino* [*expanded cinema*], tożsame z *rozszerzoną świadomością*.

Rozszerzone kino – tłumaczy Youngblood – nie oznacza wcale filmów komputerowych, iluminującego wideo, atomowego światła lub jakiegś specjalnej projekcji. *Rozszerzone kino* nie jest nawet kinem: tak jak życie, jest procesem stawania się, ciągłej potrzeby człowieka uzewnętrzniania swojej świadomości poza umysłem, przed oczami²⁵.

²² *Ibidem*, s. 507–519.

²³ *Ibidem*, s. 508, 519.

²⁴ Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Toronto and Vancouver 1970, s. 42.

²⁵ *Ibidem*, s. 41.

Youngblood widziałby zatem pod tym pojęciem fenomen powrotu sztuki do wartości metafizycznych poprzez nową technologię:

Wraz z doskonaleniem się holograficznego kina w najbliższych dwóch dekadach dotrzemy do takiego momentu ewolucji inteligencji, że pojęcie rzeczywistości przestanie funkcjonować. Przekroczwszy ten moment kino połączy się w jedno z życiem umysłu, a ludzka komunikacja stanie się nadzwyczaj metafizyczna²⁶.

Jak wiadomo, nie chodzi Youngbloodowi o kwestie technologiczne, które pełnią tylko funkcję drugoplanową, liczy się natomiast kierunek zmian prowadzący do ustanowienia nowego rodzaju komunikacji w twórczości artystycznej. Kino w tej perspektywie jest pojęciem odnoszącym się raczej do sfery świadomości niż do uwarunkowań techniki i technologii. *Kino rozszerzone* egzystuje poza właściwym filmem, w spotkaniu się świadomości twórcy i odbiorcy. Wychodzi ono poza swoje dotychczas ustalone uwarunkowania techniczne (ekran, projektor, nośnik filmu) i ustanawia na nowo relację komunikacyjną.

Sekwencja *Kazania na górze* z filmu Pasoliniego czytana w tym kontekście uzyskuje ciekawy sens. Pasolini zrezygnował z umieszczenia w filmie sceny ukazującej „rozległe tłumy ludzi”, gdyż te tłumy ludzi hipotetycznie obecne są podczas każdej projekcji filmowej w kinie. Film w tym konkretnym momencie wychodzi poza ekran i obejmuje cały kontekst projekcyjny, włączając go w rozszerzoną diegezę. Ustanowienie relacji między przemawiającym Jezusem a widzami siedzącymi na sali kinowej, samo w sobie jest odtworzeniem sytuacji ewangelicznej. Nie tylko aktorzy odgrywają role ewangeliczne, nie tylko krajobrazy Włoch stają się symbolicznie Ziemią Świętą, ale cały kontekst projekcyjny włączony jest w tę strategię transfiguracji. Sala kinowa zmienia się na moment w Górę Błogosławieństw, zwykli ludzie, którzy przychodzą do kina, stają się protagonistami historii biblijnej, „tłumami ludzi, którzy teraz siedzą w ciszy, wzdłuż zboczy gór, i słuchają”²⁷ – jak zamierzone było w scenariuszu. Film znosi podział, który symbolicznie wyznacza ekran projekcyjny, na życie i sztukę. Metaforycznie znosi również podział na mityczną przeszłość (historia Jezusa) i aktualną teraźniejszość, wskazując na uniwersalność i ponadczasowość historii ewangelicznej. Ostatecznie w tych performatywnych zamierzeniach zbliża się do liturgii chrześcijańskiej, w której porządek Pasolini pierwotnie chciał wpisać swój film.

²⁶ *Ibidem*, s. 43.

²⁷ P.P. Pasolini, *Per il cinema...*, s. 508, 519.

Od kontemplacji do uczestnictwa

Należy wreszcie poruszyć ostatni poziom egzegezy sekwencji *Kazania na górze*, a mianowicie jej funkcję wobec całej struktury filmu. Założeniem Pasoliniego było:

Przemierzać punkt za punktem *Ewangelię według św. Mateusza*, bez przerabiania jej w scenariusz ani ograniczania jej. Wiernie ją przełożyć na obrazy, podążając za narracją bez żadnego pominięcia ani dodania cokolwiek²⁸.

W tym kontekście może dziwić brak jednego z najważniejszych epizodów Ewangelii według św. Mateusza. Mowa o przemienieniu Jezusa [Mt 17:1–8]. Scena w narracji Mateusza rozpoczyna się następująco: „Po sześciu dniach Jezus wziął z sobą Piotra, Jakuba i brata jego Jana i zaprowadził ich na górę wysoką, osobno. Tam przemienił się wobec nich: twarz Jego zajaśniała jak słońce, odzienie zaś stało się białe jak światło”. Epizod kończy się natomiast: „Gdy podnieśli oczy, nikogo nie widzieli, tylko samego Jezusa”²⁹. Istotą epizodu przemienienia jest dematerializacja ciała Jezusa, jego przemiana w światło. Dzieje się z nim coś podobnego do obrazu człowieka wyświetlanego na ekranie, który materializuje się poprzez projektowane światło. Obraz człowieka wyświetlany na ekranie jest czystym światłem. Projekcja filmowa może zatem ewokować samą swoją naturą fenomen przemienienia. Biorąc pod uwagę szczególną rolę światła w produkcji i projekcji filmu, metaforyka przemienienia doskonale pasuje do kina, które z samej swojej istoty jest przemienieniem w światło.

Myślę, że w scenie *Kazania na górze*, owej irracjonalnej, hipnotycznej i monotonnej sekwencji postaci Jezusa, można dopatrywać się zakamuflowanego epizodu przemienienia. Motyw „miejsca osobnego”, który jest wspólny dla klamry sekwencji *Kazania na górze* w scenariuszu i ewangelicznej historii Przemienienia, wskazywałby na możliwość podwójnego odczytania tego fragmentu filmu³⁰. Skąd jednak takie subtelne działanie, dlaczego Pasolini miałby kamuflować wątek Przemienienia, a nie wprowadzić go *explicite* do narracji filmowej, czyniąc z niego czytelną i efektowną alegorię medium kina?

²⁸ *Ibidem*, s. 673.

²⁹ Cytaty za: Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu w przekładzie z języków oryginalnych, opracował Zespół Biblistów Polskich z inicjatywy Benedyktynów Tynieckich, Poznań–Warszawa 1983.

³⁰ Zestawienie scenariusza z filmem pokazuje, że epizod ten został w sposób wyraźny przesunięty, pierwotnie pomyślany jako sceny 26–43, został przeniesiony w sam środek sceny 60, zatytułowanej *Prowincja Galilei*.

W tym miejscu ponownie przychodzi z pomocą autorytet teologii:

Powinniśmy nieustannie odkrywać ów cud, że ten sam Pan, który pozwolił trzem swoim uczniom mieć udział w swoim przebóstwiającym świetle, gdy Jego ciało znajdowało się jeszcze w śmiertelnej kondycji, nie przestaje teraz, znacznie potężniej, przebóstwiać ludzi w tym samym swoim Ciele, którym jest Kościół³¹.

Przemienienie jest zatem wedle teologii stanem permanentnym, który wraz ze Zmartwychwstaniem Chrystusa objął całość rzeczywistości. Jean Corbon pisze:

Paradoks czasów ostatecznych jest zogniskowany w stałym i dynamicznym wydarzeniu przemienienia Chrystusa – tam właśnie realizuje się liturgia sakramentalna³².

Świadome pominięcie tego epizodu Ewangelii może zatem być odczytane jako odniesienie do kondycji ludzkiej już przemienionej Zmartwychwstaniem. Idąc tym tropem można powiedzieć, że w filmie następuje przemiana wszystkich widzów obcujących z dziełem podczas projekcji.

Na koniec nie sposób ominąć wątku ideologicznego, który wynika z tak postawionego problemu. Zbiegają się tu idee Antonia Gramsciego z ewangeliczną pochwałą prostaczków i ubogich duchem. Włoski filozof postulował poszukiwanie „jedności ideologicznej między dolami a górą, między prostaczkami a intelektualistami”³³. Pasolini, wielokrotnie powołujący się na Gramsciego, właśnie poprzez kino realizował ten postulat. Świadomie sięgnął po popularne medium, dostępne dla mas, realizując swoją strategię *kina ludowego* (*il cinema popolare*), które tym samym staje się narzędziem rewolucji (przemiany) społecznej³⁴.

Ewangelia jako wydarzenie multimedialne

Myślę, że sposób, w jaki potraktował Pasolini temat filmowego przedstawienia Ewangelii, jest na pewnym poziomie bliski strategiom Andy’ego Warhola. Amerykański artysta osadził swoją sztukę na amerykańskim micie biznesu,

³¹ Jean Corbon, *Liturgia. Źródło wody życia*, tłum. Anna Foltńska, Poznań 2005, s. 90.

³² *Ibidem*.

³³ Antonio Gramsci, *Pisma zebrane*, tłum. Barbara Sieroszewska, Warszawa 1961, s. 10.

³⁴ Na ten rewolucyjny charakter filmu powoływał się Pasolini wprost w rozmowie z Jean-Paul Sartrem, patrz: Maria A. Macciocchi, *Pasolini – Cristo e il marxismo*, „L’Unità”, 22.12.1964.

konsumpcji, marki, w dwuznaczny sposób obnażając i fetyszyzując jednocześnie obrazy ze sfery komercyjnej. Pasolini w podobny sposób podszedł do zagadnienia katolickiego uniwersum znaków, pojęć i odniesień, dominującego kulturę ówczesnych Włoch. W równie dwuznacznej pozycji pozostawił zdeorientowanego odbiorcę, oddając mu pole do zajęcia własnego stanowiska. Niezrealizowana seria projekcji *Ewangelii według świętego Mateusza* w kościołach, włączona w rytuał obchodów święta Niedzieli Wielkanocnej, o której pierwotnie myślał Pasolini, mogłaby okazać się wydarzeniem paralelnym do słynnego spektaklu Warhola *Exploding Plastic Inevitable*, określanego jako jedno z pierwszych wydarzeń multimedialnych³⁵. Czyż bowiem kultura partycypacji, która wedle Kluszczyńskiego stanowi bazę dla sztuki interaktywnej i postulowanej przez nią wizji nowego porządku świata społecznego, nie ma swojego dalekiego pierwowzoru w religijnym rytuale³⁶, którego najbardziej ewidentną egzemplifikację stanowi liturgia mszalna?

Bibliografia

- Barański Z., *The Texts of Il Vangelo secondo Matteo*, [w:] *Pasolini Old and New*, ed. Z. Barański, Four Courts Press, Dublin 1999.
- Barthes R., *Śmierć autora*, tłum. M.P. Markowski, „Teksty Drugie” 1999, nr 1–2.
- Berenson B., *Aesthetics and History in the Visual Arts*, Pantheon Books, New York 1948.
- Corbon J., *Liturgia. Źródło wody życia*, tłum. A. Foltńska, W Drodze, Poznań 2005.
- Danto A.C., *Po końcu sztuki. Sztuka współczesna i zatarcie się granic tradycji*, tłum. M. Salwa, Universitas, Kraków 2013.
- Fantuzzi V., *Cinema sacro e profano*, Edizioni La Civiltà Cattolica, Roma 1983.
- Foster H., *What's Neo about the Neo-Avant-Garde?*, „October” 1994, no. 70.
- Gramsci A., *Pisma zebrane*, tłum. B. Sieroszevska, Książka i Wiedza, Warszawa 1961.
- Kluszczyński R.W., *From Film to Interactive Art: Transformations in Media Arts*, [w:] *MediaArtHistories*, ed. O. Grau, MIT Press, Cambridge MA, London 2010.
- Kluszczyński R.W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Macciocchi M.A., *Pasolini – Cristo e il marxismo*, „L'Unità”, 22.12.1964.

³⁵ Patrz: R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 21.

³⁶ Zastanawiające jest powtarzane na kolejnych stronach książki odniesienie do „rytuałów przejścia”, e.g.: *ibidem*, s. 113.

- Panofsky E., *Imago pietatis*, [w:] idem, *Studia z historii sztuki*, tłum. T. Dobrze-
niecki, PIW, Warszawa 1971.
- Pasolini on Pasolini. *Interviews with Oswald Stack*, Thames & Hudson, London 1969.
- Pasolini P.P., *Lettere 1955–1975*, ed. N. Naldini, Mondadori, Milano 1988.
- Pasolini P.P., *Per il cinema*, ed. W. Siti, Mondadori, Milano 2001.
- Youngblood G., *Expanded Cinema*, Clarke, Irwin & Company Limited, Toronto
and Vancouver 1970.

II. FILM

Tomasz Kłys

ZASKAKUJĄCY PEAN TRZECIEJ RZESZY NA CZEŚĆ POWSTANIA LISTOPADOWEGO: O FILMIE KARLA HARTLA KU WOLNOŚCI (1936)

Ku wolności (*Ritt in die Freiheit*, 1936) to film zaskakujący, zwłaszcza dla polskiego widza, w kontekście dramatycznego doświadczenia Polaków z Trzecią Rzeszą: zrealizowany dla Ufy w roku 1936, poniekąd w apogeum Trzeciej Rzeszy, wcale nie wydaje się zawierać jadu nazistowskiej propagandy. Zupełnie przeciwnie, dzisiejszemu odbiorcy film ten zdaje jawić się jako wręcz pro polski, i to bez żadnych zastrzeżeń czy cudzysłówów. W jakim zatem kontekście powstał ów film?

Kontekst

Republika Weimarska, doświadczona traumą przegranej wojny, wielkich reparacji wojennych na rzecz zwycięskich aliantów, inflacji i utraty przez Niemcy na rzecz zwłaszcza Polski części terytorium sprzed roku 1914, miała do II Rzeczypospolitej stosunek zdecydowanie wrogi. Znalazło to wyraz w zrealizowanych w latach 20. niemieckich filmach, do których przyłgnęła nazwa *Hetzfilme* – „filmów jątrzących”. Notabene dziś to określenie jest używane w odniesieniu do osławionych niemieckich filmów antysemitycznych, takich jak *Żyd Süß* (*Jud Süß*, 1940) Veita Harlana czy *Wieczny Żyd* (*Der ewige Jude*, 1940) Fritza Hipplera¹. O niemieckich antypolskich *Hetzfilme* z lat 20. pisali m.in. Urszula Biel²

¹ Por. Christian Hardinghaus, *Filmpropaganda für den Holocaust? Eine Studie anhand „Der ewige Jude” and „Jud Süß”*, Marburg 2008.

² Urszula Biel, *Polsko-niemiecka wymiana filmowa w latach 1933–1939*, [w:] *Polska i Niemcy: filmowe granice i sąsiedztwa*, red. Konrad Klejsa, Schamma Schahadat, Wrocław 2012, s. 31–50.

i Eugeniusz Cezary Król³. Wymieniają oni tu takie tytuły, jak Kulturfilm *Płonąca ziemia* (*Brennendes Land*, reż. Heine Herald, 1921), *Kraj pod krzyżem: Film o najcięższych czasach Górnego Śląska* (*Land unter Kreuz: Ein Film aus Oberschlesiens schwerster Zeit*, reż. Ulrich Kayser, 1927) czy *Wyspa Prusy Wschodnie* (*Die Insel Ostpreußen*, 1928), zbiorowa realizacja na zamówienie magistratu miasta Królewca (*Königsberg*), a także filmy fabularne: krótkometrażówkę *Walka o ojczyznę* (*Der Kampf um die Heimat*, reż. James Bauer, 1921) czy pełnometrażową *Płonącą granicę* (*Die brennende Grenze*, reż. Erich Waschneck, 1926). Urszula Biel wymienia w tym kontekście także farsę *Polskie porządki* (*Polnische Wirtschaft*, reż. Emmerich W. Emo, 1928)⁴ będącą adaptacją operetki Jeana Gilberta. W zestawieniu z dotąd wymienionymi miał ten film inny charakter – nie tyle był intencjonalnie politycznie antypolski, co odwoływał się do utrwalonego stereotypu Polski jako kraju „nierządnego”. Zamiana tytułu na *Casanova mimo woli* i usunięcie epitetu „polski” z wszystkich plansz z napisami, jak pisał Eugeniusz C. Król, pozwoliły wprowadzić film na polskie ekrany⁵. W każdym razie skandale wokół premier tych filmów skłoniły polską delegację na zjeździe „kiniarzy” w Berlinie w roku 1928 do projektu rezolucji przeciwko *Hetzfilme* popartą przez wszystkie delegacje⁶. Generalnie, okres weimarski charakteryzowały brak polsko-niemieckiej wymiany filmowej i obecność w rozmaitych filmach niemieckich wątków antypolskich, co było też wyrazem mroźnych relacji politycznych między dwoma państwami.

Sytuacja po przejęciu władzy przez nazistów w roku 1933 zdawała się jeszcze gorsza, o czym mógł świadczyć np. telegram prezesa Ufy, Alfreda Hugenerga, do Gdańska wysłany 10 marca 1933: „Kein polnischer Film im deutschen Kino” (miał on za rezultat ograniczenie dostępu polskich filmów do Wolnego Miasta Gdańska)⁷ albo też bojkot filmów niemieckich przez środowisko polskich producentów i kinarzy, wśród których było wielu Żydów, zrozumiwały w świetle wprowadzanego w Rzeszy antysemickiego ustawodawstwa⁸. Sytuacja zmienia

³ Eugeniusz C. Król, *Nierówne partnerstwo. Polsko-niemieckie kontakty filmowe w latach trzydziestych XX wieku*, [w:] *Kino niemieckie w dialogu pokoleń i kultur. Studia i szkice*, red. Andrzej Gwóźdź, Kraków 2004.

⁴ U. Biel, *op. cit.*, s. 33.

⁵ E.C. Król, *op. cit.*, s. 66. Król przywołuje w tym miejscu ustalenia Bogusława Drewniaka z jego książki *Polen und Deutschland 1919–1939: Wege und Irrwege kultureller Zusammenarbeit*, Düsseldorf 1999, s. 321–322.

⁶ Por. Władysław Jewsiewicki, *Historia filmu polskiego: wprowadzenie do historii polskiej kinematografii*, Łódź 1959, s. 233; oraz cytująca tę książkę: U. Biel, *op. cit.*, s. 33.

⁷ Por. U. Biel, *op. cit.*, s. 35; E.C. Król, *op. cit.*, s. 71.

⁸ Por. U. Biel, *op. cit.*, s. 36; E.C. Król, *op. cit.*, s. 71.

się jednak po podpisaniu 26 stycznia 1934 r. polsko-niemieckiego traktatu o nieagresji: od tego momentu aż do mniej więcej końca 1938 r. obie kinematografie starają się stworzyć warunki do współpracy w dziedzinie wymiany filmowej (choć kolejne próby rozmaitych porozumień i umów określają owe warunki rażąco asymetrycznie, co jednak wynikało choćby z różnicy potencjałów obu kinematografii). Nie chcę tu powtarzać opublikowanych wywodów Eugeniusza Króla i Urszuli Biel, znakomicie udokumentowanych badaniami archiwalnymi⁹. W każdym razie jednym z aspektów tej współpracy są też konkretne przedsięwzięcia filmowe oraz zmiana obrazu Polski w niemieckich filmach: pierwsza niemiecko-polska koprodukcja *August Mocny* (*August der Starke*, 1935, premiera: Drezno 17 stycznia 1936), wyreżyserowana w dwóch wersjach językowych, odpowiednio, przez Paula Wegenera i Stanisława Wasylewskiego¹⁰, seria niemieckich krajoznawczych Kulturfilme zrealizowanych w Polsce dla Ufy, jak Wilhelma Pragera *Stare królewskie miasto Kraków* (*Die alte Königsstadt Krakau*, 1935), *Warszawa* (*Warschau*, 1936), *Wilno* (*Wilna*, 1936) i *Polskie święta ludowe* (*Polnische Bauernfeste*, 1936) czy Ulricha K.T. Schulza *Między Czarnym i Białym Czeremoszem* (*Zwischen Schwarzem und Weißem Czeremosz*, 1935) i *Ojczyzna górali* (*Heimat der Goralen*, 1935), wreszcie seria filmów kostiumowych z polskimi (czy nawet propolskimi) akcentami: *Chopin, piewca wolności* (1934) w dwóch wersjach językowych: *Abschiedswalzer* (reż. Géza von Bolváry) i *La Chanson de l'adieu* (reż. Albert Valentin i G. von Bolváry), *Polska krew* (reż. Carl Lamac, także w dwóch wersjach językowych, czeskiej i niemieckiej – *Polská krev / Polenblut*, 1934), *Student żebrak* (*Der Bettelstudent*, reż. Georg Jacoby, 1936) czy wreszcie *Przygody młodego pana w Polsce* (*Abenteuer eines jungen Herrn in Polen*, 1934) Gustava Fröhlicha.

Filmy te przyjmowano w Polsce z mieszanymi uczuciami¹¹ – a to alergicznie reagowano na narodowo-kulturowe stereotypy, a to znajdowano w filmach historyczny i ideologiczny fałsz, co w połączeniu z bojkotowaniem niemieckich filmów przez żydowskich kinarzy i ograniczaniem zasięgu rozpowszechniania filmu przez krajową cenzurę, powodowało, iż na ogół nie były

⁹ Por. U. Biel, *op. cit.*, s. 37–50; E.C. Król, *op. cit.*, s. 71–82.

¹⁰ Kontekst powstania *Augusta Mocnego* opisuje Karina Pryt w artykule *Polsko-niemieckie koprodukcje 'August Mocny' i 'Dyplomatyczna żona' w służbie nazistowskiej polityki wschodniej w latach 1934–1939*, [w:] *Polska i Niemcy: filmowe granice i sąsiedztwa...*, s. 75–80. Zob. także: E.C. Król, *op. cit.*, s. 76–77.

¹¹ Por. Andrzej Dębski, *Polskie wątki filmowe w prasie wrocławskiej w okresie polsko-niemieckiego zbliżenia 1934–1939*, [w:] *W drodze do sąsiada. Polsko-niemieckie spotkania filmowe*, red. Andrzej Dębski, Andrzej Gwóźdź, Wrocław 2013, s. 302–303; U. Biel, *op. cit.*, s. 45–47.

one wielkimi sukcesami¹². Dotyczy to też zrealizowanego już po *Ritt in die Freiheit* filmu *Cytadela warszawska* (*Die Warschauer Zitadelle*, reż. Fritz Peter Buch, 1937), adaptacji dramatu Gabrieli Zapolskiej *Tamten*, antyrosyjskiej sztuki, wystawianej w Berlinie już w I dekadzie XX w. właśnie jako *Die Warschauer Zitadelle*¹³. W czasie I wojny światowej wystawiono ją w roku 1916 w Wiedniu i z wielkim powodzeniem (380 spektakli) w Berlinie¹⁴. Także w roku 1916 Danny Kaden dokonał pierwszej filmowej adaptacji sztuki Zapolskiej pt. *Der 10. Pavillon der Zitadelle*; drugą, z roku 1930, wyreżyserowali Jakob i Luise Fleck.

Jak zauważa Andrzej Dębski, intencja „propolskich” filmów z Trzeciej Rzeszy mogła być podobna jak niemieckich filmów propagandowych z lat I wojny światowej: chodziło o skaptowanie sojusznika – i to sojusznika uległego oraz ubezwłasnowolnionego¹⁵. Kaptowanie Polaków wydaje się opierać przede wszystkim o wskazanie wspólnego Niemcom i Polsce przeciwnika, jakim była Rosja (w latach trzydziestych, rzecz jasna, Związek Sowiecki – ale Rosja carska była po prostu historycznym wcieleniem wroga o tej samej zasadniczo tożsamości). Stąd silne antyrosyjskie akcenty w takich filmach, jak *Abschiedswalzer*, *Cytadela warszawska* czy *Ku wolności*. Warto zauważyć, że wpisują się one w całą serię zrealizowanych wcześniej w Trzeciej Rzeszy filmów o antyrosyjskiej/antysowieckiej wymowie – vide: *Hans Westmar, jeden z wielu* (*Hans Westmar: Einer von Vielen*, reż. Franz Wenzler, 1933), *O prawa człowieka* (*Um das Menschenrecht*, reż. Hans Zöberlein i Ludwig Schmid Wildy, 1934), *Uchodźcy* (*Flüchtlinge*, reż. Gustav Ucicky, 1933), *Niedola Fryzów* (*Friesennot*, reż. Peter Hagen, 1935), *Biali niewolnicy* (*Weisse Sklaven*, reż. Karl Anton, 1936). Trzeba pamiętać, że 25 listopada 1936 r. Niemcy podpisały z Japonią Pakt Antykominternowski, do którego rok później (6 listopada 1937 r.) dołączyła Włochy, tworząc Oś. W kontekście tak intensywnej antysowieckiej i antykomunistycznej polityki niemieckiego państwa nie dziwi swoiste „kokietowanie” filmami potencjalnego sojusznika w tym aspekcie – tym bardziej, że antyrosyjskość była zgodna i z polityką historyczną Polski, i z bieżącą polityką międzynarodową II Rzeczypospolitej.

Andrzej Dębski dostrzega jeszcze jeden kontekst dla takich filmów, jak *Ku wolności*, *Abschiedswalzer* czy *Cytadela warszawska*. Są to mianowicie filmy

¹² Por. U. Biel, *op. cit.*, s. 45–47.

¹³ Zob. Zbigniew Raszewski, *Zapolska – pisarka teatralna w latach 1898–1904*, [w:] Gabriela Zapolska, *Dramaty*, t. II, Wrocław 1961, s. XI.

¹⁴ Z. Raszewski, *op. cit.*, s. XXIX.

¹⁵ Por. A. Dębski, *op. cit.*, s. 303–304; o niemieckich pro-polskich filmach propagandowych z lat I wojny światowej zob.: Brigitte Braun, *Film niemiecki w walce o polskie serca w latach pierwszej wojny światowej*, tłum. Diana Codogni-Łańcucka, [w:] *W drodze do sąsiada...*, s. 241–257.

„powstańcze” i „wolnościowe”, tj. zawierające afirmację zrywów narodowowyzwoleńczych przeciwko rozmaitym kolonizatorom i okupantom (pod warunkiem, że nie niemieckim)¹⁶. Niemcy nakręcili więcej takich filmów, odwołując się do historii innych jeszcze krajów: Finlandii (*Czarne Róże/Schwarze Rosen*, reż. Paul Martin, 1935), Włoch (*Condottieri*, reż. Luis Trenker i Werner Klingler, 1937) czy Bawarii (*Buntownik/Der Rebell*, reż. L. Trenker i Kurt Bernhardt, wersja angielska *The Rebel*, reż. L. Trenker, Edwin H. Knopf, 1932)¹⁷. Ten ostatni film jako jeden z wzorów do naśladowania dla narodowosocjalistycznego filmu wskazał sam Joseph Goebbels na spotkaniu z pracownikami kinematografii w Hotelu Kaiserhof 28 marca 1933 r. Idea „poświęcenia dla Sprawy”, a zwłaszcza rezygnacji dla niej z miłości i osobistego szczęścia, naturalnie afirmowana w patriotycznej sztuce i literaturze każdego kraju, nie była niezgodna z aksjologią nazistów, o czym świadczyły już trzy brunatne eposy z roku 1933, inaugurujące hitlerowskie kino propagandowe: *Hitlerjunge Quex* Hansa Steinhoffa, *SA-Mann Brand* Franza Seitza i wspomniany już film Franza Wenzlera *Hans Westmar, jeden z wielu*.

Realizatorzy

Producentem głównym *Ritt in die Freiheit* była Ufa – najpotężniejsza wówczas nie tylko w Niemczech, ale i w całej Europie kompania filmowa, a jej współproducentem w Polsce Warszawska Kinematograficzna Spółka Akcyjna, będąca *de facto* przedstawicielstwem Ufy w Polsce¹⁸. Możliwe, że z tego względu, mimo niemieckiej propozycji, Polacy nie chcieli uznać filmu oficjalnie za koprodukcję (co o tyle nie powinno dziwić, że do marca 1937 r., dopóki nazistowskie państwo nie przejęło koncernu przez podstawionego człowieka, Maxa Winklera, stojącego na czele tzw. Kautio Treuhand GmbH, Ufą kierował wrogi Polsce Alfred Hugenberg). Niezależnie od tego dystansu, polskie Ministerstwo Spraw Wojskowych oddało do dyspozycji niemieckich filmowców 5. Pułk Ułanów Zasławskich¹⁹.

¹⁶ A. Dębski, *op. cit.*, s. 303–304.

¹⁷ Podczas II wojny światowej Max W. Kimmich – nb. szwagier Goebbelsa – zrealizował dwa filmy o irlandzkich bohaterach narodowych walczących z brytyjskim okupantem: *Lis z Glenarvon* (*Der Fuchs von Glenarvon*, 1940) i *Moje życie dla Irlandii* (*Mein Leben für Irland*, 1941). Oba miały za zadanie przekonać naród irlandzki i rząd Republiki Irlandii, by w działaniach wojennych poprzeć Trzecią Rzeszę przeciwko „wspólnemu” wrogowi: Wielkiej Brytanii.

¹⁸ Bogusław Drewniak, *Teatr i film Trzeciej Rzeszy*, Gdańsk 1972, s. 207.

¹⁹ *Ibidem*; E.C. Król, *op. cit.*, s. 81.

Nie jest to bez znaczenia – jedną z widowiskowych atrakcji filmu jest, zwłaszcza w początkowych jego partiach, urok kawalerii – malownicza konna musztra, manewry, akcja ratunkowa, z jaką porwanemu przez rzekę promowi, na którym znajduje się księżna Jekaterina Czernikow (Katerina Tschernikoff) przychodzi oddział rotmistrza (*Rittmeister*) Jana Wolskiego. Plenery kręcono nad brzegami Narwi koło Ostrołęki (ekipa dokonała ponoć także rozpoznania terenu, które wykorzystano podczas agresji niemieckiej na Polskę we wrześniu 1939)²⁰, choć fabularnie akcja rozgrywa się w Grodnie i okolicy, a zatem nad Niemnem.

W ekipie znalazły się prawdziwe znakomitości kina niemieckiego. Reżyser, **Karl Hartl**, to jeden z najbardziej kasowych reżyserów niemieckich lat 30. Debiutował w roku 1930 komedią muzyczną *Pieśń chłopców z Heidelbergu* (*Ein Burschenlied aus Heidelberg*), by następnie reżyserować takie przeboje kina niemieckiego, jak *Góry w płomieniach* (*Berge in Flammen*, współreż. L. Trenker, 1931), eskapistyczno-autotematyczna komedia z Brigitte Helm *Hrabina Monte Christo* (*Die Gräfin von Monte Christo*, 1932), *F.P. 1 nie odpowiada* (*F.P. 1 antwortet nicht/I.F. 1 ne répond plus*, 1932) z Hansem Albersem, Sybille Schmitz i Peterem Lorre – sensacyjny film o akcji sabotażowej na pływającym lotnisku na Atlantyku, thriller *science-fiction* *Złoto* (*Gold/L'or*, 1934) z Albersem i Helm, historyczny melodramat z czasów napoleońskich *Tak kończy się miłość* (*So endet eine Liebe*, 1934) z Paulą Wessely, Willy Forstem i Gustafem Gründgensem, operetka *Baron cygański* (*Zigeunerbaron/Le baron tzigane*, 1935) z Adolfem Wohlbrückiem (Antonem Walbrookiem), *Człowiek, który był Sherlockiem Holmesem* (*Der Mann der Sherlock Holmes war*, 1937), doskonała, fabularnie bardzo zawiła i nieco surrealistyczna komedia kryminalna z Hansem Albersem jako rzekomym Sherlockiem i Heinzem Rühmannem jako niedoszłym Watsonem. To film do dziś kultowy, często pokazywany w niemieckiej telewizji, należał do ulubionych filmów samego Hitlera. Karl Hartl, podobnie jak Willy Forst czy Gustav Ucicky, pochodził z Wiednia. Nie był członkiem NSDAP ani nie skompromitował się reżyserowaniem jawnie propagandowych filmów, toteż po wojnie w zdenazyfikowanej Austrii mógł objąć stanowisko dyrektora Neue Wiener Filmproduktionsgesellschaft i realizować filmy do roku 1961. Obciąża go jednak przejęcie kierownictwa wytwórni Wien-Film po Anschlussie Austrii oraz fakt, iż był producentem jednego z najhaniebniejszych filmów nazistowskich – antypolskiego *Powrotu* (*Heimkehr*, 1940). Być może nie miał innego wyjścia... Podkreślam to, gdyż współudział w realizacji bodaj najbardziej pro- i najbardziej antypolskiego spośród niemieckich filmów świadczyć może o jego konformizmie i dyspozycyjności.

²⁰ Por. B. Drewniak, *Teatr i film Trzeciej Rzeszy...*, s. 207.

Z dwóch operatorów *Ritt in die Freiheit* (**Günther Rittau**, Otto Baecker) – ten pierwszy to prawdziwa znakomitość: autor (lub współautor) zdjęć do takich klasyków, jak *Nibelungi* (*Die Nibelungen*, 1924) Fritz Langa, tegoż *Metropolis* (1926), Joe Maya *Powrót do domu* (*Heimkehr*, 1928) i *Asfalt* (*Asphalt*, 1929), pierwszy stuprocentowy talkie Ufy *Melodia serc* (*Melodie des Herzens*, 1929) Hannsa Schwarza, *Błękitny Anioł* (*Der Blaue Engel/The Blue Angel*, 1930) Josefa von Sternberga, *Burze namiętności* (*Stürme den Leidenschaft/Tumultes*, 1932) Roberta Siodmaka, *Jasnowłosa sen* (*Ein blonder Traum/Un rêve blond*, 1932) Paula Martina. Przed *Ritt in die Freiheit* współpracował z Karlem Hartlem przy takich filmach jak *F.P. 1 nie odpowiada*, *Złoto* czy *Baron cygański*. Rittau jako operator słynął zwłaszcza z pomysłowych efektów specjalnych – np. w *Nibelungach*, *Metropolis* czy *Asfalcie*.

W obsadzie aktorskiej filmu Hartla błyszczą przede wszystkim dwaj amanci w rolach zaprzyjaźnionych polskich rotmistrzów. Hrabiego Julka Staniewskiego gra **Willy Birgel**, a rotmistrza Jana Wolskiego – **Viktor Staal**. Birgel zadebiutował w roku 1934 rolą angielskiego komendanta obozu dla internowanych cywili w patriotycznym filmie Paula Wegenera o latach I wojny światowej *Do Niemiec!* (*Ein Mann will nach Deutschland*). Inne ważne jego role to rosyjski gubernator Awarow w *Czarnych Różach* Martina, komendant miasta La Tré-mouille w antyangielskim filmie historycznym Gustava Ucicky'ego o Joannie d'Arc *Dziewica Joanna* (*Das Mädchen Johanna*, 1935), agent Morris w także antyangielskim filmie szpiegowskim Karla Rittera *Zdrajca* (*Verräter*, 1936), dyrygent przeżywający małżeński kryzys w melodramacie Detlefa Siercka *Ostatni akord* (*Schlussakord*, 1936). Już po realizacji *Ritt in die Freiheit* trzeba odnotować jego udział w tak ważnych filmach, jak *Ku nowym brzegom* (*Zu neuen Ufern*, 1937) Detlefa Siercka, *Niebieski lis* (*Der Blaufuchs*, 1938) Wiktora Turżańskiego²¹, *Serce królowej* (*Das Herz der Königin*, 1940) Carla Froelicha (we wszystkich trzech partnerował samej Zarah Leander – najpiękniejszej gwiazdce kina Trzeciej Rzeszy), a także *Hotel Sacher* (1938) Ericha Engela, *Kongo-Express* (1939) Eduarda von Borsody'ego i – niestety – najobrzydliwszy obok *Heimkehr* Ucicky'ego antypolski film Trzeciej Rzeszy – *Wrogowie* (*Feinde*, 1940) Turżańskiego.

Z kolei dla Viktora Staala, który grał w filmach od roku 1934, *Ritt in die Freiheit* to szósty film, a zarazem pierwszy naprawdę ważny w karierze aktorskiej. Przystojny aryjski blondyn partnerował później najbardziej wziętym amantkom niemieckiego kina, jak Szwedka Zarah Leander (*Ku nowym brzegom* Siercka,

²¹ W niemieckiej transkrypcji – Viktor Tourjansky. Turżański to „biały” emigrant z bolszewickiej Rosji. W latach 20. kręcił filmy we Francji dla wytwórni Albatros, w latach 30. osiadł w Trzeciej Rzeszy, gdzie należał do prominentnych filmowców nazistowskiego reżimu.

Wielka miłość [*Die große Liebe*, 1942] Rolfa Hansena), pół-Angielka, niedługo pozbawiona przez Goebbelsa obywatelstwa Rzeszy, Lilian Harvey (*Capriccio*, reż. Karla Ritter, 1938) czy roztańczona Węgierka, Marika Rökk *Noc majowa* (*Eine Nacht in Mai*, reż. Georg Jacoby, 1938).

Z dwóch scenarzystów filmu Hartla postacią o znacznie większym dorobku jest Walter Supper mający na swym koncie scenariusze takich filmów, jak *U progu dojrzałości* (*Reifende Jugend*, 1933) Carla Froelicha, świetny film o środowisku szkolnym, czy wzmiankowane już *Czarne Róże* Martina i *Baron cygański* Hartla. Ważniejszy wydaje się jednak wkład austriackiego Polaka, Edmunda Strzygowskiego, dla którego był to pierwszy i przedostatni zarazem scenariusz. To zdaje się od tego właśnie autora pochodzi niekłamanie polski klimat filmu Hartla, ewokujący dzieła polskiej literatury i teatru. Dramat mimowolnej zdrady ojczyzny, odkupionej później walką i śmiercią, przywodzi na myśl dylematy Kmicica w *Potopie* Henryka Sienkiewicza. Bal u gubernatora ewokuje Salon Warszawski i Salon Wileński z III części *Dziadów* Adama Mickiewicza (tym bardziej, że rzecz też dotyczy Powstania Listopadowego). Sceneria nocnych walk Polaków w ułańskich post-napoleońskich mundurach zdaje się przywoływać dramaty Stanisława Wyspiańskiego *Noc Listopadowa* i *Warszawianka*, a także *Kordiana* Juliusza Słowackiego. A ogólny post-napoleoński koloryt kostiumów i patriotyczna gorączka przypominają też chyba polskiemu odbiorcy powieści o epoce napoleońskiej: *Popioły* Stefana Żeromskiego czy *Huragan* i *Rok 1809* Wacława Gąsiorowskiego.

Dramaturgia i forma filmowa

Film Karla Hartla jest mistrzowski formalnie – fabułę, sprawiającą wrażenie eposu narodowego kondensuje w 1,5 godziny czasu ekranowego. Sjużet dramaturgicznie zbliża się do „sztuki dobrze skrojonej”, w trzech aktach, z których każdy obejmuje jedną dobę akcji. Akcja filmu ma miejsce w Grodnie. Pierwszy akt rozgrywa się w jakiś listopadowy dzień 1830 r., drugi – trzy tygodnie później, na przełomie listopada i grudnia (możemy to wywnioskować, znając historię Polski), i obejmuje dzień i noc „balu u gubernatora”. Akt trzeci to następna doba (dzień i noc) „po balu”. I akt to ok. 18 minut czasu ekranowego, drugi, najbardziej rozbudowany rozgrywa się między 18 a 55 minutą, ostatni – od 55 minuty do końca filmu (ok. 86 minuty na kopii, którą dysponuję). Dwaj główni bohaterowie to rotmistrze (*Rittmeister*) dowodzący szwadronami polskich ułanów, znajdujących się w tzw. Królestwie Polskim, powstałym po Kongresie Wiedeńskim 1815, na służbie rosyjskiej (Królestwo Polskie nie było wtedy niezależnym państwem, a jedynie obdarzoną pewną autonomią prowincją Cesarstwa Rosyjskiego).

W I akcie mają miejsce kolejno: pojedynek rotmistrza Jana Wolskiego z rosyjskim rotmistrzem Kozaków, Saganowem, reprimenda rosyjskiego pułkownika udzielona oficerom jego pułku za nieustanne pojedynki (jest niezadowolony, że wciąż wygrywają je Polacy), akcja ratunkowa, jaką Wolski organizuje ze swymi ułanami dla dryfującego Niemnem promu, którym podróżowała siostra gubernatora Grodna, księżna Jekaterina Iwanowna Czernikow. Wolski umizguje się do pięknej damy, ale z jej pozdrowień i reakcji przyjaciela orientuje się, że jest ona wybranką rotmistrza Julka Staniewskiego, hrabiego.

II akt rozpoczyna się pewnego dnia trzy tygodnie później. Tego dnia gubernator Grodna wydaje wieczorem bal. Rano jednak zajmuje się innymi rzeczami – niszczy skargę rady miasta na pijackie ekscesy kozaków, wysłuchuje raportu donoszącego o codziennych przejazdach konnych księżnej i Staniewskiego oraz rozmawia z siostrą, chcąc ją przynaglić do wyjazdu do Petersburga, gdzie czeka na nią „dobra partia”. Tymczasem Wolski mówi Staniewskiemu, iż cieszy się, iż ten jeszcze się księżnej nie oświadczył, gdyż małżeństwo z Rosjanką groziłoby mu wynarodowieniem. Do wsi, gdzieś kilka godzin jazdy od Grodna, przybywa kurier z Warszawy, aby zanieść ułanom w Grodnie wieść o wybuchu Powstania Listopadowego. Prosi Polaków o konie i zmylenie ścigających go Rosjan. Wieczorem Wolski przekomarza się przed balem z kochającą go i zazdrosną o niego Janką Kozłowską. Przeszkadza im Julek, by obwieścić przyjacielowi o zamiarze oświadczenia się tego wieczoru księżnej; zapewnia, że mimo to „pozostanie Polakiem” i pędzi na bal. Do Wolskiego przybywa kurier z rozkazem władz powstania, by obaj rotmistrze przywiedli swe szwadrony do Warszawy. Kurier rusza do Wilna, a Janka zapewnia Wolskiego o swej modlitwie. Wolski przybywa na bal, nakazując polskim oficerom dyskretną ewakuację i wyznaczając spotkanie w pawilonie koło bramy. Później informuje o sytuacji Staniewskiego i żąda odeń stawienia się w pawilonie, co Julek obiecuje. Ale rozgorączkowany wcześniejszymi oświadczeniami i zboląły sytuacją nie umie się z niej wyplątać. Wolski i pozostali Polacy, nie doczekawszy się go na miejscu spotkania, wyruszają bez niego. Jest już jednak za późno – na obstawionym przez Rosjan moście dochodzi do walki: czterech polskich oficerów ginie, dwaj zostają aresztowani, a Wolski ucieka (w tym samym czasie Staniewski tańczy z księżną ostatniego mazura). Wolski zakrada się wieczorem do Julka, by rzucić mu w twarz zdradę sprawy ojczyzny dla kobiety i obwinić o śmierć towarzyszy.

III akt przedstawia zdarzenia dnia po balu. Rano przybyły do pułku Staniewski jest tam jedynym Polakiem – dowiaduje się od Rosjan o śmierci czterech rodaków oraz aresztowaniu trzech pozostałych (w tym Wolskiego, który dał się aresztować po rozmowie z hrabią). Pułkownik każe ukrywać przed nim, że zostaną oni powieszeni, a nie rozstrzelani – choć nie tai przed nim, iż skazano ich na śmierć. Staniewski ze swymi ułanami ma nazajutrz wyruszyć do

Kijowa. Pułkownik mówi też o tym, iż po południu ma stawić się u gubernatora „w sprawie prywatnej” – sugerując, iż nagrodą za jego wierność Rosji może być ręka księżnej. Rosyjscy oficerowie zapraszają Julka na „śniadanie”, które przekształca się w pijatykę i hulankę z kobietami. Tam od pijanego chorążego dowiaduje się o haniebnej śmierci, jaką ma spotkać jego towarzyszy. Tymczasem w celi śmierci Wolski i porucznik Malinowski pocieszają zrozpaczonego hańbą szubienicy chorążego Milewskiego, iż nie jest to śmierć niegodna – jako śmierć dla ojczyzny utoruje ona drogę przyszłym pokoleniom walczącym o niepodległość, która prędzej czy później się ziści. Staniewskiego wkrótce dopada zrozpaczona Janka, dopytująca się o Wolskiego. Po dramatycznej rozmowie, w której oznajmił dziewczynie zamiar zmazania swej hańby honorowym samobójstwem, Janka przekonuje go, iż nie wszystko stracone i może jeszcze ocalić przyjaciół. U gubernatora, do którego Julek zaraz się stawił, nie wspomina o chęci poślubienia jego siostry, ale prosi o ulaskawienie Polaków – gubernator odmawia, Staniewski odchodzi, a zdesperowana Jekaterina podejrzewająca brata o odmowę oddania jej ręki, nie może pojąć, iż ukochany nawet się o nią nie zająknął... Wieczorem Staniewski ze swymi ułanami uwalnia jeńców, którzy natychmiast ruszają ku Warszawie, a sam, ostrzeliwując ze swymi ludźmi bramę koszar, bohatersko powstrzymuje Rosjan przed podjęciem szybkiego pościgu. Zostawszy w końcu sam, pada od rosyjskiej kuli, okupując heroicznym czynem swą wcześniejszą winę.

Celowo dość szczegółowo streszczam fabułę filmu, gdyż jest on dziś w Polsce niedostępny, a jedyne streszczenie tego filmu w polskim piśmiennictwie, w skądinąd znakomitym i niezwykle cennym faktograficznie artykule E.C. Króla²², każe przypuszczać, iż autor nie widział filmu, czerpiąc wiadomości o nim z drugiej ręki. W formie tego dzieła zwracają uwagę **dualizm**, mistrzowskie posługiwanie się **montażem naprzemiennym** (o charakterze zarówno **montażu symultanicznego**, jak i **paralelnego ideowego**) oraz wspaniałe wykorzystanie estetyki **montażu wewnątrzjęciowego** i **głębi ostrości** (doskonale zdjęcia Günthera Rittaua). Dualizm przeciwstawia nam dwa zasadniczo nieprzenikające się wzajemnie światy: Rosjan i Polaków, co oczywiście wiąże się z ideą filmu, wedle której naród podbity powinien trzymać się z dala od okupanta i kolonizatora. Temat ten ustanowiony zostaje formalnie już w czołówce filmu: na przemian następują po sobie plansze z dwugłowym orłem i orłem w koronie, zatem z godłami Rosji i Polski (dwugłowy orzeł rosyjski znajduje się też na bramie koszar: otwarcie w finale tej bramy przez ułanów-uciekierów [Wolskiego, Malinowskiego, Milewskiego i innych] rozpoczyna ich „jazdę ku wolności”, tytułową *Ritt in die Freiheit*). W czołówce Rosjanie i Polacy są też od

²² E.C. Król, *op. cit.*, s. 80–81.

siebie odseparowani; po napisie obwieszczającym listę obsady następują najpierw plansze z nazwiskami i portretami postaci rosyjskich i odtwarzających je aktorów, a dopiero potem – plansze z portretami i nazwiskami postaci Polaków i ich odtwórców. W toku narracji filmu w poszczególnych scenach widzimy zasadniczo Polaków i Rosjan **osobno** (oczywiście, są tu wyjątki, w postaci scen z Julkiem Staniewskim i księżną Czernikow, czy np. sceny wspólnej odprawy u pułkownika rosyjskich kozaków i polskich ułanów z początku filmu; później jednak grupy postaci każdej narodowości pokazywane są osobno w montażu naprzemiennym).

Takie pokazywanie osobno i na przemian podkreśla, po pierwsze, niemożność „bycia razem” Polaków i Rosjan, po drugie – skłania do porównań. I tak np. w życiu osobistym Polaków cechuje pewna nonszalancja i beztroska (kochliwość Wolskiego, jego długi), ale i dżentelmeńskość, rycerskość wobec kobiet (akcja Wolskiego ratująca księżną), przestrzeganie form. Wyrazem „ogłady” polskości jest też np. mazur na balu – taniec podbitego narodu kulturalnie „podbił” zaborcę. Tymczasem zabawa Rosjan to gwałtowna pijatyka, z rozlewaniem wódki nad szklankami na stole, i orgiastyczna hulanka z kobietami podejrzanego konduity (kontrastują obie nacje także motywy muzyczne – tęskne „dumki” kozaków kłócą się z dostojną muzyką wykorzystującą motyw pieśni *Gęsi za wodą* i z porywającym mazurem na balu; a tańce wpisane w karnecie balowym to m.in. mazur, polka i polonez – ta druga, niezależnie od swego czeskiego pochodzenia, ma w samej nazwie polską konotację). Po drugie, Polaków cechuje patriotyzm, umiłowanie wolności i nieustępliwość w dążeniu do niej – nie dadzą się łatwo zrusyfikować. Mówią o tych dążeniach i rozmowy skazanych w celi śmierci, i relacja kuriera z Warszawy o strasznych opresjach, np. wysłaniu na Sybir 14-letnich chłopców za śpiewanie polskich pieśni, i cenzurowany przez gubernatora list, w którym żona donosi ułanowi, iż jego dzieci nienawidzą rosyjskiej szkoły. Prócz Julka, który niefortunnie wybrał obiekt swej miłości, Wolski i inni natychmiast stawiają się na wezwanie powstańczych władz z Warszawy. Rosjanie – przeciwnie, wolności nie cenią, a tłumią ją w okupowanym kraju bezwzględnie represjami, cenzurą korespondencji, surowością wyroków, rozbijaniem polskiej jedności (pułkownik wspomina, iż polskie oddziały trzeba rozdzielać, separować, wysyłać w różne miejsca, by uniemożliwić im spiskowanie i bunt). Nie przypadkiem niepewnego jako Polaka Staniewskiego pułkownik zamierza wysłać jak najdalej od ogarniętej walkami centralnej Polski, na wschód – do Kijowa. Po trzecie – Rosjan i Polaków, a zwłaszcza Rosjanki i Polki różni stosunek do kwestii relacji między miłością a publiczną Sprawą. Księżna Czernikow nie może pojąć, iż coś takiego, jak kwestia narodowa może być przeszkodą w miłości, podczas gdy Janka Kozłowska, choć strasznie zazdrośna o relacje Wolskiego z innymi kobietami („wydrapię i im, i tobie oczy!”),

natychmiast poddaje się, gdy jej rywalką jest Ojczyzna – dowiedziawszy się o wybuchu powstania mówi Wolskiemu, iż będzie się za niego modlić, a potem, w desperacji, to ona właśnie przyczynia się do uratowania ukochanego, przekonując zdrajcę Staniewskiego.

Montaż naprzemienny służy w filmie Hartla nie tylko porównaniom, ale pełni też funkcję montażu symultanicznego, przenosząc nas z jednej sceny czy linii akcji do drugiej, dziejącej się równocześnie. Dzięki temu tak wiele akcji fabularnej dało się zawrzeć tak łatwo w stosunkowo krótkim czasie ekranowym, a mimo zaledwie trzech dni akcji, zbliżającej dramaturgię niemal do klasycystycznej zasady trzech jedności, film sprawia wrażenie **historycznej epopei**, pokazującej losy jakichś wybranych postaci na rozległym tle wypadków dziejowych (choć np. samo Powstanie Listopadowe wydaje się w filmie prawie nieobecne). Szczególnie błyskotliwie montaż symultaniczny zderza ze sobą w sjużecie ostatni mazur na balu z masakrą polskich ułanów na moście oraz w finale ucieczkę Wolskiego i jego ułanów z bohaterskim ostrzeliwaniem przez Staniewskiego szturmujących bramę koszar Rosjan. Ciekawe zresztą, iż w tej – zdawałoby się klasycznie zrealizowanej – sekwencji montażu symultanicznego jest dokładnie odwrotnie niż w analizowanej przez Davida Bordwella finałowej sekwencji *Narodzin narodu* (*The Birth of a Nation*, 1915) Davida Warka Griffitha²³: cięcia do obrony bramy przez Julka wydłużają tę obronę (podobnie jak wydłużają oblężenie Cameronów w filmie Griffitha), ale już cięcia do jazdy ułanów pełnią inną funkcję niż cięcia do jazdy Ku-Klux-Klanu w dziele Griffitha: tam skracały jazdę, a w filmie Hartla ją wydłużają, dając wrażenie i nadzieję widzowi, iż jeźdźcy „ujechali jak najdalej”. Rzecz bowiem w tym, iż w *Ritt in die Freiheit* postacie jadą **od** miejsca drugiej linii akcji, a nie **ku** niej.

Recepcja

Mamy świadectwo, iż niezależnie od propagandowej skuteczności, jaką temu i podobnym „powstańczym” filmom wyznaczał Goebbels, film Karla Hartla zyskał jego uznanie: „Dobrze zrobiony. Rozsądny co do akcji, reżyserii, charakteru i gry aktorskiej. Cieszę się, iż przyczyniłem się do jego powstania”²⁴. Z opinii o rozmaitych filmach, wyrażanych przez ministra propagandy na łamach jego dzienników wynika, iż był naprawdę wytrawnym kinomanem.

²³ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison 1985, s. 84.

²⁴ *Die Tagebücher von Joseph Goebbels. Sämtliche Fragmente. Aufzeichnungen 1921–1941*, Bd. 2, München–New York 1987, s. 701, zapisek z 19 października 1936; cyt. za: E.C. Król, *op. cit.*, s. 81.

Premiera ogólnoniemiecka miała miejsce w prestiżowym kinie Ufa-Palast am Zoo w Berlinie 14 stycznia 1937 r. Andrzej Dębski wskazuje, iż znakomita była niemiecka recepcja *Ku wolności*, przynajmniej na Śląsku i zwłaszcza we Wrocławiu²⁵. Artykuł ten wspomina także o wersji francuskiej, zatytułowanej *La Chevauchée de la Liberté*, ponoć, według czasopisma „Czas” z 14 października 1937 r., wyświetlanej z wielkim powodzeniem w paryskim kinie Gaumont-Palace²⁶. Z informacji, jakie jednak znalazłem na portalu Encyclo Ciné wynika, iż nie była to żadna „francuska wersja” (MLV) osobno zrealizowana²⁷, a opisany właśnie niemiecki film w reżyserii Karla Hartla, wyświetlany we Francji po prostu pod takim tytułem (żadne inne źródło informacji, w tym tak kompetentne jak filmportal.de, nie podaje wiadomości o istnieniu osobnej, francuskiej wersji filmu; nie ma też jej w filmografii Karla Hartla, którego inne filmy, jak *F.P. 1 antwortet nicht* czy *Gold* istotnie miały wersje obcojęzyczne).

Jeśli chodzi o polską recepcję *Ku wolności* (jak film Hartla był zatytułowany w Polsce), można przypuszczać, iż była raczej lepsza niż innych „propolskich” filmów zrealizowanych w Niemczech w latach 30. XX w. Szybka kwerenda, dokonana przez Andrzeja Dębskiego, któremu czuję się wielce zobowiązany, potwierdziła istotnie taki stan rzeczy. Krótka recenzja, usilnie rekomendująca film polskim widzom, pojawiła się w częstochowskiej gazecie codziennej²⁸. Zawiera ona streszczenie fabuły i interesującą informację, że film zdubbingowano na polski. Jeszcze ciekawsza jest nota informacyjna opublikowana w związanym ze środowiskiem endeckim tygodniku „Myśl Narodowa”, rekomendująca polskim widzom film *Ku wolności*, wyświetlany w czerwcu 1937 r. w warszawskim kinie Hollywood. Jej autor, generalnie chwalcący „takt” niemieckich filmowców, objawiający się w nieprzedstawianiu Rosjan w zbyt ciemnych barwach, dzięki czemu film jest historycznie wiarygodny, jest jednocześnie podejrzliwy wobec tak nagłego i głębokiego zainteresowania Niemców polską tematyką patriotyczną, jak choćby owo powstanie 1830 r. Wydaje się, iż autor posiada wyraźną świadomość aktualnej sytuacji politycznej, w której Niemcy realizują tak propolski film historyczny, by A. D. 1936 skłonić Polaków do przyłączenia się do stworzonego przez Trzecią Rzeszę wspólnego antybolszewickiego

²⁵ A. Dębski, *op. cit.*, s. 300–301.

²⁶ *Filmy o tematach polskich podbijają Francuzów*, „Czas”, 24.10.1937 (cyt. za: A. Dębski, *op. cit.*, s. 301).

²⁷ Jak w przypadku innych niemieckich filmów realizowanych równocześnie w niemieckiej i francuskiej wersji językowej, takich jak *Opera za trzy grosze* (*Die 3-Groschen-Oper/L'opera à quat' sous*, 1932) Georga Wilhelma Pabsta czy *Testament doktora Mabuse* (*Das Testament des Dr. Mabuse/Le Testament du docteur Mabuse*, 1933) Fritza Langa.

²⁸ (-.), *Na srebrnym ekranie*, „Goniec Częstochowski”, 16.11.1937, nr 263, s. 6.

frontu. Pomimo zasadniczo pochwalnego tonu, recenzja mocno krytykuje – nie wymieniając nazwiska aktora – odtwórcę głównej postaci, Willy’ego Birgela, jako źle obsadzonego w roli polskiego oficera, chwalać natomiast – bez wymieniania tytułu filmu – jego sugestywną kreację dyrygenta orkiestry symfonicznej w „inteligentnym i dobrym dramacie filmowym” (mowa o rzeczywiście artystycznie interesującym filmie Detleffa Siercka *Ostatni akord*)²⁹.

Andrzej Dębski zwrócił też moją uwagę na interesujące wzmianki o filmie Hartla w „Orędowniku”, katolickiej i narodowej ilustrowanej gazecie codziennej, wydawanej w Łodzi. Ogłoszenie, zamieszczone 26 kwietnia 1937 r., zapowiada „wielką premierę w reprezentacyjnym kinie Rialto” następującymi słowy: „Największy przebój sezonu! Bohaterski rapsod o Powstaniu Listopadowym! *Ku wolności*. Heroiczny, odkupieńczy czyn polskiego ułana-oficera, którego miłość do rosyjskiej arystokratki spowodowała uwięzienie jego towarzyszy broni”. Potem podana jest informacja, iż film zrealizowano z poparciem Biura Historycznego w polskim Ministerstwie Spraw Wojskowych i z udziałem Pułku Ułanów Zasławskich³⁰. Jeszcze bardziej entuzjastyczna jest notka reklamowa w tej samej gazecie cztery dni później: „Wielkie święto sztuki filmowej w reprezentacyjnym kinie! «Rialto», Łódź, Przejazd 2, ma zaszczyt przedstawić wielki super-film *Ku wolności*. Największe arcydzieło filmowe wszechczasów! Dramat polskiego oficera z ery Powstania 1831, który musi wzbudzić zainteresowanie każdego Polaka! Wspaniała obsada najlepszych europejskich artystów: WILLY BIRGEL (hrabia Staniewski), URSZULA GRABLEY (księżna Czirkow) [*sic!* – TK], WIKTOR STAAL (rotmistrz Wolski), HANSI KNOTECK (Janka)”³¹. Taka emfaza i przesada były jednak, jak się zdaje, skuteczne, gdyż w innej łódzkiej gazecie znajdujemy informację, iż film Hartla wciąż był w tym mieście wyświetlany, choć w innym kinie (Przedwiośnie), niemal osiem miesięcy później³².

Taka popularność filmu *Ku wolności* wśród polskiej widowni w roku 1937 mogła mieć i inne źródło. W oficjalnych biuletynach administracji szkolnej dla okręgów lwowskiego i katowickiego można znaleźć ministerialne rekomendacje filmu Hartla dla uczniów szkół ponadpodstawowych³³. Jest niemal pewne, że podobne rekomendacje można by znaleźć w dekretach opublikowanych

²⁹ Kandyd, *Film*, „Myśl Narodowa” 13.06.1937, nr 24, s. 382.

³⁰ „Orędownik”, 26.04.1937, nr 96, s. 2.

³¹ „Orędownik”, 30.04.1937, nr 99, s. 6. Kapitaliki oraz pisownia imion i nazwisk jak w oryginale.

³² „Echo”, 10.12.1937, nr 344, s. 5.

³³ „Dziennik Urzędowy Kuratorium Okręgu Szkolnego Lwowskiego”, Lwów, 29.05.1937, nr 5, s. 349; „Gazeta Urzędowa Województwa Śląskiego. Dział Administracji Szkolnej”, Katowice, 28.05.1937, nr 5, s. 131.

przez władze oświatowe w innych regionach Polski, gdyż miały one centralne źródło – Ministerstwo Wyznań Religijnych i Oświecenia Publicznego. Wydaje się jednak, iż zasadniczym powodem niespodziewanie dobrego przyjęcia tego niespodziewanie propolskiego filmu był fakt, iż pomimo kraju jego produkcji (Trzecia Rzesza) i politycznych intencji kryjących się za jego powstaniem bardzo przekonująco wpisuje się on zarówno w polską tradycję kulturalną i literacką, jak i w politykę historyczną, długofalową i bieżącą, Państwa Polskiego.

Bibliografia

- Biel U., *Polsko-niemiecka wymiana filmowa w latach 1933–1939*, [w:] *Polska i Niemcy: filmowe granice i sąsiedztwa*, red. K. Klejsa, S. Schahadat, Atut, Wrocław 2012.
- Bordwell D., *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison 1985.
- Braun B., *Film niemiecki w walce o polskie serca w latach pierwszej wojny światowej*, tłum. D. Codogni-Łańcucka, [w:] *W drodze do sąsiada. Polsko-niemieckie spotkania filmowe*, red. A. Dębski, A. Gwóźdź, Atut, Wrocław 2013.
- Dębski A., *Polskie wątki filmowe w prasie wrocławskiej w okresie polsko-niemieckiego zbliżenia 1934–1939*, [w:] *W drodze do sąsiada. Polsko-niemieckie spotkania filmowe*, red. A. Dębski, A. Gwóźdź, Atut, Wrocław 2013.
- Drewniak B., *Teatr i film Trzeciej Rzeszy*, Wydawnictwo Morskie, Gdańsk 1972.
- „Dziennik Urzędowy Kuratorium Okręgu Szkolnego Lwowskiego” 1937, nr 5 (29 maja).
- „Echo” 1937, nr 344 (10 grudnia).
- Hardinghaus Ch., *Film propaganda für den Holocaust? Eine Studie anhand „Der ewige Jude” and „Jud Süß”*, Tectum, Marburg 2008.
- „Gazeta Urzędowa Województwa Śląskiego. Dział Administracji Szkolnej” 1937, nr 5 (28 maja).
- (-j.), *Na srebrnym ekranie, „Goniec Częstochowski”* 1937, nr 263 (16 listopada).
- Jewsiewicki W., *Historia filmu polskiego: wprowadzenie do historii polskiej kinematografii*, Państwowa Wyższa Szkoła Teatralna i Filmowa im. Leona Schillera, Łódź 1959.
- Kandyd, *Film, „Myśl Narodowa”* 1937, nr 24 (13 czerwca).
- Król E.C., *Nierówne partnerstwo. Polsko-niemieckie kontakty filmowe w latach trzydziestych XX wieku*, [w:] *Kino niemieckie w dialogu pokoleń i kultur. Studia i szkice*, red. A. Gwóźdź, Rabid, Kraków 2004.
- „Orędownik” 1937, nr 96 (26 kwietnia).
- „Orędownik” 1937, nr 99 (30 kwietnia).

- Pryt K., *Polsko-niemieckie koprodukcje 'August Mocny' i 'Dyplomatyczna żona' w służbie nazistowskiej polityki wschodniej w latach 1934–1939*, [w:] *Polska i Niemcy: filmowe granice i sąsiedztwa*, red. K. Klejsa, S. Schahadat, Atut, Wrocław 2012.
- Raszewski Z., *Zapolska – pisarka teatralna w latach 1898–1904*, [w:] G. Zapolska, *Dramaty*, t. II, Ossolineum, Wrocław 1961.

Konrad Klejsa

PAMIĘĆ LAT NAZIZMU W ZACHODNIONIEMIECKIM KINIE LAT 1965–1982 – ZARYS PROBLEMATYKI

Rozliczenie z nazizmem było jednym z najważniejszych postulatów podnoszonych przez zachodnioniemiecki ruch studencki II połowy lat 60.¹ Jego uczestnicy nie chcieli przyzwolić na łatwość zapominania i przejść do porządku dziennego nad przeszłością swoich rodziców, ich ewentualnym uwikłaniem w system III Rzeszy oraz potencjalnym zagrożeniem nawrotu ideologii, której proces denazyfikacji nie zdołał skutecznie wypełnić. Socjologowie zaczęli mówić o tzw. pokoleniu bez ojców (*Vaterlosegeneration*); według Alexandra Mitscherlicha zniknięcie z pola widzenia ojca fizycznego powoduje także brak identyfikacji wobec władzy politycznej². Detlef Siegfried uważa z kolei, że ruch studencki nie tyle uruchomił debatę, co zradyzalizował dyskursy obecne już w poprzedzającym go dziesięcioleciu³ – to, co wcześniej było wyrażane przez pojedyncze osoby, teraz stało się zjawiskiem masowym. Często przywoływane stwierdzenie, iż młodzi Niemcy chcieli skonfrontować swych rodziców z ich nazistowską przeszłością jest trafne tylko przy dopowiedzeniu, iż konfrontacja ta odbywać się miała w sposób szczególny – jako akt oskarżenia będący jednocześnie werdyktem skazującym, bez uwzględniania biograficznych niuansów i wysłuchania strony obwinionej (na to przyjdzie czas dopiero w latach 90.). Gerd Koenen, jeden z aktywistów ówczesnego ruchu studenckiego w RFN,

¹ Niniejsza praca ma charakter notatek rozwijających tematykę podjętą w pracy: Konrad Klejsa, *Pamięć lat nazizmu w kinie niemieckim lat 1946–1965*, Łódź 2016.

² Zob. Alexander Mitscherlich, *Auf dem Weg zur vaterlosen Gesellschaft. Ideen zur Sozialpsychologie*, München 1963.

³ Detlef Siegfried, *Zwischen Aufarbeitung und Schlussstrich. Der Umgang mit der NS-Vergangenheit in den beiden deutschen Staaten 1958–1969*, [w:] *Dynamische Zeiten: die 60er Jahre in den beiden Gesellschaften*, Hrsg. Axel Schildt, Detlef Siegfried, Karl Christian Lammers, Hamburg 2000, s. 104.

wspominał, że emocją dominującą w tym środowisku było odcięcie się od każdego, kto z III Rzeszą miał cokolwiek wspólnego⁴; w myśl zasady „Nie można rozmawiać z ludźmi, którzy stworzyli Auschwitz” dyskredytowanie starszego pokolenia odbierało im jednocześnie głos. O tym aspekcie *Studentenbewegung* mówił Jürgen Habermas:

Kiedy byłem studentem, w 1953 roku napisałem artykuł o wykładach Heideggera z 1935 roku, ponieważ byłem wstrząśnięty milczeniem Carla Schmitta, Gehlena itd., którzy choćby słowem nie zajaknęli się o popełnieniu błędu. Ale unikałem jakiegokolwiek konfrontacji z moim ojcem, którego uznawano za biernego sympatyka nazizmu. W skrócie, zegar generacyjny został tak przestawiony, że pokolenie 68 było gotowe naciskać, bez szczególnego zażenowania, na konkretne zdenerowanie z przeszłością. Do tego czasu miała ona cokolwiek abstrakcyjną postać⁵.

Pod wpływem ruchów studenckich, problem karnej odpowiedzialności za zbrodnie nazistowskie zaistniał w niemieckiej debacie publicznej silniej niż poprzednio. W związku z wcześniejszym ustawodawstwem miały one ulec przedawnieniu w maju 1965 r. W wyniku burzliwej debaty na ten temat (*Verjährungsdebatte*) Bundestag postanowił odroczyć przedawnienie o cztery lata; gdy czas ten nadszedł, w czerwcu 1969 r. przesunięto limit przedawnienia na 30 lat od momentu popełnienia przestępstwa. Także obecność niegdyśszych członków NSDAP w życiu publicznym Republiki Federalnej Niemiec budziła większe niż wcześniej protesty. W 1966 r. kanclerzem RFN wybrany został, głosami koalicji CDU – SPD, Kurt Georg Kiesinger, który w latach 1940–1945 kierował działem propagandy w ministerstwie spraw zagranicznych III Rzeszy. Pierwsze kontrowersje pojawiły się tuż po przyjęciu przez Kiesingera urzędu kanclerskiego (w 1966 r. w liście otwartym jego dymisji zażądał Günter Grass), najszerszym echem odbiły się jednak działania podjęte przez dziennikarkę Beate Klarsfeld, która na początku roku 1969, podczas zjazdu partyjnego CDU, spoliczkowała go (za co została skazana na rok pozbawienia wolności; karę zamieniono na cztery miesiące w zawieszeniu)⁶. Po rezygnacji Kiesingera z funkcji kanclerza, stanowisko to we wrześniu 1969 r. objął Willy Brandt, który okres II wojny światowej spędził na emigracji w Szwecji. Czas

⁴ Gerd Koenen, *Das rote Jahrzehnt*, Köln 2001, s. 96.

⁵ Peter Dews (ed.), *Autonomy and Solidarity. Interviews with Jürgen Habermas*, London 1986, s. 231.

⁶ Zob. materiał prasowy i wywiad z Klarsfeld: „Der Spiegel“ 1968, Nr. 7, <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-45922098.html> [dostęp 30.09.2013]. W materiale prasowym pojawia się informacja, iż pisarz Heinrich Böll podziękował Klarsfeld za akcję, przesyłając jej bukiet róż.

jego urzędowania przyniósł istotne zmiany w zachodnioniemieckiej polityce pamięci, której symbolem stał się hołd żydowskiemu ofiarom nazizmu oddany przez Brandta w Warszawie w grudniu 1970 r. (ukłęknięcie pod Pomnikiem Bohaterów Getta – tzw. *Kniefall*). Również w 1970 r. zachodnioniemiecki parlament po raz pierwszy oficjalnie upamiętnia koniec II wojny – Brandt wzywa do konfrontacji z przeszłością, ponieważ „nikt nie jest wolny od historii, którą się odziedziczyło”⁷.

Postulat wyrwania się ze zbiorowej amnezji realizowany był w niemieckiej kulturze lat sześćdziesiątych w rozmaity sposób, szczególnie na polu literatury. O obowiązku społecznej odpowiedzialności artysty przypominali już wcześniej pisarze i krytycy skupieni wokół Grupy 47 (między innymi Hans Werner Richter, Heinrich Böll, Hans Magnus Enzensberger, Peter Weiss, Peter Handke i Marcel Reich-Ranicki; grupa rozpadła się w 1967 r., do pewnego stopnia pod wpływem studenckiego ruchu protestu, który odrzucił diagnozy stawiane przez „papierowe tygrysy”, jak nazwano skupionych w Grupie literatów). Tendencja „rozliczeniowa” pojawiła się także w teatrze – głównie za sprawą głośnych widowisk *dokumentarisches Theater*. *Namiestnik* Rolfa Hochhutha (1963) zarzucał watykańskiej administracji w czasie pontyfikatu Piusa XII współpracę z nazistami, *Dochodzenie* Petera Weissa (1965) osnute zaś zostało na dokumentach ujawnionych podczas *Auschwitzprozessen*.

„Kłęska konwencjonalnego filmu niemieckiego pozbawia wreszcie podstaw ekonomicznych tę mentalność, którą odrzucamy. Dzięki temu nowy film ma szansę stać się żywy”⁸ – tymi słowami rozpoczynał się manifest młodych filmowców, ogłoszony podczas festiwalu filmów krótkometrażowych w Oberhausen w lutym 1962 r. Manifest podpisało 26 osób; w późniejszych latach znaczącymi osiągnięciami artystycznymi mogli się pochwalić nieliczni spośród nich: Peter Schamoni, Edgar Reitz i – *last but not least* – Alexander Kluge, nieformalny lider grupy, którą zaczęto określać mianem Nowego Kina Niemieckiego⁹.

⁷ Cyt. za: Helmut Dubiel, *Niemand ist frei von der Geschichte: Die nationalsozialistische Herrschaft in den Debatten des Deutschen Bundestag*, München 1999, s. 133.

⁸ Andrzej Gwóźdź (red.), *Europejskie manifesty kina. Od Matuszewskiego do Dogmy*. Antologia, Warszawa 2002. Zob. również: Rainer Lewandowski (Hrsg.), *Die Oberhausener. Rekonstruktion einer Gruppe 1962–1985*, Dieckholzen 1982; ostatnio także: Michaela S. Ast, *Der alte Film ist tot. Wir glauben an den neuen: die Genese des jungen deutschen Films*, Marburg 2013.

⁹ W jęz. polskim zob.: Krzysztof Stanisławski, *Nowe kino niemieckie*, Sopot 1998 oraz Andrzej Gwóźdź, *Po obydwu stronach muru: kinematografie niemieckie*, [w:] *Historia kina. Tom III: Kino epoki nowofalowej*, red. Tadeusz Lubelski, Iwona Sowińska, Rafał Syska, Kraków 2015.

Manifest oberhauseński uznawany jest za jej symboliczny początek; o faktycznym przełomie można mówić jednak od 1965 r. Po pierwsze – ze względu na zmiany instytucjonalne w zachodnioniemieckiej kinematografii (powołanie Kuratorium Młodego Kina Niemieckiego [*Kuratorium Junger Deutscher Film*]; trzy lata później działalność rozpoczęła Agencja Wspierania Filmu [*Filmförderunganstalt*]). Po drugie – wtedy właśnie powstawać zaczęły pierwsze ważne pełnometrażowe filmy kinowe autorów zaliczanych do tej grupy: *Niepogodzeni, albo Tylko przemoc pomaga tam, gdzie rządzi przemoc* (*Nicht Versöhnt, oder Es hilft nur Gewalt, wo Gewalt herrscht*, reż. Danièle Huillet, Jean-Marie Straub, 1965), *Pożegnanie z dniem wczorajszym* (*Abschied von Gestern*, reż. Alexander Kluge, 1966) i *Niepokoje wychowanka Törlessa* (*Der junge Törless*, reż. Volker Schlöndorff, 1966). Za symboliczne zwieńczenie Nowego Kina Niemieckiego uznawany jest niekiedy *Blaszany bębenek* (*Die Blechtrommel*, reż. Volker Schlöndorff, 1979), uhonorowany Złotą Palmą w Cannes i Oscarem za najlepszy film nieanglojęzyczny; według innych, koniec Nowego Kina Niemieckiego wiąże się ze śmiercią Rainera Wernera Fassbindera w 1982 r.¹⁰

Pierwszy z wymienionych tytułów – *Niepogodzeni* – można uznać za „programową” wypowiedź Nowego Kina Niemieckiego. Pod względem stylistycznym film mieści się w tym wariantcie kina brechtowskiego, który zbliżony był do zamierzonej nienarracyjności filmu strukturalno-materialistycznego (stacyczna kamera, reprojekcje ujawniające umowność reprezentacji, redukcja roli montażu, *voice-over* niemający wyraźnego związku z „akcją” itp.). Pod względem tematycznym zaś, *Niepogodzeni* – podobnie jak wcześniejszy film duetu Straub – Huillet, krótkometrażowa *Machorka-Muff* (1962) o wpływie dawnych oficerów Wehrmachtu na odbudowanie sił zbrojnych RFN – podejmuje istotne dla

¹⁰ Rok ten uznawany jest za koniec NKN także z uwagi na objęcie urzędu kanclerskiego przez Helmuta Kohla, który przekierunkował politykę pamięci RFN. Kierunki zmiany w myśleniu o nazistowskiej dyktaturze i II wojnie światowej wyrażało słynne przemówienie Kohla z marca 1983 r., w którym nowo wybrany kanclerz wspominał o „duchowo-moralnym przełomie” (*geistig-moralische Wende*), pomyślanym jako kontra wobec dyskursów narzuconych przez pokolenie 68. W myśl tej optyki, rozumienie historii Niemiec powinno być poddane „normalizacji” (termin ten zrobi karierę w latach 90.) w dwojakim rozumieniu: po pierwsze, nazizm winien być traktowany jako jedna z historycznych epok – nie zaś postrzegany jako kulminacja niemieckiego „Ordnung” czy kumulacja specyficznych cech niemieckiej kultury; po drugie zaś – doświadczenia „zwykłych Niemców” nie mogą być przywoływane jedynie w charakterze „dowodu sądowego”, lecz w sposób podobny do tego, jaki jest udziałem innych narodów (co oznacza z kolei, iż doświadczenia wojenne „zwykłych Niemców” są równie ważne, jak cierpienia obywateli innych nacji).

Nowego Kina Niemieckiego problemy: relacji międzypokoleniowych (ojciec Heinrich Fähmel, weteran I wojny, i jego syn Robert – zaangażowany w antynazistowski ruch oporu, ale uwolniony od zarzutów dzięki koneksjom ojca) oraz traumatycznych przeżyć wojennych – doświadczanych głównie przez kobiety (żona Heinricha cierpi na depresję, żona Roberta zginęła podczas nalotu bombowego); jako wątek marginalny pojawiają się poszukiwania żydowskich sąsiadów, którzy przepadli bez śladu.

Niepogodzeni są adaptacją powieści *Bilard o w pół do dziesiątej* Heinricha Bölla, którego proza będzie jeszcze kilkakrotnie adaptowana przez twórców Nowego Kina Niemieckiego. Drugim pisarzem, którego dzieła były chętnie przez nich przenoszone na ekran, był Günter Grass. Jednym z takich filmów jest *Kot i mysz* (*Katz und Maus*, reż. Hansjürgen Pohland, 1967) – ekranizacja noweli Grassa pod tym samym tytułem (wydanie niemieckie: 1961), będącej środkową częścią jego „gdańskiej trylogii” (zamykanej *Pieskim życiem* z 1963 r.). Wprawdzie w filmie brak jest scen batalistycznych, ale jego akcja rozgrywa się niechybnie podczas II wojny światowej, co można wnioskować z dialogów: bohaterowie – nastoletni chłopcy – interesują się łodziami podwodnymi, pojazdami i bronią, zaś główny protagonista – Joachim Malke, który wskutek wypadku z dzieciństwa ma zdeformowaną szyję: olbrzymie jabłko Adama – zgłasza się dobrowolnie do wojska. Film nie był szczególnie popularny wśród widzów; zainteresowanie wzbudził natomiast fakt, iż w głównej roli wystąpili synowie kanclerza: Lars (jako młody Joachim) i Peter Brandtowie (w roli starszego Mahlkego)¹¹.

Nazistowski zbrodniarz jako bohater

Kinematografia zachodnioniemiecka lat 1965–1980 była oczywiście zjawiskiem o wiele bogatszym i bardziej różnorodnym niż Nowe Kino Niemieckie (do którego niekiedy bywa sprowadzana). Zdecydowaną większość produkcji *per saldo* stanowiły rzecz jasna realizacje *stricto* komercyjne – i kino gatunków. Na tym obszarze doszło do istotnej zmiany w porównaniu z latami 1950–1965: mianowicie znacząco spadła ilość filmów wojennych. W odniesieniu do nielicznych tytułów reprezentujących ten gatunek, Frank Bösch zauważył, że „front

¹¹ Magdalena Saryusz-Wolska, *Sensacja polityczna i nuda filmowa. Adaptacja „Kota i myszy” w reżyserii Hansjürgena Pohlanda*, [w:] *Przestrzenie intermedialności. Adaptacje literatury niemieckojęzycznej*, red. Kalina Kupczyńska, Magdalena Saryusz-Wolska, Wrocław 2012.

wschodni stracił znaczenie na rzecz niemieckich miejsc akcji¹² i pojawia się najczęściej jako wzmianka w dialogach (raporty o ilości zabitych, doniesienia z frontu itp.). To prawda – choć zarazem warto zwrócić uwagę, iż w I połowie lat 70. do kin RFN ponownie trafiają filmy z lat 50.: *Kapitan marynarki Prien* (*Kapitänleutnant Prien*, reż. Harald Reinl, 1958) oraz *Psy, chcecie żyć wiecznie?* (*Hunde, wollt ihr ewig leben?*, reż. Frank Wisbar, 1958). Z kolei film montażowy z 1951 r. *Od 5.45 odpowiadamy ogniem* (*Seit 5.45 Uhr wird zurückgeschossen*, real. Hans Gnamm, 1961) w 1975 r. jest ponownie dystrybuowany jako *Europa w ogniu – bohaterstwo na wszystkich frontach* (*Europa in Flammen – Heldentum an allen Fronten*). Ważnym wydarzeniem medialnym był *Okręt* (*Das Boot*, reż. Wolfgang Petersen, 1981) na podstawie powieści wydanej w 1973 r.¹³ – w dramaturgii i wymowie przypominający fabuły z przełomu lat 50. i 60. Film Petersena był olbrzymim sukcesem kasowym: w box-office z 1981 r. *Okręt* uplasował się na piątym miejscu (daleko przed innymi filmami o tematyce wojennej)¹⁴; gdy zaś cztery lata później został nadany w telewizji (w poszerzonej wersji pięciogodzinnej), miał 50-procentowy udział w widowni¹⁵.

Kinematografia RFN nie finansowała filmów fabularnych, których głównym bohaterem byłby nazistowski zbrodniarz. Wyjątkiem jest film *Śmierć jest moim rzemiosłem* (*Aus einem deutschen Leben*, reż. Theodor Kotulla, 1977) na podstawie powieści Roberta Merle'go pod tym samym tytułem¹⁶, inspirowana ponadto wydanymi później (org. 1958) autobiograficznymi notatkami Rudolfa Hössa¹⁷. Fabuła przedstawia kluczowe wydarzenia z jego życia (bohater grany przez Götza George'a nosi w filmie nazwisko Lang – był to zarazem jeden z pseudonimów Hössa), od czasów nastoletnich w czasie I wojny światowej, przez wstąpienie do SA i karierę urzędniczą, zwieńczoną funkcją komendanta oświęcimskiego obozu (zamykający film napis informuje o skazaniu Langa w 1947 r. przez polski sąd i wyroku śmierci przez powieszenie wykonanym w Auschwitz). Kotulla, niegdysiejszy publicysta „Filmkritik” i wnikliwy komentator zachodnioniemieckiego kina, prowadzi narra-

¹² Frank Bösch, *Film, NS-Vergangenheit und Geschichtswissenschaft. Von „Holocaust” zu „Der Untergang”*, „VfZ” 2007, Nr. 1, s. 8.

¹³ Lothar-Gunther Buchheim, *Okręt*, tłum. Adam Kaska, Warszawa 1987.

¹⁴ Za: www.insidekino.com [dostęp 20.09.2016].

¹⁵ Za: F. Bösch, *op. cit.*, s. 7.

¹⁶ Robert Merle, *Śmierć jest moim rzemiosłem*, tłum. Czesław Przymusiński, Warszawa 1952. Powieść była inspirowana wywiadami, jakie odbył z oskarżonymi w pierwszym procesie norymberskim psycholog Gustave Gilbert (Gustave Gilbert, *Dziennik norymberski*, tłum. Tomasz Łuczak, Warszawa 2012).

¹⁷ Rudolf Höss, *Autobiografia Rudolfa Hössa, komendanta obozu oświęcimskiego*, tłum. Wiesław Grzymski, Warszawa 1989.

cję w sposób zdystansowany: na poziomie sjużetu – obierając formułę epizodyczną, na poziomie poszczególnych scen zaś – zgodnie z zasadami stylu klasycznego, bez „udziwnień” właściwych dla kina brechtowskiego, eliminując zarazem silne reakcje emocjonalne bohaterów. Uzyskany efekt opisać można Arendtowską frazą „banalność zła”; Höss/Lang jest w filmie przerażająco „normalny”, beznamietnie wykonujący kolejne rozkazy. Odstępstwem od dominanty stylistycznej obranej przez Kotullę jest jedynie prolog filmu (ujęcia dokumentalne przedstawiające tory kolejowe oraz przestrzeń obozu – przy „akompaniamencie” beznamietnej relacji z notatek Hössa czytanych ponadkadrowo); w fabularnej części narracji natomiast niewiele scen dotyczy obozu (nie pokazano także samej Zagłady – w jej „zastępstwie” jest scena demonstrowania działania Cyklonu B przed Himmlerem).

O ile w latach 50. postać Führera objęta była przez twórców filmowych dobrowolnym *Bildverbot*, o tyle w latach 70. przez RFN przetoczyła się fala zainteresowania postacią Hitlera – określana terminem *Hitler-Welle*¹⁸. Jej początek i koniec (niedefinitywny) wiąże się z nazwiskiem wpływowego historyka, Joachima Festa. W 1973 r. (gdy został szefem działu kultury we „Frankfurter Allgemeine Zeitung”) wydał on bestsellerową biografię Hitlera¹⁹; cztery lata później stała się ona podstawą kinowego filmu dokumentalnego *Hitler – historia pewnej kariery* (*Hitler – eine Karriere*, real. Christian Herrendoerfer, 1977), którego był współscenarzystą i współproducentem. Film wywołał protesty ze strony lewicowo-liberalnej części zachodnioniemieckiej opinii publicznej; w głośnym esej, zatytułowanym *That's Entertainment*, Wim Wenders oskarżał: „Ten film został przepisany od faszystów. Obraz w obraz”²⁰.

Zgoła inny charakter miał siedmioipółgodzinny esej Hansa Jürgena Syberberga *Hitler – film z Niemiec* (*Hitler, ein Film aus Deutschland*, 1977) zamykający jego „niemiecką tetralogię”, której wcześniejsze części były poświęcone Ludwikowi Bawarskiemu (*Ludwig*, 1972), Karolowi Mayowi (*Karl May*, 1974) i Wagnerowi (*Winigred Wagner*, 1975)²¹. Pod względem estetycznym dyskurs *Filmu z Niemiec*

¹⁸ Anneliesie Mannzmann (Hrsg.), *Hitlerwelle und historische Fakten*, Königstein 1979. Także: Matthias N. Lorenz, *Fascinosum Hitler*, [w:] *Lexikon der 'Vergangenheitsbewältigung' in Deutschland*, Hrsg. Torben Fischer, Matthias N. Lorenz, Bielefeld 2009.

¹⁹ Joachim Fest, *Hitler*, tłum. Dorota Kucharska, Beata Szymańska, Władysław Jezewski, Warszawa 1995–1996 (dwa tomy).

²⁰ Wim Wenders, *That's Entertainment*, „Die Zeit”, 5 September 1977. Zob. także: *Was verschweigt Fest? Analysen und Dokumente zum Hitler-Film*, Hrsg. Jörg Berlin, Dierk Joachim, Köln 1978.

²¹ W języku polskim zob. Jürgen Müller, „Hitler, film z Niemiec” Hansa Jürgena Syberberga. Audiowizualne między-gry historii, tłum. Zbigniew Feliszewski, [w:] *Kino niemieckie w dialogu pokoleń i kultur*, red. Andrzej Gwóźdź, Kraków 2004; Krzysztof Loska, *Hans Jürgen Syberberg. Kino totalne*, [w:] *Autorzy kina europejskiego*, red. Grażyna Stachówna,

jest wypowiedzią kwestionującą możliwość realistycznej reprezentacji przeszłości przez film: nie ma tu materiałów dokumentalnych ani wywiadów, niemal wszystkie sceny nakręcono w studiu, z ostentacyjnie zdradzającą swą sztuczność scenografią, a już w pierwszych ujęciach nałożonych na reprojekcyjne ujęcia „disneyowskiego” zamku Ludwika w Füssen pojawia się zapewnienie: „wszystkie postaci i wydarzenia są fikcyjne”. Jest natomiast gra z wizerunkami Führera: Hitler jako marionetka, jako Frankenstein, jako Kaligula, jako Napoleon, jako Chaplin z *Dyktatora* (którego bohater sam już przecież „odgrywał” Führera), jako malarz, Hitler zjadający dywan (*Teppichfresser* – tak określano napady szału wodza), Hitler z pośladkami zamiast twarzy (i wąsikiem pośrodku), określany jako „największy pierd XX wieku”, czy wreszcie obraz chyba najbardziej znany, uwieczniony na plakatach filmu Syberberga: owinięty w togę Hitler wynurzający się z grobu Richarda Wagnera. Sam reżyser przestrzegał: „Ci, którzy chcieliby zobaczyć jeszcze raz Stalingrad lub samotnego wilka w jego bunkrze... będą zawiedzeni. Nie pokazujemy nie-powtarzalnej rzeczywistości ani emocji ofiar, ani ich historii, historii takiej, jaka jawi się w bestsellerach i przemyśle, który czerpie zyski z horrorów, lęków, śmierci, arogancji i moralnego oburzenia”²². Rozczarowanie niemieckich liberalno-lewicowych krytyków wynikało jednak z czegoś zgoła innego; otóż dostrzegli oni, że film nie uwzględnił obywateli niemieckich żydowskiego pochodzenia, lecz zastosował nazistowskie kryterium rasowe²³. Z odsieczą Syberbergowi pośpieszyli luminarze sceny nowojorskiej: *Hitler – film z Niemiec* dystrybuowany był w obiegu art-house’owym przy wsparciu Francisa Forda Coppoli; prawdziwym zaś imprimatur dla filmu była entuzjastyczna recenzja autorstwa Susan Sontag.

Esej Syberberga nie był ostatnim filmem o Hilterze, nakręconym w RFN w tym okresie. W 1977 r. Ulli Lommel – aktor współpracujący na stałe z Fassbinderem – zrealizował fabulę *Adolf i Marlena* (*Adolf und Marlene*) o fascynacji Führera gwiazdą *Błękitnego anioła*. O ile film Syberberga wyświetlany był głównie w obiegu galeryjnym, film Lommela – w kinach art-house’owych (nie był to „blockbuster”), o tyle głównym polem dystrybucji krótkometrażowego „slaschera”, *Krwawe ekscesy w bunkrze Führera* (*Blutige Excesse im Führerbunker*, reż. Jörg Buttgerit, 1982) były kasety wideo²⁴.

Joanna Wojnicka, Kraków 2003; Tomasz Rachwald, *Czyj Hitler? Przypadki dwudziestowieczne w „Hitlerze, filmie z Niemiec” Hansa-Jürgena Syberberga*, [w:] *Zło w kinie: bohaterowie – gatunki – twórcy*, red. Aleksandra Drzał-Sierocka, Warszawa 2012.

²² Hans-Jürgen Syberberg, *Hitler – ein Film aus Deutschland. Buch zum Film*, Reinbek 1978, s. 74–76.

²³ Thomas Elsaesser, *Our Hitler: A Film by Hans-Jürgen Syberberg*, [w:] *Hitler – films from Germany*, eds. Karolin Machtans, Martin A. Ruehl, London 2012.

²⁴ Do kategorii „kina klasy B” zalicza się także farsa *100 lat Adolfie! Ostatnie godziny w bunkrze Führera* (*100 Jahre Adolf Hitler – Die letzte Stunde im Führerbunker*, reż. Chri-

Przypadek: *Lili Marleen*

Na przeciwnym wobec dzieła Syberberga biegunie ulokować można superprodukcję *Lili Marleen* (1980) w reżyserii Rainera W. Fassbindera. Tytuł filmu odsyła do jednej z najbardziej znanych niemieckich piosenek. Wbrew potocznej opinii, w swej oryginalnej wersji nie była ona wykonywana przez Marlenę Dietrich, lecz Lale Andersen (był to pseudonim Liselotte Wilke; samo nazwisko Lale Andersen nie pojawia się w filmie, ale pseudonim bohaterki – Willie – nań wskazuje) do tekstu napisanego przez Hansa Leipę w czasie I wojny światowej. Muzykę skomponował Norbert Schultze – autor kompozycji do wielu propagandowych piosenek z okresu II wojny światowej (w tym *Od Finlandii po Morze Czarne – Von Finnland bis zum Schwarzen Meer*, z refrenem: „Wodzu, prowadź, podążamy za Tobą”) i muzyki do propagandowych filmów fabularnych, takich jak *Oskarżam (Ich klage an*, reż. Wolfgang Liebeneiner, 1942) czy *Kolberg* (reż. Veit Harlan, Wolfgang Liebeneiner, 1945), później zaś, w latach 1973–1991, członek zarządu Niemieckiego Towarzystwa Kompozytorów (*Deutschen Komponistenverband*). Scenariusz filmu oparto na wydanej w 1972 r. autobiografii Andersen *Der Himmel hat viele Farben – Leben mit einem Lied*. Prawa do niej wykupił Ludwig Waldleitner z Roxy-Film (zaczynał jako asystent Leni Riefenstahl, później był producentem filmów gatunkowych), scenariusz napisał zaś Manfred Purzer, również kojarzony z „kinem papy”, autor skryptów do adaptacji powieści Johannes’a Mario Simmla. Fassbinder został do tego przedsięwzięcia, po prostu, wynajęty – był to zarazem jego najdroższy (budżet wynosił 10 milionów marek) i najbardziej kasowy film (wszedł do kin w rekordowej ilości 100 kopii, w ciągu roku od premiery obejrzało go w RFN 1,5 miliona widzów). Sukces *Lili Marleen* zaprzecza pogładowi o „niekomercyjnym” charakterze stylu Fassbindera – i jeśli jest zastanawiający, to z uwagi na śmiałą decyzję, by na planie nakręcić materiał z dialogami w języku angielskim, a następnie nałożyć nań niemiecki dubbing (brak koordynacji pomiędzy dźwiękami a ruchem warg aktorów jest nader wyraźny)²⁵.

stoph Schlingensief, 1989) – film z ducha bachtinowski, wprowadzający nadto elementy farsy epatującej kloacznym humorem (Hitler wykonuje odcisk swych pośladków na ścianie w toalecie; po jego śmierci Ewa Braun „podbiera” wąsik Führera i... poślubia Magdę Goebbels). Zob. Burkhard Lindner, *Schlingensief ‘Untergang’, [w:] Das Böse im Blick. Die Gegenwart des Nationalsozialismus im Film*, Hrsg. Margrit Frölich, Christian Schneider, Karsten Visarius, München 2007; Bernd Maubach, *Christoph Schlingensiefs Deutschlandtrilogie: Geschichts- und Gesellschaftsdiagnose im Film*, Norderstedt 2005.

²⁵ Co ciekawe, na rynek brytyjski i amerykański przeznaczono „niemiecką” wersję, na którą nałożono napisy w języku angielskim.

Akcja rozpoczyna się na początku lat 30. W zuryskim kabarecie występuje mało znana piosenkarka Willie Bunterberg; jest zakochana w żydowskim dyrygencie Robercie Mendelssonie, którego zamożna rodzina zaangażowana jest w ruch antynazistowski i dostarcza fałszywe dokumenty żydowskim Niemcom, by umożliwić im wyjazd z kraju. Ojciec Roberta, apodyktyczny David Mendelsson, jest przeciwny związkowi syna z Willie; wykupuje długi Bunterberg, wskutek czego jej powrót do Szwajcarii z wyjazdu do Niemiec nie będzie możliwy. W Monachium, dzięki pośrednictwu funkcjonariusza NSDAP Henkla, kobieta otrzymuje angaż w teatrze rewiowym, gdzie po raz pierwszy śpiewa swój późniejszy przebój. Henkel umożliwia jej nagranie płyty z przebojem, piosenka zostaje nadana przez żołnierskie Radio Belgrad. Willie staje się gwiazdą; ma audiencję u Hitlera, który w podarunku ofiaruje jej luksusowy apartament. Robert odwiedza ją potajemnie w Berlinie, ale w drodze powrotnej zostaje schwytany przez gestapo. Jego ojciec, za pośrednictwem działacza ruchu oporu, wciąga Willie do ruchu oporu. Korzystając ze swej uprzywilejowanej pozycji, podczas frontowego tournée piosenkarka przemycą taśmę z ujęciami przedstawiającymi obozy koncentracyjne na terytorium Polski. Ojciec Roberta wykorzystuje materiał jako kartę przetargową, by wykupić od Niemców kolejnych Żydów. Willie w międzyczasie popada w niełaskę władzy, otrzymuje zakaz występów i podejmuje próbę samobójczą. Zaniepokojony Robert nadaje przez Radio Calais meldunek o rzekomym uwięzieniu i śmierci ukochanej. W konsekwencji reżim zmuszony jest udowodnić, że Willie żyje; naszpikowana medykamentami występuje w Berliner Sportpalast. Po ogłoszeniu kapitulacji Willie jedzie do Zurychu, żeby spotkać się z Robertem; obserwuje go podczas koncertu zza kulis. Ale Robert w międzyczasie uległ namowom rodziny i poślubił Żydówkę Miriam. Ostatnie ujęcie pokazuje główną bohaterkę, która opuszcza salę koncertową i idzie samotnie przez wieczorny Zurych.

W niemieckiej recepcji filmu pojawiały się głosy, że film Fassbindera jest kolejnym argumentem potwierdzającym ówczesną fascynację faszyzmem – jeśli nie samego reżysera (choć i takich głosów nie brakowało), to kultury niemieckiej „w ogóle”²⁶. Z pewnością, na co zwrócił uwagę Thomas Elsaesser, Fassbinder wyłamał się z obranej przez twórców Nowego Kina Niemieckiego strategii polegającej na rezygnacji ze spektaklu, właśnie ów spektakl sublimując. Odniesienia do estetyki Ufy²⁷ są aż nader wyraźne – przede wszystkim w stylu gry aktorskiej oraz scenografii, choć zarazem styl ten jest w rozmaity sposób przełamywany:

²⁶ Zob. Saul Friedländer, *Kitsch und Tod. Der Widerschein des Nazismus*, München 1986.

²⁷ Thomas Elsaesser, „Lili Marleen”. *Fascism and the Film Industry*, „October” 1982, no. 21.

przez nietypowe ustawienia kamery, montaż z trudnymi do wypełnienia lukami czasowymi oraz specyficzne oświetlenie²⁸ (miejscami niepozwalające dostrzec wszystkich szczegółów przestrzeni, innym razem nazbyt jaskrawe). Najbardziej ewidentnym przykładem zastosowania przez Fassbindera oświetlenia i scenografii w funkcji wykraczającej poza wymogi stylu zerowego jest światło emanujące z gabinetu Führera – gdy wchodzi doń Willie i zostaje „pochłonięta” przez dobywającą się ze środka iluminację.

Nawiązaniem do tradycji Ufy są także niediegetyczne elementy czołówki – wykorzystane w niej litery czcionki „gotyckiej” (a dokładniej: *Frakturschrift*) oraz określenie reżysera terminem „Spielleiter” (stosowanego na przykład w filmach Veita Harlana z okresu III Rzeszy). Z kolei pierwsza scena filmu (walc na ścieżce dźwiękowej, w obrazie – panorama pięknych Alp) zdaje się zapowiadać *Heimatfilm*: narrator wprowadza akcję w następujący sposób: „Zurich, rok 1931. W szwajcarskim miasteczku Böbingen rozpoczyna się historia piosenki, która podbiła świat, znanej tak powszechnie, jak *Cicha noc*”. Wspomnienie kolędy dodatkowo podkreśla idylliczną atmosferę, która w kolejnych scenach, jak często u Fassbindera, będzie „nadpsuwana” przez elementy subwersywne: turpistyczne, wulgarne bądź po prostu niedostosowane do decorum zawczasu ustanowionego.

Lili Marleen zawiera także odniesienia do dwóch konkretnych filmów. Pojawiają się mianowicie – w scenie, w której piosenka emitowana jest przez Radio Belgrad – cytaty z filmu Sama Peckinpaha *Żelazny krzyż* (Steiner, 1977), który w zachodnioniemieckich kinach odniósł wielki sukces (w 1977 r. czwarte miejsce na liście najchętniej oglądanych filmów, około 4,8 miliona widzów). Jest również trawestacja *Dyktatora* – w scenie, gdy Willie po raz pierwszy przychodzi do biura Henkla, ten bawi się globusem. Zresztą, już samo jego nazwisko przypomina „Hynkla” z filmu Chaplina; ponadto, Henkel funkcjonuje w tej scenie jako „zamiennik” Führera (gdy proponuje Willie coś do picia, podchodzi do kredensu, nad którym wisi portret Hitlera; aktor kadrowany jest tak, że przez chwilę jego sylwetka zasłania obraz, jakby Henkel był swoistą „inkarnacją” Führera).

W scenie tej pojawia się także znamieny dialog. Henkel: „Ale wie Pani z pewnością, że ponad sześć milionów naszych żołnierzy każdego wieczoru słucha Radia Belgrad?” Willie: „Sześć milionów? Niemożliwe, naprawdę?” Henkel: „Ależ tak. Każdego wieczoru, od Nordkap aż po Afrykę”. Willie: „Sześć milionów?” Henkel: „Dokładnie”. Ta sama fraza – „sześć milionów!” – została powtórzona trzy razy, trochę na zasadzie mechanicznej repetycji zdradzającej

²⁸ Zob. także: Andrzej Pitrus, *Chcemy tylko, by nas kochano: Douglas Sirk i Rainer Werner Fassbinder*, [w:] *Kino niemieckie w dialogu pokoleń i kultur. Studia i szkice*, red. Andrzej Gwóźdź, Kraków 2004.

nie tyle niedowierzanie, co blokujący komunikację szok²⁹. Podobne „zwielokrotnienie” pojawia się w filmie raz jeszcze – gdy Robert zostaje umieszczony w celi, w której wiszą plakaty Willie i jest torturowany psychicznie przez wielokrotne odtwarzanie „so woll’n wir und da wieder seh’n”. To nie jest przypadkowa fraza – wszak oznacza ona: „i chcemy się raz jeszcze zobaczyć”, ewokuje możliwość utraty i pragnienie jej przewyciężenia.

Scena ta istotnie jest frapująca – z jednej strony można ją rozpatrywać w trybie li tylko dramaturgiczno-fabularnym (tj. wybór tej właśnie frazy podyktowany został przez oprawców chęcią szantażu wobec Roberta, który musi zdecydować, czy będzie zeznawać). Z drugiej strony funkcjonuje ona jako alegoria cierpień Żydów – wszak torturowany przez esesmanów jest niemiecki Żyd. Annette Insdorf zwróciła uwagę, że żaden inny bohater filmu nie cierpi takich katuszy, jak właśnie Robert³⁰ – ale zarazem nie jest pokazane żadne inne cierpienie ofiar reżimu, poza koniecznością słuchania piosenki, co jest wprawdzie torturą wyrafinowaną, ale nieporównywalną z faktyczną, fizyczną Zagładą³¹.

Są to obserwacje ważne w kontekście wysuwanych wobec filmu (i samego Fassbindera³²) zarzutów dotyczących rzekomo antysemitckiego sposobu przedstawiania Żydów. Faktycznie, jest on bardziej niż stereotypowy: Mendelssohnowie to wpływowa rodzina, obracająca olbrzymimi pieniędzmi i robiąca interesy na granicy prawa, zaprezentowana trochę jak przestępcza organizacja spiskująca

²⁹ Zwrócił na to uwagę Christoph Vatter, *Gedächtnismedium Film: Holocaust und Kollaboration in deutschen und französischen Spielfilmen seit 1945*, Würzburg 2009, s. 256.

³⁰ Annette Insdorf, *Indelible Shadows. Film and the Holocaust*, Cambridge 1983, s. 121.

³¹ Można zaryzykować opinię, iż jest w *Lili Marleen* jeszcze jeden „substytut” Zagłady, równie zaskakujący, co „tortury piosenką”. Chodzi mianowicie o scenę dekadenceckiego przyjęcia, podczas którego prostytutki i żołnierze poddawani są poniżającej kontroli osobistej: muszą rozebrać się do naga i pochylić... Willie także ustawia się „w ogonku”, symbolicznie dołączając do grupy ofiar i prześladowanych (tym razem nie ze względu na pochodzenie, ale na praktyki seksualne).

³² Zarzut antysemityzmu formułowano wobec Fassbindera w związku z jego sztuką *Śmieci, miasto i śmierć* (*Der Müll, die Stadt und der Tod*, 1975) opartą na motywach wydanej trzy lata wcześniej powieści Gerharda Zwerenza *Na Ziemi nie można zamieszkać, ani na księżycu*. Zarówno powieść, jak i sztuka spotkały się z oskarżeniami o antysemityzm. Fassbinder napisał scenariusz na podstawie tej powieści, ale nie zdołał go nakręcić; na podstawie sztuki *Śmieci, miasto i śmierć* (w międzyczasie wycofanej z dystrybucji przez wydawnictwo Suhrkamp) film pod tytułem *Cień anioła* (*Schatten der Engel*, 1976) nakręcił Daniel Schmid. Sprawa powróciła do debaty publicznej trzy lata po śmierci autora *Małżeństwa Marii Braun*, w 1985 r., gdy jeden z teatrów zapragnął wystawić spektakl na podstawie dramatu Fassbindera.

przeciw władzy. Ojciec Roberta jest ponadto manipulatorem, który ukrywa przed synem swą współpracę z Willie (obaj zaś – ojciec i syn – zatajają przed Willy fakt ślubu Roberta z Miriam). Taki sposób budowania postaci żydowskich koreluje z obraną przez Fassbindera estetyką à la Ufa; gdyby w filmie zabrakło „przeciwnego” wątku obozów zagłady i prób ocalenia Żydów, zarzut powielenia antysemickiego stereotypu byłby trudny do obalenia.

Kobiece historie polityczne

Tematyka kobieca dominować będzie w kilku innych – nakręconych na przełomie lat 70. i 80. – kinowych fabułach zachodnioniemieckich, badających wpływ „zmowy milczenia” na kształtowanie się kultury politycznej i gospodarczej RFN. Trzy „kobiece historie polityczne”, które Fassbinder zrealizował między 1978 a 1982 r.: *Małżeństwo Marii Braun* (*Die Ehe der Maria Braun*, 1979)³³, *Lola* (1981), *Tęsknota Veroniki Voss* (*Die Sehnsucht der Veronika Voss*, 1982) – nieprzypadkowo określane są najczęściej jako „trylogia RFN” (*BRD-Trilogie*).

Napisy początkowe pierwszego z filmów nałożone są na obraz Hitlera; na ścieżce dźwiękowej towarzyszą mu dźwięki nalotu bombowego. „Wysadzenie” w powietrze portretu Führera odsłania przetrwaną ceremonię tytułowego małżeństwa (komentarz narratora: „Wojna zaczęła się w środku, podczas gdy na zewnątrz zapanował pokój”). Maria Braun (grana przez Hannę Schygullę) czeka na męża, który trafił na front wschodni, zanim małżeństwo zostało konsumowane. Bohaterka z trudem wiąże koniec z końcem, ima się różnych zajęć, wreszcie – nie mając informacji o Hermannie – nawiązuje romans z amerykańskim żołnierzem, mulatem Billem. Kiedy mąż wraca z obozu, zastaje żonę z kochankiem. Maria zabija Billa, a Hermann bierze winę na siebie i zostaje skazany na więzienie. Od tej pory kobieta robi wszystko, by zapewnić mężowi opiekę prawną. Jej sytuacja materialna znacznie się poprawia, gdy podejmuje pracę u zamożnego importera, Karla Oswalda. Niezależność finansowa, jaką Maria zdobywa dzięki romansowi z nim, nie jest jednak w stanie zmienić tego, że czuje się nieszczęśliwa.

W ostatniej scenie filmu bohaterka odkręca gaz i wysadza dom w powietrze – na ścieżce dźwiękowej słychać dziennikarza sportowego, komentującego mecz finałowy z piłkarskiego mundialu w 1954 r. (na którym drużyna RFN zdobyła tytuł mistrzowski). Chwilę później na ekranie pojawiają się negatywy portretowych zdjęć kanclerzy Republiki Federalnej, od Adenauera do Schmidta (ze

³³ Zob. świetną analizę filmu w: Anton Kaes, *Deutschlandbilder. Die Wiederkehr der Geschichte als Film*, München 1987.

znamiennym pominięciem Willy'ego Brandta). Klamrowa konstrukcja filmu ujawnia jego dyskursywny charakter – wydarzenia fabularne są kluczem do ukazania współczesnej historii Niemiec: od upadku III Rzeszy (przy czym za jego punkt inicjalny obrane zostały alianckie naloty i Stalingrad!) do zwycięstwa w piłkarskich Mistrzostwach Świata w 1954 r. Historia Marii Braun, która najpierw – całkiem dosłownie – walczy o przetrwanie, a następnie osiąga względną zamożność, krzyżuje się z rozwojem RFN jako państwa mającego podobną trajektorię celów i rezultatów. Gdyby utrzymać takie „równanie” – a nie widzieć kontrargumentów na rzecz innej interpretacji – wówczas zakończenie filmu oznacza, że sukces ekonomiczny jest sukcesem jedynie deklaratywnym, swoistym mirażem, który nie jest w stanie załagodzić traum wynikających z odsunięcia w niepamięć czasów wojny.

Swoistym dopełnieniem filmu *Małżeństwo Marii Braun* jest zbliżona doń fabularnie *Matka* (*Deutschland, bleiche Mutter*, reż. Helma Sanders-Brahms, 1980). Akcja rozpoczyna się przed wybuchem wojny – Lene i Hans poznają się, a 31 sierpnia 1939 r. biorą ślub. Tuż potem mężczyzna idzie na wojnę – najpierw do Polski, później na front wschodni. Małżonkowie widują się rzadko; kobieta rodzi córeczkę Annę i walczy o przetrwanie (w wyniku nalotów traci dom i dobytek), otrzymuje także wiadomość o śmierci męża. Jak się okazuje – nieprawdziwą: gdy mężczyzna wraca, oczekuje od żony wypełniania „kobiecej” roli sprzed wojny; Lene nie może się z tym pogodzić, ucieka w alkohol, jest na skraju załamania nerwowego.

Narracja przyjmuje formułę listu, jaki Anna pisze do matki, opowiadając przy tym jej historię. Zanim jednak widzowie po raz pierwszy usłyszą ponadkadrowy komentarz (głos należy do samej reżyserki), inna aktorka czyta wiersz Bertolda Brechta *Deutschland, bleiche Mutter* (wedle mej wiedzy, nieprzełożony na język polski), napisany przez pisarza dla jego ojca w 1932 r. Liryk zaczyna się od słów: „Niechaj inni mówią o swoim wstydzie, ja mówię o własnym”; gdy w narracji filmu po raz pierwszy pojawia się głos Sanders-Brahms, mówi ona: „Nie ponoszę winy za to, co się stało przed moim narodzeniem”³⁴.

Dyskurs *Matki* wytwarza napięcie między tym, co osobiste i jednostkowe (na co wskazuje głos samej reżyserki), a tym, co wspólne i „niemieckie”. Na trop ten naprowadza już sam tytuł filmu, ale także niektóre rozwiązania inscenizacyjne. Już w pierwszej scenie filmu Hans zwraca uwagę na Lene, gdy atakuje ją owczarek niemiecki należący do SA-Manna; mężczyźnie podoba się, że dziewczyna nie zareagowała krzykiem lub płaczem, lecz zachowała zimną krew

³⁴ Na relację pomiędzy komentarzem narratorki a wierszem Brechta zwrócił uwagę w swej przenikliwej recenzji Hans C. Blumenberg, *Ein Brief an Lene*, „Die Zeit”, 10.10.1980 r.

– „Prawdziwa Niemka”, komentuje. Inny przykład: Hans dwukrotnie, w Polsce i we Francji, prowadzi na egzekucję kobietę, w obu przypadkach rolę tę gra Eva Mattes, która wciela się także w postać Lene. W tym przypadku pojęcie „tego, co wspólne” obejmuje grupę wyróżnianą nie podług kryterium przynależności narodowej czy pokoleniowej, ale płciowej – chodzi o krzywdę, jaką doznają kobiety. Cierpienia zadają Lene w gruncie rzeczy wszyscy: zostaje zgwałcona przez dwóch amerykańskich żołnierzy (lecz akceptuje swój los – „Takie jest prawo zwycięzców, biorą łupy i kobiety”), przede wszystkim zaś – przez męża (gdy lekarz stwierdza porażenie nerwu policzkowego, mąż wyraża zgodę na wyrwanie jej wszystkich zębów).

Sanders-Brahms przenosi w swym filmie kwestię winy i odpowiedzialności z obszaru historii na obszar płci. Zdaje się mówić: kobiety ze starszego pokolenia, choć współuczestniczyły w kształtowaniu nazizmu i implementacji zbrodniczej polityki, zostały do tego zmuszone przez uwarunkowania kulturowe. Straumatyzowane jest również kolejne pokolenie, narodzone z ducha wojny – całkiem dosłownie zresztą: montaż symultaniczny łączy oryginalny *footage* z nalotów i zbliżenia na twarz rodzącej Leny.

Terroryści jako ofiary

Ten ostatni trop wiązać można z paradoksalną konsekwencją buntu ruchu studenckiego wobec pokolenia rodziców – tą mianowicie, która wpisywała się, choć w specyficzny sposób, w dyskurs o niemieckich ofiarach wojny. W podobny sposób postrzegali siebie właśnie przedstawiciele pokolenia 68 – jako ofiary swych rodziców, symbolizujących nierozliczony (a w skrajnych opiniach: trwający wówczas nadal) nazizm.

Ciągle się mówi, że Żydzi byli ofiarami wojny. Ale dla tych, co przeżyli, cierpienie zakończyło się ze śmiercią Hitlera. Ale dla nas, dla dzieci nazistów, wcale się nie skończyło. Kiedy ich świat zawalił się i pogrążył w ruinie, bohaterowie III Rzeszy znaleźli sobie nowe pole bitwy – rodzinę

– mówił 29-letni syn byłego esesmana w rozmowie z austriackim dziennikarzem, który w 1987 r. wydał książkę składającą się z rozmów z potomkami niedysyjszych hitlerowców³⁵. Pogląd o „niemieckich ofiarach działających nadal nazistów” był do pewnego stopnia zgodny z ernerowską propagandą, która „dobrych Niemców” profilowała jako potencjalne ofiary „faszystów z Bonn”.

³⁵ Peter Sichrovsky, *Kainowe dzieci. Rozmowy z potomkami hitlerowców*, tłum. Barbara Janowska-Michnowska, Warszawa 1989.

Zbieżność taka stała się możliwa, ponieważ – jak zauważa Axel Schild – pokolenie 68 „odrealniło” i „odhistoryczniło” czas III Rzeszy poprzez budowanie abstrakcyjnych analogii pomiędzy państwem, ekonomią kapitalistyczną a faszyzmem właśnie³⁶. Sformułowanie „amerykańscy faszyści” oraz slogan „SS-SA-USA” pojawiały się na transparentach rewoltującej młodzieży. Interesujące, że wprawdzie ówczesni zachodnioniemieccy studenci oskarżali Amerykanów o zbrodnie wojenne rzekomo popełniane w Wietnamie, ale nie porównywali nalotów nad Hanoi z alianckimi bombardowaniami Drezna czy Hamburga podczas wojny. Taki osobliwy sylogizm pojawi się dopiero na początku XXI w. (w związku z interwencjami w Zatoce Perskiej); na przełomie lat 60. i 70. nie mógł zostać przyjęty, gdyż wedle ówczesnej logiki w owym Dreźnie i Hamburgu mieszkali jednak głównie „źli” Niemcy³⁷.

O ile w *Małżeństwie Marii Braun* i *Matce* badane są relacje pomiędzy nierozliczoną przeszłością a sukcesem ekonomicznym RFN lat 50., o tyle w kilku innych filmach nazizm wskazany jest jako kontekst wydarzeń współczesnych, w szczególności zaś – lewackiego terroryzmu spod znaku Rote Armee Fraktion. Twórcy sympatyzujący z ruchem studenckim i opozycją pozaparlamentarną modelowali fabuły w taki sposób, by sugerować ciągłość nazistowskiej ideologii i mechanizmu represji z praktykami erefenowskiego („faszystowskiego” – w lewackiej terminologii) aparatu bezpieczeństwa („represji”) i systemu medialnego („przemocy symbolicznej”).

Najlepszym przykładem tej strategii jest fabuła *Czasu ołowiu* (*Die bleierne Zeit*, reż. Margarethe von Trotta, 1981) kontrastująca postawy dwóch sióstr, Marianny i Juliane (pierwowzorami były Gudrun i Christiane Ensslin); pierwsza z nich zostaje terrorystką, druga decyduje się działać zgodnie z prawem jako dziennikarka. W procesie kształtowania się ich lewackich poglądów zasadniczą rolę odgrywa nazistowska przeszłość Niemiec. Ojciec bohaterek – pastor hołdujący autorytarnym zasadom wychowania – jest zarazem jedyną osobą ze starszego pokolenia, która zgadza się rozmawiać o przeszłości. Pokazuje on swoim uczniom *Noc i mgłę* Alaina Resnais, który to film wywołuje gwałtowną, fizyczną reakcję (w reakcji na obrazy śmierci, dziewczyny wymiotują w toalecie). Von Trotta obrazuje w tej scenie typowy dla pokolenia 68, a wzmiankowany wcześniej, mechanizm „przeniesienia”: młoda generacja nie tylko sama doświadczyła w dzieciństwie grozy wydarzeń wojennych (seria retrospekcji pokazuje

³⁶ Axel Schildt, *Aufarbeitung und Aufbruch. Die NS-Vergangenheit in der bundesdeutschen Öffentlichkeit der 1960er Jahre*, „Vorgänge. Zeitschrift für Bürgerrechte und Gesellschaftspolitik” 2002, Nr. 1, s. 130.

³⁷ Bernd Greiner, *Deutsche Amerikabilder im Umbruch der 60er Jahre*, „Mittelweg” 2003, Nr. 36, s. 26–45.

uchwycone w półzblizeniach przerażone twarze dziewczynek, które budzone są nocą podczas nalotów i wyczekują ich końca skulone w schronach), ale także została obarczona traumą wynikającą z nierozliczonych czynów pokolenia swych rodziców, podczas gdy faktyczni winowajcy uniknęli odpowiedzialności. Z podobnym przykładem utożsamienia się kontestatorów z ofiarami nazistowskich zbrodni mamy do czynienia w dalszej części filmu – w scenie, gdy przypomniany zostaje pogład członków RAF-u na śmierć ich przywódców w więzieniu Stammheim: domniemane samobójstwa traktowane były jako morderstwa popełniane na więźniach politycznych i niejako zrównywane z ofiarami nazizmu.

I jeszcze jeden przykład dyskursywnego wiązania przez zachodnioniemieckich twórców filmowych pamięci o nazizmie oraz wypowiedzi na temat aktualnych wydarzeń politycznych. W otwierającej film kolektywny *Niemcy jesienią* (*Deutschland im Herbst*, 1978) noweli – rejestracji pogrzebu przemysłowca, Hansa Martina Schleyera, zamordowanego przez terrorystów z RAF (za realizację tego prologu odpowiedzialni byli Alexander Kluge i Volker Schlöndorff) kamera wychwytuje obecnych na cmentarzu polityków, wśród nich Hansa Karla Filbingera (bohatera głośniejszej wówczas politycznej afery z nazistowską przeszłością w tle) i Manfreda Rommla, ówczesnego burmistrza Stuttgartu – i syna marszałka Erwina Rommla); w jednej z kolejnych nowel, autorstwa Klugego, pojawia się zresztą materiał archiwalny z marszałkiem Erwinem Rommlem; jego syn jest w filmie oceniany pozytywnie – gdyż to właśnie on zezwolił na pogrzeb terrorystów z RAF-u (sekwencja ta zamyka film).

Zdaniem Thomasa Elsaessera, rozpatrywanie zachodnioniemieckich filmów o historii jest naznaczone dwiema obawami. Pierwsza brzmi: reprezentacje faszyzmu (autor używa tego terminu) mogą być zbyt selektywne; druga zaś wiąże się z doświadczeniami totalitarnej propagandy i wykorzystywaną przez nią „potęgą obrazów”. Pomni tego dziedzictwa kultury niemieckiej, reprezentanci kina autorskiego obawiali się posądzenia o „osuwanie się w spektakl” i wybierali często formy eksperymentalne, brechtowskie, eseistyczne itp. W odniesieniu do pierwszej z obaw, Elsaesser przypomina pytania, które pojawiały się w publikacjach krytycznych dotyczących, odpowiednio, serialu *Heimat* („Gdzie są Żydzi w Schabbach?”) oraz filmowego eseju *Hitler – film z Niemiec* („Czy Syberberg uległ mistycyzmowi «Blut und Boden»?”)³⁸.

³⁸ Thomas Elsaesser, *The New German Cinema's Historical Imaginary*, [w:] *Framing the Past. The Historiography of German Cinema and Television*, eds. Bruce A. Murray, Christopher J. Wickham, Carbondale 1992, s. 290.

Pytanie o selektywność reprezentacji historii jest w kontekście Nowego Kina Niemieckiego ważne o tyle, że w niektórych opracowaniach znaleźć można opinię, iż filmy artystów zaliczanych do tej formacji „odkłamały przeszłość” i „przełamały milczenie”. Otóż wydaje mi się, że tego rodzaju sformułowania wynikają z nazbyt mechanicznego przełożenia opisu dotyczącego życia politycznego na sferę tekstów filmowych bądź projekcji filmów z końca lat 70. i 80. na wcześniejszy o dekadę okres. Już bowiem rzut oka na parametry ilościowe – tj. zestawienie filmów zaliczanych do Nowego Kina Niemieckiego, a nakręconych między 1965 a 1975 r. – dowodzi, że ówczesne kino RFN nie było jeszcze gotowe na faktyczną konfrontację z nazistowską przeszłością (nieliczne wyjątki potwierdzają regułę). Nurt rozliczeniowy w kinie niemieckim miał się dopiero pojawić pod koniec lat 70.³⁹, by przybrać na sile w kolejnej dekadzie.

Z pewnością nieprawdziwa byłaby na przykład opinia, iż Nowe Kino Niemieckie wprowadziło do kinematografii RFN temat Zagłady. Owszem, wzmianki na jej temat pojawiają się gdzieś na marginesach wielu przywołanych fabuł – ale w omawianym okresie nie nakręcono w RFN żadnego filmu traktującego *par excellence* o Holocauście. Tematykę tę pozostawiono filmom telewizyjnym – wśród których za najważniejsze historycy zachodnioniemieckich mediów⁴⁰ uznają trzy realizacje: *Jak Hirschberger uczył się duńskiego* (*Wie ein Hirschberger Dänisch lernte*, reż. Dieter Meischner, 1968), *Kadisz za żyjących* (*Kaddish nach einem Lebenden*, reż. Karl Fruchtmann, 1969) oraz *Mord we Frankfurcie* (*Mord in Frankfurt*, reż. Rolf Hädrich, 1968)⁴¹. Poza wymienionymi tytułami jeszcze kilka filmów telewizyjnych dotyczyło pamięci lat nazizmu;

³⁹ Zob. K. Stanisławski, *op. cit.*, s. 128. Autor wymienia w tym kontekście *Patriotkę* Klugego (*Die Patriotin*, 1979), *Malżeństwo Marii Braun* Fassbindera (1979), *Matkę Sanders-Brahms* (1980), *Heimat* Reitza (1984) oraz – oczywiście – esej *Hitler – film z Niemiec* Syberberga (1978).

⁴⁰ Michael E. Geisler, *The Disposal of Memory: Fascism and the Holocaust on West German Television*, [w:] *Framing the Past...*, s. 229; wersja niemiecka: Michael Geisler, *Die Entsorgung des Gedächtnisses. Faschismus und Holocaust im westdeutschen Fernsehen*, „Augenblick” 1994, Nr. 17. Obszerną monografię tematu stanowi praca: Judith Keilbach, *Geschichtsbilder und Zeitzeugen. Zur Darstellung des Nationalsozialismus im bundesdeutschen Fernsehen*, Münster 2008.

⁴¹ W tym ostatnim przeplatane są trzy linie narracyjne: w pierwszej polski profesor, były więzień Auschwitz, przybywa do Frankfurtu celem złożenia zeznań, i postanawia powrócić do Polski, zniesmaczony prawniczymi „kruczkami” stosowanymi przez obrońców byłych (?) nazistów; druga opowiada historię stewardessy i jej chłopaka, aktora przygotowującego się do występu w spektaklu na podstawie *Dochodzenia* Petera Weissa; trzecia zaś linia narracyjna traktuje o strajku taksówkarzy we Frankfur-

Michael Geisler zauważył, że w zachodnioniemieckiej telewizji II połowy lat 60. oraz początku kolejnej dekady pojawiło się kilka realizacji skrojonych dramaturgicznie podług podobnego schematu: młody człowiek, reprezentant pokolenia urodzonego po wojnie, podejmuje prywatne śledztwo w sprawie kogoś ze starszej generacji, rozpoznając przy okazji, że postawy ksenofobiczne i nacjonalistyczne obecne są także we współczesnym społeczeństwie⁴².

Próbując wyjaśnić odżegnywanie się Nowego Kina Niemieckiego od tematyki Zagłady, Elsaesser wkracza na wyżyny kazuistyki, starając się udowodnić, iż owa nieobecność jest świadectwem pracy żałoby: przykładowo, w demonstracyjnym braku tematyzowania Holocaustu przez Klugego widzi Elsaesser stanowisko etyczne polegające na swoistym ikonoklazmie, czci poprzez odmowę pokazania. „Byłoby to zbyt wiele, w fikcjonalnej formie uczynić widzialnym to, czego znaczenie leży w nieobecności, w fizycznym zniszczeniu (*Vernichtung*). Jak pokazać to, czego nie ma?”⁴³ Jest to stanowisko imponujące retorycznie, zwłaszcza gdy Elsaesser analizuje konkretny film i próbuje wskazać w nim napięcia pomiędzy „pokazany” i „niepokazywalny”. Argumentacja Elsaessera chybia jednak w tych punktach, w których próbuje on swą interpretację przedstawić jako domniemaną intencję twórczą, charakterystyczną nie tylko dla jednego reżysera, ale wręcz programowe stanowisko całej formacji; ba, twierdzi nawet – nie wyjaśniając, na jakiej podstawie to czyni – iż niepokazywanie obrazów Holocaustu i brak żydowskich postaci skłania widza do myślenia właśnie o nich. Oczywiście, sam artykuł Elsaessera – i inne prace, których autorzy zastanawiają się nad brakiem reprezentacji Zagłady w niemieckich filmach – może świadczyć na rzecz potwierdzenia jego tezy; niemniej, jest ona klasycznym, Popperowskim przykładem niefalsyfikowalności teorii o psychoanalitycznej proveniencji.

Sądzę, że ciekawszy od deliberacji o „istnieniu nieistniejącego” tematu Zagłady jest sposób, w jaki zachodnioniemieckie filmy tego okresu wprowadzały jego „zastępniki”. Przypuszczam, iż można je potraktować jako odpryski szerszego zjawiska, tj. zachodzącej od końca lat 70. uniwersalizacji Holocaustu,

cie, domagających się przywrócenia kary śmierci (bynajmniej nie w związku z procesami zbrodniarzy nazistowskich).

⁴² Zdaniem Geislera ten schemat dramaturgiczny pojawił się m.in. w *Kontrpróbie* (*Die Gegenprobe*, reż. Hans Bachmüller, Jürgen Breest, 1965), *Śmierci współobywatela* (*Der Tod eines Mitbürgers*, reż. Jürgen Gutt, 1967) i *Młodości nauczycielki* (*Jugend einer Studienrätin*, reż. Thomas Valentin, 1972).

⁴³ Thomas Elsaesser, *Die Gegenwärtigkeit des Holocausts im Neuen Deutschen Film – am Beispiel Alexander Kluge*, [w:] *Die Vergangenheit in der Gegenwart. Konfrontationen mit den Folgen des Holocaust im deutschen Nachkriegsfilm*, Hrsg. Claudia Dillmann, Ronny Loewy, Frankfurt am Main 2001, s. 55.

która prowadziła do inflacji jego właściwego znaczenia. W ten sposób postrzegała siebie część środowisk kontestatorskich, uznająca się za nowe, niezawinione „ofiary faszyzmu” (symbolem tego myślenia stało się hasło w obronie Daniela Cohn-Bendita wydalonego z Francji: „Wszyscy jesteście niemieckimi Żydami!”⁴⁴). W ten sposób, paradoksalnie, pokolenie kontestatorów – „rozciągające” pojęcie faszyzmu na wszelkie odmienne postawy polityczne – weszło w koleiny wcześniejszych dyskursów, traktujących instrumentalnie pojęcie ofiar nazizmu. W gruncie rzeczy wskazywano nawet tych samych „winnych”: Niemcy doby Adenauera postrzegali siebie jako „podwójne ofiary”: Hitlera oraz amerykańskiej polityki (denazyfikacyjnej), zaś młodzi Niemcy przełomu lat 60. i 70. obwiniali za swój los „pokolenie nazistów” – oraz... amerykańską politykę (tym razem określaną jako „imperialistyczną”).

Bibliografia

- Ast M.S., *Der alte Film ist tot. Wir glauben an den neuen: die Genese des jungen deutschen Films*, Tectum, Marburg 2013.
- Blumenberg H., *Ein Brief an Lene*, „Die Zeit”, 10.10.1980.
- Bösch F., *Film, NS-Vergangenheit und Geschichtswissenschaft. Von „Holocaust” zu „Der Untergang”*, „VfZ” 2007, Nr. 1.
- Buchheim L., *Okręt*, tłum. A. Kaska, Wydawnictwo MON, Warszawa 1987.
- Elsaesser T., *Die Gegenwärtigkeit des Holocausts im Neuen Deutschen Film – am Beispiel Alexander Kluge*, [w:] *Die Vergangenheit in der Gegenwart. Konfrontationen mit den Folgen des Holocaust im deutschen Nachkriegsfilm*, Hrsg. C. Dillmann, R. Loewy, Deutsches Filminstitut, Frankfurt am Main 2001.
- Elsaesser T., „Lili Marleen”. *Fascism and the Film Industry*, „October” 1982, no. 21.
- Elsaesser T., *The New German Cinema’s Historical Imaginary*, [w:] *Framing the Past. The Historiography of German Cinema and Television*, eds. B.A. Murray, C.J. Wickham, Southern Illinois University Press, Carbondale 1992.
- Elsaesser T., *Our Hitler: A Film by Hans-Jürgen Syberberg*, [w:] *Hitler – films from Germany*, eds. K. Machtans, M.A. Ruehl, Palgrave Macmillan, London 2012.
- Fest J., *Hitler*, tłum. D. Kucharska, B. Szymańska, W. Jeżewski, Wydawnictwo Michał Urbański, Warszawa 1995–1996.

⁴⁴ G. Koenen, *op. cit.*, s. 97. Podejście takie było krytykowane przez Alaina Finkielkrauta, który nie od rzeczy zwracał uwagę, że status ofiary przestał być wyjątkowy, stał się otwarty dla każdego, kto zgłosił doń akces (Alain Finkielkraut, *The Imaginary Jew*, transl. Kenin O’Neill, David Suchoff, Lincoln 1994, s. 17).

- Finkelkraut A., *The Imaginary Jew*, transl. K. O'Neill, D. Suchoff, University of Nebraska Press, Lincoln 1994.
- Friedländer S., *Kitch und Tod. Der Widerschein des Nazismus*, Hanser, München 1986.
- Geisler M., *Die Entsorgung des Gedächtnisses. Faschismus und Holocaust im west-deutschen Fernsehen*, „Augenblick” 1994, Nr. 17.
- Greiner B., *Deutsche Amerikabilder im Umbruch der 60er Jahre*, „Mittelweg” 2003, Nr. 36.
- Gwóźdź A., *Po obydwu stronach muru: kinematografie niemieckie*, [w:] *Historia kina. Tom III: Kino epoki nowofalowej*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Universitas, Kraków 2015.
- Dubiel H., *Niemand ist frei von der Geschichte: Die nationalsozialistische Herrschaft in den Debatten des Deutschen Bundestag*, Hanser, München 1999.
- Höss R., *Autobiografia Rudolfa Hössa, komendanta obozu oświęcimskiego*, tłum. W. Grzymski, Wydawnictwo Prawnicze, Warszawa 1989.
- Insdorf A., *Indelible Shadows. Film and the Holocaust*, Random House, Cambridge 1983.
- Kaes A., *Deutschlandbilder. Die Wiederkehr der Geschichte als Film*, Ed. Text + Kritik, München 1987.
- Keilbach J., *Geschichtsbilder und Zeitzeugen. Zur Darstellung des Nationalsozialismus im bundesdeutschen Fernsehen*, Lit Verlag, Münster 2008.
- Klejsa K., *Pamięć lat nazizmu w kinie niemieckim lat 1946–1965*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016.
- Koenen G., *Das rote Jahrzehnt*, Fischer, Köln 2001.
- Lindner B., *Schlingesief 'Untergang'*, [w:] *Das Böse im Blick. Die Gegenwart des Nationalsozialismus im Film*, Hrsg. M. Frölich, C. Schneider, K. Visarius, Ed. Text + Kritik, München 2007.
- Lorenz M.N., *Fascinosum Hitler*, [w:] *Lexikon der 'Vergangenheitsbewältigung' in Deutschland*, Hrsg. T. Fischer, M.N. Lorenz, Transcript, Bielefeld 2009.
- Loska K., *Hans Jürgen Syberberg. Kino totalne*, [w:] *Autorzy kina europejskiego*, red. G. Stachówna, J. Wojnicka, Rabid, Kraków 2003.
- Maubach B., *Christoph Schlingensief's Deutschlandtrilogie: Geschichts- und Gesellschaftsdiagnose im Film*, GRIN Verlag, Norderstedt 2005.
- Merle R., *Śmierć jest moim rzemiosłem*, tłum. Cz. Przymusiński, PIW, Warszawa 1952.
- Mitscherlich A., *Auf dem Weg zur vaterlosen Gesellschaft. Ideen zur Sozialpsychologie*, Piper, München 1963.
- Müller J., „Hitler, film z Niemiec” Hansa Jürgena Syberberga. Audiowizualne między-gry historii, tłum. Z. Feliszewski, [w:] *Kino niemieckie w dialogu pokoleń i kultur. Studia i szkice*, red. A. Gwóźdź, Rabid, Kraków 2004.

- Pitrus A., *Chcemy tylko, by nas kochano: Douglas Sirk i Rainer Werner Fassbinder*, [w:] *Kino niemieckie w dialogu pokoleń i kultur. Studia i szkice*, red. A. Gwóźdź, Rabid, Kraków 2004.
- Rachwald T., *Czyj Hitler? Przypadki dwudziestowieczne w „Hitlerze, filmie z Niemiec” Hansa-Jürgena Syberberga*, [w:] *Zło w kinie: bohaterowie – gatunki – twórcy*, red. A. Drzał-Sierocka, Wydawnictwo SWPS, Warszawa 2012.
- Saryusz-Wolska M., *Sensacja polityczna i nuda filmowa. Adaptacja „Kota i myszy” w reżyserii Hansjürgena Pohlanda*, [w:] *Przestrzenie intermedialności. Adaptacje literatury niemieckojęzycznej*, red. K. Kupczyńska, M. Saryusz-Wolska, Atut, Wrocław 2012.
- Schildt A., *Aufarbeitung und Aufbruch. Die NS-Vergangenheit in der bundesdeutschen Öffentlichkeit der 1960er Jahre*, „Vorgänge. Zeitschrift für Bürgerrechte und Gesellschaftspolitik” 2002, Nr. 1.
- Sichrovsky P., *Kainowe dzieci. Rozmowy z potomkami hitlerowców*, tłum. B. Janowska-Michnowska, Czytelnik, Warszawa 1989.
- Siegfried D., *Zwischen Aufarbeitung und Schlussstrich. Der Umgang mit der NS-Vergangenheit in den beiden deutschen Staaten 1958–1969*, [w:] *Dynamische Zeiten: die 60er Jahre in den beiden Gesellschaften*, Hrsg. A. Schildt, D. Siegfried, K.C. Lammers, Christians, Hamburg 2000.
- Stanisławski K., *Nowe kino niemieckie*, Sopotcka Galeria Sztuki, Sopot 1998.
- Syberberg H., *Hitler – ein Film aus Deutschland. Buch zum Film*, Rowohlt, Reinbek 1977.
- Vatter C., *Gedächtnismedium Film: Holocaust und Kollaboration in deutschen und französischen Spielfilmen seit 1945*, Neumann, Würzburg 2009.
- Wenders W., *That’s Entertainment*, „Die Zeit”, 5.09.1977.

Magdalena Saryusz-Wolska

NIKT NIE WOŁA KAZIMIERZA KUTZA – CZTERY PŁASZCZYZNY HISTORII I FILMU

Recepcja każdego dzieła zależy od – by posłużyć się kategoriami Reinharta Kosellecka – związanych z nim „przestrzeni doświadczenia” i „horyzontu oczekiwań”¹. Aktualizacja określonych kontekstów produkcji, odbioru, a także świata diegetycznego stawia utwór w różnym świetle. Poniżej przedstawiam studium przypadku oparte o film *Nikt nie woła* (1960) Kazimierza Kutza, w którym dokonuję rozróżnienia na cztery płaszczyzny analizy i wynikające z nich mechanizmy uhistorycznienia dzieła: (1) czas przedstawiony; (2) czas produkcji oraz (3) czas recepcji bezpośrednio po premierze i (4) współcześnie. Analiza dzieła w oparciu o podobne podziały nie jest postulatem nowym, a jego konsekwentna realizacja pozwala unaocznic problemy związane z badaniem relacji historii i filmu.

Nikt nie woła należy do dzieł gruntownie omówionych w polskim piśmiennictwie², wobec czego dysponujemy wiedzą o jego produkcji i recepcji. Choć nie jest filmem historycznym w gatunkowym rozumieniu tego pojęcia, to przedstawia rzeczywistość minioną w stosunku do realiów z czasu produkcji. Pracując nad *Nikt nie woła*, Kutz zmagał się z krytyką ze strony cenzury, wątpliwości wyraziła zarówno Komisja Oceny Scenariuszy, jak i uczestnicy kolaudacji,

¹ Por. Reinhart Koselleck, „Przestrzeń doświadczenia” i „horyzont oczekiwań” – dwie kategorie historyczne, tłum. Wojciech Kunicki, [w:] idem, *Semantyka historyczna*, wyb. i oprac. Hubert Orłowski, Poznań 2001.

² Por. m.in. Tadeusz Lubelski, *Z Samarkandy do Bystrzycy, czyli o perypetiach filmu „Nikt nie woła”*, [w:] „Szkoła polska” – powroty, red. Ewelina Nurczyńska-Fidelska, Bronisława Stolarska, Łódź 1998; Paulina Kwiatkowska, *Krystalizacja uczuć w obrazie filmowym. O „Nikt nie woła” Kazimierza Kutza*, „Kwartalnik Filmowy” 2008, nr 64; Andrzej Szpulak, „Nikt nie woła” Kazimierza Kutza – rewolucja słabo kamuflowana, [w:] *Widziane po latach. Analizy i interpretacje filmu polskiego*, red. Małgorzata Hendrykowska, Poznań 2000.

wobec czego zmuszony był do daleko idących zmian scenariusza i filmu. Po premierze rozgorzała intensywna dyskusja prasowa o filmie. Dzieło Kutza szybko awansowało do kanonu polskiej kinematografii, postrzegano je często jako najważniejszą polemikę z *Popiołem i diamentem* (1958) Andrzeja Wajdy.

Twórcy *Nikt nie woła* nie dokonują obrachunku z historią najnowszą, jak czynili to autorzy wielu innych dzieł szkoły polskiej. Kutz koncentruje się przede wszystkim na skomplikowanych relacjach między dwojgiem młodych bohaterów – wątek „niezalatwionej sprawy”, czyniący z bohatera przeciwieństwo Maćka Chelmickiego, został doprecyzowany w późniejszych etapach pracy nad filmem, na żądanie Komisji Ocen Scenariuszy, która oczekiwała, by „stan zagrożenia [...] doprowadzić w sensie filmowym”³. Reżyser stawiał w centrum fabuły inspirowaną lekturą Stendhala „krystalizację uczuć” głównych bohaterów⁴, podkreślając zarazem, że akcja dzieje w dolnośląskim miasteczku zaraz po wojnie. Ten właśnie kontekst, nawet jeśli jest w *Nikt nie woła* drugoplanowy, chcę uczynić nicią przewodnią analizy. Zależy mi w szczególności na „uhistorycznieniu kontekstu odbioru”, gdyż recepcja filmu w znacznej mierze zależy od tego, kiedy go oglądamy. Inaczej o tzw. Ziemiach Odzyskanych czy Ziemiach Zachodnich mówiono na przełomie lat 50. i 60., inaczej o terenach zachodniej i północnej Polski mówi się dziś. Również ocena zastosowanych w filmie rozwiązań formalnych zależy od historycznego momentu, w której jej dokonujemy, od naszych dotychczasowych doświadczeń z kinem i oczekiwań wobec niego.

Czas przedstawiony

Nikt nie woła opowiada historię młodego mężczyzny, przedstawiającego się jako Bogdan (Bożek) Nieczuja, który – inaczej niż Maciek z *Popiołu i diamentu* – „nie strzelił do czerwonych”. W obawie przed zemstą kompanów – zapewne członków AK⁵ – ucieka na zachód Polski. Wysiada z pociągu w miasteczku Zielno (za kulisy posłużyła sceneria Bystrzycy Kłodzkiej), osiedla się w małym

³ Protokół z Komisji Ocen Scenariuszy w dniu 7 kwietnia 1959 r., Archiwum Filмотeki Narodowej, FN 214, poz. 8, s. 12 (wypowiedź Romana Bratnego).

⁴ Por. *Wąchać swój czas. Z Kazimierzem Kutzem rozmawia Teresa Krzemię*, „Kultura” 1980, nr 47, s. 14.

⁵ Dokładne określenie „podziemia”, którego członków obawia się Bożek, jest sprawą domysłów. Wiele źródeł potwierdza jednak, że formację, o której monologuje bohater, identyfikowano jako AK. Tadeusz Konwicki na przykład mówił podczas posiedzenia Komisji Ocen Scenariuszy: „Na pewno nie będziemy robić dramatu o AK” (Protokół z Komisji Ocen Scenariuszy..., s. 13).

domku nad rzeką, zakochuje się w dziewczynie o imieniu Lucyna, ale z obawy przed odkryciem jego kryjówki ucieka dalej.

Przedstawione w filmie wydarzenia rozgrywają się wiosną, może chłodnym latem lub wczesną jesienią – jest na tyle ciepło, że bohaterowie mogą chodzić boso. W fabule wspomina się wprawdzie o problemie ogrzewania (a raczej jego braku) w domku Bożka, więc zapewne i pora roku się zmienia, ale naturalny, wynikający z cyklu pór roku czas jest w filmie zaznaczony dość mgliście. Jeśli spróbujemy ustalić czas akcji przez zasygnalizowane w pierwszej scenie odwołanie do *Popiołu i diamentu*, to musimy założyć, że *Nikt nie woła* przedstawia realia 1945 r. – tak czas akcji dekodowało większość recenzentów i interpretatorów filmu. Odczytanie to odpowiada zresztą intencji reżysera: „Miał to być więc film o pierwszych godzinach obejmowania ziem zachodnich przez falę migrantów”⁶ – wyjaśniał po latach.

Film nie daje nam wcale precyzyjnych wskazówek o czasie akcji, dlatego niezależnie od zamierzeń autorów dopuszczalna jest także myśl o roku 1946, ale wtedy musielibyśmy przyjąć, że tułaczka Bożka trwała dłużej. Z jednej strony w miasteczku, do którego przybywają mieszkańcy, dopiero tworzy się polska administracja (to sugerowałoby rok 1945), z drugiej, wszystkie domy są już zupełnie puste, a Niemcy zdążyli wyjechać⁷. To sugerowałoby rok 1946 lub nawet lata późniejsze. Wtedy jednak w mieście musiałoby być więcej ludności żydowskiej, która była masowo przesiedlana na Dolny Śląsk po 1945 r.⁸ O Zielnie nie można byłoby już powiedzieć, że jest tam „dużo pracy i mieszkań” – jak oznajmia na stacji kolejowej głos z megafonu⁹ oraz dobiegający z kina monolog lektora kroniki filmowej.

Stosowanie kategorii zaczerpniętych ze współczesnych badań naukowych nad dziejami Dolnego Śląska do precyzyjnego ustalenia czasu akcji *Nikt nie woła* prowadzi zatem na manowce, głównie dlatego że film przedstawia miejsce w pewnym sensie odrealnione i „odhistorycznione”. W literaturze przedmiotu pojawiają się stwierdzenia, jakoby obraz Kutza był „zawieszony w próżni

⁶ *Wąchać swój czas...*, s. 1.

⁷ W 1945 r. na Dolnym Śląsku wciąż mieszkało jeszcze ponad 800 000 Niemców. Por. Beata Ociełka, *Niemcy na Dolnym Śląsku w latach 1945–1970*, Wrocław 1994, s. 27.

⁸ Por. Bożena Szaynok, *Ludność żydowska na Dolnym Śląsku 1945–1950*, Wrocław 2000.

⁹ Nawiasem mówiąc, topos pustych miast, które można zasiedlić, należy do ufundowanej po wojnie mitologii Ziemi Zachodnich. Procesy przemieszczania się ludności polskiej i niemieckiej ze wschodu na zachód postępowały stopniowo przez kilka lat. W okresie bezpośrednio powojennym nierzadkie były wypadki wspólnego zamieszkiwania miast i miasteczek, a nawet gospodarstw domowych, przez obie społeczności.

czasowej, rekwizyty określające czas [były] nieobecne”¹⁰, a przestrzeń filmu była „w całości przestrzenią umowną”¹¹. Jest nieistotne, czy to konsekwencja „wymyślenia” przez reżysera własnej narracji, czy też skutek polityki historycznej końca lat 50., gdy powstawał scenariusz *Nikt nie woła*. Zielno to miejsce fikcyjne i nawet jeśli rozpoznajemy w nim krajobraz Bystrzycy Kłodzkiej, to filmowe miasteczko Bystrzycą nie jest (nazwa miała podobno nawiązywać do Zielonej Góry¹²). Nie ma więc sensu zarzucać Kutzowi, kogo nie przedstawia (Niemców i Żydów), bo nie o nich traktuje opowiedziana historia. Bez wątplenia jednak reżyser pokazuje bliżej nieokreślone miejsce na powojennych Ziemiach Zachodnich, a sposób potraktowania tych terenów stanowi dla historycznie zorientowanej analizy *Nikt nie woła* ważny wątek. Jeszcze silniej jest on zresztą podkreślony w pierwotnym scenariuszu, który rozpoczyna się od słów:

Stał niezdecydowany, z plecakiem przewieszonym przez jedno ramię, ogarniając posępnym spojrzeniem kłębowisko ludzkie, mrowie repatriantów, niespokojnych, zaafetowanych, tłoczących się i nawołujących. Stacyjka była niewielka, niemiecką nazwę ktoś przekreślił i wymalował krzywo, dużymi literami napis ZIELNO¹³.

W pierwszym ujęciu filmu widzimy natomiast przeładowany pociąg, w którym ludzie siedzą nawet na dachu (wśród nich główny bohater). W pierwszych latach po wojnie takie pociągi jeździły wyłącznie na Zachód. Na ścianie wagonu wisi mapa, która przedstawia dwa terytoria – obszary utracone i uzyskane przez Polskę w 1945 r. Łączy je płatanina strzałek wskazujących kierunek migracji. Obok widnieją namazane kredą napisy: „Nie rzucim ziemi skąd nasz ród”, „na Zachód”, „niech żyje wolność”, „PPR”.

Historyczny kontekst uzupełniają pojawiające się w filmie pojęcia „repatrianci” czy „Państwowy Urząd Repatriacyjny”, współtworzące oficjalny dyskurs przesiedleń w powojennej Polsce. Na pytanie „Nie rejestrujesz się?” bohater odpowiada „Nie jestem repatriantem”, co oznacza, że przybył z Polski centralnej (to rozwiązanie nasuwa ponadto wątek ucieczki i porównanie do Maćka Chelmskiego). Życiorys Józefa Hena, który swoje doświadczenia przekuł w częściowo autobiograficzną powieść *Nikt nie woła* (opublikowaną dopiero w 1990 r.)¹⁴ oraz scenariusz filmu Kutza, mógłby sugerować, że Bożek

¹⁰ Ewa Strzelczyk, *Percepcyjne i kontekstowe kryteria analizy filmu „Nikt nie woła” Kazimierza Kutza*, „Studia Filmoznawcze” 1990, nr IX, s. 134.

¹¹ *Ibidem*, s. 137.

¹² Por. T. Lubelski, *Z Samarkandy do Bystrzycy...*, s. 88.

¹³ Józef Hen, *Nikt nie woła. Scenariusz filmowy*, „Dialog. Miesięcznik poświęcony dramaturgii współczesnej, teatralnej, filmowej, radiowej” 1960, nr 7, s. 5.

¹⁴ Józef Hen, *Nikt nie woła*, Kraków 1990.

przyjechał z ZSRR (tam Hen spędził wojnę). Jednak Polakom, którzy po 1939 r. trafili na Wschód, również przysługiwało miano repatriantów – Bożek odpowiedziałby zapewne inaczej na przytoczone wyżej pytanie¹⁵. Myśl o repatriacji bohatera z ZSRR jest zresztą mało prawdopodobna także w świetle fabuły filmu oraz stwierdzenia Romana Bratnego, że Bożek „jest sympatyczny w aspekcie politycznym”¹⁶.

Jak zatem reżyser Kutz, scenarzysta Hen i operator Jerzy Wójcik przedstawiają *Ziemie Zachodnie*? Tadeusz Lubelski sugeruje, że wybór miejsca akcji wynikał między innymi ze społecznego zróżnicowania tych terenów. Leżąca u podstaw scenariusza powieść Hena przedstawia młodego bohatera, który w czasie wojny próbuje dostać się do polskiej armii w Związku Radzieckim, a dokładniej: w Uzbekistanie. Gdy przepada możliwość wstąpienia do armii Andersa, zostają mu już tylko Kościuszkowcy, ale i do nich nie może się dołączyć. Bohater musi trwać w miejscu. „Ze względu na nową logikę czasu i miejsca akcji, pisarz zrezygnował z narodowościowo-kulturowych różnic, dzielących bohaterów” – pisze Lubelski o scenariuszu – „Musiały też odpaść wszystkie znaczenia podyktowane przez relacje narodowościowe z miejscowymi Rosjanami i Uzbekami. Do pewnego stopnia miał je zastąpić tygiel narodowościowy *Ziem Odzyskanych*”¹⁷. W filmie jednak sprawy te zaznaczone są jedynie na marginesie, a wielokulturowy charakter Dolnego Śląska ledwie dochodzi do głosu.

Delikatnie natomiast wybrzmiewa nuta kresowa, w scenariuszu jednak znacznie czytelniejsza. „Czy nie za dużo Kresów Wschodnich w relacjach i postaciach? [...] Dlaczego Niura mówi po rosyjsku?”¹⁸ – pytał Antoni Bohdziewicz podczas posiedzenia Komisji Oceny Scenariuszy – „Mnie nie przeszkadza, że ta Niura jest Rosjanką”¹⁹ – odpowiadał Jerzy Bossak. W filmie więc Niura mówi po polsku, a po rosyjsku jedynie śpiewa. Swoje pochodzenie Lucyna określa, wzmiankując o barszczu ukraińskim jako swojej „narodowej potrawie” – dodajmy jednak, że zapowiedziana zupa wcale nie pojawia się na stole, a Bożek siedzi przy pustym talerzu. W scenariuszu wątek pochodzenia Lucyny jest wyraźniejszy: dziewczyna mówi „Diakuju”²⁰, Bożek pieszczotliwie

¹⁵ Por. Włodzimierz Borodziej, Stanisław Ciesielski, Jerzy Kochanowski, *Wstęp*, [w:] *Przesiedlenie ludności polskiej z Kresów Wschodnich do Polski 1944–1947*, red. Stanisław Ciesielski, Warszawa 1999, s. 6.

¹⁶ Protokół z Komisji Ocen Scenariuszy..., s. 12.

¹⁷ T. Lubelski, *Z Samarkandy do Bystrzycy*..., s. 87.

¹⁸ Protokół z Komisji Ocen Scenariuszy..., s. 9.

¹⁹ *Ibidem*, s. 10.

²⁰ J. Hen, *Nikt nie woła. Scenariusz*..., s. 13.

zwraca się do niej „rusińskie królewiatko”²¹. Niura zaś nie tylko mówi w scenariuszu po rosyjsku (raczej mieszkanką polskiego i rosyjskiego), ale znamy też jej pochodzenie: jest Wołynianką. Ta informacja w filmie jednak nie występuje. Lubelski sugeruje ponadto, iż epizodyczna postać „Burmistrza” to odzwierciedlenie „typowego przesiedleńca zza Buga, od pierwszych dni ogarniętego tęsknotą...”, który przypomina o „historycznej osobliwości miejsca akcji”²². *Last but not least*: czytelnym odwołaniem do wątków kresowych jest tytuł powieści Hena i filmu Kutza – cytat z najsłynniejszego Sonetu Krymskiego.

Film był często opisywany jako historia miłosna w dolnośląskim miasteczku, a Zielno traktowano przeważnie jako tło opowieści o rozkwitaniu erotycznych fascynacji młodych bohaterów. Twórcy z niezwykłą dbałością o szczegól konstruuja miejsce wydarzeń. Sygnałem (po)niemieckości Zielna jest człowiek, który sprzedaje na dworcu wodę i po niemiecku mówi „Das war die letzte”. Lucyna zabiera z domu Bożka niemieckie książki („Heine” – oznajmia). Niemiecki trop dochodzi także do głosu w scenie przechadzki bohaterów po pchlim targu. Pełno tam najróżniejszych przedmiotów, zwłaszcza ozdobnych, jak obrazy, figurki, rzeźbione talerze. Ich pochodzenie nie jest nazwane wprost, ale kontekst miejsca podpowiada, że to pozostałości po dawnych mieszkańcach Zielna. W scenariuszu ponemieckość Zielna zaznaczona jest dosłownie. Nie tylko przekreślona jest niemiecka nazwa miasta, ale na rynku znajduje się rozpadający się „pomniczek” Bismarcka, ktoś także wyrzuca portret Hitlera. W filmie nie ma bezpośrednich wzmianek o Bismarcku i Hitlerze (mimo że pomnik jest w ruinie, a portret rozpadł się na drobne części), zapewne dlatego że sugerowałyby ciągłość Ziemi Zachodnich ze znienawidzonym państwem pruskim oraz Trzecią Rzeszą.

Pomnik, portret, ozdobne figurki – te i inne przedmioty opowiadają w *Nikt nie woła* równoległą historię. Chcąc ukryć się przed dawnymi kompanami, Bożek wyprowadza się z małej chaty nad rzeką i przenosi się do pokoju u Niury, magazynierki w zakładzie, w którym pracuje. Za swoją pomoc Niura oczekuje od niego erotycznej rekompensaty, co zostaje zasygnalizowane w dialogach między Bożkiem a Lucyną oraz Bożkiem a kierowniczką zakładu. Niura oferuje mu pokój z solidnym łóżkiem, na którym leży haftowana pościel, szydełkowana kapa i trzy wielkie poduszki. Pod ścianą stoi szafa, a w niej wiszą męskie ubrania – z pewnością nie należą one jednak do Bożka, gdyż ten w całym filmie występuje w tych samych spodniach, koszuli i płaszczu, który czasem zamienia na sweter. Wyposażenie tego pokoju, podobnie jak kryształowa karafka, talerze

²¹ *Ibidem*, s. 37.

²² T. Lubelski, *Z Samarkandy do Bystrzycy...*, s. 89, 91.

i pozostały sprzęt kuchenny w mieszkaniu Niury, stanowią niekomentowane świadectwo przeszłości miejsca.

Specyficznego znaczenia nabiera także słowo „handel”. Pojawiający się niczym *deus ex machina* dawny kompan Bożka, Zygmunt, oznajmia, że ma „robotę w handlu”. Czym jednak można handlować zaraz po wojnie na Dolnym Śląsku? Pod koniec filmu widzimy Zygmunta w jego mieszkaniu, po sufit wypełnionym najróżniejszymi przedmiotami: meblami, ubraniami, sprzętem domowym. Na pierwszym planie widnieją natomiast walizki, czytelny symbol ucieczek i przymusowych przesiedleń. „Handel” jest zatem eufemizmem określającym po prostu „szaber”.

Przedstawiane w filmie przedmioty stanowią równie ważny element krajobrazu powojennego Zielna, co ulice i budynki miasteczka. O ile jednak rekwizyty można łatwo zebrać i dostarczyć na plan, to plener, czyli Bystrzycę Kłodzką – „miasteczko, które nie było od siedmiu wieków odnawiane [...] husyckie jeszcze”²³, trzeba było przyjąć w takim stanie, w jakim była. „Architektura niszczących budynków, symetria uliczek, faktura odrapanych ścian – okazały się użyteczniejsze od etnicznej rodzajowości Ziemi Odzyskanych”²⁴ – pisze Lubelski. Rzeczywiście, ściany odgrywają w *Nikt nie woła* ważną rolę. Bohaterowie często chodzą wzdłuż murów i elewacji, rozmawiają oparci o nie (Krzysztof Teodor Toeplitz pisał cynicznie, że obraz Kutza stanowi „studium na temat możliwości zestawienia człowieka i tła, na którym człowiek ten się porusza”²⁵). Zabieg ten można symbolicznie odczytać jako ilustrację metafory „przyparcia do muru”. W planie dosłownym widzimy natomiast cegły, ramy okienne czy parapety w zbliżeniu. Wszystko jest w rozkładzie. Tynki odpadają, rynny są powyginane, a okna powybijane. Trudno w tym wypadku oddzielić analizowane tu relacje czasowe. Czy materialny rozpad przedstawionego miasteczka świadczy o złej kondycji fikcyjnego Zielna w 1945 r., czy realnej Bystrzycy Kłodzkiej w 1959 r.? W analizie historii w filmie dochodzimy do specyficznie filmowego fenomenu, związanego z indeksalnym charakterem taśmy światłoczułej²⁶. O ile w wypadku literatury czy malarstwa pytania takie są bezzasadne, to nieustannie towarzyszą one pracy z fotografią i filmem (w ich odmianach analogowych), czyli mediami, które skazane są na bezpośrednie odzwierciedlanie fragmentów rzeczywistości.

²³ Wąchać swój czas..., s. 14.

²⁴ T. Lubelski, *Z Samarkandy do Bystrzycy...*, s. 90.

²⁵ Krzysztof Teodor Toeplitz, *O braku i nadmiarze sztuki*, „Świat” 1960, nr 46, s. 11.

²⁶ Na temat indeksalności taśmy filmowej por. m.in. Mirosław Przyłipiak, *Obiektywizm i procedury obiektywizujące w filmie dokumentalnym*, „Principia: pisma koncepcyjne z filozofii i socjologii teoretycznej” 2000, t. XXVI.

Czas produkcji

Obraz Ziem Zachodnich w *Nikt nie woła* związany jest także z czasem produkcji. Warto osadzić omawiane dzieło w kontekście innych, kręconych mniej więcej w tym samym okresie, filmów. Andrzej Gwóźdź, analizując wybrane tytuły z przełomu lat 50. i 60., dostrzega interesujące zjawisko. Wyjawszy filmy, których akcja rozgrywa się w dużych miastach, jak Warszawa czy Łódź, główne tytuły tego okresu są ulokowane na Ziemiach Zachodnich i Północnych: na Pomorzu (*Ostatni dzień lata* [reż. Tadeusz Konwicki, 1958], *Do widzenia, do jutra* [reż. Janusz Morgenstern, 1960]), na Dolnym Śląsku (*Nikt nie woła*) czy na Mazurach (*Nóż w wodzie* [reż. Roman Polański, 1962])²⁷. Podobne spostrzeżenie czyni Lubelski na temat nurtu plebejskiego szkoły polskiej²⁸ (m.in. wybrane nowele *Świadectwa urodzenia* [reż. Stanisław Różewicz, 1961] i *Krzyża walecznych* [reż. K. Kutz 1959]). Proces „oswajania” tzw. Ziem Odzyskanych w filmie fabularnym odbywa się zatem kilkanaście lat po zakończeniu przesiedleń. Co więcej, w przeciwieństwie do wielu opisów literackich tego okresu²⁹ w wymienionych utworach tereny te przedstawiane są w sposób subtelny, neutralny, ideologicznie nieskażony, a tytuły te należą do kanonu polskiej kinematografii.

Na fali artystycznego i politycznego zainteresowania Ziemią Zachodnią Józef Hen wraz z Tadeuszem Konwickim – kierownikiem literackim zespołu filmowego „Kadr” – postanowili przenieść tam akcję *Nikt nie woła*. „Sądziłem nawet, że pomoże to w skierowaniu filmu do realizacji, ponieważ ówczesny szef kinematografii, minister Zaorski, marzył o filmie o Ziemiach Odzyskanych”³⁰. W poszukiwaniu mitu fundacyjnego, którego terenom tym brakowało, władze komunistyczne od końca wojny nakłaniały artystów do przedstawiania zachodnich i północnych obszarów Polski. W 1960 r. Władysław Gomułka mówił:

²⁷ Por. Andrzej Gwóźdź, *Über eine Neue Welle, die es vielleicht nie gab*, [w:] *Der polnische Film. Von seinen Anfängen bis zur Gegenwart*, Hrsg. Konrad Klejsa, Schamma Schahadat, Margarete Wach, Marburg 2013.

²⁸ „Reżyser potraktował scenariusz Józefa Hena – przenoszący akcję ze względów cenzuralnych z wojennego Uzbekistanu do powojennego miasteczka na Ziemiach Odzyskanych (była to, jak widać, ulubiona topografia nurtu [podkr. MS-W]) – jako okazję do artystycznego urzeczywistnienia młodzieńczej fascynacji teorią «krystalizacji uczuć» Stendhala”. Tadeusz Lubelski, *Historia kina polskiego. Twórcy, filmy, konteksty*, wyd. III, Katowice 2009, s. 207.

²⁹ Por. Rafał Żytniec, *Zwischen Verlust und Wiedergewinn. Ostpreußen als Erinnerungslandschaft der deutschen und polnischen Literatur nach 1945*, Olsztyn 2007.

³⁰ T. Lubelski, *Z Samarkandy do Bystrzycy...*, s. 87.

[Ziemie Zachodnie] czekają na pisarzy i artystów, którzy będą opiewać ich historyczne koleje, los i sprawy ludzi, którzy dźwigali i dźwigają ten kraj, tu żyją, pracują, kochają, ścierają się ze złem, budują rzeczy wielkie i trwałe. Czekają te ziemie na powieści, na filmy, na sztuki, na dzieła plastyków, które by utrwały w świadomości całego narodu ich znaczenie i pomagały narodowi pojąć głęboko ich teraźniejszość i przyszłość³¹.

W latach 1958–1970 regularnie odbywały się Zjazdy Pisarzy Ziem Zachodnich i Północnych³², ale nie przyniosły oczekiwanych efektów. W środowisku filmowym podobne spotkania nie miały miejsca, ale też było to grono ludzi skoncentrowanych głównie w Polsce centralnej (Warszawa, Łódź); jedyną większą instytucją produkcyjną na Ziemiach Zachodnich była Wytwórnia Filmów Fabularnych we Wrocławiu, lecz pracujący tam twórcy (m.in. Andrzej Wajda, Wojciech Jerzy Has) byli tylko gośćmi na Dolnym Śląsku. Powstawały więc albo utwory, które – jak opisuje Rafał Żytyniec³³ – wpisywały się w partyjne oczekiwania, ale nie przetrwały próby czasu i nie zyskały istotnej popularności wśród odbiorców, albo dzieła, które – tak jak *Nikt nie woła* i wymienione wyżej filmy – były artystycznie interesujące, lecz nie nadawały się na narrację legitymizującą obecność Polaków na Ziemiach Zachodnich. Wydaje się natomiast, że zwłaszcza dla twórców filmowych skoncentrowanych na wizualnych walorach rzeczywistości, magnesem Ziem Zachodnich i Północnych był tamtejszy krajobraz, w owym czasie rzadko eksploatowany w kinie. Prawdopodobnie nie zdawali sobie oni jednak sprawy z doniosłej roli tegoż krajobrazu w przedwojennej mitologizacji Prus Wschodnich³⁴ czy Dolnego Śląska – tym bardziej warto by dokonać ponownej analizy tych filmów w kontekście współczesnych badań nad historią regionalną zachodniej i północnej Polski. Propagandowe hasła o „prapolskich, piastowskich Ziemiach, które wróciły do macierzy”, nie miały natomiast na przełomie lat 50. i 60. takiego znaczenia, jak wcześniej. Kutz zresztą z ironią traktował piastowskie pochodzenie Zielna, sygnalizowane w filmie przez plakaty czy głos z megafonu. Reżyser podkreślał wręcz, że za plener posłużyło miasteczko husyckie³⁵.

³¹ Cyt. za: Rafał Żytyniec, *Literackie zawłaszczanie polskiego Zachodu*, „Tygiel Kultury” 2005, nr 7–9, s. 100.

³² Por. Robert Traba, Rafał Żytyniec, *Ziemie Odzyskane/utracony Heimat*, [w:] *Polsko-niemieckie miejsca pamięci, t. 1 Wspólne/osobne*, red. Robert Traba, Hans Henning Hahn, współpr. Kornelia Kończal, Maciej Górny, Warszawa 2015.

³³ Por. R. Żytyniec, *Zwischen Verlust und Wiedergewinn...*

³⁴ Por. m.in. Robert Traba, *Wschodniopruskość. Tożsamość regionalna i narodowa w kulturze politycznej Niemiec*, Poznań–Warszawa 2005, s. 218–236.

³⁵ Por. przyp. 21.

Kłopoty Kutz, związane z produkcją i przyjęciem filmu do dystrybucji, nie wynikały jednak z enigmatycznego obrazowania Ziemi Zachodnich, lecz z rezygnacji z obowiązujących wówczas konwencji realistycznych (bynajmniej nie socrealistycznych – ten nurt definitywnie skończył się w kinie po 1956 r.). Komisja Ocen Scenariuszy nie dopatrzyła się politycznych niepoprawności, narzekano jednak na słabo zakreślone motywacje bohaterów oraz brak precyzji w kreśleniu wątku miłosnego. Scenariusz został zakwalifikowany do produkcji z zastrzeżeniem, że „szereg rzeczy wymaga przepracowania”³⁶. Kutz z Wójcikiem postanowili jednak nakręcić film, który formalnie odbiegałby od przyjętych norm. Pod względem stylistycznym stworzyli nietypowe dla ówczesnego kina obrazy (m.in. zbliżenia fabularnie nieistotnych detali, niepokojąco długie ujęcia) oraz zmontowali je, odbiegając niejednokrotnie od klasycznych reguł przezroczystego montażu.

Tym filmem zmanifestowałem, że jestem wolny. – mówił reżyser – Poszedłem na całość. I choć doznałem wielkiego poniżenia, nie żałuję, bo wiedziałem, że musiałem pierdolić od siebie i rozwalić wszystko. Musiałem powiedzieć: jestem taki właśnie i robię to, czego nikt inny nie robił. Po to się uczyłem. To było moje artystyczne być albo nie być³⁷.

Podczas kolaudacji poddano film miazdzącej krytyce. „Szok był, pomówiono nas o formalizm, zgniliznę, dekadencję. [...] mówiono rzeczy straszne, że reżyser zdolny i młody, który zrobił taki dobry film realistyczny – tutaj zaprezentował się jak francuski degenerat przed śmiercią”³⁸ – opowiadał po latach Kutz. Ostateczna wersja była bardzo okaleczona, gdyż pozbawiona finalnej sceny, przedstawiającej erotyczne zbliżenie bohaterów – „pierwsza w kinie polskim scena, pokazująca nagie ciała kochanków”³⁹. Sceny tej nie sposób dziś jednak opisać ani poddać analizie, gdyż taśmy z wyciętymi fragmentami zostały zniszczone⁴⁰. *Nikt nie woła* nie był także pokazywany na żadnym festiwalu, dopiero po latach trafił na ekrany zagraniczne, wywołując skojarzenia z wielkimi dziełami nowej fali i kina autorskiego.

Lubelski omawia ponadto polityczne i historyczne konteksty literackiego pierwowzoru, czyli powieści Hena. Jak wspomniałam, pisarz przepracował w niej własne doświadczenia z pobytu w Związku Radzieckim i próby dostania się do jednej z dwóch polskich armii. Jego rzeczowy stosunek do historii

³⁶ Protokół z Komisji Ocen Scenariuszy..., s. 14.

³⁷ Cyt. za: Aleksandra Klich, *Cały ten Kutz. Biografia niepokorna*, Kraków 2009, s. 81.

³⁸ *Wąchać swój czas...*, s. 14.

³⁹ T. Lubelski, *Z Samarkandy do Bystrzycy...*, s. 93.

⁴⁰ Por. *ibidem*, s. 94.

(z jednej strony władze radzieckie stale rzucają bohaterowi kłody pod nogi, z drugiej ma on wielu przyjaciół wśród Rosjan i Uzbeków) stał na przeszkodzie opublikowania powieści w latach 50. Z relacji Lubelskiego wynika, że Hen nie zdążył ukończyć książki w najbardziej sprzyjającym momencie październikowej odwilży, później zaś wiele krytycznych fragmentów okazało się nie do przyjęcia. Ostatecznie zatem powieść ukazała się w 1990 r., a napisany w 1957 r. scenariusz jedynie przerabia pewne wątki z jej drugiej części. Zachowany zostaje motyw miłości Bożka i Leny (w filmie: Lucyny), zmianie ulegają natomiast okoliczności ich spotkania. Naświetlony przez Lubelskiego kontekst powieści wprowadza do zorientowanej historycznie analizy dodatkowy trop i uświadamia, że problemy Kutza przy realizacji *Nikt nie woła* w pewnym sensie stanowiły echa walki Hena o publikację pierwowzoru. Skądinąd pisarz podobno oburzył się, gdy zobaczył finalny efekt. Jak wielu krytyków miał żal o nadmierny estetyzm oraz odejście Kutza i Wójcika od realistycznej konwencji scenariusza⁴¹.

Czas recepcji: po premierze

Film Kutza należy do tych dzieł, wokół których rozpętała się wyjątkowo intensywna dyskusja prasowa⁴². Nie był to na przełomie lat 50. i 60. przykład odosobniony, wystarczy wspomnieć o kontrowersjach wywołanych przez filmy Andrzeja Wajdy *Kanał* (1957) i *Popiół i diament*. Krytyka filmowa była wówczas

⁴¹ Por. *ibidem*, s. 89–95.

⁴² Filmoznawcy są w badaniach recepcji uprzywilejowani, gdyż większość filmotek oraz archiwów filmowych gromadzi wycinki prasowe niemal o każdym utworze. W Polsce dodatkowym ułatwieniem jest bibliografia artykułów prasowych dostępna w serwisie www.film Polski.pl. Jako bodaj jedyni badacze kultury nie musimy, zadając pytania o odbiór utworu, wertować tysięcy gazet w zaciszach i mrokach archiwów prasowych. Takiego luksusu nie mają chyba przedstawiciele żadnej innej dyscypliny. Wspominam o tym dlatego, że mimo komfortowej sytuacji badania recepcji filmowej nie należą w Polsce do szczególnie popularnych. Tymczasem sama tylko lektura recenzji prasowych (czasem wzbogacona o analizę listów do redakcji) dostarcza ciekawych informacji zarówno na temat opinii nad badanym filmem, jak również preferencji estetycznych, języka i świadomości kulturowej epoki. Trzeba mieć, rzecz jasna, na uwadze ograniczenia wynikające z mechanizmów cenzury czy reguł panujących w różnych redakcjach. Wobec niemożliwości dotarcia do widzów sprzed pięćdziesięciu lat (kto z nich będzie dziś pamiętał, co myślał zaraz po wyjściu z kina?) materiały zachowane w prasie są w badaniach recepcji niezastąpione, nawet jeśli świadczą raczej o opiniach ówczesnych krytyków niż pozostałych odbiorców.

popularnym gatunkiem prasowym, a recenzje i omówienia repertuaru kin obecne były nie tylko w tytułach branżowych, lecz także w każdej, nawet najbardziej lokalnej, gazecie. O ile jednak dyskusje wokół dzieł Wajdy miały charakter światopoglądowy i toczyły się wokół różnic w postrzeganiu Powstania Warszawskiego i dziedzictwa Armii Krajowej, to spór na temat *Nikt nie woła* był przede wszystkim estetyczny⁴³. Recenzenci filmu Kutza rzadko oceniali postawę bohatera wobec jego (niezrealizowanej) powinności, przeważnie omawiali sam sposób filmowania. Szczególnie wiele uwagi – zwłaszcza na łamach czasopism filmowych i kulturalnych – poświęcono zdjęciom Jerzego Wójcika. Dziennikarze prasy lokalnej natomiast często zadawali pytania o sposób przedstawienia Ziemi Zachodnich.

Andrzej Szpulak pisze, że „Kutza oraz jego współpracowników, Jerzego Wójcika i Wojciecha Kilara, zaatakowano ze wszystkich stron”⁴⁴. Paulina Kwiatkowska łagodzi tę tezę, twierdząc, że *Nikt nie woła* „zebrał skrajnie spreczne recenzje”⁴⁵. Również Lubelski weryfikuje legendę „o kompletnym odrzuceniu [filmu] przez krytykę”⁴⁶, przytaczając przede wszystkim pozytywne opinie.

Dominujący ton wypowiedzi na temat *Nikt nie woła* był raczej krytyczny (co nie znaczy, że nie było od tej reguły wyjątków) i stanowi dziś wartość świadectwa kondycji polskiej krytyki filmowej tamtych lat. „Okazało się, iż nie ma tak zdecydowanego rozżewu między dyrektywami partyjnych urzędników, a ambicjami środowiska filmowego i tym bardziej opiniami recenzentów. [...] Nie liczył się szerszy, europejski kontekst współczesnego kina” – diagnozuje Szpulak. W tonie partyjnych oczekiwań pisano – to oczywiste – w „Trybunie Ludu”. Jan Alfred Szczepański grzmiał: „Polska, jaką od kiedyś pokazują nam filmowcy, nie jest prawdziwą Polską, ani z wczoraj, ani z dzisiaj”⁴⁷. Opinia dziennikarza „partyjnej tuby” nie była jednak reprezentatywna.

Co zatem pisano o filmie Kutza? Przykładem jednoznacznie negatywnej oceny jest recenzja Krzysztofa Teodora Toeplitza:

[...] trzeba stwierdzić, że jest to film artystyczny. Więcej nawet, jest to film w pewnym sensie zatruty przez artyzm. Artystyczność pobudek i rozwiązań znajduje się w nim w stadium euforycznego rozpasania. [...] W twórczym uniesieniu

⁴³ Próbę umiejscowienia stylistyki Kutza i Wójcika na tle oczekiwań i norm estetycznych przełomu lat 50. i 60. przedstawia Ewa Strzelczyk w artykule *Percepcyjne i kontekstowe kryteria analizy filmu „Nikt nie woła” Kazimierza Kutza...*

⁴⁴ A. Szpulak, *op. cit.*, s. 112.

⁴⁵ P. Kwiatkowska, *op. cit.*, s. 148.

⁴⁶ T. Lubelski, *Z Samarkandy do Bystrzycy...*

⁴⁷ Jaszcz [pseud.], *Wyprzedaż remanentów*, „Trybuna Ludu”, 2.11.1960 r., s. 7.

znajdować się musiał Kutz, pragnąc zrewolucjonizować zasady narracji filmowej i doprowadzić je do krawędzi ascezy; w stadium nawiedzenia musiał być Jerzy Wójcik, atakując niewątpliwie nowe kanony obserwacji przedmiotów i dążąc do usamodzielnienia plastycznej wizji filmu od wymogów logiki narracyjnej. [...] ekran nie wytrzymał tej niezorganizowanej eksplozji inwencji artystycznej. Powstał film na granicy bełkotu, film, któremu nie wróżę powodzenia w kinie, choć wróżę mu pozycję prekursorską wobec czegoś, co kiedyś być może nazwiemy polską nową falą⁴⁸.

Film określano niejednokrotnie mianem „awangardowego” (Stefan Morawski⁴⁹ i Ernest Bryll⁵⁰), diagnozując odejście Kutza od realizmu. Na tym też polegała owa zgodność opinii między niektórymi recenzentami a „partyjnymi urzędnikami”, o której pisze Szpulak. Mimo iż w środowisku filmowym swoboda artystyczna przełomu lat 50. i 60. była – jak na warunki PRL – nie-mała, to nadzieje rozbudzone przez popaździernikową odwilż szybko osłabły. Gomułkowska „mała stabilizacja” oznaczała między innymi powrót do doktryny realizmu. Nawet jeśli nie był to realizm socjalistyczny, to wszelkie tendencje „awangardowe”, co w domyśle oznaczało: naśladujące zepsute zachodnie wzorce, były niechętnie widziane.

Dla równowagi należy przytoczyć ostrożne pochwały Kutza, które wyrazili między innymi Aleksander Jackiewicz i Bolesław Michałek. Jackiewicz pisał, że *Nikt nie woła* jest „śmiałym eksperymentem i zapowiedzią niebłahych możliwości autorów”⁵¹, Michałek zaś – w artykule o znamienym tytule *Znowu awantura o polskie filmy* – że Kutz „łamie dawne normy, lecz zastępuje je innymi [...] idzie w stronę «czystych» kompozycji albumowych (zresztą z bardzo dobrego albumu)”⁵². W tekście Michałka czytelne były aluzje do wcześniejszych recenzji, nie zgadzał się on z krytykami koncentrującymi się na stronie formalnej filmu. Mimo że jest to sprawa zaznaczona przez autora bardzo delikatnie, to wydaje się, iż artystyczne ambicje twórców i podążanie za nurtami dominującymi w kinie zagranicznym uważał za rzecz godną pochwały. Pozytywnie oceniał więc nie tylko kadry Wójcika, ale także spajający dramaturgię całego filmu wątek strachu.

Na szczególną uwagę zasługują obszerne artykuły Ernesta Brylla i Stefana Morawskiego, które stanowią raczej krytyczne metakomentarze do samej dyskusji o filmie Kutza niż jego recenzje. W oczy rzucają się pojęcia „nowoczesność”

⁴⁸ K.T. Toeplitz, *op. cit.*

⁴⁹ Stefan Morawski, *Nowoczesność czy snobizm?*, „Film” 1960, nr 49, s. 10–11.

⁵⁰ Ernest Bryll, *Niebezpieczeństwa „moderny”*, „Ekran” 1960, nr 50, s. [b.d.].

⁵¹ Aleksander Jackiewicz, *Gdyby Maciek nie zabił Szczuki*, „Film” 1960, nr 47, s. 7.

⁵² Bolesław Michałek, *Znowu awantura o polskie filmy*, „Nowa Kultura” 1960, nr 47, s. 8.

i „moderna” jako kategorii analizy *Nikt nie woła*. Bryll słowo „moderna” pisze w cudzysłowie, zaznaczając ironiczny stosunek do tego terminu. Wywodzi go „z najgorszego chyba dla naszej kultury [...] okresu, jakim były czasy Młodej Polski”⁵³. Drażni go, jak się zdaje, idea *l’art pour l’art*, odejście od „normalnego ziemskiego odczuwania”⁵⁴, które dostrzega w liryce Młodej Polski, przeciwstawiając ją Awangardzie pisanej wielką literą. Awangarda, szczególnie radziecka, co Bryll podkreśla na przykładzie Eisensteina i Wiertowa, jest zjawiskiem pozytywnym, rozemocjonowana poezja Młodej Polski stanowi zaś przejaw oderwanego od rzeczywistości wynaturzenia. I właśnie jako dziedzictwo tej ostatniej tendencji postrzega Bryll *Nikt nie woła*. Jego zdaniem próba Kutza, by nakręcić inspirowane Stendhalem „studium miłości wyizolowanej”⁵⁵, sprawia, że jest to film „bardzo niedobry”⁵⁶. Ponadto reżyser – w opinii Brylla – stara się „wyrugować” z zasadniczej akcji filmu „uwarunkowania społeczne”⁵⁷. Rzeczywiście, są one zaznaczone bardzo subtelnie, ale mimo wszystko chyba czytelnie, skoro większość ówczesnych recenzentów dostrzegła próby nakreślenia polskiego osadnictwa na Ziemiach Zachodnich, jak i odczytała aluzje do postaci Maćka Chełmickiego.

W obliczu sporu o *Nikt nie woła* głos zabrał estetyk, Stefan Morawski, jeden z głównych ówczesnych teoretyków „moderny” i „nowoczesności”. Morawski wskazał przede wszystkim słabości argumentacyjne pozostałych recenzentów. „Nie można [...] atakować *Nikt nie woła* za to, że n i e j e s t filmem realistycznym [...]. Ponieważ jednak filmy mogą i mają być r ó ż n e, nie sędzę, by należało wszystko podciągać pod jeden strychulec. To nie jest autentyczna krytyka danego utworu, lecz krytyka postulatywna ponad nim”⁵⁸. Autor dowodził, że zdradzający artystyczne aspiracje film Kutza zamiast tworzyć nowe środki lub wykorzystywać je w sposób odmienny i indywidualny, powiela „chwyty awangardy naszego stulecia”⁵⁹. Słowo „awangarda” pisze jednak małą literą i nie zawęża do wybranych tendencji literatury i filmu lat 20. XX w., lecz traktuje znacznie szerzej, włączając w to – jak można się domysleć – również estetykę nowej fali. Wywołana przez *Nikt nie woła* debata, w której wzięła udział czołówka polskich krytyków filmowych przełomu lat 50. i 60., pozwala zatem nie tylko zrekonstruować sprzeczne opinie na temat filmu Kutza, ale też unaocznia

⁵³ E. Bryll, *op. cit.*

⁵⁴ *Ibidem.*

⁵⁵ Więcej na ten temat pisze P. Kwiatkowska, *op. cit.*

⁵⁶ E. Bryll, *op. cit.*

⁵⁷ *Ibidem.*

⁵⁸ S. Morawski, *op. cit.*, s. 10.

⁵⁹ *Ibidem*, s. 11.

ówczesne funkcjonowanie kluczowych pojęć estetycznych: „realizm”, „awan-garda”, „moderna” czy „nowoczesność”. W tle tych opinii pobrzmiewa natomiast recepcja rodzących się wtedy w Europie nowych fal w kinie.

Z nowofalowym wątkiem wiąże się także pozycja *Nikt nie woła* w polskiej historiografii filmowej. Skoro Kutz kreśli swojego bohatera jako przeciwieństwo Maćka Chelmskiego, zrozumiałe wydaje się przyporządkowanie tego tytułu do szkoły polskiej, a dokładniej do jej nurtu plebejskiego (Bożek nie odwołuje się do romantyczno-patriotycznych tradycji, a ważną rolę w filmie odgrywa powojenny trud codziennego życia). Recenzentka „Dziennika Zachodniego” pisała wprawdzie, że „widz jest zaskoczony i nie bardzo rozumie, kto, kogo, za co i dlaczego ściga”⁶⁰, ale był to głos odosobniony. Z lektury pozostałych omówień wynika, że powody ucieczki Bożka były dla odbiorców oczywiste. Tematycznie *Nikt nie woła* pasuje więc do pozostałych dzieł szkoły polskiej, nie tylko dlatego, że wchodzi w dialog z jej klasykiem, lecz także przez nieustannie wyczuwalny ciężar wspomnień i potrzebę bohatera, by raz na zawsze rozprawić się z przeszłością. Formalne nowatorstwo *Nikt nie woła* sprawia, że film ten bywa lokowany w specyficznej formacji „polskiej nowej fali, której nie było”⁶¹, razem z *Nożem w wodzie* Polańskiego, *Do widzenia do jutra* Morgensterna czy *Rysopisem* (1965) Jerzego Skolimowskiego. Dominacja dyskusji prasowej przez argumenty estetyczne i pomijanie czytelnej polemiki z *Popiołem i diamentem* (Jackiewicz, na przykład, zatytułował recenzję *Gdyby Maciek nie zabił Szczuki*, ale w zasadzie w tekście przemilczał tę paralelę⁶²) pokazuje, że film ten paradoksalnie przynależy zarazem do szkoły polskiej, jak i do grupy dzieł odwracających się od niej. „Musiałem sobie znaleźć oponenta we własnym domu”⁶³ – mówił Kutz na temat swojego pełnego sprzeczności stosunku do dorobku szkoły polskiej.

⁶⁰ Teresa [brak nazwiska], *Nowy film Kutza i czechosłowacki western*, „Dziennik Zachodni”, 17.12.1960 r., s. [b.d.].

⁶¹ Por. Łukasz Ronduda, Barbara Piwowska (red.), *Polish New Wave. The History of a Phenomenon that Never Existed. Polska Nowa Fala. Historia zjawiska, którego nie było*, Warszawa 2008.

⁶² Por. A. Jackiewicz, *op. cit.* Trop ten wykorzystał natomiast w swojej recenzji redaktor „Trybuny Robotniczej”. „Miał to być w pierwotnym założeniu film, który by kontynuował konflikt z *Popiołu i diamentu*: co by było, gdyby Maciek Chelmski nie zabił Szczuki, gdyby nie wykonał rozkazu bandy reakcyjnej? Jednak «w praniu» wyszło inaczej: akcja rozgrywa się w przygodach miłosnych młodego chłopca [...]”. ZeD [brak imienia i nazwiska], *Widzowie nie są winni!*, „Trybuna Robotnicza” (Katowice), 19.12.1960 r., s. [b.d.]. Kutz, oczywiście, świadomie omija trudny temat „bandy reakcyjnej”, czyli AK.

⁶³ Cyt. za: Tadeusz Sobolewski, *Kazimierz Kutz – śląski romantyk*, „Kino” 1990, nr 3.

W odróżnieniu od krytyków z prasy kulturalnej i filmowej, recenzenci z dzienników lokalnych i społeczno-politycznych nawiązywali do oczekiwań na filmowy epos o tzw. Ziemiach Odzyskanych. Wielu z nich krytykowało odejście Kutza od realistycznej poetyki i portretowania społeczności dolnośląskiego miasteczka. Redaktor „Trybuny Ludu” krytykował obraz „miasta na Ziemiach Zachodnich”:

[...] bez żadnej nadziei, a ludzie bezbronni, skrachowani, samotni, okropnie samotni, nie ma szabrowników [krytyk chyba nie oglądał filmu wystarczająco uważnie – MS-W], ale nie ma też władzy, nie ma idei [...] pierwsza fala repatriantów i rozczarowania. Z początku miasto z mapy i historii. Ale prędko miasto zaczarowane i ludzie w nim starannie... niedobrani⁶⁴.

W „Gazecie Robotniczej” można było z kolei przeczytać:

Z początku chciałoby się powiedzieć: mamy nowy film o Ziemiach Zachodnich. Bo oto obserwujemy małe miasteczko z 1945 r., do którego zjeżdżają tłumy ludzi w poszukiwaniu pracy, czy przygód. Drobne realia: podróż na dachu pociągu, zatłoczone dworce, pracownicy PUR-u, migawki z działalności szabrowników – układają się w klimat jakże bliski tamtym czasom. Później faktycznie przenosimy się gdzie indziej. Wszystko jedno gdzie. Bo poza pojęciem geograficznym z klimatu Ziemi Zachodnich nie pozostaje nic⁶⁵.

Nikt nie woła wywoływał zatem pełne sprzeczności opinie nie tylko ze względu na formę – przedstawiał Ziemię Zachodnią i zarazem ich nie przedstawiał; należał do nurtu szkoły polskiej i zarazem do niej nie należał, był wreszcie oceniany jako film zarazem zły i dobry. Wyjawszy pojedyncze postaci, jak na przykład Stefana Morawskiego czy Aleksandra Jackiewicza, krytycy starali się określić swoją pozycję wśród przedstawicieli tej czy innej tezy. Trzeba było spojrzeć z dystansu czasowego, by owe paradoksy uznać za immanentne cechy filmu, świadczące o jego wyjątkowości. Dostrzegł je w krótkim omówieniu Oskar Sobański, który zapowiadając telewizyjną emisję w 1992 r., napisał:

Można się w *Nikt nie woła* długo doszukiwać aluzji: do sytuacji po-akowskiej młodzieży, do sytuacji repatriantów ze Wschodu, do konfliktów, nurtujących społeczność osadników na Ziemiach Odzyskanych. To wszystko w filmie jest – i nie ma tego zarazem, a raczej jest nieważne⁶⁶.

⁶⁴ Jaszcz [pseud.], *op. cit.*

⁶⁵ Z.[brak pełnego imienia] Masarski, *Nadziejom na przekór*, „Gazeta Robotnicza” (Wrocław) 1960, nr 45, s. [b.d.].

⁶⁶ Oskar Sobański, *Nikt nie woła*, „Film” 1992, nr 17, s. [b.d.].

Czas recepcji: współcześnie

Współczesna perspektywa recepcji *Nikt nie woła* wpisana jest we wszystkie pozostałe, gdyż przedstawiony tu podział dokonywany jest z dzisiejszego punktu widzenia. Różnice między spojrzeniami „wtedy” i „dziś” są w wypadku filmu Kutza wyjątkowo widoczne. Nawiązał do nich w cytowanym tu wywiadzie *Wąchać swój czas*, którego jesienią 1980 r. udzielił Teresie Krzemień z tygodnika „Kultura”. Na fali Solidarnościowego rozluźnienia politycznego reżyser snuje więc opowieść o historii *Nikt nie woła*, ingerencjach cenzury, ale także o tym, jak film ten – mimo braku akceptacji ze strony wszelkich władz – stał się dziełem kanonicznym, „pozycją szkolną, na której reżyserzy w Łodzi do dzisiaj się uczą”⁶⁷. W momencie udzielania tego wywiadu Kutz miał nadzieję, że nie będzie już musiał doświadczać podobnych ograniczeń i ingerencji, jak przy realizacji *Nikt nie woła*: „Czuję się u progu rajy jakiegoś, w którym ludzie żyją naprawdę tym, czym żyją, do wszystkiego mają dostęp, wypowiadają się swobodnie. Znosi się na to, prawda?”⁶⁸ Na pełne spełnienie tego życzenia trzeba było czekać jeszcze dekadę. Ale czy nowy kontekst recepcji omawianego filmu zmienił jego odczytanie?

Tadeusz Lubelski pisze „Kiedy patrzę z dzisiejszej perspektywy, sądzę, że generalny ton ówczesnej krytyki wypada utrzymać w mocy”⁶⁹, ale ideologiczne zarzuty oraz oczekiwanie realistycznej poetyki tracą dziś na znaczeniu. Sam Kutz twierdzi: „[...] nikt nie jest w stanie dziś zrozumieć, co w tym lirycznym filmie było wywrotowego”⁷⁰, a Elżbieta Baniewicz – badaczka twórczości reżysera – zauważyła: „Dziś widać lepiej, w jak dużym stopniu *Nikt nie woła* był filmem-wyzwaniem, estetyczną prowokacją mającą na celu sformułowanie nowego języka filmowego”⁷¹.

W historycznie zorientowanej analizie *Nikt nie woła* istotne są zarówno współczesne badania nad dziejami dolnośląskich miast i miasteczek, o których wspominałam w części poświęconej czasowi akcji, jak również język, jakim teksty kultury współczesnej mówią o Ziemiach Zachodnich. Pojęciem dominującym ten dyskurs jest obecnie „poniemieckość”. Gdy mowa o *Nikt nie woła*, termin ten nabiera znaczenia dopiero, gdy oglądamy go, znając gdańskie powieści Pawła Huellego i Stefana Chwina, wrocławskie kryminały Marka Krajewskiego czy dolnośląskie opowieści Olgi Tokarczuk. W zestawieniu z kreślonym w ich

⁶⁷ *Wąchać swój czas...*, s. 14.

⁶⁸ *Ibidem*.

⁶⁹ T. Lubelski, *Z Samarkandy do Bystrzycy...*, s. 95.

⁷⁰ Kazimierz Kutz, *Klasy i ścinki: mój alfabet filmowy i nie tylko*, Kraków 1999, s. 223.

⁷¹ Elżbieta Baniewicz, *Kazimierz Kutz: Z dołu widać inaczej*, Warszawa 1994, s. 21.

książkach toposem trwałości poniemieckiej kultury materialnej znaczący staje się rozkład Zielna. Wyobrażenie solidnych niemieckich domów czy mebli kontrastuje z chatą, do której wprowadza się Bożek. Jest w niej tylko stół, dwa rozpadające się krzesła, metalowe łóżko z zapadającym się materacem. „Rudera” – mówi Bożek, gdy tam wchodzi, a Lucyna pyta: „Nie mogłeś znaleźć lepszego? [...] to się zawali”. Jednak w oficjalnym dyskursie lat 50. i 60. Ziemię Zachodnie nie były wcale poniemieckie, ale rdzennie polskie – tym bardziej należy podkreślić drobne sygnały niemieckiej przeszłości Zielna: mężczyznę na dworcu, który mówi po niemiecku, książki Heinego czy przedmioty w mieszkaniu Niury i na pchlim targu. Na uwagę zasługują także „pomniczek” Bismarcka i roztrzaskany portret Hitlera – wprawdzie wykreślone z filmu, ale pozostawione w scenariuszu, opublikowanym w lipcu 1960 r. – trzy miesiące przed premierą.

Mimo że obecna wiedza i doświadczenia kulturowe modyfikują spojrzenie na film Kutza, to zakorzenionej w dzisiejszej kulturze „prywatnej archeologii” oraz tendencji do pisania osobistych historii małych ojczyzn nie da się przenieść na utwór sprzed pięćdziesięciu lat. Widać w nim jedynie drobne zwiastuny późniejszej poetyki Kutza, który konsekwentnie unikał repertuaru narodowych mitów, odwoływał się natomiast do historii regionalnej. Film, koncentrując się na emocjach bohaterów, zachowuje daleko idącą neutralność w kwestiach politycznych. Sprawa akowskiej przeszłości Bożka jest ledwie zaznaczona, wątek niemiecki pojawia się wyłącznie w mało znaczących epizodach, reżyser nie wikła się także w kwestie „odwiecznej polskości” Dolnego Śląska. Tłem *Nikt nie woła* jest żmudny proces formowania się nowej społeczności: „Nie historia narodowa stanowi tło jego [Bożka] dramatu, ale rzeczywistość kształtująca się na jego oczach”⁷² – pisał w 1999 r. Tadeusz Sobolewski.

Z dzisiejszej perspektywy uwagi domaga się krytykowana w 1960 r. estetyka *Nikt nie woła*. Przyzwyczajeni jesteśmy do filmów dalece bardziej nieklasycznych, więc nazywanie dzieła Kutza „awangardowym” wydaje się obecnie przesadą. Jednocześnie lektura opinii współczesnych widzów, wypowiadających się na forach internetowych, pokazuje, że niekonwencjonalne zdjęcia Jerzego Wójcika, nieciągły montaż i kontrapunktowa muzyka Wojciecha Kilara nadal stanowią o atrakcyjności filmu dla odbiorców: „warstwa wizualna, wielkie wrażenie; muzyka świetnie się komponowała; ale to chyba tyle”⁷³ – pisze jeden z internautów. *Nikt nie woła* do dziś porównywany jest z nakręconą w tym samym roku *Przygodą* (*L'avventura*) Michelangelo Antonioniego. Jest to zresztą jeden z najtrwalszych lejtmotywów w opiniach o filmie Kutza.

⁷² T. Sobolewski, *op. cit.*

⁷³ Por. forum dyskusyjne portalu www.filmweb.pl [dostęp 12.09.2017].

Przy okazji porównań do klasyki kina warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną paralelę – *Przed rewolucją* (*Prima della rivoluzione*, 1964) Bernardo Bertolucciego. Film ten został nakręcony na motywach *Pustelni parmeńskiej* Stendhala. Poetyka pisarza, który inspirował młodego Kutza, jest odczuwalna także u Bertolucciego, którego bohaterowie – tak samo jak Lucyna i Bożek – snują się po małym miasteczku i roztrząsają emocjonalne dylematy na tle odrapanych murów. Nie mam informacji, czy Bertolucci widział *Nikt nie woła* – w świetle zakazu zagranicznej dystrybucji filmu byłoby to mało prawdopodobne. Oba dzieła, czerpiące ze Stendhalowskiej estetyki, warto by jednak poddać analizie porównawczej.

Zakończenie

Zaproponowane cztery płaszczyzny analizy *Nikt nie woła* pozwalają uporządkować materiał w zależności od kontekstu historycznego. Omawiając filmy z dzisiejszej perspektywy, gubimy czasem specyficzne uwarunkowania czasu produkcji i czasu recepcji, które zmieniają spojrzenie na świat przedstawiony. Szczególnej uwagi domaga się problematyka odbioru dzieła filmowego, gdyż wynika on często z norm i wzorców kulturowych epoki. Uwzględnienie w analizie filmowej materiałów pokrewnych, takich jak: archiwalia (np. protokoły Komisji Ocen Scenariuszy), recenzji prasowych, opinii internetowych pozwala umieścić utwór w szerszym kontekście instytucjonalnym, estetycznym i historycznym. W ten sposób badania filmoznawcze mogą stać się integralną częścią interdyscyplinarnej sieci, łączącej perspektywy socjologii, antropologii, literaturoznawstwa, filozofii czy *last but not least* historii (w tym historii kultury i historii sztuki).

Bibliografia

- [brak nazwiska] T., *Nowy film Kutza i czechosłowacki western*, „Dziennik Zachodni”, 17.12.1960 r.
- Baniewicz E., *Kazimierz Kutz: Z dołu widać inaczej*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1994.
- Borodziej W., Ciesielski S., Kochanowski J., *Wstęp*, [w:] *Przesiedlenie ludności polskiej z Kresów Wschodnich do Polski 1944–1947*, red. S. Ciesielski, Neriton, Warszawa 1999.
- Bryll E., *Niebezpieczeństwa „moderny”*, „Ekran” 1960, nr 50.

- Gwóźdź A., *Über eine Neue Welle, die es vielleicht nie gab*, [w:] *Der polnische Film. Von seinen Anfängen bis zur Gegenwart*, Hrsg. K. Klejsa, Sch. Schahadat, M. Wach, Schüren, Marburg 2013.
- Hen J., *Nikt nie woła. Scenariusz filmowy*, „Dialog. Miesięcznik poświęcony dramaturgii współczesnej, teatralnej, filmowej, radiowej” 1960, nr 7.
- Jackiewicz A., *Gdyby Maciek nie zabił Szczuki*, „Film” 1960, nr 47.
- Jaszcz [pseud.], *Wyprzedaż remanentów*, „Trybuna Ludu”, 2.11.1960 r.
- Klich A., *Cały ten Kutz. Biografia niepokorna*, Znak, Kraków 2009.
- Koselleck R., *„Przestrzeń doświadczenia” i „horyzont oczekiwań” – dwie kategorie historyczne*, tłum. W. Kunicki, [w:] idem, *Semantyka historyczna*, wyb. i oprac. H. Orłowski, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2001.
- Kutz K., *Klasy i ścinki: mój alfabet filmowy i nie tylko*, Znak, Kraków 1999.
- Kwiatkowska P., *Krystalizacja uczuć w obrazie filmowym. O „Nikt nie woła” Kazimierza Kutza*, „Kwartalnik Filmowy” 2008, nr 64.
- Lubelski T., *Historia kina polskiego. Twórcy, filmy, konteksty*, Videograf II, Katowice 2009.
- Lubelski T., *Z Samarkandy do Bystrzycy, czyli o perypetiach filmu „Nikt nie woła”*, [w:] *„Szkoła polska” – powroty*, red. E. Nurczyńska-Fidelska, B. Stolarska, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 1998.
- Masarski Z., *Nadziejom na przekór*, „Gazeta Robotnicza” (Wrocław), nr 45.
- Michalek B., *Znowu awantura o polskie filmy*, „Nowa Kultura” 1960, nr 47.
- Morawski S., *Nowoczesność czy snobizm?*, „Film” 1960, nr 49.
- Ociepka B., *Niemcy na Dolnym Śląsku w latach 1945–1970*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1994.
- Przylipek M., *Obiektywizm i procedury obiektywizujące w filmie dokumentalnym*, „Principia: pisma koncepcyjne z filozofii i socjologii teoretycznej” 2000, t. XXVI.
- Ronduda Ł., Piwowarska B. (red.), *Polish New Wave. The History of a Phenomenon that Never Existed. Polska Nowa Fala. Historia zjawiska, którego nie było*, Instytut Adama Mickiewicza/Zamek Ujazdowski, Warszawa 2008.
- Sobański O., *Nikt nie woła*, „Film” 1992, nr 17.
- Sobolewski T., *Kazimierz Kutz – śląski romantyk*, „Kino” 1990, nr 3.
- Strzelczyk E., *Percepcyjne i kontekstowe kryteria analizy filmu „Nikt nie woła” Kazimierza Kutza*, „Studia Filmoznawcze” 1990, nr IX.
- Szaynok B., *Ludność żydowska na Dolnym Śląsku 1945–1950*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2000.
- Szpułak A., *„Nikt nie woła” Kazimierza Kutza – rewolucja słabo kamuflowana*, [w:] *Widziane po latach. Analizy i interpretacje filmu polskiego*, red. M. Hendrykowska, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2000.
- Toeplitz K.T., *O braku i nadmiarze artyzmu*, „Świat” 1960, nr 46.

- Traba R., *Wschodniopruskość. Tożsamość regionalna i narodowa w kulturze politycznej Niemiec*, Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk/Instytut Studiów Politycznych PAN, Poznań–Warszawa 2005.
- Traba R., Żytyniec R., *Ziemie Odzyskane/utracony Heimat*, [w:] *Polsko-niemieckie miejsca pamięci, t. 1 Wspólne/osobne*, red. R. Traba, H.H. Hahn, współpr. K. Kończal, M. Górny, Scholar, Warszawa 2015.
- Wąchać swój czas. Z Kazimierzem Kutzem rozmawia Teresa Krzemień, „Kultura” 1980, nr 47.
- ZeD [pseud.], *Widzowie nie są winni!*, „Trybuna Robotnicza” (Katowice), 19.12.1960 r.
- Żytyniec R., *Literackie zawłaszczanie polskiego Zachodu*, „Tygiel Kultury” 2005, nr 7–9.
- Żytyniec R., *Zwischen Verlust und Wiedergewinn. Ostpreußen als Erinnerungslandschaft der deutschen und polnischen Literatur nach 1945*, Borussia, Olsztyn 2007.

Kamila Żyto

DYSKRETNY UROK BURŻUAZJI LUISA BUÑUELA – MIĘDZY DWOMA PARADYGMATAMI SZTUKI

„absurdalna jest konfrontacja tego, co irracjonalne, i oszalałego pragnienia jasności, którego wołanie rozlega się w najgłębszej istocie człowieka”¹.

Dyskretny urok burżuazji (*Le charme discret de la bourgeoisie*, 1972) – jedno z ogniw trylogii Luisa Buñuela, w skład której wchodzi także *Widmo wolności* (*Le fantôme de la liberté*, 1974) i *Mroczny przedmiot pożądania* (*Cet obscur objet du désir*, 1977) – jest filmem poprzez swą konstrukcję narracyjną oddającym odczucie czasu doświadczanego w labiryncie, czyli przestrzeni, której struktura jest absurdalna. Realizacja ta łączy wczesne fascynacje i poszukiwania Buñuela, które zaowocowały obrazami surrealistycznymi z jego późniejszym zamiłowaniem do kina klasycznego, szczególnie wyraźnie obecnym w dziełach z tak zwanego „okresu meksykańskiego”, powszechnie ocenianego jako spadek formy, objaw artystycznego konformizmu oraz porzucenie młodzieńczych ideałów².

¹ Albert Camus, *Mit Syzyfa*, [w:] idem, *Eseje*, tłum. Joanna Guze, Warszawa 1971, s. 106.

² Innego zdania jest Ernest Wilde, który pozytywnie wypowiada się chociażby o filmie *Zbrodnicze życie Archibalda de la Cruz* (*Ensayo de un crimen*, 1955), krytycznie zaś ocenia surrealistyczną twórczość reżysera. Badacz pisze: „Rewolucja, której Buñuel dokonał w swoich dwóch pierwszych filmach, opiera się zatem na fizycznym zniszczeniu fabuły, na uczynieniu jej przedmiotem (w swej «widzialności» w opowiadaniu), ale nie na moralnej kompromitacji, która w jakiś sposób uzasadniałaby to zniszczenie. Kompromitacji można dokonać jedynie poprzez jednoczesne zastosowanie fabuły w opowiadaniu i ukazanie jej dwuznaczności, ale nie przez zniszczenie, które samo w sobie nie może być twórcze i dlatego wczesne filmy Buñuela były właściwie efemery-

Dyskretny urok burżuazji jest zatem filmem sytuującym się pomiędzy dwoma paradygmatami sztuki, gdyż stanowi swoistego rodzaju kompromis między **klasycznym** dążeniem do narracyjnej ciągłości, wypracowanym przez kino stylu zerowego, a jej brakiem, manifestowanym i znajdującym swą realizację w obrębie sztuki **awangardowej**, między innymi, pod auspicjami filmowego surrealizmu, który na poziomie struktury dzieła opiera się o zasadę asocjacji i automatyzmu swobodnych skojarzeń. Jak pisze Jerzy Płażewski

Film, jak go prezentował sam reżyser, „zaczyna się od jednego snu i wpada w drugi; wydaje się, że to rzeczywistość, a jesteśmy wewnątrz urojenia”. Istotnie ustawiczny test zadawany widzowi przez przeciąg całego filmu, polega na zgadywaniu: kto w czym śnie jest nam prezentowany i gdzie znajduje się granica między czymś wyobrażeniem a rzeczywistością³.

Nieco dalej posuwa się Adam Garbicz, który twierdzi, że:

Bohaterowie [...] przeżywają w pamflecie Buñuela ciąg przygód we śnie i na jawie, który nie ma początku ni końca, a nawet z trudem daje się rozdzielić na rzeczywiste (jeżeli coś tu w ogóle jest rzeczywiste), wyobrażone, śnione we śnie kogoś innego⁴.

Badaczy próbujących analizować film łączy przekonanie o niejasności ontologicznego statusu przedstawionych rzeczywistości oraz ich wielości. Inaczej jednak opisują oni relacje zachodzące pomiędzy owymi światami przedstawionymi. Narracja poddana zostaje dyktatowi labiryntowej struktury. Podkreślić należy także i to, że współcześnie zarówno absurd, jak i narracyjny błędnik opierają się na ontologicznej niepewności. Sygnalizuje to Leszek Kleszcz, pisząc:

W miarę jak rozchodziła się w świadomości ludzi wieść o „śmierci Boga”, absurd epistemologiczny zaczął przeistaczać się w absurd ontologiczny. Zrodziło się przerażające przypuszczenie, że niespójność, przypadkowość, brak porządku, bezsens, a więc cechy, które do tej pory przypisywano źle zbudowanym zdaniom i nieprzemyślanym opiniom, być może są cechami świata, w jakim żyjemy [...] ⁵.

dami w swej historycznej samotności. Przy takim podejściu do problemu komercyjnej twórczości reżysera ujawnia się ważność pewnych dokonań Buñuela w tym okresie”. Ernest Wilde, *Luis Buñuel – przeciw fetyszowi fabuły*, [w:] *Studia z poetyki historycznej filmu*, red. Alicja Helman, Tadeusz Lubelski, Katowice 1983, s. 158.

³ Jerzy Płażewski, *Jak być surrealistą w sztuce filmowej*, „Kino” 1979, nr 7, s. 45.

⁴ Adam Garbicz, *Kino wehikuł magiczny. Przewodnik osiągnięć filmu fabularnego. Podróż czwarta 1967–1973*, Kraków 2003, s. 446.

⁵ Leszek Kleszcz, *Pochwała absurdu*, [w:] *Absurd w filozofii i literaturze*, red. Ryszard Różanowski, „Acta Universitatis Wratislaviensis”, nr 2002, Filozofia XXXIII, Wrocław 1998, s. 14.

Aby móc wskazać zabiegi stosowane przez Buñuela w celu ukonstytuowania labiryntu narracyjnego i dookreślić znaczenia semantyczne, jakie struktura ta wspiera i ewokuje w tym konkretnym wypadku, konieczne jest dookreślenie charakteru rzeczywistości, która, jak już zostało powiedziane, jest w dużym stopniu oniryczno-surrealistyczna, lecz pokazuje świat początkowo definiowanym jako „obiektywny”.

Na strukturę *Dyskretnego uroku burżuazji* składają się cztery różniące się poziomem erozji rzeczywistości przedstawionej i stopniem prawdopodobieństwa rodzaje obrazów.

Motyw drogi

W filmie hiszpańskiego mistrza trzykrotnie powraca motyw drogi, którą wędruje szóstka bohaterów – tytułowych burżujów – ubranych wciąż w te same stroje. Bohaterowie pomimo wyraźnego zaangażowania w marsz zdają się nie posuwać do przodu. Szosa, którą przemierzają, ciągnie się wśród bezkresnych pól. Widz nie zna przyczyny tego marszu ani jego celu (jeśli takowy w ogóle istnieje). W ścieżce dźwiękowej, kiedy opisywany wizualny lejtmotyw pojawia się na ekranie po raz trzeci i ostatni, słychać odgłos przelatującego samolotu niewidocznego w kadrze. Jest to jedyny element w jakikolwiek sposób łączący motyw drogi z resztą filmu. Wcześniej słyszymy bowiem, jak odgłos ten zagłusza rozmowę telefoniczną. Nie wiadomo nic o przestrzennym lub czasowym usytuowaniu fragmentu filmowej rzeczywistości przedstawiającego wędrowkę bohaterów wobec innych jej odsłon, brak jest też jakichkolwiek przyczynowo-skutkowych przesłanek łączących te ujęcia z innymi zaprezentowanymi w filmie epizodami z życia burżuazji. Status ontologiczny lejtmotywu drogi jest niemożliwy do ustalenia. Z jednej strony nie istnieją żadne przesłanki wskazujące na oniryczny, imaginacyjny czy nierealny charakter przedstawionej sytuacji, bowiem jako autonomiczna, zamknięta całość rządzi się ona prawami logiki, która nie jest zakłócana. W żaden sposób nie zostaje naruszona spójność sceny, nic widza nie dziwi i nie niepokoi. Z drugiej jednak strony trudno obrazowi marszu przypisać status *quasi-rzeczywistości* o charakterze obiektywnym. Odbiorca musiałby bowiem przyjąć, że *Dyskretny urok burżuazji* to film, w którym nic się nie dzieje i który nie opowiada o niczym prócz daremnej wędrowki grupy bohaterów. Ujęcia prezentujące ją mają charakter arbitralny i na pierwszy rzut oka są słabo wykorzystane w podstawowej strukturze dzieła. Uznane zostają najczęściej za nośnik znaczeń dodatkowych, swoistego rodzaju poboczny komentarz do tego, co się wydarza bohaterom w pozostałych partiach filmu, choć przecież ich klarowność i jasność, brak technik dezorientacyjnych (zarówno przedmiotowych,

jak i nieprzedmiotowych⁶) skłania do postawienia tezy, że to powracający obraz drogi i wędrujących nią postaci jest zasadniczą, bo mogącą uchodzić za obiektywną, częścią dzieła Buñuela.

Przyjrzyjmy się jednak proponowanym odczytaniom tej sceny. Adam Garbicz pisze:

[Burżuazja – KŻ] Jest też niezniszczalna, co demonstrowa przewodni motyw filmu: idzie sobie żywo słoneczną drogą, nie zważając na cokolwiek wokół i nic a nic się nie męczy, choć nie osiąga też żadnego celu⁷.

Inaczej interpretuje tę scenę Płazewski, który odmawia jej symbolicznego charakteru. Byłby on bowiem – zdaniem krytyka – niezgodny z surrealistycznymi korzeniami reżysera. Nie chodzi według recenzenta o symbol „marszu bez celu” czy „marszu w miejscu” ani o literacką metaforę. Powracający refren wizualny polega

raczej na ogólniejszym wyrażeniu podskórnego niepokoju, który zmusza burżuazję do gorączkowych wysiłków mających odwrócić jej historyczną klęskę⁸.

Na niemożność jednoznacznego odczytania znaczenia sceny wskazuje Wanda Wertenstein w artykule *Pakt z diabłem albo wdzięk zwątpienia*. Zastanawia się ona, czy:

[Buñuel – KŻ] powracającą sceną-refrenem chce podsunąć myśl, że droga burżuazji prowadzi donikąd. A może, bo plan jest **wieloznaczny** [podkr. – KŻ], chce powiedzieć coś wręcz przeciwnego, że jest niezniszczalna?⁹

Zasadniczy sens opisywanego motywu tkwi, moim zdaniem, w samym fakcie jego pojawiania się (i to trzykrotnego). Redundantność i powtarzalność ujęcia szosy oraz przedstawiona w nim wędrownia grupy bohaterów, która zdaje się nie tyle nie mieć celu (wszak może on być ukryty), co nie przynosić postępu i zmiany, jest wizualnym reprezentantem drogi przez labirynt: mozolnej, monotonnej, wyczerpującej, pozornie bezcelowej – a może celowo właśnie takiej – pozbawionej sensu, daremnej i błędnej. Każdorazowo jego pojawienie się „wybija” nas z filmowego dyskursu, w który, jako widzowie wyedukowani

⁶ Odwołuję się tu do terminologii stosowanej przez Andrzeja Zalewskiego w jego książce poświęconej kinu postmodernistycznemu. Zob. Andrzej Zalewski, *Strategiczna dezorientacja. Perypetie rozumu w fabularnym filmie postmodernistycznym*, Warszawa 1998.

⁷ A. Garbicz, *op. cit.*, s. 446.

⁸ J. Płazewski, *op. cit.*, s. 46.

⁹ Wanda Wertenstein, *Pakt z diabłem albo wdzięk zwątpienia*, „Kino” 1976, nr 11, s. 59.

przez kino hollywoodzkie, skłonni jesteśmy się „zanurzyć”, rozbija jego ciągłość, pozwala nam zdystansować się wobec świata przedstawionego, przypominając jednocześnie o jego fikcyjnym charakterze (chwyt typowy dla kina brechtowskiego) i stanowi komentarz do pozostałych partii filmu.

Sekwencje snów/opowieści anonsowanych

W *Dyskretnym uroku burżuazji* sekwencje jawnie oniryczne pojawiają się dwukrotnie i każdorazowo widz jest w sposób wręcz nachalny informowany o tym, że ma do czynienia z wydarzeniami rozgrywającymi się nie w świecie *quasi*-realnym, lecz w marzeniu sennym. Co więcej, żadne z owych marzeń nie należy do jednego z sześciu głównych bohaterów, lecz było śnione przez postać epizodycznie pojawiającą się w filmie i niewikłaną w rozwój wypadków, niebędącą jedną z *dramatis personae*. Głównym zadaniem zarówno porucznika napotkanego przypadkowo przez bohaterki w kawiarni, jak i żołnierza przybywającego do domu Sénéchalów, aby pilnie wezwać swoich kompanów na manewry, jest opowiedzenie swoich nocnych majaków. W obu wypadkach zaprezentowana historia w żaden sposób nie odnosi się do zastanej sytuacji, toteż jej wprowadzenie wydaje się arbitralne i zaskakujące. Porucznik, obserwujący przez dobrą chwilę panią Sénéchal, Thévenot oraz Florence, nagle decyduje się podejść do ich stolika i po zadaniu pytania o to, czy miały szczęśliwe dzieciństwo, relacjonuje im swoje, w którym na zlecenie dawno już nieżyjącej matki, ukazującej się mu pod postacią ducha, otrul swojego przybranego ojca – despotę i tyrana. Po zakończeniu opowieści żołnierz szybko i zdecydowanie opuszcza kawiarnię, aby więcej nie pojawić się na ekranie. Jego historia nie wnosi nic nowego, nie wywołuje żadnych skutków, a nawet jakiejkolwiek reakcji bohaterów, nie zmienia ich zachowania, pominięta zostaje milczeniem.

Na podobnej zasadzie wprowadzony jest sen sierżanta, którego zarówno zebrani na kolacji u Sénéchalów przyjaciele, jak i wojskowi decydują się wysłuchać pomimo braku czasu. Żołnierz prosi przełożonego o umożliwienie mu podzielenia się swoim sennym marzeniem, a ten, jakby to była rzecz najbardziej naturalna na świecie, przychylił się do prośby i anonsuje sen jako „ładny”. Także i w tej opowieści pojawiają się duchy. Tym razem jednak bohater spotyka swojego dawno nieżyjącego przyjaciela Ramireza i zmarłą matkę, co jest dla niego zaskoczeniem. Kiedy sekwencja się kończy, wojskowi odkładają wysłuchanie kolejnego snu (tym razem „o pociągu”) na inną okazję i opuszczają dom Sénéchalów.

Ponieważ opisane sekwencje są, jak zostało już powiedziane, wyraźnie i precyzyjnie definiowane jako oniryczne, to Buñuel wytwarza w widzu swego

rodzaju odbiorcze przyzwyczajenie, każące mu oczekiwać, że wszystkie sceny i sekwencje o nierealnym czy też po prostu odmiennym statusie ontologicznym będą w podobny sposób wprowadzane. Odbiorca filmu zostaje w pewien sposób zaprogramowany i niejako automatycznie przyjmuje za pewnik to, że za każdym razem, kiedy następować będzie zmiana jakościowa w świecie przedstawionym, otrzyma on klarowną, wyrażoną *expressis verbis* informację na ten temat. Inaczej rzecz ujmując, widz oczekuje, że odpowiednia postać wypowie kwestię pozwalającą mu zorientować się w sytuacji, stosownie zinterpretować materiał filmowy i ustalić relacje pomiędzy różnymi poziomami światów przedstawionych. Zauważyć należy, że zabieg ten jest stosowany przez Buñuela w pierwszej części filmu, zanim jeszcze pojawią się te sceny snów, o których onirycznym statusie dowiadujemy się *post factum* (staną się one, jak i faktura świata, który prezentują, przedmiotem mojego zainteresowania w następnym punkcie). Tym samym zaskoczenie odbiorcy, kiedy oniryczne okazują się także inne partie filmu, jest większe.

Zabieg werbalnego awizowania scen sennych majaków nie jest praktyką często wykorzystywaną nawet w kinie „punktu zerowego”. Charakterystyczne jest dla niego wyraźne wskazywanie na odrębność statusu świata wyobrażonego czy onirycznego, ale za pomocą środków języka filmowego, rzadziej wypowiedzi bohatera. Nawet twórcy Hollywood mieli świadomość nienaturalności takiego chwytu. Niszczy on, przynajmniej w pewnym stopniu, iluzję autonomiczności i niezawisłości świata przedstawionego oraz wrażenie realności. Z kolei surrealiści w ogóle nie zadaliby sobie trudu awizowania czegokolwiek czy orientowania widza w zmianach statusu ontologicznego świata przedstawionego. Tymczasem hiszpański reżyser z premedytacją wykorzystuje ostentacyjność. Falszywa nuta, która pobrzmiewa zarówno w sposobie anonsowania snów czy opowieści, jak i w samym fakcie wprowadzenia ich w obręb struktury dzieła – podobnie jak powracający refren bohaterów wędrujących podmiejską szosą – sprawia, że rozbijana jest spójność dyskursu filmowego przy jednoczesnym markowaniu jej istnienia. Tego typu zabieg służy przede wszystkim budowaniu labiryntowej struktury.

Opowieści porucznika i sierżanta składają się na ślepe korytarze, w które reżyser wprowadza filmowego widza. Stanowią one – jeśli będziemy posługiwać się dalej terminologią służącą opisywaniu błędnika – boczne odnogi, zaułki bez wyjścia, mające zmylić wędrowca¹⁰. Fabularnie ich istnienie jest słabo umoty-

¹⁰ Hermann Kern, niemiecki autor zajmujący się labiryntami, czyli błędnikami, zauważa, że: „Współcześnie terminu «labirynt» używamy w trzech znaczeniach. Najczęściej jest on używany jako *metafora* w odniesieniu do trudnej, niejasnej, skomplikowanej sytuacji. Ten przenośny, przysłowiowy sens słowa znajduje się w użyciu od póź-

wowane, rozbijają one wręcz przyczynowo-skutkowy łańcuch wydarzeń, burzą ciągłość przebiegu akcji i wpływają na pogłębienie epizodyczności struktury filmu. Trudno logicznie uzasadnić zabieg ich wprowadzenia w obręb filmowego dzieła. Wydał się on kontrowersyjny i bezcelowy niektórym krytykom. Arbi-tralności takiego rozwiązania nie zaakceptował chociażby John Simon, który poirytowany bezcelowością i zbędnością opowiadanych snów pyta:

Dlaczego powinniśmy zwracać sobie głowę nadliczbowymi snami? Sen jest interesujący jedynie w odniesieniu do przebudzonej osobowości śniącego podmiotu, ale jeśli on sam pozostaje przemijającym cieniem, jakie znaczenie mogą mieć dla nas jego groteskowe marzenia senne?¹¹

Tymczasem choć nie niosą one żadnego realnego sensu, niczego nie wyjaśniają i nie warunkują, nie mają też żadnego wpływu na dalszy rozwój wypadków, to jednak są niezbędnym elementem przyjętej przez reżysera strategii. Decydują bowiem o pewnym konstrukcyjnym nadmiarze obrazu Buñuela, charakterystycznym dla struktury błędnika. Jak pisze Raymond Durgnat:

W dwóch ostatnich filmach fazy pozbawione znaczenia generują dziwną, nieśmieszłą pustkę, którą publiczność w błędny sposób próbuje wypełnić pobłażliwym chichotem. Są one zazwyczaj wprowadzane w momentach prezentujących życiową banalność lub takich, w których świat mógłby, ale nie staje się w pełni surrealistyczny¹².

nego antyku (III w. p.n.e.) i ma swoje źródła w koncepcji labiryntu [ang. *a maze* – KŻ] jako krętej, wijącej się struktury (budynku lub ogrodu), która oferuje wędrowcowi wiele ścieżek, z których część prowadzi do ślepych korytarzy, alejek bez wyjścia. To konkretne wyobrażenie labiryntu wywodzi się z kolei ze źródeł pisanych powstałych w trzecim wieku przed naszą erą, w których labirynt jest użyty jako motyw literacki”. Kern zauważa i podkreśla, że labirynty istnieją nie tylko realnie jako budynki, ogrody, czy przedstawienia figuratywne, ale także powstają w języku jako byty o odmiennym statusie ontologicznym, przynależące do innego świata i realizujące się w nim w odmienny sposób: poprzez metafory oraz motywy. W powyższym tekście wykorzystuję pojęcie labiryntu w odniesieniu do filmowej struktury narracyjnej. Zob. Herman Kern, *Through the Labyrinth. Designs and Meanings over 5,000 Years*, Munich, London, New York 2000, s. 23. Wszystkie fragmenty tej książki, a także innych źródeł anglojęzycznych, na które się powołuję są w moim tłumaczeniu.

¹¹ John Simon, *Why Is the Co-Eatus Always Interruptus?*, [w:] *The World of Luis Buñuel. Essays in Criticism*, ed. Joan Mellen, New York 1978, s. 365.

¹² Raymond Durgant, *Luis Buñuel*, California 1977, s. 162.

Co więcej, w scenach sennych opowieści pojawiają się wątki, które powtarzają się i powracają zarówno w obrębie każdego ze snów z osobna, jak i w twórczości hiszpańskiego reżysera w ogóle. Chodzi tu na przykład o motyw śmierci. Jasny i wyraźny jest wpływ teorii Zygmunta Freuda. Sny/opowieści porucznika i sierżanta w sposób oczywisty mają coś znaczyć, odsyłać do ukrytych kompleksów czy urazów z dzieciństwa. Pojawiają się w nich wątki ojca i matki, a są to ulubione motywy psychoanalizy kładące się cieniem na wyznaniach tych postaci¹³. Buñuel w filmie zachowuje wyraźny dystans wobec freudyizmu, a nawet poddaje psychoanalizę krytyce, wszak nic konstruktywnego nie wynika ze zwierzeń poszczególnych bohaterów¹⁴. W licznych wypowiedziach i wywiadach reżyser deklaruował zresztą swoją niechęć względem osiągnięć tej szkoły. Sekwencje „freudowskich snów” są mroczne i duszne w nastroju i tonacji. Labirynt podświadomości, którego zdają się odzwierciedleniem, okazuje się ziemią jałową. Porucznik zostaje wojskowym pomimo tego, że udaje mu się pozbyć surowego i apodyktycznego ojca. Sierżant nie może zaś odnaleźć zjaw zmarłych osób. Znikają one wszak na dobre, dokładnie w tym momencie, w którym postać zdaje sobie sprawę, że niosący ważną misję przybysze z zaświatów są duchami. W świecie, w którym się znalazł sierżant, wszyscy dawno już nie żyją, a progresywny charakter czasu zostaje anulowany. Jego działanie jest tu zresztą bardzo dziwne. Na początku żołnierz nie pamięta, że Rodriguez umarł. Dopiero zjawia innego kolegi przypomina mu o tym fakcie. Najważniejsze wydaje się jednak to, że zarówno sen, jak i opowieść podane zostają w znarratywizowanej formie, przez co nie cechuje ich surrealistyczny automatyzm, a ich poetyka znacznie różni się od poetyki sekwencji sennych drugiego typu. Rządzą się one pewną logiką i choć jest to logika freudowskiego snu pełnego symboli, to jednak nadaje im ona swojego rodzaju spójność, której zasady wyznacza. Rolę i znaczenie tych bocznych odnóg labiryntowej struktury narracyjnej *Dyskretnego uroku burżuazji* próbuje uchwycić Jonathan Rosenbaum, który w swojej, zamieszczonej w „Sight and Sound” (zima 1972–1973), obszernej analizie filmu sformułował następującą opinię:

¹³ Raymond Durgnat sugeruje nawet obecność kompleksu Edypa i odwołania do niego. Zob. Raymond Durgnat, *Discreet Charm of the Bourgeoisie*, [w:] *The World of Luis Buñuel...*, s. 384.

¹⁴ Wilde zauważa, że w późnych filmach Buñuela rzekomo psychologiczne motywacje wcale nie motywują postępowania bohaterów, a jedynie powodują rozrost znaczeniowych syntagm, zwiększają ich obszerność i różnorodność, wpływają na zawikłanie płaszczyzn opowiadania i rzeczywistości, co potwierdza moją opinię. E. Wilde, *op. cit.*, s. 164.

Każdy sen i opowiedziana w filmie historia jest rodzajem przestrogi oraz staje się nośnikiem wiedzy o śmierci, wiedzy, którą szóstka bohaterów, jako centralne zagadnienie i problem filmu, ignoruje. Urok i elegancja bohaterów zdają się służyć zakamuflowaniu ich ignorancji. Duchy zamordowanych ofiar i inne zjawy paradują przez włączone do filmu opowieści, lecz dyskretny styl burżuazji przepełniający pozostałe sny oraz opowiadane w trakcie przyjęć anegdoty, sprawuje nad nimi kontrolę¹⁵.

Jednym słowem tytułowa burżuazja nic nie robi sobie z ostrzeżeń, jakich nośnikami są między innymi opowieści sierżanta i porucznika. Gdyby labirynt budowany przez Buñuela był labiryntem inicjacyjnym lub pełnił funkcję indywiduacyjną, to zabrnienie choćby w ślepy korytarz traumatycznego snu kogoś obcego pełniłoby funkcję nowego doświadczenia, wywołującego zmianę w świadomości bohaterów. Tymczasem wcale się tak nie dzieje. Sny/opowieści, których wysłuchali Sénéchalowie, Thévenotowie, ambasador Mirandy oraz Florence wcale ich nie doskonala, nie wzbogacają duchowo, pozostają oni wobec nich jednakowo obojętni i niewzruszeni. Wręcz przeciwnie, dalej dziarsko i bez trosko zagłębiają się w swój własny labirynt. Pozostałe, nieopisane jeszcze partie filmu, wyjaśniają charakter, znaczenie, a także funkcję tego błędnika.

Opowieść o krwawym brygadierze

Sekwencją uzupełniającą i pod wieloma względami – zarówno formalnymi, jak i treściowymi – pokrewną opisanym odsłonom snów/opowieści porucznika i sierżanta, jest scena prezentująca historię krwawego brygadiera. Choć usytuowana zostaje w drugiej części filmu – kiedy to widz podchodzi już nieco bardziej sceptycznie do tego, co jest mu pokazywane, gdyż zdążył przekonać się, że jest celowo i z premedytacją zwodzony – to zostaje ona wprowadzona w sposób ostentacyjny (zapowiedź w dialogu). W miejscowym areszcie, w którym chwilowo przebywa szóstka bohaterów filmu, jeden ze starszych policjantów opowiada młodszemu koledze, który dopiero co rozpoczął pracę, historię wyjątkowo okrutnego brygadiera. Policjant ten przed laty szczególnie sumiennie wykonywał swoje obowiązki i miał w zwyczaju torturować aresztantów. Zabity podczas manifestacji 14 lipca, każdego roku tego właśnie dnia powraca na komisariat, aby odpokutowywać swoje grzechy. Jego pojawienie się w następnej scenie odczytujemy jako realizację zapowiedzianych w opowieści

¹⁵ Cyt. za: Francisco Aranda, *Luis Buñuel: A Critical Biography*, tłum. David Robinson, London 1975, s. 246.

wydarzeń. Zalany krwią brygadier otwiera więzienne cele i uwalnia osadzonych w nich więźniów. W tym momencie następuje gwałtowne i nieoczekiwane cięcie montażowe, po którym okazuje się, że całość sekwencji, a więc i opowieść o krwawym brygadierze, była majakiem komisarza policji, który usnął w fotelu w swoim biurze i zdawało mu się, że jeden z jego podwładnych uwolnił podejrzanych. Tenże żandarm pojawia się zresztą na moment na ekranie. Ubrany jest jednak regulaminowo w mundur, a nie zakrwawiony i wymięty podkoszulek.

Przywołana sekwencja opowieści-snu wyróżnia się spośród opisanych dotychczas, między innymi, swoim podwójnym statusem. Jest bowiem zarówno świadomie przekazywaną historią włożoną w usta policjanta, jak i niekontrolowanym snem komisarza, wizualizującym jego lęki i obsesje. Komisarz nie należy z pewnością do grona głównych bohaterów, którym w filmie przypisane są sny-koszmary rozgrywające się bezpośrednio na oczach widzów, a nie jedynie relacjonowane. W konsekwencji nietypowego użycia ramy modalnej, która przy otwarciu wprowadza nas i sygnalizuje zmianę jednego rodzaju świata przedstawionego na inny (*quasi*-realnego na opowiadany), by przy zamknięciu podważyć wcześniej ustanowiony porządek i podać go w wątpliwość, uzyskujemy dualizm i ambiwalencję. Tym samym realizowana jest labiryntowa zasada zwodzenia, widz jest dezorientowany, a jego systematycznie budowane oczekiwania nie zostają zrealizowane. Następuje zerwanie z narracją klasyczną na korzyść rozwiązań kina awangardowego.

Co ciekawe, również stylistycznie sekwencja „krwawego brygadiera” nie zachowuje spójności. Początkowo jest ona jawnie surrealistyczna. Tortury, którym poddany zostaje młody rewolucjonista, polegają na położeniu go na fortepianie, przyciśnięciu kłapą i poddaniu elektrowstrząsom, co powoduje, że z instrumentu wypełniają gromady karaluchów (podobny motyw wizualny odnajdujemy w *Psie andaluzyjskim* [*Un chien andalou*, reż. Luis Buñuel, Salvador Dali, 1929], tyle że tam na fortepianie umieszczone zostały osły). Jednakże kiedy posterunek pustoszeje i nastaje noc, wraca mroczna gotycka konwencja i freudowski kontekst. Zalany krwią brygadier przemierza puste, pogrążone w mroku korytarze swojego dawnego miejsca pracy i w ramach pokuty oswobadza osadzonych w celach przestępców. Widz dający się prowadzić narracji i poszukujący w jej obrębie związków przyczynowo-skutkowych zakłada, że wśród „cudownie ocalonych” znajdują się bohaterowie filmu, a wszystko rozgrywa się w planie realnym. Złamana zostaje wcześniej ustanowiona zasada, zgodnie z którą burżuazja była jedynie biernym słuchaczem freudowskich snów opowiadanych przez postaci drugoplanowe. Tym razem, aż do momentu zaskakującego domknięcia ramy zdaje się ona uczestnikiem historii przytaczanej i włączanej w obręb struktury filmu na zasadzie kolejnego wprowadzającego widza w błąd i rozbijającego narracyjną ciągłość chwytu.

Sny burżuazji

W tych partiach filmu burżuazja (a także związany z nią biskup) przyjmuje rolę *dramatis personae*, głównego podmiotu działającego. Wszelkie intrygi i wynikające z nich powikłania związane są z którymś z jej przedstawicieli. Świat, w którym funkcjonują, jest światem naznaczonym absurdem. Status ontologiczny tej przeważającej części dzieła Buñuela jest niejasny, niejednoznaczny i najbardziej wątpliwy ze względu na sposób wykorzystania ram modalnych, który wnikliwie opisuje Tomasz Kłys. Ponieważ jego obserwacje są szczególnie i ciekawe, pozwolę sobie przytoczyć je w obszernych fragmentach i opatrzyć stosownym komentarzem. Chwyt zastosowany przez Buñuela w *Dyskretnym uroku burżuazji* to

asocjacyjna narracja subiektywna [...] udaje narrację obiektywną bez zasygnalizowania odbiorcy przejścia w inny wymiar – wręcz przeciwnie wydarzenia „niezaistniałe” wydają się logicznym ciągiem „obiektywnego” łańcucha i nie mamy powodów podejrzewać ich odmiennego statusu. Rama w tych wypadkach jest wyraźnie oznaczana jedynie *post factum*¹⁶.

Problematyczna jest tu tylko jedna, sygnalizowana przeze mnie już wcześniej, kwestia – chodzi o problematykę istnienia owego „«obiektywnego» łańcucha wydarzeń”. Założenie takie przyjmujemy bowiem niejako *a priori*, jest ono wynikiem naszych oczekiwań i przyzwyczajęń. W stosunku do świata przedstawionego widz przyjmuje najczęściej postawę roszczeniową (film opowiada jakąś historię, która przydarzyła się bohaterom; w *quasi-realnym*, „obiektywnym” świecie, istnieje jakieś „naprawdę”). Przekonanie takie widoczne jest w większości tekstów dotyczących *Dyskretnego uroku burżuazji*. W moim mniemaniu nie jest ono jednak zasadne, gdyż dzieło Buñuela nie zawiera ramy otwierającej, sny poszczególnych bohaterów nie rozpoczynają się, a dane są nam już niejako w czasie trwania, nie widzimy ich *in statu nascendi*, lecz chciałoby się powiedzieć „w toku”¹⁷. Nie można być zresztą także pewnym, czy komukolwiek

¹⁶ Tomasz Kłys, *Poetyka negatywna w filmie. Zarys problematyki*, „Studia Filmoznawcze” 1992, nr XIV (*Film: symbol i tożsamość*), s. 161.

¹⁷ Zwraca na to uwagę także Sergiusz Jutkiewicz, który pisze, że w *Dyskretnym uroku burżuazji* mamy do czynienia jedynie z „wyjściem” ze snu, ale nie „wejściem” w sen. Wątek ten podejmuje Wilde, który zauważa: „«wyjście» ze snu (bez uprzedniego weń «wejścia») daje priorytet wolności opowiadania. Przyczynowość psychologiczna [budowana przez «wejście» – KŻ] zostaje zniweczona. «Wyjście» ze snu w takim układzie jest zawsze pozorne: nie istnieje bowiem gwarant rzeczywistości poza snem; cała ta fabularna opozycja opowiadania i rzeczywistości przestaje istnieć”.

cokolwiek śnić się przestaje i czy którakolwiek z prób zamknięcia ramy modalnej jest udana. W rezultacie nie zostają one tu użyte po to, aby zmienić modalność świata przedstawionego (wszak z jednego snu wpadamy w drugi), ale aby ową zmianę zasugerować. Można za to mówić o istnieniu specyficznego rodzaju ramy nazywanej „pierwotną”, którą Andrzej Zalewski opisuje następująco:

W przypadku utworów kina artystycznego, nienależących do skodyfikowanych formuł gatunkowych, ramą będzie indywidualny układ jakości danego świata, wyczytywany przez widza we wstępnej fazie percepcji, nie zaś znany mu już wcześniej¹⁸.

Ów „indywidualny układ jakości” zasadza się w przypadku *Dyskretnego uroku burżuazji* na poetyce absurdu. Tym samym konkretna technika dezorientacyjna – którą określić by można jako ułomność pracy ram narracyjnych – przyczynia się do pogłębienia konsternacji widza.

Powracając do rozważań Tomasza Kłysa, należy nadmienić, że według niego w filmie Buñuela mamy do czynienia z ramami narracyjnymi, które działają „prospektywnie”, co oznacza, że na skutek ich obecności

widz nie tylko zmodyfikuje poprzednie przeświadczenia o modalności narracji, lecz i nastawi się na „podejrzliwy” odbiór dalszego ciągu¹⁹.

Swoją opinię, z którą nie do końca się zgadzam, Kłys argumentuje w następujący sposób:

W *Dyskretnym uroku burżuazji* (1972) Luisa Buñuela część narracji [dlaczego część? – KŻ], którą uważaliśmy za „prawdziwy” dalszy ciąg „obiektywnej rzeczywistości” tego filmu (choć jest to rzeczywistość szczególna, nienaśladująca w swym uposażeniu świata pozaartystycznego), okazuje się w pewnym momencie snem jednej z przedstawionych postaci. Dalszy ciąg bierzemy za „obiektywną narrację”, by za jakiś czas dowiedzieć się, że inny z bohaterów śnił, iż tamten śnił sen pierwszy, a sam śnił ciąg dalszy wzięty już przez nas za rzeczywistość. Doznając niemalże zawrotów głowy od mnożenia piętér „nierzeczywistości”, podejrzliwie oglądamy ciąg dalszy. I choć nie następuje pomnożenie „pudełek” narracji asocjacyjnej, do końca trudno nam uznać „obramowującą” rzeczywistość za „obiektywnie istniejącą”. „Nierzeczywistość ontyczną” w tym sensie, że świat przedstawiony nie jest realistycznym ekwiwalentem pozaartystycznej rzeczywistości (budował już „przed snami” np. absurd sytuacyjny). Ale braliśmy to za

Zob. Sergiusz Jutkiewicz, „Dyskretny urok burżuazji”, tłum. Larysa Siniugina, „Film na Świecie” 1975, nr 5, s. 92; E. Wilde, *op. cit.*, s. 165.

¹⁸ A. Zalewski, *op. cit.*, s. 82.

¹⁹ T. Kłys, *op. cit.*, s. 165.

„reguły gry” tej specyficznej (choć dla nas „jakby obiektywnej”) rzeczywistości. Po ujawnieniu się „piętrowych” snów nie potrafimy już brać nawet „jakby serio” (tzw. w ramach artystycznych) oglądanego świata. Ma on, co unaocznily nam dobitnie owe „subiektywne” narracje – tę samą logikę, co sen, nie różni się od niego ani charakterem owych sytuacji, ani „fakturą” i „ciężarem”; granice między „snami” i „rzeczywistością” nie ujawniają przejścia w inny wymiar, zerwania, wręcz przeciwnie, jedno jest konsekwencją drugiego. Świat *Dyskretnego uroku...* widz musi ostatecznie potraktować jako grę wyobraźni (wytwór snu) jakiegoś nadrzędnego (śniącego? bawiącego się?) podmiotu²⁰.

Moją wątpliwość budzi przede wszystkim „prospektywny” charakter ram narracyjnych. Wielokrotne pojawianie się ramy może bowiem skłaniać widza do podejrzanego odbioru, ale tylko wtedy, kiedy jest to widz filmowo wykształcony i wrażliwy na tego typu zabiegi, posiadający pewne kompetencje odbiorcze. W innym przypadku zabieg taki działa wręcz przeciwnie – zachęca czy pobudza przeciętnego odbiorcę do poszukiwań świata „obiektywnego”. Im dłużej nie jest on dostępny w bezpośrednim oglądzie, tym bardziej jest oczekiwany i pożądany jako wykładnia treści jednoznacznych, stabilizator znaczeń i punkt odniesienia gwarantujący jednoznaczność przekazu i jego spójność. Rola ram modalnych w filmie Buñuela jest, w moim przekonaniu, bardziej skomplikowana niż sugeruje to Kłys. Służą one raczej prowadzeniu gry z oczekiwaniami widzów niż ich projektowaniu. Są oznaką balansowania między klasycznym a surrealistycznym paradygmatem sztuki filmowej. Pojawienie się ramy zamykającej sen Sénéchala (a więc sceny, w której widzimy, jak bohater się budzi) nie jest pierwszym zabiegiem tego typu. Poprzedza go bowiem podniesienie kurtyny i pojawienie się w kadrze widowni teatru. Ten chwyt uznałabym za pierwszą ramę narracyjną użytą *post factum*. Widz wyciąga z jej użycia określone wnioski. Po pierwsze, i tu Kłys ma rację, rewiduje swoje przekonanie co do „obiektywności” rzeczywistości przedstawionej (zaczyna myśleć, że wszystko, co widział dotychczas, było jedynie spektaklem). Po drugie, zaczyna wierzyć, że to, co zobaczy w dalszej części filmu, będzie „obiektywne”, nastawia się na odbiór *quasi*-rzeczywistości – świata o wysokim stopniu wiarygodności, a nie na podejrliwość. Po trzecie, na planie metaforycznym odczytuje przekaz mówiący, że życie bohaterów jest sztuczne i pełne gry.

Dwie kolejne ramy to: wspomniany już sen Sénéchala, opowiadający o przyjęciu na teatralnych deskach oraz sen Thévenota. Jego pojawienie się podważa funkcjonalność poprzedniej ramy, neguje jej moc sankcjonowania filmowego świata „obiektywnego”, a jednocześnie przynosi ulgę, gdyż

²⁰ *Ibidem*, s. 165–166.

konotowana w ten sposób teatralizacja życia wcale nie jest perspektywą dla widza przyjemną, nawet jeśli od początku przyjmuje on, podobnie jak Buñuel, postawę krytyczną wobec burżuazji. Thévenotowi śni się zaś, że Sénéchalowi się śniło... Hiszpański reżyser powielił sam chwyt, dwukrotnie używa tej samej techniki dezorientacyjnej, ale także dwukrotnie każe bohaterom wziąć udział w tym samym przyjęciu u pułkownika. Tworzy „pudełkową” konstrukcję analogiczną do tej użytej przez Potockiego w *Rękopisie znalezionym w Saragossie*. Jest to zresztą jedyny moment dzieła, w którym skłonni jesteśmy oczekiwać, że wyznaczony schemat budowania struktury filmu będzie kontynuowany. Możemy więc mówić o prospektywnym charakterze jedynie ramy narracyjnej zamykającej drugi sen, a nie wszystkich ram pojawiających się w *Dyskretnym uroku burżuazji*. Przebudzenie Thévenota uświadamia nam, że z jednej subiektywności wpadliśmy w drugą, przy czym w planie realnym nic się nie wydarzyło, a więc do spotkania u pułkownika wcale nie doszło. Czas być może w ogóle nie posunął się naprzód, a jeśli tak, to na pewno nie o taki okres, jaki skłonni bylibyśmy domniemywać.

Pojawia się też oczywista trudność wyznaczenia początku pierwszego snu. Brak jest podstawy do mówienia o czymkolwiek, co nie byłoby subiektywnym obrazem jakiegś niepokazanej „obiektywnej” rzeczywistości, a tym samym jakiegokolwiek progresywnego upływu czasu. Buñuel każe widzom wciąż na nowo obserwować wydarzenia, w których jego bohaterowie biorą udział. Zmiana podmiotu, jakiemu przypisane zostają pierwsza i druga wersja przyjęcia u porucznika (nazwijmy je odpowiednio „teatralną” i „senną”), przynosi ciekawy efekt labiryntowego *déjà vu*. Wbrew pozorom i jawnej, aczkolwiek mylącej sugestii, to nie dwie postaci biorą udział w dwóch przyjęciach, ale jedna (na ten moment filmu jest nią Thévenot) dwukrotnie przeżywa to samo towarzyskie spotkanie. W obu wizjach – „sennej” i „teatralnej” – powracają te same rekwizyty, np. napoleoński kapelusz, który mierzy biskup, ale pojawiają się także wątki fabularne przewijające się przez film od samego jego początku, co może być dowodem na to, że cała dana nam w oglądzie rzeczywistość jest subiektywna. W „sennej” wizji przyjęcia u porucznika Colónela – bezpośrednio przypisanej Thévenotowi – nie po raz pierwszy ambasador nieistniejącej (co też znaczące) Mirandy zostaje obrażony, a jego ojczyzna znieważona. Tymczasem przebudzenie Thévenota kończy wątek przyjęcia u Colónela i choć oczekujemy, że za moment ocknie się ktoś inny i powie magiczne: „Śniło mi się, że Sénéchalowi się śniło, że szliśmy do teatru, a potem wzięliśmy udział w przyjęciu u porucznika, na którym Rafael strzelał do jednego z gości, a na końcu okazało się, że to był tylko sen Thévenota”. Nic takiego jednak nie następuje.

Film zaczyna się toczyć dobrze znanym już widzowi, bo wyznaczonym na początku rytmem proszonych obiadów, kolacji i cocktaili. Bohaterowie nie

rozmawiają już nawet, ani nie wspominają przyjęcia u porucznika, które przeminęło niczym mara. Co dziwniejsze, bo nieumotywowane ramami, protagoniści wydają się nie pamiętać, że zostali na nie zaproszeni do *Colonela*. Takie zachowanie „nie pasuje” do ich skłonności i stylu życia. Wyciągając logiczne wnioski z tego faktu, można przyjąć, że kolacja, na której w ramach rewanżu *Colonel* zaprosił głównych bohaterów filmu do siebie, nigdy nie miała miejsca, podobnie jak wszystko to, co ją poprzedziło i do niej doprowadziło. Rama modalna zamykająca *sen Thévenota* ma moc działania wstecz i negowania wszystkiego, czego do tej pory byliśmy świadkami. To ona podważa w największym stopniu „obiektywność” całego świata przedstawionego, a nie tylko nadaje status snu przyjęciu u porucznika. Rewizji, dużo głębszej niż by się to wydawało, muszą zastać poddane oczekiwania odbiorcze.

Mamy tu do czynienia z dwukierunkowym działaniem ramy modalnej. Z jednej strony bowiem rama senna – nazwijmy ją „ramą senną *Thévenota*” – anuluje prawdopodobieństwo całego ciągu przyjęć i innych wydarzeń ją poprzedzających, w których uczestniczą bohaterowie, a nie tylko pewnego fragmentu, wycinka rzeczywistości bezpośrednio ją poprzedzającej – jak to było w wypadku „ramy *Sénéchala*” czy opisywanej wcześniej „ramy krwawego brygadiera”. Z drugiej zaś, kończy szkatułkową część filmu, zdaje się dawać początek jakiemuś światu, o którym jesteśmy znów skłonni myśleć, że nie jest rezultatem żadnego z procesów mentalnych. Nie jest jednak tak, że zerwane zostają wszelkie związki ze światem zaprezentowanym wcześniej. Byłoby to sprzeczne z poetyką snu, który czerpie ze świata rzeczywistego, przemieszczając i swobodnie łącząc jego elementy. Powracają więc znane już widzowi wątki, na przykład biskup nadal służy u *Sénéchalów* jako ogrodnik. Przynajmniej początkowo następuje znaczne uprawdopodobnienie akcji i chwilowa rezygnacja z absurdu. Wraz z upływem czasu sytuacje i wydarzenia wydają się wymykać spod kontroli rozsądku oraz logiki. Wprowadzona zostaje nietypowa pod względem użycia rama – opisywana przeze mnie wcześniej sekwencja „krwawego brygadiera”. W finale zaś ze snu budzi się *Fernando Rey* – ambasador *Mirandy* – i nie wypowiedziawszy żadnej kwestii potwierdzającej jego filmową tożsamość czy też takiej, która wskazywałaby na powrót do szkatułkowej koncepcji struktury narracyjnej filmu, udaje się do kuchni, aby skorzystać tam z dobrodziejstw lodówki wypełnionej smakołykami. Wiemy jedynie tyle, że ze snu budzi się jeden z bohaterów filmu, ale czy nadal uważa się za przedstawiciela dyplomatycznego odległej południowoamerykańskiej republiki, czy może był nim tylko we własnym śnie, który właśnie obejrzelśmy? Czy śnił tylko ostatnią, poprzedzającą domknięcie ramy scenę przyjęcia, na którym zjawiają się rewolucyjniści i strzelają do zgromadzonych, czy może śnił, że *Thévenotowi* się śniło, że *Sénéchalowi* się

śniło²¹ i tak dalej? Tego już nie możemy być pewni. Jedynymi elementami łączącymi wszystkie partie filmu są: pośpiech towarzyszący wielu działaniom burżuazji, nieopanowane łakomstwo oraz ogólne zainteresowanie i waga, jaką ta klasa społeczna przypisuje, w przekonaniu Buñela, jedzeniu.

Na tej podstawie można postawić hipotezę, że mamy do czynienia z pewnego rodzaju kontynuacją świata przedstawionego, jego dalszym ciągiem. Nie sposób jednak stwierdzić, czy to kolejny sen, czy może już koniec serii koszmarów. Za drugą opcją przemawia fakt, że to ambasador zostaje ustanowiony centralną postacią wśród szóstki bohaterów. To z nim bowiem związana jest największa liczba wątków. Bierze on udział we wszystkich zasadniczych wydarzeniach: organizuje przemysł narkotyków, jest wielokrotnie drażniony, a potem wręcz obrażany nieestosownymi uwagami i pytaniami dotyczącymi Mirandy, bierze też udział w miłosnych igraszkach burżuazji (wszak namiętnie pożąda żony Thévenota i ma z nią romans). Co więcej, to jego właśnie dręczy myśl o śmierci z ręki rewolucjonistów oraz zagrożeniu ze strony policji. Ambasador jest także postacią najwyraźniejszą, taką, o której życiu, obsesjach i maniach wiemy stosunkowo najwięcej. Wzbudza on mniej lub bardziej pozytywne zainteresowanie postaci epizodycznych; egzotyczny i wysoko w hierarchii społecznej postawiony urzędnik zdaje się skupiać wokół siebie pozostałą piątkę bohaterów. Nawet we śnie Thévenota to Rafael odgrywa główną rolę. Gdyby sen o przyjęciu był majakiem wyłącznie owego nuworysza, to on właśnie byłby jego główną *dramatis personae*. Tymczasem intryga skupia się wokół Acosty, a Thévenotowi pozostawiona zostaje rola biernego obserwatora.

W rezultacie dzieło Buñuela to labirynt absurdu, absurdu, który, jak słusznie zauważa Kleszcz: „wyzwała spod władzy stereotypów [tu kultury burżuazyjnej – KŻ], pozornych oczywistości, mądrości zastygłej w schematy”²² i niszczy wszelkie pozory. Taką terapeutyczną mocą dysponuje film w stosunku do widza, jednocześnie pozwalając swoim protagonistom brnąć dalej w głąb labiryntu absurdu. Nawet finał nie daje nadziei na zmianę. *Dyskretny urok burżuazji* stanowi jednak przede wszystkim pewną diagnozę stanu świata i kondycji zmagającego się z nim człowieka. W tym celu wykorzystuje figurę, jaką jest błędnik, która często stanowiła symbol egzystencji oraz absurd jako kategorię labiryntowi pokrewną. Dzieje się tak także i z tego względu, że

Decorum absurdu – jak twierdzi Kucia – ukazuje niesamowitość świata człowieka. Dekonstrukcja tradycji kulturowych zostaje doprowadzona do ostatecznej skrajności [...] pozory niedorzeczności odsłaniają posępną prawdę *conditio humana*,

²¹ Fragment listy dialogowej filmu.

²² L. Kleszcz, *op. cit.*, 27.

kiedy to człowiek ulega całkowitemu zagubieniu w niezrozumiałym dla niego świecie. Oznacza to rezygnację z logicznego obrazu świata odwołującego się do przyczynowości zjawisk i związków teleologicznych²³.

Bibliografia

- Aranda F., *Luis Buñuel: A Critical Biography*, tłum. D. Robinson, Secker and Warburg, London 1975.
- Camus A., *Mit Syzyfa*, [w:] idem, *Eseje*, tłum. J. Guze, PIW, Warszawa 1971.
- Durgnat R., *Discreet Charm of the Bourgeoisie*, [w:] *The World of Luis Buñuel. Essays in Criticism*, ed. J. Mellen, Oxford University Press, New York 1978.
- Durgant R., *Luis Buñuel*, University of California, California 1977.
- Garbicz A., *Kino wehikuł magiczny. Przewodnik osiągnięć filmu fabularnego. Podróż czwarta 1967–1973*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2003.
- Jutkiewicz S., *Dyskretny urok burżuazji*, tłum. L. Siniugina, „Film na Świecie” 1975, nr 5.
- Kern H., *Through the Labyrinth. Designs and Meanings over 5,000 Years*, Prestel, Munich, London, New York 2000.
- Kleszcz L., *Pochwała absurdu*, [w:] *Absurd w filozofii i literaturze*, red. R. Różanowski, „Acta Universitatis Wratislaviensis”, nr 2002, Filozofia XXXIII, Wrocław 1998.
- Kłys T., *Poetyka negatywna w filmie. Zarys problematyki*, „Studia Filmoznawcze” 1992, nr XIV (*Film: symbol i tożsamość*).
- Kucia M., *Absurd jako kategoria estetyczna*, [w:] *Absurd w filozofii i literaturze*, red. R. Różanowski, „Acta Universitatis Wratislaviensis”, nr 2002, Filozofia XXXIII, Wrocław 1998.
- Plaźewski J., *Jak być surrealistą w sztuce filmowej*, „Kino” 1979, nr 7.
- Simon J., *Why Is the Co-Eatus Always Interruptus?*, [w:] *The World of Luis Buñuel. Essays in Criticism*, ed. J. Mellen, Oxford University Press, New York 1978.
- Wertenstein W., *Pakt z diabłem albo wdziek zwątpienia*, „Kino” 1976, nr 11.
- Wilde E., *Luis Buñuel – przeciw fetyszowi fabuły*, [w:] *Studia z poetyki historycznej filmu*, red. A. Helman, T. Lubelski, Uniwersytet Śląski, Katowice 1983.
- Zalewski A., *Strategiczna dezorientacja. Perypetie rozumu w fabularnym filmie postmodernistycznym*, Instytut Kultury, Warszawa 1998.

²³ Maciej Kucia, *Absurd jako kategoria estetyczna*, [w:] *Absurd w filozofii i literaturze*..., s. 27.

Natasza Korczarowska

DWA POWROTY MARTINA GUERRE KINO W PERSPEKTYWIE MIKROHISTORII

Celem artykułu jest próba usytuowania współczesnego modelu filmu historycznego w kontekście koncepcji mikrohistorii. Do celów analitycznych wybrany został szeroko znany w kręgach mikrohistoryków *casus* Martina Guerre'a, którego losy stały się kanwą dwóch filmów fabularnych zrealizowanych w stosunkowo niewielkim odstępie czasu: *Le Retour de Martin Guerre* Daniela Vigne'a (1982) i *Sommersby* Jona Amiela (1993). Z powodu ograniczenia badań do dwóch wybranych tekstów filmowych najodpowiedniejszą metodą wydaje się *case study*. Obrana metoda mieści się w paradygmacie badań mikrohistoryków, którzy uznają, iż człowieka i jego losy poznajemy za pośrednictwem *cases* (przypadków), „miniatur”, antropologicznych opowieści, które jak sonda pozwalają wnikać w codzienną rzeczywistość¹. Przynależność obu filmów do nurtu mikrohistorycznego jest kwestią dyskusyjną i zależy w dużej mierze od podejścia badacza do „historiografii w skali mikro”. Dla przykładu Hayden White uznał *Le Retour de Martin Guerre* za romans historyczny, będący odpowiednikiem tradycyjnej powieści historycznej², zaś Peter Burke za „poważny film historyczny opowiadający autentyczną historię, jaka rozegrała się w południowej Francji w XVI w.”³

¹ Ewa Domańska, *Mikrohistorie*, Poznań 2005, s. 63.

² Hayden White, *Historiografia i historiofotia*, tłum. Łukasz Zaręba, [w:] *Film i historia*, red. Iwona Kurz, Warszawa 2008, s. 121.

³ Peter Burke, *Naoczność. Materiały wizualne jako świadectwa historyczne*, tłum. Justyna Hunia, Kraków 2012, s. 190.

Mikrohistoria – metoda bez metodologii?

W przedmowie do książki Natalie Zemon Davis *Powrót Martina Guerre'a* Ewa Domańska podkreśla ambiwalentny status mikrohistorii, który czyni z tej stosunkowo nowej metody badań łatwy cel krytyki tradycyjnie zorientowanych badaczy. Najczęściej pojawiającym się zarzutem jest ten, jakoby mikrohistoria trywializowała wiedzę o przeszłości, sprowadzając ją do pozbawionej teoretycznych podstaw anegdoty. W ten sposób dokonuje się fragmentaryzacja dziejów: proces historyczny ukazany zostaje jako nieciągły i pozbawiony telosu⁴.

Domańska podkreśla, iż takie „fragmentaryzujące” podejście do przeszłości jest w dużej mierze efektem powojennych procesów dekolonizacyjnych i związanej z nimi demokratyzacji metod badawczych, przejawiającej się m.in. we wzmożonym zainteresowaniu zwykłymi ludźmi, których historia pozbawiła głosu (*subaltern*). Historyk dąży zatem, by – wzorem antropologa – ukazywać świat z perspektywy „tubylca”. Dlatego też w mikrohistoriach bohaterowie często „mówią za siebie”. Ma to bezpośredni wpływ na sposób prowadzenia narracji historycznej, która jest często wzbogacana dialogami. Badacze poruszający się w paradygmacie postkolonialnych *subaltern studies* i autorzy mikrohistorii zmagają się zatem z analogicznym problemem: jak napisać historię grup znajdujących się u podstaw hierarchii społecznej z perspektywy ich członków:

Trzeba więc na początkowym etapie badań przezwyciężyć reżim milczenia. Uprzywilejowane grupy społeczne zazdrośnie strzegą przysługującego im prawa do zabierania głosu. Pograżeni w ciszy i milczeniu wykluczeni nie istnieją dla nich jako autonomiczne podmioty. Dlatego władza tuszuje i marginalizuje wszelkie przejawy **indywidualnej aktywności** [podkreślenie moje – NK]⁵.

Paradoksalnie, to właśnie represjonujące instytucje władzy w dużej mierze przyczyniły się do ocalenia dla przyszłych pokoleń głosu „podporządkowanych innych”. Głównym materiałem dowodowym dla mikrohistoryków są bowiem raporty sądowe i kościelne, w których zapisane zostały dowody oporu:

Bohaterowie mikrohistorii to najczęściej ludzie pograżeni w „nieprzeniknionej ciemności” minionych czasów: ubodzy drukarze, katarscy apostołowie, pasterze z gór Okcytanii, mniszki, nawiedzeni młynarze. [...] Wszyscy oni zostali wykluczeni z przestrzeni politycznej ze względu na swoją pleć, wyznanie czy miejsce

⁴ Ewa Domańska, *Historia antropologiczna. Mikrohistoria*, [w:] Natalie Z. Davis, *Powrót Martina Guerre'a*, tłum. Przemysław Szulgit, Poznań 2010, s. 217.

⁵ Rafał Nahirny, *Losy naukowej łamigłówki. Clifford Geertz, mikrohistorie i podmiotowość*, Wrocław 2011, s. 133.

zajmowane w strukturze społecznej. To najczęściej ludzie „bez historii”, żyjący na uboczu wielkich wydarzeń. [...]. Niekiedy wciągnięci wbrew swojej woli w główny nurt wydarzeń, zostawili ślad swojej egzystencji w archiwach inkwizycji czy rejestrach sądowych⁶.

Wzorcową pod tym względem książką jest praca „papieża” mikrohistoryków Carla Ginzburga *Ser i robaki*, opublikowana w 1976 r. Zdaniem Paula Ricoeura opracowane na podstawie rejestrów świętej inkwizycji wyznania młynarza Menocchia dzięki swej wyjątkowości wymykają się żądaniom historii seryjnej, kwantytatywnej, dla której znaczenie ma tylko to, co liczbowe i anonimowe⁷. Ricoeur, posługując się wzorcowym przykładem mikrohistorii Ginzburga, postawił fundamentalne – z punktu widzenia epistemologii poznania historycznego – pytanie o możliwość (i prawomocność) dokonywania syntez na podstawie nietypowej „próbki”. Sceptycyzm Ricoeura podzielają wpływowi autorzy uznanych pozycji z kręgu mikrohistorii, czyniąc ze „strategii podejrzliwości” podstawę obranej metody badawczej. Dla przykładu Robert Darnton – autor „kultowej” *Wielkiej masakry kotów* – we wstępie do książki deklaruje:

nie wierzę w istnienie typowego chłopca czy reprezentatywnego dla całej grupy przedstawiciela burżuazji. [...] Nie pojmuję, dlaczego historia kulturowa miałaby unikać tego, co ekscentryczne lub zajmować się tym, co przeciętne. Nie sposób przecież wyciągnąć średniej ze znaczeń albo sprowadzić symboli do ich najmniejszego wspólnego mianownika⁸.

W tym kontekście niezwykle interesująca wydaje się propozycja Marca Ferra „mikrohistorycznego” odczytania filmu *M Morderca* (*M*, 1931) Fritza Langa. Ferro potraktował dzieło niemieckiego reżysera jako modelowy przykład narracji mikrohistorycznej. Wedle przekonującej interpretacji Ferra Lang wykorzystał fakt kronikarski, tj. słynny pod koniec lat 20. przypadek sadysty z Düsseldorfu (który nie wpłynął na bieg historii i nie zmodyfikował istniejących struktur) jako symptom pozwalający wyjaśnić pewne problemy społeczno-polityczne. Kontrspołeczeństwo przestępców w *M Mordercy* to w istocie kontrspołeczeństwo nazistowskie w łonie Republiki Weimarskiej: przestępcy chcą wymierzyć choremu psychicznie przestępcy karę śmierci (po 1933 r. reżim nazistowski rozpoczął eksterminację ludzi upośledzonych), a ich

⁶ *Ibidem*, s. 126.

⁷ Paul Ricoeur, *Pamięć, historia, zapomnienie*, tłum. Janusz Margański, Kraków 2006, s. 284.

⁸ Robert Darnton, *Wielka masakra kotów*, tłum. Dorota Guzowska, Warszawa 2012, s. 20.

postawa wyraża nieufność wobec demokracji (policja dąży do sprawiedliwego procesu)⁹. W sposób typowy dla mikrohistoryków Marc Ferro posłużył się w swojej analizie *M Mordery* metodą Clifforda Geertza, który traktował mikro zdarzenie (słynny *casus* walki kogutów na Bali) jako „wyróżnioną formę kulturową”, umożliwiającą dostrzeżenie tego, czego poza nią nie widać (w przypadku Geertza chodziło o stratyfikację społeczną). W sensie historiozoficznym mikro zdarzenie jest pozbawione absolutnego znaczenia, ale równocześnie odgrywa rolę „rewelatora”, który zamyka w swych granicach wiele historycznych treści. W proponowanym przez mikrohistoryków ujęciu tym, co charakteryzuje wydarzenie, jest jego polisemia¹⁰. Wieloznaczność mikro zdarzenia w połączeniu z pełnioną przez nie funkcją „rewelatora” pozwala potraktować ów fenomen jako odpowiednik Freudowskiego pojęcia *Unheimlich* – „tego, co powinno zostać w ukryciu, ale wyszło na jaw”. Przez analogię, mikro zdarzenie jest tym wszystkim, co dotychczas pozostawało poza obszarem naukowych zainteresowań historyków¹¹.

Dla Franka Ankersmita książka Ginzburga to doskonały przykład wpływu współczesnej post-Duchampowskiej estetyki na metodologię badań historycznych. Tradycyjna narracja historyczna – wzorem malarstwa naturalistycznego – napominała swego czytelnika, aby patrzył *przez* nią, gdyż jedynie taki sposób patrzenia pozwalał historykowi stworzyć iluzję (przeszłej) rzeczywistości. Dla odmiany, narracja postmodernistyczna (zdaniem Ankersmita kanoniczne pozycje mikrohistorii: *Montaillou* Le Roy Ladurie, *Ser i robaki* Ginzburga czy *Powrót Martina Guerre’a* Natalie Zemon Davis reprezentują tradycję postmodernistyczną w historiografii) skłania do „patrzenia na pociągnięcia pędzla”:

Razem ze stopniowym zanikiem przedmiotu estetycznego, materialne aspekty dzieła sztuki przejawiają tendencję do ucieleśnienia. [...] Nie *patrzemy* już *poprzez* reprezentatywne medium sztuki, ale widzimy tylko *je*. [...] Historia Ginzburga o Menocchio jest zatem historiograficznym odpowiednikiem tych pociągnięć pędzla, które tak bardzo lubią skupiać naszą uwagę na sobie samych. Pozostają jedynie te „wycinki przeszłości”, te surowe historie o najwyraźniej zupełnie nieistotnych zajęciach historycznych, które pozostawiają większość współczesnych historyków równie zbitych z tropu, co ludzi zwiedzających muzeum przed dwudziestu laty, kiedy to napotykali tam *ready-mades* Duchampa¹².

⁹ Marc Ferro, *Kino i historia*, tłum. Tomasz Falkowski, Warszawa 2011, s. 253–255.

¹⁰ R. Nahirny, *op. cit.*, s. 173.

¹¹ Frank Ankersmit, *Historiografia i postmodernizm*, tłum. Ewa Domańska, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. Ryszard Nycz, Kraków 1997, s. 171.

¹² Frank Ankersmit, *Narracja, reprezentacja, doświadczenie*, tłum. Marek Piotrowski, Kraków 2004, s. 164–166.

Jednym ze sposobów przełamania „iluzji referencjalnej” („historia opowiada się sama”), typowej zdaniem Rolanda Barthesa dla tradycyjnej narracji historycznej, jest ujawnienie obecności historyka w tekście. Autorów książek mikrohistorycznych cechuje wysoka świadomość metodologiczna i dążenie do ujawnienia metadyskursywnych szwów. Tę metodę twórczą odnaleźć można także w filmach stanowiących odpowiednik historiografii w mikroskali. Dla przykładu John Brewer traktuje *Paisę* (*Paisà*, 1946) Roberto Rosselliniego jako jedno z pierwszych dzieł włoskiej mikrohistorii. Argumentem przemawiającym za taką interpretacją filmu jest zdaniem Brewera wypowiedź Cesare Zavattiniego: „tym, co usiłujemy osiągnąć nie jest wymyślanie historii, które przypominają rzeczywistość, lecz prezentowanie rzeczywistości tak, jakby była ona opowieścią”. W efekcie widz doznaje sztuczności filmowego przedstawienia: jest świadomy obecności kamery i specyficznego dystansu Rosselliniego¹³.

Ujawnienie obecności historyka w tekście dokonuje się także za pomocą powszechnej praktyki tzw. pierwszoosobowych przełączników w narracji. W ten sposób historyk staje się pełnoprawnym bohaterem opowieści:

Typowa mikrohistoria celebrytuje mikrohistoryka (niekiedy w przebraniu *alter ego*, innym razem w postaci historyka/narratora) jako uważnego, wnikliwego i błyskotliwego bohatera, który wykorzystuje materiał dowodowy z zapierającą dech finezją (na wzór opowieści detektywistycznej, której celem jest zaimponowanie czytelnikowi umiejętnościami detektywa)¹⁴.

Figura detektywa wydaje się kluczowym wyróżnikiem narracji mikrohistorycznej. Zadaniem historyka wchodzącego w rolę prowadzącego śledztwo jest badanie prawie niedostrzegalnych szczegółów, które mają moc objawiania zjawisk o niezwyklej doniosłości. Dzięki Carlo Ginzburgowi tego typu podejście metodologiczne zyskało na obszarze mikrohistorii miano „paradygmatu poszlakowego” opartego w dużej mierze na założeniach Freudowskiej psychoanalizy¹⁵.

¹³ John Brewer, *Microhistory and the Histories of Everyday Life*, www.geocities.jp/akitashigeru/PDF/DiscussionPaper2004_06_09Brewer.pdf [dostęp 9.09.2017].

¹⁴ Jill Lepore, *Historians Who Love Too Much: Reflections on Microhistory and Biography*, <http://www.academicroom.com/article/historians-who-love-too-much-reflections-microhistory-and-biography> [dostęp 9.09.2017].

¹⁵ Por. Carlo Ginzburg, *Tropy. Korzenie paradygmatu poszlakowego*, tłum. Tadeusz Sierotowicz, „Zagadnienia Filozoficzne w Nauce”, t. XXIX, Kraków 2006.

***Powrót Martina Guerre* Natalie Zemon Davis... razy dwa**

Modelowym przykładem praktycznego zastosowania paradygmatu poszłakowego jest książka Natalie Zemon Davis *Powrót Martina Guerre'a*. W artykule *On the Lane* (O kulawych to tytuł eseju, w którym Montaigne odwołuje się do *casusu Guerre'a*) autorka wyjaśnia:

Postępowałam jak detektyw, szacując źródła i odgadując zasady rządzące ich układem, układając całość z różnych elementów, ustanawiając najbardziej prawdopodobny sens w świetle XVI-wiecznego materiału. Zdecydowałam się nadać książce formę, która pozwoli ją czytać jak wciągającą opowieść kryminalną. W pierwszej części książki posłużyłam się stylem stanowiącym ekwiwalent filmowej techniki futuropspekji¹⁶.

Mimo iż autorka wyraźnie podkreśla wpływ techniki filmowej na tryb prowadzonej przez nią narracji historycznej, książka Davis powstała w wyniku rozczarowania pierwszą ekranową wersją losów Martina Guerre'a. Wersją, dodajmy, przy której sama Davis pełniła funkcję konsultantki historycznej. We wstępie do książki autorka podkreśla, iż film w znacznej mierze pozbawił polisemiczną historię oszusta z Artigat owej postulowanej przez mikrohistoryków niejednoznaczności:

Gdzież więc w zniewalająco pięknym, filmowym obrazie miasteczka pozostało miejsce na wszelkie dwuznaczności, wątpliwości, owo „być może”, ku któremu skłania się historyk, gdy brakuje mu dowodów lub są one pogmatwane?¹⁷

Z drugiej jednak strony, Davis zarzuciła twórcom – i tu ujawniło się tradycyjne podejście historyka wobec kina – sprzeniewierzenie się faktom:

Pominięto baskijskie pochodzenie rodziny Guerre'a, zignorowano jej wiejski protestantyzm i złagodzano zwłaszcza wymowę podwójnej gry żony i konfliktów wewnętrznych sędziego. Takie zmiany pozwalały wprowadzić nadać filmowi większą prostotę, aby historia Martina Guerre'a stała się w nim przede wszystkim legendą, ale właściwie utrudniły wyjaśnienie tego, **co tak naprawdę się stało** [podkreślenie moje – NK]¹⁸.

¹⁶ Natalie Z. Davis, *On the Lane*, <https://blackboard.angelo.edu/bbcswebdav/institution/LFA/CSS/Course%20Material/ISSA3303/Readings/Natalie%20Zemon%20Davis%20-%20On%20the%20Lane.pdf> [dostęp 9.09.2017].

¹⁷ N.Z. Davis, *Powrót Martina Guerre'a...*, s. 16.

¹⁸ *Ibidem*.

Sprzeciw Davis wobec pominięcia przez twórców filmu etnicznego pochodzenia bohaterów wynikał nie tylko z rzetelności historyka, lecz także z faktu, iż amerykańska badaczka analizowała historię Martina Guerre'a w kontekście niezwykle istotnej w USA problematyki rasowej¹⁹. Paradoksalnie, Davis nie zaakceptowała także późniejszej wersji Jona Amiela, zarzucając filmowi, iż w każdym aspekcie zachowuje polityczną poprawność: przychylność afroamerykańskiej publiczności zjednuje postać czarnoskórego sędziego i sposób prezentacji byłych niewolników, zaś akceptację konfederatów z Południa fakt, iż przybysze z Północy przedstawieni zostali w filmie jako banda oszustów i wyrzutków²⁰.

Poszukując śladów obecności historyka w tekście filmowym, natrafiamy na dwa istotne momenty. Pierwszy to czołówka filmu, w której Davis zostaje wymieniona jako konsultantka historyczna. Jest to jednak typowy dla klasycznego kina historycznego zabieg uwierzytelniający filmową fabułę (nazwisko „eksperta” pełni w tym wypadku funkcję legitymizującą) i nadający fikcjonalnej wypowiedzi walor „prawdy”. Drugi moment ma już zdecydowanie metatekstowy charakter. Chodzi bowiem o scenę finałowego przesłuchania, w której Davis pojawia się jako statystka ubrana w kostium z epoki. Autorka wielokrotnie powoływała się na tę scenę jako przykład zerwania z „iluzją referencjalną”. W omawianej scenie Davis pełni bowiem rolę „fałszywego świadka”: cała scena jest ahistoryczna, gdyż w owych czasach obserwatorzy nie byli wpuszczani na salę sądową.

Film to świadectwo niezwyklej fascynacji Davis postacią Bertrand. Cała opowieść została zogniskowana wokół scen, w których Bertrand jest przesłuchiwana przez sędziego Corasa. W scenie przesłuchania pierwszoosobowa narracja przechodzi w serię retrospekcji, poprzez które poznajemy historię Martina Guerre'a. Jest to zatem historia spersonalizowana, opowiedziana z subiektywnego – kobiecego punktu widzenia. To właśnie ów zabieg kompozycyjny spowodował, iż opowieść uznano za feministyczną. Natalie Zemon Davis za swoją ulubioną scenę w filmie uznała tę, w której fałszywy Martin Guerre uczy Bertrand pisać. Scena ta nie ma żadnego potwierdzenia w źródłach historycznych (i nie znalazła się w książce Davis). Jest ona jednak istotna na dwóch poziomach: na poziomie fabularnym (jako zasadniczy argument w procesie sądowym zostaje wykorzystany podpis Bertrand) i na poziomie symbolicznym (własnoręczny imienny podpis to forma potwierdzenia jednostkowej tożsamości). Ten

¹⁹ Davis jest autorką książki *Slave on Screen: Film and Historical Vision* poświęconej ekranowym wizerunkom niewolników.

²⁰ Natalie Z. Davis, *Remaking Impostors: from Martin Guerre to Sommersby*, <https://www.royalholloway.ac.uk/history/documents/pdf/events/hrzemon-davis.pdf> [dostęp 9.09.2017].

drugi aspekt wydaje się niezwykle istotny, jeśli uznamy, iż filmowa opowieść – wzorem narracji mikrohistorycznych – pełni funkcję rewelatora kulturowego. Motyw pisma nadaje losom Bertrand charakter symptomu pozwalającego ujawnić pozycję zajmowaną przez kobiety w patriarchalnej społeczności wiejskiej XVI-wiecznej Francji. Znacząca w tym kontekście wydaje się scena, w której fałszywy Martin dzieli się z mieszkańcami wioski opowieściami o egzotycznych krainach, w których kobiety mają równy mężczyznom status. Wuj Martina podsumowuje tę opowieść słowami: „Dzień, w którym kobiety przejmą tu władzę będzie oznaczał koniec świata”. Finał historii Bertrand to jednocześnie potwierdzenie ustanowionego przez mężczyzn porządku (kobieta wraca do prawowitego małżonka) i przywrócenie społecznego *status quo* (prawo do ziemi dla dzieci zrodzonych z prawego łoża). Uwypukleniu podrzędnego statusu kobiecej bohaterki służą sceny, w których wyeksponowany został motyw osaczenia (tak dzieje się np. w zrealizowanej metodą *point of view* scenie podglądania przez Bertrand powracającego do wioski męża).

Autor *Wielkiej masakry kotów* głosił tezę, która stała się swoistym *credo* mikrohistoryków: *inni ludzie są inni*:

Nie myślą tak, jak my myślimy. I jeśli chcemy zrozumieć ich sposób myślenia, powinniśmy zacząć od kwestii uchwycenia inności. [...] Warto to jednak jeszcze raz powtórzyć, gdyż nie ma nic łatwiejszego, niż dać się ponieść wygodnemu założeniu, że [...] dwa stulecia temu Europejczycy myśleli i odczuwali tak samo, jak my dzisiaj. Stale musimy otrząsać się z fałszywego poczucia, że przeszłość jest nam dobrze znana; musimy wystawić się na działanie wstrząsu kulturowego²¹.

Wydać się, iż Natalie Zemon Davis *dała się ponieść* owemu wygodnemu założeniu, o czym świadczą licznie pojawiające się w recenzjach zarzuty dotyczące nieprawomocnego projektowania współczesnej wrażliwości feministycznej na XVI-wieczną rzeczywistość: w filmie opowieść „należy” do Bertrand, a finałową scenę sądową potraktować można jako istotny moment, w którym bohaterka wykazuje się siłą sprawczą i podejmuje korzystną (z punktu widzenia ekonomicznego i społecznego) dla siebie decyzję. Możliwe, iż to właśnie pod wpływem formowanych przez recenzentów zarzutów Davis zdecydowała się przesunąć wektor identyfikacji w stronę sędziego de Corasa i dodać do książki obszerne fragmenty opisujące szesnastowieczne migracje chłopów. Ten zabieg spowodował, iż przedmiotem „rewelatorskiego” odkrycia staje się proces formowania i kreowania „ja” w szerszym spektrum społecznym.

Wypada jeszcze powrócić do kluczowego dla mikrohistorii problemu identyfikacji. W filmie zastosowano bowiem podwójną ramę narracyjną. Przesłuchanie

²¹ R. Darnton, *op. cit.*, s. 18.

Bertrand to rama druga, zaś pierwszą tworzy prolog, w którym sędzia de Coras przybywa do miasteczka, a głos narratora z offu informuje widza, iż wydarzenia oparte są na prawdziwej historii. Widz – wzorem historyka – skłania się ku identyfikacji z postacią sędziego-detektywa, który staje się faktycznym autorem opowieści. Ten aspekt został dodatkowo wzmocniony w książce Davis, która poświęciła sędziemu autonomiczny rozdział o symbolicznym tytule: *The Storyteller*. Zdaniem Ankersmita w typie pisarstwa, do którego zaliczyć trzeba dzieła mikrohistoryków, metaforyczny wymiar historiografii jest potężniejszy od literalnego i faktualnego²². Tym, co ostatecznie liczy się najbardziej, jest umiejętność snucia fascynującej opowieści. Historyk to *Storyteller*.

Po raz drugi Martin Guerre powrócił w roku 1993. Akcja opowieści została przeniesiona z XVI-wiecznej Francji do XIX-wiecznej Ameryki – w filmie Jona Amiela zdarzenia rozgrywają się tuż po zakończeniu wojny secesyjnej. O ile przypadek opisany przez sędziego de Corasa uznać można – by posłużyć się terminologią mikrohistoryków – za „zwyczajny wyjątek” (i dopiero książka Davis ujawniła „rewelatorski” charakter owego *exemplum*), o tyle amerykański *remake* odwołuje się do dwóch fundamentalnych tekstów kultury o charakterze uniwersalnym: do *Odysei* Homera i *Kozła ofiarnego* Girarda. Na podobieństwo losów małżeństwa Guerre do dziejów protagonistów *Odysei* zwrócił już uwagę sędzia de Coras (porównując porzuconą przez małżonka Bertrand do Penelopy), jednak ten wątek nie został rozwinięty ani w filmie Vigne’a, ani w książce Davis. W obrazie Amiela pojawiają się liczne odniesienia do Homera (podczas procesu jeden ze świadków zeznaje, iż oszust Horace Townsend „znał się na literaturze Greków”, w filmie dwukrotnie powtarza się scena, w której Townsend czyta synowi fragmenty *Iliady*), a postacie modelowane są wedle homeryckiego wzorca:

Jack to Odyseusz, Laurel – Penelopa. Orin (postać nieobecna w *Powrocie*) łączy w sobie cechy zalotników i prawdziwego Martina (drewniana noga), synek Robert to Telemach, stara murzyńska piastunka Ester to Eurykleja (u Homera rozpoznała Odyseusza po bliźnie), ex-niewolnik Joseph to wyzwolieniec Eumajos, któremu Odyseusz obiecał żonę i dom. Jest i wierny pies Jethro wzorowany na Argusie, który padł martwy na dźwięk głosu powracającego pana (Jethro dzieli jego los – w filmie zostaje otruty przez Jacka, w którym nie rozpoznał swego pana)²³.

²² F. Ankersmit, *Historiografia i postmodernizm...*, s. 171.

²³ Robert J. Rabel, *Impersonation and Identity: 'Sommersby', 'The Return of Martin Guerre', and the 'Odyssey'*, <https://link.springer.com/article/10.1007/BF02898871> [dostęp 9.09.2017].

Nawiązania do drugiego architekstu kultury nie są widoczne na poziomie tekstualnym, lecz ukryte w strukturze głębokiej *Sommersby*. Można je zdekodować, analizując stronę formalną filmu i zastosowane w nim rozwiązania kompozycyjne. W obrazie Jona Amiela – inaczej niż w pierwowzorze francuskim – ukazana została droga, a nie tylko sam moment nieoczekiwanego pojawienia się „Martina” (Jacka/Horace’a) w osadzie. Wprowadzony przez Amiela prolog – wędrówka bohatera przez nieprzychylny zimowy krajobraz, w którym obecne są ślady wojny – służy nakreśleniu sytuacji: w kraju panuje chaos, zawieszeniu uległy wszelkie normy etyczne (w jednym z pierwszych ujęć widzimy dzieci przyglądające się z ciekawością ciałom wisielców).

Wojenna trauma odciska piętno na „zarażonej śmiercią” naturze: witająca Jacka piastunka Ester lamentuje, że pod nieobecność pana wszyscy uciekli z Vine Hill, bo ziemia jest tu jałowa (osada to *pars pro toto* całej Ameryki). Jack – niczym Girardowski *pharmacos* – przywraca naruszony przez wojnę ład: aktywizuje czarnych mieszkańców osady i zapewnia wspólnocie finansową prosperitę dzięki sprytnemu planowi obsadzenia nieurodzajnych pól tytoniem. Warunkiem przywrócenia ład jest jednak wyeliminowanie tego, kto ów ład – zdaniem wspólnoty – naruszył. Horace Townsend jest idealnym kozłem ofiarnym: dobrowolnie wymierza sobie karę i ponosi śmierć z rąk wspólnoty, która dzięki temu doznaje oczyszczenia. Potwierdzeniem Girardowskiego scenariusza jest kompozycyjna rama filmu – w jednym z początkowych ujęć widzimy opustoszałe miasteczko, nad którym góruje zrujnowana wieża kościoła, w ujęciu kończącym film owa wieża zostaje (wysiłkiem całej wspólnoty i za pieniądze Townsenda) odbudowana. Nadprzyrodzony charakter postaci Jacka podkreśla symboliczne nazwisko uzurpatora (w dosłownym tłumaczeniu: „zesłany do miasteczka”).

Warto jednak zauważyć, iż wspomniany wątek kozła ofiarnego odnaleźć można także w obrazie Vigne’a. W początkowych partiach filmu ukazujących początki małżeństwa Guerre zostaje wyeksponowany motyw bezpłodności Martina. Ta „skaza” stanowi klasyczny Girardowski znak selekcji ofiarniczej. Napiętnowany Martin zostaje przebrany za niedźwiedzia i symbolicznie wykastrowany. Omówiona partia filmu bezpośrednio odnosi się do analizowanego przez Davis rytuału *charivari*, stanowiącego w tradycyjnych społecznościach wiejskich próbę zaprowadzenia ład za pomocą publicznych drwin. Do rytuału uciekano się chętnie w przypadku nowożeńców, którym hałaśliwym zachowaniem „przypominano” o konieczności podtrzymania płodności wioski²⁴.

²⁴ Por. Natalie Zemon Davis, *‘Charivari’, honor i wspólnota w Lyonie i Genewie w XVII wieku*, tłum. Katarzyna Przyłuska-Urbanowicz, [w:] *Rytuał, dramat, święto*,

Pomimo wspomnianych różnic oba filmy łączy – poza schematem fabularnym – podobny typ refleksji społeczno-kulturowej. Owa refleksja dotyczy dwóch kwestii: religijnej i tożsamościowej.

W komentarzach do historii z Artigat Natalie Zemon Davis wskazywała na – niepotwierdzony wprawdzie w źródłach historycznych – wpływ koncepcji protestanckich na losy małżonków Guerre. Zdaniem badaczki:

Przemiana byłego karciarza, grzesznika i bluźniercy stanowi formatywny topos w protestanckiej martyrologii. Istnieją także liczne dowody sympatii Corasa dla protestantyzmu. Natomiast protestantyzm Arnauda i Bertrand to jedynie sugestia, będąca rezultatem analizy indywidualnych losów w kontekście najbardziej wpływowych prądów kulturowych owych lat²⁵.

Odzwierciedleniem przekonań Davis są w filmie sceny dowodzące krytycznego stosunku Corasa do Kościoła katolickiego i instytucji spowiedzi (w scenie przesłuchania Bertrand sędzia nakazuje: „Powiedz mi wszystko, nawet jeśli księża ci zabronili”). Davis podkreślała wielokrotnie ambiwalentny stosunek sędziego do fałszywego Martina Guerre’a, wynikający z podzielańych przez obu mężczyzn przekonań religijnych. W realizacji Vigne’a pojawiają się elementy potwierdzające tezę badaczki. Ujęcia zamykające film ukazują płonące zwłoki powieszonego uzurpatora. Komentarz z offu ustanawia paralelizm losu „grzesznika” Martina i „grzesznika” sędziego: „Dwanaście lat później Jean de Coras został za swoje protestanckie przekonania powieszony przed Parlamentem Tuluzy wraz z setką swoich przyjaciół”.

W *Sommersby* – zgodnie z ideą protestantyzmu – „grzesznik” Horace zostaje „zbawiony” (pomimo ewidentnych win) za sprawą bożej łaski i niezależnie od swych uczynków. Film eksponuje także motyw pracy będącej podstawą dobrobytu wspólnoty. W purytańskiej wersji historia małżonków Guerre (tu: *Sommersby*) została pozbawiona wszelkiej dwuznaczności, wynikającej ze zdrady kobiety. Laurel (Bertrand) oddaje się wprawdzie „obcemu” mężczyźnie, ale jak wynika z enigmatycznego prologu (którego sens zostaje ostatecznie wyjaśniony dopiero pod koniec filmu), *de facto* jest już wówczas wdową. Nad „czystością” związku Laurel z Townsendem czuwa opatrność.

O fundamentalnym dla obu filmowych wersji problemie tożsamości pisze Robert Rabel:

spektakl. Wstęp do teorii widowiska kulturowego, red. John J. MacAloon, Warszawa 2009, s. 75–96.

²⁵ N.Z. Davis, *On the Lane*...

podczas gdy we francuskim oryginale tożsamość traktowana jest jako stabilny i obiektywny byt (wewnętrzna esencja jednostki), w *Sommersby* przedstawiona została jako fikcyjny twór podlegający kreowaniu i re-kreowaniu poprzez akty ludzkiej woli. Tym dwóm typom refleksji nad tożsamością odpowiadają zastosowane w filmach środki wyrazu. W *Powrocie* kamera przyjmuje obiektywny punkt widzenia wobec prezentowanych zdarzeń, unikając jakiegokolwiek mediacji poprzez subiektywny punkt widzenia bohaterów. *Sommersby* filmowane jest w stylistyce typowej dla klasycznego Hollywood uprzywilejowującej technikę *point of view*. [...] Praca kamery potwierdza zatem zasadniczą tezę filmu: tożsamość nie może być determinowana i oceniana wedle ogólnych standardów niezależnych od jednostkowej perspektywy²⁶.

Davis podważyła sensowność przenoszenia historii, która dotyczy kwestii identyfikacji i uzurpacji w realia lat 60. XIX w., w których pamięć nie była już jedynym gwarantem tożsamości²⁷. W *Powrocie Martina Guerre* pamięć okazała się zawodna – prawdziwy Martin nie pamiętał szczegółów z własnego życia, a jego tożsamość ustalona została w dużej mierze na podstawie cech fizycznych: stopy pasującej do szewskiej miary i drewnianej nogi, o której wspominali świadkowie. Twórcy *Sommersby* najwyraźniej wzięli pod uwagę argument Davis, gdyż wprowadzili do filmu uwiarygodniającą całą intrygę scenę, w której Laurel wyjmuje z szuflady przykurzone zdjęcie męża. Zbliżenie ujawnia ludzące podobieństwo Jacka do Horace'a i tłumaczy łatwość, z jaką wspólnota zaakceptowała fałszywą tożsamość uzurpatora.

Wedle Donalda Kelly'ego mikrohistoria szczyci się bliskim związkiem z konkretną rzeczywistością społeczną²⁸. Wydaje się jednak, iż *casus* Marina Guerre'a prowokuje do zadawania pytań wykraczających poza społeczne *hic et nunc*. Dla przykładu, u Montaigne'a *osobliwy przypadek* procesu sądowego z Tuluzy wywołał refleksję dotyczącą wątpliwego rozróżnienia pomiędzy wiedzą a niewiedzą:

Przypominam sobie (to jedyne wspomnienie, jakie mi zostało), iż wedle mego wrażenia przedstawił on szalbierstwo tego, którego osądził być winnym, jako tak cudowne i tak dalece przekraczające pojęcie nasze i jego samego, który był sędzią, iż znajdowałem bardzo śmiałym wyrok skazujący go na szubienicę. Przyjmijmy jakąś formę wyroku, która by mówiła: „Trybunał nie rozeznaje się w tym”, bardziej swobodno i szczerze, niżeli czynili Areopagici, którzy, znalazłszy się w kłopotcie

²⁶ R.J. Rabel, *op. cit.*

²⁷ N.Z. Davis, *Remaking Impostors...*

²⁸ Donald R. Kelly, *Granice historii. Badanie przeszłości w XX wieku*, tłum. Bartosz Hlebowicz, Warszawa 2009, s. 212.

w pewnej sprawie, niepodobnej do rozwikłania, nakazali, by strony zgłosiły się powtórnie za lat sto²⁹.

W przemowie do polskiego wydania książki *Powrót...* Davis podkreśliła, iż szczegóły tej opowieści są wprawdzie bardzo charakterystyczne dla XVI stulecia, ale w istocie ma ona charakter ponadczasowy. Według badaczki współczesnego odbiorcę, podobnie jak szesnastowiecznych obserwatorów procesu, fascynuje (i niepokoi) w niej przede wszystkim kwestia tożsamości. Być może dzisiaj, w większym stopniu niż w czasach Guerre'a (czego dowodem mógłby być inny *osobliwy przypadek* – Benjamina Wilkomirskiego), oszustwo bardziej zagraża pojęciom wartości i legalności i podkopuje nasze poglądy o „autentyczności” tożsamości religijnej, etnicznej lub seksualnej³⁰. W płynnej ponowoczesności kwestia ta – wokół której ogniskują się również sensy generowane przez obie ekranowe wersje dziejów najsłynniejszego francuskiego impostora – wydaje się fundamentalna.

Bibliografia

- Ankersmit F., *Historiografia i postmodernizm*, tłum. E. Domańska, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków 1997.
- Ankersmit F., *Narracja, reprezentacja, doświadczenie*, tłum. M. Piotrowski, Universitas, Kraków 2004.
- Brewer J., *Microhistory and the Histories of Everyday Life*, www.geocities.jp/akitashigeru/PDF/DiscussionPaper2004_06_09Brewer.pdf [dostęp 9.09.2017].
- Burke P., *Naoczność. Materiały wizualne jako świadectwa historyczne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Darnton R., *Wielka masakra kotów*, tłum. D. Guzowska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.
- Davis N.Z., *'Charivari', honor i wspólnota w Lyonie i Genewie w XVII wieku*, tłum. K. Przyłuska-Urbanowicz, [w:] *Rytuał, dramat, święto, spektakl. Wstęp do teorii widowiska kulturowego*, red. J. MacAloon, Wydawnictwo Dromena, Warszawa 2009.

²⁹ Michel de Montaigne, *Próby*, tłum. Tadeusz Boy-Żeleński, <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/proby-ksiega-trzecia.html> [dostęp 9.09.2017].

³⁰ N.Z. Davis, *Powrót...*, s. 12.

- Davis N.Z., *On the Lane*, <https://blackboard.angelo.edu/bbcswebdav/institution/LFA/CSS/Course%20Material/ISSA3303/Readings/Natalie%20Zemon%20Davis%20-%20On%20the%20Lane.pdf> [dostęp 9.09.2017].
- Davis N.Z., *Powrót Martina Guerre'a*, tłum. P. Szulgit, Wydawnictwo Zys i S-ka, Poznań 2010.
- Davis N.Z., *Remaking Impostors: from Martin Guerre to Sommersby*, <https://www.royalholloway.ac.uk/history/documents/pdf/events/hrzemon-davis.pdf> [dostęp 9.09.2017].
- Domańska E., *Mikrohistorie*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2005.
- Ferro M., *Kino i historia*, tłum. T. Falkowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011.
- Ginzburg C., *Tropy. Korzenie paradygmatu poszlakowego*, tłum. T. Sierotowicz, „Zagadnienia Filozoficzne w Nauce”, t. XXIX, Kraków 2006.
- Kelly D.R., *Granice historii. Badanie przeszłości w XX wieku*, tłum. B. Hlebowicz, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
- Lepore J., *Historians Who Love Too Much: Reflections on Microhistory and Biography*, <https://www.academicroom.com/article/historians-who-love-too-much-reflections-microhistory-and-biography> [dostęp 9.09.2017].
- Montaigne M., *Próby*, tłum. T. Boy-Żeleński, <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/proby-ksiega-trzecia.html> [dostęp 9.09.2017].
- Nahirny R., *Losy naukowej łamigłówki. Clifford Geertz, mikrohistorie i podmiotowość*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2011.
- Rabel R.J., *Impersonation and Identity: 'Sommersby', 'The Return of Martin Guerre', and the 'Odyssey'*, <https://link.springer.com/article/10.1007/BF02898871> [dostęp 9.09.2017].
- Ricoeur P., *Pamięć, historia, zapomnienie*, tłum. J. Margański, Universitas, Kraków 2006.
- White H., *Historiografia i historiofotia*, tłum. Ł. Zaręba, [w:] *Film i historia*, red. I. Kurz, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2008.

III. TRANSFORMACJE I TRANSGRESJE

Piotr Sitarski

OLIWKI KOMISARZA MAIGRET

„Przeszłość to moja specjalność”
– porucznik Horatio Caine z *CSI: Miami*

Komisarz Jules Maigret kończy właśnie przesłuchiwać szajkę włamywaczy. Przesłuchanie trwało 30 godzin, ale skończyło się przyznaniem winnych. Wychodząc z komendy, Maigret przypadkiem odbiera zgłoszenie morderstwa. Choć nie musi tego robić, jedzie na miejsce zbrodni. Zamordowana to młoda kobieta, właściwie dziewczyna, ubrana w zniszczoną wieczorową suknię, pijana – jak wykażą późniejsze badania. Widok jej bezbronnego, leżącego na trotuarze ciała będzie towarzyszył Maigretowi przez całe śledztwo. Dziewczyna nie miała przy sobie żadnych dokumentów, a na zamieszczone w prasie ogłoszenie z jej zdjęciem nikt nie odpowiada. Dla dobra śledztwa, ale także fetyszystycznie zafascynowany zmarłą, Maigret nakazuje sporządzić lepsze wizerunki: fotomontaże zdjęć ubranych w sukienkę zmarłej modelek i umalowanej pośmiertnie twarzy. Dopiero to przynosi skutek, ktoś ją rozpoznaje, kobieta zostaje zidentyfikowana. Stopniowo wizerunek zamordowanej Ludwiki Leboine staje się coraz wyraźniejszy. Jakiś czas temu przyjechała do Paryża z Nicei, gdzie mieszkała z matką, na pół zwariowaną, na pół opętaną nałogiem hazardu. W pociągu poznała Janinę Armanieu, także jedną z tysięcy młodych dziewczyn, które chciały spróbować szczęścia w stolicy. Przyłgnęła do nowo poznanej przyjaciółki, mieszkała z nią, z czasem stała się dla niej ciężarem. Janinie zresztą poszczęściło się, wyszła właśnie za mąż za bogatego Włocha. Okazuje się, że to z jej przyjęcia weselnego wracała Ludwika, gdy spadły na nią mordercze ciosy. Zbrodni brakuje jednak motywu, Janina nie lubiła Ludwiki i chciała się jej pozbyć, jednak to nie tłumaczyłoby morderstwa. Matka Ludwiki interesuje się tylko wygranymi w nicejskim kasynie, śmierć córki niewiele ją obchodzi.

Maigret buduje portret dziewczyny, ale brak mu głównego elementu, który wyjaśniałby zbrodnię. Gromadzi informacje ospale, bez pośpiechu, odwiedza niewiele miejsc, korzysta za to z archiwum policyjnego i danych zbieranych

przez innych policjantów. Kieruje się bardziej sercem niż wytrwałym rozumem. Niestrudzonym śledczym jest inny policjant, Lognon zwany Fajtłapą, pracowity, inteligentny, oddany i nieustająco pechowy. To on gromadzi wszystkie tropy, nie dzieląc się jednak nimi z nikim. Jest wszędzie o krok przed Maigretem, bez snu, niemal bez jedzenia tropi zabójcę. To on pierwszy dowiaduje się o tajemniczym Amerykaninie, który zostawił dla Ludwiki list w barze Pickwick. Maigret trafia do tego lokalu później i rozgrywa się wówczas jedna z najdziwniejszych i najsubtelniejszych scen w całej literaturze detektywistycznej.

W barze oprócz Maigreta i jego asystenta Janviera jest tylko barman, w którym komisarz rozpoznaje szulera i przemytnika Alberta Falconiego. Tak, Falconi pamięta dziewczynę, która przysłała tu w nocy. Usiadła przy barze i piła martini. Odebrała list, zeszła do przedsionka toalet i tam go odczytała. Przysiadł się do niej inny Amerykanin, rozmawiali i wyszli. Falconi pamięta Amerykankę, bo ten poprzedniego dnia pytał go o drogę do Brukseli i hotele w tym mieście. To samo zresztą opowiedział już inspektorowi Lognonowi, Fajtłapie. Uważny czytelnik zwróci z pewnością uwagę na detale: Maigret zamawia trzy szklaneczki likieru marki Pernod (w polskim tłumaczeniu oddanego niestety jako „aperitif”), zjada kilka oliwek ze stojącej na kontuarze tacki, wreszcie pod koniec rozmowy dwukrotnie otwiera usta, chcąc coś powiedzieć, ale za każdym razem rezygnuje. Na koniec, nie tłumacząc nic ani inspektorowi Janvierowi, ani czytelnikom, aresztuje Falconiego.

Na komendzie Falconi niemal od razu poddaje się nieprzejednanej, ociążającej sile Maigreta, który wyjaśnia, że nie musiał nic zgadywać, rozumiał bowiem wszystko, gdy tylko wszedł do baru Pickwick. Ludwika nie mogła usiąść przy barze i zamówić martini – to zupełnie nie w stylu zagubionego dzieciaka z prowincji, jakim była. List, który Falconi miał jej dostarczyć, zawierał informacje na temat dużej sumy pieniędzy czekającej na Ludwikę w Stanach Zjednoczonych. Zostawił je tam u zaufanego człowieka ojciec Ludwiki. Falconi i jego banda uknuli plan. Chcieli odebrać Ludwice paszport, wysłać do Stanów podstawioną osobę i zgarnąć 100 tysięcy dolarów. Niestety, napad nie poszedł gładko, dziewczyna nie dała sobie wyrwać torebki, jeden z bandytów uderzył ją pałąk, śmiertelnie, jak się okazało.

Maigret każe wezwać z Brukseli nieszczęsnego Lognona, który pojechał tam, zwiedziony zmyśloną historią. Nakazuje też aresztować współników i odprowadzić Falconiego do celi. Przy wyjściu daje mu jeszcze kilka banknotów – zapłatę za wypite w barze pernody.

Maigret i trup młodej kobiety to kryminał zaskakujący, choć wcale nie wyjątkowy. Detektyw więcej uwagi poświęca w nim kontemplowaniu garderoby zmarłej niż poważnym poszlakom, czeka zamiast działać, wreszcie w niemal cudowny sposób znajduje rozwiązanie zagadki, które przez większą część

opowieści w ogóle nie było sugerowane. Najbystrzejszy amator literatury detektywistycznej nie ma szans domyślić się zakończenia. Nawet w finałowej scenie narrator nie podsuwa żadnych wskazówek, koncentrując się zamiast tego na oliwkach i likierze komisarza. A jednak dziwaczne i nieoczekiwane wyjaśnienie przypadkowej zbrodni okazuje się idealnie pasować, czytelnik, połknąwszy jednym tchem sto kilkadziesiąt stron powieści, może czuć głęboką, choć zaprawioną smutkiem satysfakcję.

Maigret i trup młodej kobiety nasuwa zatem pytania nie tylko o powody popularności kryminału, ale także o to, jakich zasad autor musi przestrzegać, by nie sprzeniewierzyć się regułom sztuki i oczekiwaniom czytelników. A także oczywiście o to, dlaczego w kluczowej scenie powieści komisarz Maigret pije likier marki Pernod i je oliwki.

Powieść detektywistyczna to jeden z głównych gatunków literatury masowej. Jej popularność tłumaczyć można odwołaniem do ludzkiej natury, którą pociąga, jak to pisał Tadeusz Boy-Żeleński, „grube zaciekawienie”. Podobnie jednak jak inne aluzje do ludzkiej natury, tak i to wyjaśnienie niewiele tłumaczy. Jeśli bowiem ludzie powszechnie interesują się zbrodnią i jej tajnikami, to jak wyjaśnić fakt, że powieść detektywistyczna to gatunek raczej młody? Jej bezpośrednim poprzednikiem były wydane w roku 1734 *Słynne i ciekawe przypadki* paryskiego adwokata François Gayot de Pitavala. Autor (od którego nazwiska wzięła się później nazwa gatunku literackiego) opisał w swej pracy najsłynniejsze casusy sądowe, z jakimi zetknął się osobiście lub w archiwach. Dzieło to, pełne opisów brutalnych i wymyślnych zbrodni, było nie tylko sławne, ale i powszechnie krytykowane przez kręgi ówczesnych znawców literatury, nie tyle nawet za treść, co bezpośrednią, surową formę przedstawienia. Niedługo zresztą forma ta została zmodyfikowana przez kolejnych redaktorów, którzy zmienili opisy de Pitavala tak, by, jak oznajmiał wstęp, „czytelnik nie mógł od razu poznać, jak sprawa się zakończy i jaki werdykt zostanie ogłoszony. Pozostanie on więc w stanie niepewności podczas rozwoju akcji”.

Dzieło de Pitavala trafiło w swój czas. W drugiej połowie XVIII w. zachodnią Europę, a zwłaszcza największe miasta, jak Londyn czy Paryż, nawiedziła fala przestępczości. Jej bezpośrednie powody były rozmaite, ale sprowadzały się one ostatecznie do jednej przyczyny: stłoczenia wielkiej liczby anonimowych osób na niewielkim obszarze. Wiek XIX jeszcze spotęgował te tendencje. Miasta rosły coraz szybciej, dając schronienie już nie setkom tysięcy, ale milionom ludzi różnych klas i zawodów. Anonimowość, którą dawały – i nadal dają – metropolie, stała się ich błogosławieństwem, ale i przekleństwem. Motyw bezimienności pojawia się zresztą w kryminałach regularnie. Czasem wprost, jak u Simenona, który kilkakrotnie kontempluje nieszczęsny los Ludwika Leboine, o którą nie dbał nikt za życia, po śmierci zaś tylko komisarz Maigret. W zwartej, intensywnej

prozie belgijskiego pisarza spostrzeżenia o samotności życia w Paryżu spotkać można zaskakująco często. Jeszcze częściej lęk przed anonimowością pojawia się w kryminałach w postaci zawoalowanej: tajemniczych posłańców, przebranych szpiegów, wrogiego tłumu, w którym każdy może być mordercą. Nie przypadkiem Sherlock Holmes, londyńczyk, jest mistrzem działania w przebraniu, a jego spadkobiercy wykonują zawód detektywa wtopieni w samotny tłum.

Spółeczeństwa XIX w. nie były przygotowane na nowoczesną zbrodnię, anonimową, przypadkową, często bezsensowną. Systemy policyjne, które istniały w przednowoczesnej Europie, sprawdzały się na wsiach i w niewielkich miastach, gdzie najczęściej chodziło o to, by zbrodni zapobiec. Gdy już do niej doszło, rola śledczego polegała głównie na uzyskaniu przyznania się podejrzanego. Osiągano to torturami lub ich groźbą. Wiek XIX przyniósł nowe problemy. Tortury zarzucono nie tylko wskutek oświeceniowego humanitaryzmu, ale także dlatego, że w nowej sytuacji ich skuteczność była wątpliwa. Najczęściej bowiem nie było oczywistego podejrzanego, którego śledczy mógłby torturować. Należało więc skupić się na ustaleniu ewentualnego sprawcy, po drodze gromadząc pośrednie dowody jego winy.

Aby zaradzić fali zbrodni w miastach, zaczęto tworzyć nowoczesną, państwową policję. Jej charakterystyczną cechą stał się brak umundurowania, doskonale pasujący do wielkomiejskiej anonimowości. Policjantowi w cywilu łatwiej było wmieścić się w uliczny tłum, a jeśli miał tropić zbrodniarza, mundur nie był do niczego potrzebny. W reformach prym wiedzie Francja z racji jej bogatych tradycji w tym zakresie oraz bezpośredniej konieczności wywołanej rewolucją 1789 r. Jest zapewne paradoksem, że w tymże roku Francja znosi tortury, a doktor Guillotin proponuje nowy, skuteczny sposób egzekucji, który błyskawicznie zyskuje popularność. Mimo politycznych zawirowań kolejnych lat policja francuska rozwija się znakomicie, potrzebuje jej każdy kolejny reżim.

W roku 1809 na arenę wkracza nowa, intrygująca postać – Eugène François Vidocq. Ten złodziej, fałszerz i uciekinier z wielu więzień zaoferował swą pomoc prefekturze paryskiej jako donosiciel. Prędko jednak ujawnił swe niepospolite zdolności w tropieniu i chwytaniu przestępców, tak że w roku 1812 powierzono mu utworzenie Brigade de Sûrete, brygady bezpieczeństwa, czyli pierwszej policji kryminalnej na świecie. Vidocq za współpracowników dobrał sobie ludzi podobnych do siebie – kieszonkowców i stręczycieli, którzy znakomicie znali środowisko przestępcze, mogli więc skutecznie z nim walczyć. Na wszelki wypadek Vidocq nakazał jednak swoim podwładnym nosić grube rękawice, by nie świerzbiły ich palce w pobliżu cudzych sakiewek i kieszeni. Sukcesy brygady Vidocqa były spektakularne, liczący kilku pracowników zespół dokonywał setek aresztowań. Sam zaś Vidocq okazał się postacią barwną i niepospolitą. Jego sława dorównywała jego sukcesom, przyjaźnił się z wielkimi pisarzami

swoich czasów: Eugeniuszem Sue, Aleksandrem Dumas ojcem i Eugeniuszem Balzakiem, który uwiecznił go w postaci Vautrina. Inni pisarze, jak Poe czy Dickens, czerpali obficie z biografii i pamiętników przestępcy-detektywa.

Literatura kryminalna od początku była więc związana z policyjną praktyką. Jakkolwiek wydumane wydawałyby się zagadki detektywistyczne, a sami detektywi – papierowi i nieludscy, twórcy kryminałów czerpali zawsze z życia. Tam bowiem, wśród prawdziwych ludzi, kryły się powody popularności kryminału: lęk przed anonimowością wielkiego miasta, która dopada człowieka za życia i po śmierci, oraz bardziej bezpośrednia troska o codzienne bezpieczeństwo. Jeśli zaś niektóre intrygi powieści detektywistycznych wydają się zbyt naciągane, to trzeba pamiętać, że towarzyszyły one rozwojowi nowoczesnej kryminalistyki, naukowych metod śledczych, wykorzystania psychologii i psychiatrii. Wykrycie przestępcy od końca XIX w. stało się bardziej zadaniem dla naukowca i badacza niż dla szybkiego i silnego policjanta. Kryminał jest właśnie literacką odpowiedzią na chaotyczne, niebezpieczne życie w nowoczesnym świecie. Dlatego jego naczelną zasadą jest racjonalizm. Widać to już w jego początkach, w garści opowiadań Edgara Allana Poe, które wyznaczyły schemat powieści detektywistycznej. Co ciekawe, romantyk i symbolista Poe w opowiadaniach tych wyrzekł się niezwykłości, przedstawiając jasne i racjonalne rozwiązania tajemniczych zagadek.

Narodziny powieści detektywistycznej w ogóle oznaczają koniec epoki romantyzmu. Romantyczny przestępca to postać jak z *Powrotu taty* Adama Mickiewicza – wielki, silny i brodaty zbójca, który kieruje się sentymentalnymi porывami sumienia. Podobne postacie spotkamy też w awanturniczych powieściach pierwszej połowy XIX w., jak słynne *Tajemnice Paryża* Eugeniusza Sue. Świat powieści detektywistycznej jest natomiast chłodny i logiczny. Zagadka kryminalna może być niezwykle zagmatwana, może nawet stwarzać pozory nadprzyrodzoności. Mogą pojawiać się historie o duchach, wampirach i upiorach (jak w *Psie Baskerville'ów* Arthura Conan Doyle'a). Ostatecznie jednak autor musi przedstawić racjonalne, prawdopodobne, wręcz oczywiste wyjaśnienie tajemnicy. „Chodzi o to, by wykazać, że wszystkie pozorne niemożliwości bynajmniej niemożliwościami nie są” – oznajmia August Dupin, utalentowany detektyw-amator, bohater opowiadań Edgara Allana Poe. Dlatego właśnie Conan Doyle, choć bez zastrzeżeń wierzył w istnienie elfów i brał regularnie udział w seansach spirytystycznych, w opowieściach o Sherlocku Holmesie nigdy nie uciekał się do rozwiązań przeczących rozumowi.

Do perfekcji zasady te doprowadził kryminał angielski w pierwszej połowie XX w. Założony pod koniec szalonych lat dwudziestych Detection Club wyznaczył jasne, proste i czytelne zasady, których przestrzegać musieli jego członkowie, autorzy kryminałów. Zasady te stwierdzały, po pierwsze, że detektyw musi

rozwiązać zagadkę, opierając się wyłącznie na swym rozumie, a nie na intuicji, magii czy boskim objawieniu. Po drugie, że czytelnik musi być na bieżąco informowany o wszystkich istotnych poszlakach. Po trzecie, że tajemne przejścia, niespotykane urządzenia, nadludzkie zdolności przestępców i inne podobne ułatwienia będą ograniczone do minimum. Po czwarte wreszcie, że nie będzie się stosować trucizn nieznanych nauce. Reguły te miały po części charakter zabawy towarzyskiej, a lektura powieści pisanych przez członków Detection Club, takich jak Dorothy L. Sayers czy Agatha Christie, wskazuje, że nie zawsze traktowali je oni zupełnie serio. Z drugiej strony wskazówki te – wraz z innymi, niezwykle licznymi zestawami przykazań dla autorów kryminałów (popularnymi zresztą aż do dziś) legły u podstaw poetyki kryminału. Samo istnienie takich norm uderza na tle literatury XX w. Podczas gdy cała reszta dokonała pisarskich oczarowana jest potęgą swobodnego eksperymentowania, kryminał z godnością godzi się na podporządkowanie sztywnym zasadom i regułom.

Jedno z wyjaśnień tego fenomenu jest prozaiczne. Kryminał kształtował się w drugiej połowie XIX w., czyli w okresie, gdy formowała się większość gatunków literatury popularnej. Było to zjawisko nie tyle literackie, ile raczej społeczne i ekonomiczne. Wraz z coraz powszechniejszą piśmiennością rosła rzesza potencjalnych czytelników, gotowych wydać parę pensów, centów czy kopiejek na rozkosze lektury. Publika ta była niezbyt wykształcona i raczej uboga, za to na ogół dobrze odczytana, bo pochłaniała tanie książki tuzinami. Nic więc dziwnego, że czytelnicy tacy wymagali od rozrywek literackich przewidywalności; nie kusiły ich zbytne niespodzianki. Wydawcy musieli więc zadbać, by książki można było łatwo przypisać do któregoś z popularnych wówczas gatunków, takich jak romans, western, dreszczowiec czy właśnie kryminał. Dzięki temu ówczesny czytelnik, tak jak dzisiejszy kinoman, otrzymywał produkt jak najlepiej dopasowany do jego potrzeb i nastrojów. Tak właśnie w literaturze zaczął bić puls całego przemysłu rozrywkowego, który bierze się z napięcia pomiędzy stałym schematem, czyli właśnie regułami, a niezliczonymi innowacjami, o których decyduje talent autorów.

Przy okazji warto podkreślić, że kultura masowa rozpoczęła się od słowa pisanego, to literatura stała się pierwszym medium popularnym. XIX-wieczne romanse czy westerny były atakowane tak jak później film, jeszcze później telewizja, a dziś gry komputerowe. Nie zmieniły się też zarzuty ani sensacyjność dziennikarskich doniesień. Literaturę brukową oskarżano o tworzenie złudnej rzeczywistości, utrudnianie kontaktów międzyludzkich, wpajanie fałszywych i szkodliwych wzorców. „Naczytał się człowiek romansów i coś mu się snuje po głowie” – podsumowuje wpływ takich książek jeden z bohaterów *Emancypantek* Prusa. Dlatego też wśród elit, ale także w klasach średnich młodzieży zabraniano czytać niektóre gatunki powieściowe, uznając je za wyjątkowo szkodliwe. Szczególnie złe oddziaływanie miały więc mieć romanse, ale i kryminały oceniano nisko.

Gdy cofniemy się do wieku XIX, współczesne hierarchie literackie zawiodą. Były to bowiem czasy, gdy powieść jako taka uważana była często za gatunek gminny, pospolity, niezdolny do wyrażenia bardziej subtelnych treści. Pisarze, których dziś mamy za mistrzów, uchodzili wówczas za wyrobników, a jeśli nawet za geniuszy, to, jak cierpko określił Charlesa Dickensa jeden z ówczesnych krytyków, za ledwie geniuszy rozrywki. Gorsze jeszcze epitety nie dziwią, jeśli wziąć pod uwagę, że powstawał wtedy także nowoczesny zawód literata, człowieka żyjącego z pisania, traktującego literaturę jako zarobek, nie tylko poryw serca. XIX-wieczni pisarze to w większości wyrobnicy, pracowicie zarabiający na każdym napisanym słowie, niegardzący pisaniem w odcinkach, do czasopism, dla tanich wydawnictw, pod nieustającą presją czasu. W ten sposób powstawały nie tylko setki zapomnianych już utworów, ale i dzieła, których renoma błyszczy do dziś (choć niekoniecznie od chwili powstania), utwory Victora Hugo, Waltera Scotta, wspomnianego Dickensa, a w Polsce Henryka Sienkiewicza. Wielu z tych pisarzy pozostawiło po sobie ogromny dorobek, świadczący nie tylko o ich płodności, ale także o niepomahowanym apetycie czytelników. Aleksander Dumas (ojciec) napisał ponad 600 tomów, dorównuje mu pod tym względem Józef Ignacy Krasiński. Niewielu jest geniuszy jednego dzieła, gdy wydawca płaci od słowa. George Simenon także należy do tych masowych wyrobników pióra. W ciągu swego długiego życia (urodził się w roku 1903, zmarł w 1989) napisał 425 tomów, z czego około 80 to powieści detektywistyczne, których bohaterem jest komisarz Maigret.

Simenon pisał szybko, czasem po kilka powieści w ciągu miesiąca. Podobno zaprzyjaźniony z pisarzem Alfred Hitchcock zadzwonił kiedyś do niego, a gdy sekretarka odmówiła połączenia, stwierdzając, że Simenon właśnie zaczął pracę nad nową powieścią, reżyser odparł: „Nie szkodzi. Poczekam”. Pracowitość opłaciła się pod każdym względem. Utwory Simenona przetłumaczono na 50 języków, w sumie sprzedano około 1,5 miliarda egzemplarzy jego książek. Sukces literacki przełożył się w tym przypadku – zgodnie z ustalonymi w XIX w. normami rynkowymi literatury – na sukces finansowy. Umierając, Simenon pozostawił po sobie majątek liczony w miliardach franków szwajcarskich. Można śmiało powiedzieć, że fortuna ta powstała właśnie wskutek zawartego pomiędzy autorem a jego czytelnikami porozumienia, którego podstawę stanowiły i nadal stanowią właśnie milcząco przyjęte reguły kryminału.

Jednak takie wyjaśnienie, które odwołuje się do niewyrobionego gustu odbiorców, nie wystarcza. Sugeruje bowiem, że prawdziwie wysoka sztuka musi ignorować reguły, a to nieprawda. Przeciwnie, oparty na ścisłych zasadach rzemiosła kryminał znajduje się w znakomitym towarzystwie antycznego dramatu czy francuskiej literatury klasycystycznej XVII w. Romantyzm, a po nim kolejne ruchy awangardowe przyzwyczyły nas do patrzenia na sztukę jako

dziedzinę nieskrępowanej ekspresji. Jednak zarówno w tradycji europejskiej, jak i poza nią, istnieje inne rozumienie sztuki – właśnie jako umiejętności, rzemiosła opartego o ścisłe prawidła. Krótko mówiąc, sztuka to coś, co nie każdy potrafi zrobić, co wymaga nie tylko pomysłu czy natchnienia, ale także ćwiczeń, żmudnej nauki, poznawania zasad. W myśl takiej koncepcji sztuki, wywodzącej się od starożytnych Greków, piękno polega na odpowiedniej konstrukcji dzieła i da się uzasadnić rozumowo. W architekturze wynika z proporcji, w literaturze – z prawdopodobieństwa i precyzyjnego powiązania zdarzeń. Kryminał respektuje te zasady nakreślone już w IV w. p.n.e. przez Arystotelesa w *Poetyce*. Przedstawia czytelnikowi chłodny, wystudiowany układ zdarzeń, którego nieodparta logika owocuje doznaniem piękna.

Oczywiście nie sama piękna konstrukcja fabuły przemawia do czytelników. Czytają oni, żeby poznać rozwiązanie zagadki. Powieść kryminalna z reguły już na samym początku stawia odbiorcę wobec tajemnicy, którą musi on rozwikłać wraz z detektywem. Kryminał jest więc – a w każdym razie najczęściej bywa – zagadką logiczną, którą wprawny odbiorca stara się rozwikłać. Pod tym względem powieść detektywistyczna sytuuje się blisko takich rozrywek jak krzyżówki czy szarady. Nic więc dziwnego, że pisarz musi przestrzegać reguł; w przeciwnym razie zachowałby się jak szaradzysta posługujący się wymyślonym słowem albo jak matematyk ignorujący w wywodzie własne założenia. Tak zresztą rozwijał się kryminał, zwłaszcza angielski, na początku XX w., doskonaląc swoją konstrukcję, wciągając czytelnika w coraz subtelniejsze pułapki i oferując coraz bardziej zaskakujące, ale zgodne z zasadami rozumu i prawdopodobieństwa rozwiązania. Szczytem tej ewolucji kryminału były utwory, których nie sposób już zaliczyć do literatury, jak „powieści” Dennisa Wheatleya i J.G. Linksa (*Here with the Clues!* czy *Murder Off Miami*): zestawy zawierające fotografie, zeznania, protokoły, opisy dowodów, na podstawie których czytelnik sam musi odkryć sprawcę. Na wypadek gdyby zdesperowani mniej bystrzy czytelnicy mieli nękać wydawnictwo telefonami i listami, do zestawu dołączono rozwiązanie w zapieczętowanej kopercie.

Dlaczego kryminał nie rozwinął się w tę stronę? Dlaczego pozostał w obrębie literatury i nie zmienił się w czystą zagadkę logiczną? Rozwiązanie tajemnicy to nie jedyna atrakcja kryminału. Przecież nie chodzi o dowolne rozwiązanie, ale wyłącznie takie, w którym zbrodniarz zostaje wykryty i ukarany. Zatem druga przyjemność, którą daje kryminał, to uczestniczenie w tryumfie sprawiedliwości. Aby czytelnik rzeczywiście przeżył ten tryumf, musi zanurzyć się w strumieniu opowiadania, musi zostać pokierowany przez narratora, musi utożsamić się z bohaterami i wczuć się w ich sytuację. Powieść kryminalna znakomicie się do tego nadaje, skoro spełnia zalecenia Arystotelesa: jej fabuła jest pełna (obejmuje wszystkie ważne wydarzenia), skończona (posiada początek,

rozwinięcie i zakończenie), odpowiednio rozległa (da się objąć jednym spojrzeniem, ale jest na tyle pojemna, że zawiera zmienne koleje losu bohaterów). Opowiadanie ujawnia przed czytelnikiem nie tylko kolejne fazy rozwiązywania zagadki, ale także przedstawia porządek świata i działających w nim sił. Taka wiedza niesie pociechę, gdyż okazuje się, że wydarzenia powiązane są ze sobą, mają przyczyny i skutki, dają się objaśnić i zrozumieć, a w zakończeniu zwycięża dobro. Ten kanoniczny schemat fabularny, biegnący od zaburzenia równowagi świata, przez perypetie i punkty kulminacyjne do rozwiązania (szczęśliwego lub nieszczęśliwego) jest powszechny w kulturze, nie tylko popularnej, od starożytnych sag i eposów aż po współczesne reklamy telewizyjne.

Czynność opowiadania jest dla człowieka czymś oczywistym jak jedzenie i oddychanie, ale też – choć to zapewne mniej oczywiste – opowiadanie jest równie ważne. Umiejętność tworzenia i rozumienia fabuł pozwala nam pojąć świat wokół nas i samych siebie. „Spóźniłem się, bo tramwaj nie przyjechał i szedłem pieszo” – mówimy, budując logiczny związek pomiędzy przyczyną i skutkiem, ustalając relacje czasowe wydarzeń, zarysowując miejsce akcji. W setkach codziennych opowiadań wyjaśniamy sobie i innym przypadki naszego życia. Gdy piszemy życiorys, na kilku stronach potrafimy zawrzeć sukcesy i klęski wielu lat życia i ułożyć je tak, by układały się w spójną całość (i prezentowały nas w jak najlepszym świetle). Te właściwości narracji sprawiają, że jest ona tak powszechna w sztuce, też, a być może przede wszystkim w sztuce masowej. Bez względu na medium, którym się posługuje (literatura, film, komiks), opowiadanie porządkuje chaos świata, wprowadza w ludzką egzystencję ład, a z nim bezpieczeństwo. „Wszystko musi mieć sens” – powtarza Adrian Monk, bohater detektywistycznego serialu telewizyjnego. Odnosi się to bezpośrednio do spraw, które rozwiązuje jak logiczne zagadki, ale też – w szerszym znaczeniu – do świata, w którym żyje, a przynajmniej chciałby żyć Monk. Dzięki narracji oswajamy się również z czasem i jego upływem, a także, jak pisze Umberto Eco, z nieodwracalnością śmierci: powieści kończą się tak jak nasze życie, nieodwołalnie i ostatecznie. Na tym polega sens katharsis, czyli przejmującego doznania, że los bohaterów jest także losem odbiorcy.

Pośrednikiem w uczuciach jest postać głównego bohatera, to z jego perypetiami utożsamia się czytelnik czy widz. Detektyw jest postacią szczególną, to typowy bohater czasów nowoczesności. Przed wiekiem XIX taka profesja w ogóle nie była znana. Co prawda istnieją kryminały dziejące się wcześniej – na przykład cykl ze starożytnego Rzymu *Roma sub rosa* Stevena Saylora czy brat Cadfael z powieści Ellis Peters, ale choć sztafaż jest w nich historyczny, główny bohater uderza swoją współczesnością. Detektyw to człowiek na wskroś racjonalny. Czasem jego wyostrzony zmysł obserwacji i nieprzeciętne zdolności logicznego rozumowania sprawiają wręcz, że jest dziwakiem lub wprost

neurotykiem. Sherlock Holmes jest morfinistą, bo jego żywy umysł domaga się stałych podnieć. Hercules Poirot, gdy nie pracuje, poświęca obsesyjnie uwagę drobnym sprawom dnia codziennego. Nero Wolfe w ogóle nie rusza się z domu i rzadko rozmawia z kimkolwiek, a Adrian Monk cierpi na nerwicę natręctw i nie potrafi normalnie funkcjonować bez swojej pielęgniarki. Jest to cena za nadzwyczajne zdolności, jakie posiadają detektywi. Ich umysły są tak nieprzećietne, a wiedza tak rozległa, że są niemalże nadludźmi. Od innego bohatera literatury masowej – supermana – dzieli detektywa skłonność raczej do myślenia niż brawurowego działania. Zdarza się jednak, że granica ta się zaciera, jak w przypadku Erasta Fandorina z historycznych powieści Borisa Akunina, choć w tym przypadku jest to raczej superman z Ochrony.

Detektyw balansuje zawsze na krawędzi dobra i zła, prawa i bezprawia. Nawet Hercules Poirot ucieka się do wykroczeń, jak włamania czy kradzieże. Komisarzowi Maigret też zdarza się naruszyć literę prawa, choć zawsze w imię sprawiedliwości. W strefie cienia działają natomiast prywatni detektywi z amerykańskich czarnych kryminałów Dashiella Hammetta, Raymonda Chandlera, Jamesa Hadleya Chase’a i innych. Bohaterowie tacy jak Philip Marlowe znają życie od podszewki i równie często walczą z bezprawiem, jak bronią się przed prawem i jego stróżami. Nawet oni jednak zajmują wyjątkową pozycję w mrocznym i ponurym świecie wielkich miast, w którym żyją. Są obserwatorami, z dystansu przyglądają się wydarzeniom, refleksja jest ich chlebem powszednim. Na co dzień muszą dokonywać wyborów etycznych i rozważać je, są więc typem współczesnych filozofów, nie abstrakcyjnych teoretyków, ale filozofów życia, jak ich greccy poprzednicy. Zarazem jednak zawód detektywa – prywatnego czy policyjnego – obarczony jest dwuznacznością. Zawodowe poszukiwanie prawdy to epistemologiczna prostytutka, zadanie jednocześnie zaszczytne i poniżające, tym bardziej że często znajduje się ją w rynsztoku. Choć więc detektyw jest częścią anonimowego miejskiego tłumu, to zawodowa konieczność refleksji i obserwacji stawia go w wyjątkowej pozycji.

W powieści *Maigret i trup młodej kobiety* śledztwo prowadzi niezależnie dwóch policjantów: Lognon i Maigret. Uosabiają oni dwie główne zasady powieści kryminalnej, odpowiednio: racjonalne rozwiązywanie zagadki logicznej i współodczuwanie z dochodzącym prawdy i sprawiedliwości detektywem. Samo wykorzystanie pary detektywów nie jest niczym nowym. Sherlock Holmes ma partnera w postaci doktora Watsona, w powieściach Rexa Stouta okiem, uchem i prawą ręką Nero Wolfe’a jest Archie Goodwin, a nowsze czasy przyniosły współpracę Petry Delicado i Fermína Garzóna w powieściach Alicii Giménez-Bartlett. Także konkurencja pomiędzy detektywami pojawia się w kryminałach dość często, zwłaszcza jeśli chodzi o niezależnie pracującego amatora-geniusza (jak Holmes czy Poirot), który ściga się z aparatem policyjnym. Simenon sięga

więc do znanego motywu, wyostbra go tylko, tak że zamiast pojedynku geniusza błyskotliwości z bezduszną administracją mamy pojedynek przeciwników, z których każdy symbolizuje ważne pragnienie odbiorcy.

Lognon uosabia rozum, dokładność i precyzję dochodzenia. Jest wciele niem cech dobrego śledczego z kart *Podręcznika dla śledczych, policjantów i żandar mów* Hansa Grossa, wydanego pod koniec XIX w. przełomowego dzieła, które określiło zadania nowoczesnej policji. Charakteryzują więc Lognona „nie-strudzony zapal, oddanie, samozaparcie i wytrwałość”. Śledztwo traktuje jak zagadkę, ale zarazem podchodzi do niego ambicjonalnie: wykrycie przestępcy może być przełomem w jego nieudanej jak dotąd karierze. Z kolei Maigretowi nie zależy na sukcesach. Nie ma też wcale ochoty pokonywać biednego Lognona, choć czasem czuje, że ściga się z nim. Koniecznie chce natomiast oddać sprawiedliwość biednej Ludwice. Maigret jest wcieleniem emocji rządzących kryminałem: pragnie sprawiedliwości nie dla niej samej, nie dla zemsty czy kary, ale by przez wyświecenie anonimowej zbrodni naprawić zło, które zostało wyrządzone. Zagadka angażuje odbiorcę intelektualnie, niesprawiedliwość – emocjonalnie. Ponieważ opowiadanie jest dziedziną emocji, to właśnie działania Maigreta są głównym tematem powieści Simenona, podczas gdy Lognon przemyka w tle, skazany na podążanie drogami rozumu, nie serca.

Motywacje Maigreta są skomplikowane. Jest z pewnością, jak pisałem, zafascynowany zamordowaną dziewczyną, po części erotycznie, po części po ojcowsku. Rozumie także jej los, pragnienie ucieczki z prowincji i chęć ułożenia sobie życia w Paryżu. Sam przeszedł podobną drogę w swej policyjnej karierze. Ten motyw społeczny jest ważny w powieściach Simenona, jego bohaterowie to przeważnie mieszczenie, rzadko trafiają się wśród nich nie tylko ludzie z najwyższych sfer, ale także z warstw najniższych. Maigret widzi więc siebie w tych, których chroni, ale i w tych, których ściga; pewnie stąd bierze się czasem cień sympatii, który okrywa rozmowy z przestępcami.

Wszystkie te uczucia dochodzą do głosu w finałowej scenie powieści *Maigret i trup młodej kobiety*. Komisarz rozwiązuje zagadkę, gdy tylko wchodzi do baru Pickwick. Zna już nieszczęsną Ludwikę na tyle, że wie, jak zachowałaby się w takim miejscu. Dzięki temu może przejrzeć kłamstwa barmana Alberta Falconiego. Wyobraża ją sobie, jak niepewnie zagląda do podejrzanego baru, by odebrać zostawiony dla niej list. Ten moment iluminacji Maigreta polega na całkowitym wczuciu się w myśli dziewczyny i zrozumieniu zbrodni. Czytelnik na swoje katharsis musi jeszcze poczekać.

Tymczasem Maigret zamawia pernod, „jeśli masz coś takiego” – zastrzegając się przy tym. Owszem, Falconi ma ten likier i podaje go. Nawiązuje się przy tym niecodzienne porozumienie między śledczym i przestępcą. Ten pierwszy wie już, jak popełniono zbrodnię. Brakuje mu dowodów, musi więc uzyskać przyznanie

podejrzanych. Nie pomstuje jednak i nie upaja się okrucieństwem zbrodni, jak Philo Vance z powieści S.S. Van Dine'a, a nawet Hercule Poirot. Przestępcy nie są z innego świata, choć dzieli ich etyczna przepaść, zamieszkują tę samą ponurą metropolię i mogą rozmawiać nad szklaneczką likieru. Dlaczego akurat Pernod? Zwany też absyntem, ten likier piołunowy stał się ulubionym napitkiem europejskiej bohemy Belle Epoque, która przypisywała „zielonej wróżce” moc sprowadzania poetyckiego natchnienia. Degas, Van Gogh, Picasso, Rimbaud, Baudelaire nie tylko pili absynt, ale i tworzyli pod jego wpływem. Na początku XX w. absynt był we Francji najpopularniejszym napojem alkoholowym. Przypisywano mu jednak wiele działań szkodliwych, od halucynacji i uzależnień aż po wywoływanie skłonności zbrodniczych. W rezultacie w roku 1915 rząd francuski zakazał produkcji absyntu. Firma Pernod Fils, jeden z największych producentów absyntu, została na jakiś czas zamknięta, a gdy wznowiono produkcję, likier miał już zmienioną recepturę i nie zawierał uważanych za szkodliwe ekstraktów z piołunu. Zarazem stracił jednak popularność, pity już tylko przez przywiązanych do dawnych czasów starszych pań i panów. Akcja powieści dzieje się w latach 50., wówczas niewielu już pamiętało o absyncie. Gdy więc Maigret zamawia pernodą, zawiera z barmanem swoisty pakt oparty na wspólnocie obyczajów, na pochodzeniu z jednej klasy społecznej, na mieszkaniu w jednej metropolii. Komisarz przejrzał bezsens i przypadkowość popełnionej zbrodni. Zawodowy obowiązek, ludzka uczciwość i pamięć o zamordowanej Ludwice nakazują mu schwycić przestępcę, ale Maigret rozumie zarówno ofiarę, jak i winnego. Nie przestaje być przy tym dobrze wychowanym mieszczaninem, dlatego płaci mordercy za wypite pernody, dając przy tym napiwek, za który Falconi dziękuje.

Szklaneczki wypijanego pernodą zagryzane oliwkami pełnią także inną funkcję. Odwlekają mianowicie moment, w którym czytelnik pozna rozwiązanie zagadki. Specyfika powieści kryminalnej polega na tym, że opowiadanie o wydarzeniach odbywa się dwutorowo. Mamy więc chronologiczną relację o poczynaniach detektywa, podobną w swojej strukturze do innych utworów narracyjnych. Drugi tok wydarzeń kryminału jest ciekawszy. Biegnie on mianowicie wstecz, historia zostaje w nim opowiedziana niejako od końca. Znana jest zbrodnia, można też łatwo przewidzieć, co spotka zbrodniarza. Nie wiadomo tylko, jak doszło do przestępstwa, i ustalanie tego jest właśnie zasadniczą treścią kryminału. Pod tym względem powieść detektywistyczna różni się od swej bliskiej kuzynki, powieści sensacyjnej oraz poprzedzającej ją powieści awanturniczej, które po prostu relacjonują chronologicznie pasjonujące wydarzenia. Kryminał ujawnia, co się stało, by obudzić ciekawość, jak do tego doszło. W tym drugim łańcuchu wydarzeń właściwym narratorem jest detektyw, to on po kolei odtwarza bieg rzeczy, cofając się krok po kroku, by wreszcie rozwiązać zagadkę i zidentyfikować zbrodniarza. Jego konkurentem jest czytelnik, który na własną

rękę wylawia poszlaki z tekstu powieści. Odwlekanie finału jest więc zabiegiem mającym pobudzić niecierpliwość czytelnika, który jak najprędzej chciałby skonfrontować swoją wersję wydarzeń z tym, co rzeczywiście się stało.

Takie opóźnienie biegu akcji, typowe nie tylko dla kryminału, ale i literatury sensacyjnej, horrorów i w ogóle powszechne w kulturze masowej, stanowi jednocześnie argument w jej obronie. Kultura masowa bywa oskarżana o narzucanie odbiorcy bierności. Widać jednak, że czytelnik kryminału musi być aktywny przynajmniej na dwóch polach: jego umysł pracuje stale, by ubiec detektywa w rozwiązaniu zagadki, zaś serce pasjonuje się dramatyzmem wydarzeń i domaga się sprawiedliwości. Taki czytelnik nie może być bierny, bo tylko skupiona aktywność pozwala mu na czerpanie z lektury dwojakich rozkoszy: serca i rozumu.

Maigret i trup młodej kobiety jest jednak powieścią przewrotną. Po długiej wizycie w barze Pickwick, która pozwoliła Maigretowi rozwiązać zagadkę i która rozpałała ciekawość czytelników, następuje wyjaśnienie zbrodni. Jest ono zaskakujące podwójnie. Po pierwsze dlatego, że czytelnik z pewnością nie domyślał się takiego przebiegu wydarzeń. Po drugie zaś dlatego, że nie mógł się go domyślać. Simenon narusza jedną z najważniejszych reguł kryminału, która nakazuje na bieżąco informować czytelnika o wszelkich istotnych poszlakach. Tymczasem zabójstwo Ludwika Leboine okazuje się przypadkowe, nic wcześniej nie wskazywało, że zginęła w taki właśnie sposób. Uważny czytelnik, wytrawny miłośnik kryminałów zostaje bezlitośnie wyprowadzony w pole. Podążył zapewne, jak inspektor Lognon, za jakimś fałszywym tropem. Opierał się przy tym na wierze w to, że świat jest rządzony prawami rozumu, że nawet zbrodnię da się tak wyjaśnić i zrozumieć. Ufał też, że autor nie wykroczy poza poetykę kryminału i złamie jedną z kluczowych jej zasad. Tymczasem Simenon lekceważy w zakończeniu powieści jeszcze jedną regułę. Odwołuje się mianowicie do intuicji detektywa: Maigret przeżywa w barze ponure oświecenie, które pozwala mu odkryć prawdę.

Tajemnica morderstwa nie jest zagadką logiczną, jak sądzi Lognon i jak nakazuje konwencja powieści kryminalnej. Do zbrodni doszło przypadkiem, tak jak w gruncie rzeczy przypadkowe było odkrycie jej sprawców. Tam zaś, gdzie działa przypadek, rozum jest bezradny. To dlatego Arystoteles w swych radach dla dramatopisarzy zalecał, by unikali fabuł epizodycznych, połączonych nie prawdopodobieństwem czy koniecznością, ale właśnie siłą przypadku. Według niego najpiękniejsze fabuły to te, w których wydarzenia układają się w łańcuch przyczyn i skutków. W takim łańcuchu potrzebne jest każde ogniwo, żadne nie trafia tam mimochodem. Tymczasem Simenon aż dwa razy posługuje się przypadkiem: by uzasadnić zabójstwo Ludwika i by wyjaśnić, jak komisarz Maigret poznał rozwiązanie tej sprawy. Czym wytłumaczyć to odstępstwo od powszechnie przyjętych przez sztukę masową wzorców klasycznych? Jak w *Filozofii horroru*

stwierdza Noël Carroll, wiele utworów popularnych udaje tylko, że posługuje się przyczynowo-skutkowym łańcuchem wydarzeń. W istocie zależność pomiędzy zdarzeniami nie ma charakteru wynikania, ale jest ciągiem pytań i odpowiedzi (Carroll nazywa to „narracją erotetyczną”, od greckiego słowa *erotema* oznaczającego pytanie). Bieg wypadków rodzi pytania, na które kolejne wydarzenia udzielają odpowiedzi. Jeśli więc czytelnik powieści *Maigret i trup młodej kobiety* nie dostrzega w jej przebiegu niczego nielogicznego ani nieprawdopodobnego, to właśnie dlatego, że jego ciekawość została pobudzona tak bardzo, iż pragnie jej zaspokojenia za wszelką cenę. Tak bardzo chce dowiedzieć się, kto zabił, że nie zniechęca go nawet przypadkowość zbrodni i jej wyjaśniania.

Istnieje kategoria książek, które nie są przeznaczone do poważnej i spokojnej kontemplacji, ale raczej do dzikiego i żarłocznego pożerania. Czytelnik polykający takie książki prze do przodu, by jak najszybciej dowiedzieć się, „co było dalej”. Zdarza się nawet, że pomija mniej znaczące dla akcji opisy, choć akurat w przypadku kryminału każdy szczegół może okazać się ważny, należy więc zwracać pilną uwagę na detale. To czytanie „dla fabuły” bywa oceniane nisko, ale to właśnie ono decyduje o popularności literatury brukowej. Jego główny mechanizm to właśnie narracja erotetyczna: rozbudzanie ciekawości czytelnika przez stawianie pytań. Widać jednak, że daleko tu do „grubego zaciekawienia”, z którego drwił Boy. Wielka literatura realistyczna XIX w. starała się zrozumieć i wyjaśnić rodzący się świat rozumu i techniki. Nieco późniejsza literatura detektywistyczna chce dać czytelnikowi coś więcej – zaradzić lękom i zagrożeniom, przegnać anonimowość i poczucie bezsensu. Kryminał jest królestwem rozumu, a jego lektura przywraca wiarę w powszechny ład racjonalności. Za rozumem idą też emocje: czytelnik współodczuwa dramat sprawiedliwości rozgrywający się na kartach powieści, sympatyzuje z dążącym do prawdy detektywem, wreszcie wraz z nim przeżywa iluminację i katharsis, gdy zbrodniarz zostaje wykryty. Rozum pokonuje chaos, narracja nadaje egzystencjalny sens wydarzeniom.

Temu zadowoleniu towarzyszy jeszcze jedna przyjemność, czysto estetyczna. Sztuka popularna to królestwo konwencji. Nie prowadzą one jednak do monotonii i nudy, bo przecież nikt nie chciałby z własnej woli czytać nudnych powieści czy oglądać monotonnych filmów. Kryminał jest gatunkiem o ścisłych regułach, zapewne jednym z najściślej skodyfikowanych gatunków literackich. Mimo to pozwala na nieskończoną liczbę odmian i wariacji, na granie z przyzwyczajeniami i oczekiwaniami czytelnika, na zaskakiwanie go i wyprowadzanie w pole. Z kolei doświadczony czytelnik powieści kryminalnych potrafi rozpoznać chwytły i zabiegi autora, bawić się nimi i czerpać z nich przyjemność. Zawsze jednak pamięta słowa panny Marple z powieści Agathy Christie, że w powieściach detektywistycznych można znaleźć więcej prawdy o człowieku niż w niejednym naukowym traktacie.

Ewa Ciszewska

SUPERMAN CZESKIEJ KULTURY – JÁRA CIMRMAN

„Był jedynym moim pacjentem, któremu
udało się wywołać u mnie kompleks”

Zygmunt Freud

„Jego imieniem nazwałem nieznaną rybę”

Ernest Hemingway

„Oby moje żarówki błyszczały tak jak on”

Thomas Alva Edison

„Gdyby wolno mi było zatrzymać
w Lambaréné tylko jedną książkę, wybrałbym
O pamięci dobrej, lecz krótkiej Járy Cimrmana”

Albert Schweitzer¹

Począwszy od daty urodzenia Járy (da) Cimrmana – przydomek „da” miał za zadanie uwypuklić znakomitość geniuszu Cimrmana, swoistego czeskiego Leonarda da Vinci – jego życiorys pełen jest niedopowiedzeń i niejasności:

Jára (da) Cimrman urodził się w latach 1850–1870 w Wiedniu jako syn krawca czeskiego Leopolda Cimrmana i austriackiej aktorki Marleny Jelinek. Dokładnej daty narodzin nie udało się dotychczas ustalić, ponieważ Jára Cimrman często zmieniał daty, aby zmylić rzesze epigonów i falsyfikatorów, którzy się za niego podawali².

¹ Ladislav Smoljak, Zdeněk Svěrák, Jiří Šebanek, Karel Velebný, *Zapoznany geniusz czeski*, tłum. Irena Bołtuć, Emilia Witwicka, „Literatura na Świecie” 1973, nr 6, s. 261.

² *Z życiorysu mistrza*, [w:] L. Smoljak, Z. Svěrák, J. Šebanek, K. Velebný, *op. cit.*, s. 264.

Okoliczności śmierci wielkiego czeskiego geniusza także są zagadkowe. Według profesora Fiedlera, jednego z cimrmanologów – badaczy życia i twórczości Cimrmana – Jára zginął śmiercią tragiczną dnia 9 kwietnia 1923 r. w Salzburgu, na przełęczy Burgkammerklamm, którą pragnął przejść, niosąc na plecach maszynę do szycia marki Singer. Tymczasem czescy badacze, wobec braku wiarygodnych dowodów na poparcie tezy o śmierci mistrza (nie odnaleziono jego szczątków, a jedynie zardzewiałą maszynę i resztki jednorzędowego surduta) podtrzymują przekonanie, że „Jára Cimrman dotychczas nie powiedział światu «żegnaj», lecz tylko do «widzenia»”³.

Jára (Jaroslav) Cimrman jest postacią fikcyjną. Czesi powiadają, że Cimrman był czeskim geniuszem, którego należało wymyślić, ponieważ go nie było⁴. U początków tej jawnej mistyfikacji jest akcent polski: Zdeněk Svěrák wspomina, że wieszając pieluszki swojego syna Jana (dziś znanego reżysera filmowego, autora *Koli* [Kolja, 1996] i *Butelek zwrotnych* [Vratné lahve, 2007]), słuchał polskiej stacji radiowej ze świetną muzyką i interesującymi wywiadami. Uświadomił sobie wówczas, że podobne rozmowy można przeprowadzać z osobami fikcyjnymi⁵. O tym, że i wśród Czechów żył człowiek o niedoścignionym umyśle pierwszy dowiedzieli się słuchacze audycji „Bezalkoholowa Winiarnia u Pajaka” nadawanej w Radiu Praga. Według relacji Svěráka, zgromadzoną przy radiu publiczność można było podzielić na pięć kategorii: pierwszą grupę stanowili ci, których wyraźnie ucieszyło, że do Komeńskiego i Husa mogą dodać jeszcze jednego słynnego Czecha. Znaleźli się też słuchacze o bardziej sceptycznym nastawieniu, co – jak domyśla się Svěrák – wynikało z posiadanej przez nich wiedzy historycznej i obawy przed powtórką z pamiętnego odkrycia Václava Hanka⁶. Kolejną kategorię stanowili ludzie, którzy zażądali, aby ci, którzy przyszli do radia z tą bezsensowną informacją, zostali jak najszybciej zamordowani.

³ *Prawda o domniemanej śmierci Járy (da) Cimrmana*, [w:] L. Smoljak, Z. Svěrák, J. Šebanek, K. Velebný, *op. cit.*, s. 323.

⁴ *A w ogóle kto taki ten Cimrman?...*, [w:] L. Smoljak, Z. Svěrák, J. Šebanek, K. Velebný, *op. cit.*, s. 262.

⁵ Zob. Krystyna Kardyni-Pelikánová, *Divadlo Járy Cimrmana – přešmievna iluzja czeskiego arcygeniusza. O českých mystifikacích literackích* (3), „Twórczość” 2008, nr 8, s. 132.

⁶ Václav Hanka był poetą, patriotą i znawcą języków słowiańskich. Wraz z Josefem Lindą stworzył fałszywy czeski zabytek piśmienny *Rękopisy królowodworski i zielonogórski*. „Pobożne oszustwo” miało na celu podnieść czeskie morale: „Będzie pięknie i wzruszająco, jeśli po dwustuletnim śnie pobiałogórskim Czesi zbudzą się jako dziedzice wspaniałej średniowiecznej poezji epickiej i lirycznej” – rekonstruował intencje autorów Witold Nawrocki. Mistyfikacja została zdemaskowana przez Josefa Dobro-

Część słuchaczy pozostała obojętna na wiadomość o odkryciu czeskiego geniusza, natomiast pozostali rewelację o znalezieniu rękopisu zapomnianego mistrza przyjęli śmiechem. Właśnie członkowie tej ostatniej kategorii stali się grupą docelową nowo powstałego Teatru Járy Cimrmana. Pomysłodawcami powołania instytucji kulturalnej mającej propagować dzieło i życie Mistrza byli Jiří Šebánek, Miloň Čepelka, Ladislav Smoljak i Zdeněk Svěrák⁷.

Wkrótce Czesi usłyszeli o niesamowitych wyczynach i wynalazkach Cimrmana. Okazało się, że

[...] to właśnie ich rodak skonstruował prototyp pralki elektrycznej i podsunął Ferdynandowi von Zeppelinowi pomysł na unowocześnienie sterowca. Rząd amerykański miał zawdzięczać Cimrmanowi pomysł wykopania Kanału Panamskiego oraz, do kompletu, libretto opery pod tym samym tytułem. Przez jakiś czas Czech zagrał miejsce w fabryce szwajcarskich zegarków, po godzinach udzielając wskazówek (sic!) alpejskim akuszerkom. Sukcesy pedagogiczne zachęciły go następnie do zreformowania szkolnictwa w Galicji, a później do prób wyperswadowania diety mięsnej ludożercom z okolic Arktyki – trzeba pamiętać, że Cimrman był wynalazcą jogurtu. Ponieważ temu wyzwaniu nie podołał, musiał salwować się ucieczką przed wygłodniałym plemieniem. Gnany strachem, miał przekroczyć biegun północny o całe siedem metrów. Musiał jednak pobiec jeszcze dalej, bo kolejne wieści o nim docierają już z Paragwaju: stał się pionierem tutejszego teatru kukielkowego. Jest i akcent polski: Czech miał pomóc w badaniach Marii Skłodowskiej-Curie, przywożąc specjalnie dla niej 45 beczek smółki uranowej z Jachýmowa⁸.

Jak wspomina Vladimír Just, obserwator i kronikarz życia teatralnego lat 60., wierzono wówczas, że życie tej mistyfikacji będzie krótkie i teatr rozpadnie się po pierwszej premierze. Stało się inaczej: spektakle Teatru Járy Cimrmana spotkały się z gorącym przyjęciem publiczności, wystawiane są zresztą do dziś. Przedstawienia zachowywały spójność, pomimo tego, że w spektaklach często zmieniana była obsada aktorska, co jest ewenementem w przypadku

vskiego, nauczyciela obu fałszerzy. Zob. Witold Nawrocki, *„Kwestia czeska”: tożsamość narodowa, literatura i polityka. Szkice i uwagi*, Piotrków Trybunalski 2000, s. 36–41.

⁷ Jára Cimrman, Zdeněk Svěrák, *Divadlo Járy Cimrmana: Akt: Rodinné drama ze zpěvy a tanci*, Praha 2002, s. 5 za: Agnieszka Joniak, *Wielka mistyfikacja – fenomen praskiego teatru Járy Cimrmana*, [w:] *Język, literatura i kultura Czech II*, red. Justyna Kościukiewicz, Joanna Korbut, Racibórz 2009, s. 199.

⁸ Anna Firlej, *I na cóż ten naród Europie?*, „Tygodnik Powszechny” 19.02.2008, <https://www.tygodnikpowszechny.pl/i-na-coz-ten-narod-europie-132950> [dostęp 18.09.2017].

małych praskich scen teatralnych⁹. Struktura spektaklu była zawsze taka sama: na początku ma miejsce debata, podczas której naukowcy dzielą się informacjami na temat badań nad życiem i dziełem tego wielkiego Czecha. Wygłoszony zostaje wykład na temat dokonań Járy (na przykład o twórczości bajkopisarskiej mistrza czy o przedsięwziętych przez niego podróżach), a następnie specjaliści od poszczególnych dziedzin życia Cimrmana przebierają się i inscenizują całość bądź zachowany fragment sztuki¹⁰. Teatr Járy Cimrmana od lat cieszy się nieślabnącą popularnością wśród publiczności, większość biletów jest wyprzedawana jeszcze przed rozpoczęciem sezonu¹¹.

W jaki sposób wytłumaczyć sukces Teatru Járy Cimrmana? Można przypuszczać, że popularność absurdałnego humoru prezentowanego przez praską scenę związana była z potrzebą doświadczenia komizmu w obliczu odczuwanej i stwierdzanej nienormalności rzekomej „normalizacji”. Według Krystyny Kardyni-Pelikánovej czeska mistyfikacja była

[...] „rozpaczliwą dyplomacją bezbronnych, pomijanych i ponizanych”, których nikt nie pytał o zdanie, a którzy pragnęli zaistnieć¹².

I tak to sobie od lat bzdurzący o życiu i twórczości nieistniejącego mistrza fin de siecle’u, teatr Cimrmanowców należy do tych nielicznych miejsc, w których celnie strzela się do drobnych i większych bzdur czasów nieco późniejszych ostrą amunicją, jaką jest gromki śmiech publiczności¹³.

Jak argumentuje Kardyni-Pelikánová:

Odwołano się przy tym do czeskich tradycji budowania więzów wspólnotowych, tyle, że już nie tych, które byłyby wspierane przez mityczną, zmyśloną starożytność kulturową czy równie zmistyfikowane ofiarństwo romantyczno-socrealistycznego,

⁹ Vladimír Just, *Proměny malých scén*, Praha 1984, s. 150.

¹⁰ Tłumaczenie sztuki Járy Cimrmana *Zdobycie bieguna północnego przez Czecha Karola Niemca 5 kwietnia 1909 (dramat północy)* w tłumaczeniu Vladimíra Petrilaka opublikowało w numerze piątym z 1996 r. czasopismo „Krasnogruda”.

¹¹ Warto także nadmienić, że w latach 60. w pracach zespołu uczestniczył Josef Škvorecký, zaś członkiem Teatru Járy Cimrmana pod koniec lat 70. był Jiří Menzel. W Polsce twórczość Cimrmana od kilku lat promuje prowadzony przez Dagmarę Foniok i Tadeusza Hankiewicza prywatny Teatr Tradycyjny działający w Krakowie, którego repertuar zawiera wyłącznie spektakle praskiego Teatru Járy Cimrmana.

¹² K. Kardyni-Pelikánová, *op. cit.*, s. 134.

¹³ mk, *Praskiego maratonu ciąg dalszy*, „Dialog” 1977, nr 6, s. 167.

młodego i pięknego bohatera (którego zabrakło czeskiemu romantyzmowi), lecz więzi opartej na wątku ludycznym¹⁴.

Chodzenie do teatru i podtrzymywanie żywotności mistyfikacji o imieniu „Cimrman” miało być uczestniczeniem w akcie zbiorowego wyznania wiary w siłę humoru, ironii, dystansu. Przedstawienia stały się dla widzów przestrzenią żonglowania historią, tradycjami i językiem czeskim. Fenomen Cimrmana można rozpatrywać jako ironiczną dyskusję ze spuścizną kulturową: twórcy kpią z megalomani wyrastającej z narodowych kompleksów.

Teatr nie był jedynym miejscem, w którym Czesi, żądni coraz to nowych informacji o życiu mistrza, mogli zaspokajać swoją ciekawość. Wystawiane w teatrze sztuki i poprzedzające je seminaria ukazywały się w formie książkowej, publikowano także artykuły i rozprawy poświęcone różnym aspektom działalności wielkiego Czecha – jego twórczości kompozytorskiej, związkom z jazzem, działalności pedagogicznej, a także licznym wynalazkom¹⁵. Także dziś zainteresowanie Cimrmanem wcale nie gaśnie, o czym świadczy między innymi popularność wydawanych przez Telewizję Czeską płyt DVD z zarejestrowanymi przedstawieniami teatru.

Życiorys Járy nie jest zamkniętą całością: twórcy tej postaci dokonują reinterpretacji znanych już wątków z biografii mistrza, a także wzbogacają życiorys o nowe dane. Powstawanie sztuk teatralnych i prezentowanie publiczności nowych publikacji jest motywowane tym, że wciąż dokonywane są odkrycia dotyczące życia i twórczości Cimrmana. Nieprzerwanie trwa rekonstrukcja rękopisów znalezionych w chacie w Liptákovie w górach Izerskich (Sudety), gdzie u schyłku życia mieszkał Cimrman (należy dodać, że Liptákov jest miejscowością fikcyjną). Dlaczego rekonstrukcja? Otóż dokumenty odnalezione przez profesora Hedvabnego ucierpiały w wybuchu, do którego doprowadził wezwany pirotechnik. Stąd, aby odszyfrować tekst z wątków pozostałości po nieszczęśliwym wypadku, niezbędna jest mrówcza praca zespołu badaczy. Co jakiś czas dokonywane jest także odkrycie nowych pism mistrza lub skonstruowanych przez niego wynalazków – na przykład powstanie filmu *Stopa vede do Liptákova* (*Trop prowadzi do Liptákova*, reż. Ondrej Očenáš, 1969) motywowane jest przypadkowym odnalezieniem pudełek z taśmą filmową – jak się okazuje, Cimrman był, o czym nie wiedziano wcześniej, także pionierem kinematografii.

¹⁴ *Ibidem*, s. 132.

¹⁵ Zob. np. Jiří Šebánek, Karel Velebný, *Byli jsme a buben. O hudebním a jiném díle Járy Cimrmana*, Praha 1988.

Szczególnie interesującym wątkiem w biografii Cimrmana są jego związki z kinem. Chodzi zarówno o wkład wielkiego Czecha w rozwój sztuki kinematograficznej, jak i twórczość filmową, której bohaterem jest Jára. Pełnometrażowym filmem fabularnym w całości poświęconym życiu i twórczości Cimrmana jest *Jára Cimrman ležacy, spící* (*Jára Cimrman leżący, śpiący*, reż. Ladislav Smoljak, 1983) – tam także odnajdziemy wątek omawiający osiągnięcia Czecha na polu kinematografii. W duchu cimrmanowskiej poetyki utrzymany jest *Rozpuštěný a vypuštěný* (*Rozpuszczony i wypuszczony*, 1984) w reżyserii Svěráka i Smoljaka. W filmie wykorzystane są niektóre motywy z przedstawień Teatru Járy Cimrmana, aczkolwiek sama postać Cimrmana nie zostaje tam przywołana. O pracy nad kolejnymi przedstawieniami o Cimrmanie opowiada *Nejista sezóna* (*Niepewny sezon*, reż. Ladislav Smoljak, 1987), w którym możemy nie tylko spojrzeć za kulisy Teatru Járy Cimrmana, ale przede wszystkim dana jest nam sposobność rozpatrzenia zagadnienia roli artysty w „znormalizowanym” społeczeństwie.

Związkom Cimrmana z kinem poświęcone są krótkometrażowe filmy *Stopa vede do Liptákova* oraz *Jára Cimrman – pionýr kinematografie* (*Jára Cimrman – pionier kinematografii*, reż. Ladislav Smoljak, 1986), podkreślające pierwszeństwo Cimrmana w wynalezieniu kinematografu. Z kolei we wspomnianym już dziele *Jára Cimrman ležacy, spící*, według chronologii zajmującym miejsce „pomiędzy” wspomnianymi filmami krótkometrażowymi znajduje się scena, w której nasz bohater, pragnąc opatentować swój wynalazek, dowiaduje się, że przed chwilą kinematograf zarejestrowali bracia z Francji. Rzecz jasna, nie umniejsza to udowodnionego w filmie *Stopa vede do Liptákova* pierwszeństwa Járy w wynalezieniu kinematografu: inną rzeczą jest bowiem skonstruowanie urządzenia i jego wykorzystywanie, a inną jego opatentowanie.

Cenne informacje o związkach Járy z kinem odnajdziemy także w tekście *Cimrman v Hollywoodu* (*Cimrman w Hollywood*)¹⁶. Według tego opracowania, Cimrman pracował w Hollywoodzie, gdzie początkowo reżyserował przedstawienia w świetnie prosperującym kinoteatrze, w którym zatrudniał samych olbrzymów (świadectwem tamtych czasów jest używane do dziś powiedzenie „kolosalny sukces”). Niestety, waga aktorów doprowadziła do załamania się podłogi – Cimrman zobowiązał się do wyrównania strat, zatrudniając się jako operator u właściciela sali, Williama Foxa. W wytwórni 20th Century Fox Cimrman pracował jako główny montażysta – był w swoim fachu tak biegły, że filmy montował już na etapie scenariusza, co pozwoliło firmie zaoszczędzić kilometry taśmy. Cimrman pracował także jako reżyser; z wielu zrealizowanych przez niego filmów warto wymienić drobiowy horror *Kury* (*Slepice*) o szalonym

¹⁶ *Cimrman v Hollywoodu*, [w:] J. Šebánek, K. Velebný, *op. cit.*, s. 79–85.

naukowcu doktorze Krautmanie, który wynalazł hormon przyspieszający mnożenie się kur. Wskutek nieszczęśliwego wypadku wynalazek wymknął mu się z rąk. Historia ta zainspirowała Alfreda Hitchcocka do nakręcenia słynnego horroru *Ptaki*. Jak wspominała pani Fox, przy całym szacunku dla tego dzieła, *Ptaki* Hitchcocka są jedynie wywarem z *Kur Cimrmana*¹⁷.

Fabulą w najpełniejszy sposób oddającą elementy poetyki cimrmanowskiego uniwersum jest *Jára Cimrman leżący, śpiący*. Reżyserem filmu jest Ladislav Smoljak, który, wraz ze Zdeňkiem Svěrákiem, podpisał się jako autor scenariusza. Dzieło posiada współczesną ramę, którą tworzą poszukiwania śladów po nieznanym czeskim dramaturgii, Járze Cimrmanie. Badania prowadzi młody i ambitny naukowiec (w tej roli amant ówczesnego kina czechosłowackiego, Josef Abrhám) – wyrusza on w podróż do Liptáková, gdzie prawdopodobnie po raz ostatni widziano Cimrmana. Wraz z uczestnikami wycieczki, która podróżując śladami kompozytora Antonína Dvořáka, przez przypadek trafiła do Liptáková, zwiedza salkę poświęconą Cimrmanowi. Turystów oprowadza bardzo stara pani, która następującymi słowami wita przybyłych: „W ostatnim stuleciu największym pisarzem, wynalazcą, malarzem, fizykiem, narciarzem i filozofem był czeski gigant Jára Cimrman. Możemy się z tym kłócić, może nam się to nie podobać, ale to jest jedyne, co możemy zrobić”. Uczestnicy wycieczki pilnie słuchają opowieści nobliwej staruszki (większa część jej wypowiedzi nagrana jest na kasecie magnetofonowej), ale jedynie naukowiec z Pragi wydaje się autentycznie zainteresowany losami Cimrmana. On też zadaje pytania – jego dociekliwość prowokuje opowiadającą do dłuższych wypowiedzi. Męski głos starszej pani w pewnym momencie zaczyna pełnić funkcję narratora filmu, a współczesna akcja ustępuje epizodom z przeszłości Cimrmana – od młodości spędzonej w Pradze, poprzez doświadczenia wieku dorosłego, aż po przybycie do prowincjonalnego Liptáková, gdzie mieszkała jego siostra. Poszczególne opowieści, niełączące się ze sobą więzami przyczynowo-skutkowymi, poprzedzane są planszami z tytułami „rozdziałów”. W finale filmu naukowiec z Pragi, któremu pozwolono przenocować w Muzeum Pierza, decyduje się, nawet za cenę pogwałcenia cudzej prywatności, zweryfikować śmiałą hipotezę dotyczącą losów mistrza: w tym celu zagląda przez okno do izdebki, w której nocuje „kustoszka”. Na jego oczach starowinka – *nota bene* posiadająca taką samą bliznę na twarzy, jaką rzekomo posiadał Jára – ubiera kaptcie Cimrmana, zapala cygaro i kładzie się do łóżka Járy. Na nieruchomym kadrze pojawia się napis wykonany tą samą czcionką co opisy eksponatów w izdebce mistrza: „Jára Cimrman leżący, śpiący”.

¹⁷ *Ibidem*, s. 82.

Absurdalny rodzaj humoru, wstrzemięźliwa gra aktorska (za wyjątkiem sekwencji zrealizowanych w konwencji kina niemego) – te elementy sprawiają, że film zdaje się wywodzić z tego samego pnia pomysłów, co przedstawienia teatralne. Jednakże tym, co w zasadniczy sposób odróżnia kinowe dzieło Smoljaka i Svěráka jest złamanie obowiązującej zasady nieukazywania twarzy Cimrmana, a także obecność kobiet-aktorek. W Teatrze Járy Cimrman grają wyłącznie mężczyźni – twórcy oficjalnie przekonują, że ma to być znakiem powrotu do teatru antycznego, prywatnie jednak przyznają, że za decyzją o męskim składzie zespołu stała trywialna rzecz – artyści dysponowali tylko jedną szatnią¹⁸. Tymczasem w filmie odnajdziemy postacie grane przez kobiety, a także, co najważniejsze i wręcz rewolucyjne, aktorka gra samego Cimrmana... Jára nigdy nie występował jako bohater przedstawień teatralnych, a reprodukcje zdjęć z jego podobizną nie dostarczały wyczerpujących informacji na temat wyglądu zewnętrznego bohatera (istnieje na przykład fotografia Cimrmana w kompletnym stroju pszczelarza). Tymczasem w filmie Cimrman nie skrywa swojej twarzy – a jest nią oblicze Zdeňka Svěráka. Jak wspomina Svěrák, decyzja o ukazaniu Cimrmana w całej okazałości nie była łatwa. Obawiano się, że za sprawą ukonkretnienia postaci Mistrza mistyfikacja straci cały swój urok, że zawiedzeni poczują się ci, którzy Cimrmana wyobrażali sobie całkiem inaczej. Rzec można, że obawa autorów wynikała z niebezpieczeństwa narzucenia ograniczeń wyobraźni widzów, którzy do tej pory mogli mieć przed oczami takiego Cimrmana, jakiego sobie wymarzyli. Smoljak i Svěrák brali nawet pod uwagę realizację filmu w taki sposób, że twarz Járy nie byłaby widoczna, a wydarzenia byłyby prezentowane jakoby oczami Cimrmana. Jednakże przeważała obawa, że w takim kształcie film mógłby zostać odrzucony przez większą część publiczności¹⁹.

Podobnie jak w przedstawieniach teatralnych, główny czas wydarzeń filmu *Jára Cimrman ležacy, śpiący* stanowi początek XX w. Współczesna rama, choć niepozbawiona zgrabnych scenek rodzajowych i humorystycznych obserwacji, stanowi jedynie pretekst umożliwiający zanurzenie się w przeszłości. Kolejne epizody wskazują na elegancję i swadę, z jaką autorzy poruszają się w findesieclowej atmosferze Monarchii Austro-Węgierskiej. Podobnie jak w przedstawieniach teatralnych, tak w filmie

[...] wyraźnie rysuje się jego [Teatru Járy Cimrmana – EC] stosunek do secesji – secesji jako stylu życia, jako ostatniego okresu w historii nowoczesnego społeczeństwa, kiedy człowiek mógł bawić się światem rzeczy i samym sobą bez obawy przed niebezpieczeństwem wojny i cywilizacji²⁰.

¹⁸ K. Kardyni-Pelikánová, *op. cit.*, s. 133.

¹⁹ Wywiady ze Zdeňkiem Svěrákiem i Ladislavem Smoljakiem zamieszczone jako dodatki do czeskiego wydania DVD filmu *Jára Cimrman ležacy, śpiący* (Bontonfilm).

²⁰ *ud, Małe sceny w Czechosłowacji*, „Dialog” 1970, nr 7, s. 164.

Nie można oprzeć się wrażeniu, że wprowadzenie współczesnej ramy w filmie *Jára Cimrman ležacy, spící* jest w istocie zabiegiem mającym odeprzeć ewentualne zarzuty o eskapizm i unikanie sztuki zaangażowanej w budowanie – czy to za sprawą pochwały, czy nagany – socjalistycznego społeczeństwa. Fakt, że predylekcja twórców Teatru Jára Cimrman do stylu retro była dla członków zespołu źródłem problemów sugeruje wymowny epizod z filmu *Niepevný sezon*: twórcy otrzymują napomnienie od partyjnej rady artystycznej z powodu nadmiernego eksponowania przeszłości kosztem teraźniejszości. Komisja radzi, by artyści zastanowili się nad uwspółcześnieniem wystawianych sztuk.

Użycie czarno-białej taśmy oraz filmowa *mise-en-scène* (stroje, bibeloty, fryzury, pojazdy) przypominają, że portretowane epizody z biografii Járy miały miejsce kilkadziesiąt lat temu. Ten fakt podkreślają także liczne zabiegi stylistyczne charakterystyczne dla wczesnego kina. O ile jednak każdy z rozdziałów opatrzony jest planszą utrzymaną w tej samej stylistyce, na której w ozdobnym obramowaniu znajduje się tytuł epizodu, to sposób realizacji kolejnych części filmu jest odmienny. Epizod *Jára Cimrman. Lata szkolne. Praga 18??* został zrealizowany w konwencji niemego kina fikcjonalnego – czarno-białym ujęciom towarzyszy ilustracyjna muzyka fortepianowa (oraz głos narratora), obecne są przyspieszenia. Zastosowanie znajduje znany na przykład z burleski wodewilowy model aktorstwa, odznaczający się przesadą gestów i mimiki. Sekwencja ilustrująca przybycie dorosłego Cimrmana do Pragi jest parodią czeskich filmów okresu międzywojennego, w których w celu lepszej orientacji widza stosowano nienaturalne dialogi, zawierające imię i nazwisko tego, kto aktualnie ukazywany był na ekranie²¹. Cimrman w taki sposób wita rzeźbiarza Józefa Myslbeka, konstruktora turbiny Viktora Kaplana, pisarkę Karolinę Světlą, kompozytora Antonína Dvořáka, poetę Jaroslava Vrchlickiego, dyrygenta Rafaela Kubelíka i innych wielkich Czechów, spotkanych w czasie jednej przechadzki.

Sposób realizacji kolejnych części wskazuje na ewolucję języka filmowego – tym samym zostaje podkreślony upływ czasu w obrębie biografii Járy. Stopniowo pojawia się dźwięk diegetyczny, czarno-biała taśma zastąpiona zostaje kolorową, gra aktorska zmienia się na bardziej realistyczną. Ostatni epizod, rozgrywający się w 1914 r., w sposobie realizacji nie odbiega od konwencji przyjętej przy filmowaniu współczesnych części dzieła.

Przeszłość w filmie *Jára Cimrman ležacy, spící* zostaje przywołana także dzięki dyskursowi ogniskującemu się wokół instytucji muzeum. Twórcy przyglądają się społecznej funkcji placówek upamiętniających ważne wydarzenia czy

²¹ Wywiad z Ladislavem Smoljakiem zamieszczony jako dodatek do czeskiego wydania DVD filmu *Jára Cimrman ležacy, spící*.

postacie – tym samym dzieło Smoljaka można uznać za filmowy głos w debacie muzeologicznej definiowanej przez Petera Vergo jako dziedzina wiedzy

[...] zajmując[a] się muzeami, ich historią i filozofią działania, celami oraz różnorodnymi rolami, które odgrywają: polityczną, edukacyjną i społeczną²².

Poświęcenie uwagi temu właśnie zagadnieniu wydaje mi się o tyle zasadne, że, jak sugeruje współczesna muzeologia, rozważania o roli muzeum są w istocie dywagacjami na temat problemów i kondycji współczesnej cywilizacji. Krzysztof Pomian w zakończeniu swojej rozprawy o genezie nowożytnych muzeów podkreślał, że niemożliwe jest mówienie o kolekcjach bez poruszenia zagadnień politycznych, gospodarczych i społecznych.

Widziane jako całość kolekcje danego kraju w danej epoce są współrociągle z kulturą tego kraju w tej epoce, którą ucieleśniają, czyniąc ją przeto widoczną²³.

Fakt założenia przez Járę Cimrmana własnego muzeum możemy interpretować jako wyraz dziewiętnastowiecznego z ducha przekonania, że podstawowym obowiązkiem tego rodzaju placówki jest oświecać odwiedzających pod względem moralnym, społecznym i politycznym. Choć w XX w. dominującą pozycję zyskała koncepcja estetycznej funkcji muzeum, do którego chodzi się, aby podziwiać dzieła sztuki, edukacyjna rola tego typu placówek nie została wyrugowana: jest szczególnie silna w lokalnych muzeach, których zadaniem jest podtrzymywanie pamięci o historii i osiągnięciach regionu czy narodu. Właśnie taką prowincjonalną placówką jest Muzeum Pierza, w którym na potrzeby upamiętnienia postaci Jára Cimrmana przeznaczona została mała izdebka. Zgromadzone w niej przedmioty same w sobie nie stanowią szczególnie cennych eksponatów – znajdują się wśród nich krzesło, łóżko, skarpety, niedopalone cygaro. Ich znaczenie zasadza się na fakcie, że używał ich wielki Jára. Poprzez umieszczenie przedmiotów w odpowiednim kontekście zostaje uruchomiony ich symboliczny wymiar, a oglądanie wystawy staje się rodzajem uczestnictwa w rytuale. Badaczka Carol Duncan wysunęła tezę, że współcześnie akt chodzenia do muzeum zastępuje tradycyjne obrzędy i rytuały religijne. Celem muzeum publicznego, jak ongiś kolekcji władcy, jest dodawanie splendoru właścicielom

²² Peter Vergo, *Introduction*, [w:] *The New Museology*, ed. Peter Vergo, London 1989, cytat za: Andrzej Szczerski, *Kontekst, edukacja, publiczność – muzeum z perspektywy „Nowej muzeologii”*, [w:] *Muzeum sztuki. Antologia*, red. Maria Popczyk, Kraków 2005, s. 335.

²³ Krzysztof Pomian, *Zbieracze i osobliwości. Paryż–Wenecja XVI–XVIII wiek*, tłum. Andrzej Pieńkos, Lublin 2001, s. 376.

– w tym przypadku społeczeństwu, do którego należy. W muzeum znajdują się rzeczy najważniejsze dla kulturowego samookreślenia się danej społeczności, a powstaniu tego rodzaju placówki przyświeca cel wzmacniania tożsamości narodowej czy kolektywnej. Rytualna funkcja muzeum odnajduje także odbicie w jego architekturze – od XVIII w. do połowy XX w. muzea były projektowane w taki sposób, aby przypominały budowle o charakterze ceremonialnym, tj. pałace i świątynie²⁴.

W filmie *Jára Cimrman ležacy, spící* rytualna funkcja muzeum zostaje ironicznie spuentowana – zarówno przez wygląd placówki, rodzaj umieszczonych w niej przedmiotów, jak i poprzez sposób, w jaki muzeum postrzegane jest przez zwiedzających je turystów. Izba pamięci Jára Cimrmána bynajmniej nie mieści się w budynku, który swoją architekturą konotowałby wielkość, potęgę, niezwykłość. Placówka znajduje się w zwykłej chłopskiej izbie. Na ironię zakrawa, że największy geniusz czeski nie został upamiętniony w bardziej dostojnym miejscu. Także zgromadzone przedmioty nie są eksponatami, które spodziewalibyśmy się ujrzeć na wystawie poświęconej wielkiemu wynalazcy, pisarzowi, mężowi stanu. Umieszczenie w przestrzeni wystawienniczej artefaktów związanych z najbardziej przyziemnym wymiarem ludzkiej egzystencji tym dobitniej podkreśla nadrzędną rolę muzeum w tworzeniu narracji, w obrębie której przedmiot może „przemówić”. Zdaniem przywoływanego już Petera Vergo obiekt, nawet gdy występuje jako część wystawy, „milczy”, i to właśnie muzeum powinno pozwolić mu opowiedzieć swoją historię²⁵. To dzięki podpisom, a także opowieściom starszej pani, kaptcie, łóżko czy krzesło zaczynają „mówić”: przestają być zwykłymi przedmiotami, a publiczność zaczyna je odbierać jako *pars pro toto* wielkiego Jára.

Krzysztof Pomian pisał, że nowy kult reprezentowany przez muzeum cechuje się tym, że naród jest zarazem jego podmiotem i przedmiotem.

Jest to nieustający hołd, jaki składa on sobie, celebrując własną przeszłość we wszystkich jej przejawach, grupy społeczne, terytorialne i zawodowe, które go tworzą, oraz wielkich ludzi, którzy pozostawili trwale dzieła w najróżniejszych dziedzinach. Nawet przedmioty pochodzące z innych społeczeństw czy przyrody wzbogacają naród, który je zbierał, ponieważ to on za pośrednictwem swych artystów, swych uczonych i poszukiwaczy, a nawet swych generałów, potrafił docenić ich wartość, a niekiedy ponieść nawet ofiary by je pozyskać²⁶.

²⁴ Carol Duncan, *Muzeum sztuki jako rytuał*, tłum. Donata Minorowicz, [w:] *Muzeum sztuki...*, s. 289–280.

²⁵ Peter Vergo, *Milczący obiekt*, tłum. Andrzej Łyda, [w:] *Muzeum sztuki...*, s. 313–334.

²⁶ K. Pomian, *op. cit.*, s. 64.

Filmowi turyści, owszem, zwiedzają izdebkę Járy, dają się także zaprowadzić na balkon szkoły, z którego oprowadzająca wskazuje kierunek, w którym znajduje się Wiedeń – miejsce narodzin Cimrmana. Jednakże bezrefleksyjny sposób przyjmowania wiadomości przekazywanych przez przewodniczkę na temat życia i działań Cimrmana, a także brak reakcji na absurdalny w gruncie rzeczy charakter zwiedzania, pozwala domniemywać, że wina leży w nieadekwatnej formule przekazywania wiedzy, jaką oferuje edukacja muzealna (miast rozbudzać kreatywność, prowadzi do stuporu) lub po prostu zwiedzający turyści to ludzie o nie najwyższym poziomie intelektualnym.

Zajmując się kulturowymi konsekwencjami zageśzczenia innowacji w czasie, niemiecki filozof Hermann Lübbe postawił tezę o „kurczeniu się terażniejszości”. Rzecz w tym, że w natłoku nowości to, co współczesne, bardzo szybko staje się przeszłością. W związku z tym nasze otoczenie podlega muzealizacji i archiwizacji; ponadto, muzeum już dawno pokonało swe instytucjonalne ramy i wkroczyło w obszar życia codziennego²⁷. Utworzenie przez Cimrmana muzeum poświęconego własnej osobie możemy potraktować właśnie jako przykład opisanego przez Lübrego „samouhistoryczniania się kultury współczesnej”. Dystans pomiędzy przeszłością a terażniejszością stał się na tyle nieistotny, że przedmiot muzealny wcale nie musi być stary (jak ma to miejsce w przypadku eksponatów z izdeбки Mistrza) – ważny jest kontekst, w jakim funkcjonuje. Funkcją muzeum Járy jest podtrzymywanie pamięci o jednostce ważnej dla autoidentyfikacji Czechów.

Działanie bohatera, który organizuje miejsce dedykowane sobie samemu, zakrawa na nadzwyczajny dowód pyszałkowatości i narcyzmu. Kim jest Cimrman, aby sam siebie wynosił na piedestał i stawiał w rzędzie wielkich Czechów, takich jak Komeński, Hus, Dvořák? Przedstawione nam dowody nieprzeciętnych talentów Járy, jego skromności, umiłowania pracy oraz niezrozumienia, z jakim spotykał się u końca życia, przemawiają za uznaniem jego działań za całkowicie uprawnione. Bohater nie założył bowiem muzeum dla siebie – on zrobił to dla ukochanego narodu. Cimrman starał się zapobiec utraceniu tego, co pozwoliłoby Czechom poczuć się wielkim narodem – kolejnego wielkiego geniusza.

Nie można zaprzeczyć, że Cimrman czuje w sobie posłannictwo. Wie, że jest geniuszem, którego naród potrzebuje. Bohater zdaje sobie sprawę z tego, że praca wielkiego człowieka jest nie do pogodzenia z życiem osobistym;

²⁷ Hermann Lübbe, *Doświadczenie czasu jako czynnik ewolucji kulturowej*, tłum. Adam Węgrzecki, [w:] *Studia z filozofii niemieckiej, tom II: szkoła Rittera*, red. Stanisław Czerniak, Jarosław Rolewski, Toruń 1996. Zob. także: idem, *Muzealizacja. O powiązaniu naszej terażniejszości z przeszłością*, tłum. Elżbieta Paczkowska-Łagowska, [w:] *Estetyka w świecie*, t. III, red. Maria Gołaszewska, Kraków 1991.

Elżbiecie, która dyskretnie daje mu do zrozumienia, że nie jest nieczuła na jego wdzięki, tłumaczy:

Miłości i twórczości nie da się połączyć. Prawdziwa miłość oznacza rodzinę. Proszę spojrzeć na moją listę zadań: trzysuwowy silnik spalinowy, spopularyzować dzieło Komeńskiego, wynaleźć ścieżkę dźwiękową w filmie. A gdybym miał rodzinę, zamiast tego by tu było: trzy litry mleka, pół chleba i ... odebrać płaszcz z pralni.

Na pytanie o najbliższe plany, odpowiada: „Rozbić atom. Nie, najpierw rozbić monarchię”. W postaci Cimrmana sparodiowany zostaje mesjanizm jednostki: „Pragnienie misji i wielkości, które tak łatwo może przeistoczyć się w egzaltację i egocentryzm (a w przypadku narodu – w nacjonalizm), tutaj zmienia się w chórny śmiech”²⁸.

Wszechstronność Cimrmana, którego paleta wynalazków obejmuje wynalezienie zarówno dynamitu, jak i dwuczęściowego kostiumu kąpielowego, wzbudza niedowierzanie i ironiczny dystans. Dla Cimrmana nie ma rzeczy niemożliwych – bohater decyduje się dać Czechom morze i na krótką metę udaje mu się osiągnąć sukces.

W filmie wyśmiany zostaje także oświeceniowy optymizm i wiara, że dzięki edukacji i wytrwałej pracy możliwy będzie postęp. W *Jára Cimrman ležacy, śpiący* postęp związany jest z umacnianiem tożsamości narodowej Czechów (między innymi poprzez dostarczanie dzieł świadczących o potencjale twórczym poszczególnych obywateli), a w ostatecznym rozrachunku ma doprowadzić do legitymizacji czeskiej państwowości. Jaroslav Hašek jeden ze swoich krótkich utworów prozatorskich zatytułował: *Historia Partii Umiarkowanego Postępu (w Granicach Prawa)*; w ujęciu Járy Cimrmana postęp także ma się uskutecznić w granicach prawa. Nierealnym byłoby żądanie całkowitej autonomii Czech, więc bohater dąży przynajmniej do tego, aby Franciszek Józef II podpisał akt ustanowienia Monarchii Austro-Węgiersko-Czeskiej. Działania Cimrmana na zamku w Konopiště, gdzie przebywał jako nauczyciel dzieci Franciszka Ferdinanda d'Este, jawią się jako realizacja archetypu „šibala” (takim zresztą mianem przy okazji spotkania w Pradze określa Cimrmana Karolina Světlá), a więc, jak pisze Witold Nawrocki – „[...] frantafiuta, chytruska, spryciarza, który każdego ogra, mistrza w stosowaniu zachowań nieszczerych i przystosowawczych”²⁹. Cimrman, miast uczyć swoich wychowanków o Monarchii Austro-Węgierskiej jako kolebce narodów, śpiewa z dziećmi czeskie pieśni patriotyczne oraz wpaja im, że monarchia jest zgniła, a za najlepszy ustrój powinny uważać republikę.

²⁸ A. Firliej, *op. cit.*

²⁹ W. Nawrocki, *op. cit.*, s. 30.

Patriotyzm Cimrmana wyraża się także w drobnych gestach, które przez towarzyszących mu ludzi uważane są za niegroźne dziwactwo – bohater nie reaguje na „herein”, a jedynie na czeskie „proszę wejść” – „vstupte!”.

Na czym polega fenomen popularności Cimrmana i jego wyjątkowość na tle czeskiej kultury? Czy możemy uznać Járę za kulturową odpowiedź na wzorzec „zwykłego czeskiego człowieka” – Czechaczka? I czy w związku z tym możemy odczytać film *Jára Cimrman ležacy, spící* jako narodową wersję filmu o superbohaterach? Wykreowany w drugiej połowie lat 60. wielki geniusz swoje złote lata przeżywał w okresie „normalizacji” – w dobie, kiedy „przywrócenie porządku” równało się położeniu kresu inicjatywom obywatelskim i próbie uczynienia z twórczości artystów filmowych, telewizyjnych i teatralnych „przedłużenia” oficjalnej propagandy. Jak argumentuje czeski teatrolog Libor Vodička, mit czeskiego wynalazcy i geniusza w okresie „normalizacji” był stałą częścią czeskiej świadomości narodowej, a udana ucieczka do okresu „zgniłej” Monarchii Austro-Węgierskiej końca XIX i początku XX w. była nie tylko formą zabawy, ale i inteligentną grą w wyszukiwanie historycznych paraleli. W miarę stabilizacji reżimu spektakle Teatru Járy Cimrmana zyskiwały wymiar satyryczny i krytyczny. Mimo ogromnej popularności, do której przyczyniła się także filmowa i telewizyjna twórczość Smoljaka i Svěráka, Teatr musiał kilkakrotnie zmieniać swoją siedzibę. Sytuację zespołu komplikowały ingerencje cenzury i zakazy wystawiania sztuk³⁰.

Postać Járy Cimrmana na pierwszy rzut oka można by uznać za antytezę Czechaczka: jest to bowiem bohater aktywny, przekonany o konieczności trwania przy własnych poglądach, nieuginający się w obliczu niesprzyjających okoliczności. Cimrman przekonany jest o spoczywającym na nim moralnym obowiązku osiągnięcia czegoś wielkiego – wykonaniu tego zadania służą usilne próby opatentowania jakiegoś wynalazku (gdy okazuje się, że telefon, kinematograf, żarówka, akumulator i dynamo zostały już wynalezione, Cimrman przedstawia urzędnikowi.... dwuczęściowy kostium kąpielowy) czy stworzenia takiego dzieła sztuki, które zacierałoby granicę pomiędzy artefaktem a jego odbiorcą. Jednocześnie jednak wielkość Cimrmana, objawiająca się w jego aktywności na tak różnych polach jak fizyka, chemia, sztuka współczesna, dramaturgia czy działalność narodowowyzwoleńcza, w niemal każdym z przypadków zostaje ironicznie zdyskredytowana. Bo czy można potraktować na serio sugestię, że genialność *Trzech siostr* Czechowa wynika z propozycji Cimrmana, który poradził Antoninowi Pawłowiczowi, aby zamiast dwóch umieścił w utworze trzy siostry? Jára Cimrman ucieleśnia marzenia małego narodu o byciu wielkim i jednocześnie, poprzez śmiech, dystansuje się wobec takich aspiracji. „Ukryte

³⁰ Libor Vodička, *České drama 1969–1989 (I.). Souvislosti divadelního života*, <http://host.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=10238> [dostęp 10.11.2017].

marzenia i ambicje, które nie mają szans na realizację, zostają wypowiedziane głośno, więcej: zamienione w radosny karnawał” – pisała Anna Firlej³¹.

Humor obecny w filmie ujawnia ambiwalentny stosunek twórców do portretowanych sytuacji. Pseudonauka i „spryciarski” patriotyzm zostają wprawdzie sparodiowane, uwydatnieniu podlega ich absurdalność, jednak w tym samym momencie stają się czymś na wskroś ludzkim³². Cimrman nie jest stracencem, który stawałby sam przeciwko potężnym Habsburgom. Wybiera metodę kamuflażu, nie chce zostać zdemaskowany jako wróg monarchii. Bohater manifestuje swoje przekonania na tyle, na ile pozwalają mu okoliczności – jego przystosowawczość, umiejętność odnalezienia się w każdej sytuacji możemy potraktować jako rys „czechaczkostwa”.

Wielkość Cimrmana nie wyklucza jego małości, zaściankowości, prowincjonalizmu. Pomimo rozległych kontaktów ze światłymi umysłami z całego świata i doświadczeń zdobytych w różnych zakątkach globu Cimrman pozostaje postacią naznaczoną piętnem lokalności. Owszem, posiada „złote czeskie rączki”, dzięki którym jest w stanie skonstruować zegarek, telegraf czy dynamit, ale jego wynalazki bądź pojawiają się odrobinę za późno, bądź trudno je uznać za niezbędne ludzkości (dwustronne grabie czy maszyna do produkcji drewnoplastyki). W dodatku Cimrman wyjawia niepohamowaną skłonność do udzielania lekcji moralności. Zdaniem filozofa Petra Krála, predylekcja Czechów do odgrywania roli „sumienia narodu” jest w istocie oznaką prowincjonalizmu czeskiej kultury. W okresie narodowego odrodzenia „Czesi, zdani na swych bardów i myślicieli, mogli wywijać tylko tym co mieli za swój miecz jedyny – wzniesionym palcem kaznodziejów i oburzonych poczciców”³³. Zdaniem filozofa, „pojękujące ewangeliczne moralizowanie” było cechą większej części kultury lat 70. i 80. Postać Járy Cimrmana zdaje się przykładem najlepiej ilustrującym czeski „kompleks kaznodziei”.

Można uznać, że stworzenie postaci utalentowanego malarza, rzeźbiarza, kompozytora, pedagoga miało być lekarstwem na czeskie narodowe kompleksy. Czesi stworzyli sobie geniusza, który miał być dowodem na wielkość narodu czeskiego, a także antytezą „zwykłego czeskiego człowieka” – Czechaczka. Jednakże dystans i ironia, z jakimi portretowany jest Cimrman jasno wskazują, że twórcom miast o podbudowywanie czeskiego narodowego ego, chodziło raczej o wyśmianie przywar i niedoskonałości Czechów. Główną tarczą satyry stało się właśnie owo pragnienie wielkości, żądza poklasku, dążenie do uzyskania szacunku i uznania ze strony innych nacji. Tym samym postać Cimrmana jest godnym pozazdroszczenia dowodem czeskiej samoświadomości i autoironii.

³¹ A. Firlej, *op. cit.*

³² V. Just, *op. cit.*, s. 152.

³³ Petr Král, *Być Czechem*, tłum. M.K., „Zeszyty Literackie” 1983, nr 2, s. 47.

Bibliografia

- Duncan C., *Muzeum sztuki jako rytuał*, tłum. D. Minorowicz, [w:] *Muzeum sztuki. Antologia*, red. M. Popczyk, Universitas, Kraków 2005.
- Firlej A., *I na cóż ten naród Europie?*, „Tygodnik Powszechny” 19.02.2008, <https://www.tygodnikpowszechny.pl/i-na-coz-ten-narod-europie-132950> [dostęp 18.09.2017].
- Joniak A., *Wielka mistyfikacja – fenomen praskiego teatru Járy Cimrmana*, [w:] *Język, literatura i kultura Czech II*, red. J. Kościukiewicz, J. Korbut, Wydawnictwo „Pro”, Racibórz 2009.
- Just V., *Proměny malých scén*, Mladá fronta, Praha 1984.
- Kardyni-Pelikánová K., *Divadlo Járy Cimrmana – prześmiewna iluzja czeskiego arcygeniusza. O czeskich mistyfikacjach literackich (3)*, „Twórczość” 2008, nr 8.
- Král P., *Był Czechem*, tłum. M.K., „Zeszyty Literackie” 1983, nr 2.
- Lübbe H., *Doświadczenie czasu jako czynnik ewolucji kulturowej*, tłum. A. Węgrzecki, [w:] *Studia z filozofii niemieckiej, tom II: szkoła Rittera*, red. S. Czerniak, J. Rolewski, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 1996.
- Lübbe H., *Muzealizacja. O powiązaniu naszej teraźniejszości z przeszłością*, tłum. E. Paczkowska-Łagowska, [w:] *Estetyka w świecie*, t. III, red. M. Gołaszewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1991.
- mk, *Praskiego maratonu ciąg dalszy*, „Dialog” 1977, nr 6.
- Nawrocki W., *„Kwestia czeska”: tożsamość narodowa, literatura i polityka. Szkice i uwagi*, Wydawnictwo Filii Kieleckiej Wyższej Szkoły Pedagogicznej w Piotrkowie Trybunalskim, Piotrków Trybunalski 2000.
- Pomian K., *Zbieracze i osobliwości. Paryż–Wenecja XVI–XVIII wiek*, tłum. A. Pieńkos, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2001.
- Šebánek J., Velebný K., *Byli jsme a buben. O hudebním a jiném díle Járy Cimrmana*, Panton, Praha 1988.
- Smoljak L., Svěrák Z., Šebánek J., Velebný K., *Zapoznany geniusz czeski*, tłum. I. Bołtuć, E. Witwicka, „Literatura na Świecie” 1973, nr 6.
- Szczerski A., *Kontekst, edukacja, publiczność – muzeum z perspektywy „Nowej muzeologii”*, [w:] *Muzeum sztuki. Antologia*, red. M. Popczyk, Universitas, Kraków 2005.
- ud, *Małe sceny w Czechosłowacji*, „Dialog” 1970, nr 7.
- Vergo P., *Milczący obiekt*, tłum. A. Łyda, [w:] *Muzeum sztuki. Antologia*, red. M. Popczyk, Universitas, Kraków 2005.
- Vodička L., *České drama 1969–1989 (I). Souvislosti divadelního života*, <http://host.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=10238> [dostęp 10.11.2017].

Katarzyna Prajzner

MŚCICIELE ZMIENIAJĄ ŚWIAT: O PRZEMIANACH KINA POD WPŁYWEM REWOLUCJI CYFROWEJ

Kiedy piszę te słowa, minęły już ponad cztery lata od premiery filmu *Avengers* (reż. Joss Whedon, 2012), co, jak sądzę, pozwala, by pokusić się o pierwsze próby analizy skutków, jakie wywołał zarówno w kontekście ekonomicznym, jak i społecznym, i medialnym. Pytania, na które można już zacząć formułować odpowiedzi, brzmią: Czy *Avengers* zmienił sposób, w jaki myśli się o produkcji filmów wielobudżetowych? Czy wpłynął na strategie marketingowe, którymi posługują się duże wytwórnie filmowe? Jakie oddziaływanie na jego powstanie oraz funkcjonowanie w społecznej świadomości miały cyfrowe media i rozwój społeczeństwa sieciowego? Czy rzeczywiście *Avengers* to, jak twierdzą niektórzy, prawdziwy „game changer” – zjawisko, które powoduje, że trudno przypomnieć nam sobie, jak świat wyglądał, zanim się pojawiło i którego skutki są tak ogromne i wielorakie, że nie sposób funkcjonować we współczesnej kulturze, nie korzystając z doświadczeń, jakie towarzyszyły jego powstaniu i recepcji?

Powodzenie, które można policzyć

Spośród wielu sukcesów, jakie udało się osiągnąć *Avengers*, najbardziej bezdyskusyjnym i najłatwiejszym do stwierdzenia jest oczywiście ten finansowy. Film kosztował 220 milionów dolarów, w pierwszy weekend zarobił ponad 207 milionów, zaś jego całkowity dochód przekroczył 620 milionów w samych Stanach Zjednoczonych¹. Jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że w kategoriach hollywoodzkiej ekonomii za sukces finansowy uważa się podwojenie zainwestowanej w produkcję sumy, to w przypadku *Avengers* mamy do czynienia z powodzeniem tak dużym, że bez większego problemu staje się on najlepiej zarabiającym

¹ Dane podaję za <http://www.imdb.com/title/tt0848228/> [dostęp 25.08.2016].

filmem 2012 r. i jednym z pięciu najbardziej lukratywnych przedsięwzięć filmowych wszechczasów².

W kontekście analizowania fenomenów, jakie pojawiają się w obszarze kultury popularnej, warto zawsze przyglądać się wynikom sprzedaży, ponieważ – poza mniej lub bardziej profesjonalnym głosem krytyków czy komentatorów – to jedyne faktyczne źródło informacji o tym, w jakiej skali dane zjawisko zaistniało³. Co prawda jest to informacja dość skąpa, ale za to jednoznaczna. Na przykład w wypadku *Avengers* wiemy, że film podobał się bardzo wielu osobom, nie wiemy natomiast dokładnie, co właściwie było źródłem tego upodobania. Ta ostatnia kwestia będzie w dalszych rozważaniach przedmiotem spekulacji oraz zostanie poddana próbie zinterpretowania.

Pajęcze sieci w Nowym Jorku

Avengers to film o bohaterach, którzy swoje życie rozpoczęli na kartach komiksów wydawnictwa Marvel. Aby zrozumieć, jak zaskakująca jest skala powodzenia ekranowej wersji przygód postaci tworzonych z myślą o rozrywce dzieci i nastolatków, oraz pojąć powody, dla których film okazał się tak nośnym dla nich medium oraz jaki w tym udział miały zmiany wywołane przez cyfrową rewolucję, należy sięgnąć nieco wstecz. Można wyłonić kilka lub wręcz kilkanaście początków tej historii, ale dla niniejszych rozważań najważniejszy jest rok 2002, kiedy na ekranach kin pojawia się *Spider-Man* (reż. Sam Raimi). Ponieważ nie ma powodu, by wymieniać tu wszystkie finansowe dane dotyczące tego

² Pozostałe najlepiej zarabiające filmy to, w kolejności zajmowanych na podium miejsc: *Avatar* (reż. James Cameron, 2009), *Titanic* (reż. James Cameron, 1997), *Gwiezdne wojny: Przebudzenie mocy* (*Star Wars: The Force Awakens*, reż. Jeffrey J. Abrams, 2015), *Jurassic World* (reż. Colin Trevorrow, 2015). Poza USA *Avengers* zarobił prawie 900 milionów dolarów, dzięki czemu przez jakiś czas utrzymywał trzecią pozycję w rankingu, co uczyniło go nie tylko największym sukcesem finansowym w dziejach kina, z którym James Cameron nie miał nic wspólnego, ale także najlepiej sprzedającym się dziełem, opowiadającym o komiksowych bohaterach. Wcześniej tytuł ten należał do *Mrocznego Rycerza* (*The Dark Knight*, reż. Christopher Nolan, 2008). Dane podaję za: www.boxofficemojo.com/movies [dostęp 29.08.2016].

³ Chociaż słowo „faktycznie” należy, jak zostało to właśnie uczynione, opatrzyć cudzysłowem, o tyle, że całkowite dochody brutto nie pozwalają na oszacowanie liczby odbiorców, którzy zapoznali się z danym dziełem za darmo, a wiadomo, że im bardziej dany tekst kultury jest popularny, tym trudniej usunąć go na stałe z bezkosztowego obiegu informacji.

filmu, niech miarą jego ekonomicznego sukcesu będzie kwota ponad 114 milionów dolarów, które zarobił w weekend otwarcia, co było wówczas najlepszym wynikiem, jaki kiedykolwiek w historii filmowego przemysłu udało się osiągnąć. Wiemy więc, że film się podobał, natomiast rozważanie tego, *co* mogło się w nim podobać, pozwoli nam do pewnego stopnia zmierzyć się później z podobnym pytaniem, jakie padło w odniesieniu do *Avengers*.

Na niespodziewany i dlatego oszałamiający sukces *Spider-Mana* złożyły się wydarzenia poprzedzające samą premierę, które uformowały zarówno oczekiwania fanów komiksowej serii o przygodach Człowieka-Pajaka, możliwości realizacyjne filmu, jak i nastoje społeczne w dużo szerszym zakresie niż to, co producenci i twórcy mogli przewidywać. Jeśli chodzi o oczekiwania fanów *Spider-Mana*, to jedną z wielu elektryzujących dla nich wiadomości – poza oczywiście tą, że film w ogóle powstaje – była decyzja o powierzeniu reżyserii uznanemu twórcy, jakim niewątpliwie był Sam Raimi⁴, który nie ukrywał swojej sympatii dla postaci Petera Parkera i jego zmutowanej, superbohaterskiej wersji. Duży wpływ na rozmach przedsięwzięcia i jego promocję miał także fakt, że pełnometrażowa wersja przygód *Spider-Mana* mogła po raz pierwszy ukazywać możliwości poruszania się bohatera w pełnej krasie efektów specjalnych. Jeden z elementów tej maszyny promocyjnej miał, jak się wydaje, szczególne znaczenie dla późniejszej popularności filmu, chociaż trudno powiedzieć, by wyniknęła ona z procesu przewidzianego przez producentów.

Pierwszy zwiastun, który zapowiadał nadejście filmu o *Spider-Manie*, nie był jego fragmentem czy montażem najbardziej spektakularnych, a tym samym kuszących ujęć⁵. W zamyśle producentów miał to być *teaser*, wstępna zapowiedź nadchodzącego filmu, która miała za zadanie obudzić ciekawość i zaintrygować potencjalnych odbiorców. Zaprezentowany w lecie 2001 r. zwiastun przedstawia napad na bank w Nowym Jorku i opryszków, którzy wraz z pokaznym łupem dokonują brawurowej ucieczki helikopterem. Kiedy już wydaje się, że wszystko przebiegło po ich myśli, okazuje się, że maszyna niespodziewanie wyhamowuje w powietrzu, uwięziona w pajęczej sieci rozpiętej między wieżami World Trade Center.

O traumie amerykańskiego społeczeństwa wywołanej wydarzeniami z 11 września 2001 r. i sposobach radzenia sobie z nią poprzez treści wyrażane

⁴ Nawet jeśli owo uznanie może wydawać się cokolwiek dyskusyjne, to bez wątpienia jego seria *Martwe zło: Martwe zło* (*The Evil Dead*, 1981), *Martwe zło 2* (*The Evil Dead II*, 1987), *Armia ciemności* (*Army of Darkness*, 1992) zyskała wielu fanów, a styl reżysera można określić jako konsekwentny i rozpoznawalny.

⁵ Warto może także dodać, że Sam Raimi nie był jego reżyserem.

w szeroko pojętych tekstach kultury popularnej napisano bardzo wiele⁶. Wydaje się jednak, że *Spider-Man* jest w tym kontekście przypadkiem szczególnym. Jak żaden inny komiksowy bohater, Peter Parker jest związany z konkretnym miastem, konkretną jego dzielnicą, a przeistoczony w swoje superbohaterskie alter ego wydaje się niemożliwym do zaistnienia w jakiegokolwiek innej przestrzeni niż ta, która pozwala mu na „ultimate spin” między wieżowcami Manhattanu. Spider-Man to symbol i maskotka Nowego Jorku.

Oczywiście można czytać popularność tego filmu całkowicie poza kontekstem społecznych nastrojów, posługując się wyjątkowo rozsądnymi argumentami, które przeciwko interpretowaniu filmów w taki właśnie sposób wysunął David Bordwell. W swoim tekście *Superheros for Sale*⁷ argumentuje on, iż filmy o superbohaterach są popularne właśnie dlatego, że są o superbohaterach, natomiast tłumaczenie powodzenia ekranowych wersji przygód komiksowych postaci, które od dawna miały bezpieczne i komfortowe pozycje w świadomości odbiorców kultury popularnej, jakimś wyjątkowym momentem dziejowym jest, mówiąc najogólniej, dużym nieporozumieniem. Argumenty Bordwella są o tyle ciekawe w odniesieniu do *Spider-Mana*, że stosunkowo łatwo daje się, w tym akurat wypadku, z nimi polemizować, ukazując tym samym wyjątkowość sytuacji, o której mowa. Bordwell mówi, że popularność filmów o superbohaterach po 9/11 nie stanowi jakiegoś szczególnego elementu terapii i nie jest wyrazem tęsknoty za poczuciem bezpieczeństwa Amerykanów, ponieważ każdy popularny film, nie tylko taki, który opowiada o przygodach superbohaterów, może być odczytywany jako wyraz nastrojów społecznych czy objaw głębszego problemu, skrywanego w narodowej podświadomości. Argumenty Bordwella brzmią następująco:

- samo pojęcie ‘zeitgeist’ jest trudno definiowalne, a zjawisko mało uchwytnie. Co więcej, nie ma właściwie żadnego powodu, by myśleć, że miliony ludzi, którzy odwiedzają kina, podzielają te same wartości, postawy, nastroje czy opinie;
- w tym samym czasie tyle różniących się od siebie filmów cieszy się ogromną popularnością, że jeśli miałby to być wyraz zaspokojenia tęsknot jakiejs zbiorowej jaźni, to musielibyśmy uznać, że jest ona zdecydowanie rozszczepiona;
- publiczność, która chodzi do kina, nie jest dobrym miernikiem nastrojów, jakie panują w całym społeczeństwie, ponieważ nie reprezentuje ona

⁶ Zob. na przykład Wheeler Winston Dixon (ed.), *Film and Television after 9/11*, Illinois 2004.

⁷ David Bordwell, *Superheros for Sale*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/08/16/superheroes-for-sale/> [dostęp 29.08.2016].

całego społeczeństwa. Demograficznie filmy te skierowane są do młodych ludzi i to oni głównie przyczyniają się do ich finansowego sukcesu⁸;

- to, że dany film się podoba szerokiej publiczności nie oznacza, że wszystkim podoba się w nim to samo. A już z pewnością nie oznacza, że młodzi widzwie odnaleźli w nim te treści, które czytelne i oczywiste są dla krytyków;
- kupienie biletu nie jest wyrazem poparcia wartości prezentowanych w filmie, a to, czy dane dzieło się komuś podoba, czy nie, może nie mieć nic wspólnego z jego wewnętrznymi niepokojami czy nastrojami;
- ogromne finansowe sukcesy popularnych filmów biorą się ze światowego nimi zainteresowania, a trudno utrzymać przekonanie, że dla ludzi na całym ziemskim globie duch czasów jest ten sam lub że dzielą oni tę samą podświadomość.

Nawet jeśli trudno nie zgodzić się z wieloma uwagami Bordwella, trudno też nie ulec wrażeniu, że w odniesieniu do *Spider-Mana* niektóre z nich mogą podlegać polemice. Chociażby ostatnia jego uwaga o niemożliwości zaistnienia czegoś, co nazywamy 'zeitgeist' (czymkolwiek miałoby to być) dla wszystkich ludzi na świecie, w tym samym czasie. Obrazy wydarzeń z 9/11 nie tylko obiegły cały świat, nie tylko ludzie w każdym niemal zakątku globu mogli oglądać je na żywo, ale też żadna chyba inna tragedia, która dotknęła mieszkańców jednego miasta, nie wywołała tak empatycznych i zaangażowanych reakcji. Nie można także ukazanego w filmie Nowego Jorku pomylić z żadnym innym miastem lub też potraktować metaforycznie jako współczesną metropolię. Mówiąc krótko: Nowy Jork nie jest dla widzów *Spider-Mana* tym samym, czym Gotham City dla fanów serii o przygodach Batmana.

W nowej rzeczywistości, która zrodziła się po 11 września, pytania o gatunkową formułę, aspekty wizualne i w ogóle sens istnienia filmu takiego, jak *Spider-Man* były nieuniknione. Wiadomo było jednak, że jeśli ma on zaistnieć, nie powinien być tym, czym miał być we wcześniejszych założeniach, a prawie każda decyzja, która wiązała się z kontynuowaniem projektu, wydawała się ryzykowna. Czy można pokazać nowojorskiej/amerykańskiej/światowej

⁸ Jak zauważa Barbara Klinger, sukces blockbustów bierze się w dużym stopniu z chęci ponownego obejrzenia filmu w kinie przez docelowego odbiorcę, jakim jest nastolatek czy młody dorosły. Przeciętnie do powtórki obejrzenia filmu w kinie skłonne jest około 2% publiczności, natomiast sukcesy finansowe *Titanica*, *Matrixa* (reż. Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999) czy *Władcy pierścieni* (*The Lord of the Rings*, reż. Peter Jackson, 2001–2003) pokazuje, że aż 20% najbardziej chłonnego demograficznie obszaru widowni może powrócić po to samo doświadczenie. Barbara Klinger, *Beyond the Multiplex. Cinema, New Technologies, and the Home*, Berkley, London, Los Angeles 2006.

publiczności eskapistyczny w swojej formule film o superbohaterze, który ratuje ludzi, skacząc z budynku na budynek, podczas gdy tak niedawna tragedia ukazała heroizm prawdziwych bohaterów: strażaków, policjantów czy pracowników medycznych? Czy widzowie nie będą zniesmaczeni celebrowaniem urody Nowego Jorku, podczas gdy świadomość głębokiej rany, jaka została zadana temu miastu, jest ciągle dramatycznie obecna? Czy wreszcie entuzjastyczny optymizm, wpisany w postać Spider-Mana, jego relacje z miastem i charakter przygód, które mu się przytrafiają, nie okaże się zbyt nachalny i trudny do przyjęcia?

Pomimo tych wątpliwości i ryzyka, na które narażone było całe przedsięwzięcie, film powstał. Nastąpiły, oczywiście, pewne korekty: wycofano kosztowny i spektakularny zwiastun, na którym widoczne były wieże WTC, a same budynki usunięto ze zrealizowanych już zdjęć; w końcowej fazie pracy nad filmem dodano scenę ukazującą jednego z przypadkowych obserwatorów wydarzeń, wykrzykującego: „To jest Nowy Jork, jeśli zadzieras z jednym z nas, zadzieras ze wszystkimi”; nowy zwiastun tchnął energią i radością, koncentrując się na efektach specjalnych, które „ożywiły” znane z komiksowych kart wyczynowe akrobacje superbohatera, historii jego początków oraz ukazywaniu olśniewających pejzaży Manhattanu.

Sukces *Spider-Mana*, przy wielu przewidywalnych powodach jego zaistnienia⁹, jest intrygujący właśnie dlatego, że zarówno decyzje o jego ostatecznym kształcie, jak i dacie premiery były, jak się wydaje, mocno ryzykowne. Cała trudność polegała na tym, że po 9/11 reakcje publiczności nie były i nie mogły być przewidywalne, zarówno dla specjalistów od marketingu, jak i samych widzów. Okazało się jednak, że to, co film miał im do zaoferowania, było odpowiedzią na jakieś oczekiwania, jakkolwiek antycypacje te nie wydawały się podlegać znanym wcześniej regułom. Pogodny, z młodzieńczo energicznym i etycznie jednoznacznym bohaterem, ukazujący społeczność odważną i zjednoczoną w działaniu, dowcipny i efektowny film, jaki zdecydował się pokazać światu Sam Raimi, stał się zwiastunem przemian, których kontynuację i rozwinięcie można zaobserwować na przykładzie *Avengers*.

⁹ Przed 9/11 wydawało się, że tego typu projekt ma bardzo duże szanse na powodzenie. Zarówno bowiem strategia marketingowa, niewątpliwie oparta o rozwiązania wymyślone na użytek filmu *Szczełki* (*Jaws*, reż. Steven Spielberg, 1975), których skuteczność nie ulega wątpliwości, jak i nadzieje związane z wzmocnieniem istniejącej już popularności głównego bohatera, pozwalały na daleko posunięty optymizm.

„Zielony jest naprawdę trudny”¹⁰

W lutym 2013 r. Rick Marshall napisał dla internetowego magazynu „Digital Trends”:

Kiedy Marvel po raz pierwszy ogłosiło swoje plany wyprodukowania serii pojedynczych filmów o superbohaterach, które doprowadzą do powstania dużego filmu, łączącego pełny skład postaci, nikt nie sądził, że będzie to możliwe¹¹.

Wydaje się, że nie była to opinia odosobniona. Marshall sukcesu *Avengersów* upatrywał w wyjątkowo dobrze zaprojektowanych i wykonanych efektach specjalnych. Za szczególnie udaną uznał on postać Hulka, przypominając, że dwie poprzednie produkcje, które miały stanowić wprowadzenie do świata marvelowskich przygód tego akurat bohatera, nie były sukcesami komercyjnymi, co trudno zinterpretować inaczej niż przejaw braku entuzjazmu ze strony potencjalnego targetu¹². Trudno się dziwić, że to właśnie Hulk staje się głównym obiektem zainteresowania Marshalla, żadna inna bowiem postać spod znaku Marvela nie ukazuje tak wyraźnie roli, jaką w planach produkcyjnych filmów studia odegrały efekty specjalne. Kiedy Hulk pojawia się na ekranach kin po raz pierwszy w specjalnie dedykowanym mu tytule, mamy rok 2003, co oznacza, że czekano około 12 lat, by możliwości techniczne cyfrowej kreacji postaci osiągnęły dojrzałość na tyle zaawansowaną, aby można było zadowalająco ukazać tę

¹⁰ W wywiadzie dla fxguide Jeff White, kierujący zespołem specjalistów od efektów specjalnych w ILM, wyznaje, że przy pracy nad Hulkiem przyświecało im wypisane na tablicy hasło: „Zielony jest naprawdę trudny”, co było efektem problemów, jakie mieli oni z utrzymaniem wiarygodnej tonacji skóry bohatera. Zob. fxpodcast: The Avengers, 6.05.2012, <https://www.fxguide.com/fxpodcasts/fxpodcast-the-avengers/> [dostęp 15.09.2016].

¹¹ Rick Marshall, *Oscar Effects: How The Avengers Built a Better Hulk*, <http://www.digitaltrends.com/gaming/the-avengers-at-the-oscars-building-a-better-hulk/> [dostęp 27.08.2016].

¹² *Hulk* Anga Lee (2003) jest interesującym przykładem tego, w jaki sposób działają oczekiwania fanów i możliwości studia. Nawet jeśli film ten, także dziś, wydaje się interesującą propozycją pod względem wizualnym, to pomysł, by przenieść formułę komiksową na ekran nie spotkał się z uznaniem wielbicieli papierowej wersji jadeitowego giganta. Wydaje się, że można to interpretować jako szczególny rodzaj podejścia do kwestii wierności wobec oryginału: dyskusje na fanowskich forach podnoszą kwestie związane z obsadą i szczegółami fabularnymi, zaś wizualnie, wydaje się, nie oczekuje się przeniesienia formalnych zasad kompozycji kadrów w taki sposób, jak ma to miejsce w komiksie.

postać w ruchu. To wymagające zadanie powierzono prawie 200 specjalistom ze studia George'a Lucasa Industrial Light & Magic, którym zajęło ono ponad półtora roku¹³. Pomimo tych intensywnych starań ostateczny rezultat okazał się niejakiim rozczarowaniem. Nawet jeśli uznać częste porównywanie Hulka do Shreka (postaci, która stała się popularna dzięki animacji wyprodukowanej przez DreamWorks w 2001 r.) za mało zjadliwą krytykę, to, jak pisze Marshall:

Brak podobieństwa między Bruce'em Bannerem a jego rozgniewaną wersją, zarówno pod względem wizualnym, jak i wymowy postaci, również przysporzył filmowi więcej niż kilku negatywnych opinii, skutkując ogromnym spadkiem sprzedaży biletów po weekendzie otwarcia¹⁴.

Po raz kolejny Hulk pojawia się na ekranach kin w 2008 r. (*Incredible Hulk*, reż. Louis Leterrier). Tym razem studio Rythm & Hues, odpowiedzialne za efekty specjalne, postanowiło użyć mieszanych technik kreacji i poza całkowicie generowanymi komputerowo obrazami wykorzystano także technikę *motion-capture*. Dzięki doświadczeniom, jakie przeprowadził z tymi nowymi narzędziami Andy Serkis, tworząc zarówno postać Golluma, jak i King Konga, udało się uzyskać efekt pokrewieństwa między Bruce'em a zielonym gigantem. Edward Norton (Bruce Banner/Hulk), podobnie jak Tim Roth (Emil Blonsky/Abomination), by uwiarygodnić tożsamość obu wersji granych przez siebie postaci, byli filmowani 37 kamerami, dzięki czemu uzyskano ponad 2500 ujęć ukazujących charakterystyczne dla nich ruchy i mimikę. Pomimo tych zauważalnych i chwalonych ulepszeń w stosunku do *Hulka* z 2003 r. i decyzji reżysera, by tym razem skupić się na ludzkiej naturze głównego bohatera, ograniczając czas ekranowy cyfrowego monstrum do minimum, film nadal trudno uznać za oszałamiający sukces.

Co zatem sprawiło, że *Hulk* Anno Domini 2012 okazał się lepszy od swoich poprzedników? Przede wszystkim Marvel Studios wyciągnęło wnioski z wcześniejszych doświadczeń z Hulkiem, szczególną uwagę poświęcając popełnionym błędom. Mark Ruffalo, któremu tym razem powierzono trudne zadanie wcielenia się w rolę wrażliwego, sympatycznego i spokojnego naukowca, który doznaje nagłych przemian w nieokiełznaną, wściekłą i potężną bestię (nie wspominając już o jej kolorze), w taki sposób mówił o tym wyzwaniu: „Nikt nigdy wcześniej właściwie nie grał Hulka: to zawsze była postać wygenerowana komputerowo”¹⁵.

¹³ R. Marshall, *op. cit.* Dla osób niezorientowanych w uniwersum Marvela, pragnę wyjaśnić, że „rozniewana wersja” Bruce'a Bannera to właśnie Hulk – zielony olbrzym o niespożytej energii, którego nie da się kontrolować.

¹⁴ *Ibidem.*

¹⁵ *Ibidem.*

Za efekty specjalne do *Avengers* znów mieli odpowiadać specjaliści z ILM¹⁶, którzy stwierdzili, że tym razem przedstawia kontrowersyjną postać jako jedną osobę, zamiast – jak miało to miejsce w poprzednich podejściach – dwóch wyraźnie różniących się od siebie charakterów¹⁷. Ruffalo nie tylko faktycznie zagrał Hulka¹⁸, ale zrobił to na planie filmowym, odziany w skafander umożliwiający *motion-capture*, przed czterema dedykowanymi temu zadaniu kamerami HD (dwie filmowały jego twarz, dwie ciało). Także sama twarz Hulka, już na etapie prac nad ostatecznym wizualnym kształtem filmu, została dopracowana tak, by przypominała w szczegółach twarz aktora (mówiąc „szczegóły”, mam na myśli nie tylko oczy, usta, zęby, ale także każdą zmarszczkę i każdego pora na skórze). Jak mówi Jeff White, który nadzorował powstawanie cyfrowych efektów specjalnych w ILM:

Wiedzieliśmy od samego początku, że możemy dopracować do perfekcji Nowy Jork, kosmitów, innych bohaterów, ale i tak, koniec końców, będziemy oceniani na podstawie Hulka¹⁹.

I tak się stało. Nowy Jork, owszem, wygląda imponująco, ale tyle się w nim dzieje, że trudno podziwiać dokładność jego odwzorowania i się nim zachwycać. Natomiast to, co przeszkadzało widzom poprzednich filmów o Hulku: brak podobieństwa między jedną i drugą tożsamością postaci, mało czytelna mimika, niewiarygodny sposób poruszania się (zwłaszcza na to narzekali fani, czemu trudno się dziwić, kiedy mierzący i wążący swoje gigant podskakuje na piasku jak tenisowa piłeczka, nie pozostawiając żadnych niemal śladów), wszystko to zostało naprawione i Hulk stał się może nie najważniejszym, ale zdecydowanie jednym z kluczowych powodów sukcesu filmu.

¹⁶ Dodać należy, że za efekty specjalne szczególnie związane z Hulkiem i Nowym Jorkiem. Nad całym bowiem filmem pracowały zespoły zatrudnione w Weta Digital, Scanline VFX, Hydraulx, Fuel VFX, Evil Eye Pictures, Luma Pictures, Cantina Creative, Trixter, Modus FX, Whiskytree, Digital Domain, New Deal Studios, The Third Floor, Method Design.

¹⁷ Marshall przypomina wywiad, w którym Eric Banner, aktor grający Hulka z 2003 r, wyznaje, że Ang Lee porównał pracę na planie filmu do reżyserowania greckiej tragedii, podczas gdy film o Hulku powstaje w zupełnie innym miejscu. R. Marshall, *op. cit.*

¹⁸ Co zresztą zdarzyło się po raz pierwszy, włączając telewizyjny, wielbiony przez fanów, serial o przygodach tej postaci.

¹⁹ Wypowiedź z filmu: *Behind the magic: Creating the Hulk for The Avengers*, <https://www.youtube.com/watch?v=hQRwrgKOexw> [dostęp 12.09.2016].

Praca nad „perfekcyjnym” Nowym Jorkiem była żmudna i czasochłonna, ale konieczna. Z uwagi na sposób poruszania się niektórych członków drużyny Mścicieli (mam tu na myśli zwłaszcza latającego Iron Mana), większość Nowego Jorku musiała być odtworzona cyfrowo. Przy realizacji sekwencji pościgów w trakcie polowania na kosmitów nie sprawdziłby się tradycyjny helikopter, ponieważ w Nowym Jorku nie można nim zniżyć się bardziej niż na 500 stóp nad budynki. Wizualna atrakcyjność Iron Mana śmigającego między wieżowcami wymagała ogromnego nakładu pracy. Najpierw, oczywiście, należało dokładnie sfotografować miasto, a przynajmniej tę jego część, w której będzie rozgrywała się akcja. Zadanie to wykonywało czterech fotografów przez osiem tygodni. Robiono zdjęcia budynków najpierw z poziomu ulicy, potem na wysokości 120 stóp, wreszcie dokładnie sfotografowano dachy. Praca ta zajmowała długie godziny, więc naturalne oświetlenie zmieniał się w zależności od pory dnia. Aby uzyskać podobny efekt w obrazie całego budynku, należało wracać po własnych śladach, wielokrotnie robiąc zdjęcia tym samym obiektem w odpowiednim czasie. Tak uzyskana dokumentacja miasta została poddana cyfrowej obróbce nie tylko w celu ujednolicenia ostatecznego obrazu. W toku prac również usunięto ze zdjęć znajdujących się na nich prawdziwych pieszych, prawdziwe obiekty i prawdziwe samochody, by potem wstawić ich cyfrowe odpowiedniki, dopasowane do potrzeb filmowej dramaturgii zdarzeń²⁰. W ILM opracowano także algorytm, który został zastosowany do wygenerowania ulicznych korbów, tak by wyglądały one wiarygodnie w sytuacji, gdy nagle na miasto spada duża ilość kosmitów. Trudność w przygotowaniu sekwencji, w której toczy się walka o Nowy Jork, polegała także na tym, że odbywa się ona nie tylko na poziomie ulicy, ale także na różnych wysokościach, tło zaś wówczas stanowią ściany wieżowców, widoczne w nich okna, za którymi toczy się jakieś życie.

Wszyscy razem

W przemyśle kreatywnym zdarzają się sukcesy niewątpliwe i przewidywalne, natomiast sukcesy oszałamiające są zazwyczaj wynikiem podjętego ryzyka. Była mowa o tym, w jaki sposób ryzyko, które wiązało się z produkcją *Spider-Mana*, ostatecznie okazało się opłacalne, podobną refleksję można prowadzić także w odniesieniu do filmu *Avengers*. Zasadnicze pytanie w tym kontekście brzmiało: czy uda się połączyć w jednym tekście wielu różnych bohaterów, z których każdy ma swoją odrębną, znaną fanom historię, każdy funkcjonuje

²⁰ Czyli, mówiąc wprost: podatne na wysadzenie w powietrze.

w innych ramach gatunkowych, wygląda i porusza się w inny sposób, dysponuje inną bronią i – wreszcie – ma zupełnie inny charakter.

Odpowiedzi na owo pytanie szukano przez cały proces powstawania filmu, i ostatecznie udzielili jej odbiorcy. Owszem, udało się. Pierwszym powodem, dla którego można uznać to zadanie za wykonane w satysfakcjonujący sposób, jest struktura fabularna. Mimo wielu bohaterów, którzy pojawiają się w tym filmie, odbiorca bez większego problemu potrafi zidentyfikować protagonistów i antagonistów, wie, o co walczą, co potrafią, rozumie motywacje głównego przeciwnika oraz jego plan, czytelny jest także czas akcji i geografia świata przedstawionego. Należy dodać jeszcze, że widz rozumie to wszystko, nawet jeśli *Avengers* jest pierwszym filmem spod znaku studia Marvel, z jakim ma do czynienia, i nigdy wcześniej nie czytał komiksów o postaciach, na które patrzy. Inny rodzaj przyjemności odczuwa oczywiście prawdziwy wielbiciel marvelowskiego uniwersum, film bowiem dostarcza wielu odpowiedzi na pytania, które wielokrotnie były zadawane przez fanów, stanowiąc część zabawy w zgadywanie niedopowiedzianych wprost reguł, jakie panują w tym świecie. Przykładem niech będzie tu scena walki, jaka rozgrywa się między Thorem, Iron Manem i Kapitanem Ameryką, która nie tylko jest spełnieniem fanowskich fantazji o tego typu starciu, ale także przynosi odpowiedzi na wielokrotnie zadawane wcześniej pytania: Jak będzie wyglądało zderzenie tak różnych osobowości, możliwości wykorzystania mocy i stylów walki? Który okaże się najbardziej odpowiedzialny? Co jest silniejsze w bezpośrednim starciu – tarcza Kapitana czy młot Thora? Scena ta dostarcza także wielu informacji dla widza, który ma z tymi bohaterami do czynienia po raz pierwszy. Ukazuje charakter postaci, podstawowe zasady walki, prawa, jakimi rządzi się świat przedstawiony. Podobną funkcję pełni także scena walki między Czarną Wdową a groźnymi złoczyńcami, z którymi bez większych problemów daje sobie radę, natomiast później, w trakcie misji mającej na celu zwerbowanie do drużyny Hulka, wyraźnie obawia się Bruce'a Bannera, co może dawać widzom pewne wyobrażenie o tym, jak bardzo jest on niebezpieczny po transformacji.

Ryzyko związane z realizacją tego filmu polegało też na tym, że należało w logiczny sposób wyjaśnić obecność w jednym świecie wielu postaci, które są pod względem gatunkowym bardzo od siebie odległe. Mityczni bogowie spotykają agentkę rodem ze szpiegowskich filmów o zimnej wojnie, niepokornego i genialnego naukowca fascynuje zielony nieobliczalny olbrzym (choć akurat ci dwaj mieszczą się w formule SF, jakkolwiek o nieco innym zabarwieniu w tonie), a przewodzi im wszystkim najstarszy, najbardziej klasyczny superbohater. Równowagę udało się zachować dzięki równomiernemu rozłożeniu czasu obecności poszczególnych postaci. Ostatecznie gatunkowa formuła może być wyrażona jako film akcji i trudno nie zauważyć, że spektakularne sceny są właśnie przepełnione

niezwykle szybkim i widowiskowym działaniem, które jednakowoż jest atrakcyjne głównie ze względu na ujawniający się w nich charakter samych postaci.

W przypadku projektu takiego jak *Avengers* kibicowanie bohaterom na płaszczyźnie fabularnej znajduje odzwierciedlenie także w szerzej rozumianym procesie recepcji filmu. Tak samo jak odbiorca dopinguje mentalnie grupę różnorodnych postaci, która stara się stworzyć zgrany zespół i wspólnym wysiłkiem pokonać przeciwników, na innym poziomie trzyma kciuki za powodzenie całego projektu – udane połączenie bohaterów znanych z innych tekstów kultury, funkcjonujących wcześniej w odrębnych ramach gatunkowych. Dlatego kulminacyjna scena – kiedy widzimy statyczną niemal, acz przygotowaną do dalszej akcji, sześćoosobową grupę, prezentowaną w 360 stopniowym ujęciu – jest tak satysfakcjonująca. To nie tylko kulminacyjny moment w fabularnej strukturze tekstu, ale przede wszystkim celebrowanie sukcesu, jakim jest sam film *Avengers*.

Nowe i jeszcze nowsze technologie

Ostatnim, choć być może najbardziej znaczącym przełomem, który dokonał się za sprawą filmu *Avengers*, było rozwianie wątpliwości na temat tego, czy widzowie są już gotowi na pojawienie się popularnego w swych założeniach produktu, który będzie od nich wymagał zaangażowania na dużą skalę poza samym aktem odbioru. Pytania w tym przypadku brzmiały: Czy prezentowane treści, odwołujące się do wielu istniejących wcześniej bardzo różnych tekstów nie będą zbyt hermetyczne? Czy nie stanie się tak, że tylko naprawdę zaangażowani fani komiksowych i filmowych serii o bohaterach Marvela odpowiedzą na taki film pozytywnie? Czy przeciętni widzowie nie okażą się zbyt leniwi, by wykazać się zainteresowaniem wcześniejszymi (i, w konsekwencji, późniejszymi) losami bohaterów?

Wydawało się, że rozwój technologiczny i dysponowanie narzędziami cyfrowymi są na takim etapie, że nie tylko pozwalają na zaprezentowanie filmowej wersji uniwersum Marvela w sposób doskonalszy niż kiedykolwiek, ale przede wszystkim odbiorcy tekstu, dzięki nowym możliwościom komunikacyjnym, tworzą nowy rodzaj informacyjnej wspólnoty.

O zmianach, jakie rewolucja cyfrowa przynosiła i miała przynieść w Hollywood, Janet Wasko pisała w 1994 r., że:

temu technicznemu rozwojowi, podobnie jak historycznemu procesowi przemian mediów, towarzyszyły uprzedzenia i obietnice, w tym wypadku dotyczące twórców filmów, przemysłu filmowego i odbiorców kina²¹.

²¹ Janet Wasko, *Hollywood in the Information Age: Beyond the Silver Screen*, Cambridge 1994, s. 6.

Trzy zasadnicze obietnice, o których mówi Wasko, można sformułować następująco:

- 1) więcej kompetencji;
- 2) zwiększony konflikt przemysłowy;
- 3) większa różnorodność i większy dostęp.

Obietnice te, jakkolwiek dają się podsumować słowami: „więcej” i „lepiej”, dotyczyły większej ilości możliwości dla niezależnych produkcji, co w konsekwencji spowodowałoby współzawodnictwo oraz pojawienie się bardziej spektakularnych filmów o lepszej jakości, co z kolei nie byłoby możliwe dzięki „magii” nowych produktów technologicznych. Wreszcie konsumentom obiecywano większy wybór, dogodniejszy dostęp i różnorodność oferty, co znalazło swoje odzwierciedlenie w hasle, że publiczność „dzięki większej ilości informacji i rozrywki będzie bardziej rozbawiona, wyedukowana i szczęśliwa”²².

Dziś, w 2016 r., trudno wykazywać się przesadnym sceptycyzmem względem spełnienia owych obietnic, bo nawet jeśli można się spierać, czy rzeczywiście mamy do czynienia z sytuacją lepszą lub czy współczesna publiczność jest szczęśliwsza, to bez wątpienia ma ona dostęp do większej ilości informacji, dzięki czemu ma szansę być bardziej wyedukowaną. Przy czym tę edukację w odniesieniu do filmu takiego jak *Avengers* należy rozumieć jako w miarę bezbolesny proces dowiadywania się tego, co przy zaangażowanym trybie odbiorczym może być pożyteczne do jego zrozumienia, choć możliwe jest także pominięcie ogromnych zasobów informacji, którymi dzielią się fani uniwersum Marvela w Internecie.

Podsumowując, można stwierdzić, że *Avengers* to przedsięwzięcie, w ramach którego bardzo wiele ambitnych celów zostało osiągniętych. Co więcej, niepokój związany z powodzeniem tego filmu przypadł także w udziale jego odbiorcom, więc ostateczne ich zadowolenie wynikało tyleż z samej przyjemności obcowania z tekstem, co z ulgi i satysfakcji związanych ze spełnionymi nadziejami. Najistotniejsze jest jednak to, że ryzyko, jakie zostało podjęte przy planowaniu i tworzeniu tej produkcji, narzędzia, jakie zostały wypracowane, by osiągnąć zamierzone cele, i wreszcie przestrzeń informacyjna, którą zaczęli tworzyć i okupować odbiorcy, w bardzo dobitny sposób ukazują ewolucję kina w dobie nowych mediów.

²² *Ibidem*, s. 9.

Bibliografia

- Bordwell D., *Superheros for Sale*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/08/16/superheroes-for-sale/> [dostęp 29.08.2016].
- Dixon W. (ed.), *Film and Television after 9/11*, Southern Illinois University Press, Illinois 2004.
- Klinger B., *Beyond the Multiplex. Cinema, New Technologies, and the Home*, University of California Press, Berkley, London, Los Angeles 2006.
- Marshall R., *Oscar Effects: How The Avengers Built a Better Hulk*, <http://www.digitaltrends.com/gaming/the-avengers-at-the-oscars-building-a-better-hulk/> [dostęp 27.08.2016].
- Wasko J., *Hollywood in the Information Age: Beyond the Silver Screen*, Polity Press, Cambridge 1994.

Dagmara Rode

„YOU HAVE A PUSSY, I HAVE A DICK” PORNO JAKO STRATEGIA (MARKETINGOWA) W PRZEMYŚLE MUZYCZNYM – PRZYPADEK PUSSY RAMMSTEINA

1. „Size does matter, after all” Wprowadzenie

Przedmiotem niniejszego tekstu stanie się teledysk do pierwszego singla z wydanej w roku 2009, po czteroletniej przerwie, płyty *Liebe ist für alle da* zespołu Rammstein – *Pussy*. Piosenka jest radosna, jak na industrialno-rockową grupę niemal dyskotekowa. Wpadającej w ucho melodii towarzyszy (pozornie) błahy tekst, sprowadzający się do rozważań na temat rozmiaru, ochoty, sekstury, wreszcie kielbasy i kapusty kiszzonej upłątanych w nie najbardziej niedosłowną metaforę seksualnej propozycji. Owa imprezowa piosenka o seksie bez zobowiązań z dwujęzycznym tekstem oburzyła fanki i fanów, oczekujące i oczekujących ciężkich brzmień, niemieckich słów i, najwyraźniej, szczypty powagi czy też finezji.

Niezbyt reprezentatywna dla całości albumu *Pussy* wymagała uzupełnienia odpowiednim wideoklipem. Reżyserię powierzono Jonasowi Åkerlundowi, wielokrotnie nagradzanemu autorowi reklam, filmów dokumentalnych i teledysków dla gwiazd muzyki popularnej (m.in. The Rolling Stones, Madonny, Lady Gagi, Blondie, Moby’ego czy Smashing Pumpkins), a znanemu choćby z kontrowersyjnego klipu *Smack my bitch up* (1997), zrealizowanego dla The Prodigy; tak piosenka, jak i obraz wywołały skandal, zaś telewizje muzyczne nieocenzurowaną wersję klipu emitowały jedynie w nocy. Åkerlund po wysłuchaniu *Pussy* zaproponował zrobienie rewolucji – nakręcenie pornosa. Rammstein propozycję przyjął z entuzjazmem¹. Pornosa nakręcono.

¹ Wypowiedzi w filmie *Making of „Pussy”*, reż. Jürgen Schindler, 2009.

Filmowiec tłumaczył, że celem klipu było przypomnienie o powracającym po przerwie zespole, zrobienie wokół niego szumu². *Pussy* udostępniono wyłącznie na pornograficznej stronie www.visit-x.net, co nie przeszkodziło jej zebrać liczonych w milionach kliknięć w ciągu pierwszych tygodni po umieszczeniu w sieci. Wytwórnia odpowiedziała oświadczeniem, że z teledyskiem nie ma nic wspólnego:

Pragniemy poinformować wszystkich, że Universal nie jest powiązany z najnowszym wideo zespołu Rammstein (*Pussy*) w jego obecnej, nieocenzurowanej formie. Nie będziemy korzystać z tego filmu przy promocji singla lub albumu w mediach oraz innych polach eksploatacji³.

Tu warto wskazać, że możliwość innej niż telewizyjna dystrybucji wideoklipów pozwala znacząco poszerzyć zakres tego, co (i jak) pokazać można wspólnie w muzycznym wideo – teledysk jako forma reklamy ukształtowana przez MTV rządził się też jej prawami. Rammstein, rezygnując z prezentowania klipu w telewizji i decydując się na ograniczenie do (skądinąd specyficznego) obiegu internetowego, mógł pozwolić sobie na dowolne ukształtowanie przekazu. Ciekawe, że zabieg został powtórzony także przy okazji drugiego singla z wspomnianej płyty, *Ich tu dir weh* – w tym przypadku wideoklip (premiera w roku 2010) pokazujący koncertowe możliwości zespołu był zgoła niewinny, niemniej piosenka, której towarzyszył, stała się jednym z powodów umieszczenia albumu na indeksie przez Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien z uwagi na domniemane nielegalne treści sadomasochistyczne; konsekwencją był między innymi zakaz wykonywania utworu na koncertach w Niemczech, nawet ze zmienionym tekstem⁴.

Oczywiście, skandaliczny charakter *Pussy* i związane z nią kontrowersje oraz zamieszanie wokół *Ich tu dir weh* znakomicie przysłużyły się nieco zaśniedziałej gwiazdzie, przypominając światu o niestrudzonych niemieckich prowokatorach. Bez wątpienia przełożyło się to na znakomite wyniki sprzedaży singla i albumu oraz frekwencję na koncertach – także w Stanach Zjednoczonych, czyli na rynku, na który jak dotąd zespół nie miał marketingowego pomysłu i na którym traktowany był raczej jako egzotyczna, alternatywna ciekawostka.

Na tym można by w zasadzie skończyć rozważania o marketingowym wymiarze propozycji Rammsteina i Jonasa Åkerlunda – pomysł został zrealizowany

² Wypowiedź w filmie *Making of „Ich tu dir weh”*, reż. Jürgen Schindler, 2010.

³ Tekst oświadczenia podaje za stroną wytwórni: http://www.universalmusic.pl/news.id_397.backsite_10.filtrtyp_gt.filtrvalue_5 [dostęp 25.01.2018].

⁴ Odwołanie od tej decyzji zostało pozytywnie rozpatrzone przez sąd w maju 2010 r. i w konsekwencji płyta została zdjeta z indeksu.

z sukcesem, skandal przypomniał o zespole i przysporzył mu nowych wielbiciel i wielbicieli, a komplikacje prawne udało się przezwyciężyć. Takie podsumowanie utrudnia jednak przyjrzenie się reakcji środowiska fanowskiego. Odpowiedź na klip była poniekąd zdumiewająca, zwłaszcza jeśli będziemy pamiętać, że Rammstein popełnił już sporo prostych piosenek o seksie, by na przywołaniu *Rein Raus* zacząć i skończyć. Spora część wiernych fanek i fanów zespołu bowiem – jak można sądzić po komentarzach osób skupionych w oficjalnym polskim fanklubie Feuerrader⁵, ale też np. na anglojęzycznym forum Rosenrot⁶ – zgodnie zresztą z przewidywaniami zespołu⁷, obraziła się. Wyrażane długo po premierze wideo głosy niechęci wobec Jonasa Åkerlunda zdawały się wskazywać, że obraza będzie trwała⁸.

Często pojawia się zarzut braku fabuły, co oczywiście nie ma nic wspólnego z charakterem teledysku. Fanki i fani wyrażają także zastrzeżenia bardziej konkretne: dosadność, pornograficzność, tautologiczność wobec tekstu, brak pomysłu. Oto kilka wypowiedzi krytycznych, wybranych ze stosunkowo długiego, bo zawierającego 472 posty wątku *Pussy – singiel i wideoklip* na forum Feuerrader:

Nachalny seks mnie akurat nie pasuje, ale rozumiem, że to tak celowo. cóż – marketing górą, bo przesłanie cieniutkie jak rumuńska zupka. [...] gdyby nie ostatnie sceny, to byłoby zabawnie, bo od 1 sekundy banan zagościł na mojej twarzy. A tak – niesmaczne.

Nagość można wykorzystać w sztuce bardzo pięknie i znam wiele przykładów fachowego artysty w tym kierunku. Ale jeżeli wykorzystuje się pełną obsceniczność tylko po to, żeby dodać sobie gasnącego wigoru i iskry to ja oficjalnie dziękuję za takie próby.

⁵ Strona internetowa fanklubu: <http://www.feuerader.pl/> [dostęp 25.01.2018].

⁶ Strona internetowa forum: <http://www.rosenrot.ca/forums> [dostęp 25.01.2018].

⁷ Gitarzysta Richard Z. Kruspe spodziewał się, że klip spolaryzuje środowisko fanowskie: „Część z nich uzna go za zabawny, inni – ci z bardziej intelektualnym nastawieniem, uznają go za przegięcie”. Łukasz Dunaj, *Braterska nienawiść. Wywiad z Richardem Z. Kruspem*, <http://muzyka.interia.pl/wywiady/news-braterska-nienawisc,nId,1689140,nPack,4> [dostęp 25.01.2018].

⁸ Co zresztą stało się powodem swego rodzaju żartu w komunikacji z fankami i fanami – w obliczu oburzenia powierzeniem Åkerlundowi reżyserii klipu do promującego wybór największych przebojów zespołu *Made in Germany 1995–2011* singla *Mein Land* (2011), jedną z niewielu informacji, która wyciekła z planu teledysku, był fakt zatrudnienia gwiazdy zdecydowanie niemainstreamowego porno, Kelly Shibari. Spekulacjom nie było końca, a tymczasem rola aktorki sprowadziła się do przeniesienia deski surfingowej w zastępstwie cherlawego Flake’a.

Żenujący. Momentami ohydny. Scena z kielbasą całkowicie mnie dobiła i znie-smaczyła. A nie jestem osobą, która się „wzrusza i obrusza” z byle powodu.

Czuję się wręcz... zgwałcona tą „piosenką”.

Wszystko, na co stac podstarzałych panów z ramsztajn, to stworzenie taniej sensa-cji. Piosenka o niczym, teledysk którym podniecać beda sie jedynie fani ze sred-nia wieku w okolicach lat 14.

[Pussy] jest od strony muzycznej wtórne, bez polotu i bez pomysłu, od strony wizualnej – ordynarne, wulgarne, prymitywne i bez pomysłu.

Dlaczego R+ zrezygnowali z ostrych metafor na rzecz pornograficznej dosłow-ności?⁹

Osią, wokół której zdają się koncentrować argumenty osób zbulwerso-wanych teledyskiem, jest pornograficzność. Można odnieść wręcz wrażenie, że o ile wolno śpiewać o seksie i seks symulować na scenie, to już pokazać – nie. Zdaje się to potwierdzać także oburzenie spowodowane zmianą oprawy scenicznej między trasą promującą płytę *Liebe ist für alle da* a *Made in Germany 1995–2011 Tour*: różową betoniarke, oblewającą publiczność pianą, na której jeździł wzdłuż sceny w finale Pussy wokalista Till Lindemann, zastąpiono na początku trasy „realistycznym” i niepozostawiającym pola dla wyobraźni gigan-tycznym modelem męskiego przyrodzenia (w połowie *tournee* zespół powrócił do różowej armatki). Najprostszą i jako pierwszą nasuwającą się odpowiedzią na pytanie, dlaczego fanki i fani aż tak się oburzyli, będzie domniemanie ich skrytej pruderyjności. Czy jednak wyłącznie o pruderię tu chodzi? Jakie new-ralgiczne obszary teledysk Pussy może naruszać i dlaczego, choć w zasadzie nie jest niczym, czego nie można by się spodziewać po Rammsteinie, tak drażni?

2. „Steck Bratwurst in dein Sauerkraut” Rammstein jako zjawisko

Zanim spróbuję odpowiedzieć na powyższe pytanie, chciałabym wskazać najbardziej charakterystyczne elementy twórczości omawianej grupy. Znakiem rozpoznawczym założonego w roku 1994 w Berlinie przez sześciu muzyków związanych z wschodnioniemiecką sceną punkową Rammsteina są kontrower-sje: skandale wywołują tak muzyka, jak i teksty, wideoklipy, koncertowe per-formansy. Już sama nazwa obciążona jest specyficznymi znaczeniami, bowiem

⁹ Wszystkie wypowiedzi zaczerpnęłam z wątku: <http://www.feuerader.pl/forum/topic/483>, pisownia oryginalna [dostęp 25.01.2018].

odwołuje się do katastrofy lotniczej w amerykańskiej bazie wojskowej w zachodnioniemieckiej miejscowości Ramstein (o czym traktuje piosenka *Rammstein*). Rammstein łączy muzykę rockową i metalową z wpływami industrialu i elementami elektronicznymi; wśród swoich inspiracji muzycy wymieniają m.in. słoweńską grupę artystyczną Laibach czy amerykańskie Ministry.

Zespół regularnie (i równie jak regularnie – bezpodstawnie) bywa oskarżany o propagowanie ideologii nazistowskiej: teksty w języku niemieckim, ciężka, marszowa muzyka, oprawa koncertów, bazujący na podkreślaniu jednolitego charakteru grupy *image* czy prowokacje wizualne w rodzaju wideoklipu *Stripped* (1998) tworzą listę powodów, dla których Rammstein bywa określany jako „za niemiecki dla Niemców”¹⁰, których tożsamość narodowa mocno obciążona jest historią. Charakterystycznym przykładem nieporozumień interpretacyjnych może stać się opinia wygłoszona przez publicystę „Rzeczpospolitej” Jacka Cieślaka:

Najbardziej niepojęte, zwłaszcza w Polsce, jest tolerowanie przez fanów prowokacyjnej gry Rammstein z symbolami i gadżetami nazizmu. W wideoklipie grupa wykorzystwała propagandowy film Leni Riefenstahl. Pokazuje się z agresywnymi wilczurami na smyczy. Rytuałem koncertów są dwuznaczne okrzyki „Heil! Heil!”. Na rękawach czarnych gestapowskich płaszczy muzycy noszą czerwone opaski – brakuje tylko swastyki. [...] podobnie jak hitlerowcy, tworzą widowiska „światło i dźwięk”, wykorzystując pogańską symbolikę ognia. Płonie scenografia, mikrofony, pałeczki perkusisty i kaskaderzy udający fanów, którzy wdzierają się na scenę. Muzycy odgrywają sceny morderstw¹¹.

Nie wyczerpuje to jednak potencjału kontrowersyjności. Ekscentryczne zainteresowania muzyków pochodzących z byłych Niemiec Wschodnich (członkowie zespołu z doświadczenia życia w państwie totalitarnym czynią jeden z ważnych elementów identyfikacji) dostrzec można już w warstwie tekstowej. Piosenki Rammstein traktują o przemocy na tle seksualnym (*Weißes Fleisch*), sadomasochizmie (*Ich tu dir weh*)¹², nekrofilii (*Heirate mich*), kazirodztwie

¹⁰ Zob. np. Marcin Babko, *Rammstein: za niemieccy dla Niemców*. Wywiad z Christophem Schneiderem, http://wyborcza.pl/1,76842,7320223,Rammstein__Za_nie_mieccy_dla_Niemcow.html [dostęp 25.01.2018].

¹¹ Jacek Cieślak, *Zespoły, które straszą*, „Rzeczpospolita”, 26.02.2010, <http://www.rp.pl/artykul/439549.html?p=1> [dostęp 25.01.2018]. Opinia ta jest także dobrym przykładem nierzetelności dziennikarskiej – trudno bowiem wytropić tak agresywne wilczury, jak faszystowskie okrzyki czy inne wymieniane w tekście elementy.

¹² To zresztą nie jedyne odwołanie do s/m w twórczości Rammstein – w takiej stylistyce utrzymana była także jedna z sesji zdjęciowych zespołu (dla magazynu „Kerrang”).

(*Spiel mit mir, Tier*) czy kanibalizmie (*Mein Teil*; tekst odnosi się do sprawy tzw. kanibala z Rotenburga Armina Meiwasa). *Wiener Blut* to komentarz do sprawy Josepha Fritzla – komentarz nie tylko aktualny, ale także nader charakterystyczny, gdyż jak w większości utworów Rammsteina osobą mówiącą jest tu przestępca. W tekstach znajdzie się też wiele innych skandalizujących odniesień do mniej lub bardziej tabuizowanych obszarów rzeczywistości, z transformacją historii zmartwychwstania włącznie (*Asche zu Asche*). Ważną cechą twórczości grupy jest to, że muzycy unikają otwartych deklaracji politycznych, tak w wywiadach (poza ogólnikowym usytuowaniem swoich poglądów na lewicy), jak i tekstach piosenek – wyjątkami są tu odpowiadające na oskarżenia o sympatie narodowo-socjalistyczne *Links 234* z wersem o sercu, które „bije po lewej stronie” oraz krytykująca amerykańską dominację, prześmiewcza *Amerika* i aluzyjne *Mein Land*.

Fenomen Rammsteina to nie tylko muzyka i teksty – to także nader dopracowana oprawa wizualna koncertów, bazująca na efektach pirotechnicznych, misternie zaprojektowanej scenografii oraz spektakularnych rekwizytach. Owo skupienie na *show* wynika po części z tego, że większość publiczności nie rozumie tekstów w języku niemieckim, zatem – dla uczynienia przekazu – Rammstein postawił na aspekty wizualne podczas występów na żywo. Utworom towarzyszą charakterystyczne performansy. Dla przykładu, podczas wykonywania *Mein Teil* wokalista Till Lindemann wciela się w rolę kucharza i „gotuje” w wielkim kotle klawiszowca Flake’a Lorenza, podczas *Ich tu dir weh* – „polewa” go ogniem; znęcanie się nad wychudzonym Flakem jest jednym z elementów powracających w różnych odmianach w twórczości zespołu. W tym miejscu ciekawe będzie przywołanie dwóch performansów, które można określić mianem bulwersujących z powodu dosadnego potraktowania seksualności – *Bück Dich*, w którym Lindemann i Lorenz symulują stosunek analny, zaś eksponowanym elementem jest sztuczny członek, z którego tryska biała substancja¹³, oraz wspomniana już *Pussy*, której finałem staje się triumfalny przejazd Lindemanna wzdłuż sceny na tryskającej pianą, mniej lub bardziej dosłownej, armatce.

Ważnym obszarem twórczej aktywności Rammsteina są teledyski. Często zaskakująco spójne pod względem narracyjnym są niecierpliwie oczekiwane przez fanki i fanów i oceniane przez pryzmat dotychczasowych osiągnięć zespołu. Bodaj największym skandalem był w całości zrealizowany metodą *found footage* klip do coveru piosenki Depeche Mode *Stripped*, w którym

¹³ Z powodu tego fragmentu koncertu jego bohaterowie podczas wspólnej m.in. z grupą Korn trasy *Family Values Tour 1998* spędzili noc w amerykańskim areszcie (Worcester, Massachusetts), zatrzymani za nieobyczajne zachowanie; sprawa skończyła się grzywną.

reżyser Philipp Stölzl wykorzystał materiał z „festiwalu narodów i piękna”: *Olimpiady* (*Olympia*, 1938) Leni Riefenstahl, kontrowersyjnego, propagandowego i jednocześnie niezwykle nowatorskiego technicznie dokumentu z letnich mistrzostw olimpijskich w Berlinie w 1936 r. Skądinąd to jedyna prowokacja, której zespół żałuje. Ów montaż obrazów można czytać jako swoisty komentarz do kultu ciała, który w swoich hiperbolizacjach męskości zespół zdaje się problematyzować. Budzi też zrozumiałe skojarzenia ze strategiami zawłaszczenia i rekontekstualizacji oraz wykorzystaniem elementów totalitarnej (w tym nazistowskiej) estetyki przez patronującego niemieckiej grupie Laibacha¹⁴.

Oskarżenia o propagowanie nazizmu pojawiły się już przy okazji pierwszego klipu, wyreżyserowanego przez długoletniego menadżera zespołu Emanuela Fialika *Du riechst so gut* z roku 1995, w którym ujęcia półnagich członków zespołu filmowanych na jednolitym tle przeplatane są z fotografiami kwiatów oraz ujęciami dobermana. Mimo że stylistyka klipu – tak samo jak pokazującej zespół na tle wielkiego gerbera okładki pierwszej płyty – mogłaby równie dobrze być odczytana w kategoriach homoerotycznych, pojawiły się pierwsze głosy wiążące *image* Rammsteina z opiewaniem aryjskiego ideału rasowego. Nieco wbrew temu, co można obejrzeć w klipach czy na zdjęciach, publicyście „Gazety Wyborczej” Robertowi Sankowskiemu wizerunek muzyków, „napakowanych nordyckich typów, którzy chętnie występują półnago, a do show wykorzystują ogień i elementy pirotechniczne – kojarzy się niepokojąco z nazistowskim kultem siły”¹⁵.

Innym powracającym motywem jest podkreślanie jedności zespołu, co nie ogranicza się do często powtarzanych deklaracji, że Rammstein istnieć będzie tak długo, jak długo sześciu założycieli będzie chciało ze sobą grać. Siła kolektywu podkreślana jest w tekstach (jak choćby *Rammlied* czy *Haifisch*; autotematyzm zdaje się stanowić jeden z ulubionych motywów artystów), ale też w teledyskach, w których członkowie często występują w roli zintegrowanej, męskiej grupy. Interesującą figurą będzie tu przestępca – jak w inspirowanym *Wściekłymi psami* (*Reservoir Dogs*, 1992) Quentina Tarantino *Du hast* (1997), w którym spotkanie gangsterów w opuszczonym magazynie nieoczekiwanie wieńczy wysadzenie w powietrze samochodu jednego z nich wraz z czekającą nań kobietą, czy *Ich will* (2001), który opowiada historię szczególnego napadu na bank – kończy go nie rabunek, ale spektakularne wysadzenie się jednego z muzyków (w tej roli oczywiście Flake Lorenz), po którym bandyci robią

¹⁴ Oczywiście działania Laibacha nie wyczerpują różnorodności odwołań do elementów nazistowskich w kulturze industrialnej i (współcześnie) elektroindustrialnej.

¹⁵ Robert Sankowski, *Rammstein robi porno*, http://wyborcza.pl/1,75410,7109472,Rammstein_robi_porno.html [dostęp 25.01.2018].

medialną karierę. Skojarzenia z tematyką mafijną może budzić *Haifisch* (2010), którego akcja rozgrywa się podczas pogrzebu wokalisty; muzycy kolejno podejrzewają się o zamordowanie Lindemanna, który jednak, jak okazuje się, gdy Flake wpada do dołu z trumną i rozbija wieko, żyje i ma się dobrze na karaibskiej plaży. Inne obszary skojarzeń będą budzić *Benzin* (2005), w którym zespół gra strażaków pędzących na ratunek samobójcy, cikliwy *Ohne dich* (2004), relacjonujący tragicznie zakończoną wycieczkę grupy przyjaciół w góry, czy przewrotna reinterpretacja baśni o Królewnie Śnieżce w *Sonne* (2001), w której muzycy zagrali wiecznie umorusane, umięśnione i niekompletnie ubrane krasnoludki, eksploatowane przez nadużywającą złotego proszku Śnieżkę.

Interesująco wypada również pierwszy klip, jaki dla Rammsteina wyreżyserował Åkerlund – *Mann gegen Mann* (2006). Piosenka traktuje o homoseksualności, teledysk zaś można by uznać za wzorowy przykład formy pokazującej grający zespół, gdyby nie to, że jego członkowie wystąpili... w butach, Lindemann dodatkowo w dość groteskowych majtkach i peruce. Ujęcia niemal nagiej grupy przeplatane są zapasami nagich mężczyzn – kłębiące się ciała, balansujące gdzieś między eksplozją przemocy a rozkoszą, przypominają, że bójka to jedna z niewielu sytuacji, w których heteronorma dopuszcza fizyczny kontakt między mężczyznami¹⁶.

Jak wynika nawet z tak skrótowego zarysowania charakterystyki twórczości Rammsteina, odwoływanie się do treści związanych z seksualnością stanowi jeden z podstawowych elementów ekspresji artystycznej zespołu, co sytuuje go niejako automatycznie na pozycji skandalistów. *Image* zespołu wykorzystuje rozmaite gry z wzorami męskości. Nie przeszkadza to oczywiście licznym fankom (i fanom) w uprawianiu na forach „wzdychania” czy też „ślinienia się” do poszczególnych muzyków ani w pisaniu (ckliwych) opowiadań inspirowanych twórczością grupy czy szczegółami biograficznymi. Ciekawe jednak może wydać się to, że uderzająco wiele tekstów z kręgu „rammsteinowego” *fan fiction* to slashy – czyli historie traktujące o relacjach homoseksualnych między bohaterami, w tym przypadku członkami zespołu. Oczywiście, nie chciałabym tu ujednoznaczniać przyczyn popularności tak slashy „rammsteinowych”, jak slashy w ogóle, niemniej nie wydaje się nadużyciem stwierdzenie, że zarówno realizacje zespołu, jak i jego wizerunek przyczyniają się w pewnym stopniu do wyboru akurat tej formy fikcji przez piszące fanki i fanów.

¹⁶ O bójce jako alibi dla pokazywania męskiego ciała w filmach wydawcy „Physique Pictorial”, pisma niebezpośrednio adresowanego do homoseksualnych mężczyzn, firmy AMG pisze Paweł Sołodki w tekście *Fetysz męskości i skóry. O figurze leathermena w amerykańskiej kulturze audiowizualnej*, [w:] *Nowa wizualność, nowy paradygmat kulturowy*, red. Eugeniusz Wilk, Iwona Kolasińska-Pasterczyk, Kraków 2008.

3. „Blitzkrieg mit dem Fleischgewehr!” Pornograficzna wyobraźnia Jonasa Åkerlunda

Wróćmy jednak do *Pussy*. Teledysk składa się z dwóch linii, nazwijmy je – akcji. Rozróżnienie wzmacnia specyficzny efekt „postarzenia” obrazu w pierwszej z nich, na którą składa się sześć scenek o charakterze pornograficznym. W każdej z nich, umiejscowionych w raczej tandetnej scenerii, wystąpił jeden z muzyków, dodatkowo opatrzone zostały one napisami precyzującymi charakter roli oraz tożsamość aktora. Zabieg ten jest istotny, bowiem niektóre z ról doskonale wpisują się w *image* poszczególnych członków zespołu. Mamy zatem Tilla Lindemanna jako playboya w rozchelstany szlafroku i satynowej bieliźnie, siedzącego w pokoju hotelowym i poklepującego po pupie odkurzającą sprzątaczkę; Christopha Schneidera jako CEO podrywanego przez sekretarkę, Paula Landersa jako kowboja flirtującego z kowbojką; Richarda Z. Kru-spego jako imprezowicza (*partyboy*) przynoszącego w walizce cheerleaderkę; Olivera Riedela jako Mr. Paina, skrępowanego i poddanego zabiegom dominy; oraz Flake’a w roli Heshee oddającego się zabawom łóżkowym w sąsiedztwie wypchanego zwierzęcia i obserwowanego przez czarnego kota, dwukrotnie sfilmowanego w zbliżeniu. Scenki wieńczy seria wytrysków ujednoznaczniająca zaprezentowane obrazy i jako taka bulwersująca sporą część fanek i fanów. Równolegle pokazywany jest zespół podczas wykonywania utworu.

W tym miejscu chciałabym bliżej przyjrzeć się owym pornograficznym scenkom. W pewnym sensie kuszące wydaje się zinterpretowanie ich obecności jako szczególnego przypisu do wszechobecności nasyconych seksualnymi treściami obrazów w popkulturze. Początek klipu pokazujący kobiety wijące się w niedwuznacznie erotycznych pozach mógłby śmiało zostać wymontowany z jakiegoś hiphopowego teledysku; choreografia tańca na rurze nie jest też bardziej wulgarna niż układy prezentowane przez kobiece gwiazdy i gwiazdeczki muzyki pop. Rammstein w pewnym sensie stawia kropkę nad i – pokazuje, jak kończą się sytuacje, których początki śledzić możemy w wielu popularnych teledyskach. Jeśli podążymy za rozpoznaniem badaczek i badaczy, którzy z rozmaitych pozycji wskazują na współczesną „pornifikację” mainstreamowych przedstawień medialnych¹⁷, to *Pussy* stanowić będzie jedynie radykalny komentarz do zjawiska seksualizacji kultury, w której zdjęcie nagiej kobiety śmiało może posłużyć do sprzedawania gładzi szpachlowej. Czy jednak, stawiając ową kropkę nad i, Rammstein czyni coś wywrotowego, czy też po prostu, mogąc

¹⁷ Zob. interesujący przegląd stanowisk w refleksji nad seksualizacją kultury w: Feona Attwood, *Sexed Up: Theorizing the Sexualization of Culture*, „Sexualities” 2006, vol. 9 (1).

sobie pozwolić na swobodne podejście do kwestii dystrybucji teledysku i licząc na magiczne marketingowe oddziaływanie skandalu, idzie w pornograficznej prowokacji nieco dalej niż inni wykonawcy?

Role, które wybrano do klipu, zaczerpnięte są z pornograficznego mainstreamu. Reżyser twierdzi, że nie robił szczególnego researchu, inspirował się tym, co sam oglądał przed dwudziestu laty, czyli filmami z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych¹⁸. Z perspektywy odbiorczyni i odbiorcy teledysku ważne wydaje się, że pojawia się motyw s/m i dominy oraz osoba o nieokreślonej tożsamości płciowej. Pierwsze pokazuje często uznawane za nienormatywne zachowanie seksualne, drugie ujawnia pewne rozmycie kategorii płciowych. Trudno uznać, że obie scenki mieszczą się w heteronormatywnej wizji seksualności, zwłaszcza jeśli będziemy pamiętać, że nie mamy do czynienia z mniej lub bardziej niszowym porno, ale z wideoklipem mainstreamowej gwiazdy, który zmusza widzkę i widza do skonfrontowania się z przestrzenią pornograficznej obrazowości. Rammstein, w przeciwieństwie do wielu postaci współczesnej rozrywki, nie używa wyobrażenia o seksie – dopowiada to, co w większości klipów dzieje się za zamkniętymi drzwiami. Owo wykorzystywanie seksu immanentnie związane jest z zabawą rolami męskimi, jaką uprawia.

Daleko ważniejsze zdaje się bowiem to, że obsadzając gwiazdy rocka w rolach gwiazd porno, Åkerlund odwraca tradycyjny, opisany już przez feministyczne teoretyczki, układ ról w filmie (i w filmie pornograficznym, jeśli za główny nurt uznamy porno kierowane do heteroseksualnych mężczyzn¹⁹): kobieta funkcjonuje w nim jako erotyczny obraz, zaś mężczyzna jest władcą spojrzenia i sprawcą ekranowego dziania się²⁰. W *Pussy* natomiast uwagę

¹⁸ Wypowiedź w filmie *Making of „Pussy”*.

¹⁹ Przykładów nie trzeba zresztą daleko szukać – niemiecka wytwórnia Inflagranti (dla której pracuje przynajmniej jedna z performerek z teledysku), znana między innymi z filmów fetyszowych i bdsm, nie chwali się na swojej stronie żadnym gwiazdorem, zaś gwiazd-aktorek mamy tam całą plejadę.

²⁰ W ten sposób o filmie fabularnym, ukształtowanym w oparciu o konwencje klasycznego kina hollywoodzkiego, pisze w niezwykle istotnym dla feministycznej refleksji o filmie eseju *Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne* Laura Mulvey (tekst w tłumaczeniu Jolanty Mach w tomie Laura Mulvey, *Do utraty wzroku. Wybór tekstów*, ed. Kamila Kuc, Laura Thompson, Kraków–Warszawa 2010). Tekst Mulvey doczekał się licznych polemik, jak choćby artykuł Davida N. Rodowicka, *The Difficulty of Difference* (w zbiorze *Film and Feminism*, red. E. Ann Kaplan, Oxford 2000); sama autorka uzupełniła go w *Ponownych refleksjach nad „Przyjemnością wzrokową i kinem narracyjnym”, zainspirowanych „Pojedynkiem w słońcu” Kinga Vidora (1946)* (tłum. J. Majmurek, [w:] L. Mulvey, *Do utraty wzroku...*). Nie chcę w tym miejscu podejmować dysku-

koncentrujemy na członkach zespołu; stąd zresztą wytrwale dociekania fanek i fanów, czy widzimy członki członków, czy też nie²¹ oraz zażarte dyskusje o zastosowanych zabiegach montażowych. Spojrzenie widzki i widza skierowane jest na męskie ciało; urzeczowienie idzie tu znacząco dalej niż w poprzednich realizacjach grupy. Nie da się uciec od tego, że owo męskie ciało prezentowane jest w eksplicytnie seksualnym kontekście: patrzymy na nagich muzyków pokazywanych w trakcie aktu seksualnego. Aktorki schodzą na dalszy plan, wręcz są anonimowe (ustalenie ich nazwisk nawet w dobie internetu nie jest zadaniem najprostszym, o ile nie jest się koneserką lub koneserem niemieckiego porno); ciekawe też, że w klipie występują trzy kobiety obsadzone w podwójnych rolach, co sporej części odbiorczyń i odbiorców przynajmniej z początku umyka. W tym miejscu dokonuje się owo odwrócenie konwencji filmu pornograficznego kierowanego do męskiego, heteroseksualnego widza – inscenizacja i sposób realizacji skupiają naszą uwagę na męskich gwiazdach. Zwłaszcza pod koniec klipu, w części dosłownie pornograficznej, kamera chętniej wybiera sylwetki muzyków, na nich koncentruje się kompozycja ujęć; znajdziemy też kilka iście warholowskich zbliżeń na twarze, podkreślających pozycję widza-podglądacza. W ten sposób z konwencji teledysku, która nakazuje priorytetowo traktować wykonawcę/wykonawczynię, wynika swoiste odwrócenie zasad rządzących heteronormą i mainstreamowym filmem porno dla heteroseksualistów.

4. „I can’t get laid in Germany” Skórzana męskość jako spektakl

Jeśli jednak mowa o subwersywnym potencjale klipu Åkerlunda, ciekawsza zdaje się owa druga linia „akcji”, pokazująca grupę wykonującą piosenkę. Także dlatego, że w przeciwieństwie do wyrazistej linii pierwszej, ta może umknąć czujności widzki i widza: pokazywanie muzyków podczas koncertowego bądź studyjnego wykonywania utworu to typowy element wideoklipów, bardzo często urozmaicający teledyskowe opowiadanie. Warto jednak wskazać, że *Pussy* stanowi swoisty wyjątek w wideografii grupy, Rammstein stosunkowo rzadko posiłkuje się w teledyskach skoncentrowanych wokół jakiejś historii tym akurat zabiegiem.

sji z tezami Mulvey ani tym bardziej rozstrzygać, na ile trafne byłyby one w odniesieniu do współczesnego kina – ważne jednak wydaje mi się przypomnienie tego sposobu uprawiania refleksji nad filmem w kontekście wyborów realizatorskich Åkerlunda.

²¹ Ta wątpliwość zdaje się zresztą starannie wykalkulowana – muzycy, udzielając wywiadów na temat nowego teledysku, nieco zwlekali z ujawnieniem faktu zatrudnienia dublerów.

W *Pussy* odziany w skóry zespół występuje w nieokreślonej przestrzeni studia. W momencie, w którym Lindemann krzyczy *Germany!*, w tle pojawia się niemiecka flaga; ewentualną powagę tego momentu skutecznie zakłócają radosne podrygiwania klawiszowca. Niemieckiej flagi w teledysku jest zresztą sporo – występuje nie tylko jako tło oraz element, którym można wymachiwać, jak czyni to w jednym z ujęć Lindemann. Mamy także flagę jako prześcieradło, spodenki kowboja-Landersa, stanik, pompony cheerleaderki. Można by uznać to za kpiarskie uzupełnienie narodowego wątku w tekście (podmiot liryczny skarży się na trudności w znalezieniu partnerki seksualnej w Niemczech), rodzaj ilustracji dla podjętego tematu seksturystyki, choć myślę, że ów nadmiar patriotycznych symboli czytać należy także jako prześmiewczy komentarz do zarzutów o sympatie narodowo-socjalistyczne. Intuicje te zdaje się wspierać stylizacja Lindemanna w ujęciu z zabytkowymi mikrofonami – odczytanie tego fragmentu poprzez nawiązanie do wizerunku Adolfa Hitlera nie wydaje się szczególnym nadużyciem²². Rammstein sięga zatem do określonego obszaru wizualności – jakie przestrzenie interpretacji otwiera rozpoznanie tych nawiązań?

Zespół odziany jest w skórę, co więcej – są to ubrania typowe dla motocyklistów. Podkreślimy, że nie jest to stylizacja, po którą grupa sięga często; skóra i lateks pojawiają się podczas sesji zdjęciowych, np. dla magazynu „Kerrang!”, niemniej jak dotąd nie wybierano ubrań motocyklowych. Skórzane kurtki, skórzane spodnie, ciężkie buty odsyłają nas do wyrazistego wzorca męskości, skądinąd osadzonego w kulturze audiowizualnej w kontekście homoerotycznym – ustalił to już Kenneth Anger swoim eksperymentalnym *Scorpio Rising* (1964), który bardzo wyraźnie posługuje się uprzedmiotowieniem ciała mężczyzny, uczynieniem z niego obiektu seksualnego i obiektu spojrzenia widza i kamery – fragmentaryzując ciała swoich bohaterów, celebrując wielkie plany, artysta wykorzystuje zabiegi, które klasyczne kino hollywoodzkie zarezerwowało dla pokazywania kobiet. W kontekście *Pussy* istotniejsze zdaje się to, że także w popkulturze odnajdziemy wiele przykładów postaci tzw. leathermenów – jak teledysk Frankie Goes to Hollywood *Relax* czy scena w klubie „Błękitna Ostryga” w filmie *Akademia Policyjna* (*Police Academy*, reż. Hugh Wilson, 1984).

W kontekście figury leathermana, jak pisze Paweł Sołodki²³, ważne jest pojawienie się klubów motocyklowych związane z powrotem z wojny amerykań-

²² W dość jednoznaczny sposób ów fragment zinterpretował cytowany już Jacek Cieślak: „Till Lindemann, wokalista Rammstein, w nowym wideoclipie «Pussy» nosi czarną skórę, a fryzurę wystylizował na nazistowską modłę. Stoi na tle żółto-czerwonej flagi. Krzycząc do mikrofonów jak Adolf Hitler, tak jak on, wymachując ręką, namawia... do seksu”, J. Cieślak, *op. cit.*

²³ P. Sołodki, *op. cit.*

kańskich pilotów, którzy uciekają w świat skór i metalu, szukając przestrzeni identyfikacji. Dość szybko, bo już w połowie lat pięćdziesiątych, zaczynają powstawać tzw. *gay biker clubs*: legendarne „skóra i wasy”, ów przerysowany kostium męskości, stają się kamuflażem umożliwiającym ukrycie się przed tropicielkami i tropicielami androgynii. Wywołane jest to obowiązującym podejściem do tematu homoseksualności – posądzenie o bycie niewystarczająco męskim w tamtych czasach mogło zaprowadzić na terapię z homoseksualności prowadzoną za pomocą między innymi elektrowstrząsów, lobotomii, kastracji czy leczenia hormonalnego. „Fetysze społeczne”, jak określa *image* skórzaka Sołodka, „[m]iały wyolbrzymiać i przerysowywać męskość, by zanegować krzywdzące, jak również skutkujący surowymi represjami, wizerunek”²⁴. Oczywiście, wraz ze zmianami, które przyszły po Stonewall, także ruch leathermenów uległ transformacji, częściej mówi się o tzw. *leatherfolk*; tym, co niewątpliwie pozostało, jest silna stereotypizacja tej figury.

W *Pussy Åkerlund* zdaje się nieprzypadkowo sięgać po ów hipermęski i jednocześnie wykluczający kobiety wzorzec. W tym miejscu warto przypomnieć uwagi, które o *Scorpio Rising* poczyniła Susan Sontag: inkrustujący swój film swastykami i obrazami Hitlera Anger, jak wskazuje krytyczka, odwołuje się do erotyzacji atrybutów faszyzmu²⁵. Tu zresztą wrócić należy do samej fantazji o mundurze; związany jest on z „wspólnotą, porządkiem, tożsamością, kompetencją [...], władzą prawną i prawnym użyciem przemocy”. Mundur SS zajmuje w tej fantazji miejsce szczególne, bowiem utożsamia „twierdzenie o prawomocności przemocy, prawa do całkowitej władzy nad innymi i traktowania ich jako absolutnie niższych”²⁶. Idąc za tekstem Pawła Sołodka, odnajdziemy punkt styczny niepokojącego erotyzmu munduru SS i stylizacji leathermenów: poprzez rysunki Toma of Finland daje się odnaleźć powiązanie wizerunku leathermenów z estetyką nazistowskich plakatów i mundurów²⁷, wizją niczym nieskażonej cielesności i totalnej władzy. Czarne, nienagannie skrojone mundury SS z błyszczącymi, metalowymi elementami, skórzane rękawiczki skrywające dłonie i ciężkie buty, zmuszające do zachowania wyprostowanej pozycji – wszystko to, niepokojąco erotyczne, konotuje według Sontag sadomasochistyczne pragnienia²⁸. W ten sposób, paradoksalnie – i być może nieświadomie

²⁴ *Ibidem*, s. 365.

²⁵ Susan Sontag, *Fascynujący faszyzm*, tłum. Agnieszka Myszała, Andrzej Antoszek, Tomek Kitliński, „Magazyn Sztuki” 1996, nr 4, s. 133.

²⁶ *Ibidem*, s. 132.

²⁷ P. Sołodka, *op. cit.*, s. 367.

²⁸ Zob. S. Sontag, *op. cit.*

– w *Pussy* połączone zostały znaki kreślące przerysowany wzorzec męskości, silnie nacechowany homoerotycznie i przefiltrowany przez erotyzację faszyzmu.

Oczywiście, obecność elementów homoerotycznych i sadomasochistycznych zarazem jest tu zamaskowana licznymi popkulturowymi przetworzeniami figury leathermana – widzki i widzowie *Pussy* odczytają go raczej przez komediodową *Akademię Policyjną* niż nienależące do mainstreamu dzieło Angera. Ciągłe pozostaje jednak pewna niejednoznaczność, wzmocniona chociażby makijażem czy satynową bielizną Lindemanna w scenie pornograficznej; drobne gry z genderem dają się wytropić tak w *Pussy*, jak i w innych aktywnościach Rammsteina (kreowani na hiper-męskich muzycy mają w części „motocyklowej” wyraziście umalowane oczy, zespół skądinąd lubi zderzać przerysowane atrybuty męskości z makijażem lub zgoła nielicującym z dopuszczającym manikiur image’em zespołów metalowych – jasnym, perłowym lakierem do paznokci).

Pamiętajmy, że Rammstein chętnie gra z nazistowską wizualnością, odwołując się chociażby do obrazów kultu silnego, wyćwiczonoego, nieskażonego nieprawidłowością ciała w *Stripped*²⁹. Tu nawiązanie nie jest już tak oczywiste, choć pełni w gruncie rzeczy podobną rolę, wskazując na wszechobecność przedstawień, które uważnie odczytane powinny ujawnić swoją niepokojącą naturę. Przede wszystkim jednak sięgnięcie po naznaczony homoerotyzmem i hiper-męskością ubiór motocyklistów pozwala w jakimś sensie naruszyć heteronormatywny wzorzec.

5. „So what’s the problem, let’s do it quick!”

Podsumowanie

W tym miejscu czas już wrócić do pytania będącego punktem wyjścia powyższych rozważań. Cóż zatem tak mocno mogło wyprowadzić z równowagi fanki i fanów, które i którzy doskonale znają całą twórczość Rammsteina, na wrywyki recytują teksty, w lot rozpoznają cytaty z teledysków, pamiętają poszczególne sesje zdjęciowe i wypowiedzi członków zespołu? Czego w *Pussy* nie da się wziąć w nawias, co jest tak drażniące, że gorszy nawet odbiorczyni i odbiorców przyzwyczajone i przyzwyczajonych do dosadności, niecenzuralnych treści, świadomego operowania kiczem?

Z jednej strony wypadaloby zgodzić się w tym miejscu ze Stevenem Nealem, który komentując przedstawienia męskości w kinie głównego nurtu,

²⁹ Estetyzacji faszyzmu, analizowanej między innymi na podstawie *Olimpiady*, Sontag poświęca pierwszą część swojego eseju.

potwierdza – wielokrotnie skądinąd będące przedmiotem polemik – rozpoznanie Laury Mulvey. Badaczka, przypomnijmy, argumentuje, że

Zgodnie z zasadami panującej ideologii i ukrytych za nią struktur psychicznych postać męska nie może unieść ciężaru uprzedmiotowienia seksualnego. Mężczyzna nie chce patrzeć na swego ekshibicjonistycznego sobowtóra³⁰.

Steve Neale konkluduje:

Zdecydowanie podzielam jej zasadnicze założenie, że spojrzenie widza głównego nurtu kina jest z istoty rzeczy męskie: stanowi to jedną z głównych przyczyn, z powodu których elementy erotyczne obecne w relacji pomiędzy widzem a obrazami mężczyzn muszą być stale represjonowane i wypierane. Gdyby taki nie był stan faktyczny, to główny nurt kina musiałby otwarcie dojść do porozumienia z męską homoseksualnością, którą tak wytrwale stara się wypierać lub jej zaprzeczać³¹.

Tak wyraźne nasycenie obrazu elementami homoerotycznymi i tak dosłowne sprowadzenie mężczyzny do roli seksualnego obiektu okazuje się dla wielu nieznośne – w tym sensie *Pussy* zdaje się podważać dominujące patriarchalne i nieodzownie homofobiczne konwencje przedstawieniowe.

Z drugiej strony nie można zapomnieć, że mówimy o dość specyficznej przestrzeni audiowizualności: videoklipy – także zespołu Rammstein – pełne są nealowskich „spektakli męskości”, przedstawień mężczyzn uprzedmiotowionych, pokazanych jako obiekty erotycznego spojrzenia, sfragmentaryzowanych w ujęciach bójek czy rozkoszy. Tu jednak decydujący jest chyba fakt, że w przypadku *Pussy* nie można uciec od tej interpretacji – pornograficzny charakter obrazu, spektakularne ujednoznacznienie w końcówce klipu odbierają bezpieczne alibi i powodują, że tradycyjnie rozumiana męskość staje pod znakiem zapytania. W tej niewygodzie wydaje się tkwić wyrotowy potencjał tego teledysku: Rammstein sięga po nader wyrazisty środek ekspresji artystycznej, by – zmieszawszy porządek burdelu, wiecu politycznego i sceny muzycznej – postawić widzkę i widza w roli bezbronnej obserwarki i bezbronnego obserwatora, skonfrontowanych z obrazowością niepozostawiającą niedomowień i zmuszającą do zastanowienia nad własnymi wyobrażeniami o seksie tak w wymiarze ideologicznym, jak i, być może, w perspektywie indywidualnego doświadczenia.

³⁰ L. Mulvey, *Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne...*, s. 40.

³¹ Steve Neale, *Męskość jako spektakl*, tłum. Małgorzata Radkiewicz, [w:] *Gender w kinie europejskim i mediach*, red. Elżbieta Ostrowska, Kraków 2001, s. 43–44.

Bibliografia

- Attwood F., *Sexed Up: Theorizing the Sexualization of Culture*, „Sexualities” 2006, vol. 9 (1).
- Babko M., *Rammstein: za niemieccy dla Niemców*. Wywiad z *Christophem Schneide-rem*, http://wyborcza.pl/1,76842,7320223,Rammstein___Za_niemieccy_dla_Niemcow.html [dostęp 25.01.2018].
- Cieślak J., *Zespoły, które straszą*, „Rzeczpospolita”, 26.02.2010, <http://www.rp.pl/artykul/439549.html?p=1> [dostęp 25.01.2018].
- Dunaj Ł., *Braterska nienawiść*. Wywiad z *Richardem Z. Kruspe*m, <http://muzyka.interia.pl/wywiady/news-braterska-nienawisc,nId,1689140,nPack,4> [dostęp 25.01.2018].
- Mulvey L., *Do utraty wzroku. Wybór tekstów*, red. K. Kuc, L. Thompson, Korporacja Ha!Art – Era Nowe Horyzonty, Kraków–Warszawa 2010.
- Neale S., *Męskość jako spektakl*, tłum. M. Radkiewicz, [w:] *Gender w kinie europejskim i mediach*, red. E. Ostrowska, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2001.
- Rodowick D.N., *The Difficulty of Difference*, [w:] *Film and Feminism*, ed. E.A. Kaplan, Oxford University Press, Oxford 2000.
- Sankowski R., *Rammstein robi porno*, http://wyborcza.pl/1,75410,7109472,Rammstein_robi_porno.html [dostęp 25.01.2018].
- Sołodki P., *Fetysz męskości i skóry. O figurze leathermena w amerykańskiej kulturze audiowizualnej*, [w:] *Nowa wizualność, nowy paradygmat kulturowy*, red. E. Wilk, I. Kolańska-Pasterczyk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.
- Sontag S., *Fascynujący faszyzm*, tłum. A. Myszala, A. Antoszek, T. Kitliński, „Magazyn Sztuki” 1996, nr 4.

Blanka Brzozowska

„PLAYABLE CITY” ALBO HISTORIA PEWNEJ KĄPIELOWEJ KACZKI. „TERAPEUTYCZNA” TWÓRCZOŚĆ FLORENTIJA HOFMANA

Kaczka – geneza

Wykonana z gumy żółta kąpielowa kaczka (*Rubber Duck*) stała się jedną z ikon współczesnej popkultury. Niewinna zabawka, będąca swoistym symbolem masowej produkcji i owocem wykorzystania nowych tworzyw, stała się nieodłącznym elementem codziennego życia, ikonicznym wizerunkiem obecnym w mediach, obiektem pożądania kolekcjonerów, ale także przedmiotem politycznych dyskusji oraz działań artystycznych. Zobaczyć ją możemy jako nieodłącznego towarzysza Erniego z *Ulicy Sezamkowej*, często pojawia się w kinie w kontekście komediowym (np. w filmie *Johnny English*, reż. Peter Howitt, 2003). W nieco zmienionej wersji występuje w *Konwoju* (*Convoy*, reż. Sam Peckinpah, 1978), gdzie zdobi samochód głównego bohatera, Martina „Rubber Duck” Penwalda, czy nawet pojawia się jako zmutowany najeźdźca z kosmosu w filmie *Space Milkshake* (reż. Armen Evrensel, 2012). Specjalne designerskie kolekcje kaczki oraz przedmiotów nią inspirowanych nabyć można w MoMa oraz muzeach sztuki współczesnej i designu na całym świecie. W nowych odsłonach kaczka przyjmuje role innych ikon popkultury (jak np. Batman, Darth Vader, Statua Wolności¹), a nawet pojawia się w stroju *bondage* jako zabawka erotyczna². Odbývają się festiwale poświęcone kaczce³ oraz wyścigi gumowych kaczek, które służą celom charytatywnym⁴. W świecie naukowym kaczka pojawiła się dzięki książce Donovan Hohna *Moby-Duck: The True Story of*

¹ <http://www.duckshop24.com/shop-rubberducks.html> [dostęp 5.09.2015].

² <https://bodyaware.com/product/view/vibrating-bondage-duck-sr100> [dostęp 5.09.2015].

³ Np. <http://www.bellairechamber.com/rubber-ducky-festival-55/> [dostęp 5.09.2015].

⁴ Np. <http://rubberduckregatta.org/>, <http://www.stockbridgeedinburgh.com/twenty-sixth-stockbridge-duck-race-2015> [dostęp 5.09.2015].

28,800 Bath Toys Lost at Sea & of the Beachcombers, Oceanographers, Environmentalists & Fools, Including the Author Who Went in Search of Them⁵, która opisywała „pościg” oceanografów za przypadkowo wyrzuconym do morza ładunkiem gumowych kaczek. Do polityki ta ikona popkultury zawitała w żartobliwej formie za sprawą królowej Elżbiety II, gdy jeden z pracowników odkrył w królewskiej łazience kąpielową kaczkę w koronie⁶. Całkiem na poważnie zabawka zaistniała w kontekście politycznym w roku 2013, w dwudziestą czwartą rocznicę dramatycznych wydarzeń na placu Tiananmen. Wtedy to w chińskich mediach społecznościowych pojawiło się zmodyfikowane słynne zdjęcie *Tank Man*, na którym zamiast czołgów umieszczono rząd gigantycznych żółtych gumowych kaczek. Prowokacja ta zaowocowała ocenowaniem przez władze chińskie wyszukiwarek internetowych i uniemożliwieniem wyszukiwania frazy „big yellow duck”⁷. Kąpielowa zabawka stała się w ten sposób szczególnym symbolem walki z komunistycznym reżimem, ale jednocześnie wkroczyła na teren artystycznej prowokacji, gdzie sytuuje ją również bohater niniejszego artykułu – Florentijn Hofman.

Florentijn Hofman – zabawiacz miast

Florentijn Hofman jest holenderskim artystą, który tworzy instalacje typu *site specific*, głównie w przestrzeni miejskiej. W zakres jego działań wchodzi m.in. malowanie całych fragmentów otoczenia na jednolity kolor (np. prace: *Yellow Street* [2003]⁸, *Beukelsblauw* [2004–2004]⁹ czy *Campagne for Orange* [2006]¹⁰), wprowadzanie do otoczenia luster (*Mirror Wall* [2008]¹¹), wpisywanie w przestrzeń

⁵ Donovan Hohn, *Moby-Duck: The True Story of 28,800 Bath Toys Lost at Sea & of the Beachcombers, Oceanographers, Environmentalists & Fools Including the Author Who Went in Search of Them*, New York 2011.

⁶ *Queen goes quackers at bath time*, http://news.bbc.co.uk/cbbcnews/hi/uk/newsid_1581000/1581293.stm [dostęp 5.09.2015].

⁷ Matt West, *China bans all internet searches for «big yellow duck» as part of Tiananmen Square anniversary clampdown after prankster substitutes ducks for tanks in viral image*, „Mail Online” 3.06.2013, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2335636/China-bans-internet-searches-big-yellow-duck-Tiananmen-Square-anniversary-clampdown-prankster-substitutes-ducks-tanks-viral-image.html> [dostęp 2.09.2015].

⁸ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=100> [dostęp 2.09.2015].

⁹ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=97> [dostęp 2.09.2015].

¹⁰ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=94> [dostęp 2.09.2015].

¹¹ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=77> [dostęp 2.09.2015].

imion mieszkańców (*Fred, Simone and Chantal* [2012]¹²) czy wreszcie akcja miejska, której celem było dostrzeżenie sposobów funkcjonowania logo w przestrzeni miejskiej (*Courier Cars* [2004–2007]¹³).

Jednak do jego najbardziej rozpoznawalnych prac należą monstrualnych rozmiarów nadmuchiwane bądź wykonane z recyklingowych odpadów maskotki, które umieszczane są w przestrzeni w taki sposób, aby zakłócały percepcyjną rutynę mieszkańców, a jednocześnie skłaniały ich do współpracy i wspólnej zabawy. Zgodnie z zasadami sztuki *site specific* każda z maskotek wpisuje się, choć często w sposób polemiczny, w kontekst miejsca i odnosi się do lokalnych problemów. Wykonany ze słomy gigantyczny szczur piżmowy w Nieuwerkerk aan den IJssel (*MuskRat* [2004]¹⁴) nawiązuje do realnego zagrożenia, jakie dla tej najniżej położonej w Holandii miejscowości stanowią zwierzęta niszczące wały przeciwpowodziowe. Żaba na dachu muzeum sztuki w Kobe (*Kobe Frog* [2011]¹⁵) przywoływać ma tragedię, która spotkała to miasto podczas trzęsienia ziemi w 1995 r. Wedle opisu samego artysty, żaba nosi urodzinową czapkę i siedzi na krawędzi budynku, przypominając o radości życia i konieczności przystosowywania się do warunków, jakie stwarzają naturalne katastrofy, niebezpieczeństwa i stres.

Pływający po Tamizie hipopotam (*Hippopot Thames* [2014]¹⁶), przygotowany na doroczne święto Tamizy *Totally Thames*, ma przypominać o prehistorii miejsca, w którym znajduje się stolica Wielkiej Brytanii, a które kiedyś zamieszkiwały te zwierzęta. Prace Hofmana wpisują się w określony kontekst czasoprzestrzenny, często nawiązując do konkretnych lokalnych wydarzeń, jak różowy mrównik w urodzinowej czapeczce z okazji rocznicy powstania Zoo w Arnhem (*Feestaardvarken* [2013]¹⁷) czy nawiązujący do chińskiej mitologii i Święta Księżycy biały królik¹⁸ (*Moon Rabbit* [2014]¹⁹), będący częścią ekspozycji Land Arts Festival w Taoyuan na Tajwanie.

Pomimo swej z pozoru niepoważnej formy maskotki Hofmana dotyczą tematów trudnych, jak choćby „pielgrzymujące”, wykonane z odpadów, ślimaki

¹² <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=186> [dostęp 2.09.2015].

¹³ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=98> [dostęp 2.09.2015].

¹⁴ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=99> [dostęp 2.09.2015].

¹⁵ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=183> [dostęp 2.09.2015].

¹⁶ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=204> [dostęp 2.09.2015].

¹⁷ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=195> [dostęp 2.09.2015].

¹⁸ Ten sam motyw zainspirował Kennetha Angera do zrealizowania filmu *Rabbit's Moon* z 1972 r.

¹⁹ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=202> [dostęp 2.09.2015].

z Angers (*Slow Slugs* [2012]²⁰), które, jak deklaruje artysta, wspinając się mozolnie po schodach prowadzących do kościoła, przypominają o śmiertelności, przemijalności, religii oraz problemach społeczeństwa konsumpcyjnego (co związane jest z faktem, iż na tyłach kościoła znajduje się dzielnica handlowa²¹). Ten ostatni wątek pojawia się w zasadzie w większości prac Hofmana za sprawą używanych przez niego materiałów, pochodzących najczęściej z recyklingu. Ślimaki zrobione zostały z 40 tysięcy plastikowych torebek, zaś mała z São Paulo składa się z tysięcy kłapek typu flip-flop, które są w Brazylii produktem powszechnie używanym oraz wyrzucanym (*Fat Monkey* [2010]²²).

Swoista ekologia miejsca, jaką kreują prace Hofmana, wyraża się także w zaangażowaniu mieszkańców. Holenderski artysta nie tylko stwarza prace, które mają służyć mieszkańcom poprzez podejmowanie ich problemów oraz sprawą polepszania jakości przestrzeni (do czego za chwilę powrócę), ale również wciąga ich w proces twórczy. Jak sam mówi:

Moje rzeźby wywołują zamieszanie, zaskoczenie i uśmiech. Pozwalają ludziom odpocząć od codziennej rutyny. Przechodnie zatrzymują się przy nich, zsiadają z rowerów, wdają się w rozmowy z innymi widzami. Ludzie ponownie nawiązują ze sobą kontakt. Taki efekt w sferze publicznej mają moje rzeźby²³.

Chodzi tu zatem o podjęcie dialogu z odbiorcami, którzy przez jakiś czas będą dzielili przestrzeń z maskotkami Hofmana, oraz o czynny udział w kreowaniu instalacji, które są niezwykle praco- i materiałochłonne. Nie tylko zatem charakter użytego materiału, ale także wysiłek wynikający z przestrzegania zasad rzemiosła i precyzja wykonania decydują o specyfice tych prac. Proces twórczy jest niekiedy podzielony na wiele etapów, podczas których tworzone są i dyskutowane modele, które później staną się ostatecznymi instalacjami, mozolnie budowanymi z tysięcy elementów (ogrom tej pracy zobaczyć można, oglądając rejestrowane przez artystę dokumenty *making of*). W przypadku pracy *Cardboard Animals* (2013)²⁴ to odbiorcy – dzieci – zaprojektowały modele zwierząt, wzorując się na własnych zabawkach i odwzorowując je w glinie. W dalszych

²⁰ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=185> [dostęp 2.09.2015].

²¹ Floretjin Hoffman, *Preface*, [w:] *Unexpected Art: Serendipitous Installations, Site-Specific Works, and Surprising Interventions*, ed. Jenny Moussa Spring, San Francisco 2015, s. 7.

²² <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=171> [dostęp 2.09.2015].

²³ http://www.florentijnhofman.nl/dev/content/info/files/information_about_florentijn_hofman.pdf [dostęp 2.09.2015].

²⁴ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=191> [dostęp 2.09.2015].

etapach artysta, wykorzystując kolorowy karton, powiększył dwa z nich, pozostawiając jeden na zawsze do użytku dzieci.

Element zabawy, który tak bardzo widoczny jest we wspomnianej pracy, obecny jest właściwie we wszystkich. Hofman zachęca swoich odbiorców do tego, aby przypomnieli sobie, jak to jest być dzieckiem i bawić się wszystkim, co oferuje otoczenie. Prosty zabieg, którego dokonuje artysta, polega na zwiększeniu skali, a co za tym idzie, oderwaniu zabawek od ich pierwotnej funkcji oraz związanych z nią znaczeń i odczuć. Powiększane do niezwyklej rozmiarów pluszowe zabawki wywoływać mogą niepokój, stają się dzięki temu widzialne, odrywając się od kontekstu, jaki nadaje im przestrzeń dzieciennego pokoju. Dodatkowe umieszczenie ich na zewnątrz, w otoczeniu miejskim, sprawia, że całe miasto staje się odpowiednikiem gigantycznego dzieciennego pokoju, na podłodze którego ktoś porzucił swoje zabawki, wprowadzając element bałaganu czy raczej twórczego nieporządku. Prace holenderskiego artysty z jednej strony prowokują, ukazując znajomą przestrzeń w sposób do tej pory nieznan, niemożliwy, czasem polemiczny, zakłócając ją, z drugiej natomiast, ich cel można nazwać terapeutycznym – mają za zadanie wywołać uśmiech i zrelaksować patrzącego.

Pierwszy wymiar najlepiej obrazuje praca przedstawiająca wielkiego żółtego królika w Örebro (*Stor Gul Kanin* [2011]²⁵), który nie tylko leży beztrosko rozłożony na rynku miasta, całkowicie go przytłaczając, ale też miażdży przy okazji znajdujący się tu pomnik narodowego szwedzkiego bohatera Engelbrekta Engelbrektssona, opierając na nim część ciała bynajmniej niekojarzącą się z okazywaniem szacunku. Maskotki Hofmana poprzez swój rozmiar i umiejscowienie często całkowicie anektują przestrzeń, właściwie uniemożliwiając korzystanie z niej. Dosłownie rozpychają się w przestrzeni, pokazując jej ograniczenia, zamknięcie, a jednocześnie uwidaczniając specyfikę taktyk, jakie podejmują jej użytkownicy, poruszając się, gdy zmuszeni do omijania „przeszkody” rezygnują z rutynowo i bezrefleksyjnie wykonywanych sekwencji ruchu. Monstrualne zwierzątka nie tyle zatem przykuwają uwagę, co absolutnie narzucają się swoją obecnością, wchodząc w dyskusję z istniejącymi symbolami, pomnikami, wartościami, sposobami zamieszkiwania i korzystania z przestrzeni miasta. Nietrudno zauważyć, że opisane powyżej „znieważenie” narodowego symbolu przez żółtego królika czy zestawienie gigantycznych ślimaków z symboliką religijną i motywem pielgrzymki wymagają od odbiorców otwartości i poczucia humoru, które pozwalają na podjęcie krytycznego namysłu nad sposobami funkcjonowania przestrzeni publicznej.

²⁵ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=181> [dostęp 2.09.2015].

Krytyczny wymiar prac Hofmana współgra z ich działaniem „terapeutycznym”, które dotyczyć ma, wedle deklaracji artysty, specyfiki współczesnego, zwłaszcza miejskiego, życia wraz z jego tempem i racjonalnością. Monstrualne zwierzątka mają za zadanie rozbawiać, przywoływać atmosferę pokoju dzieciennego i związanego z nią twórczego nieporządku, a jednocześnie braku skrepowania. Hofman zachęca mieszkańców, aby pobawili się w mieście i miastem, igrając ze swoimi przyzwyczajeniami i codzienną rutyną. Większość maskotek przybiera swobodne, zrelaksowane, niekiedy figlarne pozy. Gigantyczne króliki, małpa czy mrównik sprawiają wrażenie, jakby świetnie się bawiły albo odpoczywały, leżąc na plecach i używając elementów miejskiej przestrzeni jak poduszek. Artysta nadaje im własne życie, sugerując niekiedy, o czym mogą myśleć – jak na przykład *Moon Rabbit*, który wedle autorskiego komentarza „odpoczywa w podmuchach lekkiego wiatru, myśląc o przyszłości i marzeniach”²⁶. Żółty królik z Örebro uchwycony jest jakby w trakcie zabawy, a jego dziwaczna poza sugeruje, że może lada chwila przeturlać się po miejskim rynku. Mrównik i żaba z Kobe noszą urodzinowe czapeczki, jakbyśmy zastali je w trakcie przyjęcia. Agresywną postawę betonowego niedźwiedzia w Amsterdamie (*Steelman* [2011]²⁷) łagodzi widniejący na jego pysku półuśmiech oraz poduszka, którą ściska pod pachą, jakby szukał przyjemnego miejsca do odpoczynku. Hofman stara się w ten sposób nakłonić mieszkańców, aby również się zrelaksowali i oddali marzeniom albo swobodnej zabawie, przerywając na chwilę codzienną gonitwę. Wbrew pozorom nie jest to sprawa niepoważna; cytując innego artystę, Kurta Perschke, który montuje w przestrzeni miejskiej monstrualne czerwone piłki, „Tworzenie zabawy to poważna sprawa”²⁸. Wydaje się, że Hofman mógłby się podpisać pod wyjaśnieniem Perschkego, iż tego typu wprowadzenie elementu zabawy poprzez sztukę miejską stwarza miejsce dostępu do miasta i sprawia, że projekt staje się żywy oraz, że jako odbiorcy możemy stać się jego częścią. Jak zauważa autor *Księżycowego Królika* we wstępie do książki *Unexpected Art: Serendipitous Installations, Site-Specific Works, and Surprising Interventions*, nie chodzi tu jednak o zmienianie rzeczywistości, a o odblokowanie możliwości odkrywania tego, co już w niej jest i w ten sposób ponownego włączania w znajomą przestrzeń²⁹. „Relaksacyjny” wymiar prac Hofmana ukazuje miejską przestrzeń z innej strony, nie tyle włączając się w dyskusję nad jej publicznym wymiarem, co w pewien sposób podważając go poprzez dodanie kontekstu przestrzeni prywatnej – pokoju dzieciennego, sypialni czy łazienki – wraz z konotowanymi przez nie bezpieczeństwem, swobodą, nieskrepowanym humorem.

²⁶ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=202> [dostęp 2.09.2015].

²⁷ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=179> [dostęp 2.09.2015].

²⁸ <http://redballproject.com/faq/> [dostęp 2.09.2015].

²⁹ F. Hoffman, *op. cit.*, s. 7.

Wszystko to odnajdujemy w pracy, której przedmiotem jest również główna bohaterka niniejszego tekstu, czyli słynna gumowa kaczka. Nieoczekiwanie dla samego artysty gigantyczna kąpielowa kaczka nie tylko pobiła rekordy popularności jako turystyczna atrakcja, ale również zyskała zupełnie nowy wymiar, wpisując się w kontekst wschodnioazjatyckiej popkultury.

Kaczka po azjatycku

Gigantyczna kopia słynnej kąpielowej kaczki stała się najbardziej chyba znaną pracą Florentijna Hofmana. Od innych prac odróżnia ją to, że nie jest związana z jednym miejscem, a „podróżuje”, odwiedzając kolejne miasta, m.in. Amsterdam, Osakę, Sydney, Pekin, Hongkong, São Paulo, Kaohsiung. Jej przesłanie ma zatem być bardziej uniwersalne i można powiedzieć, że kierowane jest do mieszkańców globalnego miasta:

Gumowa Kaczka nie zna granic, nie dyskryminuje nikogo i nie posiada politycznych konotacji. Przyjazna, unosząca się na wodzie Gumowa Kaczka ma właściwości terapeutyczne: zmniejsza światowe napięcia oraz je definiuje. Gumowa Kaczka jest delikatna, przyjazna i właściwa dla odbiorców w każdym wieku³⁰.

Gdziekolwiek się pojawia, *Rubber Duck* wywołuje ogromne zainteresowanie i przyciąga tłumy odwiedzających. Nigdzie jednak nie stała się tak popularna, jak w Chinach i na Tajwanie, gdzie wpisała się w kontekst azjatyckiej popkultury, zyskując nowy wymiar, a jednocześnie przyczyniła się do wywołania skandalu.

Azjatycka przygoda pracy Hofmana zaczęła obierać nieoczekiwany obrót w momencie, w którym dosłownie z kaczki uszło powietrze podczas wizytowania Hongkongu. *Rubber Duck* nieoczekiwanie utraciła swój kształt i rozplynęła się na wodzie. Prasa kpiła z „ptasiej grypy” i „kaczej zupy”, zdjęcia zniszczonej realizacji Hofmana obiegiły cały świat, a chińscy blogerzy rozpisywali się o tym nieszczęśliwym wydarzeniu, żałując, że nie zdążyli zrobić sobie z nią zdjęcia³¹. Kaczka szybko jednak powróciła do kilku chińskich miast, jednak nie za sprawą samego Hofmana, który o niczym nie wiedział. Praca, podobnie jak wiele zachodnich produktów, stała się ofiarą procederu, który w Chinach nosi nazwę *shanzhai*. Dosłownie określenie to tłumaczy się jako „górska wioska”, co

³⁰ <http://www.florentijnhofman.nl/dev/project.php?id=197> [dostęp 2.09.2015].

³¹ Olivia B. Waxman, *Lame-Duck Syndrome: Hong Kong's Celebrated Inflatable Is Now a 'Sad Deflated Disk'*, <http://newsfeed.time.com/2013/05/15/lame-duck-syndrome-hong-kongs-celebrated-inflatable-is-now-a-sad-deflated-disc/> [dostęp 2.09.2015].

odnosi się do czasów, w których w odległych wioskach nielegalnie produkowano przedmioty poza kontrolą cesarskich urzędników. *Shanzhai* wiązało się u swych początków z działalnością przestępczą, ale i z buntem przeciw władzy³². Wraz z rozkwitem kultury konsumpcyjnej zaczęło być uznawane za synonim kopiowania zachodnich produktów, niekiedy również parodiowania obcych wzorców. Dzięki brakowi regulacji prawnych dotyczących praw autorskich *shanzhai* stało się motorem ogromnego przemysłu (co najbardziej widoczne jest w produkcji elektroniki, zwłaszcza telefonów komórkowych³³), z czasem tracąc swój negatywny wydźwięk „gorszej kopii” i koncentrując się na konieczności odpowiadania na specyficzne (odmienne od zachodnich) potrzeby chińskich konsumentów. Obiektem buntu stała się już zatem nie władza cesarska, ale międzynarodowe prawa, regulujące możliwości wykorzystywania opatentowanych rozwiązań. Jednocześnie *shanzhai* stało się synonimem „kultury naśladownictwa”, która przybiera w Chinach rozmiary kuriozalne – od sobowtórów celebrytów, po kopiowanie całych europejskich miast³⁴.

Nic zatem dziwnego, że fenomen ten pojawił się również w sferze sztuki. W Internecie bez problemu można nabyć „autentyczne” obrazy, przedstawiające pejzaże, których pierwowzorów autorzy nigdy nie widzieli i nawet nie do końca wiedzą, gdzie się one znajdują³⁵, jak również kopie znanych dzieł europejskich mistrzów, zaś spragniony artystycznej egzotyki turysta może bez problemu przywieźć „prawdziwy” obraz najbardziej „eksportowego” chińskiego artysty, Hu Yongkaia. Również *Rubber Duck* Hofmana padła ofiarą *shanzhai*, wywołując przy okazji gorącą dyskusję na temat statusu obiektów współczesnej sztuki. Pojawienie się nowych instalacji, utworzonych na wzór tej z Hongkongu, wywołało oburzenie artysty, który szybko zdementował pogłoski, jakoby zgodził się na taką współpracę, uznał też, że go oszukano i okradziono. Lokalny rynek został zalany podobiznami kaczk i miniaturowymi wersjami skopionowanej pracy Hofmana. Problem polega na tym, iż wyglądają one zupełnie tak samo jak pierwowzór gumowej zabawki i w zasadzie tym właśnie są. Artysta,

³² Sheng Zhu, Yongjiang Shi, *Shanzhai manufacturing – an alternative innovation phenomenon in China: Its value chain and implications for Chinese science and technology policies*, „Journal of Science and Technology Policy in China” 2010, vol. 1, no. 1.

³³ *Ibidem*.

³⁴ Sky Canaves, Juliet Ye, *Imitation Is the Sincerest Form of Rebellion in China*, „Wall Street Journal” 22.01.2009, <http://www.wsj.com/articles/SB123257138952903561> [dostęp 5.09.2015].

³⁵ Na ten temat interesująco pisze Peter Hessler w książce *Dziwne kamienie*. Zob. Peter Hessler, *Dziwne kamienie. Opowieści ze Wschodu i Zachodu*, tłum. Robert Pucek, Wołowiec 2015.

domagając się prawa do wizerunku kaczki, odwoływał się do specyfiki stosowanej przez pop art prowokacji, która została zupełnie niezrozumiana przez chińskich naśladowców. W nowej odsłonie kaczka stała się po prostu kolejnym popularnym gadżetem, tracąc, zdaniem Hofmana, wydźwięk, który odnosić się miał do jej „terapeutycznego” wymiaru. Zniechęcony chińskim doświadczeniem artysta przeniósł swoje dalsze instalacje na Tajwan, gdzie nie tylko obiecano mu perfekcyjną obsługę techniczną i bezpieczeństwo pracy, ale również przestrzeganie uznanych na Zachodzie praw autorskich. Nowa odsłona *Rubber Duck* stała się jeszcze większym sukcesem, a miastem, które włożyło największy wysiłek w jej zdobycie, zostało Kaohsiung. Spośród 300 starających się, Hofman wybrał to miasto ze względu na niespodziewany entuzjazm władz i mieszkańców oraz obietnicę zapewnienia wyjątkowo sprawnej obsługi. Obiecano mu, między innymi, że kaczka zostanie nadmuchana nie w ponad godzinę, jak to miało miejsce wcześniej, ale w 7 minut, gdyż specjalnie na tę okazję wymyślono system usprawniający jej napełnianie³⁶. Pomimo niepokoju związanego z nadchodzącym tajfunem, zapewniano również o jej bezpieczeństwie – powietrze zostało na czas zagrożenia spuszczone, a praca przeniesiona na brzeg (dla odmiany, w jednej z kolejnych lokalizacji, Taoyuan, praca padła ofiarą trzęsienia ziemi, które przyczyniło się do niekontrolowanego spuszczenia powietrza³⁷). Kaczka w Kaohsiung miała z założenia przyciągnąć 3 miliony turystów z całego Tajwanu i już w ciągu pierwszych pięciu dni ekspozycji obejrzało ją 500 tysięcy widzów. Starania władz miasta dotyczyły zatem w istocie przemysłanej inwestycji wizerunkowej i turystycznej, która przerodziła się w prawdziwy kult nowej maskotki miasta. Gumowa kaczka Hofmana, choć tym razem po aprobacie samego artysty, stała się obiektem reprodukcji w niezliczonych wersjach. Charakterystyczną żółtą postać można dziś spotkać na Tajwanie, a zwłaszcza w Kaohsiung, nie tylko w formie maskotek, ozdób do telefonu, motywów na koszulkach i torbach. Atrakcją kulinarną jest wata cukrowa w kształcie kaczki. Widnieje ona również na reklamach Kaohsiung, przemawiając do widza z wielkich miejskich ekranów oraz na opakowaniach produktów, zdobiąc pudełka chusteczek do nosa i innych artykułów codziennej potrzeby. Jej popularność nie wynika jednak z „właściwego” tym razem odczytania intencji artysty. Kaczka

³⁶ Hiufu Wong, *Giant duck conquers Taiwan*, <http://edition.cnn.com/2013/09/24/travel/rubber-duck-taiwan/> [dostęp 5.09.2015].

³⁷ *Giant yellow duck explodes in Taiwan during attempt to reinflate it after earthquake*, <http://www.news.com.au/travel/travel-updates/giant-yellow-duck-explodes-in-taiwan-during-attempt-to-reinflate-it-after-earthquake/story-e6frfq80-1226752441634> [dostęp 5.09.2015].

jako maskotka jest *kawaii*, wpisując się w stylistykę lokalnej kultury popularnej, odbierana jest zatem jako coś swojskiego i bliskiego.

Wywodzący się z Japonii styl *kawaii*, który zaowocował powstaniem całej subkultury i stylu życia, obejmuje wszystko, co „słodkie”, „milutkie”, „malutkie” i „bezbrotne”³⁸. Postacie tworzone w tym stylu posiadają charakterystyczne obłe kształty, pastelową kolorystykę, promienny uśmiech i często nienaturalnie duże oczy. Jego najbardziej rozpowszechnionym na rynku międzynarodowym przedstawicielem jest maskotka Hello Kitty, stanowi ona jednak tylko znikome wyobrażenie o wszechobecności *kawaii* w codziennym życiu będącej pod wpływem japońskiej popkultury części Azji. Maskotki i reprezentacje utrzymane w tej stylistyce zachęcają do zakupów, zdobią instrukcje segregowania śmieci, a nawet pouczają pasażerów na temat właściwego zachowania się w metrze (wspomniane Kaohsiung szczyci się zaprojektowanymi przez lokalnych twórców maskotkami metra, będącymi dziewczęcymi postaciami *anime*, które zyskały niezwykłą popularność wśród mieszkańców³⁹).

Kawaii zyskuje szczególny wymiar na Tajwanie, który ze względu na swoją historię cechuje kulturowa hybrydowość. Jak zauważa Yin C. Chuang, wpływy kultury chińskiej, japońskiej i amerykańskiej nie były tu nigdy przyjmowane w sposób bezrefleksyjny, a raczej twórczo włączane do tego, co określić można „tajwańską kulturą”. W toku procesów globalizacji Tajwańczycy dokonują bowiem przekształcania istniejących elementów lokalnej tożsamości, włączając do niej elementy zachodniej i japońskiej popkultury⁴⁰. Jednym z nich jest również stylistyka *kawaii*, która jednak na Tajwanie zyskała nowy wydźwięk, dzięki efektywnemu wykorzystaniu jej w sferze politycznej. Kandydat partii demokratycznej, Chen Shui-Bian, zwyciężył w wyborach w 2000 r. między innymi dzięki wykorzystaniu do kampanii wyborczej maskotki A-Bian Doll, która łączyła w sobie nawiązania do japońskiej popkultury i tajwańskiego zamiłowania do przywiezionego przez Amerykanów baseballu z fizycznym podobieństwem do kandydata. W ten sposób po raz pierwszy zastosowano na Tajwanie strategię pozycjonowania marki politycznej, co z powodzeniem stosuje się od dawna w USA. Jednocześnie w symboliczny sposób pokazano poglądy kandydata, który reprezentuje prodemokratyczną opcję polityczną, dążącą do łączenia wartości Wschodu i Zachodu, ale otwierającą się bardziej na ten drugi. Jak pisze Chuang:

³⁸ Yin C. Chuang, *Kawaii in Taiwan politics*, „International Journal of Asia Pacific Studies” 2011, vol. 7, no. 3, s. 3.

³⁹ <http://en.rocketnews24.com/2014/11/29/taiwanese-subways-anime-mascot-wants-you-to-mind-your-manners-watch-out-for-the-hamburglar/> [dostęp 5.09.2015].

⁴⁰ Y.C. Chuang, *op. cit.*, s. 2–3.

A-Bian Doll łączy sztuczność zabawki z realnością osoby polityka, przeplatając wartości związane z zabawą z powagą Realpolitik i zajmując dwuznaczną sferę pomiędzy rozrywką a polityką⁴¹.

Chuang, analizując fenomen A-Bian Doll wśród wyborców tajwańskiej partii demokratycznej, posługuje się pojęciem *textual poaching*, nawiązując do prac Michela de Certeau i Henry’ego Jenkinsa. Autor uważa, że poprzez tego typu praktyki Tajwańczycy przechwytyują „obce” treści kulturowe, aby reprodukcować swoją własną tożsamość kulturową w sposób „kłusowniczy”⁴². U swoich źródeł czymś podobnym może być chińska praktyka *shanzhai*, oczywiście do momentu, do którego nie staje się ona elementem odgórnie narzucanej i ideologicznie usankcjonowanej polityki państwa.

Kontynuując tok rozumowania Chuanga, w analogiczny sposób przedstawić można sytuację słynnej pracy Floretjina Hofmana. *Rubber Duck* w Kaohsiung (oraz innych miastach Tajwanu), choć posiada stylistykę charakterystyczną dla innych jego prac, zyskuje nowe znaczenia dzięki oderwaniu od kontekstu, jaki tworzą z jednej strony nawiązania do tradycji pop artu i sztuki *site specific*, z drugiej natomiast zaangażowanie współczesnej sztuki miejskiej w promowanie idei *playable city* – miasta do zabawy. Połączenie tych dwóch elementów w pracach Hofmana ma przyczyniać się do „ożywiania” miasta poprzez przywracanie ludycznej sfery codziennego kontaktu pomiędzy mieszkańcami. W ten sposób maskotki holenderskiego artysty wpisują się w nurt miejskiej sztuki, której celem jest budowanie na nowo bogactwa ulicznego życia wraz z jego nieprzewidywalnością, niepisanymi regułami i nieskończoną ilością możliwych połączeń, interakcji, niespodzianek. Sztuka Hofmana wpisuje się w ten sposób w dyskusję na temat statusu publicznej przestrzeni miasta i na temat możliwych kierunków jej rozwoju. Jednak ani Kaohsiung, ani inne azjatyckie miasta, które „odwiedziła” kaczka, nie cierpią na syndrom „śmierci ulicy”, który swego czasu diagnozował Zygmunt Bauman. Wręcz przeciwnie, przytłaczają one ulicznym gwarem, na który składają się tradycyjne i wciąż aktywnie praktykowane formy wspólnotowego funkcjonowania w przestrzeni publicznej (zresztą w przypadku miast chińskich podział, który pozwala na jej analogiczne do zachodniego wyróżnienie, jest dyskusyjny) oraz ekspansja popkultury, która kształtuje stylistykę ulicznego życia (czego przejawem jest chociażby wspomniana wszechobecność *kawaii*). Połączenie tych dwóch czynników stwarza zupełnie nowy kontekst odbioru pracy Hofmana, która zostaje „przechwycona” i zaanektowana jako „swoja”. W mieście, w którym instytucje i sklepy wystawiają

⁴¹ *Ibidem*, s. 6.

⁴² *Ibidem*, s. 12.

przed wejściem własne maskotki, rozmiarami dorównujące dorosłemu człowiekowi, gigantyczna gumowa kaczka jest osobliwością tylko pod względem rozmiaru i jako taka staje się atrakcją turystyczną, zyskując znaczenie reprezentacji marki miasta. Jej pojawienie się nie wprowadza jednak zakłócenia w funkcjonowaniu miejskiej przestrzeni w taki sposób, jak ślimaki w Angers czy niedźwiedź w Örebro. Zamiast tego, *Rubber Duck* staje się wzorem niezliczonych kopii. Pytanie jednak, czy są to kopie pracy Hofmana, czy też kopie słynnej gumowej zabawki kąpielowej, które bezrefleksyjnie i niejako przypadkowo zostają wykorzystane do promowania nowej atrakcji turystycznej. Przeistaczając się na nowo w „prawdziwą” maskotkę, kaczka jest jednocześnie wszechobecna (jako praca Hofmana nie funkcjonuje już tylko w jednym punkcie, lecz pojawia się dosłownie na każdym kroku, jest jednak także masowo reprodukowana i staje się komercyjnym sukcesem jako gadżet) oraz niewidzialna (praca Hofmana traci swoje znaczenie, w które wyposażył ją artysta, zaś jako produkt roztopia się w morzu podobnych sobie kotków, misiów i innych bliżej nieokreślonych stworzonek).

Oczywiście, istnieje znacząca różnica pomiędzy „maskotkowym biznesem” na Tajwanie a skopiowaniem gestu artysty w postaci reprodukcji pracy jako atrakcji turystycznej w Chinach. Nie należy jednak również przypisywać fałszywych intencji temu pierwszemu. Wizerunek gumowej kaczki (albo *Gumowej Kaczki*) zdobiący pudełko chusteczek do nosa w tajwańskim supermarkecie nie jest przecież tym samym, co magnes na lodówkę z reprodukcją pracy Andy’ego Warhola zakupiony w sklepiu Centre Pompidou (choć można sobie wyobrazić, że jedno i drugie niesamowicie by Warhola ucieszyło). Czy to wszystko jednak oznacza, że praca Hofmana finalnie zostaje pozbawiona jakiegokolwiek sensu i staje się na powrót jedynie maskotką (a nie Maskotką)?

Zostawiając to pytanie otwartym, wróć na koniec do terapeutycznego wymiaru opisywanych prac. Zdaniem artysty stanowią one mają „Bardzo pozytywną artystyczną wypowiedź, która natychmiast odsyła widzów do ich dzieciństwa” i odwołując się do ikonicznych obrazów współczesności, są „rysunkowymi eksplozjami rzeczywistości, które alienują i wprowadzają dyskomfort poprzez sam swój rozmiar i rodzaj użytych materiałów”⁴³. Zapytać można zatem, czy może usytuowanie *Rubber Duck* w kontekście kultury *kawaii* w nieoczekiwany sposób nie zwraca uwagi na jej iście surrealistyczny charakter i nie stwarza nowego wymiaru dyskusji na temat naśladownictwa, kopii, reprodukcji, ale również na temat charakteru kultury konsumpcyjnej wraz z przypisywanymi jej infantylnością i brakiem oryginalności. Można wreszcie na zakończenie prowokacyjnie powiedzieć, że w nowej formie praca holenderskiego

⁴³ <http://www.florentijnhofman.nl> [dostęp 2.09.2015].

artysty nawet silniej spełnia swoją terapeutyczną funkcję, gdyż, jak pokazują badania japońskich naukowców, wizerunki utrzymane w stylistyce *kawaii* nie tylko podnoszą poczucie szczęścia, ale też wpływają pozytywnie na zdolności percepcyjne i wydajność naszych działań, co dotyczy zwłaszcza koncentracji na zadaniach wymagających dużej uwagi⁴⁴. Może zatem *playable city* w wydaniu Florentijna Hofmana nie tylko pokazuje nam zaniedbaną sferę miejskiego życia, które utraciło swój ludyczny charakter, ale także uczy nas na nowo zdefiniować nasze potrzeby, o których zapomnieliśmy, wpisując się w sztywne ramy dorosłości i odmawiając maskotkom miejsca w naszym życiu ...

Bibliografia

- Canaves S., Ye J., *Imitation Is the Sincerest Form of Rebellion in China*, „Wall Street Journal” 22.01.2009, <http://www.wsj.com/articles/SB123257138952903561> [dostęp 5.09.2015].
- Chuang Y.C., *Kawaii in Taiwan politics*, „International Journal of Asia Pacific Studies” 2011, vol. 7, no. 3.
- Hessler P., *Dziwne kamienie. Opowieści ze Wschodu i Zachodu*, tłum. R. Pucek, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2015.
- Hoffman F., *Preface*, [w:] *Unexpected Art: Serendipitous Installations, Site-Specific Works, and Surprising Interventions*, ed. J.M. Spring, Chronicle Books, San Francisco 2015.
- Hohn D., *Moby-Duck: The True Story of 28,800 Bath Toys Lost at Sea & of the Beachcombers, Oceanographers, Environmentalists & Fools Including the Author Who Went in Search of Them*, Penguin Books, New York 2011.
- Nittono H., Fukushima M., Yano A., Moriya H., *The Power of Kawaii: Viewing Cute Images Promotes a Careful Behavior and Narrows Attentional Focus*, „PLOS ONE” 2012, vol. 7, no. 9.
- Waxman O.B., *Lame-Duck Syndrome: Hong Kong’s Celebrated Inflatable Is Now a ‘Sad Deflated Disk’*, <http://newsfeed.time.com/2013/05/15/lame-duck-syndrome-hong-kongs-celebrated-inflatable-is-now-a-sad-deflated-disc/> [dostęp 5.09.2015].
- West M., *China bans all internet searches for «big yellow duck» as part of Tiananmen Square anniversary clampdown after prankster substitutes ducks for tanks in viral image*, „Mail Online” 3 June 2013, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2335636/China-bans-internet-searches-big-yellow-duck-Tiananmen->

⁴⁴ Hiroshi Nittono, Michiko Fukushima, Akihiro Yano, Hiroki Moriya, *The Power of Kawaii: Viewing Cute Images Promotes a Careful Behavior and Narrows Attentional Focus*, „PLOS ONE” 2012, vol. 7, no. 9.

Square-anniversary-clampdown-prankster-substitutes-ducks-tanks-viral-image.html [dostęp 5.09.2015].

Wong H., *Giant duck conquers Taiwan*, CNN.com, <http://www.cnn.com/2013/09/24/travel/rubber-duck-taiwan/index.html> [dostęp 5.09.2015].

Zhu S., Shi Y., *Shanzhai manufacturing – an alternative innovation phenomenon in China: Its value chain and implications for Chinese science and technology policies*, „Journal of Science and Technology Policy in China” 2010, vol. 1, no. 1.

Źródła internetowe

<http://www.florentijnhofman.nl> [dostęp 2.09.2015].

<http://www.duckshop24.com/shop-rubberducks.html> [dostęp 5.09.2015].

<https://bodyaware.com/product/view/vibrating-bondage-duck-sr100> [dostęp 5.09.2015].

<http://www.bellairechamber.com/rubber-ducky-festival-55/> [dostęp 5.09.2015].

<http://rubberduckregatta.org/> [dostęp 5.09.2015].

<http://www.stockbridgeedinburgh.com/twenty-sixth-stockbridge-duck-race-2015> [dostęp 5.09.2015].

<http://redballproject.com/faq/> [dostęp 2.09.2015].

<http://www.news.com.au/travel/travel-updates/giant-yellow-duck-explodes-in-taiwan-during-attempt-to-reinflate-it-after-earthquake/story-e6frfq80-1226752441634> [dostęp 5.09.2015].

<http://en.rocketnews24.com/2014/11/29/taiwanese-subways-anime-mascot-wants-you-to-mind-your-manners-watch-out-for-the-hamburglar/> [dostęp 5.09.2015].

http://news.bbc.co.uk/cbbcnews/hi/uk/newsid_1581000/1581293.stm [dostęp 5.09.2015].

IV. CYBERKULTURA

Piotr Celiński

OD PIKSELI DO INTERAKTYWNEJ PERFORMATYWNOŚCI. DYNAMIKA CYFROWEJ WIZUALNOŚCI I OBRAZÓW

Za sprawą cyfrowych przekształceń obrazy przestały być jedynie statycznymi/zastygłymi oknami, przez które mniej lub bardziej metaforycznie/„obiektywnie” przenika rzeczywistość. Używamy ich coraz chętniej także jako interfejsów dostępu do przestrzeni danych, interakcji z rzeczywistością, intuicyjnych i wygodnych platform współdziałania czy też performatywnych narzędzi kultury. Te ich zdolności przesłaniają dotychczasową jednokierunkową właściwość reprezentacji. Dotąd mogliśmy głównie na nie patrzeć, czasem je przenikać, ale tylko semiotycznie. Tymczasem w obrazy-interfejsy wciąż są wpisane stare medialne języki i ontologie malarstwa, fotografii, kina i telewizji. Jednak komunikują przez nie/nimi już nie tylko te technologie i nie wyłącznie nadająca za ich pośrednictwem elita uprzywilejowanych autorów – *imagologów* posługujących się obrazem do czarowania wyobraźni i dla celów władzy politycznej. Ekosystem wizualny za sprawą cyfryzacji zliberalizował się i zdemokratyzował; swoje miejsce zdobyli w nim także amatorzy, którzy odczytali technologiczną przemianę wizualnych form jako zaproszenie, z którego coraz chętniej korzystają, infekując obrazy niezliczonymi nowymi dialektykami i gramatykami. W ten sposób ilość przenikających się różnych warstw składających się na strukturę obrazów i poziomów komunikacji wizualnej stale rośnie, a zarządzanie różnymi wizualnymi formatami i kodami przysparza coraz więcej możliwości. Automatycznie generuje także wykluczenia i podziały. Można powiedzieć, parafrazując znany podział na *Interactive* i *Interacted* autorstwa Manuela Castellsa, że role i pozycje mieszkańców kultury wizualnej rozpinają się pomiędzy dwoma skrajnościami – wizualizuj albo zostań zwizualizowany; twórz obrazy samodzielnie i we współpracy z innymi, mów wizualnym językiem albo zostań pochłonięty przez wizualności narzucone. Demokratyzacja wizualności i nowa technologiczna konstytucja obrazów to parametry, których zasięg dotyczy zmian kultury

medialnej w ogóle. Cyfrowa wizualność i jej obrazy/symulakry są narzędziami definiującymi kondycję postmedialną, w której dotychczas wyraziste i odrębne formaty i języki mediów rozmywają się w cyfrowym ekosystemie, zapadając w siebie nawzajem. Rolę mediów przejmują dowolnie je imitujące hybrydy *hardware*, danych i ich wizualnych interfejsów, zaś obrazy – różne wizualne konstelacje, takie jak interfejsy użytkownika, powłoki *software*, wizualizacje danych – okazują się żarłocznymi drapieżnikami ze smakiem pożerającymi dotychczasowe formy mediów, bezlitośnie trawiąc wszystkie rodzaje komunikacyjnego pożywienia, by zamienić ich wizualne odczytania i reprezentacje na potrzebną sobie energię symboliczną. Na metapoziomie medialnego przejścia od *analogowego* do *cyfrowego* wizualność pozostaje w roli dominującego kodu, jednak – na zasadzie sprzężenia zwrotnego – cyfrowość bezwzględnie zmienia naturę, rolę i pozycję obrazów.

Te generalne uwagi na temat kondycji obrazów cyfrowych i kultury wizualnej odniosę tu do ich trzech wybranych, naturalnie nie jedynych, parametrów: bazodanowej struktury, interfejsowej interaktywności oraz ich performatywnego potencjału. Dokonuję takiego wyboru, bo to za tymi cechami kryją się zręby rekonstrukcji, która wzmacnia dominującą pozycję wizualności w medialnym uniwersum.

1. Obraz jako baza danych

Gdyby historyczną logikę obrazów opowiedzieć współczesnym cyfrowym językiem, to można by powiedzieć, że technologie wizualne od dawna są bazodanowe – obrazy są bazami danych. Tworzone one są przez grudki srebra na kliszy fotograficznej czy filmowej, kamyki składające się na mozaikę, geometryczną siatkę pokrytą farbą na płótnach malarskich, a nawet drukowany tekst, którego alfabet od czasu Gutenberga jest zbiorem elementów zarządzanych przez autorów i drukarzy. Naturalnym następcą tych technologicznych form i stymulowanych przez nie wyobraźni kulturowych są współczesne piksele – podstawowy budulec wizualności cyfrowej. W tej bazodanowej logice chodzi o umiejętne zarządzanie układem elementów w taki sposób, aby wywołać wizualną iluzję¹.

Sprawdzona za sprawą różnych historycznych form i nośników formuła siłą rzeczy stała się naturalnym punktem odniesienia dla mediów elektronicznych. Cyfrowa wizualność nie tylko adaptowała wizualne reguły wcześniejszych

¹ Ta kondycja wizualności i obrazów domaga się w naturalny sposób dalszego definiowania. Por. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański, Warszawa 2006, s. 124–126.

mediów, ale i znacząco je rozwinęła. U jej podstaw znajduje się wizualny odpowiednik pojedynczych bitów informacji, czyli piksel. Choć samo to określenie ma wiele cyfrowych znaczeń, bowiem odnosi się zarówno do elementów składowych plików graficznych, pojedynczych punktów światłoczułych matryc, jak i drobnych fragmentów ekranów wyświetlających cyfrowe obrazy, to ich sens pozostaje w dużej mierze wspólny. Świetnie opisała tę figurę Victoria Vesna, znana nowomediałna artystka i teoretyczka, posługując się metaforą „ziarenek piasku”². Obrazy cyfrowe, tak jak i cyfrowa rzeczywistość w ogóle (kultura, natura, my sami), składają się z atomów, metaforycznych „ziarenek”. Digitalne procesy i obliczenia oferują zdolność do zarządzania tymi elementami, które w cyfrowej wersji nazwano danymi. Polegają na układaniu danych w kompozycje, matryce i kształty, które podlegają nieustannemu przetwarzaniu i wywoływane są na różne sposoby.

„Świat z ziarenek piasku” jest elastycznym tworem gotowym przyjąć dowolny kształt, który mu nadaje ręka jego zarządcy i dlatego cyfrowa wizualność nigdy ostatecznie nie zastyga, jest domyślnie płynna i łatwo poddaje się rekonstrukcjom. Obrazy są w niej jedynie chwilową potencją, która może się dowolnie zmieniać w czasie w zależności od prowadzonych na pikselach operacji, wykorzystanego *software*. Bazodanowa natura obrazów otwiera cyfrową wizualność na działanie wszystkich mechanizmów, które operują w przestrzeni danych. Z cybernetycznego punktu widzenia nie ma przecież różnicy pomiędzy różną zawartością semantyczną cyfrowego kodu. Wszystko, co udaje się zdigitalizować, przybiera ostatecznie postać zer i jedynek. To dlatego cyfrowe obrazy otwierają się na działanie algorytmów i *software*, stają się indeksowalne i dają się zarządzać według przeróżnych cyfrowych logik i rozwiązań. To brama, przez którą na terytorium wizualności przedostają się różne technologiczne formaty, takie jak układ warstw, manipulacje przy okazji retuszowania, wycinanie i sklejanie, czy software’owe estetyki i imaginacje, takie jak Instagram i szereg podobnych aplikacji z dziesiątkami filtrów, predefiniowanych operacji, masek itd.³

Uwodzi nas ta logika danych i ich wizualizacji. Wyobraźnia płynnych pikseli wraz z podtrzymującymi ją technologiami uwikłała kulturę w pogoń za pikselami coraz bardziej doskonałymi. Poszukujemy ich maksymalnej ilości/gęstości, przygotowujemy najmniejsze możliwe rozmiary pojedynczych plamek i czynimy je coraz wydajniej światłoczułymi. Megapikselowe matryce zamieniamy na ich kilkunastokrotnie bardziej gęste odpowiedniki, widzące światło

² Victoria Vesna (ed.), *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, Minneapolis 2007.

³ Robert Klanten, Sven Ehmann, Verena Hanschke (eds.), *A Touch of Code. Interactive Installations and Experiences*, Berlin 2011, s. 26–28.

szerzej i głębiej. Chodzi w tym wyścigu o moment, kiedy wielkość i stan pojedynczego piksela zrównają się z wielkością i statusem pojedynczego atomu. W ten sposób spełni się, przynajmniej w wymiarze wizualnym, cybernetyczny sen – atomy wreszcie zrównają się z bitami, a bity zyskają status atomów. Świat zleje się z obrazem, a obraz dokładnie pokryje przestrzeń, którą odwzorowuje, czy też – mówiąc językiem Borgesa i Baudrillarda – doskonała mapa przesłoni terytorium, które do tej pory reprezentowała. Jaka bowiem może być inna satysfakcjonująca przemysł i uwiedzionych jego obietnicami konsumentów technologii widzenia granica pogoni za ilością pikseli matryc fotograficznych, ich gęstością na ekranach czy ilością punktów składających się na pliki? Nie sądzę, aby taką dało się wskazać w perspektywie semiotycznej. Wytyczą ją dopiero limity technologiczne związane z miniaturyzacją, optyką, zarządzaniem przepływem energii elektrycznej itp.

Cyfrowa wizualność przyszłości to zatem obrazy gęste, nasycone pikselami jak nasycone atomami są przedmioty i organizmy. Pierwsze kroki w kierunku tego typu obrazów wykonaliśmy już wraz z wizualnym modelowaniem struktur biologicznych takich jak DNA oraz dzięki coraz bardziej wyrafinowanym technikom mikrowizji różnego rodzaju (od szkła powiększającego, przez mikroskop aż do form współczesnych). Za sprawą biotechnologicznych obrazów i ich medialnych adaptacji będziemy mogli zobaczyć kształty najdrobniejszych form materii, fal i stanów skupienia. Jednocześnie to właśnie na tym ostatecznym poziomie reprezentacji pikselowej swoją rolę ujawnia drugi z graficznych paradygmatów cyfrowego świata: grafika wektorowa, która posługuje się modelami matematycznymi, nie zważając na pokrywającą je obrazową fakturę, czyli piksele. Logika matematycznego opisu świata wizualnego wspiera się na wyobraźni geometrycznej, która upraszcza rzeczywistość do form kształtów opisanych za pomocą matematycznych wzorów. Dzięki niej nauczyliśmy się skalować rzeczywiste przedmioty oraz ich wyobrażenia i przyglądać się im z bliska lub z daleka, w detalach lub z dystansu. Naturalna, fizyczna granica dla pikseli to jednocześnie miejsce, w którym swój początek mają wszelkie matematyczne modele i konstrukcje, które następnie tymi pikselami posługują się za sprawą algorytmów/*software*, nakładając ich kolorowe szaty na własne nieme kształty. To także miejsce, w którym obrazy cyfrowe osiągnęły pikselową dokładność bliską naturalnej rozdzielczości ludzkiego oka. Przekroczenie jej to wyzwanie rzucone przez widzenie techniczne wszelkim wartościom przyjętym jako referencyjne w kulturze wizualnej, wspierającej się na wydolności ludzkiego sensorium. W rezultacie sprzed naszych oczu znikną same piksele jako takie – będą po prostu zbyt małe, żebyśmy mogli je nieuzbrojonym okiem wypatrzeć.

Niezależnie jednak od tego, czy chodzi o piksele, czy też podtrzymujące je pod powierzchnią modele matematyczne, przestrzeń grafiki cyfrowej, którą

zdefiniowałem jako bazę danych, jest regulowana przez zasady software'owe. Modele są dla przykładu skalowane i transformowane według przyjętych zmiennych, zaś piksele grupowane, indeksowane, relokowane i wywoływane. Uruchomione w ten sposób przez ekologię danych zmiany w kulturze wizualnej Bernard Stiegler, francuski filozof technologii medialnych, nazwał *gramatyzacją widzialnego* (*grammaticalization of the visible*)⁴. W Stieglerowskim pojęciu mieszczą się zarówno matematyczne reguły przenikające bazy danych, jak i ich outputy semiotyczne związane z kształtowaniem się płynnej, wariacyjnej i podatnej na remiks wyobraźni i wizualności bazodanowej. Bazodanowa *gramatyzacja wizualności* wyglądałaby w następujący sposób: pod wpływem danych zmieniają się techniki tworzenia i postępowania z obrazami, powstają nowe formaty i języki wizualne *data visualisation, information visualisation* czy *infoesthetics*.

Dotychczas, w duchu analogowego dziedzictwa obrazy były przede wszystkim przekąźnikami oferującymi jednostronną transmisję: fotograf, malarz, reżyser, animator, tworząc swoje wizualne teksty, osadzali wewnątrz nich zamknięte formalnie komunikaty. Obecnie są raczej płynną matrycą podatną na wszelkie możliwe algorytmiczne i formalne zmiany; stały się zbiorem klocków służących do nieustannego konstruowania wariacji, w których pozostają jedynie do następnego wywołania. Jest zatem cyfrowa wizualność otwartą jak język formułą, skłania ku nieustannemu przepisywaniu jej form i kształtów, zabawie składnią i fleksją, improwizacjom gramatycznym i strukturalnym. Bodaj najbardziej wyrazistym przejawem tego stanu rzeczy jest fenomen Adobe Photoshop, który nauczył nas myślenia o obrazie w kategoriach autonomicznych elementów/warstw składających się na kompozycję, której ostateczna postać jest wynikiem olbrzymiej ilości algorytmicznych gier z pikselami i kształtami. Dzięki niemu i olbrzymiej ilości jemu podobnych nauczyliśmy się montować obrazy z wizualnych fragmentów, a już istniejące postrzegać jako tych fragmentów kompozycje/magazyny; ciąć i wklejać; przetwarzać i dekonstruować.

Obrazy zdekonstruowane do formy pikseli/danych/fragmentów pod wpływem *gramatyzacji* stały się wizualnym alfabetem. Jego literami/słowami/ikonami posługujemy się niczym esperanto, mieszając wszystkie istniejące/zdigitalizowane estetyki, tworzywa, reguły i zasoby. Do kulturowej obsługi takiej wizualności chyba najlepiej nadaje się wyobraźnia gutenbergska. Informacje wizualne rozpoznaje ona – podobnie jak ruchome czcionki – jako zbiór elementów w nieustannym ruchu – jak ziarenka piasku w dalekowschodnich

⁴ Bernard Stiegler, *The Discrete Image*, [w:] Jacques Derrida, Bernard Stiegler, *Echographies of Television: Filmed Interviews*, transl. Jennifer Bajorek, London 2007, s. 149.

mandalach, części nigdy niezastygającej kompozycji, którą kultura ustanawia/odbudowuje/podtrzymuje wciąż na nowo. Na obecnym etapie rozwoju medialnej wyobraźni możemy ośwoić wizualność, próbując rozumieć ją jako język, tekst i medium książki.

2. Obraz jako interfejs

To, że obrazy stały się bazami danych oraz fakt, że ta ich cecha uruchamia wariacyjne i kombinatoryczne zarządzanie wizualnością, pokrywa się z kolejną cyfrową rekonstrukcją wizualności. Obrazy zaczęły przesyłać transportujące je ekrany i wpisane w nie estetyki, stając się zbiorami interaktywnych pikseli-przycisków, z których każdy potencjalnie może uruchamiać jakieś pozaekranowe, rzeczywiste zdarzenia. Najpierw za sprawą software'owych ikon-przycisków, a potem przez bezpośrednie uczulenie ich na dotyk (ekrany dotykowe) piksele stały się wrażliwymi na bodźce receptorami i komunikatorami systemu cyfrowego. Ich przeznaczenie to stać się powierzchnią bezpośrednich interakcji między wizualizowanymi danymi a ich użytkownikiem. Obrazy i ich ekrany wyewoluowały tym samym w stronę wygodnego, bo intuicyjnego, ale zarazem uniwersalnego/totalnego w swym zasięgu interfejsu dostępu do cyfrowego świata. W ten sposób wizualność stapia się z cyfrowością, zyskuje status idealnej, to znaczy transparentnej i „naturalnej” powierzchni interaktywności, warstwy dostępu do cyfrowego uniwersum. Tak głodny sprawdzonych kulturowych kodów i środowisk komunikacji jest wciąż projekt cybernetyczny.

Stapianie to na wielką skalę zapoczątkowały indywidualne interfejsy mediów mobilnych (komórki, smartfony, tablety), których ekrany dawały się dotykać i w ten sposób obsługiwać. Nowe media odbiły się, a być może i odcięły, w ten sposób od wcześniejszych medialnych form, takich jak mysz, klawiatura i pismo, a z czasem i kamera. Stare kody pozostały w nowej formule głównie na poziomie kompetencji użytkowników, zaś cyfrowy świat opowiedziany i przedstawiony w ten sposób stał się niepostrzeżenie *taktylnie* namacalny i reaktywny (to pojęciowe echa teorii McLuhana); *haptyczny* (Deleuze, Guattari). Piksele od tego momentu już nie tylko świecą, ale i są podatne na bycie informowanymi, fizycznie pośredniczą w wydawaniu maszynie poleceń i porozumiewaniu się z nią. Piksele-interfejsy stały się komunikatorami, choć wciąż można po prostu na nie patrzeć i dekodować wyłącznie wizualnie, traktować tylko jako znaki, pejzaże, estetyki. Wizualnie zarządzamy rzeczywistymi, acz hybrydycznymi bazami danych-atomów, których naturę musimy dopiero rozpoznać.

Żywe dane (piksele), reagujące na dotyk tapety, w które przystrajamy pulpity cyfrowych maszyn, czy interaktywne i tworzone w wyniku społecznej

kartografii mapy typu OpenStreetMap (oraz wszelkie inne interaktywne interfejsy wizualne) to asamblaż łączące wizualne z materialnym, analogowe z digitalnym, wirtualne z realnym, semiotyczne z biologicznym⁵. Przy czym interaktywność jest tu pomostem pomiędzy tym, co tylko cyfrowe i tylko fizyczne, symboliczne i materialne, odbiorem i nadawaniem, postrzeganiem i tworzeniem. Po fazie kultury samorozumiejącej się jako tekst (okoliczności zwrotu lingwistycznego), przez fazę kultury symulującej (okoliczności zwrotu wizualnego) mamy – wraz z ewolucją uniwersum cyfrowego – fazę zwrotu ku realności i materialności⁶. Dla współczesnej sztuki (kultury w ogóle) najważniejszym punktem odniesienia staje się to, co jeszcze nie zostało poddane erozji krążenia znaczeń i symulacji wizualnych, czyli nasza cielesność i nietknięte kulturą zjawiska społeczne, a może lepiej – społecznościowe, trybalne⁷. Gdyby chcieć te ogólne zmiany kulturowe ograniczyć do terytorium komunikacyjnego, to można by je także opisać według przejścia, które Peter Weibel określa mianem przekształcania się „imperium znaków (Barthes) w imperium interfejsów”⁸.

Sięgnijmy po przykłady ilustrujące tę dynamikę. Kilka lat temu w sieci pojawiły się opisy projektu *Sixth Sense*, który wyświetla swoje ekrany na dowolnej materii, zamieniając ją w panele dotykowe. Nieco inaczej pomyślano projekt muzycznego stołu Reactable, który wizualizuje interakcje audialne i pozwala dotykowo sterować strumieniami dźwięków⁹.

Obrazy przekształcające się w *imperium interfejsów* zagrażają swojej własnej ontologii, bowiem tak ekrany, jak i one rozplywają się w euforii interaktywności ich użytkowników, pożerając w ten sposób siebie nawzajem. Ich kulturowa natura przekształca się w uniwersalną gramatykę porozumiewania

⁵ R. Klanten, S. Ehmann, V. Hanschke (eds.), *op. cit.*; Ben Shneiderman, *Direct Manipulation. A Step Beyond Programming Languages*, „IEEE Computer”, August 1983, 16 (8), s. 57–69.

⁶ Kategoria materialności w studiach cyberkulturowych jest wciąż nieokrzepła. Jej status – rozpięty jeszcze niedawno pomiędzy binarną opozycją „realne” i „wirtualne” – jest dziś coraz chętniej definiowany hybrydowo i w kontekście potencjału performatywności. Zob. Johanna Drucker, *Performative Materiality and Theoretical Approaches to Interface*, „Digital Humanities Quarterly” 2013, vol. 7, no. 1, <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/000143/000143.html> [dostęp 24.06.2016].

⁷ Hal Foster, *The Return of the Real. Art and Theory at the End of the Century*, Cambridge MA, London 1996.

⁸ Peter Weibel, *Foreword*, [w:] *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction*, eds. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Dorothee King, Bielefeld 2008, s. X.

⁹ Na temat wspomnianych interfejsów zobacz strony domowe: www.pranavmistry.com/projects/sixthsense/ [dostęp 24.06.2016]; www.reactable.com [dostęp 24.06.2016].

się z technologicznym uniwersum, a następnie uniwersalny kod rozmowy z rzeczywistością i interakcji z nią, czyli wzajemnej pomiędzy użytkownikiem a siecią wymiany informacji, zasobów i instrukcji wykonawczych. Wizualność systematycznie stapia się także z gestami i cielesnością. W rezultacie otrzymujemy holistyczne doświadczenie medialne, niemal do złudzenia przypominające doświadczenia przedmedialne (o ile możemy sobie je dzisiaj jakkolwiek wyobrazić). Aby nadać tej rzeczy imię sięgnę także po kategorię *immersyjności* zaproponowaną przez znanego badacza sztuki cyfrowej Olivera Grau'a¹⁰. Niemieckiego teoretyka interesuje pochłanianie przez język wizualności kolejnych idei, wyobraźni i stanów kulturowych. Ta kulturowa chłonność obrazów jest efektem zdolności obrazów kulturowych do przyciągania patrzenia: angażowania wzroku w sensie biologicznym, ale i możliwie pełnego angażowania również na poziomie kodów symbolicznych. Technologiczne formy i kulturowe estetyki obrazów mają w rezultacie prowadzić do coraz głębszego, bardziej zaangażowanego stanu – bliskiego naturalnym doświadczeniom wizualności, choć jednocześnie konkurującego z nimi o uwagę kultury. Otwartym pozostaje pytanie o ocenę tego stanu rzeczy; czy to manowce kultury medialnej, czy spełniony sen o kompatybilności różnych jej kodów i form pośredniczących ograniczający kulturowe i technologiczne szумы, błędy i opóźnienia.

Porządek jest tu następujący: od obrazów, których dotykamy; ku obrazom, za pomocą których dotykamy świata; by ostatecznie osiągnąć stan (Borges i Baudrillard), kiedy mapa pokryje się terytorium, tj. kiedy za pomocą obrazów-interfejsów będziemy manipulować rzeczywistością, czyli ją stwarzać i nią fizycznie zarządzać. Znaczenia wtapiają się w piksele-interfejsy, a gramatyka wizualności staje się gramatyką technologii, która zaciera różnice pomiędzy sobą a miejscami nietechnologicznymi. Swój wkład w ten proces miały zarówno popularne w latach 80. i 90. gry wideo, które wyposażone były w szereg kontrolerów, takich jak elektroniczne pistolety, kierownice, pedały, drążki, ale i rozwiązania programistów pracujących przy obróbce danych, którzy nie byli w stanie efektywnie pracować na olbrzymich ilościach zakodowanych cyfrowo i dostępnych jednocześnie informacji. Jednymi z takich oryginalnych narzędzi/interfejsów bezpośredniej manipulacji okazały się np. pierwowzór współczesnych arkuszy kalkulacyjnych VisiCalc z końca lat 70. czy wizualny menedżer plików Norton Commander z połowy lat 80. Podobną ewolucję można zauważyć także w przypadku typografii i designu. Estetyzowanie znaków pisma i tworzenie kodów wizualnych dla przedmiotów spowodowało ostatecznie ich fizyczną namacalność. Litery i znaki wyemancypowały się ze swej symbolicznej,

¹⁰ Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge MA, London 2003.

reprezentatywnej formy, stając się przedmiotami, które coraz częściej ustawiamy w różnych przestrzeniach (nie zawsze budując z nich sensy językowe). Makaronem w kształcie liter można się najeść (czy słowa są bardziej pożywne od pojedynczych znaków?), na dużym, plastikowym „A” można postawić książkę, a na „h” wygodnie usiąść.

3. Obraz jako perfomans społeczny

Świat ubrany w dotykalne, reaktywne obrazy, pozwalające nim zarządzać – to diagnoza przerażająca, gdyby ją zaakceptować według tradycyjnej ontologii obrazów. Jednak dekonstrukcja wizualności zwieńczona przez cyfrowość i jej piksele, tj. płynność obrazów-baz danych, to reguła demontująca także i społeczne reguły władzy nad obrazami, zdolność do czynienia ich nośnikami ideologii i manipulowania wyobrażeniami przy ich pomocy.

Trzecią i ostatnią cechą cyfrowej wizualności, której chciałbym poświęcić uwagę, jest ich otwartość na społeczne zarządzanie. Chodzi tu o technologiczną zdolność do utrwalania dokonywanych przez użytkowników przeróżnych interpretacji i wobec reakcji na nie. Nie tylko oglądają oni obrazy, ale za sprawą możliwości ich dotykania zostawiają także ślady różnych aktywności i w ten sposób mogą je oznaczać, nadawać im sensy. Mapa przekształca się w ten sposób z monolitycznej interpretacji kartografa/ów, w wieloznaczny asamblaż różnych autorów i wielu możliwych znaczeń.

Weźmy dla przykładu jedną z popularnych aplikacji do zbiorowego zarządzania materiałami wizualnymi – ThingLink. Pomysł jej twórców sprowadza się do nakładania na statyczny, spłaszczony obraz warstw interpretacji i udostępnienie ich wszystkim potencjalnie zainteresowanym. W rezultacie dzięki serwisowi mamy możliwość opisać zawartość obrazu, stawiając na nim znaczniki, których suma układa się w społeczną warstwę semiotyczną i wizualną, która w praktyce może stać się bardziej istotna komunikacyjnie niż pierwotny komunikat, na który jest nałożona. Oferta ThingLink i podobnych narzędzi wydaje się zapowiedzią tego, co wydarzy się w przestrzeni kulturowej wyobraźni i jej praktyk w reakcji na społeczny potencjał wizualności bazodanowej. Przestaje nam wystarczać bierne i indywidualne przyglądanie się obrazom. Nawet ich dotykanie czy proste manipulowanie technologiczną formą to już zbyt mało, by sprostać naszym możliwościom i oczekiwaniom. Użytkownicy obrazów mają odwagę wypowiadać się za ich pomocą, znaczyć na ich powierzchni ślady swojej wrażliwości, zdolności i przekonań, nawet jeśli mają świadomość rozłączności tej nowej warstwy wizualnej z pierwotnym, nienaruszonym w ten sposób formalnie obrazem referencyjnym. *Software* utrwała je w postaci chmurek, komentarzy, różnych efektów

działań narzędziami do szkicowania, kolorowania, pobudzania do interakcji. W zbiorowo zarządzanej i uczęszczanej przestrzeni wizualnej w ten sposób dzielimy się, rozmawiamy ze sobą obrazami/na powierzchni obrazów i tym samym coraz skuteczniej budujemy kulturowy ekwiwalent dla wyobraźni gutenbergońskiej i towarzyszących jej społecznych instytucji, zbudowanych wokół kultury pisma, druku i książki. Być może to właśnie emancypacja z opresyjnego porządku medialnego, nadbudowanego na gutenbergońskiej technologii i jej politycznych afiliacjach, popycha nas ku dowartościowaniu komunikacji wizualnej i moderowaniu sfery publicznej także za jej pośrednictwem.

Krok dalej w emancypacji społecznego zarządzania wizualnością dokonuje się za sprawą społecznej kartografii. To mapy stały się najchętniej rekonstruowanymi zbiorowo obrazami epoki cyfrowej. Kiedy korzystamy z Foursquare, różnych nakładek i dodatków StreetView, OpenStreetMap czy z analogicznych funkcji geolokalizacyjnych na portalach społecznościowych, podejmujemy wysiłek osadzania na kartograficznych strukturach wiedzy i kapitału społecznego – lubimy miejsca, pokazujemy w nich swoje zdjęcia, opiniujemy, pozostawiamy multimedialne ślady. Z czasem mapy tego typu stają się o wiele bardziej wartościowe społecznie dla tych, którzy czytają je społecznie, a nie technicznie, znajdując w nich odpowiedzi na swoje pytania i możliwości interakcji z innymi, a nie tylko punkty orientacyjne i współrzędne. Inaczej wykorzystują je artyści i społecznicy, którzy używają technologii GPS, aby szlakiem swojego ruchu w przestrzeni „szkicować” odkładające się następnie na cyfrowych mapach kształty liter czy figur geometrycznych. Takie aktywności biorą się z chęci radykalnego odrzucenia sztucznego podziału na wirtualne i realne, na obraz-mapę i terytorium-świat¹¹.

Jak widać, także w przestrzeni publicznej możliwe jest przewartościowanie roli wizualności. Ma ono również inne wymiary. Nikogo nie zaskakują już dzisiaj projekty architektoniczne i budynki, których fasady są wielkimi ekranami zdolnymi do wyświetlania dowolnych obrazów. W ten sposób architektura otwiera się na interakcje ze światem; budynki i miejsca mogą przybierać dowolne stroje i estetyki, stają się formami wizualnie otwartymi. Stwarzają także płaszczyznę komunikacji pomiędzy przechodniami, przestrzeniami i siecią. Mogą przecież być raz to reklamami, raz to ekranami dla wydarzeń dziejących się w ich wnętrzach, raz narzędziami komunikacji z obserwatorami na różne sposoby. Mogą wreszcie służyć celom społecznym dalece lepiej niż tradycyjne betonowe elewacje – być tablicami wyświetlającymi przemyslenia przechodniów, platformami miejskiego dialogu, płaszczyzną kontaktu między oddalonymi lokalizacjami. Społecznym performansem zdolnym do przenikania także daleko poza fizyczne

¹¹ Zob. np. jeden z serwisów poświęconych sztuce GPS: www.gps-art.org/ [dostęp 24.06.2016].

miejsce. Taką rolę spełniają dzisiaj bardzo często edukacyjne i artystyczne adaptacje ścian-ekranów, ale i najnowocześniejsze budynki, których fasady dają się aranżować i sterować także spoza obiektów, które otaczają. Wizualnym mostem pomiędzy miastami jest na przykład realizowany od kilku lat Media Facades Festival Europe, a przykłady budynków-interfejsów można spotkać choćby w Linzu, gdzie mieści się Ars Electronica Center, czy w Pekinie, gdzie zlokalizowano GreenPix. W takich wizualnych wehikułach społeczności mogą się spełniać komunikacyjnie, a więc i politycznie, i estetycznie, i społecznie. W ten sposób nasza komunikacyjna wyobraźnia twórczo i w skali zbiorowej przetwarza doświadczenia zdobyte za sprawą głównie indywidualnych doświadczeń z poprzednimi mediami epoki cyfrowej: gramy wideo; amatorskim, ale demokratycznym rozumieniem obrazów ruchomych, rozpoczętym na skalę masową za sprawą VHS i utrwaloną na dobre w przestrzeni YouTube; wielowarstwową digitalną fotografią (Photoshop, Instagram, Vine).

Osadzanie kapitału społecznego na obrazach można by nazwać performatyzacją wizualności. Piksele obrazów dotykane i zarządzane społecznie czynią z niej otwarty społecznie, wielostronny projekt komunikacyjny. Tradycyjna funkcja obrazów-ekranów oferujących dostęp do wrażliwości artystów i *imagologów* zostaje tym samym postawiona wobec alternatywy przepływów i osiadania kapitału społecznego wewnątrz tworów wizualnych poza hierarchiczną kontrolą. Ten nowy polityczny porządek czyni z wizualności język kulturowej polisemii. Uruchamia także nowe mechanizmy zbiorowego zarządzania wizualnym dziedzictwem. W przestrzeni kultury popularnej, za sprawą takich aplikacji jak Pinterest czy Flickr, materializują się różne społeczne wzorce porządkowania zasobów wizualnych; od tagowania, przez katalogowanie i kompilowanie, a na współedytowaniu i tworzeniu kończąc. Te same scenariusze przybierają także o wiele bardziej wyrafinowany kształt w cyfrowych magazynach dużych instytucji zarządzających dziedzictwem wizualnym, takich jak muzea, galerie czy archiwa medialne. Demokratycznemu zarządzaniu poddają się choćby takie lokalizacje jak archiwa wiki czy podobne miejsca zarządzane zgodnie z ideą otwartych zasobów i wolnego dostępu. Potencjał społecznego zarządzania danymi wizualnymi ujawniają zaś takie projekty jak choćby mapowanie historii miejskiej Nowego Jorku (www.oldnyc.org). Za pomocą prywatnych i najczęściej anonimowych zdjęć, gromadzonych tu przez internautów, wizualizuje się polisemiczna tożsamość konkretnych lokalizacji na mapie miasta, a przestrzeń wielkiej aglomeracji jej bywalcy personalizują i oswajają w ten sposób społecznie i kulturowo. Tego typu projekty w dużej mierze skierowane są przeciwko merkantylnej logice przedsięwzięć korporacyjnych, które dystrybuowane przez siebie obrazy uczyniły narzędziami pozyskiwania/zawłaszczania danych o użytkownikach i gromadzenia na tej podstawie zysków i użytecznej wiedzy (Google Street View i podobne).

Przywołane tu kryteria kształtujące współczesne rozumienie wizualności, przypisywane jej role i powiązane z nią wyobrażenie społeczne i kulturowe to tylko fragment opowieści o przemianach w kulturze wywołanych przez cyfrowe translacje. Jednak tych kilka cech i uwarunkowań pokazuje, w jaki sposób zmienia się pozycja i rola obrazów. Z kanału komunikacji zamkniętej i poddanej władzy politycznej na skalę masową ewoluowały w kierunku dominującego interfejsu komunikacji społecznej, który jest polisemiczny, wielowarstwowy, multimodalny i medialny. Mówią do nas na wielu znaczeniowych poziomach, pozwalają sobą zarządzać społecznie i technicznie, oddziałują multisensorycznie za sprawą podatności na dotyk. Jednocześnie właśnie dlatego, z powodu gwałtownego zapadania się w nie i w nich znaczeń oraz praktyk społecznych, coraz trudniej nam postrzegać je z dystansu, myśleć o nich krytycznie i kreatywnie, używać, a nie być przez nie używanymi.

Bibliografia

- Drucker J., *Performative Materiality and Theoretical Approaches to Interface*, „Digital Humanities Quarterly” 2013, vol. 7, no. 1, www.digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/000143/000143.html [dostęp 24.06.2016].
- Foster H., *The Return of the Real. Art and Theory at the End of the Century*, The MIT Press, Cambridge MA, London 1996.
- Grau O., *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, The MIT Press, Cambridge MA, London 2003.
- Klanten R., Ehmann S., Hanschke V. (eds.), *A Touch of Code. Interactive Installations and Experiences*, Gestalten, Berlin 2011.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Shneiderman B., *Direct Manipulation. A Step Beyond Programming Languages*, „IEEE Computer”, August 1983, 16 (8), s. 57–69.
- Stiegler B., *The Discrete Image*, [w:] J. Derrida, B. Stiegler, *Echographies of Television: Filmed Interviews*, transl. J. Bajorek, Polity Press, London 2007.
- Vesna V. (ed.), *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007.
- Weibel P., *Foreword*, [w:] *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction*, eds. Ch. Sommerer, L. Mignonneau, D. King, transcript, Bielefeld 2008.

Mirosław Filiciak

MIEDZY GRACZEM A WIDZEM. NIESTABILNE HISTORIE GIER CYFROWYCH

Procesy konwergencji rozmyły granice między cyfrowymi, usieciowionymi mediami. Jak jednak pokazuje historia filmu i powiązanych z nim praktyk artystycznych, nieoczywistość medialnych etykiet to problem, który możemy odnaleźć także w bardziej odległej, „analogowej przeszłości”. Refleksja ta obecna jest nie tylko w badaniach mediów, ale i w historii sztuki, zwłaszcza w poświęconych kategorii postmedialności pracach Rosalind Krauss analizującej przemiany sztuki lat 60. i 70.¹ W poniższym tekście zajmę się zagadnieniem, które problematyzuje kwestię takich teoretycznych ramifikacji – przykładem pogranicza gier i filmu interaktywnego, a dokładniej możliwościami wykorzystania w refleksji badawczej ich podobieństw. Zastanowię się tutaj, na ile refleksja nad filmem może być przydatna w analizie osadzonych przecież w mocno odmienionych kontekstach gier. Posłużę się przykładami tytułów, które eksplorują granice medium, często przy wykorzystaniu para-filmowych odniesień.

Uzasadnieniem dla dokonania takiego teoretycznego transferu jest czerpanie z dorobku badań medium, które zarówno w świecie sztuki, jak i w odbiorze popularnym zaistniało znacznie wcześniej niż gry. Wśród przywoływanych studiów przypadku odwołam się do przykładów, które kwestionują dominującą w głównym nurcie gier przezroczystość medium i ich koncentrację na modelu interaktywnym, ale też do tytułów, które akcentują więzi z filmem w sposób inny niż tylko poprzez rozbudowę warstwy narracyjnej, przynajmniej w jej tradycyjnym, linearnym wydaniu. Szukam w nich polemiki podobnej do tej, jaką artystyczne eksperymenty z obszaru kina interaktywnego podejmują z kinem głównego nurtu, ale też przykładów na ułomność linearnego myślenia o historii mediów, którą w obszarze badań nad filmem zdekonstruowała Nowa Historia Kina. Lokujące się blisko konwencji kina interaktywnego gry wpisują się

¹ Rosalind E. Krauss, *Reinventing the Medium*, „Critical Inquiry”, Winter 1999, 25, no. 2, s. 289–305.

bowiem tyleż w postrzegany jako archaiczny nurt, który szczyt popularności notował w pierwszej połowie lat 90., co w aktualne eksperymenty prowadzone przez developerów niezależnych od wielkich wydawców.

Niestabilne granice

W jednym z najczęściej cytowanych tekstów filmoznawczych ostatnich trzech dekad, *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, Tom Gunning dokonuje rewizji dominującej w badaniach historii filmu narracji o rozwoju kina². Autor kwestionuje linearną opowieść o twórcach, którzy nieświadomi potencjału nowego medium stopniowo dochodzili do umiejętności budowy opowieści. Relacja między kinem nienarracyjnym a narracyjnym jest – jak pokazuje Gunning – dalece bardziej złożona, a dla jej wyjaśnienia kluczowa okazuje się Eisensteinowska kategoria atrakcji: ekscytujących, wywołujących wstrząs emocjonalny obrazów. We wczesnym kinie – przedsięwzięciu opartym na nowej technologii, samej w sobie będącej przecież atrakcją – ta kategoria dominowała. Dopiero po roku 1906 atrakcje zaczęły ustępować opowiadaniu; nie oznacza to jednak, że atrakcje zniknęły. Według Gunninga zmiana polegała raczej na tym, że o ile na początku atrakcje funkcjonowały w filmie autonomicznie, z czasem zostały włączone do kina narracyjnego, stając się jego elementem.

Oczywiście Gunning nie był badaczem w swoich rewizjonistycznych zapędach odosobnionym – podobną pracę wykonał André Gaudreault, który wspólnie z Gunningiem pracował nad kategorią „atrakcji”³, ale też inni badacze, którzy wzięli udział w słynnej konferencji FIAF w Brighton w roku 1978, gdzie narodziła się nowa szkoła refleksji nad historią filmu⁴. Gunninga przywołuję jednak nie tylko jako przedstawiciela szerszego nurtu, ale też jako autora, który swoją pracę nad historią kina popularnego powiązał z refleksją nad awangardą filmową (a właściwie awangardami – francuską, niemiecką, radziecką i amerykańską). Sugeruje on bowiem, że twórcy awangardy silnie inspirowali się kinem atrakcji, świadomie zrywając z linearnym prowadzeniem opowieści, nad efekt

² Tom Gunning, *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, „Wide Angle” 1986, no. 3–4, s. 63–70.

³ Efektem tej współpracy jest tekst *Le cinéma des premiers temps: un défi à l'histoire du cinéma*, opublikowany jako *Eigashi No Hohoron*, „Gendai Shiso. Revue de la Pensée d'Aujourd'hui”, 14.12.1986, s. 164–180.

⁴ André Gaudreault, *Film and Attraction. From Kinematography to Cinema*, Urbana, Chicago, Springfield 2011.

zanurzenia w diegezie, przedkładając konfrontację poprzez obraz⁵. Chodziło więc nie o opowiadanie historii, lecz o pokazywanie obrazów – i to o pokazywanie ich świadomym udziału w spektaklu widzom. Cytowany przez Gaudreaulta John Frazer odnosił się do tej kwestii, pisząc o ukłonie w stronę widowni, który składali aktorzy *Podróż na Księżyc* Mélièsa: „Jest to jawne rozpoznanie i szacunek dla widowni przyzwyczajonej do konwencji sceny popularnej”⁶.

Opowieść o niejednorodnych przemianach filmu nie jest więc tylko opowieścią o przemianie w czasie; raczej o nierównomiernej dystrybucji różnych efektów osiąganych za pośrednictwem medium przez różne grupy twórców. Inna sprawa, że sama etykieta medium daleka jest od stabilności – wspomniany Gaudreault sugeruje na przykład, że do końca pierwszej dekady XX w. kształt kina był tak odległy od tego, jak tę instytucję postrzegamy dzisiaj, że dla charakterystyki kultury filmowej lat 1890–1910 właściwsze byłoby używanie odrębnego terminu. Sam sugeruje kino-atraktografię pozwalającą usytuować kinematograf wśród innych atrakcji tamtego okresu⁷. Do znaczenia dynamicznie zmieniającego się kontekstu kulturowego i poziomu świadomości użytkowników medium, istotnych także w badaniach nad grami cyfrowymi, jeszcze wrócę.

Wspominam o tym, bo powyższe rozważania pokazują, jak niejednorodny może być charakter mediów – i że kwestia ta nie jest powiązana wyłącznie z warstwą technologiczną. W dobie usieciowionych mediów cyfrowych niestabilność mediów to wręcz truizm, ale jak pokazuje wywód Gunninga, tę perspektywę z powodzeniem można stosować także do analogowego filmu. Historyczno-filmowy wstęp wskazuje także na złożone relacje między produkcjami komercyjnymi a artystycznymi – co, znów, bardziej oczywiste wydaje się w wypadku odniesień do mediów cyfrowych, zwłaszcza od czasu gdy Lev Manovich pokazał, jak praktyki awangardy powróciły w oprogramowaniu⁸. Zresztą Manovich pisze o bazie danych jako formie kulturowej, a więc alternatywnej wobec linearnej narracji formie konstruowania opowieści, w której to użytkownik składa udostępnione mu, nieuporządkowane elementy:

Użytkownik narracji przemierza bazę danych, nawigując po łączach między rekordami ustanowionymi przez jej twórcę. Interaktywna narracja (którą można

⁵ T. Gunning, *op. cit.*, s. 66.

⁶ Cytat za: André Gaudreault, *Teatralność, narracyjność i trickowość. Oceniając kino Georges’a Mélièsa*, tłum. Anna Melerowicz, [w:] *W cieniu braci Lumière. Szkice o początkach kina*, red. Małgorzata Hendrykowska, Poznań 1995, s. 27.

⁷ A. Gaudreault, *Film and Attraction...*, s. 62.

⁸ Lev Manovich, *Awangarda jako software*, tłum. Iwona Kurz, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35–36, s. 323–335.

również nazwać hipernarracją przez analogię z hipertekstem) może być rozumiana jako suma wielu możliwych trajektorii przez bazę danych⁹.

Przywołane tu pojęcia wykorzystam do analizy eksperymentów z obszaru gier cyfrowych, które lokują się pomiędzy grą a filmem, prowadząc aktywną polemikę z formalnymi cechami medium.

Ostatnim ważnym dla mnie w tym krótkim artykule punktem odniesienia będzie tekst Ryszarda W. Kluszczyńskiego *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, w którym przedstawione zostają trzy paradygmaty interaktywności kina – perspektywa instytucjonalna, kulturowa i artystyczna¹⁰. Przyłożenie tych kategorii do gier wydaje mi się przydatne analitycznie, bo każde z tych ujęć eksponuje inne odniesienia, na metapoziomie równocześnie wskazując na bliskie relacje między grami i filmami. Szczególnie przydatna wydaje się perspektywa instytucjonalna (gry eksplorujące granice tego medium stanowią wyzwanie dla dominującego nurtu, a równocześnie trudno określić je – o czym napiszę dalej – wyłącznie mianem artystycznych eksperymentów) i kulturowa (bo z perspektywy użytkowników granice między grami a filmami bywają rozmyte, a eksperymenty prowadzone w obu tych obszarach nieoczywistość tych podziałów tylko wzmacniają). Ze względu na objętość tego tekstu zmarginalizuję tutaj wątek paradygmatu artystycznego – zajmować będę się bowiem grami dostępnymi w szerokiej dystrybucji, nie chcę też otwierać zasługującego na odrębne omówienie wątku artystycznego statusu gier, a także wiązania kategorii sztuki z medium, a nie jego konkretnymi użyciami.

Nielinearne historie

W obrębie gier cyfrowych od kilku lat rozwija się ruch *notgames*, które – jak pisze Paweł Schreiber –

radykalnie odrzucają elementy związane z tradycyjnie rozumianym pojęciem gry, takie jak rywalizacja, wyzwania czy możliwość wygrania lub przegrania¹¹.

⁹ Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański, Warszawa 2006, s. 344.

¹⁰ Ryszard W. Kluszczyński, *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, [w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. Ryszard W. Kluszczyński, Tomasz Kłys, Natasza Karczowska-Różycka, Łódź 2015, s. 41–74.

¹¹ Paweł Schreiber, *Eksperymentalne komputerowe gry tekstowe lat 90. a ruch notgames*, „Homo Ludens” 2014, nr 1 (16), s. 132.

To kolejne z przywoływanych tutaj niestabilnych pojęć – w akademickiej dyskusji o grach termin *notgames* pojawia się najczęściej w kontekście produkcji eksperymentalnych i przy odwołaniach do swoistego manifestu kolektywu developerskiego Tale of Tales, w skład którego wchodzi Auriea Harvey i Michaël Samyn. Harvey i Samyn piszą w nim o relacjach między grami komputerowymi i innymi formami gier, akcentując ich odmienność: „potrzebujemy medium, które jest interaktywne, które potrafi tworzyć światy i które nie jest linearne”¹².

Takie podejście ma uwolnić potencjał gier, co nie udaje się produkcjom głównego nurtu. Warto jednak przypomnieć, że koncept nie-gier pojawia się w innych kontekstach – m.in. jako nacechowane negatywnie określenie kierowanych do okazjonalnych graczy aplikacji dla konsol Nintendo¹³. Historia samego terminu przypomina więc o wielu możliwych typologiach odbioru: nie tylko podziału graczy na wyrobionych i niewyrobionych odbiorców produkcji eksperymentalnych, ale też podziału na graczy doświadczonych i graczy nowicjuszy, przy czym to ci ostatni, jako pozbawieni przyzwyczajęń z innych gier i bardziej otwarci na grę z formą rozgrywki, mogą być preferowanymi odbiorcami nie-gier. Jak zresztą podkreśla Schreiber, także artystyczne eksperymenty z nie-grami wpisują się w dłuższą tradycję, a sami twórcy wskazują jako źródła inspiracji zarówno artystyczne projekty multimedialne, jak i lokujące się pomiędzy grami a eksperymentami literackimi programy *interactive fiction*.

Powołuję się tutaj na nie-gry, bo pomimo licznych zastrzeżeń do tej kategorii, dostrzegam w nich liczne podobieństwa do kina interaktywnego – zwłaszcza alinearność i interaktywność realizowane przy równoczesnym odrzuceniu mechanizmów właściwych dla gier (które zresztą za sprawą marketingowej mody na gamifikację wydają się coraz bardziej podejrzane politycznie). Równocześnie widzę w nich nadzieję na pisanie historii gier w kształcie, który nie będzie wymagać później krytycznej korekty – takiej, jakiej w obszarze filmoznawstwa dokonali Gunning i spółka. To zaburzenie oczywistej chronologii dobrze widać przez odniesienie do przykładu głośnej produkcji *Her Story*, zrealizowanej przez Sama Barlowa, ambitnego developera z doświadczeniem przy wysokobudżetowych produkcjach (mamy tu więc do czynienia z zakwestionowaniem dominującego modelu instytucjonalnego na poziomie niemal

¹² Auriea Harvey, Michaël Samyn, *Over Games*, 2010, <http://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html> [dostęp 9.08.2017].

¹³ Zob. np. Chameleon, *Non-game Flood*, IGN, 17.07.2006, <http://www.ign.com/articles/2006/07/17/non-game-flood> [dostęp 9.08.2017]; Kyle Hillard, *Six Nintendo DS. Games That Aren't Games*, Gameinformer, 29.06.2014, <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2014/06/29/six-nintendo-ds-games-that-aren-t-games.aspx> [dostęp 9.08.2017].

biograficznym). *Her Story* to – jak głosi podtytuł ze strony internetowej projektu – „gra wideo o kobiecie rozmawiającej z policją”. Zeznania bohaterki są źródłem informacji dla gracza, który ma rozwiązać zagadkę morderstwa. Mechanizm rozgrywki (choć to słowo wydaje się tu nieco nie na miejscu) jest banalnie prosty: gracz obsługuje policyjną bazę danych na starym komputerze. Widzimy obraz na archaicznym ekranie monitora kineskopowego, czasem też niewyraźne odbicie własnej postaci. Aktywność użytkownika polega na wpisywaniu do aplikacji słów-kluczy pozwalających zyskać dostęp do kolejnych partii krótkich nagrań z przesłuchań głównej bohaterki. Wyszukiwanie i odtwarzanie – trudno chyba znaleźć lepszy przykład na ilustrację Manovichowskiej tezy o nowym sposobie tworzenia opowieści, a równocześnie trudno chyba znaleźć grę, która bliższa byłaby formuły poszatowanego na fragmenty i nagranego na płycie DVD filmu, w którym o kolejności odtwarzania poszczególnych ścieżek decyduje widz.

Barlow tak opowiadał o swoim pomysle: „sposób działania bazy danych ma uzasadniać i przekonywać do wykorzystania związanego z szeregiem wątpliwości użycia nagrań wideo w rozgrywce”¹⁴.

Te wątpliwości to oczywiście kwestia jednej ze ścieżek rozwoju gier – eksplozji zainteresowania interaktywnym wideo na początku lat 90., gdy upowszechniły się komputerowe odtwarzacze CD-ROM. Patrząc na przemiany konwencji z perspektywy odrzucającej linearny rozwój medium – na czym w tym tekście mi zależy – sprawa wydaje się jednak znacznie bardziej złożona. Dobrze widać to po reakcjach na *Her Story*. 1 lipca 2015 r. recenzent Marcin Kosman w popularnym serwisie poświęconym grom Polygamia pisał o grze Barlowa głównie w kontekście tego historycznego odniesienia: „Martwy gatunek wydaje swe ostatnie dziecię”¹⁵.

Z kolei pierwsze zdanie w tekście opublikowanym 2 tygodnie później w serwisie Eurogamer brzmi: „Klimatyczny interaktywny kryminał w intrygującej, niespotykanej do tej pory formie”¹⁶.

Te dwie pozornie sprzeczne opinie wskazują na potrzebę odrzucenia linearnego rozumienia historii gier. Wtedy *Her Story* może być zarówno spadkobierczynią tradycji z lat 90., jak i powiewem świeżości na rynku gier w drugiej dekadzie XXI w. Oczywiście takie historyczne powiązania można piętrzyć

¹⁴ *Her Story*, „Edge”, Special Edition „The Making of...”, 2016, s. 199.

¹⁵ Marcin Kosman, *Her Story – recenzja*, Polygamia, 1.07.2015, <http://polygamia.pl/her-story-recenzja> [dostęp 9.08.2017].

¹⁶ Adam Mirkowski, *Her Story – recenzja. Kryminalne puzzle*, Eurogamer, 18.07.2015, <http://www.eurogamer.pl/articles/2015-07-18-her-story-recenzja> [dostęp 9.08.2017].

– stawiając choćby pytanie o to, jak daleko *Her Story* odeszło od wzoru *puzzle films*, których historia sięga przeszło stu lat wstecz do produkcji Joe Maya¹⁷.

Moim celem nie są jednak erudycyjne wywody, lecz wskazanie na heterogeniczność omawianego tytułu – i różnych gatunków w obrębie gier w ogóle. Chcę także wskazać na pewien paradoks, bo *Her Story* pokazuje, że swego rodzaju atrakcją może być świadoma rezygnacja z części środków wyrazu powszechnych w danym medium. O ile w wypadku kina atrakcją może być różnie realizowana interaktywność, to w grach „intrygujące” i „niespotykane” może być jej ograniczenie. Zwłaszcza, jeśli za Gunningiem zadanie atrakcji będziemy rozumieć nie tylko jako wywołanie u odbiorcy zaskoczenia, ale też działanie urefleksyjniające widzów – wzbudzenie poczucia zawieszenia pomiędzy zanurzeniem w diegezie a przypomnieniem o tym, że podskakujemy na fotelu przed ekranem. W *Her Story* powraca właśnie to wspominane przez Gunninga i cenione przez awangardę użycie medium jako narzędzia konfrontacji z widzem.

Refleksyjne „pomiedzy”

Pretekstem do tego typu rozważań mogą być oczywiście i inne tytuły. Wśród najbardziej znanych przykładów gier problematyzujących granice tego medium, które znalazły wielu (być może zbyt wielu) naśladowców, wymienić trzeba choćby *Dear Esther* i *Gone Home*, często nazywane ironicznie „symulatorami chodzenia” (*walking simulators*). Stojące za *Dear Esther* założenie, towarzyszące tworzącej ten tytuł grupie badaczy z Uniwersytetu Portsmouth, dotyczyło pytania o granice gatunku *first person shooter*. Z jak wielu elementów można odrzec aplikację rozrywkową, by wciąż była to gra? Użytkownik *Dear Esther*, nieco podobnie jak w wypadku *Her Story*, słucha i patrzy, eksploruje – i to w zasadzie wszystko. Przechadza się po wyspie, a podczas tego spaceru narrator odczytuje fragmenty listu do tytułowej Esther. Fragmenty dobierane są w sposób częściowo losowy, co oczywiście wpływa na interpretację historii – podobnie jak w *Her Story*, gdzie narracja konstruowana jest z wielu rozspanych elementów. Tu również mamy do czynienia z hipernarracją. Szczególnie istotna wydaje się jednak ograniczona gama interakcji, fakt, że – w odróżnieniu od dominującego oczekiwania wobec gier, żeby zmuszały użytkownika do nieustannego działania – w istocie dzieje się niewiele, a gracz nie zawsze jest w stanie precyzyjnie określić zakres swojej sprawczości. Co więcej, widać, że zakwestionowane zostaje kluczowe dla gier głównego nurtu przesunięcie

¹⁷ Thomas Elsaesser, *The Mind Game Film*, [w:] *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, ed. Warren Buckland, Oxford 2009, s. 14–15.

aktywności użytkownika z poziomu semiotycznego na poziom tekstualny, faktyczną rekonstrukcję tekstu. W zamian wzmocniony zostaje wymiar interpretacyjny, w jakimś stopniu odnosząc doświadczenie gracza do przeżyć oferowanych przez media o bardziej stabilnym, linearnym kształcie. Interpretacja historii z *Dear Esther* wynika każdorazowo z kolejności, w jakiej odtwarzany jest czytany tekst – ale nie jest ona w jednoznaczny sposób powiązana z działaniami gracza. Na podobnych mechanizmach opiera się *Gone Home*, w którym gracz dokonuje rekonstrukcji historii na podstawie odnajdywanych w opuszczonym domu artefaktów, ale i wiele innych produkcji niezależnych, których widoczność w ostatnich latach rośnie.

We wszystkich tych przypadkach kluczowe wydaje się urefleksyjnianie medium, zaburzanie jego przezroczystości, gra z konwencją – przy równoczesnym zachowaniu interaktywności i nieliniowości. Nie oznacza to jednak, że przedstawione przykłady nie są grami (tak jak film interaktywny wciąż możemy uznać za film). Wzmiankowane mechanizmy nie służą jednak zwiększaniu poczucia zanurzenia w świecie przedstawionym – z tej perspektywy to gry głównego nurtu, z pierwszoosobowymi strzelaninami na czele, najbliższe są kinu hollywoodzkiemu. Choć ich fabuła często jest pretekstowa, a interakcja bardzo rozbudowana, chodzi przede wszystkim o zanurzenie, podczas którego zaniknie druga, krytyczna warstwa odbioru. A przecież gry to – jak pisze Alexander Galloway – „algorytmiczne obiekty kulturowe”, posiadające cechy wspólne nie tylko z tradycyjnymi grami czy innymi mediami rozrywkowymi, ale też np. z systemami finansowymi¹⁸. Zadania, jakie stawiają przed graczami, wymagają dokonania rekonstrukcji rządzących rozgrywką reguł i algorytmów. Odarcie z nazbyt liniowej, gładkiej fabuły te mechanizmy świadomie odsłania. Pokazuje graczom i graczom, że grają też ze strukturą medium.

W przywoływanym już tekście o kinie interaktywnym Ryszard W. Kluszczyński pisze, że

[m]onolityczna wizja kina, którą nazywam tu instytucjonalną, tożsama z perspektywą przemysłu filmowego, stara się utrzymać system kinematograficzny w ramach tradycyjnych parametrów, nie dopuszcza więc możliwości istnienia w jego obrębie destruktywnej dla całego układu opcji kina interaktywnego, odsyłając interaktywność do świata gier. Spośród możliwości oferowanych przez technologie cyfrowe, instytucjonalna teoria kina akceptuje te jedynie, które nie burzą podstaw tradycyjnego systemu¹⁹.

¹⁸ Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, London 2006, s. 6.

¹⁹ R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 46.

W wypadku gier gestem zaburzającym *status quo* jest gra z różnymi modelami interakcji, nie tyle jej wzmacnianie, co właśnie problematyzacja. Destabilizuje to przyzwyczajenia gracza i stwarza przestrzeń dla projektów innych niż wysokobudżetowe, równocześnie poddając krytyce dominujący w branży interaktywnej rozrywki paradygmat sprzężenia rozwoju medium z rozwojem technologicznym (w którym wyznacznikiem wartości gry jest wykorzystanie maksimum możliwości nowych platform sprzętowych). Te zabiegi trafiają na coraz bardziej podatny grunt, bo choć gry takie jak *Her Story* wciąż stanowią niszę, to ich sprzedaż coraz częściej sięga dziesiątek, a nawet setek tysięcy kopii.

Przyglądając się branży gier z perspektywy krytycznej, trudno nie docenić tego zjawiska, które wskazuje alternatywne ścieżki przemian medium. Gry sięgające po bliski awangardzie filmowej gest wytrącenia użytkownika z dotychczasowych przyzwyczajeń stanowią alternatywę dla fascynujących, ale też podporządkowanych logice rynku tendencji do popularyzacji sprzętu VR czy tworzenia gier takich jak *Pokemon Go*, rozmywających granicę nie tylko pomiędzy przestrzenią fizyczną i generowaną cyfrowo, ale też między medium a marketingiem. Historia filmu jawi się tutaj nie tylko jako źródło inspiracji badawczych, lecz także dowód, że wysokobudżetowe produkcje nie wyprą propozycji eksperymentatorów. Skoro bowiem projekty związane z filmami interaktywnymi nie wygasły, a nawet znajdują nowe formy i zdobywają nowe przychody, choćby w sieciowych produkcjach dokumentalnych, to ścieżka hollywoodyzacji gier też nie musi okazać się jedyną. Ważne jednak, by eksperymentujący z medium twórcy znajdowali partnerki i partnerów w sektorze akademickim, gdzie niezależnie od wysiłków biznesu powstawać musi wielowątkowa historia gier – także ta czerpiąca z doświadczeń badaczy filmu. Bez tego skazani będziemy na kolejną konferencję w Brighton, dokonującą reorientacji perspektywy teoretycznej – tym razem w historycznych badaniach gier cyfrowych.

Bibliografia

- Elsaesser T., *The Mind Game Film*, [w:] *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, ed. W. Buckland, Wiley-Blackwell, Oxford 2009.
- Galloway A., *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 2006.
- Gaudreault A., *Film and Attraction. From Kinematography to Cinema*, University of Illinois Press, Urbana, Chicago, Springfield 2011.
- Gaudreault A., *Teatralność, narracyjność i trickowość. Oceniając kino Georges'a Mélièsa*, tłum. A. Melerowicz, [w:] *W cieniu braci Lumière. Szkice o początkach kina*, red. M. Hendrykowska, Ars Nova, Poznań 1995.

- Gunning T., *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, „Wide Angle” 1986, no. 3–4.
- Harvey A., Samyn M., *Over Games*, 2010, [http://tale-of-foes.com/foes/Over Games.html](http://tale-of-fo-foes.com/foes/Over Games.html) [dostęp 9.08.2017].
- Kluszczyński R.W., *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, [w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. R.W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015.
- Krauss R., *Reinventing the Medium*, „Critical Inquiry”, Winter 1999, 25, no. 2.
- Manovich L., *Awangarda jako software*, tłum. I. Kurz, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35–36.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypriański, WAiP, Warszawa 2006.
- Schreiber P., *Eksperymentalne komputerowe gry tekstowe lat 90. a ruch notgames*, „Homo Ludens” 2014, nr 1 (16).

Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk

TECHNOLOGICZNA WZNIOSŁOŚĆ DEMOSCENY¹

1. Wprowadzenie

Celem artykułu jest próba eksplikacji estetycznego doświadczenia wzniosłości w kontekście twórczości demoscenowej. Na wstępie chcielibyśmy pokrótce przybliżyć zjawisko demosceny, które nadal pozostaje fenomenem słabo opisanym, zarówno w literaturze zagranicznej, jak i rodzimej². Mówiąc najogólniej, demoscena zajmuje się tworzeniem tak zwanych dem, czyli nieinteraktywnych prezentacji multimedialnych, generowanych w czasie rzeczywistym³. Początki demosceny sięgają lat 70. XX w. i tak zwanych „crack intro”, a więc sekwencji wprowadzających (np. obrazu lub animacji), dodawanych przez crackera jako swego rodzaju podpis do oprogramowania, którego zabezpieczenia zostały złamane⁴. Z czasem owe sekwencje stały się coraz bardziej złożone i ich produkcja zaczęła być aktywnością samą w sobie, a parające się nią osoby stworzyły społeczność demosceny.

Zdaniem Jimmy'ego Mahera demoscenowcy, podobnie jak hackerzy, identyfikowali się jako pionierzy nowego elektronicznego świata, stanowili

¹ Projekt otrzymał finansowanie od Europejskiej Rady ds. Badań Naukowych (ERC) w ramach programu Unii Europejskiej H2020 ERC-ADG (umowa grantowa No 695528) oraz od Fińskiej Akademii Nauk (AKA) w ramach projektu Centrum Doskonałości Naukowej ds. Badania Kultury Gier (CoE-GameCult, [312396]).

² Najpełniejsza bibliografia wielojęzyczna dotycząca demosceny jest dostępna tutaj: *Demoscene research: bibliography*, http://www.kameli.net/demoresearch2/?page_id=4 [dostęp 15.08.2017].

³ Por. Jimmy Maher, *The Future Was Here: The Commodore Amiga*, Cambridge, MA 2012, s. 183; Markku Reunanen, *Four Kilobyte Art*, „WiderScreen” 2014, 1–2.

⁴ Zob. Markku Reunanen, Patryk Wasiak, Daniel Botz, *Crack Intros: Piracy, Creativity and Communication*, „International Journal of Communication” 2015, 9, s. 798–817.

– używając sformułowania Bruce’a Sterlinga – „cyfrowe podziemie” (*digital underground*) szybko rozwijającej się kultury nowych mediów⁵. Anders Carlsson sądzi nawet, że demoscena była „najwcześniejszą ponadnarodową i usiecioną subkulturą cyfrową skupioną na wspólnym wytwarzaniu artefaktów”⁶. Grupy demoscenowe często składały się z osób pochodzących z różnych krajów, które komunikowały się za pomocą sieci teleinformatycznych jeszcze przed powstaniem Internetu. Przy okazji warto wspomnieć, że demoscena rozwinęła się najintensywniej w Europie, przede wszystkim w Finlandii i krajach skandynawskich, ale także – szczególnie w latach 90. XX w. – w Polsce i Europie Środkowej. Choć największą popularnością demoscena cieszyła się w okresie rozkwitu platform sprzętowych takich jak Commodore Amiga, to rozwija się nadal i oddziałuje na pokrewne obszary kultury cyfrowej, takie jak gry wideo, animacja komputerowa czy muzyka elektroniczna.

Jak słusznie spostrzega Ville-Matias Heikkilä, demoscena jest zjawiskiem, które trudno zaklasyfikować – czy mamy do czynienia ze swego rodzaju kulturowym podziemiem, subkulturą (początkowo młodzieżową), czy może raczej ruchem artystycznym?⁷ Jeśli chcielibyśmy rozpatrywać demoscenę w tym ostatnim paradygmacie, to istotny wydaje się brak samoświadomości charakterystycznej dla ruchów o wymiarze artystycznym⁸, jak chociażby kierunki awangardowe w sztuce początku XX w. Demoscena nie posiada swojego manifestu programowego, ale łączy ją podziw dla umiejętności technicznych i kreatywności twórców⁹. Kategoria autorstwa, choć często rozumianego w sensie zbiorowym (dema tworzą najczęściej grupy twórców), jest bardzo istotna dla wewnętrznej hierarchii społeczności (opartej m.in. na rywalizacji w konkursach), co z kolei mogłoby wskazywać na specyfikę subkulturową. Niezależnie od prób kategoryzacji, demoscena jest naszym zdaniem zjawiskiem z pogranicza sztuki nowych mediów, które zasługuje na większe zainteresowanie badaczy. W niniejszym artykule podejmujemy problematykę estetyki twórczości demoscenowej. Zanim zastosujemy kategorię

⁵ Por. J. Maher, *op. cit.*, s. 203.

⁶ Anders Carlsson, *The Forgotten Pioneers of Creative Hacking and Social Networking – Introducing the Demoscene*, [w:] *Re:live Media Art Histories 2009 Conference Proceedings*, eds. Sean Cubitt, Paul Thomas, s. 16, https://www.mat.ucsb.edu/Publications/burbano_MAH2009.pdf [dostęp 15.08.2017]. Cytaty z obcojęzycznych źródeł, jeśli nie zaznaczono inaczej, podajemy we własnym przekładzie.

⁷ Zob. Ville-Matias Heikkilä, *Putting the demoscene in a context*, <http://www.pelulamu.net/countercomplex/putting-the-demoscene-in-a-context/> [dostęp 15.08.2017].

⁸ Zob. J. Maher, *op. cit.*, s. 203.

⁹ M. Reunanen, *op. cit.*

technologicznej wzniosłości do analizy przykładowej produkcji – *Elevated* (rgba/TBC, 2009), chcielibyśmy doprecyzować nasze rozumienie tego terminu w omawianym kontekście.

2. Pojęcie wzniosłości w estetyce

Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że najlepiej dostosowaną do zjawiska demosceny kategorią estetyczną jest Kantowskie piękno. Podstawowa idea, na której opiera się ta kategoria, wskazuje na związek pomiędzy doświadczeniem czysto estetycznym (które rozumiane może być jako jeden z jej składników) i różnego rodzaju doświadczeniami poznawczymi, które ów odbiór estetyczny umożliwiają (czy też współdeterminują). Dobrym przykładem takich współdeterminujących funkcji poznawczych może być osąd, kategoryzacja czy też po prostu wiedza na temat obserwowanego zjawiska. Charakterystyczne dla odbioru dem zakotwiczenie oceny estetycznej w formalnych kategoriach technologicznych stanowi typowy przykład penetracji oceny estetycznej przez czynniki związane z wyższymi funkcjami poznawczymi. Przyjmując tę perspektywę, moglibyśmy powiedzieć, że odbiorca dema uznaje je za piękne, ponieważ zdaje sobie sprawę z ograniczeń, możliwości i dotychczasowej historii technologii, która za powstaniem tego dema stoi. Rozwiązanie to ma jednakże przynajmniej jedną poważną wadę. Otóż powoływanie się na kategorię „piękna” (nawet jeśli jest ono zapośredniczone czy zrelatywizowane do wiedzy) źle przystaje do rzeczywistych reakcji i ocen odbiorców dem, które obserwować można w demoscenowym dyskursie¹⁰. Okazuje się bowiem, że wyrażając swój podziw, odbiorcy dem nie nazywają ich wcale „pięknymi”, ale raczej „niesamowitymi”, „szokującymi” czy „przełomowymi”¹¹. Język, jakim posługują się odbiorcy dem, nie musi być, rzecz jasna, uznany za argument rozstrzygający za typem przeżycia

¹⁰ W szczególności w dyskusjach na stronach Pouet i Demozoo, jak również w poświęconych demoscenie magazynach dyskowych. Zob. choćby dyskusję nad demem *Elevated* omawianym w dalszej części artykułu: <http://www.pouet.net/prod.php?which=52938> [dostęp 15.08.2017].

¹¹ Dobrym tego przykładem jest choćby następująca wypowiedź ze strony Slashdot.org: „Second Reality autorstwa Future Crew – odlotowe, niesamowite, niewiarygodne, niemożliwe [oryg. *Awesome, Mindblowing, Unbelievable, Impossible*]. To niektóre słowa użyte do opisanie, czym jest ten kawałek kodu wykonany przez demoscenowych bogów z Future Crew”, Derek Glidden, *Slashdot's Top 10 Hacks of All Time*, <https://slashdot.org/story/99/12/13/0943241/slashdots-top-10-hacks-of-all-time> [dostęp 15.08.2017].

estetycznego, stanowi jednak dobrą wskazówkę heurystyczną – okazuje się bowiem, że określenia używane przez wielbicieli dem o wiele lepiej pasują do innej kategorii estetycznej, a mianowicie do kategorii „wzniosłości”.

Aby ocenić zasadność stosowania kategorii wzniosłości do dem, należy najpierw pokrótce omówić charakterystykę tego pojęcia filozoficznego. Jak się powszechnie uważa, wzniosłość (ang. *sublime*) jest drugą, obok „piękna”, centralną kategorią estetyczną. Rozróżnienie to jest o tyle istotne, że definicje wzniosłości były często podawane w opozycji do definicji pojęcia piękna (robi tak choćby Kant). Co ciekawe, mimo iż obecnie badacze doceniają wagę tej kategorii dla estetyki, była ona przez wiele lat zupełnie niezauważona. W szczególności, w odróżnieniu od pojęcia „piękna” wzniosłość nie posiada dobrze osadzonego w dyskursie potocznego odpowiednika, za którego eksplikację mogłyby potem uchodzić poszczególne konstrukcje teoretyczne. Mimo iż względnie jasna definicja wzniosłości była przypisywana już Longinusowi¹², kategoria ta czekać musiała aż do XVI w., aby zostać ponownie odkryta dla filozofii¹³. Można wyróżnić przynajmniej trzy powody takiego stanu rzeczy. Pierwszym z nich jest wspomniana nieobecność pojęcia wzniosłości w języku potocznym (przynajmniej w stopniu, w jakim charakteryzuje to pojęcie piękna). Po drugie, ponownie w kontraście do pojęcia piękna, wzniosłość bywała przez badaczy znacznie rzadziej hipostazowana – skupiano się raczej na psychologicznym sposobie jej przeżywania niż na cechach artefaktów, które ją wywołują. Widać to wyraźnie w użyciu słowa „wzniosłość” – w odróżnieniu od słowa „piękno” prawie nigdy nie odnosi się ono do przedmiotów, które oceniamy, ale do naszej reakcji na te przedmioty. Rezultatem tego była znacznie mniejsza filozoficzna presja na odkrycie charakterystyki wszystkich rzeczy, które uczucie wzniosłości wywołują. Po trzecie, jak zauważa Robert Doran, wzniosłość była początkowo traktowana jako cecha specyficzna dla retoryki (i to na dodatek w wydaniu starożytnych)¹⁴. Na szczęście, niezależnie od tych historycznych trudności pojęcie „wzniosłości” okazuje się pojęciem względnie jasnym, a jego – wskazana przez Longinusa – istota nie została przez późniejszych badaczy zakwestionowana, a jedynie doprecyzowana.

Jak zatem należy wzniosłość rozumieć? Aby pojęcie to dobrze uchwycić, najlepiej zacząć od wytknięcia dwóch nieporozumień, które wokół niego narosły. Pierwsze z nich bierze się z powiązania pojęcia wzniosłości z doświadczaniem wielkości. Związek ten jest dość silny i można go wyraźnie dostrzec

¹² Pseudo-Longinos, *Peri hypsos (O wzniosłości)*, [w:] *Trzy poetyki klasyczne*, tłum. Tadeusz Sinko, BN II 57, Wrocław 1951.

¹³ Robert Doran, *The theory of the sublime from Longinus to Kant*, Cambridge 2015.

¹⁴ Zob. *ibidem*.

już u Longinusa. Jest też mocno zakorzeniony w zbiorowej wyobraźni kultury zachodniej poprzez romantyczne reprezentacje szczytów górskich (np. malarstwo Caspara Davida Friedricha) czy potęgi żywiołów (np. poezja Mickiewicza lub Słowackiego). Drugim nieporozumieniem jest związek wzniosłości z naturą, powiązany także z doświadczeniem wielkości. Dla wielu badaczy paradygmatycznym przypadkiem doświadczenia wzniosłości jest wrażenie, jakie wywiera na obserwatorach ogrom natury – na przykład wspomniana kontemplacja górskiego widoku. Nie potrzeba chyba dodawać, że przyjęcie tej perspektywy uniemożliwia zastosowanie kategorii wzniosłości do demosceny (przynajmniej w literalny sposób). Dema nie są wytworami natury, a wielu z nich nie sposób opisać w kategoriach ogromu czy potęgi¹⁵. Stosowalnej do demosceny kategorii „wzniosłości” na próżno byłoby szukać u Longinusa czy Burke’a. Podobnie jest w przypadku estetyki Kanta.

Jak wspomnieliśmy, Kant wyraźnie przeciwstawia wzniosłość pięknu, tę drugą opierając głównie na odczuciu przyjemności (pozbawionej chęci posiadania). Takie przeciwstawienie sugeruje oparcie wzniosłości na innych odczuciach (np. przestachu czy obrzydzeniu). Jest to rozwiązanie narzucające się na tyle, że część badaczy rzeczywiście szła w tę stronę (lub też interpretowała Kanta w podobny sposób). Definicja, którą przyjmuje Kant¹⁶ jest jednak prostsza – ma to być uczucie intelektualnej wyższości nad naturą. Nasz paradygmatyczny obserwator góry czuje nad nią wyższość, ponieważ, choć przytłacza go ona swoim ogromem, jest on ją w stanie pojąć i skategoryzować – objąć swoim umysłem. Wygląda zatem na to, że nie uda się nam uniknąć odwołania do wielkości. A co z drugim problemem, to znaczy ograniczeniem kategorii wzniosłości do natury?

Mimo iż podana powyżej Kantowska definicja wzniosłości powołuje się wprost na naturę, to Kantowska kategoria „wzniosłości” wydaje się wykraczać poza to, co naturalne. Przedstawiając swoją teorię, Kant przywołuje bowiem głównie przykłady z dziedziny technologii – piramidy egipskie i bazylikę św. Piotra w Rzymie. Głębsza analiza sposobu, w jaki Kant rozumie wspomniane przykłady, utrudnia jednakże „technologiczną” interpretację wzniosłości w jego ujęciu¹⁷. Pojawiające się podczas obserwacji piramid i bazyliki poczucie wyższości intelektualnej dotyczy, zdaniem Kanta, odczucia zwycięstwa nad naturalnymi

¹⁵ Można to zrobić w niektórych przypadkach dem, które w celowy sposób ilościowo przekraczają wszystkie dotychczasowe osiągnięcia informatyczne (np. największy poruszający się *sprite*, największa ilość wielokątów w obiekcie, *etc.*).

¹⁶ Kant rozróżnia dwa główne typy wzniosłości – w artykule piszemy jedynie o tzw. wzniosłości matematycznej.

¹⁷ Nie jest to jednakże pozbawione kontrowersji, zob. Uygur Abaci, *Kant's Justified Dismissal of Artistic Sublimity*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” 2008,

władzami percepcji, które zawodzą nas, nie mogąc w żaden sposób objąć obserwowanego obiektu. Obiektu, który jest mimo to bez problemu obejmowany i postrzegany władzą umysłu. Nie piramidy i bazylika są zatem bodźcem wywołującym odczucie wzniosłości, ale napięcie pomiędzy naszymi naturalnymi władzami poznawczymi – przyjemność czerpiemy z tego, że rozum zwycięża nad niższymi (choć nadal naturalnymi) władzami poznawczymi, takimi jak percepcja czy wyobraźnia.

Proponowane przez Kanta ujęcie wzniosłości nie rozwiązuje naszych problemów, stanowi ono jednak znaczący krok w stronę takiego rozumienia tego pojęcia, które będzie stosowalne do demosceny. Zauważmy bowiem, że w sytuacjach opisywanych przez Kanta obserwator może delektować się podwójnym zwycięstwem – rozum jest bowiem nie tylko funkcją, która pozwala nam obiekty te postrzec, ale i twórcą tych artefaktów. Jest to zatem triumf podwójny – rozum był bowiem w stanie stworzyć coś, czego percepcja nie potrafi objąć. Brakujący element układanki odnajdziemy u Davida Nye’a, który zauważa, że w pewnym momencie rozwoju cywilizacji następuje w tym kontekście swoiste przesunięcie i bodźcem wywołującym odczucie wzniosłości staje się coraz częściej technologia, a nie tylko natura¹⁸. Obok wodospadów i szczytów górskich zaczęły nas zachwycać także wielkie konstrukcje i wynalazki, a zmiana ta przybrała na sile w XIX w., a więc wkrótce po śmierci Kanta. Niemniej, jeśli tylko przyjmiemy, że odczucie wyższości może towarzyszyć również wytworom technologii, to Kantowskie pojęcie wzniosłości daje się nadal uratować, dzięki niewielkiej korekcie definicji. Wystarczy bowiem przyjąć, że wzniosłość oznacza po prostu radość z triumfu rozumu nad jego otoczeniem, nad środowiskiem, w którym funkcjonuje, niezależnie od tego, czy jest to otoczenie naturalne, czy nie. Zresztą często mamy do czynienia z nakładaniem się na siebie bodźców naturalnych i sztucznych – wytworzonych przez ludzi. Dobrym przykładem w tym kontekście jest omawiana przez Nye’a elektryczna iluminacja wodospadu Niagara, która stanowi swoiste połączenie cudu natury (pomnika przyrody) i cudu techniki (elektryfikacji)¹⁹.

Wydaje się, podążając za rozumowaniem Nye’a, że dziewiętnastowieczne przejawy technologicznej wzniosłości umacniały w odbiorcach wiarę w zdolność człowieka do odnoszenia takiego właśnie triumfu rozumu²⁰. Wielkie przedsięwzięcia budowlane i inżynieryjne tego okresu, takie jak budowa Kanału

66 (3), s. 237–251; Robert R. Clewis, *A Case for Kantian Artistic Sublimity: A Response to Abaci*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” 2010, 68 (2), s. 167–170.

¹⁸ Zob. David E. Nye, *American Technological Sublime*, Cambridge, MA 1994.

¹⁹ Przeprowadzona po raz pierwszy w 1879 r.

²⁰ Por. D.E. Nye, *op. cit.*, s. 295.

Sueskiego czy Pierwszej Kolei Transkontynentalnej w Stanach Zjednoczonych, stanowiły w oczach współczesnych dowód potęgi ludzkiego umysłu, czego odbicie możemy znaleźć w pochodzącej z tego okresu twórczości literackiej Juliusza Verne'a. Były tym samym realizacją – opisywanej przez Mikaela Hårda i Andrew Jamisona w kontekście motywacji stojącej za postępem technologicznym – kategorii *hubris*, czyli „absolutnej wręcz woli władzy nad naturą i potrzeby przekroczenia jej ograniczeń”²¹. Coraz to nowsze wynalazki, od maszyny parowej do silnika spalinowego, od telegrafu do telefonu, wzbudzały potrzebę ciągłej nowości, a także wzmacniały doświadczenie postępu i umacniały przekonanie o słuszności tego rodzaju – pozbawionej perspektywy krytycznej – wizji rozwoju techniki. Owo Heglowskie rozumienie postępu jest istotnym elementem logiki stojącej za doświadczeniem technologicznej wzniosłości, która niejako narzuca, aby każdy nowy bodziec prześcignął poprzedni. Technologiczna wzniosłość jest bowiem uwarunkowana historycznie. Przykładowo nowojorski Woolworth Building, jeden z pierwszych wieżowców w historii, nie zachwyca już dzisiaj tak samo jak kiedyś, gdyż dawno stracił miano najwyższego budynku na świecie. Niemniej ponad sto lat temu górował nad Manhattanem, tak jak obecnie – prawie trzykrotnie wyższy – Burdż Chalifa wznosi się nad Dubajem.

Przykład inżynierii budowlanej nie oddaje jednak tempa przemian horyzontu oczekiwań, które zachodzi na związanym z demosceną rynku technologii obliczeniowych. Ekonomicznie uwarunkowane oczekiwanie ciągłego przekraczania granic aktualnych możliwości sprzętowych najlepiej chyba ilustruje prawo Moore'a mówiące o podwajającej się co 24 miesiące liczbie tranzystorów w procesorach²². Platformy sprzętowe (*hardware*), z których korzystają twórcy demoscenowi, podlegają bardzo szybkiej wymianie – Commodore 64 ustąpiło Amidze, która z kolei została zastąpiona przez coraz to nowsze generacje komputerów osobistych (PC). Jednak doświadczenie technologicznej wzniosłości w kontekście twórczości demoscenowej nie sprowadza się tylko do wykorzystania najnowszych osiągnięć techniki, ale – być może przede wszystkim – zasada się na sposobie wykorzystania tych narzędzi, czego dowodem są wciąż powstające produkcje na Commodore 64 czy Amigę. Paradymatycznym przykładem odczucia, które towarzyszy odbiorcom dema, jest wrażenie, że przekroczona została granica możliwości sprzętowych – zrobiono coś, co wydaje się przekraczać ograniczenia materii. Jednocześnie zrobiono to dzięki wysiłkowi umysłu, co przywołuje na myśl obserwację Kanta. Odczuwana przez odbiorców dem

²¹ Mikael Hård, Andrew Jamison, *Hubris and Hybrids: A Cultural History of Technology and Sciences*, New York 2005, s. 2.

²² Więcej na ten temat: Paweł Grabarczyk, *Brzemień złotego wieku demosceny*, „Ha!art” 2014, 47 (3), s. 47.

wzniosłość może zatem zostać opisana jako poczucie wyższości oprogramowania nad sprzętem, *software* nad *hardware*, myśli nad materią. Tak rozumiana wzniosłość może być bez kłopotu stosowana do wytworów technologii i przestaje być bezpośrednio uzależniona od kategorii ogromu czy wielkości. Niewielkie dema (np. 4K) nie muszą prezentować ogromu w żadnym, nawet metaforycznym sensie, by stanowić jednocześnie spektakularny triumf rozumu nad sprzętem.

3. Technologiczna wzniosłość w *Elevated*

Dobrym przykładem dema, które łączy opisane wcześniej tendencje, jest *Elevated*. Produkcja ta, stworzona przez programistów Iñigo „iq” Quileza i Rune’a L. H. „Mentora” Stubbe’a oraz muzyka Christiana „Puryxa” Rønde’a, została zaprezentowana po raz pierwszy podczas *demo party* Breakpoint, gdzie zdobyła pierwsze miejsce w kategorii „PC 4K Intro”²³. Spotkała się także z wielkim uznaniem społeczności i stała się jednym z najpopularniejszych dem w historii²⁴, rozpoznawalnym także poza środowiskiem demosceny. Jeśli spojrzeć na *Elevated* okiem laika, to stanowi ono jedynie widowiskową reprezentację górzystego, ośnieżonego krajobrazu. Wprawdzie sposób prezentacji ukazwanej scenerii opiera się na zabiegach znanych z medium filmowego, które mają wzbudzić wrażenie majestatyczności, to przesadą byłoby powołanie się na kategorię wzniosłości. Wirtualna kamera panoramuje z lotu ptaka masyw górski, tworząc obrazy przywołujące na myśl pierwsze sceny *Władcy Pierścieni: Dwie Wieże* (*The Lord of the Rings: The Two Towers*, reż. Peter Jackson, 2002) bądź wiele innych kinowych sekwencji otwierających, w których zastosowano ujęcia z helikoptera. Zresztą sami twórcy przyznają, że dążyli do wykreowania możliwie realistycznego wrażenia ujęcia filmowego rodem z lat 70. XX w., a więc epoki anamorficznych kamer 70 mm. Zadbano nie tylko o odpowiednie oświetlenie, które symuluje wykorzystanie taśmy filmowej, ale także drobne drgania, które mają sugerować pracę operatora (tj. kamera z ręki). Stronę wizualną uzupełnia ścieżka dźwiękowa, gdyż najpierw słyszymy jakby świst wiatru, aby następnie przejść do dość patetycznego utworu, choć w zdecydowanie demoscenowej, elektronicznej aranżacji, o czym przypominają także pojawiające się na niebie – w rytm muzyki – białe smugi. W czasie trwania dema zimowa

²³ Kategoria „PC 4K Intro” obejmuje dema przeznaczone na platformę PC, których plik wykonywalny nie może zawierać więcej niż 4kB danych. Zob. M. Reunanen, *op. cit.*

²⁴ Zob. statystyki popularności wpisów w jednym z dwóch czołowych archiwów demoscenowych Pouet (<http://www.pouet.net/prodlist.php?order=views>).

scenografia ulega transformacji i obserwujemy swego rodzaju przyspieszony proces wegetacji, podczas którego wcześniej wymarzone zbocza pokrywają się zielenią. Całość domyka się typowo filmową sekwencją zamykającą, w której ekran wyciemnia się w trakcie powolnego odjazdu kamery. Całości nie można odmówić spektakularności, w końcu nawiązuje do poetyki filmowego blockbustera, która opiera się na tworzeniu zdumiewającego widowiska. Będące inspiracją widowiska filmowe także korzystają z wielu innowacji technicznych (np. nowych obiektywów w latach 70. XX w. czy nowatorskich efektów generowanych komputerowo [CGI] w przypadku wspomnianej trylogii *Władcy Pierścieni*). Niektórzy filmoznawcy podejmują nawet w tym kontekście problematykę technologicznej wzniosłości²⁵. Co jednak decyduje o doświadczeniu wzniosłości w przypadku omawianego dema?

Elevated nie cechuje – specyficzna skądinąd dla innych nurtów poetyki demoscenowej – złożoność wizualna oparta na rozbudowanej kompozycji, prezentującej dużą ilość dynamicznie przemieszczających się cząsteczek (*particles*), często oświetlonych wieloma źródłami światła. Dema takie stawiają przed nami, jak powiedziałby Marcin Składanek, „percepcyjne wyzwanie złożoności”²⁶. W przypadku *Elevated* nie mamy do czynienia z tego rodzaju złożonością, a przynajmniej nie w warstwie audiowizualnej. Technologiczna wzniosłość wynika tutaj pośrednio z emergentnych własności dema jako formy sztuki generatywnej, opartej na obliczeniowych możliwościach technologii komputerowej. Kieruje nas to w stronę kategorii obliczeniowej wzniosłości, która, jak zauważa Składanek,

rodzi się [...] z napięcia pomiędzy możliwością symulowania i doświadczenia dynamiki złożonego systemu a niezdolnością całkowitego zrozumienia procedur rządzących działaniami przez niego podejmowanymi, co zmusza nas do porzucenia pełnej kontroli nad nimi²⁷.

Innymi słowy, demo wymaga przetworzenia niewyobrażalnych dla ludzkiego mózgu ilości danych. Wydaje się jednak, że bezpośrednim bodźcem dla doświadczenia wzniosłości także w tym wypadku jest triumf rozumu, który potrafi wykorzystać wspomniane możliwości obliczeniowe sprzętu do realizacji własnych celów.

²⁵ Więcej o efektach specjalnych i wzniosłości w kinie zob. Greg Tuck, *When more is less: CGI, spectacle and the capitalist sublime*, „Science Fiction Film & Television” 2008, 1.2, s. 249–273.

²⁶ Por. Marcin Składanek, *Sztuka generatywna. Metoda i praktyki*, Łódź 2017, s. 128.

²⁷ *Ibidem*, s. 151.

Zdaniem Michała Staniszewskiego z grupy demoscenowej Plastic, *Elevated* stanowi bezprecedensowe osiągnięcie w zakresie sposobu rysowania proceduralnie generowanych terenów²⁸. Nawiasem mówiąc, osiągnięte w produkcji efekty zrobiły wrażenie nie tylko na demoscenie, gdyż studio Pixar zatrudniło Quilaza do stworzenia krajobrazów w oskarowej animacji *Merida Waleczna* (*Brave*, reż. Mark Andrews, Brenda Chapman, 2012). Sukces realizatorów wynikał z nowatorskiego zaimplementowania techniki tak zwanego raymarchingu, która pozwala na tworzenie trójwymiarowych fraktali w czasie rzeczywistym, a co za tym idzie, umożliwia obrazowanie bardzo złożonego krajobrazu. Choć próby wykorzystania tej techniki w produkcjach demoscenowych miały miejsce już wcześniej²⁹, to dopiero rozwiązania zastosowane w *Elevated* spopularyzowały raymarching na tyle, że zapoczątkowały trwający do dzisiaj trend w estetyce intro. Kiedy zestawimy omawiane demo z jego protoplastami, takimi jak *Ixaleno* (RGBA, 2008) czy *Himalaya* (TBC, 2008), to nawet nie będąc ekspertami, bez trudu dostrzeżemy różnicę w precyzji odwzorowania. Można zatem powiedzieć, że demo to stanowiło wyjątkowy popis maestrii programistów, którzy dokonali niezwykle realistycznej, jak na możliwości ówczesnej technologii, symulacji naturalnego pejzażu. Dodatkowym wyczynem było zmieszczenie całego kodu dema w zaledwie 4kB danych, a więc w najmniejszej – i co za tym idzie, także najtrudniejszej do zrealizowania – kategorii stosowanej na konkursach demoscenowych. Nic dziwnego, że odbiorcy określali *Elevated* jako „wydarzenie na skalę dziejową” (*History made right here*), „niewiarygodne” (*Beyond belief!*) czy wręcz „boskie” (*This is godlike*)³⁰.

Warto jednak na koniec dodać, że doceniano nie tylko stronę techniczną dema, która była bodźcem dla doświadczenia technologicznej wzniosłości, ale także dopracowaną formalnie stronę reprezentacyjną, która przyczyniła się do popularności *Elevated* i odróżniała je od innych, zbliżonych technicznie produkcji. Wydaje się, że tak jak w przypadku spektakularnych iluminacji, gdzie elektryczność jest niewidoczna dla widza i nośnikiem wzniosłości tej technologii jest światło³¹, tak w przypadku demosceny – choć sam kod jest niewidoczny, to nośnikiem wzniosłości dema jest jego strona przedstawiająca. Takiej interpretacji sprzyja fakt, że powszechną praktyką jest nieupublicznianie kodu dema.

²⁸ Wywiad z Autorami, 07.10.2016.

²⁹ Sam „iq” podejmował tego rodzaju eksperymenty od 2002 r. Zob. Iñigo „iq” Quilez, *Behind Elevated*, Function 2009, <http://iquilezles.org/www/material/function2009/function2009.pdf> [dostęp 15.08.2017].

³⁰ Cytaty pochodzą z komentarzy pod wpisem: <http://www.pouet.net/prod.php?which=52938> [dostęp 15.08.2017].

³¹ Por. D.E. Nye, *op. cit.*, s. 144.

Twórcy *Elevated* zdecydowali się na ten nietypowy krok w 2016 r., co stanowi kolejny dowód na wyjątkowość tej produkcji i jej znaczenie dla historii i estetyki demosceny.

4. Podsumowanie

Naszym zdaniem twórczość demoscenowa może być interpretowana w kontekście wzniosłości rozumianej jako triumf rozumu nad jego otoczeniem. Bodźcem dla doświadczenia wzniosłości w recepcji dema jest jego warstwa techniczna, choć przejawem owej technologicznej wzniosłości jest warstwa reprezentacyjna produkcji. Jak pisał Leo Marx, doświadczenie technologicznej wzniosłości bierze się z „odurzającego poczucia nieograniczonych możliwości”³², które zdaje się nam oferować – w tym wypadku – technologia komputerowa.

Nie oznacza to, że demoscena jest ogarnięta futurystyczną wizją rozwoju techniki. Dema w swojej warstwie tematycznej często bywają krytyczne, zarówno wobec technologii, jak i kultury. W końcu demoscena ma swoje źródło w scenie crackerskiej i jest na wielu poziomach związana z kulturą hackerską. Niemniej istotną motywacją dla tworzenia dem zdaje się niezmiennie leżące także u podstaw pozytywistycznego ducha innowacji potrzeba pokonywania szeroko rozumianych granic możliwości natury, a co tym idzie dążenie do dominacji myśli nad materią – *hubris*. Niniejszy artykuł stanowił jedynie rozpoznanie jednego z aspektów estetyki demosceny, lecz mamy nadzieję, że okaże się przydatny w dalszych badaniach nad poetyką tej wyjątkowej formy kreatywności z pogranicza kultury nowych mediów, sztuki generatywnej i muzyki elektronicznej.

Bibliografia

- Abaci U., *Kant's Justified Dismissal of Artistic Sublimity*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” 2008, 66 (3).
- Carlsson A., *The Forgotten Pioneers of Creative Hacking and Social Networking – Introducing the Demoscene*, [w:] *Re:live Media Art Histories 2009 conference proceeding*, eds. S. Cubitt, P. Thomas, https://www.mat.ucsb.edu/Publications/burbano_MAH2009.pdf [dostęp 15.08.2017].

³² Leo Marx, *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America*, New York 2000, s. 198.

- Clewis R.R., *A Case for Kantian Artistic Sublimity: A Response to Abaci*, „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” 2010, 68 (2).
- Demoscene research: bibliography*, http://www.kameli.net/demoresearch2/?page_id=4 [dostęp 15.08.2017].
- Doran R., *The theory of the sublime from Longinus to Kant*, Cambridge University Press, Cambridge 2015.
- Glidden D., *Slashdot's Top 10 Hacks of All Time*, <https://slashdot.org/story/99/12/13/0943241/slashdots-top-10-hacks-of-all-time> [dostęp 15.08.2017].
- Grabarczyk P., *Brzemie złotego wieku demosceny*, „Ha!art” 2014, 3 (47).
- Hård M., Jamison A., *Hubris and Hybrids: A Cultural History of Technology and Sciences*, Routledge, New York 2005.
- Heikkilä V.M., *Putting the demoscene in a context*, <http://www.pelulamu.net/countercomplex/putting-the-demoscene-in-a-context/> [dostęp 15.08.2017].
- Maher J., *The Future Was Here: The Commodore Amiga*, The MIT Press, Cambridge, MA 2012.
- Marx L., *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America*, Oxford University Press, New York 1964.
- Nye D.E., *American Technological Sublime*, The MIT Press, Cambridge, MA 1994.
- Pseudo-Longinos, *Peri hypsos (O wzniosłości)*, [w:] *Trzy poetyki klasyczne*, tłum. T. Sinko, BN II 57, Wydawnictwo Zakładu Narodowego imienia Ossolińskich, Wrocław 1951.
- Quilez I., *Behind Elevated*, Function 2009, <http://iquilezles.org/www/material/function2009/function2009.pdf> [dostęp 15.08.2017].
- Reunanen M., *Four Kilobyte Art*, „WiderScreen” 2014, 1–2.
- Reunanen M., Wasiak P., Botz D., *Crack Intros: Piracy, Creativity and Communication*, „International Journal of Communication” 2015, (9).
- Składanek M., *Sztuka generatywna. Metoda i praktyki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2017.
- Tuck G., *When more is less: CGI, spectacle and the capitalist sublime*, „Science Fiction Film & Television” 2008, 1.2.

Andrzej Radomski

BADANIE ŚWIATA OBRAZÓW (NA PRZYKŁADZIE GWIEZDNYCH WOJEN)

Wstęp

Badanie obrazów stało się jednym z najważniejszych przedmiotów refleksji humanistycznej czy różnych dyscyplin społecznych. Żyjemy bowiem w świecie zdominowanym przez obrazy. W zasadzie z różnymi formami obrazowania mieliśmy do czynienia od początku istnienia ludzkich kultur. Ostatnie 500 lat było jednakże okresem panowania pisma, a mówiąc ściślej: kultury druku. Znalazło to także odzwierciedlenie w codziennej praktyce badawczej humanistyki, która koncentrowała się na interpretacji pisma i (jakbyśmy dziś powiedzieli) tekstualnego świata. Temu też celowi była podporządkowana jej teoria i metodologia. Ustalała ona (normatywnie i dyrektywalnie) określone procedury postępowania z tekstami. Co więcej ten tekstualny wzorzec aplikowano do badania kultury audiowizualnej i jej pochodnych – np. nowych mediów.

W XXI w. pojawiło się nowe zjawisko, które jeszcze bardziej postawiło pod znakiem zapytania stosowanie tradycyjnej metodologii do badania obrazów. W literaturze przedmiotu jest ono nazywane problemem: *big data* i nieco mniej znaną kategorią, a mianowicie: *large data*. Dotyczą one wprawdzie wszystkich danych, także tych tekstualnych, lecz mają ważne konsekwencje dla badania szeroko rozumianego świata obrazów – tych współcześnie generowanych, jak i tych dawniejszych, które zostały zdigitalizowane i udostępnione najczęściej w domenie publicznej. Próby badania wielkich kolekcji obrazów (zdjęć, filmów czy grafiki komputerowej) napotkały fundamentalną barierę epistemologiczną, jaką jest niedostosowanie dominującej do tej pory metodologii (przystosowanej do pracy z tekstami, a nie właśnie obrazami), jak i tej zorientowanej, co prawda, medioznawczo, lecz nastawionej na interpretację raczej jednostkowych wytworów różnych praktyk medialnych (ewentualnie niewielkich jej zestawów).

W sukurs tym wszystkim, którzy by chcieli zmierzyć się z ekspansją *big data* w świecie obrazów przychodzą technologie informatyczne i oparta na nich

cyfrowa humanistyka. Szczególnie interesującym zagadnieniem jest możliwość stosowania określonych technologii informatycznych do analizy wytworów praktyki artystycznej – na przykład do dzieł sztuki filmowej. Pokażemy to na konkretnym przykładzie. Przedmiotem badania będzie jedna z najbardziej znanych serii filmowych w historii kina, a mianowicie: *Gwiezdne wojny*. Oczywiście badaniu będzie podlegać (na użytek tego niewielkiego artykułu) drobny tylko aspekt wspomnianego cyklu filmowego.

Narzędzia i metody

Do penetracji świata obrazów służą dwa podstawowe rodzaje oprogramowania: 1) aplikacje, które same rozpoznają określone cechy obrazów (sztuczna inteligencja) oraz 2) aplikacje służące do analizy określonych cech obrazów – ze zbioru danych, które ściągamy z sieci bądź dodajemy z własnych zasobów. Przykładem pierwszego rodzaju może być dobrze wszystkim znana usługa: grafika Google. Za pomocą odpowiednich algorytmów aplikacja ta pozwala nam zestawzić kolekcję obrazów bądź grafik ze względu na określoną ich cechę. Dla przykładu, wpisując w okno wyszukiwarki (Google grafika, oczywiście) kategorię, powiedzmy Masajowie, otrzymujemy duży zbiór obrazów przedstawiający kobiety i mężczyzn w strojach tradycyjnie kwalifikowanych jako odpowiadające ubiorowi przedstawicieli tego afrykańskiego plemienia. Jednakże możemy iść dalej i pytać o cechy tych obrazów. Do tego służą już programy z drugiej tu wyróżnionej grupy.

Takim programem jest np. ImagePlot¹ stworzony przez zespół Lva Manovicha, rosyjskiego artysty i informatyka pracującego w USA. Grupa rozpoczęła działalność w roku 2007 w Uniwersytecie Kalifornijskim w San Diego w ramach projektu Software Studies Initiative². Punktem wyjścia dla jej działalności była konstatacja, że współcześnie nasza produkcja kulturalna ma charakter cyfrowych danych, które coraz częściej także przejawiają się w formie *big data*. Do badania tego świata nie nadają się tradycyjne metody. Jako metodologia właśnie,

¹ Jest ono dostępne na licencji CC (czyli darmowe) i można je ściągnąć ze strony projektu, czyli: Software Studies Initiative.

² Lev Manovich pisze, że projekt Software Studies Initiative składa się z dwóch powiązanych ze sobą modułów: 1) badanie oprogramowania i jego użycia we współczesnych społeczeństwach za pomocą metod humanistycznych, 2) studiowanie procesów kulturowych przy użyciu technologii informatycznych, Lev Manovich, *How to Follow Software Users*, <http://manovich.net/index.php/projects/how-to-follow-software-users>, s. 2 [dostęp 11.07.2015].

analityka kulturowa (jak ją nazywa Manovich) oferuje nowy paradygmat analizy i wizualizacji informacji (*data-image*)³. Zasadnicze elementy tego nowego podejścia polegają na: 1) wykorzystywaniu do analizy i kwantyfikacji danych metod statystycznych, graficznej prezentacji i wizualizacji, wizualizacji stosowanej w naukach ścisłych i komputerowej symulacji, 2) badaniu i wizualizacji globalnej dynamiki i przepływu kulturowych form, idei i zmian, które zachodzą w wielkiej skali (*big data*), 3) używaniu bardzo dużych zestawów danych dostępnych na bieżąco w sieci i w cyfrowej formie, 4) koncentrowaniu uwagi na wizualnych i interaktywnych mediach⁴.

Lev Manovich zauważa, że dostęp do świata cyfrowych danych (zarówno tych teraźniejszych, jak i historycznych, które zostały zdigitalizowane) mogą zapewnić tylko cyfrowe narzędzia. I nie chodzi tu tylko o samo pozyskiwanie informacji, lecz przede wszystkim o ich dalszą obróbkę i prezentację⁵.

Oprogramowanie stworzone przez zespół Manovicha jest przykładem takiego, nowego podejścia do badań cyfrowych zasobów. Wspomniany ImagePlot służy do badania i porównywania dużych zasobów obrazów – w różnych formach. Może też być zastosowany do badania filmów po uprzedniej konwersji danego dzieła na format plików jpg. W szczególności ImagePlot pozwala na przebadanie obrazów (zdjęć czy filmów) pod kątem dominujących w nich takich atrybutów, jak: jasność, nasycenie kolorów i odcienie barw, a także kształt. Jak bowiem zauważa Manovich, w kulturze, jak to określa, *software*, nie mamy już do czynienia z dokumentami, dziełami, wiadomościami czy nagraniami w dwudziestowiecznym tego słowa znaczeniu, tylko ze zbiorami, których znaczenie i „istota” może być odkryta przez przebadanie ich struktury i zawartości (i to w wielkiej skali, a nie na jakiejś tylko niewielkiej próbie) oraz w interakcji z użytkownikami⁶.

Za pomocą ImagePlot możemy: 1) zaprezentować na slajdzie zestaw fotografii (bądź klatek filmowych), 2) dokonać ich analizy, 3) pokazać na osi współrzędnych X–Y wyniki analizy. Następnie możemy je ze sobą porównywać poprzez zestawienie określonych slajdów i poprzez odpowiednie miary liczbowe.

³ Tara Zepel, *Cultural Analytics at Work: The 2008 U. S. Presidential Online Video Ads*, http://softwarestudies.com/cultural_analytics/VideoVortex2_Zepel_COLOR.pdf, s. 4 [dostęp 30.06.2015].

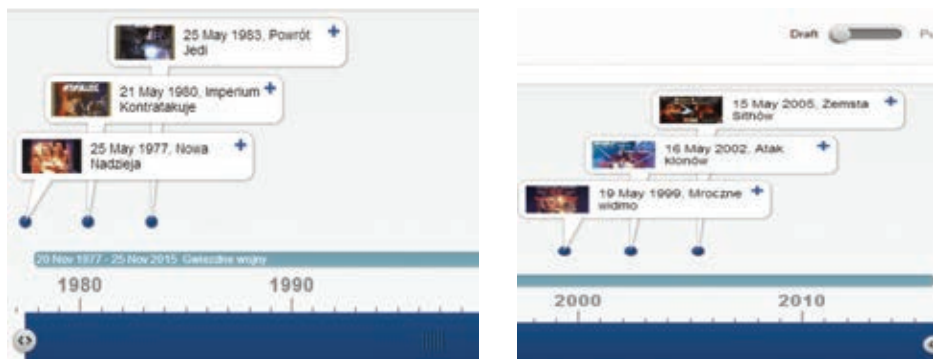
⁴ *Ibidem*, s. 5.

⁵ Lev Manovich, *Media After Software*, „Journal of Visual Culture” 2013, no. 5, <http://vcu.sagepub.com/content/12/1/30>, s. 31 [dostęp 30.06.2015].

⁶ L. Manovich, *How to...*, s. 2–3 [dostęp 11.07.2015].

Analiza *Gwiezdnych wojen*

Seria filmowa *Gwiezdne wojny* (*Star Wars*) ma już długą tradycję. Pierwszy film z tego cyklu wszedł na ekrany kin w roku 1977 (*Nowa nadzieja* [*Star Wars: Episode VII – A New Hope*], reż. George Lucas), a ostatni w roku 2015 (*Przebudzenie mocy* [*Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*], reż. J.J. Abrams)⁷. W sumie części jest siedem. W międzyczasie powstały niezliczone komiksy, seriale telewizyjne, filmy animowane, gry komputerowe, książki i audycje radiowe nawiązujące do kinowego kanonu *Gwiezdnych wojen* (fabuły, postaci itp.). Saga doczekała się także mnóstwa interpretacji naukowych, publicystycznych, a nawet o charakterze politycznym. W sumie *Gwiezdne wojny*, przez prawie 40 ostatnich lat, stały się jednym z najważniejszych elementów popkultury.



Jak we wstępie zaznaczyłem, przedmiotem interpretacji były obrazy – ich określone cechy. Do analizy zostało wybranych sześć filmów z serii. Każdy z filmów został przekonwertowany do plików jpg (zdjęcia) za pomocą programu Free Video to JPG Converter. Następnie zostało przeprowadzone właściwie badanie już za pomocą programu ImagePlot. Składało się ono z dwóch etapów: 1) zmierzenie interesujących nas wartości, 2) wizualizacja przeprowadzonej przez program analizy. Ostatnim krokiem była analiza porównawcza otrzymanych wyników. Zbadano trzy parametry klatek filmowych *Gwiezdnych wojen*: jasność obrazów, nasycenie kolorami poszczególnych obrazów oraz odcienie kolorów. W teorii obrazów są to trzy podstawowe wartości.

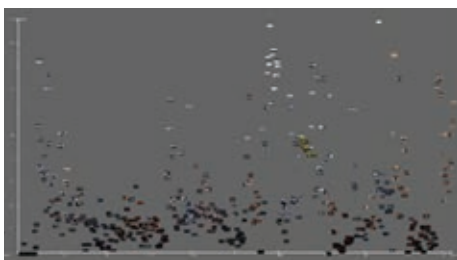
⁷ Polska premiera *Przebudzenia mocy* została zaplanowana na 18 XII 2015 i z tego też względu film ten nie zostanie uwzględniony w niniejszym artykule.

W przypadku *Gwiezdnych wojen* podstawowym pytaniem było: czy i w jakim kierunku zmieniały się trzy wspomniane przed „chwilą” wartości? Różnica między pierwszym a ostatnim filmem w serii wynosi 38 lat. To dużo, jeśli chodzi o historię kina. Zatem można (w przypadku analizy porównawczej) szukać jakichś określonych trendów. Wszystkie filmy związane są z tą samą osobą, czyli Georgem Lucasem – najpierw jako reżyserem (pierwszy film z serii), a później producentem pozostałych części. Jest to więc także pytanie o ewentualną zmianę stylu filmowego tego twórcy na przestrzeni kilkudziesięciu lat.

Poniższa tabela przedstawia uzyskane wyniki pomiaru w skali punktowej od 0 do 255. Analizie poddano zdigitalizowane wersje premierowe trylogii. Filmy zostały uszeregowane w kolejności premiery – czyli od najstarszego do najnowszego.

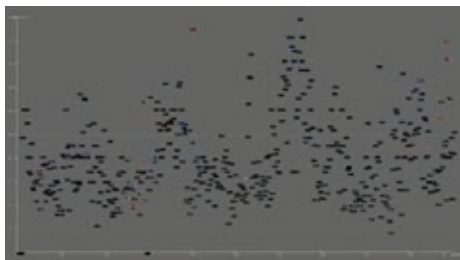
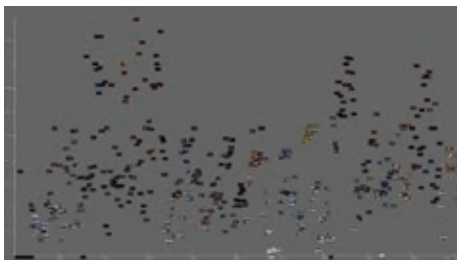
Film	Jasność	Nasycenie kolorów	Odcienie barw
<i>Nowa nadzieja</i>	0–75 punktów	20–127 punktów	23–161 punktów
<i>Imperium kontratakuje</i> (<i>Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back</i> , 1980)	20–170 punktów	21–98 punktów	40–150 punktów
<i>Powrót Jedi</i> (<i>Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi</i> , 1983)	0–50 punktów	40–160 punktów	10–145 punktów
<i>Mroczne widmo</i> (<i>Star Wars: Episode I – The Phantom Menace</i> , 1999)	20–180 punktów	25–160 punktów	10–190 punktów
<i>Atak klonów</i> (<i>Star Wars: Episode II – Attack of the Clones</i> , 2003)	0–230 punktów	0–211 punktów	0–207 punktów
<i>Zemsta Sithów</i> (<i>Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith</i> , 2005)	0–180 punktów	0–200 punktów	10–190 punktów

Z uzyskanych pomiarów widać, że istnieje pewna tendencja polegająca na wzroście wartości trzech interesujących tu nas parametrów w grupie trzech filmów, które na ekrany kin weszły w latach 1999–2005. Można to zobaczyć na wizualizacji, która była drugim krokiem badania. Zdecydowanie największe wartości wspomnianych parametrów występują w *Ataku Klonów*, najmniejsze z kolei w *Powrocie Jedi*. Doskonale to widać, jeśli te dwa filmy skonstrastujemy ze sobą:

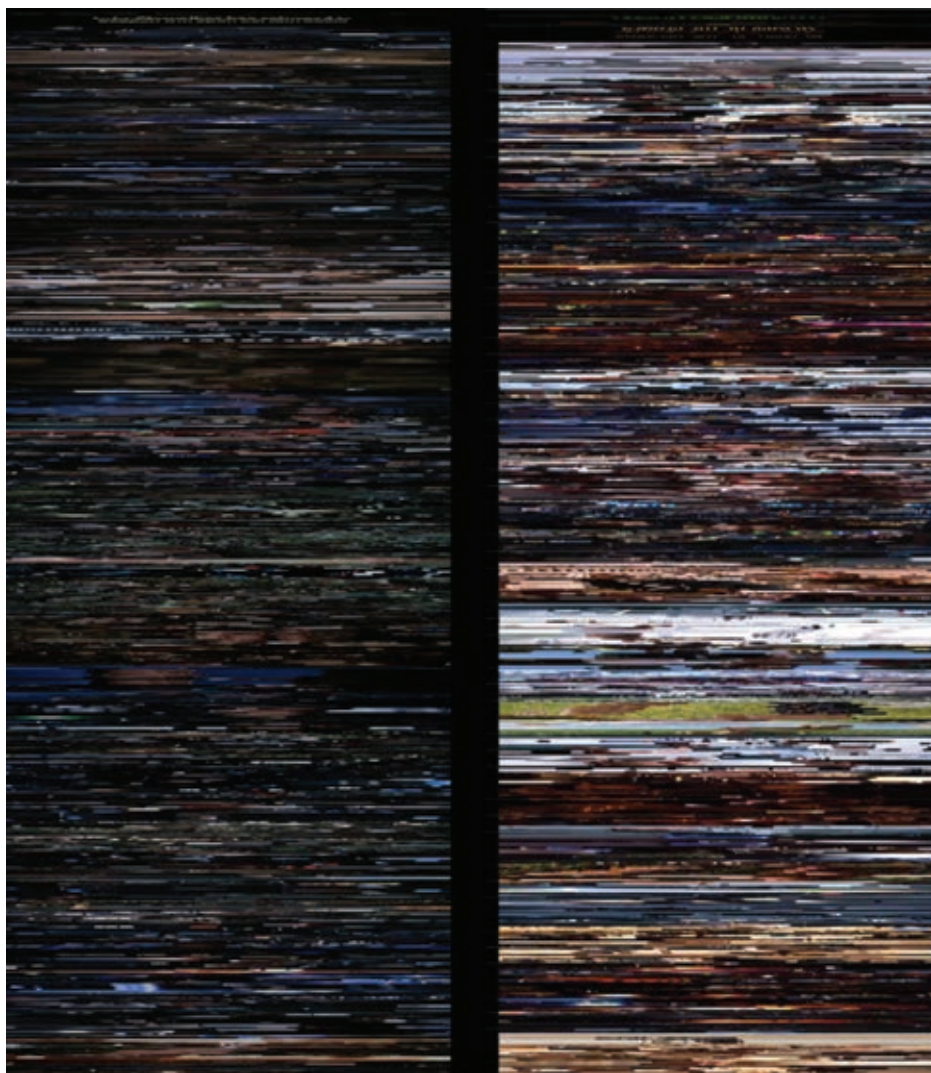
*Powrót Jedi**Atak Klonów*

W przypadku *Powrotu Jedi* widzimy, że praktycznie przez cały film dominują ciemne barwy. W *Ataku Klonów* ciemniejsze klatki przeplatają się z bardzo jasnymi, wręcz sięgającymi najwyższych wartości. Jasne kolory stanowią tu prawie 1/4 wszystkich obrazów.

Weźmy teraz nasycenie kolorów. W obydwu filmach wygląda to następująco:

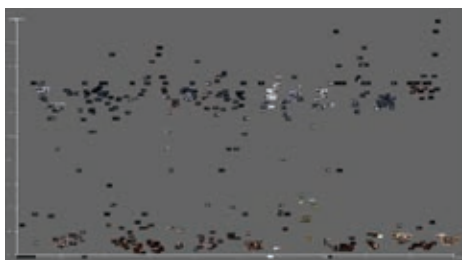
*Powrót Jedi**Atak Klonów*

Nasycenie kolorów jest również większe w filmie *Atak Klonów*, chociaż różnica nie jest tak duża jak w przypadku pierwszej wartości. Kolory w *Ataku Klonów* są żywsze, co może być bardziej widoczne, gdy pokażemy je na jeszcze innej wizualizacji:

*Powrót Jedi**Atak Klonów*

Widzimy w powyższym zestawieniu, że w *Powrocie Jedi* mamy właściwie przez cały film do czynienia z mniejszym nasyceniem kolorów. W przypadku *Ataku Klonów* sekwencje z mniejszym nasyceniem przeplatają się ze stosunkowo dużym. Widać to szczególnie w drugiej części filmu.

Na koniec pozostały nam odcienie barw. I znowu jest ich zdecydowanie więcej w *Ataku Klonów*, co pokazuje nam ostatnia wizualizacja:

*Atak Klonów**Powrót Jedi*

W tym przypadku widzimy, że w *Ataku Klonów* mamy więcej odcieni określonych barw – więcej klatek przybierających wyższe wartości – aniżeli w filmie „konkurencyjnym”. W *Powrocie Jedi* są one rozłożone bardziej równomiernie.

Tu na marginesie zauważmy, że możemy też za pomocą odpowiedniego oprogramowania analizować i wizualizować relacje między postaciami występującymi w filmie. Chodzi tu o tzw. sieci kontaktów. Wygląda to w ten sposób:



Szersze rozwinięcie tego wątku wymagałoby jednakże osobnego artykułu – dlatego powyższego zagadnienia nie będę dalej omawiał.

Dyskusja

Zaprezentowana powyżej analiza obrazów składających się na cykl *Gwiezdnych wojen*, połączona z wizualizacją skłania do wyciągnięcia kilku wniosków i włączenia się, przy okazji, w dyskusję nad stosowaniem narzędzi i metod informatycznych do badania kultury i jej wytworów (w naszym przypadku: sztuki). Ważne są tu co najmniej cztery kwestie.

Po pierwsze, jak już zaznaczyłem, ten sposób prowadzenia badań wchodzi w obszar humanistyki cyfrowej polegającej m.in. na wykorzystywaniu technologii informatycznych do badań nad kulturą (a więc tradycyjnym przedmiotem

zainteresowań humanistów). W klasycznych badaniach nad filmem i grafiką nie mieliśmy tego typu (i w dodatku tak precyzyjnych) narzędzi do analizy poszczególnych cech obrazów. Byliśmy zdani często na własny, subiektywny ogląd⁸. W przypadku badań cyfrowych możemy mierzyć interesujące nas parametry i w ten sposób weryfikować dotychczasowe sądy, a także zadawać nowego typu pytania, których nie moglibyśmy postawić, posługując się klasyczną metodologią. Analizy komputerowe potrafią ujawnić niedostrzegalne gołym okiem cechy danych wytworów kulturowych i pokazać, jak te ostatnie zmieniały się w czasie.

Po drugie, badania z użyciem narzędzi cyfrowych umożliwiają analizę olbrzymich zbiorów danych – *big data* i *large data*. *Big data* to zawartość Internetu. To miliony czy miliardy filmów, zdjęć i innej grafiki (plakaty, ilustracje). Trudno sobie wyobrazić, że nawet najpotężniejszy zespół uczonych mógłby je przeanalizować i to w rozsądnym czasie. Jesteśmy zdani tylko na badanie niewielkich próbek, które zwykle nie są reprezentatywne dla jakiejś całości. Jeszcze bardziej jest to widoczne w przypadku *large data* – czyli wielkich portali społecznościowych i podobnego typu platform, mających ogromne znaczenie kulturotwórcze. Nie zbadamy całej Wikipedii, Facebooka czy YouTube’a bez odpowiednich programów komputerowych – np. do analizy sieci społecznych (Gephi, NodeXL, Cytoscape). Próbując badać, powiedzmy, dyskurs modernistyczny, jesteśmy w stanie przeczytać ograniczoną liczbę tekstów, na podstawie których rekonstruujemy architekturę wspomnianego dyskursu. Komputer jest w stanie (i to szybko) przeanalizować praktycznie wszystkie dostępne dla badacza wytwory, a otrzymane rezultaty będą inne niż te, jakie uzyskujemy, interpretując za pomocą klasycznych hermeneutycznych, semiotycznych czy poststrukturalistycznych metod. Zastosowanie cyfrowych narzędzi i metod przyniesie więc nam bardziej wiarygodne wyniki. Jeszcze bardziej jest to widoczne w przypadku analizy obrazów, z których tylko część możemy „przepatrzeć”.

Po trzecie, mówi się, że narzędzia humanistyki cyfrowej to głównie statystyka i programy do tworzenia efektownie wyglądających wizualizacji. Brakuje natomiast w tym nowym nurcie rozumienia zjawisk, odniesienia do sensów i wartości, które są podstawą kultury. Sytuacja jest jednak bardziej skomplikowana niż takie proste podziały. Rzeczywiście w humanistyce cyfrowej przeważają analizy ilościowe, lecz nic nie stoi na przeszkodzie, aby je uzupełniać o aspekt jakościowy. Jednakże trzeba pamiętać, że we współczesnym świecie mamy do czynienia ze wspomnianym zjawiskiem *big data* i jemu podobnymi, a humanistyka cyfrowa służy właśnie do radzenia sobie z tego typu światem. Co więcej, wygląda na to, że właśnie *big data* będą w coraz większym stopniu

⁸ Przegląd tradycyjnych metod badania wytworów wizualnych przynosi monografia Gillian Rose: *Interpretacja materiałów wizualnych*, tłum. Ewa Klekot, Warszawa 2010.

kształtowały oblicze naszej kultury, a ludzie będą podejmowali decyzje w oparciu o analizę takich danych. Jednym słowem bez *big data* nie zrozumiemy dzisiejszej rzeczywistości i ludzkich decyzji – tak jak kiedyś nie rozumieliśmy świata bez dominujących wartości (np. symbolicznych). Ponadto, często jedynym sposobem przedstawienia wielkich danych jest/będzie ich wizualizacja – tak, jak to miało miejsce chociażby w przypadku niniejszej analizy *Gwiezdnych wojen*. Trudno by nam było opisać uzyskane wyniki tylko za pomocą tekstu. Wizualizacja zatem w wielu przypadkach jest niezastąpiona. Pozwala także bowiem ujrzyć to, co jest „niewidzialne”: cechy, relacje czy określone tendencje.

Po czwarte, w przypadku dzieł sztuki filmowej (bohatera niniejszego tekstu) możemy przebadać wszystkie klatki interesującego nas filmu. Przypomnijmy, typowy film fabularny zawiera ponad 100 tysięcy klatek. Dotychczasowe metody nie pozwalały na ich osobne przebadanie. Otrzymane rezultaty dają nam możliwość stawiania i weryfikowania różnych hipotez, typu: czy w horrorach zawsze przeważają kolory ciemniejsze, a, powiedzmy, komedie są zawsze kręcone w kolorach jaśniejszych? Jak to się przedstawia u poszczególnych reżyserów czy w poszczególnych kinematografiach należących do różnych kręgów cywilizacyjnych? Zastosowanie teorii grafów pozwala lepiej uchwycić relacje między bohaterami danego filmu. Umożliwia, poprzez wykrycie i wizualizację głównych węzłów, określić, kto rzeczywiście odgrywa główną rolę w filmie? Wizualizacja sieci występujących w filmie *Atak klonów* pokazuje, że ze względu na ilość połączeń wychodzących i przychodzących do i z danego węzła najważniejszą postacią wydaje się Obi-Wan. Jednym słowem programy i metody humanistyki cyfrowej w badaniach dzieł sztuki i oczywiście innych wytworów pozwalają: a) operować na dużych zbiorach danych, b) wykrywać różne ich cechy oraz relacje, c) weryfikować hipotezy (potwierdzać bądź obalać) z dużą dokładnością – dzięki stosowaniu metod ilościowych i wizualizacji.

Bibliografia

- Manovich L., *How to Follow Software Users*, <http://manovich.net/index.php/projects/how-to-follow-software-users> [dostęp 11.07.2015].
- Manovich L., *Media After Software*, „Journal of Visual Culture” 2013, no. 5, <http://vcu.sagepub.com/content/12/1/30> [dostęp 30.06.2015].
- Rose G., *Interpretacja materiałów wizualnych*, tłum. E. Klekot, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.
- Zepel T., *Cultural Analytics at Work: The 2008 U. S. Presidential Online Video Ads*, http://softwarestudies.com/cultural_analytics/VideoVortex2_Zepel_COLOR.pdf [dostęp 30.06.2015].

Jan Stasieńko

RUCH I POSTHUMANIZM – SYSTEMY MOTION CAPTURE W PERSPEKTYWIE HISTORYCZNEJ

Proces przechwytywania ruchu i jego studiowania interesował badaczy i wynalazców od wielu dekad. W wielu miejscach działania te zbiegają się ze studiami nad niepełnosprawnością, przede wszystkim ruchową. Można więc powiedzieć, że od początku technologie rejestracji ruchu wpisują się w optykę zainteresowań transhumanizmu, w którym studia nad technologicznym pokonywaniem barier związanych z niepełnosprawnością zajmują istotne miejsce. Z drugiej strony rozwój narzędzi przechwytywania ruchu związany jest także w pewnym zakresie z *animal studies*, co zbliża systemy *motion capture* do perspektywy posthumanistycznej. Rozwijające się już w XX w. pierwsze technologie *mocap* z użyciem komputera można też z powodzeniem uznać za ciekawą ilustrację cyborgiczno-cyberpunkowego anturażu. Sam ruch jest również kategorią, która sytuuje się w poprzek tradycyjnych dychotomii demistyfikowanych przez optykę posthumanizmu – ciało-umysł, człowiek-inny, natura-kultura. Przechwytywanie ruchu ma więc w sobie specyficzny demaskatorski i krytyczny potencjał, który warto eksplorować. Te interesujące konteksty historyczne chciałbym uczynić przedmiotem niniejszego artykułu¹.

¹ Warto na początku dokonać istotnego rozróżnienia terminologicznego – w artykule analizuję technologie przechwytywania ruchu, które warto odróżnić od motion trackingu, który choć związany z przechwytywaniem ruchu, skupia się bardziej na śledzeniu obiektów ruchomych, a nie na przechwytywaniu ruchu ciała.

Scott Dyer, Jeff Martin i John Zulauf w *Motion Capture White Paper* z 1995 r. definiują taki system jako technologię, która „dokonuje pomiaru pozycji obiektu i jego orientacji w przestrzeni fizycznej, następnie rejestruje te informacje w formie akceptowalnej przez komputer. Rejestrowane obiekty mogą obejmować ludzkie i nie-ludzkie ciała, mimikę twarzy, pozycję kamery lub światła oraz różne inne elementy sceny”. Scott Dyer, Jeff Martin, John Zulauf, *Motion Capture White Paper*, December 12, 1995, ftp://ftp.sgi.com/sgi/A%7CW/jam/mocap/MoCapWP_v2.0.html [dostęp 30.08.2019].

Za początek myślenia o przechwytywaniu ruchu można uznać eksperymentalne zabawki optyczne z XIX w., w których pojawia się koncepcja animacji poklatkowej, takie jak taumatrop, fenakistiskop, stroboskop, fantaskop. W dojrzalszej formie eksperymenty te przyjmują formę projektów zdjęć poklatkowych Eadwearda Muybridge'a czy, przede wszystkim, Etienne'a-Julesa Mareya, którego fascynację ruchem i jego pochwyceniem François Dagognet nazywa „pasją śledzenia” (*passion for trace*)². Marey na potrzeby opracowanej przez siebie techniki chronofotografii, która zdaje się mieć wiele wspólnego z mocapem, przygotował specjalny kostium wyposażony w usytuowane wzdłuż głównych kości człowieka białe linie, przypominające współczesne markery³.



Fot. 1a. Kostium używany przez Mareya w trakcie wykonywania zdjęć chronofotograficznych

Źródło: Etienne-Jules Marey, *Movement*, transl. Eric Pritchard, London 1895, s. 60

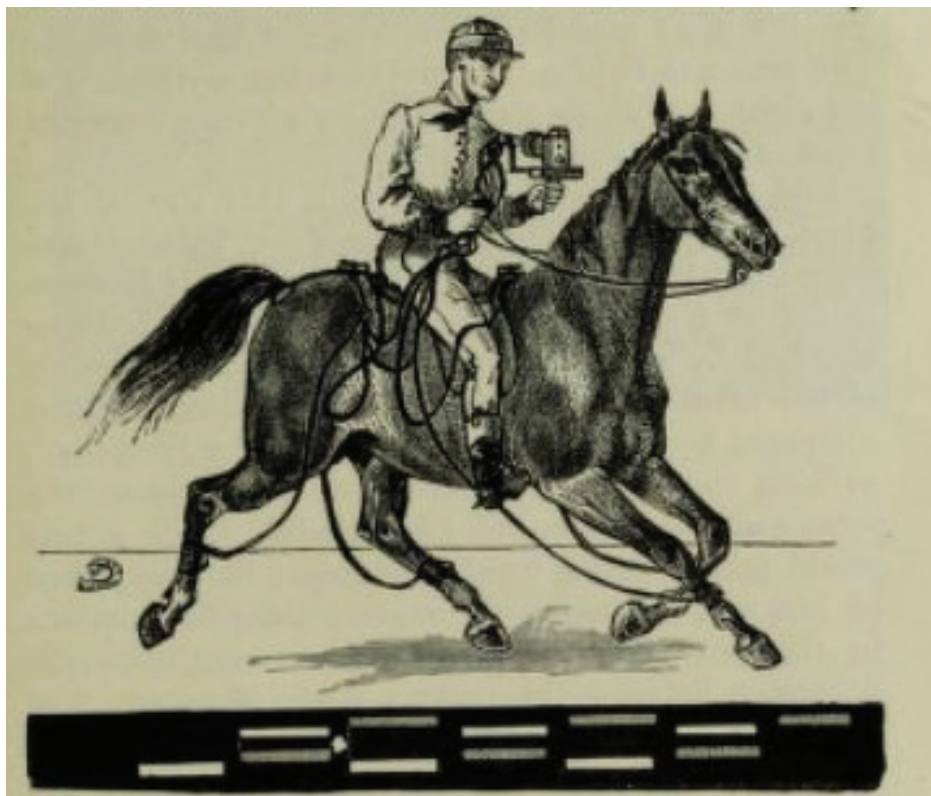


Fot. 1b. współczesny kostium mocap
Źródło: Zdjęcie z archiwum autora artykułu

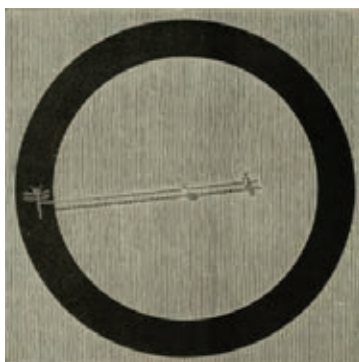
² François Dagognet, *Etienne-Jules Marey: A Passion for the Trace*, New York, Cambridge 1992.

³ Etienne-Jules Marey, *Movement*, transl. Eric Pritchard, London 1895, s. 60–61. W artykule korzystam z anglojęzycznych tłumaczeń z francuskich oryginałów prac Mareya.

Badania nad ruchem uprawiane przez Mareya nie ograniczały się jedynie do wykorzystania chronofotografii. Innymi z używanych przez niego aparatów były rejestrujące mechanikę mięśni miografy. Obie technologie służyły do studiowania ruchu ciała ludzkiego jako całości, jego poszczególnych organów zewnętrznych i wewnętrznych, a nawet łączonych z mikroskopem studiów nad przepływami krwi w naczyniach krwionośnych. Marey nie skupiał się jednak tylko na analizie ruchu ciała ludzkiego. Był on w stanie rejestrować ruch galopującego konia i innych zwierząt czworonożnych, ptaków, insektów czy nawet organizmów wodnych (np. płaszczki i ośmiornice). Autorowi tych badań udało się na podstawie zdjęć i odczytów z miografu opracować rozbudowane diagramy ruchu kończyn, skrzydeł, wskazuje on także na potencjał badań porównawczych ruchu zwierząt i ludzi.



Fot. 2. Śledzenie galopu konia – dżokej operuje miografem w trakcie jazdy
Źródło: Etienne-Jules Marey, *Animal Mechanism: A Treatise on Terrestrial and Aërial Locomotion*, New York 1874, s. 158



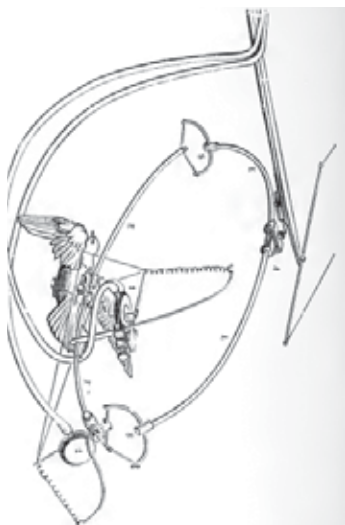
Fot. 3. Aparat Mareya do śledzenia ruchu owadów, ciemne tło pozwala lepiej zarejestrować przemieszczanie się po kole

Źródło: Etienne-Jules Marey, *Movement*, transl. Eric Pritchard, London 1895, s. 248



Fot. 4. Tak zwana łyżwa, pozwalająca śledzić ruch płaszczyki w jednym kierunku i w jednej płaszczyźnie

Źródło: Etienne-Jules Marey, *Movement*, transl. Eric Pritchard, London 1895, s. 219



Fot. 5. Aparat Mareya do śledzenia ruchu skrzydeł ptaków

Źródło: Etienne-Jules Marey, *Animal Mechanism: A Treatise on Terrestrial and Aërial Locomotion*, New York 1874, s. 250

Eksperymenty te z jednej strony pokazują holistyczne podejście do ruchu istot żywych, których przemieszczanie się jest czasem nawet wspólnie rejestrowane (zob. fot. 3). Można też uznać, że Mareyowskie badanie ruchu organizmów żywych jest swego rodzaju – inną niż cybernetyka i wcześniejszą od niej – wersją teorii pozwalającej sprowadzać do wspólnej podstawy organizmy żywe i systemy mechaniczne. Jak sam pisze we wstępie do pracy *Animal Mechanism: A Treatise on Terrestrial and Aërial Locomotion*:

Istoty żywe bywały w każdym okresie porównywane z maszynami, ale dopiero obecnie znaczenie i istota tego porównania stają się w pełni zrozumiałe.

Bez wątplenia fizjologdy minionych lat potrafili dopatrzeć się w zwierzęcych organizmach dźwigni, rolek, sznurów, pomp i zaworów, tak jak w maszynie. Praca tej całej maszynierii jest nazywana mechaniką zwierząt w wielu klasycznych rozprawach. Jednak te pasywne organy wymagają ruchu. Mówiono, że to życie jest tym, co pozwala tym wszystkim mechanizmom działać, i wierzono, że w takim razie istnieje autorytatywnie ustalona, nieprzekraczalna granica między nieożywionymi i ożywionymi maszynami.

W naszych czasach potrzeba odnalezienia innej podstawy do takich rozróżnień, ponieważ współcześni inżynierowie stworzyli maszyny, które w sposób bardziej uzasadniony mogą być porównywane do żywych silników. W zasadzie właśnie tak możemy o nich mówić, jeśli wziąć pod uwagę konsumowane przez nie palne substancje, zapewniające moc wymaganą do poruszania zestawem organów i pozwalające im wykonywać najbardziej zróżnicowane operacje.

Porównanie zwierząt do maszyn jest nie tylko zasadne, ale także niezwykle przydatne z bardzo różnych względów. Pozwala ono lepiej zrozumieć mechaniczne zjawiska pojawiające się w istotach żywych, dzięki ich zestawieniu z fenomenami, które są może mniej powszechnie znane, ale łatwo zauważalne w prostych maszynach⁴.

Stosowane przez Mareya narzędzia przechwytywania ruchu są też przykładem różnorodnych form technologicznego ograniczania ciała biologicznego, które, aby być zarejestrowane, musi zostać pochwycone przez wymyślny aparat, paradoksalnie w pewnym zakresie unieruchomione, żeby nadawało się do zbadania. Ruch ptaków i insektów jest ograniczany linkami i mechanizmami przymocowywanymi do ich ciał. Płaszczyzki przepływają w określonej płaszczyźnie przytwierdzone do tzw. łyżew. Przychodzi w tym miejscu na myśl esej Brunona

⁴ Etienne-Jules Marey, *Animal Mechanism: A Treatise on Terrestrial and Aërial Locomotion*, New York 1874, s. 2.

Latoura o laboratoriach, bibliotekach i kolekcjach⁵, gdzie pokazuje on, jak obiekt biologiczny staje się artefaktem w procesie „wyrwania go” z naturalnego środowiska, tak by było możliwe poddawanie go różnym formom stratyfikacji, pomiaru, klasyfikacji.

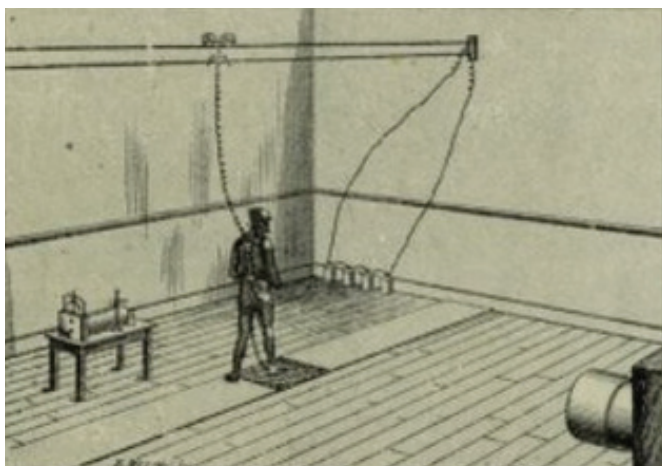
Współpracownik Mareya Georges Demeny może być z kolei uznany za ojca technik przechwytywania ruchu osób z niepełnosprawnością ruchową. Z jednej strony zarejestrował wraz z Mareym przy użyciu jego strzelby chronofotograficznej zdjęcia poklatkowe własnej twarzy w trakcie wypowiadania frazy ‘je vous aime’, które miały wspomóc osoby niesłyszące w nauce czytania z ruchu warg. Poklatkowe zdjęcia mogły być wyświetlane za pomocą wynalezionej przez niego w 1888 r. fonoskopu (*phonoscope*). Z drugiej strony w tym samym czasie Demeny wraz z Edouardem Quenu opracował specjalny aparat analizujący chód osób niepełnosprawnych ruchowo⁶. W tym celu na swoiste mocapowe studio zaadaptował salę w jednym z francuskich szpitali. W pomieszczeniu wstawiono czerwone szyby w oknach⁷, a na podłodze wyrysowano drogę, po której miał się poruszać pacjent. Do nóg, ramion i głowy badanego przymocowane były żarówki jarzeniowe. Aparat podłączony był do zestawu silnych baterii luźnymi przewodami elektrycznymi przemieszczającymi się po specjalnej prowadnicy.

W XX w. za prekursora zaawansowanych form przechwytywania ruchu można uznać Maxa Fleischera, twórcę i mistrza rotoskopii po raz pierwszy użytej przez niego w 1915 r. w serii filmów animowanych *Out of the inkwell*. Z rotoskopu chętnie korzystało także Studio Disneya, choć najczęściej w celach pomocniczych, jako aparatu wspierającego wnikliwe studiowanie przez animatorów ruchu ludzi i zwierząt, czego efektem były dojrzałe animacje ręczne. Warto zwrócić uwagę, że wielu animatorów europejskich, w tym przede wszystkim tych wywodzących się ze Związku Radzieckiego, posługiwało się rotoskopem. Od lat 80. rotoscopia będzie wykorzystywana także w grach komputerowych, najwcześniej prawdopodobnie w produkcjach Jordana Mechnera *Karateka*

⁵ Bruno Latour, *Ces réseaux que la raison ignore – laboratoires, bibliothèques, collections*, [w:] *Le pouvoir des bibliothèques. La mémoire des livres dans la culture occidentale, sous la direction de Marc Baratin et Christian Jacob*, Paris 1996, s. 23–46, cyt. za: Ronald E. Day, *The modern invention of information: discourse, history and power*, Carbondale 2001, s. 25–26.

⁶ E.-J. Marey, *Movement ...*, s. 77.

⁷ Projekt wpisuje się w szerszy ówczesnie nurt prac nad wykorzystaniem technik malowania światłem w ciemnych pomieszczeniach lub w salach oświetlanych na czerwono. Pierwsze tego typu eksperymenty prowadził L. Soret, który fotografował w ten sposób tancerki rewiowe, przymocowując do ich głów i stóp światła jarzeniowe, zob. E.-J. Marey, *Movement ...*, s. 75–77.



Fot. 6. Aparat do analizy chodu osób niepełnosprawnych Demeny'ego i Quenu
Źródło: Etienne-Jules Marey, *Movement*, transl. Eric Pritchard, London 1895, s. 77

(1984) i *Prince of Persia* (1989). Sam Mechner wskazuje⁸, że do użycia rotoskopii zachęciły go sukcesy w wykorzystaniu tej techniki przez znanego amerykańskiego animatora Ralpha Bakshiego m.in. w takich filmach, jak *Wizards* (1977), *The Lord of the Rings* (1978), *American Pop* (1981). Mechner jako jeden z pierwszych miał też okazję korzystać z cyfrowego rotoskopu podczas produkcji gry *Last Express* w studiu Smoking Car Productions. Urządzeniem posługiwało się chętnie także znane francuskie studio Delphine, w którym powstały takie hity lat 90., jak *Another World* (1991) czy *Flashback* (1992).

W momencie rozwoju technik cyfrowych zaczynają się pojawiać pierwsze właściwe systemy *motion capture*. Naukową podstawę do ich tworzenia dawały trwające od dłuższego czasu prace nad fotogrametrią, rozpoczęte już na przełomie XIX i XX w. (praca Finsterwalder *The Geometric Fundamentals of Photogrammetry* z 1899 r.), jak również pierwsze eksperymenty z animacją sterowaną ruchem ludzkiego ciała, zapoczątkowane przez Lee Harrisona w 1962 r.⁹ Harrison był twórcą wyprzedzającego swoją epokę, analogowego systemu animacji 3d nazwanego ANIMAC, którego częścią był specjalny kostium, tzw. uprząż

⁸ Jordan Mechner, *The Making of Prince of Persia. Journals 1985–1993*, b.m. 2011, s. 24.

⁹ Walter Funk, *Animac: Analog 3d Animation*, „Veritas et Visus. 3rd Dimension”, November 11, 2010, no. 52, s. 57, http://www.hologyphics.com/Animac_Analog_3D_Animation.pdf [dostęp 25.08.2015], zob. też Lee Harrison, *Notes for Early Animation Device*, <https://design.osu.edu/carlson/history/PDFs/Harrison.pdf> [dostęp 31.08.2019].



Fot. 7. Animation Harness – część systemu ANIMAC Lee Harrisona służąca przechwytywaniu ruchu tancerki

Źródło: <http://prostheticknowledge.tumblr.com/image/23828558727>
[data dostępu: 25.08.15]

animacyjna (*animation harness*), wyposażony w zestaw potencjometrów. Uprząż zakładana była przez tancerkę, a jej ruch w czasie rzeczywistym podkładano pod animowaną postać.

Śledząc cyfrowe początki mocapów, warto odnieść się do projektów naukowych z pierwszej połowy lat 80., w ramach których opracowywano ich różnorodne odmiany i starano się znaleźć pierwsze zastosowania. David J. Sturman wymienia jako jeden z pierwszych system opracowany przez zespół Toma Calverta z Simon Fraser University w latach 1980–1983, a projekt znów wiąże się po części z problemem niepełnosprawności¹⁰. System był wyposażony w zakładane na ciało potencjometry i elektroniczne goniometry osadzone w częściowym egzoszkielecie. Za jego pomocą przechwytywano ruch badanych osób, pod który podkładano animację postaci komputerowych. System służył przede wszystkim badaniom nieprawidłowości ruchowych i studiom choreograficznym. W MIT w latach 1982–1983 realizowano projekt z wykorzystaniem markerów optycznych i systemu Op-Eye. System był zdolny do animowania w czasie rzeczywistym schematycznej, składającej się z linii postaci¹¹.

¹⁰ David J. Sturman, *A Brief History of Motion Capture for Computer Character Animation*, SIGGRAPH 94, Character Motion Systems, Course Notes 1 (1994), http://www.siggraph.org/education/materials/HyperGraph/animation/character_animation/motion_capture/history1.htm [dostęp 25.08.2019].

¹¹ *Ibidem*.

W 1988 r. pojawiają się pierwsze komercyjne zastosowania mocapu w obszarze animacji. Studio deGraf/Wahrman przygotowało dla Silicon Graphics projekt *Mike the Talking Head*, w którym udaje się przechwycić mimikę twarzy aktora i w czasie rzeczywistym animować cyfrową głowę postaci¹². W tym samym roku w czasie rzeczywistym można było także operować cyfrową kukielką o imieniu Waldo C. Graphic, przygotowaną przez Pacific Data Images dla Jima Hensona. Odbywało się to jednak przy użyciu specjalnej mechatronicznej rękawicy, za pomocą której animator był w stanie poruszać głową i ustami postaci. Zaletą projektu była także możliwość komponowania cyfrowej postaci z rzeczywistymi kukielkami Hensona. Imię bohatera wpisuje się poniekąd w poszukiwania związków rozwoju mocapu z niepełnosprawnością – Waldo Farthingwaite-Jones to sparaliżowany naukowiec z opowiadania Roberta E. Heinleina z 1942 r., który konstruuje zdalnie sterowane rękawice o różnych rozmiarach i zastosowaniach, aby przewyciężyć swoje ograniczenia¹³.

Wkrótce pojawiają się kolejne cyfrowe kukielki animowane w czasie rzeczywistym z uwzględnieniem twarzy, np. duszek Mat (*Mat the Ghost*) przygotowany przez francuską firmę Videosystem dla francuskiego, codziennego programu dla dzieci *Canaille Peluche*. W 1992 r. SimGraphics opracowuje technologię, która pozwoliła producentowi gier Nintendo animować w trakcie targów branżowych kultową postać Mario. Studio deGraf/Wahrman tworzy także Moxy'ego – cyfrowego pieska występującego w stacji Cartoon Network, który animowany był na żywo przy użyciu systemu Alive!¹⁴

W latach 90. pojawiają się także pierwsze reklamy telewizyjne oraz teledyski, w których używano systemów *motion capture*. Za pierwszy spot z wykorzystaniem mocapu uznaje się reklamę z roku 1990 przygotowaną przez studio Homer and Associates dla Pensylwania Lottery. Reklama nosiła tytuł *Party Hardy* i na jej potrzeby przechwytywano ruch reżysera spotu Michaela Kory'ego przebranego za los loteryjny. To samo studio w koprodukcji z Colossal Pictures przygotowało teledysk do utworu *Steam* Petera Gabriela. Mocapowany był sam artysta oraz tancerki pokazywane w klipie¹⁵.

¹² Barbara Robertson, *Mike, the Talking Head*, „Computer Graphics World 11” 1988, no. 7, s. 57, <http://design.osu.edu/carlson/history/PDFs/Mike.pdf> [dostęp 25.08.2015].

¹³ D.J. Sturman, *op. cit.*

¹⁴ *Ibidem.*

¹⁵ Rick Parent (ed.), *Computer Animation Complete: All-in-One: Learn Motion Capture, Characteristic, Point-Based, and Maya Winning Techniques*, Burlington, MA 2010, s. 82–83.

Systemy *mocap* zaczynają się rozwijać równolegle zarówno na potrzeby telewizji, jak i filmu. Pierwsze próby filmowe nie były łatwe. Spektakularną klapą zakończyło się użycie mocapu w filmie Paula Verhoevena *Pamięć absolutna* (*Total Recall*, 1990), bo oprogramowanie firmy, która dostarczała technologię na plan, nie podołało nagraniu materiałowemu, więc animatorzy musieli się posilkować materiałem poglądowym z kamer, które filmowały wykreowany na potrzeby sceny rozległy rentgenowski skaner, przez który przechodził Arnold Schwarzenegger i inni bohaterowie filmu (wraz z postacią prowadzącą psa, co nastroczało dodatkowych trudności ekipie realizacyjnej). Na ich podstawie opracowano animację z użyciem technik komputerowych, ale nie samego materiału z mocapu.

Dużo bardziej udane były efekty pracy z mocapem przy *Kosiarzu umysłów* (*The Lawnmower Man*, reż. Brett Leonard) z 1991 r., do którego ujęcia z mocapem rejestrowała firma Homer and Associates. Pierwszym filmem w całości mocapowanym była niezbyt udana produkcja z 2000 r. *Sinbad: Beyond the Veil of Mists* (reż. Evan Ricks, Alan Jacobs). Rozwój technik *motion capture* pozwoli na coraz bardziej zaawansowane przechwytywanie zarówno ruchu, jak i mimiki twarzy. Warto zwrócić uwagę na późniejsze kamienie milowe rozwoju *performance capture*, czyli trylogia *Władca pierścieni* (*The Lord of the Rings*, reż. Peter Jackson, 2001, 2002, 2003), *Beowulf* (reż. Robert Zemeckis, 2007), *Avatar* (reż. James Cameron, 2009), *Przygody Tin Tina* (*The Adventures of Tin Tin*, reż. Steven Spielberg, 2011).

Początek lat 90. to okres pierwszych zastosowań systemów *motion capture* w grach wideo. Studio Acclaim opracowało własny nowoczesny system *mocap*, który potrafił przechwytywać 100 punktów jednocześnie. System był następnie używany w produkcjach firmy do animacji postaci w grach. Mocapowane były np. ruchy postaci w kultowej „bijatyce” *Mortal Kombat*. Developerzy gier zaczynały kupować systemy *mocap* od 1994 r. Za pomocą jednego z nich Namco kreuje m.in. *Soul Edge* w 1995 r.¹⁶

Warto w tym miejscu wskazać również te historyczne już projekty, które wiązały się z rejestracją sztuk performatywnych. W pewnym sensie już *Video place*, nowatorskie laboratorium Myrona Kruegera, dysponowało w 1975 r. pierwszą technologią bezmarkerowego przechwytywania ruchu. Jeszcze nie wykorzystywała ona komputera i raczej ograniczała się do rozpoznawania zarysu ciała uczestnika historycznie przełomowego interaktywnego pokazu, ale już w jakiś sposób odwoływała się do idei przechwytywania ruchu. Jeśli chodzi o właściwe systemy *mocap*, to na przełomie XX i XXI w. odnotować należy, m.in., zarejestrowane w celach archiwalnych, artystycznych i edukacyjnych sesje ze słynnym francuskim mimem Marcelem Marceau, które odbywały się

¹⁶ Ron Fischer, *The History and Current State of Motion Capture*, <http://www.motioncapturesociety.com/resources/industry-history> [dostęp 25.08.2015].

w Advanced Computing Center for the Arts and Design (ACCAD) w Ohio State University w USA. W tym samym ośrodku realizowano projekt artystyczny z wykorzystaniem mocapu, którego kierownikiem był znany amerykański choreograf Bebe Miller. W University of California w Irvine w Department of Dance w tym samym czasie realizowała swoje pierwsze działania artystyczne tancerka i badaczka Lisa Naugle (np. performance *AVA* z 2002 r.). Z czasem pojawia się coraz więcej artystycznych projektów z wykorzystaniem mocapu. Często powstają one przy współpracy zarówno artystów, jak i naukowców. Jedno z tego typu przedsięwzięć pod tytułem *Collapse (suddenly falling down)* otrzymał Nagrodę Izadory Duncan w dziedzinie sztuk wizualnych w 2009 r. Podobny interdyscyplinarny zespół został utworzony w 2009 r. w Anglii przez przedstawicieli kilku ośrodków naukowych.

Jeśli chodzi o rozwój technologicznych systemów *mocap*, od lat 90. trwa wyścig firm oferujących tego typu rozwiązania (Vicon, Motion Analysis, Optitrack, Xsense i inne) w trzech zakresach – rozdzielczości kamer, liczbie kamer w systemie oraz umiejętności przechwytywania ruchu coraz większej liczby aktorów. Rozdzielczość kamer systematycznie wzrasta – od 1 Megapixelsa w 2000 r. do kamer o rozdzielczości 16 Megapixelsa opracowanych przez Vicon w 2008 r. Zwiększa się także liczba osób, które mogą być jednocześnie śledzone. O ile w latach 90. szczytem możliwości było przechwytywanie ruchu kilku osób (np. w systemie Motion Reality 6 aktorów), o tyle w nowym wieku udaje się tę liczbę zwiększyć do kilkunastu, a rekordzistą jest *Beowulf*, w którym pojawiają się ujęcia z udziałem 21 mocapowanych aktorów. Wzrasta również liczba kamer, w które wyposażone są systemy. W latach 90. nie przekraczała ona 10, natomiast w początkach nowego wieku liczba ta wzrasta nawet do kilkuset! System Vicona zaprezentowany w 2007 r. wyposażony był bagatela w 238 kamer.

Zdarzają się także rozwiązania dedykowane konkretnym wysokobudżetowym filmom hollywoodzkim, np. system I Motion opracowany przez ILM, wykorzystywany przy produkcji *Piratów z Karaibów: Skrzynia umarlaka* (*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, reż. Gore Verbinski, 2006), czy system The Volume, składający się ze 102 kamer, opracowany na potrzeby *Avatara*. W tym czasie w różnych zastosowaniach konkurują ze sobą systemy markerowe (np. Vicon) i bezmarkerowe (np. Organic Motion). Obok systemów markerowych pojawiają się technologie wykorzystujące czujniki bezwładnościowe (Xsens). W mniejszym stopniu wykorzystuje się czujniki magnetyczne i mechaniczne.

Rozwój technik przechwytywania ruchu, począwszy od drugiej połowy XIX w., uświadamia, że mają one rzadki potencjał ujawniania swoistej prawdy o ciele. Wracając do Mareya, pisze on:

Ruch jest najbardziej widoczną cechą życia, manifestuje się we wszystkich możliwych jego funkcjach, jest nawet istotą kilku z nich. Zbyt dużo miejsca zajęłoby wytłumaczenie mechanizmów, dzięki którym krew płynie w żyłach, powietrze dociera do płuc i ucieka z nich, a jelita i gruczoły naznaczone są powolnymi i wydłużonymi skurczami. Wszystkie te ruchy mają miejsce w organach nieobciążonych decyzjami woli; często jednostka, w której się one pojawiają, nawet nie jest ich świadoma, to są akty organicznego życia¹⁷.

Przechwytywanie ruchu jest więc w tej perspektywie poszukiwaniem istoty życia, ale z drugiej strony ów ruch jest także czymś, co może być transferowalne, czym można, przy użyciu nowoczesnych technologii, się podzielić. Technologie *motion capture* mogą być zatem z jednej strony zestawione z innymi pasjonującymi posthumanistów i transhumanistów fenomenami transferu: kopiowalną świadomością, przeszczepami, komunikacją telepatyczną, klonowaniem czy szerzej – międzygatunkową inżynierią genetyczną. Z drugiej strony mocapy można określić także jako technologie translacji. W tym wypadku, jak wskazuje Marey, ruch jako jeden z najważniejszych przymiotów ciała jest tłumaczony na kod cyfrowy w trakcie rejestrującego pochwycenia.

Historia technologii *motion capture* od początku była także formą konstruowania międzygatunkowych i wielowarstwowych asemblaży, w których człowiek i jego ciało zajmowali określone funkcjonalne miejsca, często z dala od centrum. Z drugiej strony ciekawe jest obserwować, jak odbywa się w tych historycznych aparatach wymiennosc ról między organami, technologiami i modalnościami – w jednych ruch ludzkiej ręki napędza wirtualne ciało zwierzęcia, w innych ruch zwierzęcia napędza wirtualną postać ludzką. Można więc uznać, że w wielu zastosowaniach mocapy są swego rodzaju meta-aparatami, których krytyczny potencjał jest cechą definicyjną¹⁸. Można o nich również pisać jako o aparatach cyborgicznych, w których, jak piszą Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse i Norbert M. Schmitz,

Ruch, dynamika temporalna, przestrzenność i dodatkowe modalności (mowa, dźwięk, muzyka, kolor, czcionka, pismo, tekstura itp.) wchodzi w interakcję ze zmysłami, wspomnieniami i procesem mentalnej antycypacji, tworząc złożoną i hybrydową strukturę medium, odbiorcy i przetwarzanych bodźców zmysłowych¹⁹.

¹⁷ E.-J. Marey, *Animal Mechanism...*, s. 27.

¹⁸ Szerzej o praktycznych aspektach przechwytywania ruchu, współczesnych zastosowaniach mocapy oraz związkach tej technologii ze studiami nad niepełnosprawnością i posthumanizmem zob. Jan Stasieńko et al., *Capturing Motor Competencies. People with Disabilities as Actors in Motion Capture Systems*, Wrocław 2015.

¹⁹ Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert M. Schmitz, *Introduction*, [w:] *Cyborgian Images: The Moving Image between Apparatus and Body (Yearbook of Moving Image Studies [YoMIS] 1)*, Darmstadt 2015, Kindle Edition (Kindle Location 59).

Bibliografia

- Dagognet F., *Etienne-Jules Marey: A Passion for the Trace*, Zone Books, New York, Cambridge 1992.
- Day R.E. *The modern invention of information: discourse, history and power*, Southern Illinois University Press, Carbondale 2001.
- Dyer S., Martin J., Zulauf J., *Motion Capture White Paper*, December 12, 1995, ftp://ftp.sgi.com/cgi/A%7CW/jam/mocap/MoCapWP_v2.0.html [dostęp 30.08.2019].
- Fischer R., *The History and Current State of Motion Capture*, <http://www.motion-capturesociety.com/resources/industry-history> [dostęp 25.08.2015].
- Funk W., *Animac: Analog 3d Animation*, „Veritas et Visus. 3rd Dimension” November 11, 2010, no. 52, s. 57, http://www.hologlyphics.com/Animac_Analog_3D_Animation.pdf [dostęp 31.08.2019].
- Grabbe L.C., Rupert-Kruse P., Schmitz N.M., *Introduction*, [w:] *Cyborgian Images: The Moving Image between Apparatus and Body (Yearbook of Moving Image Studies [YoMIS] 1)*, Büchner-Verlag, Kindle Edition, Darmstadt 2015.
- Harrison L., *Notes for Early Animation Device*, <https://design.osu.edu/carlson/history/PDFs/Harrison.pdf> [dostęp 31.08.2019].
- Latour B., *Ces réseaux que la raison ignore – laboratoires, bibliothèques, collections*, [w:] *Le pouvoir des bibliothèques. La mémoire des livres dans la culture occidentale, sous la direction de Marc Baratin et Christian Jacob*, Bibliothèque Albin Michel. Histoire, Paris 1996.
- Marey E.-J., *Animal Mechanism: A Treatise on Terrestrial and Aërial Locomotion*, D. Appleton and co., New York 1874.
- Marey E.-J., *Movement*, transl. Eric Pritchard, William Heinemann, London 1895.
- Mechner J., *The Making of Prince of Persia. Journals 1985–1993*, CreateSpace Independent Publishing Platform, b.m. 2011.
- Parent R. (ed.), *Computer Animation Complete: All-in-One: Learn Motion Capture, Characteristic, Point-Based, and Maya Winning Techniques*, Burlington, MA 2010.
- Robertson B., *Mike, the Talking Head*, „Computer Graphics World 11” 1988, no. 7, <http://design.osu.edu/carlson/history/PDFs/Mike.pdf> [dostęp 25.08.2015].
- Stasiński J. et al., *Capturing Motor Competencies. People with Disabilities as Actors in Motion Capture Systems*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2015.
- Sturman D.J., *A Brief History of Motion Capture for Computer Character Animation*, SIGGRAPH 94, Character Motion Systems, Course Notes 1 (1994), http://www.siggraph.org/education/materials/HyperGraph/animation/character_animation/motion_capture/history1.htm [dostęp 25.08.2015].

V. SZTUKA INTERAKTYWNA

Izabela Franckiewicz-Olczak

MIĘDZY EGALITARYZMEM SZTUKI A ELITARYZMEM MUZEUM

Wiek XX upłynął pod znakiem demokratyzowania się sztuki zarówno w aspekcie ułatwiania do niej dostępu, jak i zmniejszania dystansu pomiędzy artystami i ich twórczością a odbiorcami. Dokonywało się ono na różne sposoby, poczynwszy od działań związanych z samym dziełem sztuki, przez zmianę pozycji artysty, po przekształcenie statusu odbiorcy. Proces dekonstrukcji myślenia o dziele sztuki w kategoriach kunsztu, niepowtarzalności, wytworu talentu połączonego z mozolną pracą, rozpoczął się za sprawą *ready mades* Duchampa, następnie znalazł ujście w pop arcie. Artyści rezygnowali ze swojej niedostępnej przeciętnemu człowiekowi pozycji zarówno poprzez deklaracje, jak i dzieła, w coraz bardziej radykalny sposób angażujące odbiorców. Tych drugich zaczęto przekonywać, że mogą być artystami, obudzić w sobie kreatywność i moc sprawczą. Czynił to między innymi Joseph Beuys w manifestie *Każdy artystą*, w którym zachęcał do bycia twórczym w każdym aspekcie działań ludzkich. Ostateczne potwierdzenie zmiany relacji artysta – odbiorca sztuki stanowi nowomediałna sztuka interaktywna, w której część odpowiedzialności za charakter dzieła ponosi jego odbiorca – interaktor¹.

Sytuacja współczesnego świata artystycznego jest dość paradoksalna. Sztuka nie może bowiem zrównać się z życiem, stać się z nim tożsama, przestałaby wówczas być sztuką. Zarówno w próbach, jak i deklaracjach artystycznych tkwi więc element niemożliwości. Można odnieść wrażenie, że im bardziej działania artystyczne wymykają się ze świata sztuki, tym bardziej pozostałe instytucje tego świata – z muzeum sztuki współczesnej na czele – muszą bronić jego porządku. Zadanie przed nimi stawiane jest złożone. Pośrednicząc między dziełami sztuki a ich odbiorcami muszą rekonstruować zaburzony przez artystów

¹ Szerzej na ten temat w swych licznych tekstach oraz w książce *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu* pisze Ryszard W. Kluszczyński. Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.

porządek, czyli przekonywać odbiorców, że artefakty, z którymi obcuja, i procesy, w których uczestniczą, należą do porządku sztuki. W drugiej kolejności mają zaś oswajać istniejący porządek, czyli dostarczać narzędzi do jego zrozumienia i oceny, a także upowszechniać sztukę, czyli podejmować działania na rzecz dotarcia z przekazem artystycznym do potencjalnych odbiorców.

Poniższy tekst składa się z dwóch części wyodrębnionych w tytule. W pierwszej analizuję jedną z najbardziej otwartych (w dosłownym sensie) na odbiorcę form sztuki współczesnej, w drugiej podejmuję rozważania na temat działań podejmowanych przez placówki wystawiennicze w Polsce na rzecz upowszechniania sztuki. W obu częściach kluczowa jest dla mnie problematyka aktywności jednostek i skuteczności działań mających na celu jej wzmożenie.

Za najbardziej zegalitaryzowaną formę sztuki można uznać nowomediálną sztukę interaktywną. Warto więc zastanowić się, na ile zaproponowana przez artystów w sztuce interaktywnej możliwość obalenia porządku nie tylko sztuki klasycznej, ale i jednostronnie ukierunkowanej komunikacji, zarówno na poziomie tworzenia, jak i upowszechniania prac, okazuje się interesująca dla uczestników wystaw. Perspektywa odbiorcy dla mnie jako socjolożki jest niezwykle pasjonująca, szczególnie, że pośród wielu dyskusji toczących się wokół sztuki interaktywnej znaleźć można wątki wychodzące poza świat sztuki, dotyczące bieżącej rzeczywistości społecznej. Jedną z tego rodzaju kwestii jest aktywizacja jednostek. Problematyka ta spotyka się ze skrajnie różnymi opiniami.

W sztuce interaktywnej dostrzec można realizację szerszych, powszechnie obecnych postulatów polityk społecznych, związanych z aktywnością jednostek i partycypacją społeczną. Dzisiejsza kultura, zdaniem jednych, stanowi przestrzeń realizacji idei wolnościowych, pozwala jednostkom na świadome, czynne uczestnictwo w jej współtworzeniu, według innych wydaje się niepokojąco ulegać reżimowi partycypacji i hiperaktywności. Sztuka interaktywna, zależnie od przyjętej optyki, zarówno na poziomie rozwiązań technologicznych, jak i wyboru tematów, może stanowić narzędzie kształtowania sprawczości jednostek lub też aparat ich zniewolenia. Kristine Stiles i Edward Shanken w tekście *Missing In Action: Agency and Meaning In Interactive Art* wskazują, że „artyści zamiast koncentrować się na podkreślaniu technologicznego wzmacniania sprawczości, mogliby skupiać uwagę na dekonstrukcji rozległego ideologicznego aparatu, który umacnia jednostki w ich własnym zniewoleniu technologią. Taki wysiłek jest początkiem potencjalnego projektu, który skłoni do przemyślenia na nowo kolektywnej interakcji międzyludzkiej w dobie nowych technologii”². Sztuka interaktywna jednak, właśnie między innymi dzięki technologicznemu przełamywaniu ograniczeń komunikacyjnych, może stać

² Kristine Stiles, Edward A. Shanken, *Missing In Action: Agency and Meaning In Interactive Art*, [w:] *Context Providers. Conditions of Meaning in Media Arts*, eds. Margot Lovejoy, Christiane Paul, Victoria Vesna, Chicago 2011, s. 38.

się przestrzeni świadomej aktywności w świecie stechnicyzowanym. Możliwość kompleksowej interakcji w sztuce cyfrowej, na co wskazuje Christine Paul, idzie dużo dalej niż zwykle zaznaczanie (*pointing*) i klikanie, które nie dają nic więcej ponad wyrafinowany sposób oglądu pracy, czy formę interaktywności, w której ruch odbiorcy implikuje jedną, specyficzną odpowiedź³.

Należy być może jednak zacząć od pytania: dlaczego w ogóle ludzie wchodzą w interakcje z pracami interaktywnymi? Trudno o jednoznaczną nań odpowiedź. Powodem może być, jak wskazywałam w książce *Sztuka interaktywna. Społeczny kontekst odbioru*⁴ ciekawość, chęć przeżycia jakiegoś wyzwania, instynkt hazardu, potrzeba doznań estetycznych itd. W każdym przypadku – odwołując się do rozważań na temat gier⁵ – chodzi o pewną korzyść. Owa przewidywana korzyść to użytek, który jednostka może mieć z wygranej z uwzględnieniem jej prawdopodobieństwa. Interaktor, podchodząc do pracy, kieruje się oczekiwaniem korzyści. Może poszukiwać wartości estetycznej, przeżycia emocjonalnego, rozrywki lub wiedzy. Szybko orientuje się on, czy praca spełnia jego oczekiwania i czy jest warta dalszej uwagi. Ocena ta może być zupełnie niezależna od wartości, którą pracy przypisują krytycy. Wpływ na subiektywną ocenę korzyści może mieć strategia⁶, którą w pracy zastosowano, skomplikowanie interfejsu oraz czynniki zewnętrzne, czyli dostępność pracy (czy interaktor musi długo oczekiwać na możliwość doświadczenia interakcji, czy jest obserwowany przez innych)⁷. Ludzie chętniej wchodzi w interakcje z pracami stawiającymi im niższe wymagania i znajdującymi się w miejscach mniej narzucających się odbiorcom wystawy oraz gdy obecna jest mniej liczna publiczność. Na decyzję o rozpoczęciu czy zaniechaniu interakcji z pewnością wpływ ma skomplikowanie interfejsu i wynikające z tego trudności⁸.

³ Christiane Paul, *Digital Art*, London 2003, s. 68.

⁴ Izabela Franckiewicz-Olczak, *Sztuka interaktywna. Społeczny kontekst odbioru*, Warszawa 2016.

⁵ Analiza gier jest mi szczególnie bliska w wersji Ervinga Goffmana. Dla interpretacji zachowań uczestników sztuki interaktywnej szczególnie użyteczne wydają się analizy w ramach gier o sumie niezerowej, obecne w jego perspektywie rytualnej. Por. Erving Goffman, *Spotkania. Dwa studia z socjologii interakcji*, tłum. Paweł Tomanek, Kraków 2010.

⁶ Ryszard W. Kluszczyński w książce *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu* wymienia i opisuje osiem strategii sztuki interaktywnej: instrumentu, kłacza, archiwum, gry, labiryntu, systemu, sieci, spektaklu.

⁷ Wnioski dotyczące odbioru sztuki interaktywnej formułuje na podstawie badań własnych realizowanych na potrzeby obronionej rozprawy doktorskiej.

⁸ I. Franckiewicz-Olczak, *op. cit.*, s. 253.

Oczywiście, moje spostrzeżenia mogą spotkać się z uwagami, że to walory estetyczne decydują o atrakcyjności pracy dla odbiorcy i o jego chęci kontaktu z dziełem. Należy jednak zważyć, że sztuka interaktywna, zakładając ingerencję odbiorcy, mocno ogranicza możliwość poznania pracy przed jej użyciem⁹.

Wiele osób rezygnuje z bezpośredniej ingerencji w strukturę dzieła, a zachowanie części z nich świadczy o tym, że powoduje nimi obawa przed kompromitacją, zakłopotanie lub wstyd. W przypadku wielu zrealizowanych przeze mnie obserwacji uczestnicy dawali wyraźne sygnały (za pośrednictwem wyrazu twarzy, skrępowanych ruchów ciała, podenerwowania, gestów wzbraniających się przed interakcją, czerwienienia się itp.), że nie mają ochoty rezygnować z biernej roli obserwatora. Jednostka może również nie podejmować działania w obawie przed popsuciem pracy, złym jej użytkowaniem, ale i dlatego, że sztukę tego rodzaju lub interakcję z daną realizacją uważa za nieciekawą¹⁰.

Przypadki zaniechań są równie częste, jak zrealizowane interakcje. Z pewnością decyzja taka może być wypadkową wielu czynników¹¹. Wśród powodów wymienić można:

- niecierpliwość spowodowaną użytkowaniem pracy przez innych, brak czasu;
- obawę o utratę twarzy, kompromitację;
- niechęć do technologii/nieumiejętność wykorzystywania jej;
- brak odczuwanej potrzeby wejścia w interakcję;
- niechęć do sztuki interaktywnej w ogóle lub do konkretnego dzieła;
- brak świadomości interaktywności pracy.

Pomimo faktu, że w niektórych przypadkach aktywność odbiorców powiązana jest z pewną formą ich skrępowania, a znaczna część kontaktu z pracami interaktywnymi w ogóle nie pociąga fizycznej interakcji odbiorców, jej potencjalna możliwość sprawia, że sztuka interaktywna znosi barierę w odbiorze sztuki nie tylko fizyczną, ale przede wszystkim mentalną. Trudno jednoznacznie ocenić tę formę – odwołując się do terminologii Karla Mannheima – demokratyzacji sztuki¹². Dla jednych może sprowadzać się do zanegowania artystycznego wymiaru realizacji interaktywnych, dla innych jest sposobnością do asymilacji sztuki jako formy życia społecznego, formy egalitarnej, stanowiącej ważny i przede wszystkim mentalnie dostępny element egzystencji. Może dawać asumpt do refleksji nad świadomym oddziaływaniem na otaczającą rzeczywistość, może być treningiem bezrefleksyjnej aktywności. Te decyzje, podobnie jak szereg innych, zależą w sztuce interaktywnej od odbiorcy.

⁹ *Ibidem*, s. 252.

¹⁰ *Ibidem*, s. 251.

¹¹ Problematykę tę szerzej opisywałam w przytaczanej książce.

¹² Karl Mannheim, *Essays on the Sociology of Culture*, London 1956.

Realizacje interaktywne stanowią jeden z przykładów ewolucji form artystycznych, które wymuszają zmiany w sposobie funkcjonowania placówek wystawienniczych. Zakwestionowanie przez sztukę interaktywną obowiązującej w przestrzeniach ekspozycyjnych normy „nie dotykaj” stanowi najbardziej dosłowną egzemplifikację wymogu większej otwartości muzeów. Procesualność i efemeryczność sztuki współczesnej dezaktualizuje natomiast klasyczną formę wystawy. Działania instytucji wystawienniczych przyjmują charakter projektowy. W ramach takiej organizacji pracy zamiast wystaw indywidualnych i tematycznych, częściej instytucje pracują „szeroką kategorią projektu społecznego; sprofesjonalizowane przygotowanie klasycznej formy ekspozycji zastępowane [jest] interdyscyplinarnym zarządzaniem cyklami dyskusji, pokazów filmowych, instytucjonalnych kanałów telewizyjnych, projektów edukacyjnych, działań animacyjnych, otwartych bibliotek, artystycznych wydawnictw, programów rezydencyjnych”¹³. Ważnym elementem takiej organizacji działalności placówek staje się działalność edukacyjna. Obecnie placówki wystawiennicze prowadzą na szeroką skalę działania upowszechniające i promocyjne.

Muzea i galerie wystawiające sztukę współczesną w Polsce podlegają szybkiemu procesowi modernizacji. Zmianę tę, parafrazując opis przemian uniwersytetu dokonany przez Dominika Antonowicza¹⁴, można określić jako przejście od muzeum tradycyjnego do muzeum przedsiębiorczego. Większość placówek przeszła kapitalne remonty, znalazła nowe przestrzenie, stała się bardziej otwarta na swych bywalców. Frekwencja stanowi *idée fixe* instytucji wystawienniczych¹⁵. Imperatyw wysokiej frekwencji wydaje się w dużym stopniu narzuconą przez instytucje finansujące miarą sukcesu. Placówki publiczne, pokazujące sztukę współczesną, obligowane są do przedstawiania sprawozdań zawierających statystyki odwiedzin, które stają się miarą efektywności ich działań. Przy powszechnie obowiązującym w środowisku artystycznym przekonaniu, że poziom wystawy jest odwrotnie proporcjonalny do frekwencji na niej – którego podstawą jest wciąż obecny w myśleniu podział na wysoką kulturę elitarną

¹³ Marta Kosińska, *Być może nie był kuratorem i nie działał w pojedynkę*, [w:] *Zawód: Kurator*, red. Marta Kosińska, Karolina Sikorska, Anna Czaban, Poznań 2014, s. 18.

¹⁴ Szerzej zob. Dominik Antonowicz, *Uniwersytet przyszłości. Wyzwania i modele polityki*, Warszawa 2005.

¹⁵ Analizy opieram na badaniu „Kondycja sztuk wizualnych. Percepcja i społeczny obieg sztuki współczesnej w Polsce” realizowanym w ramach programu MKiDN „Obserwatorium kultury”, które koordynowałam i współorganizowałam w 2015 r. W ramach prac badawczych realizowano wywiady kwestionariuszowe N = 561 z odbiorcami sztuki i wywiady swobodne z zarządzającymi placówkami wystawienniczymi N = 85, a także 222 obserwacje.

i niską masową – rozwiązania sytuacji przypominają te z tragedii antycznej: zaniżać poziom, robić wystawy łatwe i przyjemne z dużą publicznością, utrzymywać poziom i szukać innych sposobów zwiększania liczby odwiedzających. Instytucje wybierają z reguły drugie z rozwiązań. I tak działalność muzeów i galerii rozszerza się o, z reguły zamieszczane w statutach, przedsięwzięcia edukacyjne z jednej, upowszechniające i promocyjne z drugiej strony. Instytucje z roku na rok coraz lepiej wywiązują się z tych działań. Jednocześnie jednak w świadomości osób upowszechniających sztukę tkwi głęboko skryte przekonanie o jej ekskluzywności i powszechnej trudności odbioru.

Paradoks ten ujawniał się w badaniach, które współrealizowałam. Rozmówcy, opowiadając o sukcesach, bardzo często przywoływali sukcesy frekwencyjne albo edukacyjne. Wskazywali na umiejętność tworzenia stałej, otwartej i rozumiejącej publiczności. Innym równie ważnym miernikiem sukcesu był pozytywny *feedback* środowiska i mediów profesjonalnych. Co ciekawe, oba elementy były niejednokrotnie sobie przeciwstawiane. Alternatywne ich ustawienie odkrywa głębszą logikę świata sztuki. Instytucje wystawiające sztukę współczesną zdają się działać w rozdarciu pomiędzy uznaniem środowiska a zainteresowaniem szerokiej publiczności. W przypadku instytucji publicznych, które zajmują się jedynie organizacją wystaw, nastawienie na odbiorców nie jest we wszystkich przypadkach oczywiste (z racji choćby na deklarowane ograniczenia lokalowe). Placówki te funkcjonują raczej dla krytyki artystycznej i dla artystów. Oczywiście, dla właściwego funkcjonowania instytucji wystawienniczej potrzebni są zarówno artyści, jak i odbiorcy sztuki. O ile przestrzenie ekspozycyjne mniejszej skali działają przede wszystkim w służbie artystom, większe bardziej nastawiają się na odbiorców. Możliwe, że punkt ciężkości w przypadku większych instytucji przenosi się na odbiorców, bo nie muszą one zabiegać w takim stopniu, jak mniejsze galerie, o wystawy renomowanych artystów, gdyż ci chętniej się u nich wystawiają.

Większość rozmówców w odpowiedzi na pytanie o umiejętność odbioru sztuki współczesnej przyznaje, że spotyka się ona z brakiem zrozumienia, że jest trudna, posługuje się hermetycznym językiem, co – choć nie zostało to wypowiedziane *explicite* – może oznaczać niemożność jej dotarcia do przeciętnego odbiorcy. Interpretując wypowiedzi badanych, można przyjąć, że ich wiara w odbiorcę spoza środowiska jest mała, choć wypowiadają się o nim z szacunkiem i dokładają wszelkich starań, by zaciekać go sztuką współczesną. Sytuację dodatkowo komplikują paradoksy dekonstruktywizmu. Przedstawiciele placówek wystawienniczych odcinają się od kategorii *rozumienia* sztuki, odwołując się do wielości możliwych odczytań artefaktów artystycznych. Jednocześnie opisy prac dokładnie je tłumaczą, odbiorcy zaś po ich lekturze rozumieją konkretne dzieła, nie rozumiejąc samej idei sztuki współczesnej, nie posiadając kompetencji do jej interpretacji.

Rozmówcy zgodnie stwierdzili, że istnieje bariera w odbiorze sztuki współczesnej, która wynika głównie z braku edukacji, braku styczności ze sztuką w życiu codziennym, ignorancji mediów oraz hermetyczności języka sztuki. Wszyscy byli zgodni odnośnie do tego, że sztukę współczesną należy upowszechniać. Powinno się dokonywać tego poprzez szeroko rozumianą edukację (zarówno szkolną, jak i tę prowadzoną w instytucjach artystycznych), promocję i reklamę placówek wystawienniczych, filmy związane ze sztuką, omawianie sztuki przystępniejszym językiem oraz lokowanie jej w przestrzeni publicznej. Paradoksalnie przedstawiciele świata sztuki artykułują tezy na temat hermetyczności języka sztuki językiem równie hermetycznym, sięgają do bogatych zasobów wiedzy własnej, forsując tezy o braku potrzeby rozumienia sztuki.

W tekście nieprzypadkowo zestawiałam sztukę interaktywną z problematyką modernizacji instytucji prezentujących sztukę współczesną. Sztuka interaktywna w sposób najbardziej ewidentny unaocznia kierunki zmian w instytucjach wystawienniczych. Nie tylko dlatego, że możliwość dotykania „eksponatów” neguje podstawową normę przyjętą w muzealnictwie, ale dlatego że problematyzuje kwestię aktywności odbiorczej. Prace interaktywne dają odbiorcy możliwość działania. Może ono stanowić świadomy proces podejmowany przez jednostkę, może być bezrefleksyjną realizacją postulatu aktywizacji jednostek. Podobnie działalność upowszechniająca placówek wystawienniczych może być faktycznym działaniem na rzecz poszerzania kręgu świadomych odbiorców sztuki, a może być bezrefleksyjną realizacją polityk kulturalnych.

Powyższy obraz i wynikająca z niego niejednoznaczność przekonań osób odpowiedzialnych za upowszechnianie sztuki współczesnej skłania do interpretowania działalności edukacyjno-upowszechniającej placówek wystawienniczych jako formy działań, używając terminologii Jana Lutyńskiego, pozornych, czy też sięgając po bardziej adekwatną do współczesnych realiów kategorię Marka Czyżewskiego, działań neopozornych. Lutyński charakteryzował działania pozorne poprzez wskazanie ich sześciu konstytutywnych cech:

- 1) oficjalnie działania te są uznawane za istotne dla realizacji ważnego społecznie celu;
Publiczne instytucje wystawiające sztukę podejmują szereg działań edukacyjno-upowszechniających. Ich realizacja związana jest z pełnieniem misji społecznej zapisanej w statutach placówek.
- 2) faktycznie działania te celu tego nie realizują bądź nie przyczyniają się do jego realizacji;
Powstaje pytanie o skuteczność działań podejmowanych przez instytucje wystawiennicze, a także o znalezienie złotego środka, by podejmowane działania oswajały ze sztuką, a nie realizowały inne cele, niebezpośrednio z nią związane.

- 3) wszyscy lub prawie wszyscy w danym systemie wiedzą o nieprzydatności tych działań do realizacji określonego celu;
Przekonanie o hermetyczności, nieprzekładalności języka sztuki współczesnej osłabia wiarę w skuteczność podejmowanych działań. Z drugiej jednak strony to samo przekonanie może sprzyjać podejmowaniu działań edukacyjnych upowszechniających sztukę. Wówczas bardziej adekwatna dla opisu podejmowanych inicjatyw jest kategoria działań neopozornych, czyli takich, które choć faktycznie nieprzydatne, cieszą się wyobrażeniem o ich przydatności¹⁶. Działania neopozorne sprzyjają rozmywaniu się granic między prawdą a fałszem, dobrem i złem, tym co realne i pozorne. Pracownicy działów edukacji przekonani są o zasadności swoich działań i realizują je z największym oddaniem, podczas gdy pozostali pracownicy merytoryczni nie zawsze podzielają ich entuzjazm.
- 4) wiedza ta jest wiedzą prywatną, a nie publiczną;
Publicznie pracownicy muzeów i galerii nie podważają zasadności podejmowanych działań upowszechniających i edukacyjnych. Jeśli głosy takie się pojawiają, z reguły wypowiedane są z perspektywy badacza, teoretyka, a nie pracownika instytucji.
- 5) występowanie tych działań jest konsekwencją przypisania im istotnej roli w realizacji danego celu – ich funkcja polega zatem zawsze na samym tylko istnieniu;
Wiele projektów realizowanych w ramach grantów i konkursów stawia wymagania formalne obligujące placówki do obudowania wystaw działaniami upowszechniającymi.
- 5) fikcja tych działań ukrywana jest ze względu na jakiś rodzaj nacisku¹⁷.
Naciski z reguły pochodzą ze strony instytucji finansujących działalność placówek.

Nie zaryzykowałabym przypisywania wszystkich wyżej wymienionych cech działaniom upowszechniającym sztukę. Faktem jest również, że pracownicy działów zajmujących się edukacją z reguły wykonują swoją pracę z przekonaniem i poświęceniem. Często jednak funkcjonują na marginesie działalności placówek lub właśnie w sferze działań neopozornych. Pozorność działań ma w tym przypadku, o czym już pisałam, źródła w zakorzenionym w świadomości pozostałych pracowników instytucji wystawienniczych przekonaniu na temat kompetencji nieprofesjonalnego odbiorcy sztuki. Widoczne jest to również w roli, jaką dla siebie upatrują placówki wystawiennicze. Każda ze zbadanych

¹⁶ Marek Czyżewski, *Działania „neopozorne”. Uwagi na temat przeobrażeń komunikowania publicznego i życia naukowego*, „Przegląd Socjologiczny” 2009, t. LVIII, z. 1, s. 17.

¹⁷ Jan Lutyński, *Nauka i polskie problemy. Komentarz socjologa*, Warszawa 1990.

galerii bardzo poważnie podchodzi do określenia swego miejsca w przestrzeni społecznej. Nikt nie zadeklarował prozaicznej funkcji dostarczania odbiorcom rozrywki, wypełniania ich wolnego czasu, stworzenia możliwości relaksu. Placówki wystawiennicze chcą być impulsem zmiany społecznej, przekazicielami kultury, forum dyskusji, miejscem diagnozy społecznej. Swoje zadania rozumieją również jako formowanie gustów odbiorców czy budzenie wrażliwości estetycznej. Marek Krajewski słusznie zauważa:

Oczywiście, instytucja kultury powinna coś proponować widzowi, preferować pewne systemy wartości, ale chodzi o to, by nie czyniła tego w sposób apodyktyczny, z pozycji tego, kto wie, rozumie i dzieli się tym z innymi, którzy jeszcze muszą się uczyć. Doświadczamy dziś radykalnej zmiany kulturowej, która sprawia, że ludzie korzystają z kultury inaczej. Dlatego też jest nam potrzebna zmiana logiki funkcjonowania instytucji nie na poziomie jej programu, nie na poziomie tego, co ona oferuje widzowi, ale na poziomie relacji z widzem, sposobów definiowania tego, kim on jest i jak korzysta z kultury¹⁸.

Jak niebezkrtycznie natomiast stwierdza Karol Franczak,

[k]ulturę coraz częściej postrzega się dzisiaj przez pryzmat twórczego aktywizowania możliwie dużej części społeczeństwa, rozwoju i komercjalizacji nauki oraz pomocy w wytworzeniu poczucia zbiorowej integracji¹⁹.

Kulturę współczesną charakteryzuje bowiem wzmożona aktywność odbiorców. W kontekście wpływu nowych technologii na kulturę Henry Jenkins, Eric Zimmerman czy Ryszard W. Kluszczyński używają pojęcia „kultura uczestnictwa” lub „kultura partycypacji”²⁰. Konwergencja technologiczna i kulturowa sprawia, że potrzeba uczestnictwa, sprawczości i aktywnego odbioru ukształtowana w dużej mierze za pośrednictwem praktyk sieciowych przenosi się na tradycyjne praktyki kulturalne. Tendencja ta – w połączeniu ze zmieniającym się systemem pracy, rozwojem sektorów kreatywnych, zacieraniem się granicy między czasem pracy a czasem wolnym, preferowaniem aktywnych form spędzania czasu wolnego oraz obowiązującymi politykami kulturalnymi, w ramach

¹⁸ Marek Krajewski, *Instytucje kultury a uczestnicy kultury. Nowe relacje: przykład MS2 w Łodzi*, [w:] *Strategie dla kultury. Kultura dla rozwoju. Zarządzanie strategiczne instytucją kultury*, red. Martyna Śliwa, Kraków 2011, s. 28.

¹⁹ Karol Franczak, *Kultura jako źródło zysku. Etos kreatywności i współczesny dyskurs modernizacyjny*, „Przegląd Socjologiczny” 2015, t. 64, z. 2, s. 93.

²⁰ Por. Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa 2007; R.W. Kluszczyński, *op. cit.*

których szuka się w skali makro relacji kultury i innych dziedzin życia, takich jak biznes czy nauka, a w perspektywie mikro zachęca się jednostki do aktywności kulturalnej – sprawia, że profil bywalca muzeum sztuki ulega przekształceniom. Zaczyna docierać do nas również moda na „wyjścia do muzeum”, *boom* na turystykę kulturalną. Coraz częściej interesują się nią osoby niezwiązane zawodowo ze sztuką. Prawie wszyscy odbiorcy sztuki uczestniczący w badaniu interesują się sztuką współczesną, z czego połowa interesuje się nią bardzo. Motywację do udziału w wystawach sztuki znajdują, poza zainteresowaniem nią, również w chęci wyjścia z domu i zrelaksowania się oraz możliwości spotkania ciekawych ludzi. O ile jeszcze kilka lat temu galerie i muzea zapełniały się oglądającymi jedynie w dniach wernisażu i finisażu, obecnie jesteśmy świadkami kształtowania się publiczności niewernisażowej. Można uznać, że bywalcy wernisaży i odwiedzający wystawy w trakcie ich trwania należą do dwóch różnych rodzajów publiczności (część wywiadów była realizowana podczas wernisaży i to te osoby wskazywały, że uczestniczą w tego rodzaju wydarzeniach). Wystawy sztuki współczesnej oddziałują ponadlokalnie. Aż 43% badanych nie mieszka w mieście, w którym oglądali wystawy, podczas których realizowano badania. Z tej grupy duża część ankietowanych (45%) przyjechała do danego miasta specjalnie, aby obejrzeć wystawę, 36,4% uczestników badania odwiedziło galerię wystawiającą sztukę współczesną przy okazji pobytu w danej miejscowości. Ponad połowa bywalców galerii i muzeów zadeklarowała, że zawsze lub zazwyczaj odwiedza galerie sztuki współczesnej podczas wyjazdów turystycznych. Nieprofesjonalni odbiorcy sztuki chętnie sięgają po różne na jej temat opracowania. Często przychodzą do muzeum czy galerii przygotowani merytorycznie, po odpowiedniej lekturze w Internecie. Niezależnie od tego, czy na przemiany uczestnictwa w kulturze patrzymy, jak czyni to Krajewski, z pełnym optymizmem, czy z większą powściągliwością, jak w swych tekstach opisuje je Franckiewicz, są one faktem.

Nie ulega wątpliwości, że placówki wystawiennicze stają przed trudnym zadaniem edukacji odbiorców i upowszechniania sztuki współczesnej, które pieczołowicie realizują. Podstawowe zadanie, jakie stoi jednak przed ich przedstawicielami, to wyjście z klinczu, w jakim większość instytucji galeryjno-muzealnych się znajduje, a który swe źródła ma w sięgającej początku XX w. krytyce kultury masowej (dokonanej m.in. przez Joségo Orteę y Gassetę) i przemysłu kulturalnego (szkoła frankfurcka). Pomimo zachodzących zmian, wśród elit intelektualnych i artystycznych, nawet jeśli na poziomie deklaracyjnym ukrywany, daje się zaobserwować duży sceptycyzm w popularyzowaniu treści kultury wysokiej, demokratyzowaniu dostępu do niej. Dylemat ten w przypadku dzisiejszych przedstawicieli instytucji wystawienniczych sprowadza się do wytyczenia miejsca sztuki współczesnej w bieżącej rzeczywistości

i określenia, czy ma ona bronić swej elitarności i docierać do wąskiego profesjonalizowanego środowiska, czy powinna skierować się w stronę egalitarności i powszechnej dostępności. Odnieść można wrażenie, że przedstawiciele instytucji w większości przypadków próbują zająć stanowisko „pomiędzy”. Stan ten doskonale obrazuje kategoria „stałej publiczności”, która pojawia się w wypowiedziach przedstawicieli placówek wystawienniczych. Publiczność ta stanowi warstwę pośrednią pomiędzy elitami artystycznymi a masami. Takie zawieszenie jest z jednej strony niezwykle trudne, z drugiej niezadawalające dla żadnej ze stron. Posunięcia komercjalizujące sztukę budzą krytykę środowiska, a bardzo zachowawcza popularyzacja kultury wysokiej nie przynosi oczekiwanych efektów. Przy czym brak zachowawczości nie musi oznaczać banalizowania przekazu i sytuacji wystawienniczej. Ta niebezpieczna zarówno dla sztuki, jak i jej odbiorców tendencja zaczyna również coraz mocniej dawać o sobie znać w przestrzeniach wystawienniczych. Stają się one miejscem działań takich jak wymiana używanej odzieży czy uprawianie sportów, które ze sztuką na poziomie realizacji artystycznych mogą mieć związek, ale trudno go w ramach organizowanych wydarzeń znaleźć. W ich efekcie stała publiczność może czuć niesmak, zaś potencjalna nowa zamiast z bagażem emocji i przeżyć artystycznych wyjść z muzeum z torbą ubrań i, co może nie do zbagatelizowania, lepszą kondycją fizyczną. Przyczyny takich posunięć upatruję, kolejny raz, w niedoszacowaniu potencjału emocjonalnego i intelektualnego odbiorców.

Granica między środowiskiem profesjonalnym a laikami zainteresowanymi sztuką współczesną podobnie jak w innych dziedzinach życia ulega zatarciu, a społeczne kompetencje odbiorcze i wrażliwość tych drugich są większe niż można by przypuszczać. Niedostrzeganie tej tendencji jest niekorzystne w kontekście pojmowania sztuki jako niezbędnego elementu życia społecznego.

Bibliografia

- Antonowicz D., *Uniwersytet przyszłości. Wyzwania i modele polityki*, Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2005.
- Czyżewski M., *Działania „neopozorne”. Uwagi na temat przeobrażeń komunikowania publicznego i życia naukowego*, „Przegląd Socjologiczny” 2009, t. LVIII, z. 1.
- Franckiewicz-Olczak I., *Sztuka interaktywna. Społeczny kontekst odbioru*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2016.
- Franczak K., *Kultura jako źródło zysku. Etos kreatywności i współczesny dyskurs modernizacyjny*, „Przegląd Socjologiczny” 2015, t. 64, z. 2.

- Goffman E., *Spotkania. Dwa studia z socjologii interakcji*, tłum. P. Tomanek, NOMOS, Kraków 2010.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Kluszczyński R.W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Kosińska M., *Być może nie był kuratorem i nie działał w pojedynkę*, [w:] *Zawód: Kurator*, red. Marta Kosińska, Karolina Sikorska, Anna Czaban, Galeria Miejska Arsenał, Poznań 2014.
- Krajewski M., *Instytucje kultury a uczestnicy kultury. Nowe relacje: przykład MS2 w Łodzi*, [w:] *Strategie dla kultury. Kultura dla rozwoju. Zarządzanie strategiczne instytucją kultury*, red. M. Śliwa, Małopolski Instytut Kultury, Kraków 2011.
- Lutyński J., *Nauka i polskie problemy. Komentarz socjologa*, PIW, Warszawa 1990.
- Mannheim K., *Essays on the Sociology of Culture*, Routledge, London 1956.
- Paul Ch., *Digital Art*, Thames & Hudson, London, New York 2003.
- Stiles K., Shanken E. A., *Missing In Action: Agency and Meaning In Interactive Art*, [w:] *Context Providers. Conditions of Meaning in Media Arts*, eds. M. Lovejoy, Ch. Paul, V. Vesna, The University of Chicago Press, Chicago 2011.

Antoni Porczak

INTERAKTYWNOŚĆ UŻYTKOWNICZA

We wczesnej fazie rozwoju sztuki technologicznej artyści tworzyli swoje dzieła nadal według analogowego paradygmatu skończonego autorsko dzieła percypowanego w proscenicznym dyspozytywie. Wydawało się, że zmiana materii i narzędzi jest jak dawniej jedynie przejawem odnawialnego linearnego cyklu, traktowanego jako coraz to nowsze nowe, bez poważniejszych konsekwencji w percepcji. W tej fazie również niewielu teoretyków potrafiło rozpoznać charakter zmian niebędących przecież jedynie innowacjami form wizualnych zapożyczonych tym razem z technik komunikacji elektronicznej. Jeśli do tej pory zmiany w sztukach wizualnych dotyczyły głównie wyglądków artefaktów, na które widz starał się nakładać własne skojarzenia i interpretacje, to sztuka interaktywna wymagała operacji użytkowników dokonywanych na (cudzym) materiale autorskim. Aby rozumieć charakter tych zmian, trzeba było porzucić archipelag wyglądków, by analizować sytuację ludzkiego ciała w percepcyjnym styku z artefaktem rozumianym jako przestrzeń, w której realizowany jest ciąg operacji użytkowniczych na urządzeniach i interfejsach wytwarzających (polisensoryczne na ogół) bodźce jako przedmiot percepcji. W mojej praktyce artystycznej, jak też refleksji nad sztuką mediów szczególną rolę odegrały teksty Ryszarda Kluszczyńskiego, który pierwszy na naszym gruncie rozpoznał interaktywność jako proces najważniejszy w sztuce nowych mediów. Również dzisiaj trudno znaleźć profesjonalny polski tekst o sztuce mediów bez cytatów z tego autora.

W ostatniej dekadzie procesy przetwarzania elektronicznej informacji zostały już nie tylko opisane i zanalizowane, ale też zinternalizowane w praktyce społecznej. W sztuce analogowej przywiązanie do tradycyjnego modelu stanowi ciągle trudny do przejścia rubikon przyzwyczajień, funduje swój byt społeczny, upierając się przy starym rozumieniu ról twórcy i odbiorcy. Ten pierwszy uznawany za wyjątkowego i utalentowanego artystycznie hegemon, którego wytwory nie mogą być przez odbiorcę zmieniane w warstwie strukturalnej; temu drugiemu przysługuje jedynie interpretacja artystycznych form oraz przypisywanie im sensów i znaczeń. Widz przyzwyczajony przez wielowiekową

tradycję do nietykalności dzieł artystycznych niechętnie porzuca dawny model proscenicznego obcowania ze sztuką. Sytuację taką charakteryzuje zasłyszana wypowiedź widza na wystawie instalacji medialnych w galerii Bunkier Sztuki w Krakowie: „Ja tu przyszedłem podziwiać sztukę, a nie obsługiwać komputery”.

Sztuka jednak przestaje być jak dawniej najważniejszą antytezą codzienności, wykorzystuje również możliwości technologiczne, przez co nie tylko przyzwyczajają społeczeństwa do nowych środków wyrazu artystycznego, ale też do nowych warunków bytu. Elektroniczne urządzenia komunikacyjne digitalnych mediów oraz ich programowanie są skomplikowane technicznie, ale dosyć łatwe w użytkowaniu indywidualnym (przykładem urządzenia i aplikacje mobilne) w praktyce dnia codziennego. Powszechność i częstotliwość tego użytku sprawia, że adaptacji do nowych warunków podlega ciało i mózg ludzki, który przystosować się musi, między innymi, do zmian dotychczasowych funkcji pamięci. Zadanie gromadzenia zasobów informacji w pamięci biologicznej zostaje przeniesione w dużej części na zewnętrzne wobec podmiotu techniczne nośniki, co pozwala na jej specjalizowanie w funkcjach operacyjnych. Techniczne nośniki pamięci pozwalają na szybki dostęp do bogatych zasobów informacji, przez co zwiększają możliwości tworzenia asocjacji i kontekstów, korzystając z wiedzy encyklopedycznej, cytatów, wniosków analitycznych. W sztuce elektronicznej uwaga przenosi się ze skończonego formalnie dzieła autorskiego na tworzenie dyspozytywów¹ użytkowniczych przystosowujących przestrzeń artefaktu do działań operacyjnych. Dyspozytywy artefaktów typu CAVE to nie przestrzenie hybrydyczne (realne i medialne)², ale interaktywne dla użytkownika, co stwarza wyraziście odmienne warunki powstawania, przejawiania się i percypowania takich dzieł. W miejsce dychotomii między człowiekiem i światem wprowadza się hybrydyczne łączenie świata i człowieka, w tym również świata w sensie technologicznych urządzeń. W percepcji sztuk plastycznych przechodzimy od

¹ Dyspozytyw jest tu rozumiany jako całokształt sytuacji percepcyjnej podmiotu w kontakcie z artefaktem. W planie technicznym wyznaczany jest przez rozstawienie urządzeń medialnych w przestrzeni percepcyjnej, w planie mentalnym przez sytuację bodźcową. W sztuce proscenicznej jest to percepcja konceptualno-kontemplacyjna dzieła oddzielonego od odbiorcy, a w sztuce interaktywnej działanie operacyjne użytkownika przekształcające formę artefaktu.

² Prosceniczność nie znaczy jedynie fizycznego oddzielenia dzieła od percypującego podmiotu, ale również brak możliwości uprawnionej ingerencji w jego strukturę. W sztuce nowych mediów mamy utwory interaktywne (dające się przekształcać), ale prosceniczne, jak np. utwory sieciowe percypowane na jednym monitorze z interfejsem myszki. Użytkownika z dziełem łączy nie wspólna przestrzeń, ale interfejs w dyspozytywie proscenicznym.

podziwiania wizualnych wyglądów dzieł artystycznych do operacji użytkowniczek z utworami interaktywnej natury. Zamiast wyglądu rozpoznajemy strukturę oraz zawartość (często zwiniętych) kompozycji, jednak podział na sztuki plastyczne i dźwiękowe traci na znaczeniu, ponieważ w technikach digitalnych obrazy i dźwięki mogą być obrazodźwiękami, jak też dźwiękoobrazami.

Wszystko, co jest zdigitalizowane, jest transformowalne z jednej postaci w inną, ale dopiero kinestetyka ciała i dotyk w przestrzeni realnej sprawiają, że obrazy i dźwięki medialne (tworzone technologicznie) są środowiskiem, w którym użytkownik działa w pełni operacyjnie jako interaktor. Przykładem takiego środowiska są instalacje interaktywne typu CAVE, w których interaktor łączy udostępnione mu przejawy dzieła we własny przedmiot operacyjnej percepcji rozumianej w planie bardziej ogólnym jako łączność człowieka ze światem. Również urządzenia codziennego użytku, jak np. współczesny samochód, są środowiskiem, gdzie hybrydyczna przestrzeń interaktywna podobna jest do działań w sztuce, tu również występują podobne operacje użytkownicze. Charakterystyczną atrakcją dyspozytywu percepcyjnego instalacji typu CAVE jest przyjemność estetyczna czerpana z operacji na urządzeniach technicznych. „Technohedonia” jest zjawiskiem powszechnym, urządzenia i gadżety techniczne często konkurują z innymi źródłami przyjemności człowieka. W sztuce interaktywnej główną przyjemnością są operacje na urządzeniach i interfejsach, a nie kontemplacja i interpretacja skończonego formalnie proscenicznie percypowanego cudzego artefaktu. W sztuce tradycyjnej, grupy artystyczne i krytyka głównego nurtu, napotykając nowe zjawiska artystyczne, dążyły do szybkiego ich „unieważnienia” i powrotu do *status quo*. Pojawiający się u nas nurt sztuki interaktywnej został szybko okrzyknięty „już nieważnym” i zastąpiony przez hasła „post medialności”.

Coraz częściej pojawiają się zapowiedzi zmierzchu epoki (nowych) mediów czy też nastania epoki „po mediach” lub post mediów – to dobry moment, by dokonać podsumowania półwiecznej już historii sztuki nowych mediów³.

W ten sposób sztuka interaktywna, pozostając na uboczu zainteresowania, spokojnie mogła być poddana refleksji, tyle tylko, że głównie opartej na przykładach zagranicznych twórców. Pozwoliło to na budowanie odpowiednich narzędzi do badań paradygmatu charakteryzującego się percepcją operacyjną⁴ oraz nieproscenicznym dyspozytywem artefaktu.

³ Piotr Zawojski (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice 2015, cytat z notki na okładce.

⁴ Percepcja operacyjna wskazuje na operacyjne działania podmiotu przekształcające strukturę percypowanego artefaktu, w odróżnieniu od zdystansowanej, proscenicznej percepcji konceptualno-kontemplacyjnej.

Obszar ten ani artystycznie, ani teoretycznie nie jest jednak szeroko eksplorowany, mimo łatwiejszego dostępu do szybko rozwijających się technologii. Dlaczego zatem wątek medialnej interaktywności użytkowniczej wydaje się ważny? W moim przekonaniu ważny jest teraz nie tyle dla sztuki, co powszechnego zapośredniczonego interaktywnego doświadczenia użytkownika urządzeń technicznych. To ono właśnie zmienia percepcję w stopniu większym niż sztuka, bo staje się elementem środowiska człowieka. Tworzy się świat hybrydycznej rzeczywistości, którego jednorodność nie jest już wymagana; hybrydyczność środowiska czy urządzenia niekoniecznie jest też stanem przejściowym, raczej naturalnym i trwałym jako ludzki wkład (technologiczny) w uzupełnianie natury. Rzeczywistość realna i Elektroniczne Realis tworzą naturalne środowisko człowieka. Naturalne, bo oswojone i użyteczne dla codziennego bytu. Uświadomienie sobie tego faktu jako stanu nieodwracalnego może być pomocne w nastawieniu nie tylko do percepcji sztuki, ale świata w ogóle. W tej sytuacji wydaje się ważne, by każdy podmiot (nie tylko artysta) miał możliwość tworzenia i użytkowania środowiska przez ciągłe przekształcanie jego struktury. Operacyjność medialna możliwa dzięki nowym technologiom jest też nowym sposobem uczestnictwa w kulturze, nowym, bo dającym użytkownikom możliwość przekształceń, a nie tylko podziwiania cudzych obiektów, zdarzeń czy procesów artystycznych. Artystyczność rozumiana jako specjalny obszar dostępu do wyjątkowości form zadziwiania przeznaczonych do rozwoju imaginacji odbiorczej społeczeństwa jest teraz powszechnym, operacyjnym przekształcaniem zastanych form kultury przez indywidualnych użytkowników. W takiej sytuacji mniej ważne stają się klisze interpretacyjne zjawisk niż umiejętności operacyjnego przekształcania, które dotyczy struktury budowy tak artefaktów, jak i sytuacji codziennych. Wyjątkowość cudzych produktów (dzieł artystycznych) zastępuje codzienność tworzona za pomocą technologii przez szerokie rzesze użytkowników. Twórczość rozumiana jako przekraczanie dotychczasowego doświadczenia nie musi być tu rozumiana jako artystyczna, ale jako technologiczna możliwość przekształcania środowiska. Dawne „poruszanie” i ciągłe bombardowanie społeczeństwa przez awangardową sztukę zostaje zastąpione przez powszechny udział w społecznej przemianie bytu. Analogowy produkt kultury wytworzony przez wybranych autorów wysublimowanych form artystycznych jest zastępowany przez technologiczne tworzenie powszechne (nie elitarne) artefaktów typu remixu czy found footage’u, ale też codzienny użytek czyniony z gadżetów i aplikacji mobilnych bez intencji artystycznych. Nie wieszczę kierunku rozwoju tego zjawiska, ale opierając się na symptomach zmian w kulturze, można ryzykować przypuszczenie, że sztuka rozumiana tradycyjnie traci dotychczasowe pole i znaczenie tak jak dotychczasowe produkty procesy czy efekty kultury wysokiej. Dla cyberkultury stanowią one teraz

pryzmy muzealnych i skansenicznych zasobów przydatnych raczej do powszechnego przetwarzania przez indywidualnych użytkowników niż oddziałujących jako wzory zachowań wypracowywanych przez elity kulturalne. Taki sposób ujęcia może przerazić kulturoznawcę, bo prymitywizuje ogląd złożonych przecież procesów, ale nie znaczy to, że same zjawiska stają się przez to nieprawdziwe czy mniej prawdopodobne. Historia zna i ciągle potwierdza odczytywanie znaczących w kulturze zmian jako prymitywizację dotychczasowego stanu. Pamiętamy przecież, że muzyka The Beatles to jedynie hałas wytwarzany przez pozbawionych słuchu ignorantów, a blogi to śmieci Sieci. Decydujące są jednak zmiany percepcji, a nie artystycznych wyglądów, a te zachodzą dzisiaj szerzej i są głębiej umocowane w codziennej praktyce społecznej, bo oddolnie powodowane przez użytek technologii komunikacyjnych, a nie jak dawniej przez kulturę wysoką. Percepcja jest kształtowana przez estetyzację otoczenia i powszechne użytkowanie urządzeń elektronicznych. Kształtowanie wartości następuje nie tyle już przez wzory kultury, co przez codzienny użytek narzędzi komunikacyjnych. Wygasa w pewnym sensie „admiracyjny” model obcowania ze sztuką, czy szerzej z kulturą, model wzorów wypracowywanych przez elity artystyczne. Admiracja cudzego utworu ustępuje miejsca postawie „spróbuj zrobić to sam”, nie musisz mieć talentu artystycznego, ważne jest przejście od proscenicznego podziwiania produktów wytworzonych przez innych do twojego operacyjnego oddziaływania na otoczenie. Z punktu widzenia kultury wysokiej są to działania chuligańskie, niektórzy twierdzą, że to „koniec kultury” rozumianej jako wysublimowana twórczość przeznaczona do admiracji wytworów sztuki. Jednakże działania te są ważne w przystosowaniu do życia w hybrydycznej cywilizacji technologicznych środowisk. Tradycyjny odbiorca jako admirator onieśmielony potęgą talentu i umiejętności „czytanych” z cudzych dzieł zaczyna teraz od siebie, tworzy na swoim poziomie utwory własne, korzystając z urządzeń i programów wysokich technologii. Sztuka z rękodzieła zmienia się w użytkowanie zaawansowanych technologii, które nie pytają już kultury, jak mają się rozwijać? Admiracja cudzych utworów nie zostaje jednak zakwestionowana, zostaje przesunięta w strefę enklaw specjalizujących się w tworzeniu artefaktów w dotychczasowym paradygmacie proscenicznej percepcji. Kultura oparta na admiracji cudzego produktu ma podobne cechy jak religie, bo tworzy przekonanie, że podmiot funkcjonuje dzięki innym, dzięki bogu, dzięki artystom, dzięki instytucjom, bo sam indywidualnie rzekomo nie jest zdolny do twórczości. Według takiego konceptu rozwój społecznej wyobraźni jest możliwy tylko przez wpajane wzory zachowań wskazywane przez instytucje, kwalifikowane wyżej w hierarchii wartości niż indywidualne zachowania operacyjne na zasobach kultury. Nie możemy jednak pominąć faktu, że współczesna estetyka również zna koncepcje, według których wszelkie

doświadczenia mogą być nacechowane estetycznie, mogą być wartościowane jak sztuka. Nie możemy też negować umiejętności użytkownika prowadzenia własnych operacji bankowych, możliwych dawniej jedynie przez wykwalifikowane kadry banku, lub redagowania i upowszechniania np. własnego dorobku w systemie elektronicznym, dawniej dostępnego tylko dla redaktorów, produkowanego przez drukarnie i upowszechnianego przez np. księgarnie. Twórczość artystyczna nie jest jedynym obszarem twórczości, może nawet w sensie oddziaływania jest mniej twórcza niż inne dziedziny ludzkiej działalności, nie ma zatem wyłączności na zachowania przekraczające dotychczasowe doświadczenie. Cyberkultura nie potrzebuje analogowego pośrednictwa (drukarni, redakcji, bankowca czy nawet artysty), tworzy ich zastępniki medialne, np. aplikacje mobilne indywidualnego użytku, umożliwiające operacyjny udział podmiotu w przekształcaniu środowiska. Dostępność utworów sztuki w gigantycznych zasobach sieciowych powoduje, że dawne sposoby jej percepcji zmieniają się nie tylko przez ich alokację (dawniej w muzeach, galeriach, filharmoniach, teatrach czy kinach), ale też przez możliwość dokonywania operacyjnych zmian na utworach dostępnych jako obrazy jej analogowych oryginałów. Admiracja analogu zastępowana jest operacją medialną zachodzącą w hybrydycznej rzeczywistości, rozumianej jako Virtual Reality i Real Reality przenikające się w czasie takiej operacji. Zatem zmiana w przejawianiu się sztuki ulegają prawie wszystkie ważne elementy „sytuacji estetycznej” lub inaczej percepcyjnej, ponieważ mamy zamiast admiracji operację, zamiast interpretacji interakcję, zamiast prosceniczności instalacyjność, zamiast wyglądu przygotowaną do transformacji (często zwiniętą) strukturę artefaktu. Zmiany te powodują, że status dzieła zmienia się z jednostkowego analogowego oryginału na namnażanie elektronicznych kopii, tracących niedotykalność odbiorczą i umożliwiających przetwarzanie użytkownicze. Zapośredniczone doświadczenie staje się niekwestionowaną i użyteczną formą poznania i komunikacji, a kontakt ze sztuką odbywa się także przez paraobrazy i parateksty, omijając oryginał, i nie dotyczy to tylko upowszechniania, ale też naukowej analizy. Wartość i sens artefaktu tworzy percepcyjny kontekst, nie tylko jego kompozycja artystyczna.

Również w przeszłości istniały dzieła sztuki, które nie były tworzone po to, by stanowiły wartość samą w sobie, ale by oddziaływały na innych, rozwijały wyobraźnię, budziły refleksję i uwrażliwiały społeczności na zmienność form bytu. Teraz rola ta zostaje przesunięta na powszechny globalny, operacyjny udział skonektowanych technicznie podmiotów, niekoniecznie wytwarzających analogowe przedmioty, ogniskujące jak dawniej adoracyjne poruszenia odbiorczej wyobraźni. Technologie pozwalają poszczególnym podmiotom przekształcać środowisko, w tym również środowisko kultury. Realność wirtualna pozwala ćwiczyć wyobrażone konteksty rzeczywistości realnej

współwystępujące w hybrydycznym środowisku; obie realności mają status prawdy, ponieważ tworzą i przetwarzają rzeczywiste formy. Media nie pełnią już jedynie funkcji pośrednictwa, tworzone za pomocą narzędzi cyfrowych formy są realne, możemy z nimi obcować przez każdorazowe ich wytwarzanie, np. w komputerze. Mają one status zaprogramowanych, zwiniętych elektronicznych form, różniących się od analogowych tym, że nie bytują w gotowej postaci, a za każdym razem są wytwarzane. Wirtualne muzeum to baza danych i procedury technicznego kodu wywołującego zaprogramowane formy, a kompetencje użytkownika są tu rozumiane jako operacyjne umiejętności korzystania z urządzeń technicznych niezbędnych do wytwarzania form. Kiedy w muzeum najpierw przeszukujemy zasoby w postaci elektronicznej, by dotrzeć na spotkania z oryginałami znajdujących obrazów, jedno z nich istnieje zawsze w gotowej formie, drugie są wytwarzane za każdym razem przez urządzenie techniczne. Są to różne formy przejawiania się obrazów, ale obydwie istnieją naprawdę, tak analogowe, jak i digitalne. Wytwarzane obrazy digitalne nie muszą mieć nawet swoich analogonów w rzeczywistości realnej, co nie znaczy, że są nie-realne. Zatem sztuka obrazowania (powoływania obrazów) nie polega już na wytwarzaniu analogowych obiektów wymagających wyrafinowanych metod rękodzielniczych; obiekty digitalne mogą być tworzone przez urządzenia techniczne, a kompetencje twórcy są zgoła inne. Hybrydyczny świat zagnieżdżony jest w codzienności, jest realny, istnieje i przekształca sposoby postrzegania rzeczywistości nie tylko sztuki.

Utwory muzyczne dostępne medialnie jako cyfrowe rejestracje analogowych wykonń różnią się od analogowych koncertów między innymi tym, że wykonawczy błąd, którego nie da się uniknąć na żywo, można „wymazać” w tak zwanej postprodukcji medialnej. Można otrzymać „wyczyszczony” dźwięk, a brzmienie całej orkiestry uzyskać przez złożenie razem poszczególnych, osobno rejestrowanych sekcji dźwiękowych. Utwory takie, także wytworzone całkowicie technicznie, mogą mieć różne dyspozytywy; możemy je percypować zbiorowo, np. w filharmonii, ale też w domu czy w przestrzeni publicznej, np. w pociągu przez słuchawki. Kto nie lubi oglądać „na żywo” orkiestry i słuchać kaszlących, zakatarzonych melomanów w czasie koncertu, ma do wyboru inne opcje przeżywania cudzych utworów niż w proscenicznym analogowym dyspozytywie. Ocena estetyczna oparta jest na przyjemności, zatem niekoniecznie dyspozytywy analogowe muszą być lepsze od medialnych, jak to się powszechnie uważa, a możliwe są też przecież hybrydy analogu i digitalu. Sztuka jest sztuczna w językach: polskim, angielskim, niemieckim, francuskim, a może i innych, zatem naturalność nie jest zasadą porządkującą dzieła artystyczne. Hybrydyczny dyspozytyw, w jakim działa interaktor, umożliwia równoczesne lub naprzemienne interakcje z urządzeniami, co w efekcie jest przekształcaniem

artefaktu. Działający wewnątrz interaktywnej instalacji jako „obiekt analogowy”, przemieszczając się po realnej przestrzeni, np. typu CAVE, zmienia obrazy i dźwięki wytwarzane elektronicznie, które są obiektami rzeczywistości wirtualnej zaprogramowanymi przez autora artefaktu. W epoce przedmedialnej rzeczywistość miała charakter jednorodny, interakcje ze światem zachodziły tylko w analogowej przestrzeni podmiotu. W epoce medialnej, kiedy większość naszej wiedzy i doświadczenia nabywamy w sposób zapośredniczony, analogowa ciągłość jest przerywana (dziurawiona) przez insertowe fragmenty rzeczywistości wirtualnej, tworząc w ten sposób możliwości hybrydycznych zachowań i kontekstów do powoływania sensów. Medialna interaktywność realizuje się w hybrydycznej przestrzeni i hybrydycznej materii, między którymi percypujący operacyjnie podmiot „switchuje” w relacji *reciproque*, traktując urządzenia techniczne jako zastępniki autora, obiekty zaprogramowane, ale też samosterujące się. Choć wydaje się, że sterującym jest tu podmiot, a sterowanym urządzenia techniczne, to przecież zaprogramowane zostało przez inny podmiot, tak by możliwe było sterowanie nimi przez interaktora. Jest to zatem sprzężenie dwu samosterujących się systemów. Sprzężenie nie powstanie, kiedy jeden z nich nie wykaże reaktywności lub kiedy oddziaływanie będzie zerowe. Zatem, warunkiem interaktywności jest zdolność obydwu systemów (podmiotu i urządzenia technicznego) do wzajemnej reaktywności i sterowności⁵. Właściwość taką posiada nie tylko percypujący podmiot, ale też system technologicznych urządzeń zaprogramowanych do prowadzenia swego dialogu. W cybernetycznym ujęciu obydwa systemy mogą ulegać zmianom wskutek oddziaływania na siebie, choć jesteśmy przekonani, że to podmiot ludzki jest partnerem silniejszym. Mówiąc prościej, nie jest całkiem tak, że podmiot zarządza urządzeniami jak kiedyś maszynami prostymi jako narzędziami. Wewnątrz CAVE działanie interaktora uruchamia i pobudza urządzenia do działania, ale nie możemy tych urządzeń traktować jak instrumentów i oczekiwać tych samych reakcji na powielane „zaczepki”, system elektroniczny modyfikuje swoje „odpowiedzi”, proponując swoją „logikę” dialogu produkowanego stochastycznie, repetytywnie, fokusowo.

Niekoniecznie musimy łączyć takie zachowanie ze sztuczną inteligencją, raczej z inteligencją i wyobraźnią programującego autora, który namnaża „odpowiedzi” systemu na przewidywane zachowania interaktora, nawet kiedy ten często nie jest w stanie wykorzystać nawet ułamka tych zasobów. Działania takie są poznawczymi, bo uczą wzajemnych zachowań, ale też twórczymi, bo wymagają natychmiastowych i wielokontekstowych „odpowiedzi” na zachowania

⁵ „Sterowanie jest tu rozumiane, jako zachowanie systemu prowadzące do określonych zmian w innym systemie”, Marian Mazur, *Cybernetyka i charakter*, Warszawa. 1976, s. 107.

partnerskiego urządzenia (lub urządzeń). Kombinatoryczne rusztowania zaprogramowanych urządzeń technicznych stanowią wątek dla osnowy podmiotu uzależniany od przestrzeni, w której oddziaływania występują w tym samym czasie. Medialna interaktywność użytkownika rozważana tu jako technologiczna stanowi jednak podstawę, bo wpływa znacząco na wytwarzane sensory, powstające we wzajemnym oddziaływaniu. Zarówno wyobrażenia interaktora, jak też przebieg operacji w tkance artefaktu są widoczne dla osób trzecich, czego nie można powiedzieć o percepcji konceptualno-kontemplacyjnej w analogowych i proscenicznych dyspozytywach. W CAVE widoczne są kompetencje, upodobania, przyzwyczajenia, gusty interaktora, czego nie możemy wiedzieć np. o odbiorcy malarstwa, który zastyga w bezruchu, wpatrując się w obraz, unieruchamia ciało, by oddać się przyjemności wewnętrznego nakładania skojarzeń na cudzy artefakt. Również w przypadku urządzeń użytkowych, jak choćby wspomnianego kokpitu samochodu, projektant przygotowuje hybrydyczną przestrzeń, z której użytkownik będzie korzystał jak z instalacji CAVE. Analogowa podróż w przestrzeni realnej będzie wspierana przez insertowe wstawki rzeczywistości wirtualnej, jak: GPS, radio, telefon, odtwarzacz dźwięków. Śledząc trasę takiego obiektu (samochodu), inni mogą odczytywać jego pozycję na mapie stanowiącej przecież medialne odwzorowanie realnego terenu. Hybrydyczna przestrzeń operacyjnej percepcji użytkownika staje się naturalnym środowiskiem człowieka. Od tej pory naturalne nie jest już naturą biologiczną, ale hybrydyczną przestrzenią realno-medialną, do której już przywykliśmy i potrafimy ją „obsługiwać” i przekształcać, a nie tylko się przystosować.

Bibliografia

- Mazur M., *Cybernetyka i charakter*, PIW, Warszawa 1976.
Zawojński P. (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, Katowice 2015.

Sidey Myoo

WARTOŚCI METAFIZYCZNE W SZTUCE ELEKTRONICZNEJ¹

Artyści byli jedną z pierwszych grup, która zauważała znaczące zmiany wynikające z rozwoju technologii i zdolna była je aproksymować. Umiejętność obserwacji, odczuwania zmieniającego się otaczającego świata, wizjonerstwo, kreatywność, a także konstruktywny krytycyzm² powodowały, że twórcy szybko zaczęli wykorzystywać kolejne nowe media i przekonująco wprowadzali idee związane z technologią do swoich prac³. Od lat 70. powstało szereg nurtów w sztuce elektronicznej, takich jak np. sztuka sieci i GPS, monitoringu, sztucznej inteligencji i robotyki, animacji komputerowej, bioartu i rzeczywistości wirtualnej, w których realizowano dzieła będące komentarzem lub objaśnieniem zjawisk wynikających z technologii, stając się czasami „instrukcją” do jakiegoś urządzenia lub zjawiska⁴.

¹ Artykuł pierwotnie ukazał się w angielskiej wersji językowej w „Art Inquiry – Recherches sur les arts”, Łódzkie Towarzystwo Naukowe, vol. XXI (XXX), Łódź 2019.

² Maciej Ożóg, *Perspektywy dialogu nauki i sztuki w pracach Art Orienté Objet i Paula Vanouse’a*, [w:] *Mindware. Technologie dialogu*, red. Piotr Celiński, Lublin 2012, s. 161–180 oraz Paul Vanouse, *Counter Laboratories, Inverted Suspects and Signs*, [w:] *Paul Vanouse: Fingerprints... Index – Imprint – Trace Vol. 1*, ed. Jens Hauser, Berlin 2011, s. 45–64, także na: <http://www.paulvanouse.com/Vanouse-Fingerprints-essay.pdf> [dostęp 9.11.2017].

³ Piotr Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010, s. 140–144.

⁴ Przykładem analizy nawiązującej do takiego rodzaju deskryptywności jest rozwinęty przez Ryszarda Kluszczyńskiego podział Erica Zimmermana na interaktywność poznawczą, funkcjonalną, eksplicytną i meta-interaktywność. Z kolei w swojej klasyfikacji Kluszczyński odwołuje się głównie do interaktywności eksplicytnej jako paradygmatycznej dla sztuki współczesnej. Wymienione zostały dodatkowo także interaktywne strategie: instrumentu, gry, archiwum, labiryntu, kłacza, systemu, sieci,

Założeniem tego artykułu jest pokazanie metafizycznego znaczenia sztuki elektronicznej, które wyraża się w ukazywaniu poprzez nią powstającej dzięki technologii rzeczywistości człowieka. Konkretnie dzieła posiadają metafizyczne wartości, dzięki którym odbiorca może poznać jakiś istniejący w rzeczywistości, wynikający z rozwoju technologii fenomen. Mogą to być np. sposoby działania w Sieci, asymilacji różnych urządzeń lub odczuwanie w podobny sposób do tego, z jakim odbiorca może się spotkać w różnych sytuacjach, gdy używa technologii. Chodzi zatem o zawieranie w pracach idei mówiących w przekonujący sposób o zjawiskach przynależących do rzeczywistości. Doświadczenie tej sztuki jest poznawcze, choć nie działa jedynie na poziomie racjonalnym, ale także na poziomie np. odczuwania. Współczesne prace mogą czasami być kojarzone z grą lub zabawą, na pierwszy rzut oka nie przynosząc żadnych innych konsekwencji. Niemniej zdarza się, że spotkanie z jakąś pracą artystyczną może mieć znaczenie dla przybliżenia i zrozumienia określonej sytuacji, a następnie odniesienia jej do podobnego, znanego zdarzenia spoza świata sztuki. Czasami doświadczenie estetyczne może spowodować, że odbiorca zostanie wciągnięty w rzeczywiste relacje, np. wynikające z elektronicznego kontaktu, że włączy się w jakiś nurt kulturowy lub przyjmie postawę krytyczną w stosunku do określonych poglądów.

Jednym z pierwszych artystów w historii sztuki elektronicznej, który miał ogromny wkład w przybliżenie idei tego, czym jest środowisko elektroniczne i zapośredniczenie do niego człowieka, jest Myron Krueger. Jego wiekopomne prace powstawały od początku lat 70. XX w. Te interaktywne instalacje, którym towarzyszyły filozoficzne przemyślenia, są milowymi słupami w historii rozwoju sztuki poświęconej rzeczywistości elektronicznej (wirtualnej), jak i rozumienia powstających w niej zjawisk, w tym telematyczności i immersji. Początki rozważań Kruegera opierają się na intuicji, że możliwym jest pojmowanie technicznego obrazu jako interaktywnej przestrzeni. W jego tekstach znajdziemy sporo stwierdzeń posiadających filozoficzne znaczenie, dotyczących rzeczywistości elektronicznej pojmowanej jako rzeczywistość czasów technologii. Nawet jeśli stwierdzenia te osłabione zostały brakiem zaproponowania przez artystę

spektaklu. Sztuka staje się tu źródłem doświadczenia nowości, poprzez formę dzieła jest w stanie zainteresować odbiorcę w sposób odmienny od suchej definicji. Wymienione strategie niekoniecznie budują zobowiązania – to raczej zgoda na otwartość i akceptację nowości, poszukiwanie i chęć zrozumienia innego człowieka lub świata (Ryszard W. Kluszczyński, *Strategies of interactive art*, „Journal of Aesthetic & Culture” 2010, vol. 2, <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/5525> oraz idem, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010).

umacniającej je ontologii i niespójnością analizy wynikającą głównie z zastoszowanych przez Kruegera pojęć, czyli np. nazwaniem rzeczywistości elektronicznej sztuczną (*artificial reality*), to zawartość intelektualna tego, co stworzył i napisał, jasno wskazuje, że był on pierwszym artystą-badaczem, wizjonerem, który rozumiał, że popularnie określana wirtualność to nie symulacja lub fikcja, ale rodzaj rzeczywistości powstającej na gruncie technologii.

Warto tutaj wymienić co najmniej dwie prace Myrona Kruegera⁵: *Videoplace* (1975) i jej wersję: *Videodesk* (1982). W obydwu wykorzystano technologię podobną do dzisiejszego Kinecta, zapewniającą kontrolę ruchu w przestrzeni, z tym że wtedy dokonywało się to za pomocą kamery. Pierwsza z wymienionych prac to wielosegmentowa, rozproszona w przestrzeni instalacja. Odbiorcy znajdowali się w wydzielonych fragmentach fizycznej, interaktywnej przestrzeni; dzięki połączeniu ich interaktywnych obrazów mogli spotkać się i widzieć na wspólnych, pozostając oddzielnie w przestrzeni fizycznej. Dzięki interaktywności mogli wykorzystać intencjonalne nastawienie do siebie, co umożliwiło Kruegerowi zaobserwowanie i zdefiniowanie wspomnianej telematyczności. Z kolei *Videodesk* to instalacja pozwalająca na wykorzystanie zmieniającej się dzięki poruszaniu dłońmi w niewielkiej przestrzeni interaktywnej grafiki, co było także uwidocznione na wyświetlaczu przed odbiorcą.

W dziełach Kruegera zawierają się wartości metafizyczne, dzięki którym można poddać intelektualnej „obróbce” znane nam dzisiaj powszechnie zjawiska. Nie były to instalacje w pełni usieczione, ale zawierały w sobie ideę zapośredniczenia i idącej za nim immersyjności i telematyczności. Prace te, opisując zjawisko elektronicznej rzeczywistości, antycypowały metafizyczny wymiar rodzącej się rzeczywistości, z którą dzisiaj mamy do czynienia na co dzień. W tym znaczeniu owe w swoim czasie odkrywcze realizacje artystyczne są jednym z wielu przykładów wykorzystania podobnej do współczesnej, ale będącej wtedy na początkowym etapie rozwoju technologii. Zawierając metafizyczne wartości, opisywały zjawiska, które dzisiaj są potoczne i prawdziwe.

Kilka lat po powstaniu *Videoplace* powstała podobnie znacząca praca *Beyond Pages* (1995) Masakiego Fujihaty. Jest to interaktywna instalacja, w której skład wchodzi projekcja książki rzutowana z góry na blat stołu. Projekcja zawiera dziewięć tematów – rozdziałów książki – w tym animację jabłka znikającego po ugryzieniach, popychanego kamienia, nawiązania do czasu lub

⁵ Myron Krueger, *Artificial Reality II*, Reading MA 1991 oraz Helen Plumb, *Impermanent Art – The Essence of Beauty in Imperfection*, [w:] *CAT 2010: Ideas before their time: Connecting the Past and Present in Computer Art*, eds. Francesca Franco, Jeremy Gardiner, Nick Lambert, London 2010, s. 80 oraz Bonnie Mitchell, *The Immersive Artistic Experience and the Exploitation of Space*, [w:] *CAT 2010...*, s. 98–99.

wartości budujących więź w sieci. Praca ta powstała w czasach, gdy Sieć była już technologicznie rozwinięta (choć *Beyond Pages* nie jest realizacją sieciową), stąd mogły zostać zawarte w niej idee dotyczące powstawania lub ewoluowania pewnych wartości. Można ją określić jako przenikliwą ze względu na zawarte w niej fenomeny, jak również futurologiczną, gdyż zjawiska takie, jak telematyczność czy tożsamość sieciowa są dzisiaj przedmiotem badań wśród humanistów zainteresowanych wpływem technologii na człowieka. Artystyczny dyskurs dotyczy relacji pomiędzy dwiema sferami rzeczywistości: fizyczną i elektroniczną, ich wzajemnego przeplatania się lub rodzącego się znaczenia bytu elektronicznego. Fujihata miał słuszne intuicje, gdyż zjawiska te zyskały ogromne znaczenie po mniej więcej dziesięciu latach od powstania *Beyond Pages*. W tym sensie jest to praca totalna, w której w podtekście stwierdza się o przenikaniu i wirtualizacji wszelkich sfer bytu: ludzkiego życia i świata. Ważna jest też symboliczna forma instalacji – niezagospodarowany pusty pokój, pozbawiony znaczenia mieszkalnego, gdzie wydaje się, że chodzi jedynie o dostęp do Sieci, dzięki czemu rozgrywają się różne, być może najważniejsze dla człowieka sprawy. Kreowanie fizycznego miejsca w tym przypadku nie jest potrzebne, gdyż niczemu innemu ono nie służy, jak jedynie zapośredniczeniu do rzeczywistości elektronicznej. W pokoju tworzącym *Beyond Pages* mentalność przeprowadziła się do zapośredniczonego przez umysł elektronicznego świata, nie ma powodu, by pokój posiadał wygody. Stał się miejscem w przestrzeni fizycznej, do którego fizyczny mózg dociera dzięki cielesności i w którym następnie zawiesza swoją aktywność w świecie fizycznym, przenosząc mentalność do rzeczywistości elektronicznej.

Porównując *Videoplace* z *Beyond Pages* można stwierdzić, że pierwsza z nich była bardziej przełomowa dla sztuki, cyberkultury lub filozofii – *Videoplace* jest ogólniejsze, wylania się z niego szereg zapytań filozoficznych, z kolei *Beyond Pages* nie pozostawia niedomówień, w swojej jednoznaczności i konsekwencji jest świetnym artystycznym dyskursem na temat konkretnych zdarzeń, z jakimi może się spotkać człowiek w rzeczywistości elektronicznej. W związku z dwudziestoletnim odstępem czasowym pomiędzy obiema pracami można by zasugerować, że to, co ogólne i rodzące się w pracy Kruegera, stało się szczegółowe i dojrzałe w pracy Fujihaty.

Inne prace zawierające wartości metafizyczne dotyczące dwóch sfer: rzeczywistości fizycznej i elektronicznej, jakie chciałbym wymienić, to instalacja Jeffreya Shawa *Golden Calf* (1994) oraz kilka prac Dona Rittera, przy czym głównie mam tutaj na myśli jego interaktywną instalację *Fit* (1993). Szczególnie wracam do pracy Jeffreya Shawa, której niestety nie miałem okazji doświadczyć bezpośrednio, a która wciąż pozostaje dla mnie inspirującą. Ta interaktywna instalacja składa się z pustego, około półtorametrowego postumentu i z wyświetlacza, który odbiorca może wziąć do ręki. Gdy spogląda się na postument,

w przestrzeni fizycznej nie daje się niczego na nim dostrzec. Natomiast gdy skieruje się na niego ekran, na wyświetlonym postumencie pojawia się obraz złotego cielca. Wartością metafizyczną jest tutaj konieczność zapośredniczenia – chodzi o potrzebę użycia technologii, włączenia się w potok zawodowych lub życiowych spraw, które obecnie bez technologii nie mogą być zrealizowane. Zapśredniczenie może mieć wymiar potoczny, niezobowiązujący, polegać na własnym, w pełni świadomym wyborze, ale może stać się chroniczną potrzebą, będąc wręcz opresyjne. To zjawisko prowadzące do np. notorycznego monitorowania zdarzeń w Sieci, co staje się czasami stylem życia. Jeśli w dzisiejszych czasach z kolei spróbujemy się odciąć od technologii, a może nawet tylko ją ograniczyć, możemy spodziewać się negatywnych konsekwencji, doprowadzających do technologicznego wykluczenia.

Golden Calf posiada drugie dno, które jest równie niepokojące. Dotyczy to stwierdzenia o naturze biblijnego złotego cielca, fałszywego bóstwa. Jeśli pójść w kierunku tej interpretacji, można zapytać o wartość rzeczywistości elektronicznej, bytów w niej istniejących lub wartość informacji sieciowej oraz ludzkiej w Sieci aktywności. Trudno byłoby się zgodzić z interpretacją, że to złuda lub symulacja. To istotny moment, w którym sztuka łączy się z filozofią – rzeczywistość elektroniczna może wydawać się przysłowiowym złotym cielcem, ale jednak nim nie jest i w tym przypadku metafizyczny wymiar rzeczywistości elektronicznej skłania do oddalenia tej interpretacji, traktując ją wręcz jako błędną. Rzeczywistość elektroniczna to rzeczywistość człowieka, której trudno jest odmówić prawdziwości istnienia i ludzkiego w niej egzystowania. Refleksja nad wartościami związanymi z prawdziwością lub sztucznością rzeczywistości elektronicznej może pociągnąć za sobą ontologiczne konsekwencje, a odbiorca idący tropem interpretacyjnym o złotym cielcu i symulacji wirtualności może uwikłać się w błędy w ocenie rzeczywistości.

Kolejna z wymienionych prac, *Fit*, to podobnie inspirująca instalacja (jedna z cyklu instalacji Rittersa nawiązująca do tematyki relacji pomiędzy fizycznym i elektronicznym), z tym że dotycząca oddziaływania mediów na człowieka na zasadzie dominacji, perswazji lub manipulacji. Te trzy wymienione zjawiska różnią się od siebie, niemniej mają wspólną cechę: mogą wpływać na nieświadome zachowanie człowieka. W przypadku *Fit* chodzi o podporządkowanie psychomotoryki obrazowi, który pomimo tego, że zmienia się w sposób nie-naturalny, to i tak działa mobilizująco i determinująco na odbiorcę, który naśladując go, stara się obrazowi dorównać. Instalację tworzy wyświetlacz i interaktywna przestrzeń z czujnikiem ruchu. Na wyświetlaczu pokazana/pokazany jest trenerka/trener fitness, która/który co kilka sekund wykonuje coraz szybsze ruchy. Odbiorca stara się nadążyć za ćwiczącą osobą, także wykonując coraz szybsze ruchy, w pewnym momencie przekraczające fizyczne możliwości.

W praktyce wygląda to w ten sposób, że odbiorcy po mniej więcej kilkudziesięciu sekundach „pogoni za obrazem” trenerki/trenera fitness tracą siłę i zdyszani wychodzą z przestrzeni interaktywnej. Pomimo tego, że wiadomo, iż człowiek nie może tak szybko ćwiczyć, psychomotoryka poddaje się zniekształconemu co do możliwości ruchowych ciała obrazowi – medium elektroniczne, nawet absurdalne w swojej treści, stało się na tyle dominujące, że i tak podporządkowało sobie człowieka. Podobny proces może zachodzić w sferze mentalnej lub emocjonalnej. Jest oczywiste, że zwłaszcza prosceniczne media, takie jak telewizja, są głównym lub w niektórych przypadkach jedynym źródłem oddziaływania, a wtedy może chodzić o niesprawdzalną informację, manipulowanie wartościami społecznymi lub różnego rodzaju reklamę. Praca ta pokazuje również zdolność adaptacyjną człowieka. Można to określić w kategoriach wchodzenia danego medium elektronicznego w relacje z człowiekiem, nawet jeśli technologia stawia wymagania związane np. z jej asymilacją na danym etapie rozwoju urządzeń.

W przypadku artystycznych prac sieciowych w kontekście tematu niniejszego tekstu istotne okaże się *Communimage* (1999) Johanna Geesa. *Communimage* to „kontynent” w Sieci, który powstaje w wyniku implementacji odbiorców do struktury tej pracy obrazów. Prawie 3 tysiące współtwórców z niespełna 100 krajów zaimplementowało niemal 30 tysięcy obrazów. Metafizyczne znaczenie tej pracy jest czytelne: wiąże się z uczestnictwem w Sieci, co może prowadzić do budowania własnego profilu i rodzić niekończącą się potrzebę sieciowego uczestnictwa. Dzieło inspirowane do wzajemnej komunikacji z innymi jego współtwórcami. Może ona zostać zainicjowana np. wstawieniem zdjęcia w jakieś szczególne miejsce w strukturze pracy, które ktoś inny chciał wykorzystać, co może inspirować do podjęcia dialogu i wspólnego wykorzystania tego fragmentu *Communimage*.

Przykładem innej pracy sieciowej, zawierającej wartości metafizyczne, ale tym razem dotyczące tożsamości, jest *Antykoncepcja* (2005) autorstwa Ewy Szczyrek – elektroniczny świat podobny do gry komputerowej 3D. W tym przypadku nie chodzi jedynie o zaangażowanie odbiorcy wynikające z symulacji odczuć związanych z macierzyństwem, może ono bowiem dotyczyć rzeczywistych związków międzyludzkich. Wspólna opieka nad elektronicznym dzieckiem to część wzajemnych kontaktów, które wyrastają z *Antykoncepcji*, mogą stworzyć zobowiązanie do partycypacji w celu podtrzymania międzyludzkiej relacji. Pomimo że elektroniczne dziecko to bot, uczestnictwo i idące za tym międzyludzkie kontakty mogą być złożone co do różnorodnej aktywności oraz określone czasowo. W pracy tej pokazano powszechne zjawisko tworzenia się związków dzięki aktywności w Sieci – jej zakresu, długości i częstotliwości kontaktów oraz głębokości zaangażowania emocjonalnego. Polega

ono na podtrzymywaniu kontaktu sieciowego, co może spowodować, że staje się on najważniejszym elementem codzienności, a zobowiązania i przyjemności wykreowane w Sieci zawierają prawdziwe, oczekiwane emocje. Uważam, że to jeden z najważniejszych fenomenów współczesności: ciągła partycypacja oraz idące za tym przekierowanie intencjonalności do Sieci. Konsekwencją jej jest zakorzenienie w Sieci uwagi i różnego rodzaju oczekiwań, a zaangażowanie emocjonalne może oderwać uczuciowość od relacji istniejących w świecie fizycznym.

Jeśli chodzi o prace postinternetowe interpretowane z uwagi na wartości metafizyczne, to wskazałbym zwłaszcza dwie takie realizacje. Pierwszą z nich jest *Image Objects* (2011) Artiego Vierkanta: hybrydowa, częściowo interaktywna instalacja, w której artysta zwraca uwagę na dwa równoległe procesy fundujące dwie linie czasu. Praca przybiera dualny charakter: w przestrzeni fizycznej wystawiono rzeźbę, której obraz podlega przekształceniom w Sieci. Forma fizyczna jest zafiksowana, posiada zwieńczenie na końcu procesu twórczego. Jest przy tym prosceniczna, tworzy obiekt wystawienniczy, którego jakakolwiek zmiana mogłaby być potraktowana jako nadużycie na dziele sztuki. Ten sam obiekt, gdy zaistnieje pod postacią elektroniczną, ujawnia swoją w nieskończoność przetwarzaną formę, która nie ma ostatecznego stanu. Interpretacja może sugerować, że rzeczywistość fizyczna niesie za sobą ograniczenia w kształtowaniu bytu, że już na początku procesu powstawania jakiejś formy zawiera się w niej jej końcową postać. Z kolei do natury bytów elektronicznych należy zmienność, łatwość przekształcania formy. Ta postinternetowa praca to dyskurs pomiędzy tym, co zachodzi w Sieci i tym, co zachodzi w świecie fizycznym: rzeźba swoiście zamarła w przestrzeni wystawienniczej, a w Sieci wciąż ulega metamorfozom.

Kolejna, interesująca pod kątem wartości metafizycznych praca postinternetowa to *An ordinary building* (2006) Evy i Franca Mattesów (<http://0100101110101101.org/>). Chodzi w niej o pokazanie determinującego medium Sieci poprzez zaprezentowanie informacji o jednej ze zwyczajnych kamienic w Viterbo. Ta artystyczna praca jest również hybrydowa, co wynika ze stworzenia informacji w Sieci oraz w przestrzeni fizycznej. W przestrzeni fizycznej kamienica ta została opatrzona przez artystów tabliczką, na której stwierdza się, że w historii nic ważnego się w niej nie wydarzyło, jak również nie mieszkał w niej nikt sławny. Przez to, że informacja taka znalazła się w Sieci, wzbudziła zainteresowanie turystów. Eva i Franco Mattes pokazują, że sposobem zwrócenia na coś lub kogoś uwagi niekoniecznie musi być wartość wynikająca z tradycyjnie pojmowanej estetyki lub kultury, ale zwykle zaprezentowanie w Sieci. Wartością staje się wynikająca z tego wspólnota doświadczenia. Można powiedzieć, że nie ma sensu oglądanie zwyczajnej kamienicy; przez to jednak, że została ona wyróżniona

w swojej zwyczajności, w taki sposób ustygmatyzowana w Sieci, przestała być zwyczajna i niegodna zainteresowania, ale zaistniała jako obiekt artystyczny.

Dość niezwykłą, augmentalną i hybrydową pracą jest *TadCad* (2014) Pauli Te. Jest to futurologiczny i najpewniej wyjątkowo potrzebny interfejs, służący programowaniu drukarek 3D. Jego geneza tkwi w pytaniu o to, jak programować taką drukarkę? Można to czynić poprzez uzyskanie pliku służącego wydrukowi, można w celu powielenia skanować obiekty, a można także programować wydruki za pomocą grafiki 3D. *TadCad* to interfejs, w którym wykorzystano fizyczne znaczniki – np. niewielki trójkąt, koło, prostopadłościan, które, jeśli zostaną zeskanowane i znajdą się w przestrzeni augmentalnej, kontrolowanej przez kamerę lub Kinecta, mogą stać się podstawą do tworzenia oczekiwanych form. Wyobraźmy sobie, że mamy szereg markerów, które po zeskanowaniu i umieszczeniu w takiej przestrzeni można na wyświetlaczu komputera lub przy użyciu urządzenia Head-Mounted Display (np. Oculus Rift) dowolnie zmieniać, np. wydłużać lub powielać. Z markerów daje się też składać bardziej skomplikowane kształty, które na końcu można zapisać jako plik i drukować. By w ten sposób korzystać z drukarki 3D, nie trzeba żadnych szczególnych umiejętności technicznych czy informatycznych, wystarczy twórcza wyobraźnia. Omawiana praca to zatem gotowa do wdrożenia technologia, interfejs, w którym przysłowiowe niemożliwe staje się możliwe, gdyż użycie drukarki 3D zostaje uproszczone do zwykłych czynności manualnych. Metafizyczne wartości ujawniają się w samej technologii – tak zapewne będą wyglądać kontrolery do programowania drukarek 3D. Może to w ogóle droga do uniwersalnego interfejsu augmentalnego? Dzisiaj możemy się z tą ideą zapoznać poprzez sztukę.

Podobnie metafizyczne wartości posiada nagrodzona na Ars Electronica w 2014 r. w kategorii sztuki interaktywnej globalna praca Paola Cirio *Loophole for All*⁶ (2013) – rozbudowana instalacja w rzeczywistości fizycznej i elektro-nicznej, o znaczeniu socjologicznym czy też interwencyjnym. Jej zasadniczą treścią są podatki – ich zmienna struktura ze względu na swobodę, z jaką działają korporacje, oraz ograniczenia, jakim podlegają zwykli ludzie. Korporacje działają w skali globalnej i nie są w sposób konieczny na stałe związane z określonym państwowym systemem podatkowym, ale mogą dowolnie przenosić finansowe zobowiązania, w zależności od wysokości podatków płaconych w danym państwie. Zwykły człowiek nie może zmienić miejsca swojego opodatkowania na dowolne państwo na świecie, gdyż w tym znaczeniu globalizacja go nie obejmuje – nie ma ustawodawstwa, które by się na to zgadzało. Sytuacja ta ujawnia

⁶ Paolo Cirio, *Loophole for All*, [w:] *International Compendium – Prix Ars Electronica 2014. Cyber Arts 2014*, eds. Hannes Leopoldseder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker, Ostfildern 2014, s. 58–61.

niesprawiedliwość: korporacje nie muszą płacić tak wysokich podatków, jak zwykli ludzie, „przywiązani” do danego państwowego systemu podatkowego.

Na stronie Paola Cirio można zakupić za minimum 99 centów fikcyjny certyfikat posiadania firmy, która zarejestrowana została w raju podatkowym. Jeśli ktoś się zdecyduje na podstawie takiego dokumentu zacząć dokonywać operacji finansowych, może uniknąć opodatkowania w określonym państwie na rzecz formy opodatkowania, jaka panuje w kraju, w którym zgłoszono firmę. Jest oczywiste, że praca w tej warstwie generuje oszustwo; idzie tu jednak o pokazanie, że korporacje w świetle prawa mogą dokonywać tego rodzaju wyborów, a zwykły człowiek – nie. Pojawia się pytanie, czy w całości ta sytuacja jest uczciwa? Dzieło Cirio ma charakter interwencyjny, gdyż uwypukla stan rzeczy, który najczęściej nie jest widoczny i uświadomiony przez zwykłych podatników. Informacja o nim, choć nie jest utajniona, nie jest również powszechna. Może się to zmienić, gdy tego rodzaju treści są prezentowane poprzez działalność artystyczną i zyskują szersze forum odbiorców – sztuka potrafi przemawiać dosadnie i przekonująco.

Na zakończenie chcę przytoczyć dwa przykłady prac bioartowych. Pierwszą z nich jest globalna, hybrydowa praca Joaquina Fargasa *Big Brain Project* (2012): futurologiczna, technologicznie fascynująca. Zawierając metafizyczny wymiar procesów podobnych do mentalnych lub może nawet świadomych, zawiera równocześnie tajemniczość, nie ma bowiem możliwości, by stwierdzić charakter procesów zachodzących w tej instalacji (czy są one podobne do procesów myślenia lub odczuwania). Uwagę zwraca hybrydowość, która wynika z wykorzystania kultur tkanek biologicznych oraz komputerów⁷. Impulsy biologiczne są przetwarzane przez elektronikę, a rozrzucone w różnych miejscach na świecie elementy instalacji komunikują się dzięki Sieci. Praca Fargasa dotyczy kwestii bioniki, czyli połączenia substancji biologicznej z niebiologiczną z użyciem inteligentnego oprogramowania. Głównie chodzi o zaakcentowanie hybrydowości wynikającej z bionizmu i tym samym możliwości uwspólnienia informacji przetwarzanej pomiędzy dwoma rodzajami substancji, co może prowadzić do przekroczenia granicy pomiędzy inteligencją maszyny i biologiczną. Ta ostatnia intuicja jest o tyle interesująca, że na gruncie współczesnej kognitywistyki istnieją poglądy, w których wyraża się myśl, że procesy mentalne: inteligentne, intencjonalne lub świadome być może dokonują się w różnego rodzaju substancjach, nie tylko zbudowanych z substancji biologicznej i poprzez

⁷ „Klikając na ten tekst, wyłania się pogląd na filozofię, zwłaszcza na proces «cyborgizacji» – transformującej ludzki podmiot w byt hybrydowy, który nie pomyśli niczego bez cyfrowej inskrypcji, urządzenia, które go stwarza”. N. Katherine Hayles, *Writing Machines*, Cambridge MA, London 2001, s. 39.

powstanie interfejsu biologiczno-hardware'owego komunikacja mogłaby zostać uwspólniona. Nie chodzi zatem o materiał, ale o zjawiska, jakie w nim zachodzą:

wszędzie tam, gdzie istnieje oddziaływanie przyczynowe, tam jest informacja, a gdzie jest informacja, tam jest przeżycie. Stany informacyjne można znaleźć w kamieniu – gdy na przykład rozszerza się i kurczy – czy nawet w różnych stacjach elektronu⁸.

Tematyka bionicznej inteligencji ma szczególne znaczenie, gdyż wymiar takiej inteligencji może mieć wręcz nieoczekiwany dzisiaj skutek. Fargas sięga po pierwiastki procesów mentalnych, obrazuje w sposób rzeczywisty to, co współcześnie fascynuje lub niepokoi naukowców.

Drugą ze wskazanych jest praca Gilberto Esparzy, *Plantas autofotosintéticas* (2013), którą nagrodzono Golden Nica na Ars Electronica w 2015 r. w kategorii sztuki hybrydowej⁹. Instalację tworzy centralnie ustawiona przezroczysta kula, w której znajduje się mały biosystem: drobne zwierzęta i rośliny w wodzie. Z boku kuli ustawione są również podobne do kolumn przezroczyste pojemniki, połączone przewodami z centralną kulą. Do kolumn dochodzą dodatkowe rurki, dostarczające zanieczyszczoną wodę. W kolumnach znajdują się bakterie beztlenowe, których metabolizm oczyszcza wodę, wytwarzając przy tym energię. Co jakiś czas w kuli rozbłyska światło wytworzone dzięki temu bioprocessowi, co umożliwia proces fotosyntezy. Praca ma wyraźnie dostrzegalne wartości metafizyczne związane z faktem powstawania zanieczyszczeń i pozyskiwania energii, jak i procesami życiowymi. Przedstawiony proces jest znaną technologią, ale artyście chodzi o wykorzystanie go na szeroką skalę, np. w kanalizacji miejskiej, a nie tylko lokalnie w oczyszczalniach ścieków. Pokazuje w ten sposób mechanizm biologiczny, który mógłby być wprowadzony na stałe do codzienności dzisiejszego świata.

Sztuka potrafi być przekonująca i prowadzić do zastanowienia. Może przez to, że nie jest suchą definicją, ma większy potencjał do ukazania i wyjaśnienia pewnych spraw, zwłaszcza związanych z ważnymi dla człowieka treściami lub doznaniem. Dzieła sztuki posiadające wartości metafizyczne są bliżej rzeczywistości, mogą wciągnąć mentalność i emocjonalność odbiorcy w świat rzeczywistych zdarzeń, gdzie proces odbioru estetycznego może zamienić się w egzystencję.

⁸ David Chalmers, *Świadomy umysł. W poszukiwaniu teorii fundamentalnej*, tłum. Marcin Miłkowski, Warszawa 2010, s. 487.

⁹ Gilberto Esparza, *Plantas autofotosintéticas*, [w:] *International Compendium – Prix Ars Electronica 2015. Cyber Arts 2015*, eds. Hannes Leopoldseeder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker, Ostfildern 2015, s. 60–63.

Bibliografia

- Chalmers D., *Świadomy umysł. W poszukiwaniu teorii fundamentalnej*, tłum. M. Miłkowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.
- Cirio P., *Loophole for All*, [w:] *International Compendium – Prix Ars Electronica 2014. Cyber Arts 2014*, eds. H. Leopoldseder, Ch. Schöpf, G. Stocker, Hatje Cantz, Ostfildern 2014.
- Esparza G., *Plantas autofotosintéticas*, [w:] *International Compendium – Prix Ars Electronica 2015. Cyber Arts 2015*, eds. H. Leopoldseder, Ch. Schöpf, G. Stocker, Hatje Cantz, Ostfildern 2015.
- Franco F., Gardiner J., Lambert N. (eds.), *CAT 2010: Ideas before their time: Connecting the Past and Present in Computer Art*, Birkbeck University of London, Swinton, British Computer Society, London 2010.
- Hayles N.K., *Writing Machines*, The MIT Press, Cambridge MA, London 2001.
- Kluszczyński R.W., *Strategies of interactive art*, „Journal of Aesthetic & Culture” 2010, vol. 2, <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/5525>
- Kluszczyński R.W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Krueger M., *Artificial Reality II*, Addison-Wesley Publishing Company Inc., Reading MA 1991.
- Ozóg M., *Perspektywy dialogu nauki i sztuki w pracach Art Orienté Objet i Paula Vanouse’a*, [w:] *Mindware. Technologie dialogu*, red. P. Celiński, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji, Lublin 2012.
- Vanouse P., *Counter Laboratories, Inverted Suspects and Signs*, [w:] *Paul Vanouse: Fingerprints... Index – Imprint – Trace Vol. 1*, ed. J. Hauser, Argobooks, Ernst Schering Foundation, Germany, Berlin 2011, <http://www.paulvanouse.com/Vanouse-Fingerprints-essay.pdf> [dostęp 9.11.2017].
- Zawojski P., *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.

Agnieszka Przybyszewska

STRACH PRZED CZYTANIEM. KONCEPCJA LEKTURY JAKO PRZEJAZDŹKI W KONTEKŚCIE WYBRANYCH PRAC JOSÉ ABURTO ZOLEZZIEGO

Od nie-sztuki do nie-literatury, czyli o naturalnym strachu przed nieznanym

Nie jeden eksperyment artystyczny kwitowany był prostym i bezdyskusyjnym zdaniem: „to nie jest sztuka”. Ten apodyktyczny argument miał ucinąć wszelkie dyskusje, przypominając zarazem o nienazwanych i nieprzywołanych wprost, ale jednak nadrzędnych (i niekwestionowanych) zasadach. Tym samym kategoria „nie-sztuki” gwarantowała odbiorcom poczucie komfortu, zamieniając ich interpretacyjno-krytyczną bezradność w oskarżenie wymierzone w samą „sztukę”, a właściwie w coś, co bezzasadnie się pod nią podszywa. W bezpieczny sposób usprawiedliwiała zatem niekompetencję, negując nie tylko jakąkolwiek potrzebę, lecz wręcz zasadność skupiania się nad kłopotliwym „dziełem” – po prostu zwalniała z obowiązku, do którego wykonania odbiorcy nie byli (i nie czuli się) przygotowani. Innymi słowy, kategoria „nie-sztuki” wydaje się aktem obronnym, *quasi-naukowym* umocnieniem własnej pozycji w konfrontacji z „obcym” i „nieznanym”, wygodnym usprawiedliwieniem intelektualnej niemocy.

Rodzący się przy okazji takich spotkań z dziełami brak komfortu wynika z faktu, iż negują one utrwalone przez wieki (a tym samym – nieco skostniałe) przyzwyczajenia, podważają wypracowane przez tysiąclecia strategie odbiorcze, wybijają z „normalnego” (bo znanego) sposobu obcowania ze sztuką. W tym wypadku kontakt z dziełem (a zwłaszcza jego interpretacja) wymaga „nietrywialnego” – jak ujął to Espen Aarseth – wysiłku, wyjścia poza znane schematy. „Nie-sztuka” najczęściej jawi się jako „dziwna”, gdyż wymyka się klasycznie pojętej artystycznej komunikacji: redefiniuje jej kod (odejście od medialnego podziału sztuk, wizji jednokodowości i czystości medium dzieła to jedna z najczęstszych bodaj przyczyn wykluczenia), a także zadania odbiorcze i charakter

interakcji (zapropinowanie innej niż kontemplacyjna postawy, przejście od tego, co apollińskie ku temu, co dionizyjskie, powiązanie obcowania z dziełem z zabawą i aktywnym uczestnictwem to drugi wymiar „nie-sztuki”, niezwykle łatwo prowokujący bunt odbiorców).

Współcześnie, na długo po (nie tylko) Duchampowskich grach z przyzwyczajeniami związanymi z definiowaniem sztuki i wyznaczaniem jej granic (nie wspominając już o kontekście sztuki społeczeństwa informacyjnego, dzieł interaktywnych czy estetyki postmedialnej) „wie się”, że trochę „nie wypada” dystansować się od takiej „nie-sztuki”, że problem został już przepracowany (choć nieraz i tak traktowana jest „z przymrużeniem oka”: niby przyjmuje się jej istnienie do wiadomości, lecz nadal jest to akceptacja powiązana z okazaniem wyższości). Jednak, co ciekawe, przekonanie takie nie odnosi się w równym stopniu do wszystkich obszarów działań artystycznych. Poza jego wpływem wciąż zdaje się pozostawać literatura, w stosunku do której nadal przyjęcie postawy „to nie sztuka” (ukonkretnione do: „to nie jest literatura”) nie jawi się jako *faux pas*. Rozmowy o „nowej” literaturze nadal nad wyraz często zrywane są właśnie poprzez zastosowanie strategii wykluczenia, jakby sztuka słowa naprawdę nigdy nie przekraczała granic swojego medium, jakby (wbrew całej swojej historii) zawsze była sztuką wyłącznie słowa (najlepiej pisanego czy wręcz konkretnie: drukowanego), jakby tradycja awangard XX w. i innych (choćby modernistycznych) eksperymentów nie istniała i jakby nie dało się dostrzec również drugiego dna tego problemu – ekspansji słowa jako jednego z kodów w sztukach wizualnych¹.

Nawet (a może: zwłaszcza) erudyci, wychowani na klasycznej sztuce i literaturze, stając przed dziełami sztuki interaktywnej czy e-literaturą (nie wspominając już o spotkaniach z interaktywnymi instalacjami literackimi²), często po

¹ Badająca to zagadnienie Jessica Prinz, patrząc na współczesność z perspektywy awangard XX w., stwierdzała wręcz, że „sztuki wizualne nigdy wcześniej nie były tak silnie zwerbalizowane” (Jessica Prinz, *Words in visual arts*, [w:] *The Routledge Companion to Experimental Literature*, eds. Joe Bray, Alison Gibbons, Brian McHale, London–New York 2012, s. 336). Wszystkie cytaty z obcojęzycznej literatury – o ile nie zaznaczam inaczej – podaję w tłumaczeniu własnym.

² Takie instalacje dla wielu czytelników wydają się przypadkiem nie tyle granicznym, co wręcz nie do zaakceptowania (spokojnie też mogłyby one, jak zresztą się już działo, stać się tematem oddzielnych opracowań). Teksty tego typu, uprzestrzeniając do granic możliwości akt lektury, zespalać realną przestrzeń, w której przebywa odbiorca, z przestrzenią przedstawioną bądź przestrzenią tekstu (co każe rozpatrywać je w kontekście narracji lokacyjnych), eskalują problemy związane z cielesnym zaangażowaniem odbiorcy w proces lektury (które w dużej mierze będą przedmiotem tego szkicu). Z drugiej strony – przekreślają jeszcze jeden standard klasycznej apollińskiej

prostu nie wiedzą, jak się zachować. A rzadko kto potrafi równie szczerze jak Krystyna Wilkoszewska rozbijając wyznać: „tylko że ja w ogóle nie umiem tego odnieść do literatury”³. W szkicu tym chciałabym pokazać, co takiego innego i rodzącego dyskomfort jest w proponowanych przez e-literatów doświadczeniach lekturowych, że czytelnicy i krytycy raczej od nich stronią, nierzadko sięgając właśnie po obronną etykietę „nie-literatury”. Skupię się na rozwinięciu zgrabnego porównania czytania do przejażdżki (zapożyczonego z koncepcji Janeza Strehoveca), które pozwala, jak sądzę, nieco „oswoić” nowe formy czytania i podejść do „dziwnych” tekstów z mniejszą rezerwą. Mam też nadzieję, że prezentowane w ostatniej części szkicu analizy konkretnych literackich „przejażdżek” pozwolą pokazać, dlaczego proponowane uzupełnienie (swoiste „naprostowanie”) koncepcji inspirującego mnie badacza jest istotne.

W centrum uwagi pozostaną tu przyczyny i mechanizmy charakteryzowanego stanu rzeczy (strach przed nieznanym, bezradność w stosunku do nowego, nieumiejętność porzucenia utartych schematów). Jednocześnie rozważania skieruję nie tyle ku definiowaniu „nie-literatury” czy obronie jej literackości⁴,

kontemplacji: zapraszają do lektury nie tylko partycypacyjnej, ale i zbiorowej oraz performatywnej, publicznej. Czytelnik nie tylko musi tekst rozegrać, lecz – będąc czytelnikiem-rozgrywaczem – staje się jednocześnie aktorem performansu. Modelowa sytuacja odbiorcza (jeśli wziąć pod uwagę projektowaną przestrzeń dzieła/przestrzeń odbioru dzieła) zakłada bowiem niejako zmultiplikowanego, co najmniej podwójnego, adresata – obok readera-usera, również „podglądaczy”, w przypadku wielu prac również angażowanych w proces lektury. Wielokrotnie już komentowany *Text Rain* (1999) Romy’ego Achituvy i Camille Utterback jest przecież przykładem tekstu zaprojektowanego raczej do czytania kolektywnego niż indywidualnego. Zdarzają się też napięcia niepozwalające łatwo zakwalifikować dzieła – bo czy utwory takie jak np. *Legible City* (1988–1991) Jeffreya Shawa projektowane są do odbioru jednostkowego, czy „grupowego”? Zob. też np. Mark Leahy, *Private Public Reading: Readers in Digital Literature Installation*, [w:] *A Companion to Digital Literary Studies*, eds. Ray Siemens, Susan Schreibman, Malden–Oxford–Carlton 2007.

³ *Literatura a nowe media. Rozmowa redakcyjna z udziałem Anny Lebkowskiej, Krzysztofa Uniłowskiego, Krystyny Wilkoszewskiej*, „Dekada Literacka” 2010, nr 1/2, s. 12. Badaczka opowiadała o swoich doświadczeniach z muzeum sztuki w Karlsruhe.

⁴ Problem definiowania literackości (a także kodu/ów literackiej komunikacji) cyklicznie powraca w refleksji literaturoznawczej. Na polskim gruncie w kontekście najnowszych form sztuki słowa „odświeżali” go ostatnio choćby Edward Balcerzan czy (w dialogu z nim) Urszula Pawlicka (Edward Balcerzan, *Literackość. Modele, gradacje, eksperymenty*, Toruń 2013; Urszula Pawlicka, *Literatura cyfrowa a literackość i komunikacja literacka*, [w:] *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. Ewa Szczesna, Kraków 2015).

lecz w stronę namysłu nad ewolucją samego czytania, owocującą – tytułowym – lękiem przed nim. Pozostanę więc w kręgu pytań o przyszłość książki czy, szerzej, medium bądź interfejsu literatury, które – głębiej przeanalizowane – prowadzą do namysłu nad przyszłością aktu lektury⁵.

Reading-riding, czyli czytanie jako przejażdżka

Inspiracją do moich rozważań stała się niezwykle trafna i nośna metafora użyta przez Janeza Strehoveca do charakterystyki czytania dzieł elektronicznych, utworów nierzadko ustanawiających nową relację między ciałem czytelnika a tekstem, gdyż podstawą poznawania opowieści staje się w nich często ruch, gest⁶. Skupiając się na przekazach multimodalnych, dopraszających się nie klasycznej lektury, a swoistego czytania-oglądania-słuchania-grania, przyglądając się tekstom, które – opuszczając papierową stronę – wkroczyły na obszar, w którym (zdaniem niektórych) literackość wydaje się „zagrożona”⁷, słoweński

⁵ A świadomość, że we współczesnej kulturze, w kontekście aktualnych przemian medialnych, kondycja książki jako medium artystycznej komunikacji (a co za tym idzie – i samego czytania) doprasza się (obszerniejszego niż artykuł) osobnego studium mają zarówno literaturoznawcy, jak i medioznawcy. Sygnalizował to m.in. Mirosław Filiciak we wstępie do książki *Media, wersji beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu* (Gdańsk 2013). Wart podkreślenia jest tu również (zrodzony właśnie ze skrzyżowania perspektywy medioznawczej i literaturoznawczej) dający się w ostatnich latach zaobserwować wzrost zainteresowania kategorią literackiego interfejsu (silnie wybrzmiewa ona m.in. u badaczy, takich jak Lori Emerson, Johanna Drucker czy N. Katherine Hayles).

⁶ W przypadku wielu literackich instalacji interaktywnych wykonywany już nie tyle w samotności, przed niewielkim ekranem komputera, lecz nierzadko i publicznie, w przestrzeni (np. miejskiej, wystawienniczej). Takie czytanie Mark Leahy słusznie określa zgrabnym terminem „prywatnej publicznej lektury” (*private public reading*) (M. Leahy, *op. cit.*). Jednocześnie warto pamiętać, że – rozważając współczesne „ucieleśnienie” czytania – wypadałoby mówić nie tyle o zupełnej nowości, co o swoistym odświeżeniu opisywanej relacji. Nie sposób pomijać faktu, że dawniej akt lektury miał wymiar dużo bardziej cielesny (zob. m.in. Alberto Manguel, *Moja historia czytania*, tłum. Hanna Jankowska, Warszawa 2003).

⁷ Janez Strehovec, *The E-Literary Text as an Instrument and Ride. Novel Forms of Digital Literature and the Expanded Concept of Reading*, [w:] *New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression: Crossing Borders, Crossing Genres*, ed. Marcel Cornis-Pope, Amsterdam/Philadelphia 2014, s. 340. Prezentowane w tym szkicu tezy powtarzane są w kilku innych tekstach badacza.

badacz zaproponował, by spojrzeć na czytanie jako na „przejażdżkę” (*ride*). Ta, jak wyjaśniał,

jest intensywnym, bogatym, cielesnym i bazującym na wydarzeniu (*event-based*) doświadczeniem: doświadczeniem mającym miejsce w skondensowanym czasie, zakładającym wznoszenie i opadanie, ciężki rytm, napięcia i rozwiązania, emocjonalne wzloty i upadki, a także szokujące poczucie niepewności, kiedy jadący orientuje się w którymś momencie, że nie ma kontroli.

Podstawą zaproponowanej koncepcji stała się, rzecz jasna, nie tyle wizja przejażdżki jako sposobu przemieszczenia się z punktu A do punktu B, co cała struktura takiego doświadczenia, którego komponentami, poza przywołanymi już elementami, są również: możliwość swobodnego powracania do miejsca początkowego, łatwość testowania nowych rozwiązań (związana z brakiem wyraźnie wytyczonej drogi i celu), elastyczność, otwartość na nowe bodźce.

Metafora przejażdżki rzeczywiście niezwykle obrazowo oddaje główne z postrzeganych jako wywrotowe cech nowomiedialnego lekturowego doświadczenia⁸. Po pierwsze – mówi o cielesnym wymiarze lektury i (nie tylko intelektualnej) przyjemności, jaką może ona dać, stając się przygodą angażującą zmysły i ciało odbiorcy, zespalać jednocześnie czytanie z grą i zabawą. Dlatego zainteresowany podobnymi jak Strehovec pracami Mark Leahy, komentując specyficzną sytuację czytania literackich instalacji interaktywnych, pisał nie tylko o związaniu lektury z miejscem (*site-specific*)⁹, lecz również właśnie o „ucieleśnionej lekturze” (*embodied reading*)¹⁰. Dla opisu takich literackich opowieści użyteczne wydają się ujęcia w rodzaju tego, które dla gier wideo zaproponował (właśnie w kontekście tzw. *embodied experience*) Torben Grodal, pisząc o „historiach dla oka, ucha i mięśni” (*stories*

⁸ Warto jednak pamiętać, że znajdziemy je również w wielu analogowych (dających się określić jako liberackie) tekstach.

⁹ W jego wywodzie wiązało się to z aktualizowaniem kolejnych wymiarów przestrzeni literackiej. To, co badacz określa pojawiającym się „trzecim czy nawet czwartym wymiarem”, to właśnie realna, rzeczywista przestrzeń w wypadku tego typu prac, zastępująca tę literacką: wyobrażoną, wirtualną (M. Leahy, *op. cit.*, s. 307). Jednak zdaniem Leahy’ego już nawet prace nie-galeryjne, niewykorzystujące technologii VR, a jedynie prezentujące interaktywny (audialny, wizualny, kinetyczny) tekst na ekranie, wkraczają w te nowe wymiary, przybliżając i ukonkretniając przed oczyma (i rękoma) czytelnika literacką, wirtualną rzeczywistość.

¹⁰ J. Strehovec, *op. cit.*, s. 311–313.

for eye, ear, and muscles)¹¹, czy przypominające wymarzone przez „ojca” liberatury, Zenona Fajfera, mówienie o czytaniu „wzrokiem, słuchem i dotykiem”¹². W odświeżanych współcześnie (w kontekście e-literackości, ale nie tylko) poetykach tzw. figury czytelniczych gestów¹³, wynikające z semantycznego eksplorowania fizyczności lektury, stają się przecież coraz ważniejszym elementem. Literacka przejażdżka zaś zakłada

intensyfikację roli użytkownika/czytelnika i bogactwo doświadczeń, z którymi nie spotykamy się w dobrze nam znanej tekstualności ery druku. Taki tekst, doświadczany jako przygoda, pełen bodźców o różnym pochodzeniu i wzmacnianych dreszczem niepewności, gdy użytkownik/czytelnik traci kontrolę, obfituje w wizualne, motoryczne i kinetyczne aspekty związane z nowomedią tekstualnością¹⁴.

Zaproponowana przez Strehoveca metafora, podkreślając je (zwłaszcza zaś uwypuklając fakt przeżywania przejażdżki jako związanego z realnym działaniem odbiorców oraz konkretnym miejscem i czasem doświadczenia), uwypukla zarazem tak istotny dla współczesnych badaczy eventowy, nie artefaktowy wymiar dzieł e-literackich¹⁵. Wiąże się on z jednej strony z „przygodowym” (nastawionym na doznania) charakterem e-lektury (nasza cielesna aktywność staje się uczestnictwem w zdarzeniu, jakim jest tekst¹⁶), z drugiej właśnie z jej wyraźnym uprzestrzennieniem, związaniem z określonym miejscem i doświadczaniem tekstu w konkretnym „tu i teraz”. Jak podkreślają przywoływani przeze mnie badacze, zarówno w przypadku „zwykłych”, werbalno-wizualnych, a nieraz i aktywizujących warstwę audialną, tekstów e-literackich do czytania na ekranach komputera, jak i wymagających realnego wejścia w jakąś przestrzeń (i działania w niej)

¹¹ Torben Grodal, *Stories for Eye, Ear, and Muscles. Video Game, Media and Embodied Experience*, [w:] *The Video Game Theory Reader*, eds. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, New York–London 2003, s. 129.

¹² Zenon Fajfer, *Po czym odróżnić liberaturę od literatury (wybrane szczegóły anatomiczne)*, [w:] idem, *Liberatura czyli literatura totalna*, red. Katarzyna Bazarnik, Kraków 2010, s. 81.

¹³ Rozwijam tę kwestię w dalszej części artykułu.

¹⁴ J. Strehovec, *op. cit.*, s. 351.

¹⁵ Zob. m.in. N. Katherine Hayles, *The Time of Digital Poetry: From Object to Event*, [w:] *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, eds. Adalaide Morris, Thomas Swiss, Boston 2006. Podobne rozpoznania znajdziemy również w pracach Roberto Simanowskiego.

¹⁶ J. Strehovec, *op. cit.*, s. 355.

literackich instalacji¹⁷, utwór nad wyraz często przeradza się po prostu w tekstowy krajobraz (*textscape*¹⁸)¹⁹. Konfrontowany z nim odbiorca zdecydowanie bardziej dosłownie niż czytelnik trzymający w rękach klasyczny tom zszytych zadrukowanych kart, „wchodzi” w świat opowieści (nieraz i przemieszcza się w nim)²⁰.

Więcej – do takiego czytania bywają potrzebne nowe „urządzenia”, „pomocę”, np. gogle lub specjalna rękawica w przypadku instalacji wykorzystujących technologię CAVE czy myszka w przypadku mniej angażujących skomplikowane technologie opowieści dedykowanych na komputery osobiste²¹. W takim „tekstowym krajobrazie” również same słowa, z którymi obcujemy, stają się „wielofunkcyjne”: nie tylko przenoszą znaczenia na mocy konwencjonalnych reguł, lecz okazują się też „słowami-interfejsami” czy „słowami-instrumentami”²² (w ostatnim określeniu pobrzmiewa, oczywiście, Wardrip-Fruinowska kategoria tekstu-instrumentu). W efekcie lektura staje się wędrówką, w której obcowanie z tekstem jest tylko jedną z podejmowanych przez nas aktywności – dlatego Strehovec określa ją wręcz mianem „nie tylko czytania” (*Not-Just Reading*)²³.

¹⁷ Im to właśnie tak wiele uwagi w swoich badaniach poświęcił Strehovec.

¹⁸ Oryginalny termin, z jawnym odniesieniem do *landscape*, można by przetłumaczyć jako „tekstobraz” (z aluzją do „krajobraz”), jednak w polszczyźnie taka forma słowotwórcza brzmi nie najlepiej, stąd decyduję się na dwuczłonowy, bardziej opisowy przekład.

¹⁹ Ujęcie Strehoveca, zgodnie z którym każdy tekst elektroniczny na ekranie staje się takim tekstowym obrazem, w którym działa czytelnik, wydaje się jednak dość skrajne. Nie sądzę, by takie aspekty istotnie były aktywizowane i wpływały na nasze doświadczenie lektury, np. w przypadku prostych tekstów generatywnych (choć, istotnie, już w przypadku animowanej, kinetycznej poezji z pewnością można mówić o takim rodzaju uprzestrzennienia).

²⁰ O takim cielesnym doświadczeniu języka w kontekście bardzo już leciwych, bo pochodzących nawet z lat 70. prac, pisała swego czasu Monika Górską-Olesińska w szkicu *Elektroniczne uwolnienie słowa. W środowisku poematów cyfrowych*, [w:] *Materia sztuki*, red. Michał Ostrowicki, Kraków 2010. Badaczka wyraźnie podkreślała awangardowy kontekst takich „eksperymentów”, wpisując się w ten nurt literackiej archeologii mediów, którego przedstawiciele (jak Loss Pequeño Glazier) w zabiegach e-literackich widzą wyraźną kontynuację działań wcześniejszych (poezji konkretnej, awangardowej, wizualnej).

²¹ Na te same aspekty zwraca uwagę Leahy, mówiąc o wielowymiarowości takich aktów lektury.

²² J. Strehovec, *op. cit.*, s. 342.

²³ Definiując ją jako „hybrydyczną i złożoną aktywność czytania, słuchania i oglądania (a także klikania, przeciągania czy skrolowania)” (s. 353). Warto zwrócić uwagę,

Metafora przejażdżki – jak dopowiada Strehovec²⁴ – odpowiada i tej wizji, ujmując również czytelniczą

gotowość zmierzenia się z niepewnymi warunkami powiązanymi z nietrivialnymi zadaniami, w które włączone jest nawet myślenie [...] algorytmiczne i podejmowanie decyzji²⁵.

Pokazuje, że „nowe” czytanie bywa zdecydowanie bardziej aktywne niż klasyczna kontemplacja, a przyjemność, jaka się z niego rodzi, może wiązać się też z satysfakcją płynącą z mierzenia się z zadaniami stawianymi czytelnikowi (niekoniecznie łatwymi i niekoniecznie dającymi się rozwiązać – dlatego badacz mówi również o niepewności związanej z utratą kontroli). Bywa, że czytelnik stawiany jest w dość niekomfortowej sytuacji i spotka się z komunikatem (jak żartobliwie ujmuje to Strehovec) „reading is over”. Aktywne czytanie jest pewnego rodzaju rozgrywką i zdarza się, że przegrywamy już na etapie próby wzięcia w niej udziału – nie zawsze wiemy przecież, co zrobić. Z drugiej strony – nawet jeśli wiemy – nie zawsze się udaje²⁶.

że od dawna zauważano, że „stare” wyobrażenie czytania nie pasuje do współczesnej rzeczywistości, że trzeba je zredefiniować, bo nie sprawdza się nawet w stosunku do hipertekstów (a co tu mówić o najnowszych formach literackich). Świadomość, że na czytanie składają się rozmaite, dopełniające się akty zależne od szczególnych (również materialnych) właściwości danego tekstu, że jest ono „aktem złożonym” nie jest więc zupełnie nowa (por. Bertrand Gervais, *Is There a Text on This Screen? Reading in an Era of Hypertextuality*, [w:] *A Companion to Digital Literary Studies*, s. 186). Leahy podkreślał też, że przyczyna takiego stanu rzeczy tkwi w tym, że mówimy o tekstach, które łączą w sobie różne dyscypliny sztuki, żadnej nie wyczerpując (M. Leahy, *op. cit.*, s. 302). Na polskim gruncie ewolucję postrzegania i definiowania aktu lektury komentował choćby Maciej Maryl. Badacz stwierdzał, że „czytanie [...] oznacza dziś operacje dokonywane na różnorodnym materiale językowym”, ale dodawał, że choć sam proces lektury się zmienia, czytanie jako takie ma się jednak „całkiem dobrze” (Maciej Maryl, *Fonograf Abrahama – w stronę archeologii literatury*, „Teksty Drugie” 2014, nr 3, s. 188).

²⁴ Odnosząc się do Aarsethowskiej wizji literatury ergodycznej i modelowego sposobu jej lektury.

²⁵ J. Strehovec, *op. cit.*, s. 348.

²⁶ Inną zupełnie sytuacją jest ta, gdy okazuje się, że technologia w jakiś sposób „nie dorosła” do powierzonych jej zadań. Zrozumiała jest niechęć do nowomiedialnych tekstów wynikająca z tego, że nie działają, nie tyle dlatego, że nie wiemy, co z nimi zrobić (że „oblaliśmy egzamin z czytania”), lecz dlatego, że są technologicznie niedopracowane, gdy rodzą się z niedoskonałości „elektronicznych inkunabułów” (określenie Maryla). Przykładów, zwłaszcza w Polsce, nie trzeba długo szukać (choćby: Tomaszowi

Jednocześnie właśnie dzięki takiemu zaangażowaniu czytelnika przejażdżka może zarazem łączyć w sobie dwa modele (odbioru) sztuki, zakładać

napięcie między [...] modelem apollińskim (uwzględniającym działania racjonalne, związane z podejmowaniem decyzji i kontrolą sytuacji) a dionizyjskim, irracjonalnym i euforycznym (dającym się opisać również terminem *ilinx* z koncepcji Caillois'a)²⁷.

Rozwijając tę myśl – przejażdżka (do czego będę jeszcze wracać) nie jest wielką, skrupulatnie zaplanowaną podróżą, lecz raczej (chwilami przynajmniej) spontanicznym, ulotnym, a na pewno przyjemnym doświadczeniem, którego przeżywanie nie wyklucza wstępnego planu, nie jest nim jednak w żadnej mierze ograniczone. Wydaje się bardziej chwytaniem chwili niż realizowaniem precyzyjnie wyznaczonych celów. „Przejażdżkowicz” z pewnością jest też otwarty na nieoczekiwane zmiany. Niemniej nie rzuca się raczej w oślepieniu w wir nowych wrażeń (ale też nie neguje takiej możliwości, zamknięty w kleszczach poukładanej raz na zawsze, racjonalnej wizji). Przejażdżka nie jest szaleńczym galopem, podczas którego – ztracając się w pędzie – nie mamy żadnej kontroli nad tym, co się dzieje (wizja dionizyjska); ale nie jest też dystygowanym (sztywnym, wyzutyk z emocji), powolnym stępem, pozwalającym jedynie na spokojną, chłodną, w pełni zrationalizowaną i kontrolowaną kontemplację (wizja apollińska). Balansuje między tymi dwoma biegunami, zaś jednym z głównych jej celów wydaje się jednak przyjemność. I, rzeczywiście, jej chwilami lekki, może i euforyczny, dionizyjski charakter ułatwia zarazem spokojną, przyjemną, apollińską kontemplację.

Jednak choć siła zaproponowanej przez Strehoveca metafory wydawałaby się tkwić również w uchwyceniu i tych aspektów e-czytania (dostrzeżeniu nie tak poważnego charakteru doświadczenia lektury, jego lekkości), ten właśnie wymiar ginie nieco w wywodzie badacza. Choć na początku podkreśla on, że przejażdżka pozwala łączyć aktywność umysłową i fizyczną, niekoniecznie ustawiając je w określonej hierarchii²⁸, z czasem jakby o tym zapomina i coraz silniej koncentruje się już wyłącznie na jej szaleńczych, czysto dionizyjskich realizacjach (których ikoną staje się tu – nierzadko przecież przywoływany do definiowania współczesnej kultury – *roller-coaster*)²⁹. Strehovec bardzo konkretnie je również ocenia.

Lipko, autorowi wykorzystującego technologię AR *Notebooka*, regularnie na spotkaniach promocyjnych „zaczynają” się poszczególne projekcje; z podobnym problemem nierzadko mierzą się zapewne czytelnicy).

²⁷ J. Strehovec, *op. cit.*, s. 348–349.

²⁸ *Ibidem*, s. 352.

²⁹ Podobną perspektywę – zwrócenie uwagi na zarzucenie przez odbiorców intelektualnego wysiłku, na skupienie się bardziej na zabawie słowami niż na ich czytaniu,

Tym sposobem metafora, która, moim zdaniem, pozwala doskonale radzić sobie z tak częstymi w e-literaturze tekstami nie do końca poważnymi, tymi, które z jednej strony budzą jeszcze lęk (gdyż nie pozwalają przeczytać się „po bożemu”), z drugiej niechęć (bo to taka „zabawka”, a nie „prawdziwa literatura”)³⁰ staje się, paradoksalnie, narzędziem teoretycznej opresji i naznacza teksty, których lektura jest jednak zbyt „lekka”. A zatem, wbrew pozorom, również w ujęciu Strahoveca pokutuje strach przed nowymi wymiarami lektury, a – przede wszystkim – wartościowanie tekstów, w którym te lżejsze, oferujące inne niż intelektualne przyjemności (niekoniecznie przecież wyłącznie „zamiast”) nie mogą tak naprawdę być pozytywnie ocenione.

Badacz uznaje, że współcześni odbiorcy, wiecznie głodni nowych bodźców, na każdym kroku atakowani są przez ekscytujące przyjemności, co w zasadniczy sposób zmienia ich oczekiwania i sposób odbioru.

Czytelnik-użytkownik – wyjaśnia – jest coraz mniej zaangażowany w rozumienie symbolicznej natury dzieł i dekodowanie znaczeń, jego zainteresowanie zaczyna być zogniskowane raczej na nowych seriach bogatych zmysłowo wrażeń, których oczekuje doświadczać jak najbardziej bezpośrednio. Czytelnik-użytkownik żąda od tekstu digitalnego, by dzięki wizualnym i taktylnym efektom wstrząsnął nim, by obficie stymulował³¹.

I jak podsumowuje Strehovec – taki czytelnik to właśnie „przejażdźkowicz”, który oczekuje, by „materiał literacki czy artystyczny był zorganizowany w sposób znany mu z atrakcyjnych produktów przemysłu rozrywkowego”³², by doświadczenie go możliwie najbardziej przypominało jazdę na roller-coasterze. W takiej wizji ginie zupełnie – tak ważna przecież dla zaproponowanej przez badacza metafory – wizja czerpanej z przejażdżki przyjemności, rozumianej nie jako szal

na „pożeranie” literatury przez technologię i „przebieranki” sztuki nowych mediów, jej podszywanie się pod sztukę słowa – znajdziemy w wybranych tekstach R. Simanowskiego. Temat ten rozwijałam szerzej w szkicu *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym*, [w:] *e-polonistyka 3*, red. Aleksandra Dziak, Agnieszka Kopacz, Lublin 2016.

³⁰ Choć daleko im od przypadków tak skrajnych jak tzw. *wordtoys* (słowne zabawki). W obrębie literatury grywalnej takim *quasi*-gatunkowym terminem określa się teksty, których podstawowym czy wręcz jedynym wymiarem jest zabawa. Doświadczenie lektury nie ma tu w ogóle charakteru intelektualnego, jest sprowadzone do przyjemności lekkiej rozgrywki.

³¹ J. Strehovec, *op. cit.*, s. 354.

³² *Ibidem*.

entuzjazmu, lecz rodzącej się z cieszenia się chwilą i – wielokrotnie podkreślanego przecież przez badacza – napięcia między aspektem dionizyjskim a apollińskim.

Strehovec jednoznacznie stwierdza, że wzrost opisywanego przezeń typu zanurzenia musi iść w parze z obniżeniem zainteresowania semantyką tekstu i intelektualnym zaangażowaniem³³. Przyjmując, że „przejażdżka, która liczy się dziś, to często przejażdżka dla przyjemności i podniecy”³⁴, badacz dodaje tam nieme „wyłącznie” oraz „niestety”. Zamyka tym samym drogę do dyskusji o tekstach lżejszych, testujących nowomediálną tekstualność i literackość w duchu lekkiej, niezobowiązującej, być może chwilami i błahej, ale wcale niepozbawionej wartości (literackiej) zabawy. A do rozmowy o takich tekstach zaproponowana przez badacza metafora wydaje się niezwykle użyteczna, bo charakterystyczne dla przejażdżki porzucanie typowych, znanych i zaplanowanych (w kontekście czytania: określonych przez konwencję i utrwalonych w tradycji) dróg (strategii lekturowych) to nierzadko jedyny sposób na dotarcie do tych tekstów. Ich autorzy i czytelnicy raczej nie od razu rzucają się w szaleńcze jazdy roller-coasterami sztuki słowa, lecz oddają się właśnie przyjemnym przejażdżkom po e-literackości. Warto więc chyba podjąć dyskusję ze Strehovcem i ocenić celną – dla ich rozumienia – metaforę³⁵.

Gdy tekst próbuje nas ochlapać albo o kilku literackich przejażdżkach

Jednym z artystów, którzy swoim czytelnikom oferują całkiem przyjemne literackie przejażdżki jest z pewnością pochodzący z Peru José Aburto Zolezzi i odwołanie się do kilku jego prac wydaje się dobrym dopełnieniem moich rozważań oraz ilustracją stawianych tu tez. Poeta sam przyznaje, że „tym, co najlepiej definiuje jego sztukę jest nieustające poszukiwanie nowych form ekspresji”³⁶, a trzeba podkreślić, że są to poszukiwania iście transmedialne i podważające wszelkie przyzwyczajenia czytelników. W dorobku Aburto Zolezziego utwory elektroniczne spotykają się z takimi, które (nawiązując do tradycji dawnej literatury wizualnej, awangard XX w. i poezji konkretnej) eksplorują materialność nieco bardziej tradycyjnej, niezwiązanej z nowymi mediami, literackiej

³³ *Ibidem*, s. 354–355.

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ Jak widać, proponowane przeze mnie rozwinięcie koncepcji Strehoveca oddala się od obserwowanych w kulturoznawczych badaniach porównań kultury do parku rozrywki (w tym kontekście dałoby się przywołać np. koncepcję *movie-ride*).

³⁶ <http://entalpia.pe/entalpia/absurdo/index.htm> [dostęp 14.07.2016].

komunikacji: poeta tworzy m.in. teksty wizualne czy audialne, utwory interaktywne i hipertekstowe, a także instalacje konkretne³⁷. W wielu z tych prac (niezależnie od ich medialnej czy gatunkowej przynależności) kluczowy staje się cielesny wymiar kontaktu z dziełem: nasza obecność, działania (nieraz dotyk, gest) to warunek *sine qua non* lektury.

Tym samym Aburto Zolezzi w ciekawy sposób testuje to, co Strehovec – zwracając uwagę na to, że współcześni odbiorcy nie tylko mogą „czytać i oglądać słowo, wers czy zdanie”³⁸, ale i chcieć go realnie dotknąć – określił mianem „taktylnego wymiaru literatury digitalnej” (*tactile feature of digital literature*)³⁹. Ten aspekt nowomiedialnej literackości od lat zajmuje zresztą teoretyków i praktyków: dość przypomnieć tu leciwy już tekst *Gesty digitalne* (*Digital Gestures*) Carrie Noland (2009), opracowania Marii Angel i Anny Gibbs⁴⁰ czy badania Serge’a Bouchardona⁴¹, który postuluje rozszerzenie klasycznego katalogu figur retorycznych o te, które bazują właśnie na gestach czytelnika (tzw. figury gestycznej manipulacji)⁴². Zaś owo dotykalne zanurzenie w tekst (nieraz naprawdę jednoznaczne z trzymaniem słów w dłoniach i realnym operowaniem nimi: głaskaniem, przesuwaniem, z fizyczną relacją z tekstem) bywa właśnie – jak przekonuje Strehovec – tym, co uwodzi czytelnika, sprawia, że cieszy się

³⁷ Przykładem *Extravía* z 2005 r.: rozpisany w przestrzeni poemat-labirynt, którego lektury nie sposób oderwać od realnego przemieszczania się w plątaninie ścieżek (zob. ilustracja 1).

³⁸ J. Strehovec, *op. cit.*, s. 354. Taki hybrydyczny akt lektury badacz nazwał *veading* (s. 352). Oryginalny termin to, oczywiście, kontaminacja słów *viewing* (oglądać) i *reading* (czytać).

³⁹ *Ibidem*.

⁴⁰ Maria Angel, Anna Gibbs, *At the Time of Writing: Digital Media, Gesture, and Handwriting*, „Electronic Book Review” 30.08.2013, <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/gesture> [dostęp 1.11.2013].

⁴¹ Wyliczankę tę domknąć powinno przypomnienie, że Bouchardon (już nie jako teoretyk e-literatury, lecz artysta) to jeden z czołowych eksperymentatorów w obszarze elektronicznej sztuki słowa angażującej czytelnicze gesty. I to głównie jego (zwłaszcza wczesne) prace analizował Strehovec.

⁴² Serge Bouchardon, *Figures of Gestural Manipulation in Digital Fictions*, [w:] *Analyzing Digital Fiction*, eds. Alice Bell, Astrid Ensslin, Hans Kristian Rustad, New York 2014. Więcej na ten temat pisałam w szkicu *O retoryce rozgrywania i dotyku oraz niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomiedialnej (rekonesans)*, „Teksty Drugie” 2016, nr 1. Na polskim gruncie kwestię figur gestycznej manipulacji na tle klasycznej poetyki komentowała kilkakrotnie Ewa Szczęsna (zob. np. *Cyfrowe remediacje figur*, [w:] *Przekaz digitalny...*).



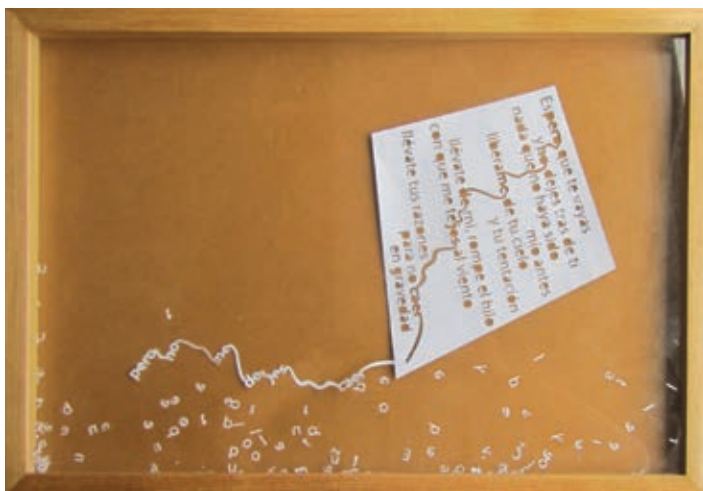
Ilustracja 1

on aktem lektury. Innymi słowy – w nim właśnie może realizować się przyjemność „przejażdżki”, lektury, która jest „nie tylko czytaniem” (*Not-Just Reading*)⁴³. Pytanie, czy musi to rzeczywiście być od razu szaleńczy pęd na literackim roller-coasterze. Moim zdaniem twórczość Aburto Zolezziego przekonuje, że zdecydowanie nie.

Dla poety przestrzenią artystycznej eksploracji stają się napięcia, jakie rodzi propozycja takiej relacji czytelnika z tekstem. By je uwypuklić, Aburto Zolezzi często korzysta z interfejsów hybrydowych, czyniąc obcowanie z materialnym artefaktem (dalekim jednak od klasycznej wizji książki) sposobem dotarcia do tekstu elektronicznego. Takie właśnie napięcie między dość klasycznym tekstem a nietypowymi uwarunkowaniami lektury (wcale nie tak wywrotowymi, co – paradoksalnie – pozwala pracy jeszcze mocniej wybrzmieć) silnie widoczne jest we wchodzącym z skład cyklu *Matters. Electromagnetic Poems* (*Substancje. Wiersze elektromagnetyczne*) utworze *Matter 1: Liquid Paper* (*Substancja 1: Ciekły papier*), prezentowanym w 2016 r. w Victorii (Kanada) na Media Art Festiwal podczas corocznej konferencji Electronic Literature Organization⁴⁴.

⁴³ J. Strehovec, *op. cit.*, s. 353.

⁴⁴ Druga prezentowana w Victorii praca z tego cyklu to *Solid blot* (*Stała plama*). W przypadku tego utworu wędrujący – znów dzięki falom elektromagnetycznym – po powierzchni tekstu włochaty punkt, przesłaniając poszczególne litery (przystając na nich), buduje wariacje na temat wyjściowego przekazu (kolejne wersje wchodzą ze sobą w relacje, zaś napięcia między nimi stanowią sedno artystycznego komunikatu). Warto podkreślić, że w pracy tej obserwujemy właśnie typowe dla Aburto Zolezziego gry słowne, polegające na podmienianiu liter w tekście i pokazywaniu jego



Ilustracja 2

Z jednej strony przyznać trzeba, że sam sposób zapisu tekstu niespecjalnie odbiega w tym przypadku od normy: choć nie mamy do czynienia z najbardziej konwencjonalną formą wersową, słowa, połowicznie okalające brzegi

mutacji. Eksperymenty (zabawy?) tego typu prowadził Aburto Zolezzi i w tekstach w pełni papierowych. Przykładem praca *Que yo cometa* z 2007 r. (zob. ilustracja 2). Z tego wydrukowanego (zapisanego) na papierze wiersza artystycznie wycięto część słów składających się na oddzielny (samodzielny, lecz pozostający w wyraźnym związku z tekstem głównym) przekaz, będący w swym materialnym wymiarze papierową wstęgą, fragmentem dającym się wyjąć (wyciągnąć) z wiersza, modyfikującym jego sens, oferującym nam kolejne wariacje artystycznego przekazu. Dla semantyki utworu niezwykle ważna jest tu zależność między „wyjmowalnym” tekstem wpisanym (błaganiem, by adresat nie odchodził, nie zostawiał podmiotu mówiącego) a pierwotną opowieścią (wyznaniem dotyczącym tego odchodzenia, pozwoleniem na nie, przykazem, by nic, żaden ślad nie pozostał po nim): nieobecny („odeszły”) tekst zostawia bowiem widoczny ślad w opowieści – czytelną przecież pustkę. W ten sposób Aburto Zolezzi w analogowym medium stworzył przypominającą przestrzenne puzzle literacką układankę, nawiązującą do tradycji dawnych wierszy krótkowych i *imago poems* zapowiadającą zarazem elektroniczne teksty permutacyjne i wariantywne. Jednocześnie zaoferował czytelnikom analogowy tekst do interaktywnej lektury gestem i dotykiem – coś innego czyni w tej sytuacji czytelnik niż „chwytając fizycznie słowo” i „trzyma je w dłoni” (jak opisywał Strehovec obcowanie z taktylnymi e-dzielami [s. 354]). Dokumentacja pracy dostępna na stronie: http://www.entalpia.pe/entalpia/_coc/cometa.html. [dostęp 14.07.2016].

sześciu okręgów, czytelnie dyktują kolejność lektury. Problem polega jednak na tym, że wcale nie tak łatwo je dostrzec. Biała płachta, na której uwieczniono tekst, nałożona jest bowiem na emitujące fale elektromagnetyczne prostopadłościennie urządzenie (element ten pojawi się w każdym z utworów cyklu – stąd jego tytuł), zaś koła, w które wpisane są słowa wiersza, pokryto (idealnie się z nią zlewającą kolorystycznie) białą, nieprzezroczystą substancją, na tyle gęstą, by nie spływała z płachty, jednak bezsprzecznie płynną. Bywa, że wiersz da się przeczytać: fale elektromagnetyczne powodują, że ten (tytułowy) ciekły papier „ożywa”: pręży się i kurczy, odsłaniając brzegi okręgów i – tym samym – tekst. *Liquid Paper* niejako uchyla więc rąbka tajemnicy⁴⁵, w magiczny sposób odsłania słowo (zob. ilustracja 3). Jednak siła działania fal (a zatem i to, czy tekst odkryje się na tyle, by rzeczywiście dało się go odczytać) zależy od zachowania odbiorcy. Im bliżej podejdziemy do tekstu, w im bliższy kontakt z nim wejdziemy – tym większa szansa, że ciekły papier pozwoli nam zobaczyć wiersz. Jednocześnie, kiedy jesteśmy blisko, bywa, że tekst wręcz... chłapie. Drżenie „ożywionej” materii jest wtedy chwilami tak silne, że „papier” zaczyna niemal wrzeć, rozpryskując się energicznie.



Ilustracja 3

⁴⁵ Taką ukrytą za relacją tekstu i tego co się z nim dzieje „sytuacyjna ironia” typowa jest dla prac Aburto Zolezziego.

Czytanie tego utworu odbiega więc nieco od tego, do czego jesteśmy najbardziej przyzwyczajeni, a zaproponowana przez Aburto Zolezziego gra z odbiorcą niemal wprost odwołuje się do przywoływanych w tym szkicu ujęć teoretycznych. Pozornie nie robimy nic nadzwyczajnego – w najbardziej dosłownym sensie do każdego przecież tekstu musimy „podejść”, zbliżyć się, by móc go dostrzec (książkę trzeba wziąć do ręki, otworzyć, a litery czytelne są dopiero z konkretnej odległości). Niemniej proces ten mamy niezwykle silnie zinterioryzowany, gdyż stał się niedostrzegalnym elementem w pełni skonwencjonalizowanego (a tym samym zautomatyzowanego) aktu lektury. Jednak gdy ten sam mechanizm uległ – jak powiedzieliby formalisci – dezautomatyzacji, udziwnieniu, gdy coś wybija nas z „normalności” (nawet gdy właściwie mamy zrobić niemal to samo, co zwykle) – pojawia się już pewna bariera, lęk, gdyż nie do końca wiadomo, co zrobić.

Sam utwór Aburto Zolezziego tematyzuje (jeśli już się do niego zbliżymy) zaistniałą sytuację: mówi m.in. o wspomnianym lęku, oporze przed „inną” lekturą, o tym, że nie wszyscy potrafią się odważyć tak czytać. W wierszu podkreśla się, że brak tekstu jest tylko sytuacją pozorną, fingowaną, że dzieło żyje i oczekuje, by móc (nad wyraz dosłownie) „rzucić się w oczy” odbiorcy:

Rzeka, która gotuje się barwą druku
Pod fałszywą pustką całą w bieli
Czekając, by skakać, przełamywać granice i pryskać
Aż zapłami oczy
Tych, którzy potrafią pod ciszą tego, co organiczne
dostrzec i zrozumieć znaki wieczności⁴⁶.

Ci, którzy odważą się (i odkryją, zrozumieją, jak dostrzec niewidoczny wiersz), doznają intymnego kontaktu z tekstem (który – chłapiąc w naszą stronę – potrafi wręcz zostawić ślad po spotkaniu z nim).

Jak widać, podobnie jak większość prac Aburto Zolezziego, i ten utwór ma po części wymiar metatekstowy: nie tylko testuje lekturowe nawyki, ale i je tematyzuje. Z jednej strony staje się doskonałą ilustracją (a po części i teoretycznym uzupełnieniem) wstępnych rozważań z tego artykułu. Z drugiej jednak – jest też dobrym przykładem tekstu zapraszającego do przejażdżki niebędącej wyłącznie szaleńczą jazdą niczym na roller-coasterze, takiej, na potrzeby której nie trzeba zarzucać intelektualnego zaangażowania. Aburto Zolezzi, z całą

⁴⁶ „Rio que hierve de tinta/bajo de falso vacío en blanco/esperando saltar, romper y salpicar/hasta llenar de manchas los ojos/de aquellos que sepan entender/bajo el silencio de lo organico, los signos del eterno”. Zaproponowany przeze mnie układ wersowy odpowiada rozmieszczeniu fragmentów tekstu na kolejnych okręgach.

typową dla jego twórczości ironią, proponuje tekst na poły jedynie poważny, nie zapominając o tym, że lektura może być przyjemnością, przygodą, zabawą. Z jednej strony utwór zaprasza do zejścia ze znanej (konwencjonalnej) ścieżki: zachęca do cielesnego czytania będącego wejściem w fizyczny, intymny kontakt z wierszem, którym „bawi” się z nami do tego stopnia, że na nas chłapie. Z drugiej jednak – by zrozumieć istotę tej gry, czytelnik nie może po prostu bezmyślnie oddać się tej zabawie, zatracić w niej. Do pełnego doświadczenia *Liquid Paper* potrzebne jest właśnie zespolenie odwagi przekraczania granic, norm, konwencji i chęć zabawy (typowe dla podejścia dionizyjskiego) oraz, charakterystycznej dla apollińskiego, racjonalizacji, analizy, namysłu.

Aburto Zolezzi, projektując doświadczenie lekturowe wierszy elektromagnetycznych, wyważył proporcje między tymi elementami w sposób, o jakim pisał Strehovec, przyjmując, że lektura może zakładać przechodzenie między wspomnianymi modusami. Zaoferował czytelnikom przyjemną, „lekką” lekturową „przejażdżkę”, która nie zwalnia ich ani z obowiązku czytania, ani analizy i interpretacji. Bo, w gruncie rzeczy, obcowanie z tym tekstem sprowadza się w zasadzie do... czytania. Podsumowując – poeta zaoferował tekst idealnie wpisujący się w ramy zaproponowanej przez Strehoveca teorii, ilustrując nawet te jej aspekty, które w wywodzie badacza niesłusznie z czasem giną.

Jak już podkreślałam, niejedyny to tekst Aburto Zolezziego zapraszający do tak nieklasycznego czytania. Wcześniejsza o rok konferencja ELO w Bergen stała się dla artysty okazją do zaprezentowania cyklu *Small Poetic Interfaces – the End of Click (Małe interfejsy poetyckie, czyli koniec klikania)*, w podobny sposób testującego materialność literackiej i e-literackiej komunikacji. I tam artysta zdecydował się na połączenie elektronicznego tekstu z „analogowym” interfejsem i zaproponowanie lektury angażującej ciało i działania czytelnika. Na jeden z wierszy wchodzących w skład cyklu należało nakrzyczeć (by wybrzmiał), inny wymagał ciągnięcia za sznurek, by go „rozegrać” na ekranie, trzeci był wierszem na korbkę (czy pokrętko)⁴⁷ – czytelnik własnoręcznie go „wykręcał”, odtwarzając tym samym cały proces pisania, ponieważ w nim uczestnicząc.

I w tym jednak wypadku istotą utworów stawało się to, po co czytelnicy mają się tak dziwnie zachowywać (a trzeba tu pamiętać, że krzyczenie na wystawiony w galerii wiersz nie mieści się ani w ramach klasycznie ujmowanej lektury, ani też tradycyjnie postrzeganej kontemplacji galeryjnej). W każdym bowiem wypadku kluczowy był silny semantyczny związek między podejmowaną przez odbiorcę aktywnością a tym, o czym wiersz opowiadał. Wszystkie teksty miały

⁴⁷ Ten, w moim oraz Łukasza Drózdza i Mariusza Pisarskiego przekładzie, prezentowany był również w tym samym roku na polskim festiwalu „Ha!wargarda” w Krakowie.

wymiar metatekstowy, ironicznie (a zarazem lekko, zabawnie, z przymrużeniem oka) komentując kwestię testowania medialności literackiej komunikacji. Igranie z tekstem, który mówi „nie igraj ze mną, nie ciągnij mnie za ten sznurek”, lecz zarazem wymaga właśnie takiego pociągnięcia, by dał się przeczytać, krzyczenie na wiersz mówiący o tym, że krzyk go napędza (utwór, który przestaje być czytelny, gdy tylko niknie głos odbiorcy) czy – dosłowne – mozolne wykręcanie monologu wers po wersie, słowo po słowie (a nieraz i przecinek po przecinku), poprawianie, skracanie, słowem: rodzenie, poczynanie opowieści o poczęciu – to kolejne przykłady proponowanych przez Aburto Zolezziego przyjemnych, lecz niezwalniających z myślenia „przejażdżek”. Niejedynych w historii sztuki słowa przecież⁴⁸.

Chwilowe i ulotne lit(b)erackie przyjemności (e-)lektury

Współczesny czytelnik rzeczywiście musi się nieraz mierzyć z tym, że lektura (*reading*) – jak powiedział Strehovec – *is over*⁴⁹. Nic też dziwnego w tym, że boi się porzucać znane ścieżki. Jednak problem tego, że czytanie nie przypomina już czytania dotyczy nie tylko e-literatury: również drukowane książki nie-raz wcale nie wyglądają jak książki i nie do końca da się z nimi wygodnie usiąść w fotelu, by – przerzucając zadrukowane strony – oddać się lekturze. Czytelnicy sztuki słowa w dobie postmedialności muszą liczyć się z tym, że nie zawsze samo słowo będzie medium literatury, a to pociąga za sobą fakt, że powinni otworzyć się na przekazy multimodalne, a także przekroczyć tradycyjne rozumienie aktu lektury. W przypadku wielu drukowanych prac będą się czuli równie bezradni, jak w stosunku do dzieł e-literackich. Choć twórczość, jaką przywołuję w tym szkicu, to zaledwie niewielki wycinek współczesnej literatury, niekoniecznie

⁴⁸ Spośród polskich artystów eksperymentujących w podobnym obszarze, a już na pewno w zakresie „bawienia” się interfejsami dzieł literackich oraz czytelnickimi przyzwyczajeniami, warto przywołać prace Jakuba Jagiełły z cyklu *Poetyka graficznych interfejsów użytkownika* (<https://jaboja.pl/poe-gui> [dostęp 15.07.2016]). Podobny wymiar można nieraz dostrzec w wybranych utworach artystów spod znaku Rozdzielczości Chleba – przykładem choćby *Wczytaj Polskę* Leszka Onaka (przy czym w tym wypadku aspekt dionizyjski ma istotną przewagę; <http://śc-ch.pl/nosnik/1+1/wczytajpolske> [dostęp 15.07.2016]).

⁴⁹ Ta odwołująca się do sformułowania *game over* („koniec gry”) fraza nie wymaga chyba tłumaczenia, a w oryginalnym brzmieniu zachowane jest – tak istotne dla niej – odwołanie do wymiaru grywalności (*playability*), za którym kryje się też „przyzwolenie” na (niekoniecznie poważną) zabawę.

musi on być rozpatrywany jako (niechciany i wstydlivy) margines sztuki słowa. Uparto tkwienie na okopanej czytelniczej pozycji, niechęć do przełamania lekturowych nawyków (choć zrozumiała) może owocować odebraniem pewnego rodzaju doświadczeń, zabraniem sobie... czytelniczej przyjemności.

Raz jeszcze podkreślę, że to odwołanie do niej właśnie stanowi o sile proponowanej przez Strehoveca metafory przejażdżki. Można wskazać (nie tylko w obszarze e-literatury, lecz zasadniczo w ogóle w obrębie dzieł liberackich, testujących literackie interfejsy i proponujących tym samym nieraz bardzo dziwaczne sposoby lektury) utwory, które oferują swoim czytelnikom przejażdżki niezwykle intelektualnie wysmakowane (jak nagradzane *Pry* Samantha Gorman i Danny'ego Cannizzaro). Obok nich znajdziemy jednak takie, które proponują bardziej ulotne (ale niekoniecznie od razu głupie), chwilowe przyjemności – teksty takie, jak te, które stały się podstawą analiz w tym szkicu. Również w stosunku do nich pytanie „Ale dlaczego mam o tym mówić jako o literaturze?” wydaje się nieco nie na miejscu, niesłusznie deprecjonujące. Nie namawiam, by traktować je jako najważniejszą postać współczesnej sztuki słowa, by ograniczyć nasze lekturowe doświadczenia wyłącznie do nich. Jednak jako teoretyk, krytyk i czytelnik jestem przekonana, że chwila takiej lektury nikomu nie zaszkodzi. Na pewno warto spróbować (nawet ze strachem). W końcu – przyjemne przejażdżki to tylko jeden z elementów naszego życia, nie jego kwintesencja. I zarówno te realne, jak i te literackie potrzebują tła, by wybrzmieć.

Bibliografia

- Angel M., Gibbs A., *At the Time of Writing: Digital Media, Gesture, and Handwriting*, „Electronic Book Review”, 30.08.2013, (<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/gesture>) [dostęp 1.11.2013].
- Balcerzan E., *Literackość. Modele, gradacje, eksperymenty*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2013.
- Bouchardon S., *Figures of Gestural Manipulation in Digital Fictions*, [w:] *Analyzing Digital Fiction*, eds. A. Bell, A. Ensslin, H. K. Rustad, Routledge, New York 2014.
- Fajfer Z., *Po czym odróżnić literaturę od literatury (wybrane szczegóły anatomiczne)*, [w:] idem, *Liberatura czyli literatura totalna*, red. K. Bazarnik, korporacja ha!art, Kraków 2010.
- Filiciak M., *Media, wersji beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Katedra, Gdańsk 2013.

- Gervais B., *Is There a Text on This Screen? Reading in an Era of Hypertextuality*, [w:] *A Companion to Digital Literary Studies*, eds. R. Siemens, S. Schreibman, Wiley-Blackwell, Malden–Oxford–Carlton 2007.
- Górska-Olesińska M., *Elektroniczne uwolnienie słowa. W środowisku poematów cyfrowych*, [w:] *Materia sztuki*, red. M. Ostrowicki, Universitas, Kraków 2010.
- Grodal T., *Stories for Eye, Ear, and Muscles. Video Game, Media and Embodied Experience*, [w:] *The Video Game Theory Reader*, eds. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York–London 2003.
- Leahy M., *Private Public Reading: Readers in Digital Literature Installation*, [w:] *A Companion to Digital Literary Studies*, eds. R. Siemens, S. Schreibman, Wiley-Blackwell, Malden–Oxford–Carlton 2007.
- Literatura a nowe media. Rozmowa redakcyjna z udziałem Anny Łebkowskiej, Krzysztofa Uniłowskiego, Krystyny Wilkoszewskiej, „Dekada Literacka” 2010, nr 1/2.
- Manguel A., *Moja historia czytania*, tłum. H. Jankowska, MUZA, Warszawa 2003.
- Maryl M., *Fonograf Abrahama – w stronę archeologii literatury*, „Teksty Drugie” 2014, nr 3.
- Pawlicka U., *Literatura cyfrowa a literackość i komunikacja literacka*, [w:] *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. E. Szczęsna, Universitas, Kraków 2015.
- Prinz J., *Words in visual arts*, [w:] *The Routledge Companion to Experimental Literature*, eds. J. Bray, A. Gibbons, B. McHale, Routledge, London–New York 2012.
- Przybyszewska A., *O retoryce rozgrywania i dotyku oraz niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomiedialnej (rekonesans)*, „Teksty Drugie” 2016, nr 1.
- Przybyszewska A., *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym*, [w:] *e-polonistyka 3*, red. A. Dziak, A. Kopacz, Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 2016.
- Strehovec J., *The E-Literary Text as an Instrument and Ride. Novel Forms of Digital Literature and the Expanded Concept of Reading*, [w:] *New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression: Crossing Borders, Crossing Genres*, ed. M. Cornis-Pope, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia 2014.
- Szczęsna E., *Cyfrowe remediacje figur*, [w:] *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. E. Szczęsna, Universitas, Kraków 2015.

Monika Górską-Olesińska

TRAJEKTORIE JĘZYKA W BIO-TECHNO-LOGICZNYM ŚWIECIE¹ „OŻYWIANIE”²

W wydanej w 2016 r. książce *Aesthetic Animism. Digital Poetry's Ontological Implication* David Jhave Johnston, badacz i twórca poezji cyfrowej, podjął rozważania o przyszłości języka, czyniąc przedmiotem swych analizy te praktyki artystyczne, umiejscowione na przecięciu pola sztuki, nauki i inżynierii oprogramowania, które w centrum eksperymentu stawiają „atomy” i „molekuły” języka – litery i słowa³. Johnston zauważył, że w usieciowionym, programowalnym, sprzyjającym procesom hybrydyzacji środowisku medialnym, obejmującym także tzw. mokre media, zmienia się ontologia języka. Zmiana ta dotyczy sposobu, w jaki istnieją jego podstawowe jednostki. Litery, słowa, zdania stają

¹ Tytuł tekstu stanowi nawiązanie do tytułów dwóch publikacji, które ukazały się w 2015 r.: monografii pod redakcją Ryszarda Kluszczyńskiego i Dagmary Rode *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej* (Łódź) oraz książki pod redakcją Piotra Zawojkiego *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu* (Szczecin).

² Niniejszy tekst jest rozwiniętą wersją referatu, który wygłosiłam podczas otwartego seminarium „Maszyny kruszenia słowa”, zorganizowanego w ramach częstochowskiego Festiwalu Dekonstrukcje Słowa w październiku 2014 r. Problematykę „ożywiania” liter podjęła też Agnieszka Przybyszewska (Agnieszka Przybyszewska, *Zmysłowy taniec ożywionych liter. Kilka słów o typografii elektronicznej, „Sztuka Edycji”* 2016, nr 2, s. 41–52).

³ Artystą, który w refleksji nad językiem posługuje się metaforami chemicznymi jest Nil Hennessey. W tekście *JABBER: The Jabberwocky Engine* wskazuje on na długą, sięgającą starożytności i pism Lukrecjusza, kulturową tradycję ustanawiania analogii pomiędzy sposobem, w jaki litery łączą się w słowa a chemicznymi procesami tworzenia się cząsteczek. Nil Hennessey, *JABBER: The Jabberwocky Engine*, <http://www.ubu.com/papers/ol/hennessey02.html> [dostęp 17.12.2017].

się w coraz większym stopniu aktywne (*from inert to active*), łączą się też coraz śmiej z elementami innych systemów znaczących (*from isolated to interconnected*), i wreszcie zyskują nową formę – formę *quasi*-proto-organizmów (*from tool to quasi-proto-organism*), przestając tym samym pełnić funkcję jedynie narzędzi wykorzystywanych instrumentalnie w procesie komunikacji⁴. Johnston, podążając tropem kolejnych zwrotów, które objęły w XX w. dyskursy teoretyczne i praktyki badawcze nauk humanistycznych, proklamuje „zwrot ku żywemu językowi”, dając wyraz idei owego zwrotu także we własnej działalności artystycznej⁵. Artysta-badacz tłumaczy:

Kolejne zwroty obecne w XX wieku (zwrot językowy, zwrot piktorialny itd.) odsyłają [mniej lub bardziej bezpośrednio – MG-O] do pojęcia życia, w sposób nieuchronny skłaniając do ponownego zadawania pytań, na które wciąż nie udzielono rozstrzygających odpowiedzi, tj. pytań związanych z kategorią sprawczości, perspektywą determinizmu i etyką. Niebywałe możliwości, jakie oferują technologie renderingu trójwymiarowego (reprezentacja życia), znajdują swe analogie w biomedycynie i inżynierii genetycznej (kreacja życia). W obu przypadkach – renderingu trójwymiarowego i genetyki – manipulacja kodem (komputerowym i biologicznym) leży u podstaw stwarzania życia [sztucznego bądź biologicznego]. [...] Język i życie przeplatają się zarówno na poziomie funkcjonalnym, jak i metaforycznie, w obszarze wyobraźni kulturowej: [sztuczne – MG-O] życie generowane w środowisku mediów cyfrowych, jak i życie powstające dzięki kreatywnym praktykom współczesnej biotechnologii, stanowią efekt manipulacji ustrukturyzowanym językiem – kodem⁶.

Według Johnstona nowe formy językowości „powoływane do życia” przez twórców posługujących się mediami cyfrowymi (na przykład projekty interaktywnych generatorów fontów inspirowane formami organicznymi⁷ czy też tzw. *letter-creatures*, których zachowanie regulowane jest przez algorytmy imitujące

⁴ David Jhave Johnston, *Aesthetic Animism. Digital Poetry's Ontological Implications*, CA: Massachusetts 2016, s. 6.

⁵ Zob. David Jhave Johnston, *GLIA. Digital Poetry*, <http://glia.ca/> [dostęp 10.10.2017].

⁶ David Jhave Johnston, *Aesthetic Animism: Digital Poetry as Ontological Probe*. A Thesis in the Humanities Doctoral Program Presented in Partial Fulfilment of the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy at Concordia University Montreal, Quebec, Canada November 2011, s. 10–11, http://glia.ca/conu/THESIS/public/David_Johnston_THESI_FINAL_JAN_2012.pdf [dostęp 10.10.2017].

⁷ W charakterze egzemplifikacji projektu fontu inspirowanego formami organicznymi przywołać można pracę Davida Jhave Johnstona zatytułowaną *Easy* (2011), stworzoną z wykorzystaniem programu do generowania trójwymiarowych fraktali Mandelbulb 3D Raytracer, o której to pracy autor pisze w następujących słowach: „wyho-

zachowania żywych organizmów) oraz dzieła powstające w laboratoriach otwierających swe podwoje przed artystami krzyżującymi strategię sztuki języka ze strategiami bioartu (wśród ich wymienić należy Joe Davisa, Eduardo Kaca, Craig Ventera, Christiana Böka) jawią się odbiorcy jako w coraz większym stopniu „żywe” czy też „żyjące” (*alive*)⁸. Przyglądając się współczesnemu pejzażowi poezji medialnej, Johnston zauważa:

Poezja przenika przez ontologiczną membranę – niegdyś zamknięta w abstrakcyjnym systemie drukowanych znaków, dziś sama kreuje systemy quasi-bytów językowych: słów i zdań namacalnych, wielowymiarowych, kinetycznych, interaktywnych, posiadających własny kod i obdarzonych świadomością kontekstową. Twierdzą, że niektóre z takich niezależnych elementów przyszłych języków, będą percypowane [przez odbiorców – MG-O], tak jak gdyby były quasi-organizmami⁹.

Warto przypomnieć, że nieuchronność opisywanej tu ontologicznej zmiany sygnalizował Myron W. Krueger, który już w 1983 r., analizując potencjał projektowanych przez siebie reaktywnych środowisk¹⁰, pisał w książce *Artificial Reality II*: „[Przyszły] czytelnik wejdzie w relację ze słowami, które przeniósłszy się w ekranową przestrzeń, przyjmą postać istnień (*entities*) przejawiających indywidualne zachowania”¹¹. Słowa takie – dodawał Krueger – „przestaną być jedynie wehikułami przenoszącymi i komunikującymi znaczenia”, staną się bytami obdarzonymi pewnym wymiarem samodzielności¹².

dowana na matematycznym podłożu, gesta jak rafa koralowa, zakrzepla w formy liter”. Zob. D.J. Johnston, *GLIA. Digital Poetry*, <http://glia.ca/2011/easy/> [dostęp 10.10.2017].

⁸ Pojęcia „żywe”, „żyjące” zostały wzięte w cudzysłów ze względu na nieadekwatność samego pojęcia życia, które jak podkreśla Ryszard W. Kluszczyński, nie zostało dotąd odpowiednio przekształcone w ramach studiów i analiz, tak by „udało się dostosować tę kategorię do nowego paradygmatu form żyjących istot”, „nowych kreatywnych praktyk współczesnej biologii”. Ryszard W. Kluszczyński, *Estetyka rozumnej troski*, [w:] *Crude Life. The Tissue Culture and Art Project*. Oron Catts + Ionat Zurr, red. Ryszard W. Kluszczyński, Gdańsk 2012, s. 74–75.

⁹ D.J. Johnston, *Aesthetic Animism: Digital Poetry ...*, s. 18. Zob. także Rita Raley, „Living Letterforms”. *The Ecological Turn in Contemporary Digital Poetics*, „Contemporary Literature” 2011, vol. 52, no. 4, s. 883–913.

¹⁰ Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 92–97.

¹¹ Myron Krueger, *Artificial Reality II*, Reading MA 1991, s. 64. Cyt. za: Lori Emerson, *Reading Writing Interfaces. From the Digital to the Bookbound*, Minnesota 2014, s. 22.

¹² *Ibidem*.

Inspirując się bezpośrednio perspektywą teoretyczną nakreśloną przez autora *Aesthetic Animism. Digital Poetry's Ontological Implications*, zgadzając się z postawioną przezeń tezą, mówiącą o tym, że pojawienie się form językowości mającej u swej podstawy procedury kodowania (*coded language*), wiąże się z przesunięciem, którego istotą jest zastąpienie reprezentacji „byciem”/wykonaniem (*being/renactment*)¹³, wyodrębnię i omówię w dalszej części niniejszego tekstu strategię „ożywiania” języka obecne w obszarze poezji medialnej i eksperymentalnej typografii, przywołując przy tym konkretne przykłady ich artystycznego zastosowania. Proponowane przeze mnie zestawienie ma charakter wstępny i otwarty. Wśród strategii, które mogą krzyżować się i spotykać w ramach jednego dzieła-projektu, znalazły się:

- strategia polegająca na „ożywianiu” liter i słów za pomocą algorytmów inspirowanych biologicznie,
- strategia polegająca na „ożywianiu” glifów¹⁴ energią i sygnałami płynącymi z ludzkiego ciała (mową, energią kinetyczną, biosygnałami),
- strategia polegająca na włączaniu sił przyrody (naturalnych procesów fizycznych, zjawisk pogodowych, ożywionej materii, *etc.*) w proces generowania fontów/tekstów,
- strategia polegająca na kodowaniu/hodowaniu atomów i molekuł języka w biologicznym substracie (biopoezja, poetyka genomyczna).

1. Ożywianie liter i słów za pomocą algorytmów inspirowanych przyrodą

W sztuce nowomedialnej odnaleźć można szereg projektów opartych o algorytmiczne formuły odnajdywane w naturze: jej strukturach i procesach. Twórcą, który w praktyce artystycznej wykorzystuje popularne algorytmy inspirowane przyrodą¹⁵ – algorytm Braitenberga, algorytm stada (*boids*), równania służące do komputerowego symulowania procesów ograniczonej dyfuzji agregacji cząsteczek podlegających ruchom Browna oraz L-systemy – jest Jörg Piringer, kreator interaktywnych „językowych biotopów”¹⁶. W dziełach Pirin-

¹³ D.J. Johnston, *Aesthetic Animism. Digital Poetry's Ontological ...*, s. 4.

¹⁴ Glif – kształt, który przedstawia konkretny grafem lub symbol w określonym kroju pisma.

¹⁵ Por. Marcin Składanek, *Sztuka generatywna. Metody i praktyki*, Łódź 2017, s. 60–71.

¹⁶ Por. Monika Górską-Olesińska, „Playable poetry” i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze wizualnej*, red. Andrzej Pitrus, Kraków 2015, s. 144–148. Zob. także L. Emerson, *op. cit.*, s. 25.

gera – w cyklu *Soundpoems*¹⁷ oraz w środowisku aplikacji *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*¹⁸ – atomy alfabetu, pobudzone do życia dotykiem użytkownika, przejawiają różnorakie zachowania: „polują” na siebie i wzajemnie się pożerają, unikają kolizji, lub przeciwnie, dążą do spotkania; łączą się w formacje i przemieszczają w sposób przywodzący na myśl złożone ruchy stad, ławic, rojów. Kontekstu dla interpretacji generowanych w trakcie tych działań werbalno-wokalno-wizualnych performansów (poszczególne litery, przemieszczając się, emitują dźwięki odpowiadające głoskom, które reprezentują) dostarczają biologiczne metafory zawarte w tytułach poematów dźwiękowych (*Predator vs. Prey*, *Food Chain*) oraz w nazwach poszczególnych funkcji aplikacji *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz* (*Birds*, *Cricets*). Metafory te, przede wszystkim zaś ruch realizujący się w ekranowej przestrzeni („animacja to stwarzanie iluzji życia”¹⁹), uruchamiają mechanizmy atrybucji: litery-stworzenia (*letter-creatures*), dzięki sposobowi, w jaki się poruszają i „zachowują” wobec siebie, zaczynają być percypowane tak, jak gdyby były autonomicznymi organizmami. Mechanizm ów opisuje Johnston, wprowadzając do aparatu pojęciowego studiów nad poezją medialną pojęcie animizmu estetycznego – „subiektywnego, dokonującego się w umyśle podmiotu poznającego, procesu przypisywania pewnym obiektom cech istot żywych w sytuacji, w której przedmiotem postrzegania jest ruch, w którego autonomię [ów podmiot poznający – MG-O] jest w stanie uwierzyć”²⁰. Autor monografii *Aesthetic Animism. Digital Poetry’s Ontological Implications* wyjaśnia:

Zdygitalizowane litery (*digitalised letters*) krążąc w sposób przywodzący na myśl chaotyczne ruchy Browna, mogą wywoływać w mózgu percypującego podmiotu reakcje podobne do tych, które towarzyszą obserwacji roju insektów bądź stada ptaków. [...] Zasadnym wydaje się przywoływanie w dyskusjach o animowanym tekście spostrzeżeń neuroestetyków. Można bowiem oczekiwać, że ludzki mózg podświadomie uzna wolumetryczne glify, pokryte teksturami, rzucające cień, poruszające się w symulowanej trójwymiarowej przestrzeni i unikające przy tym kolizji z innymi obiektami w niej wygenerowanymi, za istniejące w sposób obiektywny (a nawet autonomiczne, obdarzone wolą). [...]. Animowane litery, jeśli „wstrzyknie” im się odpowiedni kod, mogą – pozostając wciąż abstrakcyjnymi znakami – być jednocześnie percypowane jak ucieleśnione byty (*embodied*

¹⁷ Jörg Piringer, *Soundpoems*, http://collection.eliterature.org/2/works/piringer_soundpoems.html [dostęp 25.12.2017].

¹⁸ Jörg Piringer, *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*, <http://joerg.piringer.net/index.php?href=abcdefg/abcdefg.xml> [dostęp 25.12.2017].

¹⁹ D.J. Johnston, *Aesthetic Animism. Digital Poetry’s Ontological...*, s. 15.

²⁰ *Ibidem*, s. 41.

entities). To przesunięcie w sferze percepcji sugeruje, że poddawany procesom mediatyzacji język istnieje dziś w sposób bezprecedensowy²¹.

W projektach Piringera poszczególne litery-stworzenia zmieniają swe położenie względem ramy ekranu, przybliżają się do siebie bądź się od siebie oddalają, jednak ich forma (kształt poszczególnych znaków typograficznych²²) pozostaje niezmienna. Barbara Brownie, autorka książki *Transforming Type. New Directions in Kinetic Typography*, określa ten rodzaj kinetycznego zachowania tekstu mianem ruchu globalnego (*global displacement; global movement*)²³. Nie jest to jednak jedyna postać kinetyczności, z jaką konfrontują odbiorców działy „cyfrowej tekstualności”: techniki współczesnej animacji nie tylko umożliwiają bowiem wprawianie znaków alfabetu w ruch o zdefiniowanych parametrach – torze, prędkości (*global displacement; global movement*), ale też pozwalają na zaprojektowanie glifów o kształtach podlegających ciągłej zmianie (*local kinetism*)²⁴. Zastosowanie algorytmów określających zakres i dynamikę takiej zmiany stwarza pole do eksperymentów z symulowaniem „wewnętrznych” stanów fontów (artyści mogą projektować fonty „niestabilne”, „rozedrgane”, „rozchwiane”, „nerwowe”, „histeryczne”). Fonty, które transformując, pomimo zmiany kształtu, zachowują swą tożsamość, tj. czytelność i wizualne podobieństwo do grafemu przez nie reprezentowanego, określane są przez Brownie mianem elastycznych (*elastic font*)²⁵. Te natomiast, które ulegając metamorfozie, przekształcają się bądź w formę graficzną ewokującą inny znak typograficzny, bądź w formę abstrakcyjną nazywa się fontami płynnymi (*fluid fonts*)²⁶.

²¹ *Ibidem*, s. 15.

²² Artysta wykorzystuje darmowe statyczne fonty, między innymi Handfont, Dejavu Sans i Tuer’s Cardboard. Źródło informacji – korespondencja e-mailowa z artystą.

²³ Barbara Brownie dokonuje rozróżnienia pomiędzy kinetyzmem globalnym (*global displacement*), który wyraża się w strategiach przestrzennej relokacji liter (w ich ruchu odbywającym się w przestrzeni ekranu w określonym kierunku i z określoną prędkością) i kinetyzmem lokalnym (*local kinetism*), który swój wyraz znajduje w transformacjach kształtów/formy poszczególnych glifów. Zob. Barbara Brownie, *Transforming Type. New Direction in Kinetic Typography*, London, New York, New Delhi, Sydney 2014, s. 17–21.

²⁴ *Ibidem*, s. 18.

²⁵ *Ibidem*, s. 19.

²⁶ W charakterze egzemplifikacji fontu płynnego Brownie przywołuje ident (animowane logo stacji lub kanału telewizyjnego) Love stacji Chanel Five zaprojektowany w 2006 przez agencję BB/Saunders. Ukazuje on ludzką komórkę jajową, otoczoną plemnikami; zapłodniona przez jeden z nich komórka dzieli się na cztery niezależne komórki, które ulegają dalszej metamorfozie, przekształcając się w kolejne litery słó-

Idealną egzemplifikację fontów elastycznych stanowią SoftTypes zaprojektowane przez Jasona Lewisa i Bruna Nandea z OBX Labs, zaimplementowane w cyklu poematów typograficznych *Softies* (2009) Johnstona²⁷. Z kolei przykładów fontów płynnych dostarcza najnowszy projekt Johnstona *Bifrost for Bill* (*Alphabet Drenched by Bifrost*) (2017)²⁸, zainspirowany twórczością Billa Violi, w szczególności zaś estetyką tych prac mistrza sztuki wideo, w których obecna jest fascynacja żywiołem wody²⁹. W krótkich animacjach dokumentujących ten eksperyment typograficzny³⁰ ukazane zostały poszczególne litery alfabetu, które „roztapiają się” (*H melting as Areo*), „rozpływają” (*F floating impales on F as liquid*; *E falling into invisible E as liquid*), „wyparowują” (*I evaporating through I as Aero*), „wynurzają na powierzchnię” (*J floating up through J as Aero*) lub przenikają przez warstwę symulowanej cieczy niczym postacie ludzkie przechodzące przez wodną kurtynę w pracach wideo tworzących cykl *Transfigurations* (2007–2008). By uzyskać zamierzony efekt „przemoczonych”, „prześiąkniętych wodą” liter, Jhave (pod takim pseudonimem tworzy Johnston) sięgnął po narzędzia modelowania programu komputerowego Maya, między innymi po technologię Bifrost służącą do realistycznego renderowania wody oraz symulowania efektów związanych z fizyką płynów. Dzięki ich zastosowaniu animowany „mleczny” alfabet zaprojektowany w hołdzie Billowi Violi sprawia wrażenie organicznego, „ożywionego”, urzekając systemowym pięknem.

We współczesnym dyskursie obecne są następujące terminy, odsyłające wprost do kwestii animizmu: *object-oriented ontologies*, panpsychizm, hylozoizm. Ja preferuję termin *estetyczny animizm* – stanowi on rodzaj estuarium, gdzie recepcja piękna wywołuje apercpcję „żywości” (*aliveness*)³¹ – wyjaśnia Johnston.

Piotr Celiński, dekonstruując projekt biomediiów Eugene’a Thackera, wskazuje na fenomen odchodzenia – zarówno w praktykach biotechnologii, jak i praktykach dyskursywnych kultury – od koncepcji, która zakłada, „że jedynie w ramach struktur matematycznych możliwe jest operowanie

wa ‘LOVE’, https://www.youtube.com/watch?v=rITzt_uzPfM [dostęp 14.10.2017]. Zob. B. Brownie, *op. cit.*, s. 26.

²⁷ David Jhave Johnston, *Softies*, <http://glia.ca/conu/SOFTIES/> [dostęp 10.10.2017].

²⁸ David Jhave Johnston, *Bifrost for Bill*, <http://glia.ca/2017/bifrost/> [dostęp 10.10.2017].

²⁹ Andrzej Pitrus, *Zanurzony. O sztuce Billa Violi*, Kraków 2015. Zob. także idem, *Film – wideo – malarstwo: „The Passions” Billa Violi*, „Er(r)go” 2013, (2) 27, s. 27–39.

³⁰ David Jhave Johnston, *Bifrost for Bill*, dokumentacja filmowa, <https://vimeo.com/album/4790471> [dostęp 14.10.2017].

³¹ D.J. Johnston, *Aesthetic Animism...*, s. 13–14.

technologiami cyfrowymi”³², na rzecz „postrzegani[a] procesów biologicznych jako matrycy dla procesów technologicznych”³³. Symptodem owej tendencji są według Celińskiego konsekwentne próby wdrażania w architekturę obliczeniową i *software* „strategii działania podpatrzonych u organizmów żywych oraz [schematów – MG-O] procesów, którym [organizmy te – MG-O] podlegają”³⁴. Johnstonowski koncept estetycznego animizmu, wraz z leżącymi u jego podstaw strategiami wzorowania designu fontów na kształtach i strukturach „podpatrywanych” w naturze oraz praktyką przenoszenia zachowań „podpatrzonych” u żyjących stworzeń na „zachowania” cyfrowych liter i słów, wpisuje się doskonale w oddziałujący na wyobraźnię kulturową projekt biomediacji i w tym właśnie kontekście powinien być interpretowany.

2. Ożywianie glifów energią i sygnałami płynącymi z ludzkiego ciała (mową, energią kinetyczną, biosygnałami)

Rozwój technologii rozpoznawania mowy oraz jej zamiany w tekst otworzył nowe pole dla typograficznego eksperymentu. Pod koniec lat 90. w MIT Media Lab powstał font prozodyczny, który zmieniał swą formę w odpowiedzi na zmianę wybranych parametrów fonetyczno-akustycznych mowy stanowiącej źródło wizualizowanego sygnału. Autorka projektu *Prosodic font* Tara Rosenberg tłumaczy:

Projektując font prozodyczny chcieliśmy sprawdzić, co może wyniknąć z połączenia systemu automatycznego rozpoznawania mowy z dynamiczną typografią. Odkąd zaczęliśmy dyktować teksty komputerom, pisanie przestało być wyłącznie „ćwiczeniem” kinestetycznym, stało się „wykonaniem/performance” wokalem. Rozwój technologii STT (*speech to text*) uczynił możliwym nie tylko identyfikowanie poszczególnych słów, ale wychwytywanie niuansów związanych ze sposobami ich artykułowania, w celu przypisania im wizualnych korelatów³⁵.

³² Piotr Celiński pisze: „Dla biomedialnego sposobu myślenia o mediach matematyka i matematyczność stają się już tylko rodzajem instrukcji wykonawczej, za pomocą której biologiczne konstrukcje mogą być przetransponowane do świata cyfrowego”. Zob. Piotr Celiński, *Bio/imaginaria*, [w:] *Bio-techno-logiczny świat...*, s. 53.

³³ *Ibidem*.

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ Tara Rosenberg, Ronald L. MacNeil, *Prosodic Form: Translating Speech into Graphics*, Computer-Human Interaction Conference of the ACM, Pittsburgh, PA, 1999, <http://alumni.media.mit.edu/~tara/prosodicFont.html> [dostęp 21.11.2017].

Przeniesienie ekspresji prozodycznej na „dynamiczną architekturę fonu”³⁶ wzbogaciło „znaczące wizualnie”³⁷ medium elektronicznego pisma o walory komunikacyjne związane z indywidualnym charakterem wypowiedzi ustnej. Ów indywidualny charakter przejawia się zarówno w tych elementach „performansu wokalnego”, które mówiący kontroluje w sposób w pełni świadomy (modulacja głosu, odpowiednie akcentowanie), jak i tych, pozostających częściowo poza jego kontrolą, jak barwa głosu, która może zmienić się nagle pod wpływem silnych emocji. „Użytkownicy fonu prozodycznego piszą własnym głosem (*writing with one's own voice*)”³⁸ – wyjaśnia Rosenberg, podkreślając przy tym, że font ten nie tylko pozwala na zapisywanie wypowiedzianych słów, ale i „uchwytuje” sygnały związane z czynnościami oddychania, fonacji i artykulacji, tworząc w ten sposób „zapis” (*record*) skomplikowanego procesu emisji głosu, który ma swe źródło głęboko we wnętrzu ludzkiego ciała³⁹. Na zmysłowy wymiar „żywego” słowa – w jego pierwotnej postaci – zwracał uwagę Johnston, czyniąc następującą dygresję: „Język rodzi się wewnątrz ciała, w jego krętych, wilgotnych zakamarkach [...] Kartka papieru zapisana rzędami liter nie jest optymalną, finalną, postacią językowej ekspresji [...] Pojawia się formy nowe”⁴⁰. Przymiotnik „nowe” jest tu słowem kluczowym. Projektu *Prosodic Font*, jak i innych projektów przywoływanych w dalszej części niniejszego tekstu, nie należy utożsamiać z powodowanymi nostalgią za pierwotną oralnością próbami renaturalizacji języka czy też z zabiegami reanimowania za pomocą najnowszych technologii dawnej postaci słowa: słowa „magicznie rezonującego”, „posiadającego moc bezwzględnej narzucania swych znaczeń”⁴¹, o którym pisał J.C. Carothers. Font prozodyczny nie jest reprezentacyjnym dubletem języka mówionego – co do tego nie ma wątpliwości – lecz raczej nową, „augmentowaną” formą elektronicznej piśmienności, podobnie jak jest nią

Zob. także Tara Rosenberg, *Prosodic Font: the Space Between the Spoken and the Written*. Submitted to the Program in Media Arts and Sciences, School of Architecture and Planning in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Media Arts and Sciences at the Massachusetts Institute of Technology, August 1998, s. 8, <http://alumni.media.mit.edu/~tara/ProsodicFont.pdf> [dostęp 21.11.2017].

³⁶ *Ibidem*.

³⁷ Grzegorz Godlewski, *Antropologia pisma: nowe obszary*, [w:] *Antropologia pisma. Od teorii do praktyki*, red. Philippe Artières, Paweł Rodak, Warszawa 2010, s. 42.

³⁸ T. Rosenberg, *op. cit.*, s. 8.

³⁹ *Ibidem*.

⁴⁰ D.J. Johnston, *Aesthetic Animism...*, s. 12.

⁴¹ Cyt. za: Marshall McLuhan, *Galaktyka Gutenberga*, [w:] idem, *Wybór tekstów*, tłum. Ewa Różalska, Jacek M. Stokłosa, Poznań 2001, s. 160–161.

intrygujące oprogramowanie *Typeface*, stworzone przez Mary Huang⁴², modyfikujące w czasie rzeczywistym kształt wizualizowanych na ekranie glifów, za każdym razem, gdy na twarzy osoby uderzającej w klawisze klawiatury komputera wyposażonego w kamerę pojawia się nowy wyraz mimiczny lub kolejna mikroekspresja.

Jak podkreśla Barbara Brownie cytująca Philippe'a Bootza, projektanci fontów responsywnych/reaktywnych (*responsive kinetism, reactive typography*)⁴³ – fontów odpowiadających zmianą formy na ruchy i sygnały wysyłane przez interaktorów – są przede wszystkim kreatorami kodu (*code workers*). Nie projektują oni glifów, lecz zestawy procedur informatycznych umożliwiających różne interpretacje form tychże glifów, które dopiero w efekcie działań użytkownika (zarówno tych nieświadomych, jak i intencjonalnych) zyskują konkretną, zindywidualizowaną postać⁴⁴. Eksploracją pola responsywnej/reaktywnej typografii⁴⁵ zajmują się artyści związani z OBX Labs, odpowiedzialni za powstanie *Interlokutora* (2007). Interfejs tego prostego instrumentu tekstowego⁴⁶, wykorzystywanego w webo-wokalno-wizualnych performansach, składa się z ekranu, połączonej z projektorem kamery śledzącej ruch performerów, mikrofonów oraz systemu, który rozpoznaje mowę i zamienia ją w kinetyczny tekst.

Gdy użytkownicy *Interlokutora* zaczynają mówić, system przekształca ich mowę w tekst prezentowany na ekranie. Słowa wypowiedane przez osobę A „wysobrywają” się z ust jej ekranowej sylwetki (*silhouette*) i przemieszczają się w kierunku sylwetki osoby B, by wejść z nią w interakcję. Właściwości mowy osoby A – wysokości dźwięków generowanych przez jej aparat głosowy, to czy mówi ona głośno czy cicho, prędkość, z jaką wypowiada poszczególne frazy, w końcu rytm całej

⁴² Zob. Mary Huang, *Bold, Italic, Emphatic – Possibilities for Interactive Type*, „IEEE Computer Graphics and Applications” 2011, vol. 31, issue 3, s. 8–13, <https://www.computer.org/csdl/mags/cg/2011/03/05754294-abs.html> [dostęp 21.07.2017]. Więcej informacji o projekcie znajduje się na stronie artystki, <http://mary-huang.com/portfolio/typeface/> [dostęp 21.07.2017].

⁴³ B. Brownie, *op. cit.*, s. 62–63.

⁴⁴ *Ibidem*, s. 63.

⁴⁵ Barbara Brownie wyjaśnia: „W przypadku typografii reaktywnej/responsywnej, kinetyzm pojawia się jako odpowiedź na dane przychodzące (*input*), których źródłem jest użytkownik lub inne czynniki [np. środowisko – MG-O]. Kolejny etap rewolucji typograficznej przyniesie ze sobą fonty inteligentne i «samoświadome» (*self-aware*), podlegające nieustannej zmianie”. Zob. B. Brownie, *op. cit.*, s. 62.

⁴⁶ Kategorią instrumentu tekstowego posłużyłam się w tekście „*Playable poetry*” i gry komputerowe. *Krytyczne negocjacje*. Zob. M. Górską-Olesińska, „*Playable poetry*” ..., s. 144.

wypowiedzi – wpływają bezpośrednio na zachowanie ekranowych słów: słowa te mogą odbić się od sylwetki osoby B, wnikać w nią (*penetrate*) lub przylgnąć do jej wirtualnej skóry. Także wygląd glifów zmienia się pod wpływem czynników związanych ze specyfiką mowy performerów – na przykład słowa silniej akcentowane przybierają na ekranie formę chwiejną i rozciągniętą, glify słów wypowiedzianych podniesionym głosem „rosną” (zwiększają swą objętość), glify słów wypowiedzianych szybko ulegają „stłoczeniu”⁴⁷.

Koncepcja *Intralocutora* ewoluowała. Zespół OBX Labs wzbogacił jego system o nowy element – przenośne urządzenie zaprojektowane przez Franka Tsonisa, zakładane na nadgarstek, wyposażone w akcelerometr, które monitoruje ruchy rąk i ramion performera. Dzięki zastosowaniu tego urządzenia (nazwanego SenseTextem) oraz oprogramowania TextEngine kinetyczne zachowania fontów – zarówno ich ruch (*global displacement, global movement*), jak i transformacje (*local kinetism*) – mogły zostać sprzężone nie tylko z kinestezją artykulacyjną, ale i gestykulacją (*ad exemplum*: gwałtowne, ale jednocześnie miarowe ruchy wykonywane ręką skutkowały „pulsowaniem” słów, których glify rytmicznie kurczyły się i rozszerzały; płynny ruch o niewielkim zakresie wykonany dłonią sprawiał z kolei, że glify stawały się coraz bardziej transparentne i stopniowo zanikały)⁴⁸. Skorelowanie architektury fontu z prozodią i gestykulacją ma wymiar praktyczny: poszerza znacznie zakres kontroli sprawowanej przez performera nad typograficznym spektaklem. Przede wszystkim jednak omawiane w tym podrozdziale eksperymentalne interfejsy „rozszerzają” ludzkie ciało, problematyzując tym samym kwestię prostetycznego doświadczenia: „Jeśli McLuhan [...] ma rację – jeśli media są ekstensjami naszych ciał – to [...] nowe zmediatyzowane formy liter, są tychże ciał reaktywnymi i «namacalnymi» protezami”⁴⁹.

⁴⁷ Zob. OBX Labs, *Intralocutor*, dokumentacja filmowa, <https://vimeo.com/267195> (tłumaczony tekst pochodzi z opisu umieszczonego pod wideo dokumentującym działanie *Intralocutora*) [dostęp 23.12.2017].

⁴⁸ Jason Lewis, Frank Tsonis, *SenseText: Gesture Based Control of Text Visualization*, „Proceedings of the 6th International Workshop on Gesture in Human-Computer Interaction and Simulation”, 18–20 May 2005, http://www.obxlabs.net/obx_docs/GestureFinal.pdf [dostęp 23.12.2017].

⁴⁹ D.J. Johnston, *Aesthetic Animism...*, s. 51.

3. Włączanie sił przyrody (naturalnych procesów fizycznych, zjawisk pogodowych, ożywionej materii, etc.) w proces generowania fontów/tekstów

W artykule „*Living Letterforms*”: *The Ecological Turn in Contemporary Digital Poetics* Rita Raley, badaczka analizująca przemiany strategii twórczych w polu literatury elektronicznej, zwróciła uwagę na to, że wraz z początkiem nowego millenium rozpoczął się proces stopniowego zastępowania technotekstów (utworów generowanych w ramach prostych systemów angażujących dwóch aktantów – człowieka oraz komputer) nowym rodzajem (eko)systemów tekstualnych, cechujących się większą złożonością, obejmujących już nie tylko czynnik ludzki sprzężony z maszyną, ale i innych nie-ludzkich aktorów reprezentujących zarówno nieorganiczną, jak i organiczną przyrodę. Raley deklaruje:

W swym eseju wskażę na zmiany o dwojakim charakterze, do których doszło w ostatniej dekadzie w obszarze cyfrowej poetyki (*digital poetics*). [...] Pierwszy i najbardziej znaczący zwrot polega na zaangażowaniu poezji [...] w dyskursy ekologiczne, co skutkuje osadzeniem czynnika ludzkiego i procesów obliczeniowych w szerszym układzie (*assemblage*) mieszczącym w sobie także nie-ludzkich aktorów oraz ożywioną materię wraz z przepelniającą ją energią (*lively, vibrant, animated matter*). Drugi zwrot ma związek z pojawieniem się dzieł o nowej kompozycji, w których różne elementy medialne, niegdyś zachowujące swą odrębność – tekst, obraz, wideo, dźwięk – ulegają synkretycznemu zespoleniu⁵⁰.

Egzemplifikację opisywanych przez Raley zmian przynosi poemat generatywny *slippingglimpse* (2007), będący efektem współpracy pioniera ekologicznie zaangażowanego wideo Paula Louisa Ryana, programistki Cynthii Lawson Jaramillo oraz poetki Stephanie Strickland⁵¹. Główny element warstwy wizualnej interfejsu *slippingglimpse* stanowi 10 filmów zarejestrowanych przez Ryana u skalistego wybrzeża stanu Maine, ukazujących tzw. chreody wodne. Termin ‘chreod’, wprowadzony do dyskursu nauk biologicznych przez twórcę koncepcji homeorezy, genetyka i embriologa Conrada Halla Waddingtona, oznacza

⁵⁰ R. Raley, *op. cit.*

⁵¹ O poemacie *slippingglimpse* pisałam szerzej w artykule *Poetry@science? – „slippingglimpse” Stephanie Strickland, Cynthii Lawson Jaramillo i Paula Ryana*, [w:] *Liberalura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje*, red. Monika Górską-Olesińska, Opole 2012, s. 157–172. Refleksję, której przedmiotem jest cyfrowy poemat *slippingglimpse*, podjęła także Lisa Swanstrom. Zob. Lisa Swanstrom, *Animal, Vegetable, Digital. Experiments in New Media Aesthetics and Environmental Poetics*, Alabama 2014, s. 100–108.

„konieczną ścieżkę” (*necessary path*) regulującą przebieg pewnego typu zmian zachodzących w systemach dynamicznych. Paul Ryan zawęził zakres znaczeniowy tego terminu, odnosząc go do pewnych powtarzających się schematów, obecnych w zachowaniu wody. Schematy te trudno dostrzec nieuzbrojonemu w technologię ludzkiemu oku, wychwytuje je jednak kamera wideo wykorzystywana w procesie skanowania ekosystemu. Zapisując na taśmie wideo chreody wodne (biegi nurtów rzecznych, drobne zawirowania i większe wiry pojawiające się na powierzchni cieków wodnych, fale rozbijające się o brzeg), Ryan „wyostrzał” ich przebieg, wspomagając się efektami specjalnymi wbudowanymi w kamkoder Sony DCR-VX2000. „Odczytywanie” wody przez technologię („technology reads water” to część motta, którym opatrzone *slippingglimpse*) odbywało się także na etapie postprodukcji realizowanej w programie AVID Media Composer – korygując kolory, zmieniając kontrast oraz spowalniając ruchy wody, Ryan poprawił widoczność chreodów.

Chreody wodne z wybrzeża stanu Maine, „odczytane” za pomocą technologii wideo, odegrały kluczową rolę w procesie generowania tekstu *slippingglimpse*. Fragmenty filmów Ryana są nie tylko tłem, na którym ukazuje się komponent werbalny *slippingglimpse* – słowa poematu (zapisane – co nie jest bez znaczenia – czcionką imitującą pismo odręczne) zdają się poruszać z nurtem sfilmowanej wody: wraz z nim ulegają miejscowym zawirowaniom, wytryskują ku górze i opadają z kroplami rozbryzgujących się fal. Efekt skorelowania globalnego kinetyzmu tekstu *slippingglimpse* z dynamiką zarejestrowanych kamerą wideo chreodów wodnych osiągnięto dzięki implementacji oprogramowania napisanego przez Jaramillo, wzorowanego na technologii *motion capture*⁵². Oprogramowanie to wykrywa ruch w obrazie w sposób algorytmiczny, w oparciu o analizę zmian jasności ekranowych pikseli, i na tej podstawie identyfikuje „ścieżki” chreodów, które – niczym atraktory w przestrzeni fazowej – przyciągają ku sobie słowa pobierane losowo z tablic z językowymi samplami, wyselekcjonowanymi przez Strickland⁵³. Kreując strukturę, która nie uprzywilejowuje żadnego z aktantów, twórcy *slippingglimpse* wykroczyli poza antropocentryczną koncepcję komunikacji:

W poemacie *slippingglimpse* przypisaliśmy jednakowe znaczenie ludzkim i nie-ludzkim językom. Nadaliśmy tę samą rangę ludzkim i nie-ludzkim czytelnikom. Takim nie-ludzkim czytelnikiem jest komputer, ale jest nim też woda – ta sama woda jest jednocześnie nie-ludzkim tekstem, tekstem, na który oddziałuje siła

⁵² Zob. N. Katherine Hayles, *Distributed Cognition at/in Work*. Strickland, Lawson-Jaramillo, and Ryan's „*slippingglimpse*”, „Frame” 2008, no. 21, s. 19.

⁵³ *Ibidem*, s. 18.

grawitacji, tekstem, który pomimo nagłych zaburzeń odnawia się nieustannie za sprawą struktur chreodycznych⁵⁴ – wyjaśniają autorzy dzieła.

W *slippingglimpse* „technologia czyta wodę”⁵⁵, by ta z kolei mogła odczytywać tekst. W projekcie *Cloud Tweets* (2013) Davida Bowena w proces generowania tekstu zaangażowane są nie chreody wodne, lecz sunące po firmamencie obłoki, których ruch śledzi kamera wycelowana w niebo. Odpowiedni program mapuje ten ruch na model klawiatury komputerowej. Obłoki, przemieszczając się, obejmują swym obrysem kolejne sekwencje klawiszy, „aktywując” je (odpowiadające klawiszom znaki pojawiają się w oknie wiadomości na twitterowym koncie o nazwie CLOUD TWEETS)⁵⁶. „Gdy długość tekstu wiadomości osiągnie limit 140 znaków lub gdy chmura, której ruch mapowany jest na klawiaturę «zahaczy» o klawisz *enter*, wiadomość trafia do sieci”⁵⁷ – wyjaśnia Bowen. Warto nadmienić, że w zrealizowanym w tym samym roku projekcie *Fly Tweet* (2013) artysta przesunął jeszcze granice bio-techno-tekstowego eksperymentu, obsadzając w roli protagonisty kolonię „twittujących” much, zamkniętych wraz z klawiaturą w akrylowej kuli⁵⁸.

Wykorzystanie zjawisk naturalnych i przyrody ożywionej w charakterze medium generatywnego nie jest praktyką nową, wystarczy przywołać „rysujące drzewo”⁵⁹ z projektu *Tree Drawings* (2005) Tima Knowlesa – projektu odczytywanego przez Marcina Składankę jako „nostalgiczne nawiązanie do wcześniejszych i już bezpowrotnie minionych praktyk, w których sztuka tworzona była przez prawdziwą, niezdeteminowaną i nieokiełznaną losowość”⁶⁰. W obszarze literatury elektronicznej, zwłaszcza zaś w polu typograficznego designu, włączanie w proces kreatywny czynników środowiska (zarówno naturalnego, jak i tego ukształtowanego przez człowieka) jest jednak wciąż rzadkim zjawi-

⁵⁴ *Ibidem*, s. 11.

⁵⁵ Motto projektu brzmi: „woda czyta tekst, tekst czyta technologię, technologia czyta wodę”.

⁵⁶ Dawid Bowen, *Cloud Tweets*, https://twitter.com/cloud_tweets?lang=en [dostęp 23.12.2017].

⁵⁷ Zob. informacja opublikowana na stronie projektu: <http://www.dwbowen.com/cloud-tweets/> [dostęp 23.12.2017].

⁵⁸ Zob. Ewa Wójtowicz, *W stronę doliny niesamowitości. Więcej niż teleobecność*, [w:] *Bio-techno-logiczny świat...*, s. 24.

⁵⁹ „W projekcie *Tree Drawings* Tim Knowles przywiązał flamastry do zwisających gałęzi drzewa w taki sposób, aby ich przypadkowy ruch pod wpływem podmuchów wiatru pozwalał na odrysowywanie – na umieszczonej pod gałęziami płycie, pokrytej papierem – nieregularnych, chaotycznych linii”. M. Składanek, *op. cit.*, s. 102.

⁶⁰ *Ibidem*.

skiem, stąd na uwagę zasługują takie inicjatywy, jak *TDC Generator*⁶¹ – strona internetowa z mini-programem generującym fonty, towarzysząca kampanii promującej konkurs na najlepszy projekt typograficzny, organizowany każdego roku przez międzynarodową organizację The Type Directors Club⁶². Osoba odwiedzająca stronę z generatorem *TDC*, przystępując do realizacji własnego projektu, wybiera jeden z fontów z biblioteki Google Fonts (np. Droid Sans, Bevan, Pirata One), określa styl wypełnienia glifów oraz stopień ich przezroczystości. Pozostałymi zmiennymi, wpływającymi na wizualną złożoność i dynamikę generowanych form typograficznych, zarządza algorytm, który przetwarza dane powiązane z geolokalizacją użytkownika *TDC Generator*. Mowa tu zarówno o danych statystycznych (gęstość zaludnienia w danym obszarze znajduje swe odzwierciedlenie w zagęszczeniu „molekuł” wypełniających glify), jak i tych danych, których źródło stanowią zarówno temporalne zjawiska fizyczne (rejestrowane na bieżąco informacje o sile wiatru skorelowane są ze sposobem, w jaki rozdmuchiwane są „molekuły” glifów, gdy użytkownik zbliży do nich kursor), jak i zjawiska powiązane bezpośrednio z obecnością człowieka w środowisku (natężenie ruchu ulicznego wpływa na barwę tła, na którym pojawiają się generatywne glify). „Wpisz słowo, wybierz font, styl oraz stopień transparentności... i pozwól, by otaczający Cię świat zdefiniował resztę”⁶³ – zachęcają twórcy, którzy swym projektem w intrygujący sposób włączyli typografię generatywną w szerszy obszar praktyk sztuki wizualizacji danych.

4. Strategia polegająca na kodowaniu/hodowaniu atomów i molekuł języka w biologicznym substracie (biopoezja, poetyka genomiczna)

Ostatnia ze strategii „ożywiania” języka, omawiana w niniejszym tekście, wyrasta bezpośrednio z tradycji bioartu, którego tworzywem nie są – na co zwraca uwagę Marcin Składanek – „cyfrowe reprezentacje życia, ale molekuły

⁶¹ Lee Maschmeyer, Thomas Wilder, Christopher McCaddon, Brett Renfer, Gabe Benzur, *TDC Generator*, dokumentacja projektu, <https://www.wearecollins.com/work/tdc/> [dostęp 27.03.2019]. Zob. także informacje na stronie Archiwum Type Directors Club, <https://archive.tdc.org/news/entries-now-welcome-for-the-annual-type-directors-club-competitions/> [dostęp 27.03.2019].

⁶² *Ibidem*.

⁶³ *Ibidem*.

DNA oraz żywe i «półżywe» komórki, tkanki i organizmy»⁶⁴. Za ojca poezji *in vivo* uznaje się (nie bezdyskusyjnie⁶⁵) Eduardo Kaca, autora manifestu biopoezji (2002)⁶⁶, redaktora hasła *Biopoetry* ujętego w publikacji encyklopedycznej *The Johns Hopkins Guide to Digital Media* (2014)⁶⁷, twórcę szeroko komentowanego poematu transgenicznego *Genesis* (1998–1999) – poematu, w którym kluczową rolę odegrały zmodyfikowane genetycznie bakterie *Escherichia coli*. Tworząc *Genesis*, Kac wykorzystał plastyczność genetyczną pałeczki okrężnicy – z dużą łatwością przyjmuje ona nie tylko geny innych szczepów bakterii, ale i syntetyczny materiał genetyczny⁶⁸ – i zaimplementował w jej mikroorganizmie plazmid wraz ze sztucznym genem, w którym zakodowane zostało zdanie z *Księgi Rodzaju*. Słynną sentencję rozpoczynającą się słowami *Let man have dominion over the fish of the sea* przetłumaczono najpierw na alfabet Morse’a, a następnie przekonwertowano powstały w wyniku tej translacji komunikat w sekwencję nukleotydów tworzących odcinek DNA sztucznego genu – kropki z kodu Morse’a zastąpiła cytozyna, kreski tymina, zaś w miejscu odstępów między pojedynczymi znakami i przerw pomiędzy wyrazami pojawiły się odpowiednio guanina i adenina⁶⁹. Zmodyfikowane genetycznie bakterie z zaszyfrowanym w nich

⁶⁴ M. Składanek, *op. cit.*, s. 188. Por. Monika Bakke, *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Poznań 2010, s. 179–180.

⁶⁵ Według Davida Jhavy Johnstona za prekursora poetyki genomicznej powinno się uznawać Joe Davisa, który w 1996 r. zakodował w sekwencji nukleotydów DNA pałeczki okrężnicy starożytny symbol płodności (pracę, o której mowa – *Microvenus* – pokazano na festiwalu Ars Electronica dopiero w roku 2000). Zob. D.J. Johnston, *Aesthetic Animism ...*, s. 81. Por. Joe Davis, *Monsters, Maps, Signals and Codes*, [w:] Dmitry Bulatov, *Biomediale. Contemporary Society and Genomic Culture*, Kaliningrad 2004, <http://biomediale.ncca-kaliningrad.ru/?blang=eng&author=davis> [dostęp 23.12.2017].

⁶⁶ Manifest został opublikowany po raz pierwszy w 2003 r. w antologii *Cyber-text Yearbook 2002–2003*, zredagowanej przez Markku Eskelinena i Raine Koskimeę, następnie był wielokrotnie przedrukowywany – między innymi w antologii tekstów *Media Poetry. An International Anthology*, zredagowanej przez Kaca. Eduardo Kac, *Biopoetry*, [w:] *Media Poetry: An International Anthology*, ed. Eduardo Kac, Bristol, Chicago 2007, s. 191–196.

⁶⁷ Eduardo Kac, *Biopoetry*, [w:] *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, eds. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, Benjamin J. Robertson, Baltimore 2014, s. 41–42.

⁶⁸ Zmodyfikowane genetycznie szczepy *Escherichia coli* są wykorzystywane do produkcji insuliny identycznej z ludzką.

⁶⁹ Szczegółowy opis projektu znajduje się na stronie artysty: <http://www.ekac.org/geninfo.html>. Por. Eduardo Kac, *Bio art: od „Genesis” do „Natural History of Enigma”*, tłum. Mariola Sułkowska-Janowska, „Folia Philosophica” 2010, nr 28, s. 13–37.

tekstem umieszczono w szalce Petriego, tuż pod lampą emitującą szkodliwe dla DNA promienie UV, której pracą sterowali internauci:

Eduardo Kac nie tyle stworzył pewien obiekt o walorach estetycznych, co wykreował sytuację społeczną, poddając jej znaczenia odpowiedniej „orkiestracji”. Internauci odwiedzający stronę projektu, powodowali zmiany w dziele [...] Aktywując promienie ultrafioletowe, wpływali na proces naturalnej mutacji genetycznej *E. coli*, stając się tym samym współautorami poematu. Doprowadzając do sytuacji, w której globalna społeczność odbiorców przejęła kontrolę nad procesem mutacji, przebiegającym w środowisku *Genesis* – kreując przestrzeń, w której działania tejże społeczności odbijały się w sposób bezpośredni na kształcie tekstu biblijnej narracji o stworzeniu świata – Kac zmusił jej poszczególnych członków do przemyślenia kulturowej tradycji (lub zastanowienia się nad faktem „wymazywania” tejże tradycji) w kontekście, jaki stwarza gwałtowny rozwój biotechnologii. Doświadczenie kolektywnego kształtowania procesu ewolucyjnego, przebiegającego w naczyniu laboratoryjnym o kształcie spodka, uświadomiło odbiorcom, że konsekwencji posłużenia się konkretną technologią nie da się w pełni przewidzieć [gdy pod koniec wystawy ponownie odcodowano sentencję z *Księgi Rodzaju* zakodowaną w DNA *E. coli*, okazało się, że jej tekst obarczony jest usterkami – MG-O]. Osoby wkraczające do salki wystawienniczej, w której prezentowano *Genesis*, mogły z kolei przyjąć odmienny od internautów punkt widzenia, sytuując siebie w pozycji bakterii, poddawanej wpływowi szkodliwego promieniowania (skojarzenie z promieniowaniem, które szkodzi nam, wnikać przez dziurę w warstwie ozonowej, narzuca się natychmiast)⁷⁰.

E. coli nie jest jedynym mikroorganizmem wykorzystywanym przez „bio-poetów”. Christian Bök, autor *Xenotextu*⁷¹, eksperymentował – w początkowej fazie prac nad swym monumentalnym projektem – z ekstremofilną bakterią *Deinococcus radiodurans*, niezwykle odporną na działanie zarówno wysokich temperatur, jak i promieniowania gamma oraz wszelkich substancji toksycznych; tą samą, w której genomie Pak Chung Wong, poszukujący alternatywnych sposobów archiwizacji i transmisji dziedzictwa kulturowego, umieścił

⁷⁰ Steven Tomasula, (*Gene*)sis, [w:] Eduardo Kac: *Telepresence, Biotelematics, and Transgenic Art*, eds. Peter T. Dobrila, Aleksandra Kostic, Maribor 2000, s. 85–96. Artykuł jest dostępny w wersji elektronicznej: <http://www.ekac.org/tomasulgen.html> [dostęp 23.12.2017].

⁷¹ Zob. Christian Bök, *The Xenotext Experiment*, „SCRIPTed” 2008, vol. 5, no. 2, s. 228–231; <https://script-ed.org/wp-content/uploads/2016/07/5-2-Bok.pdf> [dostęp 23.12.2017]; por. Monika Górską-Olesińska, *Transliteratura? Uwagi wstępne*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2014, t. 19 (1), s. 1–10.

plazmid z zakodowanymi słowami piosenki *It's a Small World (After All)*⁷². Podczas gdy Wong potraktował ekstremofila instrumentalnie, czyniąc zeń niezwykle trwałą „biopojemnik” na informacje przekazywane przyszłym pokoleniom, Bök widział w bakterii-Conanie (taką żartobliwą nazwę nadali *Deinococcus radiodurans* naukowcy) współtwórcę dzieła, próbując doprowadzić do sytuacji, w której po implementacji „sztucznego genu” z zaszyfrowanym krótkim wierszem (szyfrowanie odbywało się poprzez przypisywanie odpowiednich liter alfabetu wybranym trypletom nukleotydów kodującym aminokwasy w sekwencji DNA) bakteria odpowiadałaby ekspresją owego genu, produkując proteinę, z której struktury dałoby się „odczytać” zupełnie inny już utwór⁷³. W toku eksperymentu okazało się jednak, że *Deinococcus radiodurans* wszedł w rolę niezwykle surowego redaktora-wydawcy, nie zaś partnera w literackim performansie, ponieważ niemal natychmiast metabolizował zwijane białko, identyfikując je jako wadliwe, tym samym uniemożliwiając odczytanie nowo powstałego poematu. Ostatecznie eksperyment z „maszyną” *Xenotextu* zakończył się sukcesem, jednak dopiero wtedy, gdy Bök zastąpił bakterię-Conana pałeczką okrężnicy.

Wizja „piśmiennictwa mikrobiologicznego” wydaje się śmiała, niemniej nie oryginalna. Warto w tym miejscu przypomnieć wydaną po raz pierwszy w 1973 r. *Wielkość urojonej* Stanisława Lema, a konkretnie zawartą w niej przedmowę do fikcyjnej książki autorstwa Reginalda Gullivera pod tytułem *Eruntyka*, w której „opisano” doświadczenia wykonywane w celu wzbudzenia w koloniach bakterii umiejętności wyrażania się w piśmie⁷⁴. Uważny czytelnik

⁷² Pak Chung Wong, Kwong-Kwok Wong, Harlan Foote, *Organic Data Memory Using the DNA Approach*, „Communication of the ACM” 2003, vol. 46 (1), s. 95–98.

⁷³ Zob. M. Górską-Olesińska, *Transliteratura?...*, s. 3–8.

⁷⁴ „R. Gulliver przedstawia się w pierwszym rozdziale jako filozof dyletant i bakteriolog amator, który jednego dnia [...] postanowił nauczyć bakterie języka angielskiego. Impuls był natury przypadkowej. W kluczowym dniu wyjmował z termostatu szalki Petry’ego, owe płaskie szklane naczynka, w których hoduje się na agarowej żelatynie bakterie *in vitro*. Do tej pory bawił się tylko, jak powiada, bakteriologią, bo uprawiał ją jako rodzaj konika, bez pretensji czy nadziei na jakoweś odkrycia. Lubił po prostu, przyznaje, obserwować wzrost drobnoustrojów na podścielisku agarowym: zadziwiała go «zmyślność» niewidzialnych «roślinek» tworzących na mętnawym podłożu kolonie wielkości główki od szpilki. Aby zbadać skuteczność środków przeciwbakteryjnych, nanosi się rozmaite takie środki na agar – pipetką lub maczakiem; tam, gdzie objawiają swe działanie, agar pozostaje wolny od bakteryjnego nalotu. Jak to czasem robią laboranci, R. Gulliver, umoczywszy watkę w antybiotyku napisał nią na gładkiej powierzchni agaru «Yes». Napis ten, niewidzialny, w następnym dniu una-

Wstępu do *Eruntyki* odnajdzie pośród „Lemowych konceptów” opisy strategii bliskich tym, które Eduardo Kac „wpisał” w słynny manifest biopoezji⁷⁵. Można by wręcz zaryzykować stwierdzenie, że Lem *Wstępem* do *Eruntyki* antycypuje projekt biopoezji.

Dzieł „poetyki genomicznej” zrealizowano dotąd niewiele. Jak stwierdził David Johnston, trudno byłoby napisać w oparciu o ich analizę poważny traktat o poezji molekularnej. Niemniej „pobudzają one wyobraźnię i pokazują, że «uprawianie» poezji w biologicznym substracie jest możliwe [...] splatając tekst z biologią molekularną, antycypują radykalną zmianę materialności [literatury – MG-O]”⁷⁶.

Wyodrębnione w niniejszym tekście cztery strategie „ożywiania” języka, polegające odpowiednio na „ożywianiu” liter i słów za pomocą algorytmów inspirowanych biologicznie, „pobudzaniu” glifów do życia energią i sygnałami płynącymi z ludzkiego ciała (mową, energią kinetyczną, biosygnałami), włączaniu w proces generowania fontów/tekstów sił przyrody (zjawisk pogodowych, ożywionej materii, *etc.*) oraz kodowaniu i hodowaniu atomów i molekuł języka w biologicznym substracie (biopoezja, poetyka genomiczna) nie wyczerpują całego bogactwa wszystkich tych eksperymentów artystycznych, które zmuszają odbiorcę do przemyślenia podstawowych kwestii związanych z ontologią języka w bio-techno-logicznym świecie. Zaprezentowane tu zestawienie – powstałe w efekcie kilkuletniej obserwacji pola literatury elektronicznej oraz dokonań twórców zajmujących się eksperymentalną typografią – ma charakter otwarty.

ocnił się, ponieważ intensywnie rozmnażające się bakterie pokryły gruzelkami kolonii cały agar z wyjątkiem śladu, jaki pozostawił maczak użyty niczym pióro. Wtedy to, twierdzi, przyszło mu po raz pierwszy do głowy, że ten proces można by odwrócić” (Stanisław Lem, *Reginald Gulliver*, „*Eruntyka*”, [w:] idem, *Biblioteka XXI wieku. Golem XIV*, Warszawa 2009, s. 27).

⁷⁵ Rzeczywistą implementację metody bliskiej tej, którą opisał Lem, przynosi projekt tzw. metafor metabolicznych ujętych w punkcie nr 18 manifestu biopoezji spisane przez Kaca (E. Kac, *Biopoetry...*, s. 194).

⁷⁶ D.J. Johnston, *Aesthetic Animism...*, s. 82.

Bibliografia

- Artières P., Rodak P. (red.), *Antropologia pisma. Od teorii do praktyki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2010.
- Bakke M., *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Adama Mickiewicza, Poznań 2010.
- Bök Ch., *The Xenotext Experiment*, „SCRIPTed” 2008, vol. 5, no. 2, s. 228–231; <https://script-ed.org/wp-content/uploads/2016/07/5-2-Bok.pdf> [dostęp 23.12.2017].
- Brownie B., *Transforming Type. New Direction in Kinetic Typography*, Bloomsbury Publishing, London, New York, New Delhi, Sydney 2014.
- Celiński P., *Bio/imaginaria*, [w:] *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu*, red. P. Zawojski, 13muz/Instytucja Miasta Szczecin, Szczecin 2015, s. 36–54.
- Davis J., *Monsters, Maps, Signals and Codes*, [w:] D. Bulatov, *Biomediale. Contemporary Society and Genomic Culture*, The National Centre for Contemporary Art (Kaliningrad branch, Russia), The National Publishing House „Yantarny Skaz”, Kaliningrad 2004.
- Emerson L., *Reading Writing Interfaces. From the Digital to the Bookbound*, University of Minnesota Press, Minnesota 2014.
- Górska-Olesińska M., „Playable poetry” i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 135–151.
- Górska-Olesińska M., *Poetry@science? – „slippingglimpse” Stephanie Strickland, Cynthia Lawson Jaramillo i Paula Ryana*, [w:] *Liberatura, e-literatura i ... Remiksy, remediacje, redefinicje*, red. M. Górską-Olesińska, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2012, s. 157–173.
- Górska-Olesińska M., *Transliteratura? Uwagi wstępne*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2014, t. 19 (1), s. 1–10.
- Hayles K.N., *Distributed Cognition at/in Work. Strickland, Lawson Jaramillo, and Ryan’s „slippingglimpse”*, „Frame” 2008, vol. 21, s. 15–29.
- Hennessey N., *JABBER: The Jabberwacky Engine*, <http://www.ubu.com/papers/ol/hennessey02.html> [dostęp 17.12.2017].
- Huang M., *Bold, Italic, Emphatic – Possibilities for Interactive Type*, „IEEE Computer Graphics and Applications” 2011, vol. 31, issue 3, s. 8–13, <http://ieeexplore.ieee.org/document/5754294-abs.html> [dostęp 21.07.2017].
- Johnston D.J., *Aesthetic Animism: Digital Poetry as Ontological Probe*. A Thesis in the Humanities Doctoral Program Presented in Partial Fulfilment Of the Requirements For the Degree of Doctor of Philosophy At Concordia University Montreal, Quebec, Canada November 2011.

- Johnston D.J., *Aesthetic Animism. Digital Poetry's Ontological Implications*, MIT Press, CA: Massachusetts 2016.
- Kac E., *Bio art: od „Genesis” do „Natural History of Enigma”*, tłum. M. Sułkowska-Janowska, „Folia Philosophica” 2010, nr 28, s. 13–37.
- Kac E., *Biopoetry*, [w:] *Media Poetry: An International Anthology*, ed. E. Kac, Intellect Books, Bristol, UK: Chicago, USA, 2007, s. 191–196.
- Kac E., *Biopoetry*, [w:] *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, eds. M.-L. Ryan, L. Emerson, B. J. Robertson, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2014, s. 41–42.
- Kluszczyński R.W., *Estetyka rozumnej troski*, [w:] *Crude Life. The Tissue Culture and Art Project*. Oron Catts + Ionat Zurr, red. R.W. Kluszczyński, Centrum Sztuki Współczesnej „Łaźnia” Gdańsk 2012, s. 72–91.
- Kluszczyński R.W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Kluszczyński R.W. (red.), *Crude Life. The Tissue Culture and Art Project*. Oron Catts + Ionat Zurr, Centrum Sztuki Współczesnej „Łaźnia”, Gdańsk 2012.
- Kluszczyński R.W., Rode D. (red.), *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015.
- Lem S., *Reginald Gulliver, „Eruntyka”*, [w:] *Biblioteka XXI wieku. Golem XIV*, Biblioteka Gazety Wyborczej, Warszawa 2009, s. 23–37.
- Lewis J., Tsonis F., *SenseText: Gesture Based Control of Text Visualization*, „Proceedings of the 6th International Workshop on Gesture in Human-Computer Interaction and Simulation”, 18–20 May 2005, http://www.obxlab.net/obx_docs/GestureFinal.pdf [dostęp 23.12.2017].
- McLuhan M., *Galaktyka Gutenberga*, [w:] idem, *Wybór tekstów*, tłum. E. Różalska, J.M. Stokłosa, Wydawnictwo Zysk i Spółka, Poznań 2011, s. 159–208.
- Pitrus A., *Film – wideo – malarstwo: „The Passions” Billa Violi, „Er(r)go”* 2013, t. 27 (2), s. 27–39.
- Pitrus A., *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Pitrus A., *Zanurzony. O sztuce Billa Violi*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2015.
- Przybyrszewska A., *Zmysłowy taniec ożywionych liter. Kilka słów o typografii elektronicznej*, „Sztuka Edycji” 2016, t. 2, s. 41–52.
- Raley R., „Living Letterforms”. *The Ecological Turn in Contemporary Digital Poetics*, „Contemporary Literature” 2011, vol. 52, no. 4, s. 883–913.
- Rosenberg T., *Prosodic Font: the Space Between the Spoken and the Written*. Submitted to the Program in Media Arts and Sciences, School of Architecture and Planning in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Media Arts and Sciences at the Massachusetts Institute of

- Technology, August 1998, <http://alumni.media.mit.edu/~tara/Prosodic-Font.pdf> [dostęp 21.11.2017].
- Rosenberg T., MacNeil R.M., *Prosodic Form: Translating Speech into Graphics*, Short Paper, 1999 Computer-Human Interaction Conference of the ACM, Pittsburgh, PA, <http://alumni.media.mit.edu/~tara/prosodicFont.html> [dostęp 21.11.2017].
- Składanek M., *Sztuka generatywna. Metody i praktyki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2017.
- Swanstrom L., *Animal, Vegetable, Digital. Experiments in New Media Aesthetics and Environmental Poetics*, University of Alabama Press, Alabama 2014.
- Tomasula S., (Gene)sis, [w:] Eduardo Kac: *Telepresence, Biotelematics, and Transgenic Art*, eds. P.T. Dobrila, A. Kostic Kibla, Maribor 2000, s. 85–96.
- Wong P.Ch., Wong K.K., Foote H., *Organic Data Memory Using the DNA Approach*, „Communication of the ACM” 2003, vol. 46 (1), s. 95–98.
- Wójtowicz E., *W stronę doliny niesamowitości. Więcej niż teleobecność*, [w:] *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu*, red. P. Zawojski, 13muz/Instytucja Miasta Szczecin, Szczecin 2015, s. 16–35.
- Zawojski P. (red.), *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu*, 13muz/Instytucja Miasta Szczecin, Szczecin 2015.

Anna Nacher

SZTUKA DŹWIĘKU – CHOREOGRAFIA ODMIENNYCH STANÓW MATERIALNOŚCI

W jednym z wywiadów Carsten Nicolai wspomina początki swojej ścieżki artystycznej. Mówi o tym, jak dźwięk stał się dla niego materiałem, który zaczął stopniowo włączać w instalacje, myśląc jednocześnie o uwolnieniu od sytuacji występu. Postać muzyka na scenie miała być zastąpiona elementami wizualnymi traktowanymi jednak nie w charakterze towarzyszących obrazów, ale raczej jako abstrakcyjne formy wizualne generowane przez sam dźwięk w chwili jego emisji¹. Wydawałoby się więc, że projekty Nicolaia mieszczą się w znanej, synestetycznej tradycji eksplorowania relacji między dźwiękiem i obrazem obejmującej m.in. film abstrakcyjny (zwłaszcza tzw. *Augenmusik* sygnowaną nazwiskami Oskara Fischingera, Waltera Ruttmanna, Hansa Richtera czy Vikinga Egginga). Ten trop interpretacyjny jest jednym z najczęściej wykorzystywanych w omówieniach twórczości Nicolaia, co nie zaskakuje wobec faktu, że artysta jest mocno zainteresowany geometrią i wzorami wizualnymi. Bert Rebhandl na łamach „Frieze” pisał przy okazji jednej z wczesnych prac Nicolaia, *frozen water* (1999–2001), że ucieleśnia „mikrokosmos całego projektu Carstena Nicolaia: doświadczenie niedostępne w jednym ludzkim rejestrze zmysłowym może się odsłonić w innym. Oko «widzi» dźwięk, ale właściwy wzór na powierzchni wody jest tak krótkotrwały, że można go uchwycić tylko za pomocą mikroskopu lub fotografii”².

Przyglądając się wybranym projektom sztuki dźwięku (nie tylko Nicolaia), spróbuję jednak podążać nieco inną ścieżką: skoncentruję się nie tyle na doświadczeniu zmysłowym i uruchamianiu niezwykłych przestrzeni sensualnych poza okulocentryzmem (to popularny trop w analizach sound artu), ale

¹ The Creators Project, *Physicist of Sound. Carsten Nicolai*, <http://thecreatorproject.vice.com/creators/carsten-nicolai> [dostęp 12.06.2016].

² Bert Rebhandl, *Good vibrations*, „Frieze”, 10.09.2003, <https://frieze.com/article/good-vibrations> [dostęp 14.06.2016].

próbuję nakreślić projekt sztuki dźwięku, która bada zróżnicowane modusy materialności, rozciągające się w kontinuum między obiektem fizycznym a oscylacją (wibracją) czy polem energetycznym. Jest to zarazem rozumienie materialności, które nie ogranicza się do redukcjonizmu o kartezjańskiej proweniencji – czyli przekonania sprowadzającego całą paletę zjawisk do tych, które mają wyjaśnienie w podstawowych prawach fizyki i są mierzalne³. Chodzi również o materialność, która nie jest ograniczana do ludzkiej działalności (w tym także sensotwórczej). Jak pisze Jane Bennett, idzie o

podkreślenie sprawczej roli sił poza ludzkich (działających w naturze, w ludzkich ciałach i artefaktach) w charakterze przeciwwagi dla narcystycznego impulsu ludzkiego języka i myślenia⁴.

Projekty, do których chcę się odwołać, są jednocześnie przeciwwagą w znacznie mocniejszym znaczeniu niż zakłada to Bennett: trudno bowiem zgodzić się z dalszą częścią jej wywodu, kiedy pisze, że odrobina antropomorfizacji – polegająca na przekonaniu, że ludzkiej sprawczości odpowiada jakaś analogia w świecie natury – miałaby być strategią leczenia owego narcyzmu⁵. Podstawowe pytanie, jakie nasuwa się przy tej okazji, brzmiałoby bowiem następująco: jak moglibyśmy pomyśleć sprawczość poza tym radykalnym podziałem na człowieka z jednej i świat pozaludzki z drugiej strony? Sądzę, że jest to jednocześnie pytanie kluczowe również dla rozumienia materialności, które pozwala uwzględnić fenomeny wymykające się prawom klasycznej fizyki – nacisk pada bowiem nie tyle na cechy fizyczne, ale raczej na materializację jako dynamiczny, emergentny proces, i na wywoływane w jego trakcie efekty. Nic dziwnego zatem, że sięgać będę do narracji i wyjaśnień sytuujących się raczej na marginesach nowoczesnej nauki, w ambiwalentnym obszarze często traktowanym nieco protekcyjnie jako tani mistycyzm spod znaku New Age. Częściowo tylko moje podejście mieści się w programie „nowych materializmów”, tak jak kreślą go Diane Coole i Samantha Frost we wstępie do ważnej antologii⁶ – głównym przedmiotem mojego zainteresowania pozostaje bowiem jednak domena rozważań sytuująca się na pograniczach estetyki.

³ James Ladyman, *Things Aren't What They Used To Be: On the Immateriality of Matter and the Reality of Relations*, [w:] *Realism Materialism Art*, eds. Christoph Cox, Jenny Jaksey, Suhail Malik, Berlin 2015.

⁴ Jane Bennett, *Vibrant Matter. A Political Ecology of Things*, Durham–London 2010, s. xvi.

⁵ *Ibidem*.

⁶ Diane Coole, Samanta Frost, *Introducing the New Materialisms*, [w:] *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics*, eds. Diane Coole, Samanta Frost, Durham–London 2010.

Wzory na powierzchni

Jeżeli przyjąć, że wizualizacja oparta na materializacji fali dźwiękowej należy do czołowych strategii artystycznych Nicolaia, to na czoło wysuwają się prace oparte o zasady cymatyki – nurtu badań zainteresowanego *ta kymatika*, „materią związaną z falami”⁷, zwłaszcza zaś z powtarzalnością i rytmem występowania wzorców towarzyszących zjawiskom o charakterze wibracyjnym (przybliżę ten szczególnie obszar aktywności z pogranicza nauki, paranauki i mistycyzmu w dalszej części). Wpisuje się to zresztą w jego filozofię artystyczną opartą na wielokrotnie przez twórcę deklarowanym zainteresowaniu relacją między wzorcem i odstępstwem (czy raczej – należałoby powiedzieć bardziej ogólnie – między dwoma przeciwstawnymi biegunami⁸), generatywnymi regułami o charakterze praw matematycznych czy zasadami geometrii. Mieszczą się w tym obszarze zwłaszcza: wspomniany już projekt *frozen water*, będąca jego swoistą kontynuacją praca *Milch/Milk* (2000), o rok późniejsza *Snow Noise* (2001) oraz *wellenwanne* (2001/2003/2008) i *wellenwanne lfo* (2012). Ten pierwszy polegał na wykorzystaniu sinusoidalnej fali dźwiękowej niskiej częstotliwości spoza zakresu ludzkiej słyszalności do wzbudzenia wzorów widocznych na powierzchni wody w szklanym pojemniku z wodą, usytuowanym przed głośnikami. Zmiana częstotliwości oznaczała zmianę – lub zanik – rysujących się na powierzchni wzorów. W tym przypadku odbiorcy nie mogą dźwięku usłyszeć, ale mogą zobaczyć jego działanie. Jak już wspomniałam, swego rodzaju kontynuacją była praca *Milch/Milk*, w której podobnym zabiegiem zostało poddane mleko (substancja o innej gęstości niż woda, co przekłada się na odmiennosc procesów fizycznych skutkujących innymi niż w przypadku wody wzorami obserwowanymi na powierzchni). W serii *wellenwanne* ponownie mamy wodę znajdującą się na metalowych tacach umieszczonych na czterech głośnikach, które emitują kompozycje zawierające częściowo niesłyszalne dla ludzkiego ucha rejestry dźwiękowe. Każda z nich w różny sposób strukturuje zmienne wzory na powierzchni wody. *wellenwanne lfo* jest oparta na tej samej zasadzie, ale wzorce powstające na powierzchni wody są synchronizowane za pomocą stroboskopu tak, że wchodzą ze sobą we wzajemne interferencje, a świetlne refleksy są wyświetlane na zamieszczonym dodatkowo ekranie. Być może najbardziej znaczącą z punktu widzenia badań nad emergentną i dynamiczną materialnością zjawisk jest praca *Snow Noise*. W tym przypadku widzimy trzy

⁷ Jeff Volk, *Publisher's Confession*, [w:] Hans Jenny, *A Study of Wave Phenomena and Vibration. Revised Edition*, Newmarket 2001, s. 8.

⁸ Federico Florian, *Carsten Nicolai Interview*, „Klatmagazine”, 29.10.2012, <http://www.klatmagazine.com/en/art-en/carsten-nicolai/33766> [dostęp 18.06.2016].

pojemniki umieszczone na urządzeniach schładzających, które powodują, że woda zaczyna formować się w kryształki śniegu – całemu procesowi towarzyszy ścieżka dźwiękowa, której specyfika wibracyjna wpływa na kształt i formy wytwarzanych kryształów. Stworzenie sytuacji formowania się cząstek śniegu w warunkach laboratoryjnych jest jednocześnie dla Nicolaia badaniem wyłaniania się emergentnych, złożonych systemów – inspiracje czerpie w tym przypadku z badań nad sztuczną inteligencją, a zwłaszcza dociekań nad kształtowaniem się skomplikowanych, sieciowych zjawisk⁹.

Innym współczesnym artystą, który wykorzystuje cymatykę (i w odróżnieniu od Nicolaia wprost się do niej odwołuje w tytule pracy), jest Suguru Goto. Jego *Cymatics* (przygotowane we współpracy z organizacją biznesową z Turynu, Torino Chambers of Commerce and Industry) z 2011 r. może właściwie służyć za ilustrację jej zasad (nawet jeśli japoński artysta nie powołuje się ani na jednego z pionierów badań cymatycznych, Ernsta Florensa Friedricha Chladniego, ani na prace Hansa Jenny'ego). Wzory pojawiające się na powierzchni wody oraz cieczy nienewtonowskich (płynów, które nie spełniają zasad prawa hydrodynamicznego Newtona) mogą być generowane przez publiczność galerii, gdyż cały system jest wyposażony w podłączony doń tablet, umożliwiający wybór określonej częstotliwości, zmieniającej oczywiście formy i zachowanie cieczy. Tutaj interesującym elementem jest kwestia słyszenia – częstotliwości spoza ludzkiego spektrum wywołują jednak ruchy wody, które stają się głównym słyszalnym elementem instalacji.

Cymatyka jest nieco ambiwalentnym obszarem, na którym ścierają się zagadnienia fizyki drgań, praktyka artystyczna, zastosowania terapeutyczne oraz nurty ezoteryczne sięgające po matematyczne podstawy harmonii muzycznych czy poszukiwania naturalnej symetrii. Niektórzy byliby zapewne skłonni skatalogować ten obszar jako przejaw newage'owego populizmu, zwłaszcza w odniesieniu do szerokiego ruchu terapii dźwiękiem czy zastosowania naturalnych symetrii w animacji oraz holografii, grupującego się wokół Johna Stuarta Reida i jego strony *Cymatics*¹⁰. Sądzę jednak, że warto przyjrzeć się temu niejednoznacznemu

⁹ Wśród tych inspiracji wymienia się zarówno książkę Stephena Wolframa poświęconą temu, jak złożoność jest generowana poprzez iterację zupełnie prostych reguł, co ucieleśniają automaty komórkowe, m.in. Johna Conwaya *Game of Life*, jak i prace Takashiego Ikegamiiego czy zainteresowanego procesem powstawania śniegu i lodu japońskiego fizyka Ukichiro Nakaya'i. Por. B. Rebhandl, *op. cit.*; Stephen Wolfram, *A New Kind of Science*, Champaign 2002; Takashi Ikegami, Takashi Hashimoto, *Active Mutation in Self-Reproducing Networks of Machines and Tapes*, „Artificial Life”, Spring 1995, vol. 2, no. 3; Ukichiro Nakaya, *Snow Crystals. Natural and Artificial*, Cambridge 1954.

¹⁰ Zob. *Cymatics*, <http://www.cymatics.co.uk> [dostęp 25.06.2016].

obszarowi jako miejscu, gdzie rekonfigurowane są nasze przekonania i kulturowe narracje na temat materii i materializacji, naczelnym zaś aktorem tej zmiany narracji staje się dźwięk i jego sposób działania w przestrzeni.

Inicjatorem nowszych eksperymentów cymatycznych był zainspirowany praktyką Rudolfa Steinera (to jeden z powodów, dla których jego dociekania są sytuowane raczej na marginesach nauki) szwajcarski fizyk Hans Jenny, który zresztą podsunął także samą nazwę. Posługiwał się niezwykle prostym aparatem badawczym: substancje o różnej gęstości i stanie skupienia były umieszczane na metalowej płycie lub membranach przytwierdzonych do kryształowego oscylatora, ten zaś był połączony z piezoelektrycznym generatorem fal o różnej częstotliwości. Czasami Jenny wykorzystywał falę dźwiękową będącą pochodną ludzkiego głosu. Szwajcar powoływał się przy tym na znacznie wcześniejsze eksperymenty niemieckiego fizyka i muzyka z przełomu XVIII i XIX w., Ernsta Florensa Friedricha Chladniego, nazywanego czasem „ojcem akustyki”, ze względu na jego pionierskie badania nad rozchodzeniem się fali dźwiękowej w metalu, opublikowane w 1802 r. w studium *Die Akustik*¹¹. Chladni zainteresował się m.in. tym, jak fala vibracyjna rozchodzi się w metalowych płytach i prętach. W tym celu pocierał smyczkiem metalowe talerze, na których umieszczał różne substancje. Działające w materiale vibracje powodowały, że substancje układały się w geometryczne wzory. Chladni także nie był zresztą pierwszy, jeśli chodzi o zainteresowanie geometrycznymi efektami działania fali vibracyjnej – swoje inspiracje czerpał z prac m.in. Georga Friedricha Lichtenberga (na trop naprowadziły go zwłaszcza tzw. figury Lichtenberga będące pochodną działania elektryczności), Leonharda Eulera i Daniela Bernouilliego¹². Jest przy tym zapewne nie bez znaczenia, że w Chladnim można byłoby upatrywać połączenia działania naukowego z aspektem performerskim: jego objazdowe prezentacje naukowe były fuzją koncertu (zaprojektował specjalny instrument), pokazu naukowego i widowiska rozrywkowego¹³.

Jenny był zainteresowany nie tylko katalogowaniem wizualnych figur pochodzących z poddania substancji działaniom vibracji o różnych częstotliwościach i różnej sile impulsu. Interesował go także aspekt dynamiczny

¹¹ Ernst Florens, Friedrich Chladni, *Die Akustik*, Leipzig 1802, <http://www.e-rara.ch/zut/content/pageview/1335745> [dostęp 25.06.2016].

¹² Thomas Bey, William Bailey, *Other 'Convergencies': Hans Jenny and Carsten Nicolai explore Cymatics and Synesthesia*, „Rhizome”, 6.08.2008, <http://rhizome.org/editorial/2008/aug/06/other-convergences-hans-jenny-and-carsten-nicolai/> [dostęp 10.07.2016].

¹³ Hasło *Ernst Chladni* w: Monoskop.org, https://monoskop.org/Ernst_Chladni [dostęp 10.07.2016].

i transwersalny, czyli to, jak jedne struktury morfują w inne pod wpływem zmiany parametrów czynników stosowanych podczas eksperymentów, zwłaszcza w sytuacjach, w których nałożenie działania kilku źródeł impulsu wywoływało interesujące interferencje. Jak pisał: „Jest więc możliwe nie tylko wytwarzanie wzorców wibracyjnych i badania praw, którym się podporządkowują, ale także – a może zwłaszcza – dokładniejsze zbadanie przechodzenia jednych figur w drugie”¹⁴. Podkreślał, że jeśli dwa tony są wytwarzane przy użyciu częstotliwości, które interferują ze sobą, figury Chladniego nabierają pulsacyjnych własności i stają się formami dynamicznymi, oscylując między dwiema figurami i dając cały zestaw stadiów pośrednich. Aspekt synestetyczny nie był oczywiście Jenny’emu obcy. Znaczące jest zwłaszcza zdanie, że cymatyka powoduje, iż „widzimy to, co słyszymy i słyszymy to, co widzimy”¹⁵.

Tradycja Chladniego, naukowca-performera, została podtrzymana – w 1968 r. prace Jenny’ego były pokazane w nowojorskiej galerii IBM, gdzie prezentowano m.in. fotografie poszczególnych figur oraz 25-minutowy kolorowy film autorstwa Hansa Walza. Testowano – w charakterze sygnałów uruchamiających wzory – m.in. *Toccatę* i *Fugę d-moll* Jana Sebastiana Bacha i *Symfonię Jowiszową* Wolfganga Amadeusza Mozarta. Wystawie towarzyszyło wydawnictwo *Guide to Exhibition*, które dostarczało naukowego wyjaśnienia¹⁶. Jak jednak pisał w swoim studium Jenny, główne zadanie polegało na uczynieniu przedmiotem doświadczenia energii wibracyjnych, które wymykają się obliczeniom: „Rezonanse struktur, których wibracyjnych modusów nie można obliczyć, lub można obliczyć je tylko w przybliżeniu, stają się w ten sposób dostępne doświadczeniu”¹⁷. A więc przedmiotem doświadczeń byłby nie tyle obszar doznań synestetycznych, ile raczej sposób na uwidocznienie tego, co nie tylko niewidzialne, ale także niemożliwe do uchwycenia za pomocą języka matematyki. Warto tutaj dodać, że rozmaite wskaźniki (wprowadzenie wody zamiast piasku w charakterze substancji poruszającej się na płycie czy membranie) pokazywały odmienne funkcje czy warianty pola wibracyjnego, co Jenny uchwycił za pomocą aplikacji efektu stroboskopu.

¹⁴ H. Jenny, *op. cit.*, s. 22.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ Jacob Deschin, *Science Vibrates to Make Pictures*, „New York Times”, 28.04.1968, <http://timesmachine.nytimes.com/timesmachine/1968/04/28/91227872.html?pageNumber=210> [dostęp 14.07.2016].

¹⁷ H. Jenny, *op. cit.*, s. 27.

Dźwięk – choreografia odmiennych stanów materialności

Niemala część prac zaliczanych dzisiaj do sound artu koncentruje się na materializacji tego, co pozostaje poza zwykłym ludzkim aparatem percepcyjnym (lub też rekonfiguruje go w taki sposób, by widoczne stawały się niezauważalne wcześniej fenomeny). Do pionierskich prac tego rodzaju należą na przykład instalacje dźwiękowe Bernharda Leitnera, który za pomocą dźwięku tworzy całe układy architektoniczne, nie pomijając także kwestii rezonansu zachodzącego w ludzkim ciele i kwestii ucieleśnienia dźwięku (symptomatyczne są tutaj np. prace *Soundcube* [1969 i 1970], *Ton Schleuse* i *Ton Linien, Abfallend* [obie z 1971], *Ton Feld 1*, *Ton-Röhre* [1973]). Jak pisze w manifestie:

Moja praca dotyczy dźwiękowo-fizycznego doświadczenia przestrzeni i obiektów, które są określane co do formy i zawartości przez ruch dźwięku. Głównym przedmiotem zainteresowania jest relacja między skonstruowanymi strukturami dźwiękowymi a ludzkim ciałem. Skala rozciąga się między małymi przedmiotami aplikowanymi bezpośrednio na ciało a wielkowymiarowymi przestrzeniami architektonicznymi¹⁸.

Także znana praca Laurie Anderson, *Handphone Table* (1978), uwidaczniała formy przewodzenia dźwięku w szeregu materiałów, spośród których znaczącym było ludzkie ciało i układ kostny (odbiorcy są zapraszani do słuchania za pomocą własnego ciała – w specjalnie zbudowanym stoliku znajdują się otwory na łokcie: kiedy po umieszczeniu ich w zagłębieniu przymyka się uszy, słysząc uprzednio zarejestrowany dźwięk przetransponowany na sygnały elektryczne i wzmocniony przez elementy umieszczone w zagłębieniach). Projekty cymatyczne Nicolaia mieściłyby się więc raczej w takiej tradycji – dźwięku, który projektuje choreografię odmiennych stanów materialności, relacjonuje wibracyjne efekty na pograniczu ciał stałych, powietrza, otwartych przestrzeni ograniczonych ścianami, zdaje sprawę z rezonansów i interferencji, którym podlegają wszystkie materiały, włączając w to ludzkie ciało, eksploruje złożone architektury form materialności, które język matematyki jest w stanie uchwycić tylko częściowo.

Wbrew newage'owym konotacjom, badania cymatyczne inspirowały nie tylko zainteresowanych terapią dźwiękiem czy geometrią mistyczną. Były kontynuowane m.in. w ramach Center of Advanced Visual Studies przez György Kepesa w MIT. Inspiracja figurami Chladniego i pracami Jenny'ego jest znakomicie widoczna w instalacji Alvina Luciera *The Queen of South* z 1972 r.: Lucier

¹⁸ Bernhard Leitner, *Ton-Raum-Manifest*, New York 1977, <http://www.bernhardleitner.at/texts> [dostęp 14.07.2016].

zresztą najwyraźniej zafascynowany był nie tyle możliwościami wizualizacyjnymi, ile właśnie wewnętrzną dynamiką procesu, na który składa się wiele czynników (siła i rodzaj emitowanego sygnału, środowisko, w którym rozchodzi się fala, materiał, z którego wykonana jest membrana lub płyta, materiał stosowany jako induktor), co ostatecznie prowadzi do sytuacji, która dla Jenny'ego była egzemplifikacją złożoności generowanej z kilku stosunkowo prostych reguł. W tekstowej partyturze, będącej podstawą kompozycji, odnajdujemy instrukcję dla performerów:

Śpiewać, mówić lub grać na akustycznych lub elektronicznych instrumentach w taki sposób, aby aktywowane zostały metalowe płyty, membrany bębnow, tafle ze szkła lub z dowolnego drewna, miedzi, stali, kartonu, ceramiki lub inne responsywne powierzchnie, na których umieszczono piasek kwarcowy, sole srebra, cukier, opilki żelaza, ziarna zbóż lub inne podobne materiały odpowiednie dla uwidocznienia efektów działania dźwięku¹⁹.

I dalej kompozytor instruuje:

W miarę, jak umieszczony na membranach materiał odpowiada zakłóceniom wywołanym przez dźwięki w wibrujących mediach, obserwować podczas grania stałe koncentryczne wariacje w okrągłych obiektach, równoległe i przeciwległe wariacje na powierzchniach prostokątnych, rosnącą ilość obiektów wizualnych wraz ze wzrostem częstotliwości, migracje i ruchy wraz ze wzrostem amplitudy drgań, zjawiska interferencji, widoczne uderzenia oraz dalekie od perfekcji, uformowane wzorce będące efektem zarówno specyfiki materiału muzycznego, jak i wibrujących materiałów²⁰.

Generalnie cała partytura wprowadza szereg mutacji, które generują rozmaite materialne wariacje – zmianę temperatury wibrujących powierzchni, wykorzystanie materiałów płynnych, stosowanie różnych mikrofonów i różnych sposobów późniejszej transmisji zarejestrowanego dźwięku (mikrofony kontaktowe, pojemnościowe, dźwięk zarejestrowany na potrzeby instalacji jedno- lub wielokanałowej). Element wizualny uchwycił Lucier tylko w jednym zdaniu dotyczącym systemu monitoringu wideo, dzięki któremu publiczność może zobaczyć transformacje zachodzące na powierzchni rezonujących materiałów. Jednak w wywiadzie z Douglasem Simonem kompozytor precyzuje rolę zapisu wideo w tej pracy: okazuje się, że także forma wizualna jest w tym

¹⁹ Alvin Lucier, Douglas Simon, *Chambers: Scores by Alvin Lucier*, Middletown 1980, s. 99.

²⁰ *Ibidem*.

przypadku pewną translacją materialnych warunków powstawania dzieła (które wydarza się w czasie realnym wraz z tym, jak artyści przystępują do wykonania). Dla Luciera wideo zmienia warunki przestrzenne – horyzontalnie ułożone na podłodze płyty stają się wertykalnym obrazem, a całe zjawisko – z domeny mechaniki przechodzi w obszar zjawisk elektrycznych²¹. Pobrzmiewa jednocześnie w motywacjach kompozytora – kiedy mówi o tym, że chciał dać muzykom wolną rękę, ale jednocześnie nie chciał od nich improwizacji – owo napięcie między regułą a odstępstwem, widoczne także u Nicolaia i stanowiące samo sedno podejścia obecnego zarówno u Wolframa, jak i w eksperymentach Jenny’ego. Okazuje się bowiem, że złożoność obserwowanych zjawisk znacznie wykracza poza dwubiegunowe przeciwstawienie chaosu porządkowi i jest zapewne funkcją tego, co Jane Bennett nazwała „pulsującą materią”²². Lucier, wprowadzając kilku wykonawców, zestawiał jednocześnie system o znacznie większej złożoności niż figury Chladniego. Podobny zresztą charakter – eksploracji materialnych, fizycznych aspektów dźwięku – ma inna, nieco tylko wcześniejsza kompozycja Luciera *Tyndell Orchestrations* (1967). Tym razem dźwięk miał oddziaływać na płomień, co przypomina nieco wspomniane już dzieło Nicolaia *Snow Noise*. Tytuł kompozycji Luciera odsyła do prac Johna Tyndalla, XIX-wiecznego naukowca, edukatora, człowieka o szerokich horyzontach (jego zainteresowania rozciągały się między glaciologią i fizyką eksperymentalną a... wspinaczką i zasadnością rozdziału kościoła od państwa). Był pionierem badań nad promieniowaniem podczerwonym (i fizykiem, który udowodnił działanie efektu cieplarnianego), interesował się także kwestiami propagacji fali dźwiękowej (doszedł do wniosku, że dźwięk podlega licznym odbiciom, kiedy spotykają się masy powietrza o różnej gęstości lub temperaturze).

Choć sam *sound art* oraz jego interpretacje często bywają uwikłane w siatkę dualizmów (najbardziej chyba oczywistym jest ten przeciwstawiający słuch i wzrok, dźwięk i obraz), to proponowana przeze mnie ścieżka interpretacyjna jest zarazem propozycją rozszerzenia perspektywy. Z jednej strony pozwoliłaby ona wyjść poza dualizmy związane z rozumieniem materii (jako biernej i jako przeciwstawianej temu, co semiotyczne, myślowe czy abstrakcyjne), z drugiej zaś wprowadza wystarczająco wiele komplikacji związanych z postrzeganiem materialności z punktu widzenia pól energetycznych i rezonansów. „Rozgrywają się” one zawsze na przecięciu różnych jej stanów skupienia, co umożliwia głęboko nieantropocentryczną konceptualizację sprawczości, poza rzekomo konieczną (np. według Bennett), strategiczną antropomorfizacją. Unikanie dualności, jak przypomina Manuel DeLanda, nie powinno być bowiem

²¹ *Ibidem.*

²² J. Bennett, *op. cit.*

odruchem i powinno także zadawać pytanie o specyfikę przeciwstawień i par fenomenów, które są zeń włączone. Według DeLandy sposobem byłoby wprowadzenie konkretyzacji i jednocześnie historycyzacja:

Potrzebujemy zamiany zreifikowanych generalizacji na konkretne asamblaże [...], każdy z datą urodzenia i (potencjalnie) datą śmierci²³.

Choć DeLanda odnosił się do zjawisk społecznych, to wydaje się, że projekty sztuki dźwięku oparte na cymatyce mogą pełnić taką funkcję, eksplorując materię dźwięku jako asamblaż, jako zestawienie wielu czynników generujących wewnętrznie dynamiczne układy złożone, oparte na często nieoczekiwanych transpozycjach, refrakcjach i rezonansach. Nieprzypadkowo przywołane przeze mnie projekty ujawniają myślenie w kategoriach architektonicznych – nie tylko dlatego, że dla Carstena Nicolaia spotkanie dwóch konfliktowych elementów jest sytuacją przestrzenną. Jak sam mówi:

W moich pracach często dążę do zderzenia dwóch elementów będących w konflikcie. Tym jednak, co mnie interesuje, jest przestrzeń pomiędzy, realna fizyczna przestrzeń. To zainteresowanie ma przypuszczalnie związek z moją praktyką jako architekta krajobrazu: możliwe jest tworzenie przestrzeni w otwartych obszarach bez wznoszenia ścian, ale za pomocą grupowania różnych elementów. W ten sposób można stworzyć przestrzenie mediujące, szczeliny między elementami²⁴.

Wydaje się, że w ten sposób przestrzenne myślenie dźwiękiem, wychodzące poza dualizmy, jest w gruncie rzeczy choreografią odmiennych modusów materialności. Ich odpowiednikiem w polu ludzkiego doświadczenia byłoby doświadczenie synestetyczne lub raczej rekonfigurujące ustalone i tradycyjne porządki organizacji percepcji zmysłowej. Nie inaczej widział część swojego zadania Hans Jenny, kiedy pisał, że „kształtujące się wzory muszą być rozumiane w kategoriach ich własnego środowiska”, które muszą być postrzegane jako „ekspresja ruchu i procesów energetyzujących”²⁵.

²³ Rick Dolpijn, Iris van der Tuin, *New Materialism: Interviews & Cartographies*, Ann Arbor 2011, s. 44.

²⁴ F. Florian, *op. cit.*

²⁵ H. Jenny, *op. cit.*, s. 29.

Bibliografia

- Bailey T.B. W., *Other 'Convergencies': Hans Jenny and Carsten Nicolai explore Cymatics and Synesthesia*, „Rhizome”, 6.08.2008, <http://rhizome.org/editorial/2008/aug/06/other-convergences-hans-jenny-and-carsten-nicolai/> [dostęp 10.07.2016].
- Bennett J., *Vibrant Matter. A Political Ecology of Things*, Duke University Press, Durham–London 2010.
- Chladni E.F.H., *Die Akustik*, Leipzig 1802, <http://www.e-rara.ch/zut/content/pageview/1335745> [dostęp 25.06.2016].
- Coole D., Frost S., *Introducing the New Materialisms*, [w:] *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics*, eds. D. Coole, S. Frost, Duke University Press, Durham–London 2010.
- Cymatics*, <http://www.cymatics.co.uk> [dostęp 25.06.2016].
- Florian F., *Carsten Nicolai Interview*, „Klatmagazine”, 29.10.2012, <http://www.klatmagazine.com/en/art-en/carsten-nicolai/33766> [dostęp 18.06.2016].
- Deschin J., *Science Vibrates to Make Pictures*, „New York Times” 28.04.1968, <http://timesmachine.nytimes.com/timesmachine/1968/04/28/91227872.html?pageNumber=210> [dostęp 14.07.2016].
- Dolpijn R., van der Tuin I., *New Materialism: Interviews & Cartographies*, Open Humanities Press, Ann Arbor 2011.
- Ikegami T., Hashimoto T., *Active Mutation in Self-Reproducing Networks of Machines and Tapes*, „Artificial Life”, Spring 1995, vol. 2, no. 3.
- Jenny H., *A Study of Wave Phenomena and Vibration. Revised Edition*, MACROmedia, Newmarket 2001.
- Ladyman J., *Things Aren't What They Used To Be: On the Immateriality of Matter and the Reality of Relations*, [w:] *Realism Materialism Art*, eds. Ch. Cox, J. Jaksey, S. Malik, Sternberg Press, Berlin 2015.
- Leitner B., *Ton-Raum-Manifest*, New York 1977, <http://www.bernhardleitner.at/texts> [dostęp 14.07.2016].
- Lucier A., Simon D., *Chambers: Scores by Alvin Lucier*, Wesleyan University Press, Middletown 1980.
- Nakaya U., *Snow Crystals. Natural and Artificial*, Harvard University Press, Cambridge 1954.
- Rebhandl B., *Good vibrations*, „Frieze”, 10.09.2003, <https://frieze.com/article/good-vibrations> [dostęp 14.06.2016].
- Wolfram S., *A New Kind of Science*, Wolfram Media, Champaign 2002.

Maciej Ożóg

NADZÓR TECHNOLOGICZNY I TECHNOLOGIE NADZORU W TWÓRCZOŚCI RAFAELA LOZANO-HEMMERA

Technologiczny nadzór stanowi u progu XXI w. stały i nieunikniony element codziennego doświadczenia. Rozwojowi różnorodnych technologii towarzyszy ewolucja form i funkcji *surveillance*, ale też zmiana społecznej oceny nadzoru i kontroli. Jak zauważają David Lyon i Elia Zureik:

Nadzór nie jest absolutnym złem, lecz raczej wielowymiarowym fenomenem społecznym. Wielu ludzi z radością podejmuje grę z nadzorem ze względu na spodziewane korzyści, które przynosi taki flirt¹.

Wszechobecne, dominujące i karzące spojrzenie Wielkiego Brata wraz z anonimową, niewidzialną, dyscyplinującą obecnością strażników Panoptikonu nie mają współcześnie już tak jednoznacznie demonicznej mocy. To, co jeszcze do niedawna traktowano powszechnie jako groźną, negatywną stronę technologicznej nowoczesności, współcześnie staje się akceptowanym i często pożądanym aspektem codziennej egzystencji. Symbole represyjnego nadzoru przekształciły się w wieloznaczne, nieostre, płynne znaki, unoszące się swobodnie na falach oceanów rynku, polityki, bezpieczeństwa czy rozrywki.

Nadzór jest dziś wszechobecny, ale zarazem silnie zróżnicowany, wielowymiarowy, wykorzystywany w tak wielu odmiennych kontekstach, iż nie sposób wyobrazić sobie jakkolwiek spójną jego definicję, która uwzględniałaby wszystkie jego manifestacje².

¹ David Lyon, Elia Zureik, *Surveillance, Privacy, and the New technology*, [w:] *Surveillance, Computers & Privacy*, eds. David Lyon, Elia Zureik, Minneapolis, London 1996, s. 6.

² Kevin D. Haggerty, Richard V. Ericson, *The New Politics of Surveillance and Visibility*, [w:] *The New Politics of Surveillance and Visibility*, eds. Kevin D. Haggerty, Richard V. Ericson, Toronto 2007, s. 22.

Sztuka mediów cyfrowych i elektronicznych odgrywa istotną rolę w naznaczonym ambiwalencją i wewnętrznymi sprzecznościami krajobrazie współczesnej kultury nadzoru. Technologie nadzoru są powszechnie wykorzystywanymi narzędziami artystycznej kreacji, zaś problematyka nadzoru i kontroli stanowi kanon tematyczny najnowszej sztuki. Szczególnie interesujące są jednak te działania artystyczne, które wiążą się zarówno z dekonstrukcją i subwersją ideologii, strategii i taktyk cyfrowego nadzoru, jak i krytyczną analizą mitów, przesądów i powszechnych przekonań. Przyjmując postać krytycznej refleksji, sztuka „nadzoruje” i „kontroluje” społeczeństwo kontroli, kreśląc zasadnicze, choć na pierwszy rzut oka nieoczywiste rysy jego obrazu. Projekty meksykańskiego artysty Rafaela Lozano-Hemmera to, moim zdaniem, jedno z najciekawszych przykładów takiego podejścia. Sam artysta wskazuje³, iż istotnym elementem tak jego własnej, jak i twórczości wielu innych artystów nowomediálních jest dążenie do przekroczenia wszelkich wyznaczających powszechną percepcję technologii (w tym także technologii nadzoru) marketingowych, a często wręcz propagandowych chwytów oraz uproszczonych wyobrażeń i mitów, które podtrzymują i nadmiernie akcentują przeświadczenia o progresywnym i emancypacyjnym potencjale nowoczesnych technologii. W swych realizacjach, wbrew logice „technologicznej poprawności”⁴, dekonstruuje i w subwersywny sposób wykorzystuje cyfrowe narzędzia nadzoru, wskazując ich nieoczywisty wpływ na przeobrażenia współczesnej kultury.

Wojeryzm/ekshibicjonizm/narcyzm

Analiza relacji pomiędzy obserwowaniem i byciem przedmiotem kontrolującego i nadzorującego spojrzenia wydaje się nieusuwalnym, podstawowym wymiarem badań nad kulturą nadzoru. Problematyka ta stanowi także jeden ze

³ Rafael Lozano-Hemmer, *Preventic technological correctness*, „Leonardo” 1996, vol. 29, no. 1, s. 5–15.

⁴ Lozano-Hemmer przywołuje pojęcie „technologicznej poprawności” i „technologicznie poprawnej sztuki” za krytyczką sztuki Lorne Falk. Odnosi się ono do bezrefleksyjnego, pozbawionego krytycznego dystansu, opartego na techno optymizm retoryce wykorzystania nowych technologii w sztuce. W tym ujęciu, sztuka technologiczna staje się swoistą apoteozą technologii i służy *de facto* marketingowi, propagowaniu progresywizmu oraz wzmacnianiu wizerunku technologii, upowszechnianego przez jej twórców i dysponentów. Zob. Heimo Ranzenbacher, *Metaphores of Participation. Rafael Lozano-Hemmer interviewed by Heimo Ranzenbacher*, [w:] *Takeover: who's doing the art of tomorrow*, eds. Gerfried Stocker, Christine Schöpf, Vienna 2001, s. 240–246.

znaczących tematów prac Lozano-Hemmera. Prezentowana przezeń wizja „nadzorującego spojrzenia”, która łączy analityczną dociekliwość z metaforyczną niejednoznacznością, sytuuje tę problematykę w bliskiej relacji z kwestiami prywatności, tożsamości i refleksyjności. Interaktywna instalacja *Make Out* (2009) stanowi charakterystyczny dla jego twórczości przykład analizy zależności pomiędzy obecnością spoglądającego – w tym przypadku widza-interaktora⁵ – a aktywnością innych osób reprezentowanych za sprawą przedstawień wizualnych w medialnej przestrzeni publicznej. Ekran monitora, wypełniony setkami zaczerpniętych z sieci statycznych wizerunków par przypomina wielobarwną, niekształtną mozaikę, masę medialnych reprezentacji ludzi czekających na impuls, który skłoni ich – a może raczej zmusi – do aktywności. Impulsem tym jest sylwetka widza-interaktora, którą rozpoznaje i śledzi cyfrowy system obserwacyjny. Obrazy, znajdujące się w obrębie dostrzeżonego przez system zarysu postaci, zostają wprowadzone w ruch – ludzie na nich sportretowani zaczynają się całować. Ich aktywność zależy wprost od obecności widza-interaktora i trwa dopóty, dopóki jego/jej cyfrowy cień pokrywa część ekranu.

Taką konstrukcję interfejsu, strukturę wizualną oraz formę interaktywności Lozano-Hemmer wykorzystuje we wszystkich pracach należących do serii *Shadow Box*. Opisywane przez samego autora jako „interaktywne ekrany z wbudowanym komputerowym systemem śledzenia”⁶ prace z tego cyklu szczególnie wyraźnie ukazują specyfikę społeczeństwa nadzoru, wynikającą z dynamicznego napięcia i wzajemnej wymienności wojeryzmu i ekshibicjonizmu. Jak zauważył Paul Virilio⁷, współczesność przyniosła demokratyzację wojeryzmu, który

⁵ Używam tu określenia „widz-interaktor”, by podkreślić, iż w przypadku omawianych prac swoboda aktywności interaktora i jego wpływ na zachodzące procesy są radykalnie ograniczone. Choć jego/jej obecność jest warunkiem koniecznym zaistnienia prac, to traktowana jest całkowicie instrumentalnie jako czynnik niezbędny do uruchomienia dziejących się niezależnie i poza jego/jej kontrolą procesów. Projektując interaktywność w taki właśnie sposób, Lozano-Hemmer akcentuje zarazem fakt, iż zdecydowana większość współczesnych cyfrowych form nadzoru przebiega poza świadomością poddawanych mu osób, a jeśli nawet jest uświadamiana, to pozostaje poza zasięgiem ich wpływu. Współczesny nadzór cyfrowy sprawia, iż wszyscy jesteśmy przede wszystkim widzami obserwującymi rozgrywający się z naszym udziałem, lecz najczęściej niezależnie od naszej woli, spektakl usieciowionego, rozproszonego nadzoru.

⁶ Rafael Lozano-Hemmer, *Eye Contact. Shadow Box 1*, http://www.lozano-hemmer.com/eye_contact.php [dostęp 21.07.2016].

⁷ Paul Virilio, *The Visual Crash*, [w:] *CTRL[SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, eds. Thomas Y. Levin, Ursula Frohne, Peter Weibel, Karlsruhe 2002, s. 108–113.

nie jest już postrzegany jako dewiacja psychiczna, lecz stał się normą w społeczeństwie widzów. Co więcej, w galaktyce gwiazd, celebrytów oraz zwykłych użytkowników, nieustannie kreujących swój wizerunek w Internecie, zarówno wojeryzm, jak i ekshibicjonizm zostają nie tylko usprawiedliwione, lecz

z kategorii opisujących indywidualne dyspozycje psychiczne stają się pojęciami służącymi analizom socjologicznym i zarazem przechodzą z obszaru dewiacji w przestrzeń usprawiedliwionych przyjemności⁸.

Stają się normalnymi, by nie powiedzieć koniecznymi formami zachowania w dobie mediów rozproszonych, masowej komunikacji, w której widzenie i bycie widzianym warunkuje możliwość uczestnictwa w kulturze. Tym samym także ocena zróżnicowanych procedur nadzoru ulega zmianie.

Inwigilacja jest kosztem, jaki ponosimy w zamian za możliwość zaangażowania się w liczne pożądane zachowania i partycypację w działaniach instytucji, które umożliwiają egzystencję w dzisiejszym nowoczesnym świecie⁹.

Efektywne zaistnienie w medialnym synoptykonie¹⁰ i aktywna obecność na scenie globalnego medialnego spektaklu zależne są bowiem od obecności publiczności. Spojrzenie widzów jest siłą, która wyrwa ze stanu spoczynku, umożliwia działanie, ale zarazem zmusza do aktywności. Wystawienie siebie na widok publiczny, odsłonięcie często najbardziej intymnych aspektów prywatnego życia staje się zarówno koniecznością egzystencjalną, jak i pozytywnie wartościowanym zachowaniem społecznym oraz, *last but not least*, źródłem głównych motywów prac z serii *Shadow Box*. Wstępny ogląd tych instalacji skłania do określenia zależności pomiędzy obecnością patrzącego i obserwowanego jako relacji hierarchicznej – kontrolę nad całym procesem zdaje się sprawować podglądacz, a jego obecność i kierunek spojrzenia determinują zachowanie oglądanych. W *Reporters with Borders* (2007) monitorowane zachowanie widza-interaktora wprawia w ruch sekwencje wiadomości telewizyjnych, w *Alpha Blend* (2008) i *Close Up* (2006) dzięki jego/jej ruchowi uaktywnione zostają klipy przedstawiające zgromadzone w „pamięci” systemu wizerunki osób, które wcześniej wchodziły z nim/nią w interakcje, natomiast w *Eye Kontakt* (2006) obecność widza dosłownie prowadzi do przebudzenia osób ukazanych na monitorze. Charakter relacji pomiędzy obserwowanym i obserwującym

⁸ Peter Weibel, *Pleasure and the panoptic principle*, [w:] CTRL[SPACE]..., s. 208.

⁹ K.D. Haggerty, R.V. Ericson, *The New Politics*..., s. 12.

¹⁰ Zob. Thomas Mathiesen, *The viewer society. Michel Foucault's „Panopticon” revisited*, „Theoretical Criminology” 1997, no. 1 (2), s. 215–234.

modyfikowany jest jednak w przywołanych dziełach przez kilka czynników, które stoją w sprzeczności z wnioskami wynikającymi z pierwszego wrażenia. Po pierwsze, kontrola sprawowana przez obserwatora jest w znacznym stopniu ograniczona. Po drugie, możliwość wpływu na zachodzące procesy, skądinąd bardzo niewielka, zależy wprost od poddania się obserwowanemu i kontrolującemu widza-interaktora spojrzeniu maszyny. Wreszcie po trzecie, mozaikowa struktura obrazów prezentowanych na monitorach, w połączeniu z niemożnością wyodrębnienia poszczególnych klipów wideo, w praktyce uniemożliwia nie tylko ich kontrolowanie, ale nawet dokładną obserwację. Doświadczenie widza-interaktora przybiera formę spotkania z ogromem danych, które tworzą chaotyczną, amorficzną i nieodróżnicowaną masę. Panowanie nad tym oceanem informacji możliwe jest tylko w bardzo niewielkim stopniu. Jedyńm efektem aktywności widza-interaktora jest animowanie części obrazów wideo, zaś jedynym efektywnym narzędziem wpływu na formę ich prezentacji jest jego własne ciało, rzucające „cyfrowy” cień. Wprawdzie poruszając się przed monitorem, widz-interaktor może zmieniać pozycję i wielkość cienia, jednak nie dysponuje możliwością wyboru i skupienia na pojedynczych klipach. Tym samym, każdy obserwator postawiony zostaje w paradoksalnej sytuacji. Z jednej strony doświadcza przede wszystkim granic własnego panowania. Z drugiej, jego/jej dążenie do kontroli nad ekranowymi przedstawieniami ujawnia zależność od własnego ciała, nad którym także z zasady nie można całkowicie panować. Równocześnie ukazany zostaje fakt zależności zarówno obserwatora, jak i obserwowanych od umożliwiającej ich spotkanie technologii.

Za sprawą stosunkowo prostej struktury swych prac Lozano-Hemmer wskazuje na paradoksalną naturę nadzoru w kulturze mediów. Owszem, żyjemy w czasach „cam ery”, gdy, jak zauważa Hille Koskela¹¹, postępuje demokratyzacja narzędzi produkcji obrazów, a także – za sprawą Internetu – zmieniają się sposoby i skala ich dystrybucji, jednak konsekwencje tych procesów są nie tylko niejednoznaczne, ale również często nieprzewidywalne i wewnętrznie sprzeczne. Wspomniany wcześniej dyktat wojeryzmu i ekshibicjonizmu sprawdza się na poziomie ogólnym, gdy myślimy o egzystencjalnej zasadzie *esse est percipi*, jednak w odniesieniu do konkretnych sytuacji efektywność zarówno ekshibicjonistycznego wystawienia się na widok publiczny, jak i kontroli sprawowanej przez podglądaczy staje się problematyczna. Wykorzystanie przez meksykańskiego artystę cienia widza-interaktora jako interfejsu nabiera w tym kontekście metaforycznego znaczenia. Cień pozwala na zaistnienie i aktywność medialnych reprezentacji, jednak równocześnie zasłania je. Spektakl inwigilacji stanowi,

¹¹ Hille Koskela, *‘Cam Era’ – the contemporary urban Panopticon*, „Surveillance and Society” 2003, no. 1, s. 292–313.

podobnie jak naturalna gra cieni, nieusuwalną jakość współczesnego świata, jednak także w tym przypadku w półmroku trudno dostrzec szczegóły, zacierają się kontury obrazu, wnikliwa jego analiza zostaje utrudniona. To, co leżało u podstaw oświeceniowej koncepcji Panoptykonu¹², a więc idea racjonalnego zarządzania rzeczywistością na mocy analizy i klasyfikacji, zawodzi w zderzeniu ze światem, w którym dochodzi do niepohamowanej akceleracji produkcji przedmiotów percepcji za sprawą wszelkiego rodzaju maszyn widzenia. Kontrolujące spojrzenie nie jest w stanie nadążyć za natłokiem błyskawicznie następujących po sobie i znikających, jak chce Virilio¹³, medialnych powidoków. Totalna transparentność jawi się w tym kontekście jako abstrakcyjna idea, zaś dążenie do jej realizacji ujawnia jedynie fundamentalną utopijność tego projektu.

Aranżowanie relacji między światłem, ciemnością i cieniem pozwala Lozano-Hemmerowi na postawienie pytań o zależności między obserwowanym i obserwatorem, a zarazem o specyfikę nadzoru w świecie nasyconym mediami. *Body Movies* (2001) oraz *Under Scan* (2005) to prace, które stanowią przykład takiego podejścia. W obu przypadkach dokonuje się swoiste odwrócenie znaczeń przypisywanych światłu i ciemności. Bardzo silne światło reflektorów, rozświetlające miejsca publiczne, przede wszystkim place, nie służy w tym przypadku realizacji idei transparentności, lecz przeciwnie, wykorzystane jest jako zasłona zakrywająca i czyniąca niewidocznymi wizerunki ludzi, które projektowane są na ściany budynków publicznych (*Body Movies*) bądź chodniki (*Under Scan*). Cień natomiast, który tradycyjnie symbolizuje to, co niejasne, niewidzialne, ukryte, pozwala na wyłonienie projektowanych obrazów z ograniczającego sferę widzialności snopu światła.

Jak pokazują obie interaktywne instalacje, widzowie-interaktorzy często skupiają uwagę na grze z własnym cieniem, nie biorąc jednak pod uwagę jego funkcjonalności w obrębie systemu. W przypadku pierwszej realizacji, najczęściej podejmują zabawę z własnym cieniem i cieniami innych uczestników, tworząc improwizowane na gorąco przedstawienia teatru cieni. Pomijają jednocześnie odkrywane za sprawą swych cieni portrety wideo. Skupiając uwagę na własnym cieniu, ignorują jego funkcję. Egocentryczne zaślepienie własnym cieniem w tym przypadku ogranicza czy wręcz uniemożliwia zobaczenie projektowanych wizerunków. *Under Scan* natomiast bazuje na ściślejszej, bliższej, wręcz intymnej relacji pomiędzy jednostkowym widzem-interaktorem a postacią wideo, gdyż projekcja pojawia się w obrębie cienia konkretnego uczestnika.

¹² Zob. Jeremy Bentham, *The Panopticon Writings*, ed. Miran Bozovic, London 2011.

¹³ Zob. Paul Virilio, *Prędkość i polityka*, tłum. Sławomir Królak, Warszawa 2008; idem, *Maszyna widzenia*, tłum. Barbara Kita, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. Andrzej Gwóźdź, Kraków 2001.

W ten sposób cień ciała kreśli przestrzenne granice projektowanego obrazu. Dotyczy to także wymiaru czasowego, gdyż obecność i długość projekcji zależy od uwagi, jaką przypadkowy przechodzień zechce poświęcić napotkanemu wewnątrz swego cienia wirtualnemu Innemu.

Przywołane spostrzeżenia, dotyczące realnych zachowań wielu uczestników publicznych instalacji Lozano-Hemmera, mogłyby posłużyć jako przykład wspominanego wcześniej dyktatu wojeryzmu oraz dowód panowania obdarzonych autonomicznym spojrzeniem widzów-interaktorów nad podległymi ich wzrokowi i fizycznej obecności wirtualnymi postaciami. Warto jednak zauważyć, że obok rozumienia obserwacji jako swoistego imperatywu egzystencjalnego, który warunkuje zaistnienie obserwowanego na scenie medialnie zapośredniczonej, rozszerzonej i kreowanej sfery publicznej, w pracach Lozano-Hemmera obserwacja interpretowana jest także jako proces skierowany raczej na samego obserwatora. Tym samym wojeryzm przechodzi w formę narcyzmu. Lozano-Hemmer akcentuje w ten sposób fakt oparcia współczesnych form *surveillance* na nader płynnych hierarchiach oraz niezbywalnej wymienności pozycji obserwatorów i obserwowanych.

Patrzę, więc jestem obserwowany

Jednym z najbardziej charakterystycznych i zarazem najbardziej wizjonerskich motywów klasycznej antyutopii *Rok 1984* George'a Orwella było umieszczenie w centrum dyskursu o nadzorze kwestii technologii rozumianej jako narzędzie usprawnienia i upowszechnienia inwigilacji, a także zwiększenie jej efektywności. Równocześnie powieść ta wyznaczała przyszłe perspektywy rozwoju technologicznego nadzoru, wskazując na specyficzną formę kontroli, opartą na wszechobecności kontrolującego spojrzenia. Podejmowała też temat zwrotności aktu obserwowania i bycia obserwowanym. Postać Wielkiego Brata, nieustannie tele-obecnego we wszystkich domach za pośrednictwem specyficznego urządzenia inwigilacyjnego w postaci monitora, łączącego funkcje kamery i telewizora, stała się symbolem panoptycznego nadzoru technologicznego, ale jednocześnie wyznaczyła zręby nowych standardów społeczeństwa kontroli, w którym zacierają się granice między wojeryzmem i ekshibicjonizmem, między technicznie rozszerzonym podglądactwem a konsumpcją medialnie zapośredniczonych obrazów. W ten sposób Orwellowska antyutopia wskazywała na fakt, iż ta sama technologia może służyć dwóm odmiennym, choć powiązanym ze sobą celom. Obserwowanie ekranu równoznaczne jest z byciem obserwowanym, zaś sam ten fakt poniekąd pociąga za sobą w konsekwencji zgodę na bycie poddanym nadzorowi. Spostrzeżenie to, poczynione z górami 60 lat temu, stanowi

jeden z aksjomatów nadzoru w dobie cyfrowych technologii postoptycznych, szczególnie Internetu, ale adekwatnie opisuje też przemiany technologii optycznych, wynikające z cyfrowych rozszerzeń tradycyjnych mediów wizualnych.

Trop ten podejmuje Lozano-Hemmer, wykorzystując w swych instalacjach efekt odwróconego spojrzenia, który „wytwarza przejmujące uczucie niepewności, kto patrzy, a kto jest obserwowany”¹⁴. Większość z nich to instalacje-systemy reagujące na obecność widza-interaktora, poddające się jego/jej woli, jednak obok interakcji opartej na aktywności i partycypacji odnajdujemy w nich także dość dużą dozę interaktywnej dezynwoltury, nieposłuszeństwa czy też niezależności samej technologii. Przywoływane przez Lozano-Hemmera „przejmujące uczucie” wynika z faktu, iż wpisuje on w działanie zaprojektowanych przez siebie interaktywnych systemów manifestowaną często bezpośrednio zdolność do obserwacji publiczności. W pracach *Eye Contact*, *Surface Tension* (1992–1993) czy *Under Scan* system cyfrowy obdarzony jest własnym spojrzeniem, zaś reagując na obecność i zachowanie widza-interaktora dosłownie patrzy nań i obserwuje go. Tak manifestowaną zdolność sztucznych systemów do obserwacji ludzi wchodzących z nimi w interakcję można uznać za przejaw metainteraktywnego dyskursu¹⁵. Można też potraktować ją jako metaforyczne ujęcie podkreślanego przez Gillesa Deleuze’a faktu, iż wraz z rozwojem cyfrowych technologii nadzoru charakterystyczna dla panoptikonu hierarchiczna dysproporcja spojrzenia ustępuje miejsca rozproszonej wizualnej i pozawizualnej kontroli, zaś spojrzenie niewidzialnych strażników, usytuowanych w centrum statycznej struktury architektonicznej, zastąpione jest przyjmującą formę kłacza dynamiczną, zmienną siecią obserwacji wszystkich/wszystkiego przez wszystkich¹⁶.

Pracą, która w bezpośredni sposób poprzez tytuł nawiązuje do powieści Orwella i jednocześnie podejmuje kwestię przeobrażeń orwellowskiego modelu nadzoru za sprawą cyfrowych technologii sieciowych, jest instalacja *1984x1984*

¹⁴ R. Lozano-Hemmer, *Eye Contact...*

¹⁵ Kategoria „dyskurs metainteraktywny” odnosi się do takich form wypowiedzi w obrębie sztuki interaktywnej, które podejmują krytyczną analizę samej interaktywności i zarazem podnoszą kwestie kulturowych, ideologicznych i ekonomicznych warunkowań technologii interaktywnych oraz ich wpływu na przeobrażenia współczesnej kultury. Kategoria powiązana jest z zaproponowanym przez Erkkiego Huhtamo pojęciem *metacommentary art*. Zob. Erkki Huhtamo, *Seeking Deeper Contact: Interactive Art as Metacommentary*, <http://www.kenfeingold.com/seekingdeeper.html> [dostęp 12.12.2017]; Maciej Ożóg, *Krytyczny wymiar sztuki interaktywnej*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. Michał Ostrowicki, Kraków 2005, s. 195–210.

¹⁶ Gilles Deleuze, *Postscript on the society of control*, „October” 1992, no. 59, s. 3–7.

(2015). Lozano-Hemmer wykorzystuje w niej pozyskane z systemu Google Street View i zarejestrowane kamerami internetowego hegemonu numery adresowe z całego świata. Wraz z pojawieniem się cienia widza-interaktora wszystkie numery znajdujące się w jego obrębie przekształcają się w datę 1984. Ten stosunkowo prosty zabieg w metaforyczny sposób odsłania zwrotność obserwowania i bycia obserwowanym. Serwis Google'a stanowi jedno z najczęściej wykorzystywanych współcześnie narzędzi do zapoznawania się z wyglądami odległych geograficznie miejsc. Umożliwia nam wirtualną podróż po najbardziej egzotycznych zakątkach globu. Przyjemność takiej podróży jest jednak zawsze konsekwencją swoistego „paktu z diabłem”. Kamery Google'a zapisują bowiem wszelkie elementy przestrzeni publicznej, także te, które mają charakter indywidualny, a czasem prywatny – numery domów, ale też tablice rejestracyjne samochodów, wizerunki przypadkowych przechodniów, sytuacje wydarzające się w rejestrowanych miejscach. Nawet jeśli informacje te są ukrywane, eliminowane czy zamazywane tak, by przeciętny użytkownik Google Street View nie mógł ich rozpoznać, pozostają jednak zapisane w archiwach firmy. Sposoby ich wykorzystania nie są, rzecz jasna, jawne, a stosowane przez firmę mechanizmy ich przetwarzania transparentne. Nie zmienia to jednak faktu, iż system ten cieszy się wielką popularnością, zaś korzystający z niego widzowie z rzadka tylko odczuwają dyskomfort wynikający z tego, iż nie tylko sami stają się podglądaczami, ale także podlegają google'owskiej obserwacji. *1984x1984* łamie „technologiczną poprawność”, ukazując drugą, ciemniejszą – także dosłownie, gdyż niedostrzeganą lub ignorowaną przez użytkowników – stronę funkcjonowania powszechnie wykorzystywanych technologii.

Interpretacja proponowana przez Lozano-Hemmera wskazuje również na inne właściwości kontroli wpisanej w funkcjonowanie interaktywnych systemów, akcentując przede wszystkim napięcie między ludzkim wzrokiem a sztucznym spojrzeniem maszyn. Fundamentalne właściwości technicznej obserwacji to automatyzm, schematyczność i brak elastyczności w zmiennych, niestandardowych sytuacjach. Wszystkie przywołane prace reagują w ten sam sposób na obecność widza-interaktora bez względu na to, kim jest, jakie są jego motywacje, jak zachowuje się w przestrzeni instalacji. Proces interakcji ogranicza się jedynie do śledzenia i podążania za jego/jej cieniem. Widz-interaktor może natomiast jedynie obserwować efekty swego ruchu, gdyż do minimum zostaje ograniczony jego/jej wpływ na działanie systemu. Równocześnie minimalizacji podlegają reakcje samego systemu. Przebudzeni ze snu bohaterowie *Eye Contact* otwierają oczy i patrzą wprost na widza, lecz na tym kończy się ich aktywność. Nieco większą dozę wolności obdarzone są wirtualne postaci z instalacji *Under Scan*. Mimo że ich zachowanie nie jest tak jednolite, przewidywalne i proste, to jednak relacja, jaką nawiązują z publicznością, ma także

charakter bardzo uproszczonej interakcji. Pojawiając się w ramach cienia przechodnia, mogą jedynie zainteresować go swą obecnością lub zniknąć, spoglądając za odchodzącą osobą.

Najbardziej radykalne ograniczenie interaktywnej relacji ma miejsce w przypadku *Surface Tension*. Monstrualnej wielkości oko, wypełniające cały ekran, podąża za poruszającym się w przestrzeni instalacji widzem. Sekwencja zachowań systemu jest zawsze taka sama, stąd jakakolwiek indywidualizacja reakcji w stosunku do poszczególnych widzów-interaktorów nie wchodzi w grę. W przypadku tej instalacji wymienione powyżej właściwości komputerowego nadzoru ulegają wzmożeniu ze względu na nienaturalną wielkość medialnie powiększonego, projektowanego na ekran oka. Hiperbolizacja powoduje, z jednej strony, efekt przytłoczenia i dominacji panującego nad przestrzenią instalacji sztucznego, choć wyglądającego jak ludzkie, oka, z drugiej pozwala na dostrzeżenie nieciągłości ruchów gałki ocznej, co z kolei wzmacnia poczucie alienacji w stosunku do pozornie tylko ludzkiego spojrzenia. Choć ukryta pod pozorami człowieczeństwa, prowadzona, sterowana i zarządzana komputerowo inwigilacja jawi się jako wprawdzie coraz powszechniejszy i często świadomie bądź bezwiednie akceptowany, jednak w dużej mierze niezależny, rządzący się własnymi, trudnymi do ustalenia prawami wymiar codziennego życia. Pod tym względem atmosfera generowana przez przywołane instalacje bliska jest kafkowskiej wersji społeczeństwa kontroli¹⁷.

Komputerowy nadzór, jak zauważa David Lyon, funkcjonuje w oparciu o wykorzystanie połączonych baz danych, które pozwalają na gromadzenie, przetwarzanie i zarządzanie informacjami pozyskanymi w wyniku obserwacji¹⁸. Prace Lozano-Hemmera skłaniają do zastanowienia się nad sposobami wykorzystania baz danych w kontekście kontroli oraz kulturowymi implikacjami

¹⁷ Porównanie to jest o tyle zasadne, iż w przypadku cyfrowego nadzoru, w szczególności nadzoru sieciowego, procedury pozyskiwania, analizowania i przetwarzania informacji odbywają się niejako w tle, we wnętrzu „czarnej skrzynki” technologii, za sprawą funkcjonujących automatycznie instrukcji – algorytmów. Usieciowiony nadzór algorytmiczny to najbardziej powszechna, ale zarazem najmniej widoczna i transparentna forma współczesnego nadzoru. Zob. Roger Clarke, *Information technology and dataveillance*, „Communications of the ACM” 1988, no. 31 (5), s. 498–512; Lucas D. Introna, David Wood, *Picturing Algorithmic Surveillance: The Politics of Facial Recognition Systems*, „Surveillance & Society” 2004, no. 2 (2/3), s. 177–198; Mark Andrejevic, *Ubiquitous surveillance*, [w:] *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, eds. Kirstie Ball, Kevin D. Haggerty, David Lyon, London, New York 2014, s. 176–184.

¹⁸ David Lyon, *Surveillance as social sorting: computer code and mobile bodies*, [w:] *Surveillance as social sorting: privacy, risk and digital discrimination*, ed. David Lyon, London, New York 2005, s. 13–30.

ewolucji form nadzoru. Odnajdujemy w nich dwie zasadniczo różne formy baz danych: zamknięte, złożone z ograniczonej liczby elementów oraz otwarte, rozwijające się w trakcie funkcjonowania instalacji. W obu przypadkach charakterystyczne jest uproszczenie formy i semantycznej zawartości elementów składowych, ich powiązań i zasad rządzących ich wykorzystaniem. Minimalizm semantyczny i strukturalny zawartości koresponduje z minimalizmem w zakresie projektowania interakcji. Połączenie tych dwóch strategii prowadzi do ujawnienia bezradności widza-interaktora w obliczu ogromu nieodróżnionych i nieujętych w określonej strukturę informacji. Tym samym podkreślona zostaje paradoksalna sytuacja widza-interaktora, który, choć może wchodzić w interakcję z pracą, nie może efektywnie z niej korzystać ani tym bardziej nad nią zapamiętywać. Interakcja jest w tym przypadku doświadczeniem o charakterze alienującym. Zamiast umożliwiać aktywność, instalacje Lozano-Hemmera stawiają publiczność w sytuacji, w której obietnica wolności przemienia się w poczucie ograniczenia czy wręcz bezradności wobec systemu. Reagują one na obecność widza-interaktora, ujawniają trwającą obserwację i skorelowane z nią procesy przetwarzania danych, jednak nie dają wystarczającego dostępu do pozyskanych i zmagazynowanych w pamięci systemu informacji.

O ile zamknięte bazy danych jawią się w ostatecznym rozrachunku jako jedynie w niewielkim stopniu zależne od aktywności widza-interaktora, o tyle wykorzystanie baz dynamicznie rozwijających się w trakcie działania instalacji prowadzi z kolei do konkluzji, iż uniezależnienie się czy uwolnienie od interaktywnych systemów nadzorujących jest fikcją. W pracach *Close Up* i *Alpha Blend* widz-interaktor jest bezbronny wobec systemu, który wykrywa jego obecność, rejestruje jego portret wideo i włącza go do bazy danych. Co istotne, proces ten przebiega automatycznie. Proste, by nie powiedzieć prymitywne zasady działania systemu skłaniają do refleksji nad problemem zależności między obserwowaniem i byciem obserwowanym przez wszechobecne, automatyczne i działające w oparciu o arbitralne reguły cyfrowe narzędzia nadzoru. Widz-interaktor nie ma żadnego wpływu na działanie systemu, może jedynie powstrzymać się od interakcji, unikając spotkania z cyfrowym spojrzeniem. Jednak decyzja o wykorzystaniu technologii, o podjęciu interakcji jest jednoznaczna z przyzwoleniem na mechaniczny nadzór. Można wręcz powiedzieć, że zgoda na bycie obserwowanym, poddanie się kontroli jest warunkiem *sine qua non* wykorzystania technologii interaktywnych.

Zależność ta ukazana jest także w instalacji *Please Empty Your Pockets* (2010) z serii *Subsculpture*. Widzowie-interaktorzy uczestniczą w tej pracy, kładąc na ruchomej taśmie zawartość swych kieszeni. Osobiste przedmioty są następnie skanowane i dodawane do bazy danych, której zawartość – do 600 000 obrazów zeskanowanych przedmiotów – wyświetlana jest na ruchomej taśmie po drugiej

stronie skanera. Konstrukcja instalacji kojarzy się z „naturalnym” elementem wystroju każdego lotniska – bramką skanującą bagaże pasażerów. Banalność sytuacji i technologii odgrywa w tym przypadku istotną rolę. Wskazuje na upowszechnienie narzędzi nadzoru, a zarazem dotyka problemu powszechnej ich akceptacji. Równocześnie zdajemy sobie sprawę, iż następuje tu radykalne ograniczenie indywidualnej wolności. W imię publicznego bezpieczeństwa przyjmujemy, a raczej jesteśmy zmuszeni zaakceptować takie procedury. Odmowa udziału oznacza bowiem uniemożliwienie uczestnictwa i korzystania z dobrodziejstw technologicznego postępu. Równolegle Lozano-Hemmer akcentuje problem napięcia między materialnością i wirtualnością – dodane do bazy danych skany przedmiotów żyją własnym życiem poza naszą kontrolą, podobnie jak informacyjny cień każdego z nas. W tym kontekście pojawia się także kwestia zasad, które określają sposoby działania nadzoru technologicznego.

W przypadku przywołanych prac sam proces nadzoru nie dotyczy konkretnej osoby i nie polega na ocenie i analizie danych jego/ją charakteryzujących, ale inicjowany jest i przebiega w sposób całkowicie automatyczny. Podobnie jak włączenie do bazy danych, tak i określenie miejsca w jej strukturze nie ma nic wspólnego z indywidualizacją, ale też wolne jest od jakiejkolwiek kategoryzacji. Plik cyfrowy, stanowiący uproszczoną rejestrację aktywności kolejnego uczestnika projektu, to po prostu kolejny zapis w bazie danych. Konkretna osoba zostaje ogołocona z indywidualnej tożsamości, poddana procesowi homogenizacji, stając się jednym z wielu zapisów tworzących masę danych. Proces ten zostaje zaakcentowany także przez formę prezentacji zarejestrowanych klipów wideo. Pośród setek obrazów niemal nie sposób odnaleźć swej własnej podobizny czy skanów osobistych przedmiotów. Tym samym alienująca moc systemu ujawnia się także w mechanizmie oderwania informacyjnego cienia od konkretnej osoby. Baza danych przyjmuje postać opisywanej przez Baudrillarda hiperrealności, zaś kolejne reprezentacje wizualne stają się symulakrami, pustymi obrazami, pozbawionymi odniesienia do realnych przedmiotów¹⁹.

Proces transformacji wizerunku konkretnej osoby w jeden z wielu znaków pozbawionych elementu znaczonego analizowany jest w instalacjach *Alpha Blend*, a także *Redundant Assembly* (2015). O ile w innych realizacjach wizerunek aktualnie obserwowanego widza-interaktora ukazany zostaje wśród setek innych jako oczekujący na uaktywnienie klip wideo, o tyle w tych realizacjach może on/ona obserwować cyfrowe przeobrażenia swego medialnego odbicia w czasie rzeczywistym. Co istotne, wizerunek pojawia się pośród wcześniej zarejestrowanych portretów wideo i poddany zostaje multiplikacji (*Alpha Blend*) lub też powstaje w wyniku złożenia w jeden dynamiczny „portret”

¹⁹ Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. Sławomir Królak, Warszawa 2005.

obrazów uchwyconych przez sześć obserwujących widza-interaktora kamer CCTV (*Redundant Assembly*). W *Alpha Blend*, obok obrazu odpowiadającego obserwacji w czasie rzeczywistym, ukazane zostają kolejne, które podlegają przetworzeniu – zatrzymane, opóźnione, przemieszczone, rozmyte. Wprawdzie za sprawą sprzężenia zwrotnego możliwe jest ustanowienie bezpośredniej relacji z pierwszym, oryginalnym obrazem, a co za tym idzie także pewne panowanie nad własnym cyfrowym wizerunkiem, jednak pozostałe zostają poddane transformacjom, nad którymi nie można już sprawować kontroli. Z kolei *Redundant Assembly* podejmuje kwestię multiplikacji punktów widzenia, niezwykle istotną w kontekście stałego i w zasadzie już niekontrolowanego rozrostu infrastruktury nadzoru, umożliwiającej pozyskiwanie nieskończonej ilości różnorodnych danych. Skala tego procederu powoduje, iż wytwarzany z pozyskanych danych cień nie tylko odrywa się od realnego źródła, ale wręcz przysłania i zniekształca obraz realnego człowieka. Widz-interaktor obserwuje proces „zniekształcania” swego wizerunku wynikający z nałożenia na siebie obrazu z 6 kamer. Powstające na jego/jej oczach cyfrowe odbicie przyjmuje monstrualną formę, w niewielkim tylko stopniu przypominającą oryginał. Doświadczenie alienacji wzmagą się z chwilą, gdy przed lustrem staje więcej niż jedna osoba. Wówczas generowany obraz przyjmuje postać amalgamatu łączącego cechy twarzy wszystkich obserwowanych przez kamery osób. W opisie pracy Lozano-Hemmer używa w odniesieniu do tak kształtowanego zbiorowego pseudo-portretu określenia „zbiorowe skundlone *selfie*”, podkreślając tym samym, iż w obliczu wszechobecnego nadzoru utrzymanie osobnego, indywidualnego wizerunku i tożsamości jawi się jako zadanie graniczące z niemożliwością. Powstające za sprawą wszechobecných maszyn nadzoru informacyjne repliki uniezależniają się i dystansują wobec widza-interaktora, który w stosunku do nich zajmuje pozycję biernego obserwatora, pozbawionego wpływu na następujące procesy technicznej transformacji. Staje się świadkiem alienacji własnego wizerunku, który przekształca się w istniejące niezależnie cyfrowe widmo.

Warto podkreślić także znaczenie wizualnej charakterystyki obrazów. Z jednej strony wszystkie postaci w *Alpha Blend* i transformacje twarzy w *Redundant Assembly* ukazane są na tym samym tle, co odczytywać można jako sugestię ciągłości i spójności wirtualnej przestrzeni i zarazem jako znak homogenizującej siły cyfrowego monitoringu. Z drugiej strony, medialne reprezentacje „schwytych” i zamkniętych w bazie danych osób, wcześniej wchodzących w interakcję z systemem, ukazują ich fragmentaryczne, niepełne, odmaterializowane ciało, co również można zinterpretować jako znak przejścia ze stanu „krwi i kości” w obszar cyfrowej reprezentacji i symulacji. Symulacji, gdyż stają się oni aktorami w nie swoim teatrze. Raz włączona do pamięci systemu reprezentacja określonej osoby odrywa się od nosiciela, stając się jednym z elementów bazy

danych i zarazem przedmiotem manipulacji, której niejasne i nietransparentne zasady są wyznaczane wyłącznie przez reguły działania systemu. Tym samym ukazany zostaje opisywany przez Tizianę Terranową proces wzajemnego uzupełniania się, przenikania i łączenia w nową hybrydalną formę cyfrowych reprezentacji i symulacji²⁰.

Analizując sytuację widza-interaktora w przywołanych przykładach, posłużyłem się określeniami „schwytać”, „zamknąć”, które kojarzą się z kontekstem policyjnym i penitencjarnym. Są one jak najbardziej na miejscu w przypadku *Alpha Blend* oraz *Redundant Assembly*, gdyż struktura tych prac i mechanizmy ich funkcjonowania przywodzą na myśl te interpretacje kultury cyfrowego nadzoru, które, dostrzegając zmianę narzędzi, jednocześnie kładą nacisk na stałą obecność opresyjnej logiki panoptycznej opartej na związku dyscypliny i kary²¹. Wątek ten Lozano-Hemmer rozwija, podejmując problematykę mechanizmów wyznaczających funkcjonowanie postoptycznej kontroli danych.

Patrzę, więc jestem stwarzany

Jedną z istotnych zmian, jaka zaistniała w strategiach i praktykach nadzoru wraz z upowszechnieniem technologii informacyjnych, jest ukształtowanie globalnej sieci wymiany informacji. Za jej sprawą powstaje swego rodzaju hiper-baza danych, która umożliwia połączenie oddzielnych zasobów informacji gromadzonych przez różne podmioty w różnych celach i ułatwia dostęp do heterogenicznych informacji, dotyczących konkretnych osób, grup społecznych, instytucji, *etc.* W ten sposób powstaje złożona sieć zwana asamblażem nadzoru²², prowadząca do jego rozproszenia, upowszechnienia i globalizacji. Akcent zostaje przesunięty z fizycznej obserwacji realnej osoby w realnej przestrzeni na śledzenie wszelkich aktywności (przede wszystkim jednak

²⁰ Tiziana Terranova, *Demonstrating the globe: virtual action in the network society*, [w:] *Virtual Globalization: Virtual Spaces/Tourist Spaces*, ed. David Holmes, London 2001, s. 95–113.

²¹ Zob. m.in. Diana Gordon, *The electronic panopticon*, „Politics and Society” 1987, 15 (4), s. 483–511; Soshana Zuboff, *In the age of the smart machines*, New York 1988; Mark Poster, *The mode of information*, Cambridge 1990; Oscar H. Gandy, *The panoptic sort: A political economy of personal information*, Boulder 1993; Greg Elmer, *A diagram of panoptic surveillance*, „New Media & Society” 2003, 5 (2), s. 231–247.

²² Kevin D. Haggerty, Richard V. Ericson, *The surveillant assemblage*, „British Journal of Sociology” 2000, no. 51, s. 605–622.

zachodzących w przestrzeni wirtualnej), pozyskiwanie i przetwarzanie danych cyfrowych oraz kreowanie na tej podstawie informacyjnego cienia podmiotu²³.

Lozano-Hemmer nie wykorzystuje wprawdzie w swych pracach emblematycznych dla cyfrowego nadzoru technologii służących pozyskiwaniu danych, nie podejmuje także bezpośrednio zagadnienia *dataveillance*. Analizuje jednak sposoby funkcjonowania rozszerzonych za pomocą technologii informacyjnych tradycyjnych systemów kontroli, skupiając uwagę przede wszystkim na konsekwencjach wynikających z ich automatyzacji. Pyta równocześnie o wpływ globalnego usieciowienia nadzoru na indywidualną tożsamość oraz formy relacji społecznych.

Instalacje *Third Person* (2006) oraz *Subtitled Public* (2005) wskazują na fakt, że współcześnie technologie inwigilacji służą nie tylko zbieraniu informacji, lecz w równym stopniu stwarzaniu nowej rzeczywistości. Problem podejmowany w tych pracach Lozano-Hemmer ujmuje w następujący sposób:

Nadzór nie polega jedynie na przejmowaniu naszych słów i obrazów. W moich ostatnich pracach pytam, co stałoby się, gdyby wszystkie kamery zaczęły działać jak projektory i przyporządkowały nam nazwy i obrazy zamiast je pozyskiwać²⁴.

W obu realizacjach połączone zostaje narzędzie inwigilacji w postaci systemu śledzenia ruchu z generatorem tekstu, który tworzy słowa przypisywane następnie konkretnym widzom. Językowe określenie zbudowane jest z czasowników w trzeciej osobie liczby pojedynczej. Tym samym, każdej z osób podlegających monitoringowi wewnątrz instalacji przypisana zostaje jedna określona czynność (*Subtitled Public*) lub wiele różnych słów określających zachowanie (*Third Person*). Wykorzystane narzędzia funkcjonują w niemal perfekcyjny sposób. Proces śledzenia i desygnacji przebiega bezbłędnie i sprawnie. Jednak znaczenie pracy wynika przede wszystkim z faktu, iż działanie systemu okazuje się bardziej efektywne niż efektywne. Jego sprawność staje bowiem pod znakiem zapytania, gdy okazuje się, że wybór słów nie ma nic wspólnego z aktualnym zachowaniem widzów i dokonywany jest w sposób całkowicie arbitralny. System zatem nie tyle rozpoznaje i ujawnia, co stygmatyzuje, naznaczając przypadkowe osoby przypadkowymi określeniami. Wyrażona przed chwilą wątpliwość,

²³ Zob. K.D. Haggerty, R.V. Ericson, *The surveillant ...*; Irma van der Ploeg, *The Machine-Readable Body. Essays on Biometrics and the Informatization of the Body*, Maastricht 2005; eadem, *The body as data in the age of informatization*, [w:] *Routledge Handbook of Surveillance Studies ...*, s. 176–184.

²⁴ *A conversation between José Luis Barrios and Rafael Lozano-Hemmer*, http://www.lozano-hemmer.com/texts/bibliography/articles_interviews_essays/Subsculptures_2005_jlb.pdf [dostęp 12.12.2017].

dotycząca efektywności systemu, wynika z błędnego założenia, dotyczącego funkcji nadzoru i kontroli. Systemy wykorzystane w tych pracach są bowiem przede wszystkim skutecznymi narzędziami kreacyjnymi. Wypada w tym miejscu zadać pytanie: czym charakteryzuje się ich działanie i jaka jest stwarzana w ten sposób rzeczywistość?

Funkcjonują one w oparciu o predefiniowane i niezmiennie założenia, które realizowane są w sposób automatyczny i bezwzględny. W efekcie, na rzeczywistość narzucana jest oddalona lub całkowicie oderwana od niej sieć semantyczna, która, co szczególnie znaczące, jest praktycznie nieusuwalna. Doskonale obrazuje to przykład *Subtitled Public*. Raz „przyklejone” określenie przywiera na stałe do nosiciela, nie sposób się go pozbyć, nie sposób mu zaprzeczyć, można je jedynie przekazać innemu widzowi, przejmując jednocześnie przypisany wcześniej jemu/jej werbalny stygmat. Fakt swobodnego przechodzenia słów z jednej osoby na drugą skłania do stwierdzenia, iż istotą procesu „kreatywnego nadzoru” nie jest adekwatne określenie rzeczywistości, lecz sam proces określania. W jego wyniku powstaje cyfrowy cień rzeczywistości, egzystujący i rozrastający się w nieskończonym kłacu baz danych.

Lozano-Hemmer wskazuje jednocześnie na fakt, iż cyfrowy nadzór prowadzi do alienacji i osaczenia człowieka. Wraz z automatyczną desygnacją zmienia się jego/jej społeczny status, tożsamość postrzegana jest przez pryzmat narzucanego z zewnątrz cyfrowego cienia, który okazuje się trudny do zakwestionowania. Proces ten odzwierciedlony zostaje w przywołanych wcześniej instalacjach *Alpha Blend* i *Redundant Assembly*, które „oferują” bezradnemu widzowi możliwość obserwacji wykonywanych w sposób automatyczny manipulacji na jego/jej wizerunku, schwytanym przez kamerę CCTV i włączonym w zasób bazy danych. Tym samym Lozano-Hemmer dokonuje wizualizacji procesów, które – choć nie są spektakularne i zachodzą dyskretnie, poza obszarem widzialności – prowadzą do konsekwencji nie mniej realnych niż zamknięcie w celi Panoptikonu. Powstający natomiast w ich wyniku cyfrowy sobowtór przypomina profil jednostki z kafkowskiej kartoteki²⁵.

Wprawdzie trudno w pracach Lozano-Hemmera znaleźć wątki apokaliptyczne, jednak sygnalizują one istotne zagrożenia, jakie niesie cyfryzacja nadzoru. W społeczeństwie kontroli najważniejszą wartością i zarazem najgroźniejszą bronią jest informacja, zaś podstawowym mechanizmem sprawowania kontroli jest analiza i przetwarzanie uprzednio pozyskanych danych, w efekcie czego powstaje już nie obraz będący mniej lub bardziej adekwatnym

²⁵ Maria Los, *Looking into the future: surveillance, globalization and the totalitarian potential*, [w:] *Theorizing surveillance: The panopticon and beyond*, ed. David Lyon, Portland 2006, s. 69–94.

odwzorowaniem rzeczywistości, lecz hipotetyczny jej profil, który służy przede wszystkim symulacji przyszłych zachowań. Efektywność tego procesu zależy, z jednej strony, od dokładności pozyskiwanych danych, z drugiej zaś od sprawnego ich przetwarzania. W tym kontekście znaczący wydaje się fakt, iż upowszechnienie zróżnicowanych narzędzi nadzoru prowadzi do szybkiego wzrostu ilości pozyskiwanych informacji. Pozwala to na zwiększenie dokładności procesu profilowania, jednak ma także inny efekt – wymusza redukcyjne podejście i schematyzację, których zadaniem jest tamowanie i kanalizowanie potopu rozproszonych, często niepowiązanych ze sobą lub wręcz sprzecznych informacji.

Zagadnienia nadmiaru pozyskiwanych danych i ich wpływu na funkcjonowanie cyfrowych systemów monitorujących zostają podjęte w metaforyczny sposób przez Lozano-Hemmera w szeregu interaktywnych rzeźb i instalacji, określanych przezeń wspólnym mianem *Subsculptures. Wavefunction* (2007), *Homographies* (2006), *Glories of Accounting* (2005), *Synaptic Caguamas* (2004), *Standards and Double Standards* (2004) to prace tworzone z przedmiotów codziennego użytku, takich jak krzesła, lampy jarzeniowe, paski do spodni czy puste butelki. W każdej wykorzystano od kilku do kilkudziesięciu takich samych przedmiotów wprawianych mechanicznie w ruch. Choć mogą poruszać się niezależnie, połączone są w komputerowo sterowane grupy-systemy, które reagują na ruch w otaczającej je przestrzeni. Pracują na dwóch poziomach: z jednej strony, w ruch wprawia je aktywność widzów-interaktorów, z drugiej, ich ruch wynika z wewnętrznej dynamiki systemu i interakcji pomiędzy składającymi się nań elementami.

Zachowanie systemów oscyluje pomiędzy powolnymi, systematycznymi, falowymi ruchami a rozregulowanymi, nerwowymi spazmami chaotycznej aktywności. Gdy system pracuje samodzielnie lub reaguje jedynie na niewielką ilość zewnętrznych impulsów, jego aktywność jest uporządkowana. Z chwilą gdy ilość zewnętrznych impulsów wzrasta, działanie systemu ulega stopniowemu skomplikowaniu aż do momentu, gdy zgodna współpraca poszczególnych elementów przechodzi w niekontrolowany chaos. Efektem nadmiernej wrażliwości systemu, związanej z dążeniem do zarejestrowania i reakcji na wszystkie zewnętrzne impulsy, a zarazem do pełnej kontroli otaczającej instalację przestrzeni, okazuje się rozregulowanie systemu. Im powszechniejszy i dokładniejszy monitoring, tym mniej skuteczna okazuje się kontrola. Dążenie do totalnej obserwacji i absolutnej transparentności przynosi odwrotne od zakładanych rezultaty. Fakt ten można traktować jako obiecujący paradoks, jednak wszechobecność cyfrowego nadzoru i jego niekwestionowany wpływ na życie jednostek i relacje społeczne każe brać pod uwagę również negatywne efekty tego procesu. Podkreśla to także Lozano-Hemmer, przywołując słowa

Manuela De Landy: „Wszystko to dotyczy bezpośrednio technologii stworzonej do dyskryminowania w oparciu o wrodzone przesady. Współczesna intensyfikacja nadzoru jest czymś niezwykle problematycznym, ponieważ, jak ujmuje to Manuel De Landa, «obdarza maszyny władzą podejmowania decyzji»”²⁶.

Wypowiedź Lozano-Hemmera skłania do czytania przywołanych prac jako systemów, które w zminiaturyzowanej, schematycznej i zarazem syntetycznej formie odwzorowują podstawowe mechanizmy funkcjonowania postoptycznego, cyfrowego panoptykumu. Skojarzenia foucaultowskie są tym bardziej adekwatne, że wizualna forma prac odsyła wprost do kontekstu instytucjonalnego. Zaprojektowane w zgodzie z kanonami minimalizmu krzesła w *Wave-function*, ale przede wszystkim funkcjonujące jako swoisty symbol biurokracji lampy jarzeniowe użyte w *Homographies* można interpretować jako znaki stałej obecności negatywnego, opresyjnego oblicza inwigilacji także w dobie technologii interaktywnych. Kontekst penitencjarny przywołany zostaje bezpośrednio w *Standards and Double Standards*, na który składają się majestatycznie unoszące się w powietrzu ojcowskie skórzane pasy. Warto zauważyć, że jako symbol i zarazem narzędzie służące prewencyjnej kontroli i wymierzaniu kary, pasy te nie są przypisane do żadnej konkretnej osoby. Funkcjonują niezależnie, w oderwaniu od kontekstu, w sposób całkowicie automatyczny. Poprzez taką konstrukcję prac Lozano-Hemmer wskazuje, iż Benthamowska wiara w normalizującą moc architektury przeniesiona zostaje do XXI w. w postaci bezgranicznej ufności w sprawność niezależnie funkcjonujących systemów, opartych o technologie sztucznej inteligencji, które umożliwiają działanie i efektywne zarządzanie cyfrowym nadzorem.

Przywołane instalacje meksykańskiego artysty przynoszą zróżnicowane artystyczne analizy sposobów użycia inteligentnych technologii w kontekście praktyk nadzoru i jednocześnie inicjują refleksję nad konsekwencjami powszechnego ich wykorzystania. Z jednej strony zaawansowane technologie nadzoru, które w założeniu mają gwarantować dokładność, poprawność i efektywność obserwacji, same przyczyniają się do niekontrolowanego przyrostu pozyskiwanych danych, co w konsekwencji może prowadzić do niedającego się opanować chaosu informacyjnego. Z drugiej strony, mające zaradzić temu procesowi inteligentne systemy przetwarzania danych czynią problematyczną wiarygodność uzyskiwanych za ich pośrednictwem informacji. Funkcjonują one bowiem w oparciu o z góry zapisane reguły, zaś ich projektowanie oraz modelowanie ich zachowania nie dokonuje się w próżni kulturowej. Przeciwnie, określenie, co stanowić będzie przedmiot operacji, w jaki sposób pozyskiwane będą dane, jakie będą procedury ich przetwarzania, zależy od decyzji

²⁶ A conversation...

konstruktorów oraz ich mocodawców. Sztuczna percepcja, dedukcja, kategoryzacja, wyciąganie wniosków, rozwiązywanie problemów oraz reprezentowanie wiedzy to procesy, które w żadnym razie nie są neutralne. Co więcej, zazwyczaj nie są też transparentne. Stanowią natomiast wypadkową partykularnych interesów i określonych ideologii. Równocześnie dyktat efektywności wymusza uproszczenie funkcjonowania systemów. Fakt ten ma szczególne znaczenie w kontekście cyfrowego nadzoru rozumianego już nie jako odwzorowanie, ale profilowanie rzeczywistości.

Rafael Lozano-Hemmer korzysta z cyfrowo rozszerzonych optycznych i postoptycznych narzędzi obserwacji, tworząc interaktywne instalacje, które przynoszą tymczasowe wprowadzie, ale jednak bogate w znaczenia i pytania mapy hybrydycznej kultury nadzoru. Korzystając z narzędzi nadzoru, poddaje je jednocześnie krytycznej analizie. Wskazuje na fakt, iż specyfika nadzoru w społeczeństwie informacyjnym wiąże się wprost z kategorią interaktywności, która stanowi zasadniczą cechę informatycznych systemów nadzoru i kontroli. Choć w powszechnym odbiorze technologie interaktywne jawią się jako technologie emancypacyjne, sprzyjające aktywnej partycypacji użytkowników i oferujące im poczucie wolności i samodzielności w podejmowaniu decyzji, nie sposób pominąć faktu, iż interaktywność możliwa jest tylko dzięki skrupulatnej kontroli. Korzystanie z dobrodziejstw interaktywnych technologii równoznaczne jest z przyzwoleniem na technologiczną obserwację. W konsekwencji korzystanie z przejścia kontroli nad interaktywnymi urządzeniami (sprawowanie nad nimi kontroli) wiąże się wprost z poddaniem się technologicznej kontroli. Wkładając widzów-interaktorów w skomplikowane relacje między obserwowaniem a byciem przedmiotem obserwacji, Lozano-Hemmer pyta o główne wyznaczniki i tendencje rozwojowe społeczeństwa nadzoru. Zarówno w wymiarze tematycznym, jak i formalnym jego prace odzwierciedlają skomplikowaną i niejednoznaczną naturę cyfrowego nadzoru. Pytaniom o prywatność i wpływ nadzoru na indywidualną tożsamość towarzyszą analizy przemian przestrzeni publicznej wynikających z wszechobecności i inflacji nadzoru. Analizy współczesnych form kontroli i dyscypliny kontrastowane są i uzupełniane refleksjami nad postpanoptycznym i postdyscyplinarnym wariantem cyfrowego nadzoru. Krytyczny komentarz i zdystansowana analityczna obserwacja łączą się z wykorzystaniem technologii nadzoru jako narzędzi autoekspresji i źródła powszechnie akceptowanej przyjemności podglądactwa.

Bibliografia

- A conversation between José Luis Barrios and Rafael Lozano-Hemmer, http://www.lozano-hemmer.com/texts/bibliography/articles_interviews_essays/Subsculptures_2005_jlb.pdf [dostęp 12.12.2017].
- Andrejevic M., *Ubiquitous surveillance*, [w:] *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, eds. K. Ball, K.D. Haggerty, D. Lyon, Routledge, London, New York 2014, s. 176–184.
- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2005.
- Bentham J., *The Panopticon Writings*, ed. M. Bozovic, Verso, London 2011.
- Clarke R., *Information technology and dataveillance*, „Communications of the ACM” 1988, no. 31 (5), s. 498–512.
- Deleuze G., *Postscript on the society of control*, „October” 1992, no. 59, s. 3–7.
- Elmer G., *A diagram of panoptic surveillance*, „New Media & Society” 2003, 5 (2), s. 231–247.
- Gandy O.H., *The panoptic sort: A political economy of personal information*, Wesview, Boulder 1993.
- Gordon D., *The electronic panopticon*, „Politics and Society” 1987, 15 (4), s. 483–511.
- Haggerty K.D., Ericson R.V., *The New Politics of Surveillance and Visibility*, [w:] *The New Politics of Surveillance and Visibility*, eds. K.D. Haggerty, R.V. Ericson, University of Toronto Press, Toronto 2007, s. 3–34.
- Haggerty K.D., Ericson R.V., *The surveillant assemblage*, „British Journal of Sociology” 2000, no. 51, s. 605–622.
- Huhtamo E., *Seeking Deeper Contact: Interactive Art as Metacommentary*, <http://www.kenfeingold.com/seekingdeeper.html> [dostęp 12.12.2017].
- Introna L.D., Wood D., *Picturing Algorithmic Surveillance: The Politics of Facial Recognition Systems*, „Surveillance & Society” 2004, no. 2 (2/3), s. 177–198.
- Koskela H., *‘Cam Era’ – the contemporary urban Panopticon*, „Surveillance and Society” 2003, no. 1, s. 292–313.
- Los M., *Looking into the future: surveillance, globalization and the totalitarian potential*, [w:] *Theorizing surveillance: The panopticon and beyond*, ed. D. Lyon, Willing Publishing, Portland 2006, s. 69–94.
- Lozano-Hemmer R., *Eye Contact. Shadow Box 1*, http://www.lozano-hemmer.com/eye_contact.php [dostęp 21.07.2016].
- Lozano-Hemmer R., *Preventive technological correctness*, „Leonardo” 1996, vol. 29, no. 1, s. 5–15.

- Lyon D., *Surveillance as social sorting: computer code and mobile bodies*, [w:] *Surveillance as social sorting: privacy, risk and digital discrimination*, ed. D. Lyon, Routledge, London, New York 2005, s. 13–30.
- Lyon D., Zureik E., *Surveillance, Privacy, and the New technology*, [w:] *Surveillance, Computers & Privacy*, eds. D. Lyon, E. Zureik, University of Minnesota Press, Minneapolis/London 1996, s. 1–20.
- Mathiesen T., *The viewer society. Michel Foucault's „Panopticon” revisited*, „Theoretical Criminology” 1997, no. 1 (2), s. 215–234.
- Ożóg M., *Krytyczny wymiar sztuki interaktywnej*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowski, Universitas, Kraków 2005, s. 195–210.
- Poster M., *The mode of information*, Polity, Cambridge 1990.
- Ranzenbacher H., *Metaphores of Participation. Rafael Lozano-Hemmer interviewed by Heimo Ranzenbacher*, [w:] *Takeover: who's doing the art of tomorrow*, eds. G. Stocker, Ch. Schöpf, Springer, Vienna 2001, s. 240–246.
- Terranova T., *Demonstrating the globe: virtual action in the network society*, [w:] *Virtual Globalization: Virtual Spaces/Tourist Spaces*, ed. D. Holmes, Routledge, London 2001, s. 95–113.
- van der Ploeg I., *The body as data in the age of informatization*, [w:] *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, eds. K. Ball, K.D. Haggerty, D. Lyon, Routledge, London, New York 2014, s. 176–184.
- van der Ploeg I., *The Machine-Readable Body. Essays on Biometrics and the Informatization of the Body*, Shaker, Maastricht 2005.
- Virilio P., *Maszyna widzenia*, tłum. B. Kita, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001, s. 39–62.
- Virilio P., *Prędkość i polityka*, tłum. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008.
- Virilio P., *The Visual Crash*, [w:] *CTRL[SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, eds. T.Y. Levin, U. Frohne, P. Weibel, ZKM Centre for Art and Media, Karlsruhe 2002, s. 108–113.
- Weibel P., *Pleasure and the panoptic principle*, [w:] *CTRL[SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, eds. T. Y. Levin, U. Frohne, P. Weibel, ZKM Centre for Art and Media, Karlsruhe 2002, s. 207–223.
- Zuboff S., *In the age of the smart machines*, Basic Books, New York 1988.

Ewa Wójtowicz

ROK 2000 JEST TYLKO 16 LAT STĄD SZTUKA ELEKTRONICZNEJ AUTOSTRADY

Pojęcie autostrady informacyjnej (niekiedy: infostrady), obecne w retoryce lat 90. XX w., wydaje się dziś należeć do przeszłości, wraz z futurologicznymi fantazjami na temat przyszłości wyobrażanej na wzór technoutopii¹. Jednak to ten właśnie termin stał się tytułem wystawy *Electronic Superhighway (2016–1966)*, którą można było oglądać w londyńskiej galerii Whitechapel od stycznia do maja 2016 r.² Recenzję tej wystawy krytyk „Guardiana”, Steven Poole, rozpoczyna od refleksji, że oto metafory na temat przyszłości starzeją się najszybciej, za przykład podając pojęcie „surfowania”³. W istocie jest ono używane obecnie z rzadka, odkąd ideologia kalifornijska, która wpłynęła na jego upowszechnienie, przestoczyła się w mało zawoalowany konsumeryzm. Poole dostrzega jednocześnie w niektórych, zdawałoby się równie przebrzmiałych metaforach, pewien urok (*glamour*), przywołując pojęcia „cyberprzestrzeni” czy właśnie „elektronicznej

¹ Między innymi dlatego, że zostało ono przejęte na potrzeby propagandy politycznej i używane przez Alę Gore’a w kampanii wyborczej późniejszego prezydenta Stanów Zjednoczonych, Billa Clintona. Termin ten dotyczył głównie infrastruktury telekomunikacyjnej, zwiększenia przepustowości w przesyłaniu danych oraz upowszechnienia dostępu do stopniowo upublicznianej w latach 90. XX w. Sieci. Więcej: Sam Inkpen (ed.), *Mediapolis: Aspects of Texts, Hypertexts and Multimedial Communication*, Berlin–New York 1999, s. 252.

² Kuratorem wystawy był Omar Kholeif (redaktor antologii Omar Kholeif [ed.], *You Are Here. Art After the Internet*, Manchester–London 2014) wraz z zespołem (Emily Butler, Mahera i Mohammad Abu Ghazaleh oraz Séamus McCormack, kuratorzy z ramienia Whitechapel Gallery).

³ Steven Poole, *Together in electric dreams: how the art world embraced modern technology first*, „The Guardian”, 8.01.2016, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jan/08/electric-dreams-modern-technology-art-world> [dostęp 19.06.2016].

(super)autostrady”⁴. Jednak trasa, którą zaprojektowano dla widza wystawy, mimo iż wiedzie przez historię elektronicznej autostrady nie czyni tego w sposób stereotypowy.

Najważniejszą cechą kuratorskiej koncepcji Omara Kholeifa, organizatora wystawy w Whitechapel, jest to, że jej ogląd pozwala skierować spojrzenie wstecz, stąd w jej tytule ramy czasowe: 2016–1966. Możliwość podążenia pod prąd upływu czasu jest zanegowaniem progresywizmu nieodłącznie związanego z projektami technoutopii. Nieracjonalny pomysł przejechania autostrady na wstecznym biegu jest tu czysto retoryczny – odnosi się do swobodnego przemieszczania się w czasie, charakterystycznego dla nieliniarnego dostępu do wiedzy, żonglowania konwencjami, stosowanego w postmedialnej kulturze popularnej, oraz do możliwości „przewijania” treści na wspak⁵. Dlatego także dzisiejszą rzeczywistość kulturową można spróbować odczytywać na nowo za pomocą tekstów napisanych przed dwiema, trzema, a nawet czterema dekadami; niekiedy zaskakująco trafnie wyrażają one intuicje, które dziś zostały zweryfikowane w praktyce.

We wstępie do wydanej w 2001 r. książki *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimediów* Ryszard W. Kluszczyński pisał: „Sztuka powstająca w rzeczywistości zdominowanej przez rozmaite formy translokacji uczestniczy w nich jako siła inicjująca procesy różnicowania się świata, ale zarazem i jako czynnik monitorujący ich przebieg, poddający nieufnej interpretacji ich przyczyny, cele i formy”⁶. Ta „nieufna interpretacja” stanowi wspólny mianownik twórczości zaproszonych do udziału w wystawie *Electronic Superhighway*. Rozpoznać ją można w pracach Hito Steyerl wspieranych jej refleksją teoretyczną, ale także w interdyscyplinarnych projektach Trevora Paglena operującego na pograniczu (ciemnej) geografii i krytycznej kartografii. Artyści i artystki, których prace zgromadzono na wystawie, reprezentują wszystkie pięć dekad historii sztuk medialnych; są wśród nich m.in. Roy Ascott, James Bridle, Rafael Lozano-Hemmer, Gary Hill, Manfred Mohr, Frieder Nake, Katja Novitskova, Vera Molnar, Jon Rafman, Lillian Schwartz i wielu innych. Do wystawy włączono też cztery prace z cyklu *Deep Face* (2015) Douglasa Couplanda, znanego powszechnie autora książki *Pokolenie X. Opowieści na czasy przyspieszającej kultury* (1991)⁷. Owa akceleracja kulturowa dostrzegalna jest w porównaniu

⁴ *Ibidem*.

⁵ Dzisiejszy odbiorca widziałby w tym raczej zapewne „przewijanie” zawartości ekranu (*scroll*), a nie przewijanie analogowej taśmy nawiniętej na szpulę.

⁶ Ryszard W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków 2001, s. 9.

⁷ Douglas Coupland, *Pokolenie X. Opowieści na czasy przyspieszającej kultury*, tłum. Jan Rybicki, Warszawa 1998.

realiów technologicznych, w jakich przyszło funkcjonować artystom przez ostatnie pięćdziesiąt lat, ale wszystkie te – różne przecież formalnie – wypowiedzi spaja wątek zanurzenia w technokulturze. Dostrzec można zatem bardziej wspólnotę postaw niż generacyjną odmienność; nie miałby zatem racji Coupland próbujący wytyczać pokoleniowe cezury. Co do przyspieszenia kultury nie mylił się jednak⁸. Zestawienie wizerunku twarzy nieokreślonego modelu i płaszczyzn koloru przypominających o nurcie abstrakcji geometrycznej skutkuje zatarciem wizerunku, stając się formą sprzeciwu wobec wszechobecności narzędzi inwigilacji opartych na stosowaniu algorytmów rozpoznawania twarzy. Obrazy Couplanda, które mogą być interpretowane jako rodzaj taktyki nie-rozpoznawania twarzy (*face de-recognition*), przypominają też o związku świata zbudowanego na fundamentach cyberkultury z paradygmatem modernistycznym (w ramach którego wyłoniła się abstrakcja geometryczna XX w.). Wspólną cechą jest tu poszukiwanie nowych, nieznanych dotąd form organizacji danych i ich reprezentacji.

Zderzenie cyberkultury i modernizmu, o którym pisał Ryszard W. Kluszczyński, jest przecież zawarte właśnie w pojęciu infostrady⁹. Oto nastawione na utylitarny efekt sprawnej i szybkiej komunikacji „szlaki człowieka” wynikają z potrzeb epoki nowoczesności: sprawnego handlu i komunikacji¹⁰. Ich cyberkulturowy odpowiednik ma związek z nawigacją w obrębie wielokierunkowego hipertekstu¹¹. Dziś jednak nawigacja nie kojarzy się ze swobodą, ale z przymusem zdążania wytyczoną przez algorytm trasą, co obarczone jest dodatkowo ujawnieniem geolokalizacji użytkownika.

Relacja między mediami „starymi” (podtrzymującymi fizyczność) i nowymi (reprezentującymi ją) wskazuje na rozdźwięk w zakresie terminologii definiującej, o którym pisał Domenico Quaranta, stawiając pytanie o różnice między sztuką nowych mediów a sztuką postmedialną¹². Włoski teoretyk i kurator sztuki pierwowzoru tej różnicy upatruje w znanym rozróżnieniu na świat sztuki „w polu Duchampa” i „w polu Turinga”, które poczynił w latach 90. XX w. Lev

⁸ Poglądy kanadyjskiego autora nie są jednak szczególnie wyjątkowe; o przyspieszeniu pisał na gruncie naukowym m.in. Paul Virilio. Por. Paul Virilio, *Prędkość i polityka*, tłum. Sławomir Królak, Warszawa 2012.

⁹ R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 83.

¹⁰ Ted Conover, *Szlaki człowieka. Podróże drogami świata*, tłum. Paweł Schreiber, Wołowiec 2011.

¹¹ Pozwala to przypomnieć o pierwowzorze znaczeniowym przedrostka „cyber-” oznaczającym w języku greckim sternika lub nawigatora.

¹² Domenico Quaranta, *The Postmedia Perspective*, 12.01.2011, <http://rhizome.org/editorial/2011/jan/12/the-postmedia-perspective/> [dostęp 19.06.2016].

Manovich¹³. Jednym z kryteriów stanowiących o różnicy była – wywodząca się z postawy Duchampa – zdolność do zawarcia w artystycznej wypowiedzi pewnej dozy ironii.

Nowe (w swoim czasie) media rozpoznawane były przez net artystów połowy lat 90. XX w., takich jak Olia Lialina czy Vuk Ćosić, ale także w pracy Nam June Paika *Internet Dream* (1994). Postmedialne jest natomiast malarstwo Celi Hampton, jak i teksty do karaoke brytyjskiego duetu Thomson and Craighead oparte o treść maili typowych dla tzw. „nigeryjskiego spamu”. Wspólne podejście dostrzec można zarówno w przepracowaniu obrazów medialnego chaosu przez Paika, jak i w pracach Ryana Trecartina dotyczących tego samego zjawiska po kilku dekadach. Postrzeganie mass mediów zmieniło się jednak, co uwidacznia działanie performatywne Amalii Ulman *Excellences and Perfections* (2014), oparte o wykreowanie wiarygodnego awatara w ramach serwisu Instagram. Relacja z sieciowym komentariatem, od którego zależy gromadzony przez jednostkę kapitał społeczny, obecna jest w serii zamieszczanych na platformie YouTube filmów *Art Thoughtz* Jaysona Mussona, w których wciela się w postać Hennessy’ego Youngmana, z wymowną dezynwolturą monologującego na tematy związane ze światem sztuki.

Wystawie *Electronic Superhighway* towarzyszy pokaz prac Haruna Farockiego z cyklu *Parallel I–IV* (2012–2014) zawierających skompresowany przegląd obrazowania składającego się na pejzaż świata „generowanego komputerowo” (by przywołać termin znany z czasów debiutu w świecie sztuki A. Michaela Nolla), co koresponduje w nieoczekiwany sposób z *Versions (Missile Variations)* (2010) Olivera Larica. Nie brakuje także przejawów „nostalgii za przyszłością”; bardziej prostolinijnej, jak w pracach Cory’ego Arcangela, przywołującego estetykę lat 90. XX wieku, czy bardziej wyrafinowanej, jak w instalacji *Belgrade Hands* Aleksandry Domanović.

Charakterystyczne jest to, że najwcześniejszym chronologicznie, a jednocześnie ostatnim punktem wystawy jest prezentacja kolektywu E.A.T. (Experiments in Art and Technology); integrując artystów i inżynierów lepiej niż dzisiejsze start-upy, formowali oni intrygujące swoją intermedialnością wypowiedzi w formie rozbudowanych spektakli oraz instalacji. Specjalnie przystosowane rakietki tenisowe, którymi rozegrali swój generatywny mecz Robert Rauschenberg i Mimi Kanarek, spoczywają dziś nieruchomo w gablocie, lecz zarówno estetyka tych rekwizytów utrzymana w duchu DIY, jak i koncept projektu nie tracą na świeżości.

¹³ Lev Manovich, *The Death of Computer Art*, 22.10.1996, <http://rhizome.org/community/41703/> [dostęp 19.06.2016].

Jednak, kiedy mowa o pracach kanonicznych zarówno dla omawianej wystawy, jak i dla ponad półwiecza sztuk medialnych, to właśnie Nam June Paik jawi się jako patron całości – zarówno tytułu wystawy, jak i jej koncepcyjnego klucza. Nie tylko dlatego, że w jego pracach i wypowiedziach odzwierciedlona jest świadomość wpływu bodźców pochodzących z obszaru medialnej popkultury na świat sztuki, co zapowiada dzisiejszą postawę bycia „świadomym [istnienia] Internetu” (*Internet Aware*)¹⁴. Również z tego powodu, że dromologiczne postrzeganie rzeczywistości wynika nie tylko z doświadczania elektronicznej, ekranowej symulacji, ale także z przyspieszenia percepcji charakterystycznego dla szybkiej jazdy samochodem. Kiedy w roku 1964 Paik, po okresie spędzonym w Niemczech, przybył do Stanów Zjednoczonych, autostrady międzystanowe miały zaledwie siedmioletnią historię, a etos poznawania rozległych przestrzeni Ameryki wzmacniany był przez napędzany reklamą rozwój przemysłu motoryzacyjnego¹⁵. Ogląd świata widzianego z drogi fragmentarycznie i w przelocie, migoczące neony oraz architektura przydrożnych moteli czy stacji benzynowych¹⁶ – wszystko to składało się na spektrum wizualnych doświadczeń, z których czerpał koreański artysta, mówiący o sobie, że „nie ma linearnej głowy” (*kein linearen Kopf*)¹⁷. Te wrażenia, kumulowane latami, prze-transponował Paik na język swojej instalacji *Electronic Superhighway* (1995), w której na ścianę zbudowaną z 336 odbiorników telewizyjnych nałożona jest neonowa, konturowa mapa uwzględniająca wszystkie stany, także Alaskę i Hawaje¹⁸. Jednak sam koncept narodził się trzydzieści lat wcześniej, kiedy to artysta w tekście *Media Planning for the Postindustrial Society – The 21st Century is now only 26 years away* (1974) zawarł wizję wszechkonektywności, którą

¹⁴ Gene McHugh, *Post Internet. Notes on the Internet and Art*. 12.29.09>09.05.10, Brescia 2011, s. 12.

¹⁵ Utrwalony piosenką Dinah Shore (1953) slogan reklamowy: „See the U.S.A. in your Chevrolet”.

¹⁶ Te ostatnie inspirowały zarówno Eda Ruschę na potrzeby jego książki artystycznej (Ed Ruscha, *Twentysix Gasoline Stations*, Los Angeles 1963), o którym to projekcie sam artysta mówił: „It was like going out in a certain direction and then backtracking...” (por. Clive Philpot, Siri Engberg [eds.], *Edward Ruscha Editions 1959–1999*, vol. 2, Minneapolis 1999, s. 63), jak i trzydzieści lat później Johna Margoliesa, autora m.in. książki fotograficznej *Pump and Circumstance*, Boston 1993.

¹⁷ Wypowiedź w ramach wywiadu przeprowadzonego przez niemiecką telewizję WDR i zarejestrowanego w materiałach audiowizualnych na płycie DVD, towarzyszących wydawnictwu Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka, Krzysztof Dobrowolski (red.), *Widok. WRO Media Art Reader nr 2. Nam June Paik. Driving Media*, Wrocław 2008.

¹⁸ Dzieło znajduje się w kolekcji Smithsonian Art Museum.

umożliwić miała łączność telekomunikacyjna¹⁹. Skutki tej telekomunikacyjnej rewolucji mogły mieć, zdaniem Paika, większy pożytek społeczny niż lądowanie na Księżycu. Jednocześnie elektroniczne superautostrady miały zastąpić autostrady właściwe, choć te ostatnie przyczyniły się przecież – o czym Nam June Paik nie zapomina – do wydobycia się Ameryki ze skutków kryzysu ekonomicznego lat 30. XX w. Charakterystyczna dla języka opisu tego, co wirtualne, sieciowe i elektroniczne, terminologia posługująca się metaforą przestrzeni, jej szybkiego pokonywania i kolonizowania, zakorzeniona jest między innymi w takim sposobie myślenia. To właśnie jest istotą metafor komunikacyjnych (w sensie komunikacji jako poruszania się w przestrzeni, a nie dialogicznego kontaktu interpersonalnego). Można w nich znaleźć analogie pożyteczne dla rozważań, które wskrzeszają zapomnianą już nieco, przestrzenną metaforę ukutą dla teoretyzowania wczesnej cyberkultury²⁰. Spojrzenie w przyszłość kierowane przez Paika ku XXI w., od którego dzieliło tylko dwadzieścia sześć lat, dziś, po szesnastu latach nowego tysiąclecia, jest spojrzeniem naznaczonym nieuchronnie „nostalgia dla przyszłości”. Każę myśleć o tym, co było istotne, gdy, jak pisze Constant Dullaart na potrzeby swojej pracy *Jennifer in Paradise*, „świat był jeszcze młody”²¹. Fotografia przedstawiająca Jennifer Knoll na rajskiej plaży Bora Bora jako pierwszy obraz poddany cyfrowej modyfikacji za pomocą oprogramowania stanowi kulturową cezurę, dostrzegalną jednak wyraźnie dopiero w momencie, gdy za sprawą uaktualnień owego oprogramowania właściwie zniknęła ona z kulturowego obiegu. Odtworzenie jej przez Dullaarta poprzez wydobicie stopklatek z filmu, na którym John Knoll przypomina, jak działała pierwsza wersja programu Photoshop, jest bliskie pracy archeologa mediów, ale polega też – w dalszych fazach projektu – na stosowaniu strategii brikolażu²². Przypomina to o nieco innym obliczu, omawianego przed laty przez Ryszarda

¹⁹ Nam June Paik, *Media Planning for the Postindustrial Society – The 21st Century is now only 26 years away*, fragment tekstu z raportu dla Fundacji Rockefellera (1974), <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/33/> [dostęp 19.06.2016].

²⁰ Cyberkulturę i cyberprzestrzeń postrzegano jako przestrzeń do kolonizacji, o czym pisał m.in. Bruce Sterling, przywołując wątki amerykańskiego mitu pionierów zdobywających nowe terytoria. Por. Bruce Sterling, *The Future of Cyberspace*, [w:] *Ars Electronica. Facing the Future*, ed. Timothy Druckrey, Cambridge, MA–London 1999, s. 114–115.

²¹ Constant Dullaart, *A Letter to Jennifer Knoll*, 2013, <http://rhizome.org/editorial/2013/sep/5/letter-jennifer-knoll/> [dostęp 19.06.2016].

²² Gordon Comstock, *Jennifer in paradise: the story of the first Photoshopped image*, „The Guardian”, 13.06.2014, <https://www.theguardian.com/artanddesign/photography-blog/2014/jun/13/photoshop-first-image-jennifer-in-paradise-photography-artefact-knoll-dullaart> [dostęp 19.06.2016].

W. Kluszczyńskiego, nomadyzmu kulturowego, który w jednej ze swych postaci polegał na tworzeniu kultury mozaikowej, a jej współtwórcami byli: *bricoleur* i majsterkowicz²³. Nomadyzm dzisiaj ma jednak znaczenie nie zawsze wyłącznie pozytywne, wiąże się bowiem z niestabilnością, która nie obiecuje wolności „od”; jest nią raczej prekariałna niepewność. W tym samym tekście Kluszczyński pisał trafnie o poczuciu niespełnienia związanym z – będącym konsekwencją nomadyzmu – kompleksem wyobcowania²⁴. Czy zatem autostrada informacyjna służy jedynie pełnoprawnym obywatelom informacyjnych społeczeństw, czy także wyobcowanym bądź wykluczonym Innym? Oprócz głównych szlaków autostrad istnieją przecież inne, boczne, nieskonwencjonalizowane drogi, mało uczęszczane trasy, zarastające ścieżki, a nawet tzw. przedcepty²⁵. Z omawianej pracy Dullaarta wynika jeszcze jeden wątek – nie jest ona czystym wyrazem technonostalgii. Dotyczy paradoksu, na który wskazuje krytyk sztuki Adrian Searle, mówiąc, iż obecnie komputery są wciąż używane zgodnie z zasadami wytyczonymi w latach 60. XX w. jako narzędzia twórcze służące do pracy z rysunkiem (*vide* Alan Kay) i obrazem²⁶.

Kurator wystawy *Electronic Superhighway* Omar Kholeif, proponując prosty zabieg odwrócenia chronologii, pozwolił widzom zwrócić uwagę na wspólne u wszystkich artystek i artystów punkty podejścia problemowego, na krytyczną świadomość i operowanie językiem mediów audiowizualnych. Jednocześnie ta droga wstecz uwidacznia, jak sztuka reaguje na realia społeczeństwa informacyjnego. Samo pojęcie, jak zauważa Kluszczyński, wprowadzono w wydobywającej się z powojennego kryzysu i popadającej w westernizację Japonii (Tadao Umesamo, 1963), a upowszechniono na przełomie lat 70. i 80. XX w. w Europie i Stanach Zjednoczonych²⁷.

²³ R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 43. Obie postawy są niezwykle dziś adekwatne na gruncie popularności alternatywnych modeli przyswajania i dystrybucji wiedzy i dzielenia się doświadczeniem.

²⁴ *Ibidem*, s. 47.

²⁵ Proponowana tu przeze mnie metafora przedceptu jako trasy wyznaczanej oddolnie przez użytkowników danej przestrzeni wyznaczających sobie w niej drogę na skrót wydaje się nośna, ponieważ tzw. przedcepty jako „dzikie” szlaki komunikacyjne mogą zaburzać estetyczny, pierwotny projektowy porządek, ale mówią też o taktykach życia codziennego. Niekiedy są tak skuteczne, że zostając odgórnie zaakceptowane, są utrwalane w formie ciągów komunikacyjnych.

²⁶ Adrian Searle, *Electronic Superhighway review – 50 years of internet sex and roadkill*, „The Guardian”, 29.01.2016, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jan/29/electronic-superhighway-review-we-are-all-post-internet-now> [dostęp 19.06.2016].

²⁷ Pojęcie to zostało stopniowo zastąpione w połowie lat 90. XX w., za sprawą Manuela Castellsa (1996), pojęciem społeczeństwa sieciowego (*network society*), pomimo

Jednak pomimo usiłowań unieważnienia hierarchii wynikającej z linearnego biegu historii, w konstrukcji wystawy i dobranych na jej potrzeby pracach widać dyskusję o jej możliwym końcu. Obwieszczone i negowane na przemian mają związek także z patrzeniem w wyobrażoną, niekiedy wyraźnie dystopijną przyszłość. Budzi to skojarzenie z pracą, której na przedmiotowej wystawie nie było, ale która bierze za temat fantazmaty o przełomie tysiącleci zderzone z post-orwellowskim niepokojem. Praca Nicolasa Maigreta *Drone 2000* (2014), opisywana przez autora jako „dystopijny performance”, polega na locie drona w przestrzeni zamkniętej, wypełnionej widzami. Dron pozbawiony został elementów sterowania pozwalających na precyzyjne nim kierowanie, za to wprowadzono technologię stosowaną np. w samojezdnym odkurzaczu, dlatego maszyna porusza się chwiejnym lotem, odbija od ścian, a nawet spada na ludzi, zagrażając ich bezpieczeństwu. Sam tytuł nawiązuje ironicznie do spoglądania w przyszłość, która miała nadejść po roku 2000, i licznych nazw, nadawanych produktom, firmom czy wydarzeniom u schyłku XX w.

Dlatego właśnie z londyńską wystawą koresponduje tematycznie wirtualna rezydencja artystyczna w Schlosspost, którą odbył Travis Hallenbeck, artysta przedstawiający się jako „netizen rozczarowany wirtualną iluzją”²⁸. Rezydencja ta, pod hasłem „decentralizacji sztuki Internetu”, polegała na odcięciu się od popularnych mediów społecznościowych, których artysta był dotąd aktywnym użytkownikiem na potrzeby swej praktyki, polegającej m.in. na apropracji materiałów dostępnych w Sieci. Sposób pracy, który w zamian przyjął, opisuje podążanie krok za krokiem za kolejnymi linkami, co nie jest tu sytuacjonistyczną metaforą, lecz w swym tempie i sposobie poruszania się ma być bliższe chodzeniu. To stopniowe kroczenie naprzód drogą alternatywną, a nie szybka jazda samochodem gotowymi, wytyczonymi szlakami ma być zatem sposobem na ominięcie problemów wynikających ze stopniowej centralizacji Sieci jako powszechnego medium komunikacji. Wydaje się jednak, że sieciowa natywność dla kogoś, kto – jak deklaruje – spędził ostatnich 17 lat online, nie powinna ograniczać się do kompulsywnego uczestnictwa w mediach społecznościowych, z którymi większość młodych użytkowników Sieci ją utożsamia. Cierpienia młodego netizena związane z narzuconym sobie wylogowaniem wynikają nie tyle z odcięcia dostępu, co z niemożności znalezienia alternatywy

różnic znaczeniowych dostrzeganych przez autorów takich jak Felix Stalder, *Manuel Castells and the Theory of the Network Society*, Cambridge 2006. Por. R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 21.

²⁸ Travis Hallenbeck, *A Disillusioned Netizen Sets Out on a Walk Across Internet*, 4.03.2016, <http://schloss-post.com/a-disillusioned-netizen-sets-out-on-a-walk-across-internet/> [dostęp 19.06.2016].

dla serwisów z fotografiami pokroju Flickr czy mediów pozwalających na budowanie przyjemnych kręgów uwagi. Nie dowiadujemy się jednak, czy owej alternatywy faktycznie nie ma, ponieważ nikt ze społecznościowymi gigantami skutecznie nie rywalizuje, czy też artysta jest egzemplifikacją użytkownika, ale w tym interpasywnym sensie, jako konsumenta gotowych rozwiązań. Jednak podobna historia medialnego zanurzenia graniczącego z agorafobią jest diagnozowana poprzez sztukę od dawna, by przypomnieć klasyczną już dziś pracę *Lorna* (1979–1982) Lynn Hershman Leeson, mówiącą przecież o scaleniu rzeczywistości zmediatyzowanej i rzeczywistości podmiotu ją percypującego w jedno²⁹. Do ponownego scalenia, tym razem za sprawą responsywnej decyzyjności, potrzebna jest obecność widza. To symptomatyczne, że jej praca, będąca w stałej (a więc wyznaczającej kanony) kolekcji ZKM, została włączona do wystawy w Whitechapel.

Gdyby zatem odwołać się do autostrad w rzeczywistej przestrzeni geografii, to, jak zauważa Marc Augé,

Jazda autostradą jest więc w dwójnasób szczególna: omija, ze względów praktycznych, wszelkie ważne miejsca, do których nas zbliża, ale je komentuje. Stacje paliw przyczyniają się do tego przekazu informacji [...] proponując jakieś produkty regionalne, mapy i przewodniki, które mogłyby się przydać komuś, kto zechciałby się tu zatrzymać. Jednak większość przejeżdżających właśnie się nie zatrzymuje³⁰.

Metafora autostrady w refleksji Marca Augé mówi więc o jednoczesnym zamknięciu i ciągle ustanawianych odsyłaczach, z których się nie korzysta. Dzisiaj jest to spełniony los użytkownika elektronicznej autostrady po społecznościowym przewrocie: trzeba poruszać się wyznaczonymi szlakami (media społecznościowe jako społeczny system operacyjny), napotykać po drodze coraz więcej informacji o wydarzeniach, w których nie ma się czasu wziąć udziału (Facebook, Twitter, Instagram), a za wszystko trzeba płacić (*paywall*). Niewesoła prognoza Jeremiego Rifkina mówiącego o płatności za każdą chwilę życia nie była daleka

²⁹ Artystce tej Ryszard W. Kluszczyński poświęca cały rozdział książki *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów* (s. 167–182), pisząc o jej twórczości: „Spojrzenie może być także rozumiane jako forma działania” (s. 169). Kluszczyński był także kuratorem wystawy Hershman w Centrum Sztuki Współczesnej w Warszawie i redaktorem katalogu *Lynn Hershman: Captured Bodies of Resistance*, Warszawa 1996. Pracę *Lorna* opisuje również Małgorzata Jankowska w książce Piotr Zawojski (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice 2015, s. 49–54.

³⁰ Marc Augé, *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, tłum. Roman Chymkowski, Warszawa 2010.

od antycypacji stanu dzisiejszej ekonomii kulturowej³¹. Czy zatem istnieje jakaś forma alternatywy wobec modelu autostrady jako drogi płatnej, monitorowanej i stanowiącej wyizolowane nie-miejsce odgródzone od prawdziwego krajobrazu? Tak, jak autostrada jest zazwyczaj nie-drogą (kontynuując metaforę Augé'a), tak i jej elektroniczny odpowiednik stał się czymś innym niż pierwotnie oczekiwano. Myśląc o autostradach, należy także pamiętać, że fakt ich zbudowania odesłał na śmietnik historii obiekty i szlaki niegdyś popularne³². Czy w rezultacie można przyjąć, że jeżeli środki masowej komunikacji podlegają odmasowieniu (jak pisał Alvin Toffler)³³, to analogiczny proces zachodzi na gruncie komunikacji polegającej na korzystaniu z elektronicznych autostrad? Czy jednak fantazmat elektronicznej autostrady nie stał się dzisiaj czymś równie monumentalnym i utopijnym w swej dezynwolturze co gruzińskie Ministerstwo Autostrad, zaprojektowane przez George'a Chakhavę jako futurystyczna bryła wyłaniająca się ze stromej skarpy w Tbilisi³⁴.

Czy zatem współcześnie krytycy rzeczywiście „nie wiedzą już więcej”, jak twierdzi Adrian Searle z „Guardiana”, wskazując tym samym na stan heterarchizacji kultury i kryzys intelektualnych autorytetów?³⁵ Nie można się z tym do końca zgodzić, ponieważ istnieją lektury, których ponowne odczytanie wciąż pomaga wykazać niedobory naszej dotychczasowej wiedzy, zastanowić się, jak można rozumieć bieżący stan rzeczy, jak można kwestionować paradygmaty, porównywać stanowiska i wnioskować. Raz jeszcze widać, jak – co konstatuje w zakończeniu *Spółczeństwa informacyjnego* Ryszard W. Kluszczyński, „twórcze potencje świata wyzwala ironia”³⁶.

³¹ Por. Jeremy Rifkin, *Wiek dostępu. Nowa kultura hiperkapitalizmu, w której płaci się za każdą chwilę życia*, tłum. Ewa Kania, Wrocław 2003. Płacenie odbywa się nie zawsze w sposób literalny, dużo częściej użytkownicy płacą swymi danymi, które podlegają regularnym „żniwom” (*data harvesting*). Współcześnie zagadnienie aktualizowane jest w wypowiedziach radykalnych krytyków informacyjnego kapitalizmu doby Web 2.0, takich jak: Christian Fuchs, Mark Andrejevic czy Trebor Scholz.

³² Los ten podzieliły, m.in., odległe w czasie i przestrzeni, Roy's Motel w Amboy w Kalifornii i polska droga krajowa nr 92 opisana przez Annę Raczyński w pracy *Na trasie Poznań–Świecko* (2013), uchwycona w procesie implozji wywołanej uruchomieniem Autostrady A2.

³³ Alvin Toffler, *Trzecia fala*, tłum. Ewa Woydyłło, Warszawa 1985.

³⁴ Por. Joanna Warsza (red.), *Ministry of Highways. A Guide to the Performative Architecture of Tbilisi*, Warszawa–Utrecht–Berlin 2013.

³⁵ A. Searle, *op. cit.*

³⁶ R.W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 205.

Dzisiaj figura ironii, w tym także autoironii, wpisana jest immanentnie w większość postaw artystycznych, ale także w samoświadome „kuratorowanie siebie” (*curated self*)³⁷, zachodzące wedle reguł społecznościowego *savoir-vivre*’u. Dostrzec to można w ostatnich latach za sprawą kilku przekrojowych wystaw, których kuratorskie koncepcje wskazują na postrzeganie sztuki jako dziedziny wiedzy oraz akcentują jej idiosynkratyczne zdolności poznawcze. Przykładem mogła być wystawa *Nervous Systems* (2016) w berlińskim Haus der Kulturen der Welt, w ramach której oprócz regularnych dzieł sztuki zaprezentowano zaprojektowane przez teoretyków „triangulacyjne wieże wiedzy” jako dopełnienie treści audiowizualnych. Kłęczasta zależność rozpościera się między 55. Biennale Sztuki w Wenecji, nowojorskim Triennale *Surround Audience* a 9. Biennale Berlińskim³⁸. Dlatego też wystawę w Whitechapel można interpretować za pomocą lektur, które pozwalają na odczytywanie przeszłości na wspak, na wskroś, transversalnie. Ponowne ich odczytanie jest konieczne również dlatego, że dochodzi do zaniku możliwości obiektywnego rozpoznawania świata, co wywołane doprowadzoną do karykaturalności personalizacją, skutek której dzisiejsi obywatele społeczeństw informacyjnych zamknięci są w informacyjnych „bańkach” filtrowanych informacji (*filter bubbles*). Książki napisane w czasach, gdy (cyber)świat „był jeszcze młody” stanowią przypomnienie tego, że Sieć to nie tylko media społecznościowe, a autostrady danych (*data highways*) mogą prowadzić szlakami mniej schematycznymi.

Bibliografia

- Augé M., *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, tłum. R. Chymkowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.
- Comstock G., *Jennifer in paradise: the story of the first Photoshopped image*, „The Guardian”, 13.06.2014, <https://www.theguardian.com/artanddesign/photography-blog/2014/jun/13/photoshop-first-image-jennifer-in-paradise-photography-artefact-knoll-dullaart> [dostęp 19.06.2016].
- Conover T., *Szlaki człowieka. Podróże drogami świata*, tłum. P. Schreiber, Czarne, Wołowiec 2011.
- Coupland D., *Pokolenie X*, tłum. J. Rybicki, Prószyński i S-ka, Warszawa 1998.

³⁷ Ang. *curated self*, tu, w wolnym przekładzie: kuratorowanie (samego) siebie, oznacza wizerunkowe kreowanie publicznej tożsamości na wzór kuratorowania wystawy.

³⁸ Kuratorzy każdej z wymienionych tu kolejno wystaw w poprzedniej edycji brali udział jako artyści.

- Dullaart C., *A Letter to Jennifer Knoll*, <http://rhizome.org/editorial/2013/sep/5/letter-jennifer-knoll/> [dostęp 19.06.2016].
- Hallenbeck T., *A Disillusioned Netizen Sets Out on a Walk Across Internet*, 4.03.2016, <http://schloss-post.com/a-disillusioned-netizen-sets-out-on-a-walk-across-internet/> [dostęp 19.06.2016].
- Inkinen S. (ed.), *Mediapolis: Aspects of Texts, Hypertexts und Multimedial Communication*, de Gruyter, Berlin–New York 1999.
- Kholeif O. (ed.), *You Are Here. Art After the Internet*, Cornerhouse-SPACE, Manchester–London 2014.
- Kluszczyński R.W., *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Rabid, Kraków 2001.
- Kubicka-Dzieduszycka A., Dobrowolski K. (red.), *Widok. WRO Media Art Reader nr 2. Nam June Paik. Driving Media*, Wro Art Center, Wrocław 2008.
- Manovich L., *The Death of Computer Art*, 22.10.1996, <http://rhizome.org/community/41703/> [dostęp 19.06.2016].
- Margolies J., *Pump and Circumstance*, Bulfinch Press, Boston 1993.
- McHugh G., *Post Internet. Notes on the Internet and Art*, 12.29.09>09.05.10, LINK Editions, Brescia 2011.
- Paik N.J., *Media Planning for the Postindustrial Society – The 21st Century is now only 26 years away*, Rockefeller Foundation, New York 1974.
- Philpot C., Engberg S. (eds.), *Edward Ruscha Editions 1959–1999*, vol. 2, Walker Art Center, Minneapolis 1999.
- Poole S., *Together in electric dreams: how the art world embraced modern technology first*, „The Guardian”, 8.01.2016, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jan/08/electric-dreams-modern-technology-art-world> [19.06.2016].
- Quaranta D., *The Postmedia Perspective*, Rhizome, New York, 2011.
- Rifkin J., *Wiek dostępu. Nowa kultura hiperkapitalizmu, w której płaci się za każdą chwilę życia*, tłum. E. Kania, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław 2003.
- Ruscha E., *Twentysix Gasoline Stations*, National Excelsior Press, Los Angeles 1963.
- Searle A., *Electronic Superhighway review – 50 years of internet sex and roadkill*, „The Guardian”, 29.01.2016, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jan/29/electronic-superhighway-review-we-are-all-post-internet-now> [dostęp 19.06.2016].
- Stalder F., *Manuel Castells and the Theory of the Network Society*, Polity Press, Cambridge 2006.
- Sterling B., *The Future of Cyberspace*, [w:] *Ars Electronica. Facing the Future*, ed. T. Druckrey, The MIT Press, Cambridge, MA–London 1999.
- Toffler A., *Trzecia fala*, tłum. E. Woydyłło, PIW, Warszawa 1985.
- Virilio P., *Prędkość i polityka*, tłum. S. Królak, Sic!, Warszawa 2012.
- Warsza J. (red.), *Ministry of Highways. A Guide to the Performative Architecture of Tbilisi*, Sternberg Press, Warszawa–Utrecht–Berlin 2013.

Paweł Sołodki

NARODZINY, ŻYCIE I ŚMIERĆ DOKUMENTU INTERAKTYWNEGO

Niniejszy tekst należałoby zacząć od postawienia następującego pytania: czym właściwie jest dokument interaktywny? Pierwszy problem pojawia się przy samym definiowaniu pola, z czym nawet osoby względnie zaznajomione z tematem zdają się mieć kłopot. Można rozpocząć definicję od sposobu dystrybucji: dokument interaktywny to taka realizacja, którą odnaleźć można w sieci, skonstruowana w formie strony www. Można też od struktury: to taka, która (najczęściej) nie ma początku i końca, łącznikami między kolejnymi składowymi (fragmenty wideo, audio, fotografie, grafiki, tekst...) są linki, a nawigację można rozpocząć w dowolnie wybranym miejscu; co więcej, dokument interaktywny często bywa jedną ze składowych większych opowieści transmedialnych, w które „wejść” można zarówno poprzez sieciowy dokument, jak i linearny film, aplikację na urządzenie mobilne czy artykuł. Wreszcie, można dokument interaktywny definiować poprzez sposób odbioru – to taka realizacja, której nie da się obejrzeć w kinie czy telewizji, siedząc biernie w fotelu: wymagany jest komputer i/lub technologie mobilne wyposażone w odpowiednie narzędzia nawigacyjne. Ostatecznie, jest to opowieść niezamknięta w statycznej formie, lecz raczej przyjmująca kształt swoistego placu zabaw, pełnego różnorodnych „klocków”, czekających na ułożenie; to poniekąd żywy twór, niezasklepiony w ostatecznym kształcie, przy każdym użyciu morfujący w nową formę, przyjmujący nowy kształt, mogący doczekać odmiennej interpretacji.

W niniejszym artykule chciałbym rozbudować przywołaną metaforę „żywego tworu” i spróbować przyjrzeć się dokumentowi interaktywnemu właśnie w tej dynamice: narodzin, funkcjonowania i śmierci. Jako że istnieje historyczna i estetyczna ciągłość między tego rodzaju pracami a dziełami z kręgu kina rozszerzonego, sztuki sieci czy linearnego filmu dokumentalnego, *continuum* szczegółowo opisane przez Ryszarda W. Kluszczyńskiego¹, chciałbym porzucić

¹ Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010; idem, *Kino interaktywne – porządkowanie pola*,

w niniejszym artykule dywagacje na temat tego rodzaju związków i skupić się wyłącznie na realizacjach o charakterze dokumentalnym, funkcjonujących w sieci internetowej (a przynajmniej w sieci osadzających główny trzon swych struktur). Powodem takiej decyzji jest szczególnie sposób produkcji i rozpowszechniania, warunkowany dokumentalną treścią, odmienny od interaktywnych wideo-performansów czy kina lokacyjnego, a z uwagi na szereg uwarunkowań odznaczający się innymi cechami niż interaktywne prace fikcyjne².

Narodziny

Interaktywny dokument sieciowy okazjonalnie bywa określany innymi nazwami, co udowadnia, że nawet na poziomie nomenklatury zauważalny jest brak zgodności w definiowaniu tego złożonego zjawiska. Dokument interaktywny, sieciowy, transmedialny, partycypacyjny, *docu-game* – wszystkie te określenia odsyłają do licznych zjawisk, które, co prawda, używają elementów świata rzeczywistego w charakterze narracyjnych fundamentów, porzucają jednak tradycyjną, linearną, zamkniętą trajektorię na rzecz multimedialności, hipertekstowości, partycypacji, produkcyjnej konwergencji i gatunkowej hybrydyczności. W związku z podstawową przestrzenią rozpowszechniania – stroną internetową – *web-doc* formalnie może przypominać dowolną stronę www, wypełnioną multimedialną treścią o charakterze audiowizualnym oraz licznymi podlinkowaniami.

[w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. Ryszard W. Kluszczyński, Tomasz Kłys, Natasza Korczarowska-Różycka, Łódź 2015.

² Wydaje się, że twórcy zainteresowani interaktywnymi narracjami fikcyjnymi odnaleźć mogą większe spektrum możliwości, także ekonomicznych, przy realizacji gier komputerowych/konsolowych (zwłaszcza wyprodukowanych przez duże profesjonalne studio) niż internetowych opowieści interaktywnych, realizowanych przy znacznie skromniejszym nakładzie środków, mniejszym wsparciu instytucjonalnym i bez wypracowanych kanałów rozpowszechniania i promocji pośród potencjalnych odbiorców. Wyjątki w rodzaju *Sufferosy* (Dawid Marcinkowski, 2010, <http://sufferos.wrocenter.pl> [dostęp 23.09.2017]) czy *The Outbrake* (Chris Lund, 2010, <http://www.survivetheoutbreak.com> [dostęp 23.09.2017]) potwierdzają regułę, prezentując się jako „ubogie” wersje gier fabularnych nie tylko na poziomie jakości obrazu czy narracyjnej złożoności, ale też bardzo ograniczonego poziomu interaktywności. Dokumenty interaktywne z samej swej natury oparte są na materiale niefikcyjnym, przez co oferują zupełnie inne doświadczenie odbiorcze, o wiele rzadziej eksplorowane w medium gry cyfrowej; wspomnieć tu należy o takim wyjątku, jak 1979 *Revolution* (Navid Khonsari, iNk Stories, 2015), dotyczącym irańskiej rewolucji islamskiej.

Również narzędzia nawigacji pozostają zbliżone: klawiatura i myszka są podstawowymi, niektóre prace mogą dodatkowo wymagać użycia pada, mikrofonu, kamery czy telefonu komórkowego. Dokumenty interaktywne przeznaczone są przede wszystkim do odbioru indywidualnego przed ekranem monitora, na co wpływa zarówno charakter interfejsu (trudno, by wiele osób równocześnie korzystało z myszki czy klawiatury), jak i sama struktura narracyjna, wymuszająca podejmowanie szeregu decyzji (wiele osób musiałoby przez cały czas negocjować swoje wybory, np. te związane z linkami). Tym właśnie tego rodzaju prace różnią się od tradycyjnych filmów dokumentalnych, skrojonych pod pozbawiony eksplicytnej interaktywności odbiór zbiorowy.

Interaktywny dokument sieciowy wykorzystuje istniejące uprzednio narzędzia komunikacji artystycznej – tekst, grafikę, malarstwo, fotografię, muzykę, film, performans, grę komputerową, interaktywne środowisko – i włącza je w ramy zupełnie nowej struktury. Można w tym gatunku sztuki widzieć kolejny przejaw „Gesamtkunstwerk”, sztuki totalnej, tym razem aktywnie sięgającej po (eksplicytnie rozumiane) partycypację i interaktywność. I tak jak każda z wyżej wymienionych dziedzin sztuki na poziomie warsztatowym operuje innym zestawem środków i narzędzi, tak i tego rodzaju prace poszukują właściwych sobie układów form i treści. Różnice pojawiają się już na poziomie języka kodowania: obecnie najpopularniejszym wydaje się HTML5 (*Hollow*, Elaine McMillion, 2013³), choć zdarzają się też przypadki „pisania” prac w JavaScript (*Clouds Over Cuba*, Erich Joiner, Ben Tricklebank, 2012⁴), Flash (*Fort McMoney*, David Dufresne, 2013⁵), CSS, jQuery czy PHP, a bywa, iż w kilku równocześnie – decyzje wymuszane są zarówno względami praktycznymi, jak i powodami wydającymi się bardziej spójnymi z artystyczną wizją twórców. Dalsze różnice dotyczą oprogramowania wspomagającego: od programów do tworzenia animacji (m.in. Adobe Flash) po całe platformy do budowy aplikacji (m.in. Hydra) tak, by całość pozostawała spójna zarówno z licznymi systemami operacyjnymi, jak i przeglądarkami (zaopatrzonymi w kompletny zestaw aktualizacji). Większość dokumentów kodowana jest z myślą o takich przeglądarkach, jak Safari, Chrome i Firefox, rzadziej można napotkać kompatybilność z Internet Explorerem, Operą czy innymi; w wersji na urządzenia mobilne dominuje IOS, o wiele rzadziej Android⁶.

³ <http://hollowdocumentary.com> [dostęp 23.09.2017].

⁴ <http://cloudsovercuba.com> [dostęp 23.09.2017].

⁵ <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney> [dostęp 23.09.2017].

⁶ Znaczenie wykorzystywanego oprogramowania w dokumentach interaktywnych szczegółowo opisuje: Craig Hight, *Software as co-creator in interactive documentary*, [w:] *i-docs. The Evolving Practices of Interactive Documentary*, eds. Judith Aston, Sandra Gaudenzi, Mandy Rose, London, New York 2017.

Decyzje tego rodzaju zdają się oczywiście motywowane potencjalną liczbą wejść pośród zakładanej grupy odbiorczej. Taki zestaw oprogramowania, biorący oczywiście pod uwagę fizyczne aspekty nawigacji, będzie stanowić szkielet, na którym zbudowana zostanie praca interaktywna oferująca – mówiąc językiem marketingowym – jak najbardziej intuicyjny interfejs (UI) oraz satysfakcjonującą doświadczenie odbiorcze (UX)⁷. Już na tym etapie widać, iż przy realizacji tego rodzaju projektów niezbędne są umiejętności z zakresu projektowania graficznego, programowania czy tworzenia oraz publikowania stron internetowych – dodajmy – nieznajdujące się w programach nauczania przytłaczającej większości szkół filmowych. Pomocne zatem okazują się chociażby gotowe szablony pod prace interaktywne, jakie oferują m.in. serwisy Pageflow czy Korsakow (tak zrealizowano m.in. projekt *Planet Galata* [Berke Baş, Florian Thalhofer, 2010]⁸).

Wybór ścieżki realizacyjnej pociąga za sobą szereg konsekwencji. Dla przykładu, by zagwarantować technologiczną stabilność projektu, Canadian Media Fund wymaga, żeby twórcy współpracowali z firmą zajmującą się produkcją nowomediałną, zwykle niezwiązaną z filmem dokumentalnym⁹ (warto nadmienić, iż w samej Kanadzie liczba producentów z tego pola przewyższa obecnie niemal dwukrotnie liczbę producentów telewizyjnych *sensu stricto*¹⁰, udowadniając, jak duże nadzieje wiązane są z tym segmentem rynku medialnego). O ile stanowi to niebagatelną pomoc pod względem technologicznym i produkcyjnym, ma to także swe mniej pozytywne konsekwencje z punktu widzenia działalności artystycznej. Jak mówi Amy Miller, twórczyni filmu oraz doku-gry *The Carbon Rush*: „Mogłam wybrać spośród trzech firm zaakceptowanych przez CMF, a nie spośród ludzi, z którymi chciałam realizować *Carbon Rush: the Game*”¹¹. Potwierdza w ten sposób, iż wzrost znaczenia dokumentu sieciowego w wysoko rozwiniętej produkcji medialnej zaczyna podlegać podobnym mechanizmom nacisku producentów na twórców, jak w przypadku innych komercyjnych form.

Kolejną istotną kwestią jest pozyskanie środków na realizację, i to nie tylko na pokrycie kosztów związanych ze zdjęciami, montażem czy postprodukcją.

⁷ Szerzej: Siobhan O’Flynn, *Designed Experiences in Interactive Documentaries*, [w:] *Contemporary Documentary*, eds. Daniel Marcus, Selmin Kara, London, New York 2016.

⁸ <http://www.planetgalata.com/> [dostęp 23.09.2017].

⁹ Sergio Kirby, *The Interactive Paradox. Web docs: are they being watched?*, <http://povmagazine.com/articles/view/the-interactive-paradox> [dostęp 23.09.2017].

¹⁰ Industry Quick Facts, <http://www.cmf-fmc.ca/about-cmf/industry-research/industry-quick-facts/> [dostęp 23.09.2017].

¹¹ S. Kirby, *op. cit.*

Jak wskazują choćby twórcy pracy *Hollow*, kameralnego dokumentu o mieszkańcach wyludniającego się hrabstwa McDowell w USA, koszty utrzymania czterech godzin materiału wideo w jakości HD oraz pozostałych materiałów na serwerze w ich przypadku wynosiły \$730 miesięcznie¹². Oznacza to długotrwałe uwikłanie finansowe: kto będzie co miesiąc przez nieokreślony czas uiszczać taką opłatę? To z kolei każe zadać pytanie o stworzenie adekwatnych długoterminowych sposobów finansowania, choćby po to, by praca – słabo odnajdująca się poza strukturami społecznymi, np. na nośniku DVD, jak również pozbawiona tradycyjnych profitów ze sprzedaży – nie zniknęła wraz z zaprzestaniem regulowania rachunków. Widać tu kolejną olbrzymią różnicę między dokumentem tradycyjnym a sieciowym: w przypadku tego pierwszego twórcy po upublicznieniu go w zamkniętej formie mogą przestać się nim zajmować i skupić na innych projektach; w tym drugim przypadku niezbędna jest nieustanna „resuscytacja”, a bywa, że i szereg bardziej zaawansowanych aktywności (o tym szerzej nieco później).

Problemy związane z pozyskiwaniem środków najczęściej bywają rozwiązywane dzięki wsparciu oficjalnych instytucji posiadających stabilne sposoby finansowania: National Film Board of Canada w Montrealu, DOC Toronto, DocLab w Amsterdamie, MIT w Massachusetts czy telewizja ARTE w Strasburgu. Nie sprzyja to podejmowaniu kontrowersyjnej tematyki, na co zwrócili uwagę chociażby twórcy *Fort McMurray* opowiadającego o konsekwencjach działań koncernów petrochemicznych zmuszeni do złagodzenia wymowy projektu¹³. Często niezbędne okazują się granty przyznawane przez instytucje kulturalne, np. Chicago Filmmakers poprzez Digital Media Production Fund wsparło projekt *Battle Flag* (Logan Jaffe, Zachary Sigelko, 2015)¹⁴ dotyczący ideologicznych uwikłań flagi konfederacyjnej, a Tribeca Film Institute poprzez New Media Grant dofinansowało wspomniany *Hollow*. Na szczęście realizacji podejmują się także mniejsze niezależne studia, oferujące bardziej kameralne projekty, dotykające bardziej osobistych tematów bądź bazujące na materiale udostępnianym przez użytkowników (UGC), by wymienić choćby luksemburskie a_BAHN (*The SOUNDHUNTERS project*, a_BAHN & Camera Talk, 2015)¹⁵ – opowiadający o dźwiękach składających się na unikalny charakter miast umożliwiający udostępnianie własnych nagrań oraz budowanie w oparciu o nie utworów muzycznych), berlińskie Honig Studios (*Atterwasch*, Frédéric

¹² Amanda Lin Costa, 'Hollow': The Next Step For Social Documentary?, <http://media-shift.org/2013/09/hollow-the-next-step-for-social-documentary/> [dostęp 23.09.2017].

¹³ <https://youtu.be/ecJdrznEa64> [dostęp 23.09.2017].

¹⁴ <http://battleflag.us/> [dostęp 23.09.2017].

¹⁵ <http://soundhunters.artetv/> [dostęp 23.09.2017].

Dubois, 2014¹⁶ – autobiograficzna opowieść o niemieckim miasteczku przemysłowym) czy paryskie Chaï Chaï Films (*Grandmas Project*, Jonas Pariente, 2015¹⁷ – interaktywne archiwum prac wideo, gromadzące unikatowe, zagrożone przepadnięciem „babcię przepisy”) i Camera Talk Productions (*Comme des bêtes*, Judith Sibony, 2014¹⁸ – traktujący o scenicznej ekspresji inspirowanej światem przyrody). Bywa, iż roli współproducentów podejmują się instytucje niezwiązane zwykle z realizacjami nowomiedialnymi. Wielogodzinny, pełen najdrobniejszych danych projekt *Clouds Over Cuba*, opowiadający o kryzysie kubańskim, został zrealizowany dzięki aktywnemu zaangażowaniu JFK Presidential Library, *Lifesaver* (Martin Percy, 2013¹⁹) – „docu-game” będący interaktywną wersją szkolenia z pierwszej pomocy – brytyjskich służb medycznych, głównie organu zwanego Resuscitation Council, a *Here AT Home* (Manfred Becker, 2012)²⁰ – dokumentujący jeden z największych w historii eksperymentów społecznych, mający na celu rozwiązanie problemów bezdomnych osób z zaburzeniami psychicznymi – współprodukowane było przez kanadyjski oddział Mental Health Commission. Bywa, iż w produkcję zaangażowane są stacje telewizyjne jak BBC (*Story of Now. Taster*, Loc Dao, Pablo Vio, Lindsay Poulton, Jeremy Mendes, Francesca Panetta, 2014²¹), kanadyjska telewizja edukacyjna TVO (*Inside Disaster: Haiti* [Nadine Pequenez, 2011]²² – dotyczący trzęsienia ziemi na Haiti w 2012) czy Al Jazeera (*Life On Hold* [Al Jazeera & KNGFU, 2015]²³ – portrety dziesięciu Syryjczyków zbiegłych do Libanu). Aspektami informacyjnymi/promocyjnymi natomiast zajmują się chociażby platformy i-Docs (<http://i-docs.org/>), IDFADocLab (<http://www.doclab.org/>) czy WiREDMOV (<http://www.wiredmov.com/>) służące za przydatne narzędzie komunikacyjne. Niezbędne czasem okazuje się wsparcie internautów podczas kampanii crowdfundingowych, czym posilkowali się chociażby twórcy *Hollow*, którzy za pośrednictwem platformy Kickstarter zgromadzili \$29,000 (pozostałą część budżetu w łącznej wysokości \$113,000 udało się łączyć dzięki Tribeca Film Institute oraz West Virginia Humanities Council). Sukcesem zakończyła się także zbiórka \$21,500 na *Grandmas Project*. Tak liczne drogi pozyskiwania funduszy – zarówno odgórne, jak i oddolne – pokazują, iż

¹⁶ <http://atterwasch.net/> [dostęp 23.09.2017].

¹⁷ <http://grandmasproject.org/> [dostęp 23.09.2017].

¹⁸ <http://comme-des-betes.nouvelles-ecritures.francetv.fr> [dostęp 23.09.2017].

¹⁹ <https://life-saver.org.uk/#/INTRO> [dostęp 23.09.2017].

²⁰ <http://athome.nfb.ca/#/athome> [dostęp 23.09.2017].

²¹ <http://storyofnow.pilots.bbcconnectedstudio.co.uk> [dostęp 23.09.2017].

²² <http://www.insidedisaster.com/experience/Main.html> [dostęp 23.09.2017].

²³ <http://lifeonhold.aljazeera.com/> [dostęp 23.09.2017].

twórcy pragnący zmierzyć się z nowym narzędziem wypowiedzi artystycznej nie muszą stawiać przed dylematem wprzęgnięcia w tryby oficjalnych, silnie zbiurokratyzowanych instytucji albo finansowania ze środków własnych. Już w tym momencie spektrum możliwości rysuje się na tyle bogato, by wierzyć, że liczba interesujących realizacji będzie sukcesywnie wzrastać. Niemniej zauważalny jest fakt, iż wbrew globalnemu charakterowi interaktywnych projektów sieciowych finansowanie web-doków zwykle odbywa się na poziomie lokalnym/krajowym, jak najbliższym miejsca, w którym żyją twórcy²⁴.

Interaktywny dokument sieciowy przestaje być zatem internetową ciekawostką. Stopniowo staje się narzędziem cenionym przez koncerny medialne, instytucje narodowe oraz anonimowych użytkowników sieci. Biorąc pod uwagę, że realizacje przygotowane z największym rozmachem kosztowały przynajmniej setki tysięcy Euro – *Netwars* (Lena Thiele, 2014)²⁵, wymagało zainwestowania ponad miliona dolarów²⁶; koszt produkcji *Fortu McMoney* wyniósł \$872,000 (z czego większość pokryło Canada Media Fund, a blisko 30% – NFB); *Bear 71* (Jeremy Mendes, Leanne Allison, 2012)²⁷ – \$350,000; *Prison Valley* (David Dufresne, Philippe Brault, 2009)²⁸ – \$300,000, *Hollow* – \$130,000 – to koszty produkcji dokumentu interaktywnego z najwyższej realizacyjnej półki zbliżone są do kwot inwestowanych przez NFB w przeciętny linearny film pełnometrażowy²⁹. Widać także, iż sposoby finansowania różnią się nieco od tych charakterystycznych dla tradycyjnego filmu dokumentalnego, znajdując oparcie nie tylko w instytucjach kinematograficznych, ale też w tych związanych z dziennikarstwem, radiem, informatyką, grami komputerowymi, produkcją nowoczesnego sprzętu, organizacjami charytatywnymi czy NGO. Wszystko to każe przyjrzeć się szczegółowo modelom produkcyjnym, które z powodu braku osadzenia w dotychczasowej tradycji realizacyjnej muszą być kreowane od podstaw.

²⁴ Jess Linington, *Funding, production & distribution: What happens when industry meets interactive documentary*, <http://i-docs.org/2015/08/07/funding-production-distribution-what-happens-when-industry-meets-interactive-documentary/> [dostęp 23.09.2017].

²⁵ <http://netwars-project.com/> [dostęp 23.09.2017].

²⁶ Jess Linington, *Netwars/Out of CTRL: An interview with producer Michael Grotenhoff*, <http://i-docs.org/2014/06/16/netwarsout-of-ctrl-an-interview-with-producer-michael-grotenhoff/> [dostęp 23.09.2017].

²⁷ bear71.nfb.ca/ [dostęp 23.09.2017].

²⁸ <http://prisonvalley.arte.tv/> [dostęp 23.09.2017].

²⁹ Dodać tu należy, że większość producentów, z sobie tylko znanych powodów, nie ujawnia całkowitych kosztów realizacji.

Życie

Moment umieszczenia pracy na ogólnodostępnych serwerach zwykle jest dopiero jednym z pierwszych kroków twórców dokumentu interaktywnego. Inaczej niż w przypadku odtwarzania filmu z płyty DVD/Blu Ray, gdzie informacje zostały już zapisane na dysku, transfer danych z serwera odbywa się w czasie rzeczywistym, co pociąga za sobą szereg konsekwencji mogących zepsuć użytkownikowi przyjemność z nawigacji, a czasem nawet całkowicie ją uniemożliwić³⁰. Można wyróżnić cztery grupy problemów, na jakie natrafić mogą zarówno realizatorzy, jak i odbiorcy:

- 1) Problemy natury strukturalnej: czy umieszczone informacje budują kompleksowy obraz przedstawianego tematu (czy kolejne podlinkowania rzeczywiście wnoszą nowe informacje)?; czy zrównoważono wykorzystanie różnych mediów (grafiki, wideo, fotografii, słowa mówionego i pisanego, muzyki i dźwięków, elementów interfejsu)?; czy interfejs ułatwia przejście przez dokument, zdradza czas nawigacji (minimalny i maksymalny), liczbę nieodkrytych linków, procent obejrzanego materiału (czy odbiorca wie, co jeszcze pozostało do odkrycia)?; czy istnieje jeden sposób czy kilka sposobów przejścia przez pracę (czy wiele linii narracyjnych realnie wnosi nową jakość?); czy kilkukrotna nawigacja po dokumencie dostarcza nowych, odmiennych doświadczeń i informacji?; na ile struktura pozostaje stała, a na ile zawiera w sobie otwartość na potencjalną zmienność i przypadkowość?
- 2) Problemy natury treściowej: czy dokument porusza tematy, które byłoby trudniej zaprezentować w formie linearnej?; czy sama nawigacja, interaktywność, hipertekstowość, partycypacyjność są tematami danej pracy?; czy praca wychodzi poza poziom pozornej interaktywności (sprowadzonej do samego układu pracy opartego na strukturze hipertekstu, wymuszającej nieustanne „klikanie”) i czyni z niej adekwatne narzędzie wpisujące się w temat pracy?
- 3) Problemy natury odbiorczej: jak zaangażować odbiorcę do nawigacji po dokumencie, do partycypacji z innymi użytkownikami, jak sprawić, by chciał się podjąć tej aktywności?; jak wiele „władzy” nad tekstem przekazać odbiorcom (czy odbiorcy mogą modyfikować strukturę dokumentu, czy mogą wypełniać go własną treścią, czy pozostaje im wyłącznie „klikanie”)?; czy dokument został zaprojektowany z myślą o odbiorze zbiorowym

³⁰ Szeroko te kwestie omawiają: Brian Winston, Gail Vanstone, Wang Chi, *Life as Narrativised*, [w:] eidem, *The Act of Documenting. Documentary Film in the 21st Century*, New York 2017.

czy indywidualnym?; czy dokument interaktywny będzie interesujący dla osób, które nie oglądają tradycyjnych dokumentów?

- 4) Problemy natury technologicznej: jak dobrać odpowiedni język, oprogramowanie wspomagające, sprzęt, by dotrzeć do zakładanej grupy odbiorczej?; jak uchronić się przed niekompatybilnością lub błędami w kodzie (dokument się „zawiesza”, zbyt wolno „ładuje”, linki nie działają, brakuje sterowników i aktualizacji), brakiem odpowiedniej wersji językowej (znikome szanse na narodowe wersje językowe)? czy interfejs działa w sposób intuicyjny, czy odbiorca nie zagubi się w jego strukturze (czy będzie w stanie szybko się go „nauczyć” i rozpocząć satysfakcjonującą eksplorację, czy też sfrustrowany nieintuicyjnym interfejsem porzuci interakcję)?

Jak zauważa Sergeo Kirby³¹, wyróżnić można pięć wariantów struktury dokumentów interaktywnych, budowanych wokół jednej dominującej cechy: *Timeline* (linearna oś fabularna), *Branching Narrative* (rozgałęziona linia fabularna), *Mosaic* (struktura mozaikowa), *Collaborative* (wspólnotowość) oraz *Game* (gra). *Timeline*, najbliższy tradycyjnemu dokumentowi, odnosi się do realizacji zbudowanych na względnie linearne ułożonych audiowizualnych segmentach, początek i koniec są wyraźnie zaznaczone, kierunek nawigacji określony, liczba linków ograniczana (np. *Hollow*, *Clouds Over Cuba*). *Branching Narrative* oferuje strukturę kłacza/labiryntu, najczęściej niestety o niewielkiej liczbie rozgałęzień i alternatywnych dróg przejścia (np. *Inside Disaster: Haiti, LifeSaver*). *Mosaic* posiada dość gęstą hipertekstową strukturę złożoną z nielinearnie ułożonych multimedialnych części; choć zapewnia niezliczoną ilość możliwych dróg nawigacji, to warstwa fabularna istnieje tu w formie ubogiej, fragmentarycznej, rozbitej na dziesiątki czy setki krótkich fragmentów wideo³² (np. *The Tiziano Project 360*³³, *7 Billion Others*³⁴). *Collaborative* także składa się z licznych, nielinearnie ułożonych multimediiów, lecz ich źródłem są przede wszystkim użytkownicy, a sama struktura pozostaje otwarta: niewątpliwą zaletą jest oddolna aktywność odbiorców, dostarczających treść innymi drogami niedostępną, niemniej związana z nią nieprzewidywalność grozi zupełnym zanikiem spójnej narracji, by nie

³¹ S. Kirby, *op. cit.*

³² Szerzej o związkach między „mikro-narracjami” a krótkimi formami wideo składającymi się na treść dokumentów interaktywnych pisze: Tina M. Bastajian, *Skip Intro? Short Intro Videos as a Reflexive Threshold in the Interactive Documentary*, [w:] *Compact Cinematics. The Moving Image in the Age of Bit-Sized Media*, eds. Pepita Hesselberth, Maria Poulaki, New York 2017.

³³ <http://360.tizianoproject.org> [dostęp 23.09.2017].

³⁴ <http://www.7billionothers.org> [dostęp 23.09.2017].

powiedzieć – chaosem i bałaganem (m.in. *17.000 Islands*³⁵, *One Day On Earth*³⁶). *Games* czerpią z gier komputerowych, głównie FPP: oferują doświadczenie pierwszoosobowe w całkowicie niefikcyjnym środowisku, zawierają zbiór zasad określających nawigację, punkty znaczące progres, cel do zrealizowania, wyraźnie zaznaczony koniec (m.in. *Journey to the End of Coal*³⁷, *Fort McMoney*, *1979 Revolution*).

Należy tu dodać, iż, inaczej niż w przypadku tradycyjnego filmu, po uruchomieniu jakiegokolwiek web-doca nie jest dopuszczalne rozproszenie uwagi czy bierna recepcja. Rezygnacja z procesu nawigacji sprawi, że praca przestaje rozwijać się w czasie, brak fizycznego zaangażowania owocuje jej zatrzymaniem. Dokument interaktywny – niczym żywa istota – domaga się uwagi i zaangażowania. Jeśli mu tego odmówimy, przestanie się z nami „komunikować”, utknie w wirtualnej pętli, wymuszonej pauzie, czekając na nasz gest, który zmobilizuje go do prezentacji dalszej części materiału. Zainteresowanie odbiorców – utrzymujące dokument przy „życiu” – to tylko jeden z aspektów. Drugie obostrzenie związane jest z zaangażowaniem samych twórców, które nierzadko musi być utrzymywane przez cały okres funkcjonowania pracy w sieci, zwłaszcza w przypadku tych projektów, które zawierają w sobie aspekt partycypacyjny. Za przykład mogą posłużyć tu działania podejmowane przez twórców *Fort McMoney*. Podzielona na cztery części realizacja, będąca skrzyżowaniem dokumentu interaktywnego, gry komputerowej oraz serialu internetowego, osadzona jest głównie na stronie internetowej, choć integralną częścią była także seria artykułów w opinio-twórczej prasie (kanadyjski „Globe and Mail”, francuski „Le Monde”, niemiecki „Süddeutsche Zeitung”), reportaż telewizyjny (ARTE), średniometrażowy film telewizyjny (*Fort McMoney. Kanadyjskie Eldorado*, reż. David Dufresne, 2014), aplikacja na urządzenia mobilne czy profile na portalach społecznościowych. Twórcy w momencie udostępnienia użytkownikom dostępu do swej realizacji nie przerwali prac: części użytkowników przesyłali drogą mejlową linki do materiałów specjalnych, kontrolowali bazę danych, sami grali i prowadzili dyskusje z innymi użytkownikami (w trzech językach – angielskim, francuskim i niemieckim), codziennie publikowali nowe wiadomości związane z tematem, prowadzili debaty, pomagali użytkownikom w nawigacji po grze, zawiadywali kontami na Twitterze i Facebooku, zarządzali ankietami i referendumi na stronie głównej projektu, monitorowali proces oddawania głosów, zachęcali użytkowników do

³⁵ <http://17000islandsinteractive.com> [dostęp 23.09.2017].

³⁶ <http://archive.onedayonearth.org/index.php/videos> [dostęp 23.09.2017].

³⁷ <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc> [dostęp 23.09.2017].

dalszych eksploracji. Choć projekt rozpoczął się w roku 2014, opisana codzienna aktywność realizatorów nie słabnie do dnia dzisiejszego³⁸.

Przyjrzyjmy się teraz bliżej treści i kształtowi przykładowych realizacji. Jednym z dominujących tematów, podejmowanych przez twórców dokumentów sieciowych, są zagrożenia płynące z użytkowania nowych mediów, z internetem na czele. Nie wydaje się to zaskakujące z uwagi na fakt, iż *web-docs* wykorzystują właśnie to medium, co więcej – starają się sam motyw nowomiedialności spopularyzować, włączając w strukturę narracji, chociażby poprzez wykorzystanie ogólnie dostępnych danych upublicznianych przez każdego użytkownika sieci, jak „cookies” czy „fingerprints” zapisywane w pamięci przeglądarki. Z tego zabiegu korzystają realizatorzy projektów *Do Not Track* (Brett Gaylor, 2015)³⁹ czy *Netwars*, podejmując kwestię personalizacji (dodajmy, w oparciu wyłącznie o legalnie pozyskiwane dane). IP, lokalizacja, historia odwiedzonych stron, pliki zapisywane automatycznie (bez zgody użytkownika) na twardym dysku służą za naoczne przykłady utraty prywatności w dobie nowoczesnych technologii. Z kolei *Bear 71* na samym początku prosi o zgodę na użycie mikrofonu oraz kamery użytkownika, by później obraz i dźwięk z nich zestawień z tymi przesłanymi przez innych użytkowników, a ostatecznie z danymi z kamer przemysłowych skierowanych na ścieżki wędrówek dzikich zwierząt w jednym z kanadyjskich parków narodowych, stawiając szersze pytania o to, kto kogo obserwuje i w jakim celu. Twórcy *Seven Digital Deadly Sins* (Pablo Vio, 2014)⁴⁰ stawiają tezę, jakoby nowe media zachęcały do kultywowania siedmiu grzechów głównych, a przy egemplifikacji rozdziałów *Gniew*, *Lenistwo* czy *Pycha* korzystają z filmików na YouTube, interaktywnych reportaży czy sond internetowych – choć w tym przypadku stawiając raczej na pragmatyczność i atrakcyjność interfejsu i samego procesu nawigacji niż na subwersywne wykorzystanie sieci w celu problematyzowania tego zjawiska.

Dokumenty sieciowe nierzadko poruszają także inne aspekty związane z nowymi technologiami. Motyw partycypacji, tak często przywoływany w kontekście dyskusji o Web 2.0, eksplouatują także niektórzy twórcy dokumentów interaktywnych, starając się szczególnie mocno zrezygnować z zamkniętej struktury swych dzieł i pozwolić, by użytkownicy wypełnili je treścią. Thomas

³⁸ Szczegółowa analiza: William Uricchio, Sarah Wolozin, Lily Bui, Sean Flynn, Deniz Tortum, *Mapping the Intersection of Two Cultures: Interactive Documentary and Digital Journalism*, MIT Open Documentary Lab, 2015, http://opendoclab.mit.edu/interactivejournalism/Mapping_the_Intersection_of_Two_Cultures_Interactive_Documentary_and_Digital_Journalism.pdf [dostęp 6.08.2020].

³⁹ <https://donottrack-doc.com/en/intro/> [dostęp 6.08.2020].

⁴⁰ <http://sins.nfb.ca/> [dostęp 6.08.2020].

Østbye & Edwin dzięki projektowi *17.000 Islands* (2013), który w zamierzeniu miał przełamać medialny monopol sprawowany przez indonezyjskie instytucje nad oficjalnym wizerunkiem państwa propagowanym choćby w telewizji, umożliwili użytkownikom sieci dodawanie własnych plików audiowizualnych oraz łączenie ich w dowolne kombinacje (każdy z odbiorców może „stworzyć” swoją własną wyspę pełną „filmików”, jak również – w oparciu o załączony prosty program do montażu – stworzyć dłuższą sekwencję z ogólnodostępnych na stronie fragmentów). Interfejs zbudowany został wokół wizualnych reprezentacji tytułowych wysp. Twórcy luksembursko-francuskiego projektu *Soundhunters* opowiadają o Lagos, Berlinie, Sao Paulo i Nowym Jorku poprzez dźwięki opisujące zarówno bohaterów, jak i miasta, w których mieszkają. Dokument podzielony został na trzy części: *Watch*, *Rec* i *Create*. Pierwsza umożliwia obejrzenie krótkich linearnych reportaży (zawierających sporadyczne podlinkowania do konkretnych odgłosów i ich opisów), drugi przekierowuje do strony firmy Apple, z której można ściągnąć odpowiednią, zsynchronizowaną z dokumentem aplikację, umożliwiającą nagrywanie i przesyłanie dźwięku, trzecia natomiast zawiera prosty program do tworzenia muzyki – poza niewielkim zbiorem dźwięków, dostępne są również wykorzystane w projekcie odgłosy zarówno czterech przedstawionych miast, jak i te przesłane przez oglądających.

Jak starałem się pokazać w tej części artykułu, nie tylko powołanie do życia dokumentu interaktywnego może nastręczyć wielu trudności, ale także odpowiednie zorganizowanie treści w ramach przyjętej struktury. Wyzwania dotyczą: zrozumienia, w jaki sposób użytkownik będzie korzystać z pracy, podporządkowania interaktywnej formy treści pracy (albo przynajmniej uczynienia jej jednym z tematów), rozwinięcia dotychczasowych środków narracyjnych wykształconych przez filmy dokumentalne, pełnego wykorzystania umiejętności transmedialnej grupy realizacyjnej, umożliwienia odbiorcom czynnego włączenia się w proces tworzenia/przekształcania projektu interaktywnego, prze-myślenia roli dokumentu sieciowego jako interaktywnego archiwum, długoterminowego zaangażowania twórców w utrzymywanie projektu przy życiu i rozwijanie w czasie spektrum jego możliwości.

Śmierć

Choć według potocznego powiedzenia „w sieci nic nie znika”, codzienne doświadczenie wskazuje na coś zgoła odmiennego, i niestety rzecz dotyczy także dokumentów interaktywnych. Nie sposób na przykład obecnie dotrzeć do doskonałej rejestracji koncertu Becka *Hello Again* (Chris Milk, 2013), zrealizowanej przy użyciu wielu kamer 360° oraz takiego samego systemu rejestrowania

dźwięku (stworzonego specjalnie z myślą o tym projekcie), po którym poruszać się można poprzez ruchy głowy czytywane przez komputerową kamerkę. Podobny los spotkał interaktywne archiwa sprzężone z filmami dokumentalnymi *Dzień z życia* (*Life in a Day*, Kevin Macdonald, 2011) oraz *Britain in a Day* (Morgan Matthews, 2012). Przerwa w opłaceniu serwera, zablokowanie strony przez hackerów, wygaśnięcie umów między współpracownikami, ograniczenia prawne w danym kraju są w stanie uniemożliwić kontakt z pracą. Bywa, iż realizacja ma charakter reklamowy i wraz z końcem okresu promocyjnego zostaje wyłączona przez twórców.

Na szereg innych zagrożeń stojących przed dokumentem interaktywnym wskazuje Sergio Kirby:

Entuzjazm dla interaktywnych dokumentów przysłania dojmujący paradoks: im większa interakcja w dokumencie sieciowym, tym mniejsza narracyjna spójność, a co za tym idzie, mniejsze zaangażowanie ze strony publiczności. Im więcej możliwości eksploracji otrzymują widzowie, tym mniej chętniej obejrzą całość czy choćby znaczącą partię dokumentu. [...] Pozbawiony silnych fundamentów narracyjnych dokument traci kluczową siłę snucia opowieści, a razem z nią zdolność oddziaływania na publiczność i wpływania na społeczeństwo takimi drogami, jakie dokument udoskonalał przez wiek⁴¹.

Jednym z zarzutów stawianych wielu dokumentom interaktywnym jest właśnie brak tradycyjnie, po arystotelesowsku rozumianego wstępu, rozwinięcia i zakończenia: brak klasycznie zbudowanej narracji. Odbiorcy odczuwają zagubienie, gdyż nie rozumieją, dokąd zmierza praca, ani czy w ogóle ma określony kierunek. Czy sensem, dla którego została powołana, jest dostarczenie nowego doświadczenia odbiorczego, eksploracja nowej formy budowania narracji (*storytelling*) czy „po prostu” testowanie granic nowego medium (granic percepcyjnych, interpretacyjnych...)? Brak jasności już w tych aspektach sprawia, iż widzowie porzucają prace, zarzucając im skupianie się na formie (często niejasnej, nieintuicyjnej) zamiast na treści. Wszystkie cechy związane z tym nowomediálním gatunkiem (potrzeba znalezienia nowego modelu produkcyjnego i promocyjnego, powszechna dominacja „małego ekranu”, szybka cyrkulacja i olbrzymia konkurencja prac w Internecie) działają na niekorzyść twórców. Jak wskazuje Pierre Campeau, pracownik wyższego szczebla w Canadian Media Fund, czas, jaki poświęca projektowi przeciętny użytkownik, to 10 minut (przy wymaganym zwykle wielokrotnie dłuższym czasie): „to ekwiwalent każdego widza kinowego, opuszczającego salę przed upływem 15 minut pokazu filmu pełnometrażowego. W przypadku każdego innego medium, tego rodzaju mizerna retencja zostałaby

⁴¹ S. Kirby, *op. cit.*

uznana za pełną i całkowitą porażkę⁴². Realizatorzy (a zwłaszcza producenci, inwestujący setki tysięcy dolarów) mierzą skalę zasięgu pracy według czterech kryteriów: 1) łącznej liczby wyświetleń strony (w tym: ściągnięcia, podejmowane akcje, odwiedzone obszary); 2) liczby indywidualnych uczestników, którzy weszli na stronę; 3) liczby sesji; oraz 4) czasu spędzonego z projektem⁴³. Oczywiście, tego rodzaju informacje są dużo łatwiejsze do pozyskania niż w przypadku tradycyjnych, linearnych filmów oglądanych w kinie czy z płyty DVD/Blu Ray, gdzie możliwa do ustalenia jest przede wszystkim liczba sprzedanych biletów/płyt. Te czynniki wskazują jedynie na proces odbioru, nie są w stanie wskazać długotrwałych skutków, np. zmiany postaw i poglądów, związanych z recepcją prac dokumentalnych, czyli nierzadko służących informowaniu i aktywizowaniu odbiorców.

Podsumowanie

Dokument interaktywny to dość nowa forma wyrazu, lecz ocena zjawiska wciąż nasuwa szereg trudności. Z jednej strony można powiedzieć, iż rozwój zjawiska – jego „życie” – przybiera na sile, znajduje wsparcie finansowe i instytucjonalne na całym świecie, rozszerza spektrum struktur i tematów, współtworzy liczne opowieści transmedialne⁴⁴, a przykłady można obecnie liczyć w setkach. Co więcej, prace nad dokumentami i reportażami interaktywnymi stymulują namysł biznesowy i akademicki nad nowymi, adekwatnymi formami finansowania, dystrybucji i promocji, ale także krytycznym wymiarem interaktywności, partycypacji czy personalizacji. Prowokuje także do przededefiniowania tradycyjnych kategorii filmowych. Jak wskazuje Gerry Flahive, producent *Hollow*: „Jeśli rozkwit dokumentu interaktywnego przynosi jakikolwiek pozytywny efekt, to myślę, że otwiera nasze oczy na setki możliwości opowiadania historii w oryginalny sposób, jak również przededefiniuje to, czym jest sama opowieść,

⁴² *Ibidem*.

⁴³ Jess Linington, *Sunnyside of the Doc: Assessing the impact of interactive projects*, <http://i-docs.org/2015/07/02/sunnyside-of-the-doc-assessing-the-impact-of-interactive-projects/> [dostęp 23.09.2017].

⁴⁴ O wpływie współczesnych praktyk odbiorczych w środowisku sieciowym na kształt prac dokumentalnych szerzej pisze: Patricia R. Zimmermann, *Public Domains. Engaging Iraq Through Experimental Documentary Digitalities*, [w:] *Rethinking Documentary. New Perspectives, New Practices*, eds. Thomas Austin, Wilma de Jong, Berkshire 2008.

czym jest publiczność, i czym jest twórca”⁴⁵. Nielinearne opowieści pozbawione początku i końca, inspirowane strukturami gier, labiryntów czy baz danych⁴⁶, otwarte na ingerencję ze strony użytkownika, to żywy kierunek rozwoju współczesnej kultury, a wyraźnie manifestuje się on właśnie w web-docach.

Z drugiej strony, producenci zainteresowani eksplorowaniem obszarów nowomedyalnych zaczynają coraz silniej skupiać uwagę na takich zjawiskach jak przestrzenie rzeczywistości wirtualnej (VR) czy rozszerzonej (AR), widząc w nich świeży trend wzbudzający zainteresowanie kolejnych grup odbiorczych. Sygnalizowane przeze mnie wcześniej problemy, jak zachowanie proporcji między strukturą otwartą i zamkniętą dzieła, dobór odpowiedniego tematu, pokonywanie trudności technologicznych, w tym archiwizacji, każą zachować ostrożność przy snuciu dalekosiężnych wniosków. Może się bowiem okazać, iż pejzaż medialny najbliższych lat skieruje swą uwagę w stronę form jeszcze silniej opartych na obecności i partycypacji, a dokumenty interaktywne pozostaną jedynie wczesną, hybrydyczną ciekawostką. Czas udzieli na to pytanie odpowiedzi.

Bibliografia

- Bastajian T.M., *Skip Intro? Short Intro Videos as a Reflexive Threshold in the Interactive Documentary*, [w:] *Compact Cinematics. The Moving Image in the Age of Bit-Sized Media*, eds. P. Hesselberth, M. Poulaki, Bloomsbury, New York 2017.
- Fallon K., *Data Visualization and Documentary's (IN)visible Frontiers*, [w:] *Documentary Across Disciplines*, eds. E. Balsom, H. Peleg, The MIT Press, Cambridge, London 2016.
- Hight C., *Software as co-creator in interactive documentary*, [w:] *i-docs. The Evolving Practices of Interactive Documentary*, eds. J. Aston, S. Gaudenzi, M. Rose, Wallflower Press, London, New York 2017.
- Industry Quick Facts, <http://www.cmf-fmc.ca/about-cmf/industry-research/industry-quick-facts/> [dostęp 23.09.2017].
- Kirby S., *The Interactive Paradox. Web docs: are they being watched?*, <http://povmagazine.com/articles/view/the-interactive-paradox> [dostęp 23.09.2017].

⁴⁵ Katherine Relth, *Essential Doc Reads: Week of Nov. 16*, <http://www.documentary.org/blog/essential-doc-reads-week-nov-16> [dostęp 23.09.2017].

⁴⁶ O strategiach wizualizowania bazy danych przez prace dokumentalne pisze chociażby: Kris Fallon, *Data Visualization and Documentary's (IN)visible Frontiers*, [w:] *Documentary Across Disciplines*, eds. Erika Balsom, Hila Peleg, Cambridge, London 2016.

- Kluszczyński R.W., *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, [w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. R.W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015.
- Kluszczyński R.W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Lin Costa A., 'Hollow': *The Next Step For Social Documentary?*, <http://media.shift.org/2013/09/hollow-the-next-step-for-social-documentary/> [dostęp 23.09.2017].
- Linington J., *Funding, production & distribution: What happens when industry meets interactive documentary*, <http://i-docs.org/2015/08/07/funding-production-distribution-what-happens-when-industry-meets-interactive-documentary> [dostęp 23.09.2017].
- Linington J., *Netwars/Out of CTRL: An interview with producer Michael Grotenhoff*, <http://i-docs.org/2014/06/16/netwarsout-of-ctrl-an-interview-with-producer-michael-grotenhoff/> [dostęp 23.09.2017].
- Linington J., *Sunnyside of the Doc: Assessing the impact of interactive projects*, <http://i-docs.org/2015/07/02/sunnyside-of-the-doc-assessing-the-impact-of-interactive-projects/> [dostęp 23.09.2017].
- O'Flynn S., *Designed Experiences in Interactive Documentaries*, [w:] *Contemporary Documentary*, eds. D. Marcus, S. Kara, Routledge, London, New York 2016.
- Relth K., *Essential Doc Reads: Week of Nov. 16*, <http://www.documentary.org/blog/essential-doc-reads-week-nov-16> [dostęp 23.09.2017].
- Uricchio W., Wolozin S., Bui L., Flynn S., Tortum D., *Mapping the Intersection of Two Cultures: Interactive Documentary and Digital Journalism*, MIT Open Documentary Lab, 2015, http://opendoclab.mit.edu/interactivejournalism/Mapping_the_Intersection_of_Two_Cultures_Interactive_Documentary_and_Digital_Journalism.pdf [dostęp 6.08.2020].
- Winston B., Vanstone G., Chi W., *Life as Narrativised*, [w:] *idem, The Act of Documenting. Documentary Film in the 21st Century*, Bloomsbury, New York 2017.
- Zimmermann P.R., *Public Domains. Engaging Iraq Through Experimental Documentary Digitalities*, [w:] *Rethinking Documentary. New Perspectives, New Practices*, eds. T. Austin, W. de Jong, Open University Press, Berkshire 2008.

Marcin Składanek

KONWENCJONALNE ALGORYTMY SZTUKI GENERATYWNEJ

Kod algorytmiczny – podstawowe medium sztuki generatywnej – jest niezwykle plastycznym tworzywem, otwartym na niemal nieograniczony zasięg twórczych transformacji oraz podatnym na dowolne konstrukcyjne zamierzenia artystów/projektantów. Tymczasem, widocznym rysem współczesnych praktyk kreatywnego kodowania jest stała obecność kilku łatwych do zidentyfikowania mechanizmów algorytmicznych, wykorzystywanych powszechnie i niezależnie od specyfiki określonej dziedziny (sztuki wizualne, instalacje multimedialne, projektowanie graficzne, wizualizacja informacji, animacja, projektowanie produktów, architektura, *etc.*). Ta powtarzalność zachęca do postawienia szeregu pytań, które nie tylko z punktu widzenia wrażliwej na oryginalność projektów krytyki artystycznej są trudne do pominięcia. Marius Watz, jeden z uznanych artystów sztuki generatywnej, zasadnie opatrzył owe standardowe strategie mianem „problematic friends” (*our problematic friends*), domagając się przy tym pogłębionej refleksji nad pozycją, jaką zajmują one w ramach szeroko zakrojonej praktyki generatywnej¹. Analiza statusu tych popularnych, gotowych do natychmiastowego użycia wzorców algorytmicznych może być przy tym pomocna w rozpoznaniu istotnych społeczno-kulturowych uwarunkowań sztuki i designu generatywnego, w tym – ich powszechnej dostępności i „demokratyzacji” metod tworzenia.

Do kwestii tej powróć pod koniec niniejszego tekstu, którego zasadniczą intencją jest zarysowanie podstawowej logiki działania wybranych mechanizmów algorytmicznych, takich jak: oscylatory, diagramy Voronoi/Delaunay, fraktale i L-systemy, systemy reakcji-dyfuzji, algorytmy stada, automaty komórkowe. Każdy z tych algorytmów stanowi zaawansowane narzędzie generowania interesujących form o ogromnej złożoności i zróżnicowaniu. Ich powszechność

¹ Marius Watz, *Algorithm Critique and Computational Aesthetics*, prezentacja na Eyeo Festival 2012, <https://vimeo.com/46903693> [dostęp 23.04.2017].

czy „nadrepreszentatywność” nie powinna więc przesłaniać ich wartości, za sprawą której stały się one czymś na kształt prymarnych generatywnych gestów. Większość z rozwiązań zaliczanych do podstawowego zasobu praktyk generatywnych została zaczerpnięta z matematyki, metodologii programowania, grafiki komputerowej, botaniki, chemii, właśnie ze względu na kreatywny potencjał, jaki oferują. Dlatego też standardowe algorytmy generatywne ujawniają nie tylko aktualną tożsamość sztuki kodu – wskazują także na szerszą, uniwersalną charakterystykę generatywnej kreatywności, dla której wyzwaniem było i jest poddanie artystycznej eksploracji i rekonstrukcji istotnych wymiarów, wzorów i mechanizmów dostrzegalnych w otaczającej nas rzeczywistości.

Oscylatory

Kategorię oscylatora (alternatywnie można użyć tu określeń takich jak spirograf, wahadło, generator ruchu falowego) wykorzystuję tutaj dla nazwania nie tyle określonego algorytmu, ale rozpowszechnionej procedury, w której zaprogramowany, powtarzalny, harmoniczny, sparametryzowany, podlegający periodycznym transformacjom ruch „wirtualnej głowicy rysującej” pozwala wykreślić spiralne formy geometryczne. Abstrakcyjne obrazy zakrzywionych linii tworzących czytelną, a zarazem złożoną, precyzyjną i misternie nakreśloną organizację mają dla sztuki obliczeniowej charakter emblematyczny. Dla większości adeptów projektowania generatywnego są one tymi formami wizualnymi, za sprawą których doświadczają oni po raz pierwszy estetycznej produktywności algorytmicznego odwzorowania relatywnie prostych formuł matematycznych (tu opartych przede wszystkim na funkcjach trygonometrycznych).

Szczególny status oscylatorów wynika także z tego, iż podobną inicjacyjną funkcję odegrały w początkach sztuki komputerowej. Mowa tu o pracach Bena Laposky’ego, który – choć wykorzystywał jeszcze technologie analogowe – uznany został za ojca grafiki komputerowej. Tworzone przez niego już od końca lat 40. *Oscyllions* lub, jak sam je również określał, „elektroniczne abstrakcje”² stanowiły fotograficzny zapis obrazowanych przez oscyloskop sinusoidalnych fal elektrycznych, które dla uzyskania oczekiwanej charakterystyki wizualnej poddawane były odpowiednim modulacjom napięcia bądź też celowym zakłóceniom. Dla pierwszych artystów sztuki algorytmicznej, którzy blisko dwie dekady później odtwarzali podobne struktury już za pomocą procedur obliczeniowych, dokonania Laposky’ego stanowiły dogodny punkt odniesienia w określaniu wyjściowej identyfikacji nowej praktyki artystycznej. Z jednej bowiem strony

² Ben Laposky, *Oscillons: Electronic Abstractions*, „Leonardo” 1969, 2 (4), s. 345–354.

osadzały obrazy generowane za pomocą maszyny obliczeniowej w uznanej stylistyce modernistycznego abstrakcjonizmu, która dla Laposky'ego stanowiła zamierzony kontekst estetyczny, a na przełomie lat 50. i 60. stawała się niemal powszechnie obowiązującą – szczególnie na gruncie graficznego designu. Świadectwem popularności spiralnych układów geometrycznych jest na przykład znana czołówka do filmu Alfreda Hitchcocka *Zawrót głowy* (*Vertigo*) z roku 1958, projektu Saula Bassa. Po drugie, artyści sztuki komputerowej chętnie podjęli wątki, jakie zdeterminowały ówczesną recepcję projektów Laposky'ego. Postrzegane one bowiem były przede wszystkim jako manifestacja technologicznych możliwości odtwarzania podstawowych wzorców i geometrycznych struktur natury, stanowiących jak dotąd domenę dostępną jedynie badaniom nauk abstrakcyjnych i ścisłych. Zyskując wizualną – a przy tym atrakcyjną estetycznie – reprezentację, owe ukryte formy otaczającego nas świata stawały się przedmiotem codziennych doświadczeń, a także impulsem dla przedsięwzięć kreatywnych.

Diagramy Voronoi i Delaunay

Algorytm Voronoi to popularny na gruncie praktyk generatywnych schemat podziału płaszczyzny na przylegające i niezachodzące na siebie wielokąty (tessellacja, parkietaż, mozaika). Diagram wymaga określenia zbioru wyjściowych punktów (centrów) i dzieli powierzchnię w taki sposób, aby każdy punkt komórki powstałej wokół owego centrum znajdował się bliżej niego niż centrum innej komórki. Krawędzie utworzonej według tego schematu siatki wielokątów wyznaczone są zatem przez punkty leżące w równej odległości pomiędzy dwoma wybranymi centrami. Diagram Delaunay jest grafem dualnym diagramu Voronoi i stanowi podstawową metodę triangulacji – podziału płaszczyzny na siatkę trójkątów.

Zróznicowane geometrie, jakie są uzyskiwane za pomocą diagramów Voronoi i Delaunay, stanowią efekt przyjęcia odmiennego rozkładu punktów, który tym samym określa przestrzeń kreatywnych rozstrzygnięć. Uporządkowana matryca węzłów przekłada się na regularne formy, podobne do plastrów miodu. Bardziej chaotyczne konfiguracje prowadzą do asymetrycznych kompozycji, przypominających nieregularny podział tkanek komórkowych. Do wyznaczenia punktów na płaszczyźnie często wykorzystywany jest mechanizm losowej dystrybucji generujący nieoczekiwane diagramy, ale ich źródłem może być także dowolna reprezentacja zewnętrzna. Przykładem tego jest projekt *Segmentation and Symptom* (2000) Golana Levina³, w którym artysta użył algorytmu Voro-

³ Dokumentacja projektu dostępna online: <http://www.flong.com/projects/zoo/> [dostęp 25.04.2017].

noi jako filtru nałożonego na serię monochromatycznych fotografii portretowych. Z kolei w interaktywnej pracy Scotta Snibe'a *Boundary functions* (1998)⁴, wyświetlany na posadzce diagram Voronoi podlega stałym przekształceniom determinowanym aktywnością użytkowników – ilość i pozycja punktów węzłowych ustalana jest na bieżąco przez czujniki ruchu rejestrujące obecność oraz przemieszczanie się odbiorców.

Zastosowanie diagramów Voronoi/Delaunay nie jest ograniczone wyłącznie do płaszczyzn, stąd architektura, wzornictwo produktów czy sztuka przestrzennych instalacji dostarczają bardzo wielu interesujących przykładów trójwymiarowych obiektów i przestrzeni powstałych za sprawą tych algorytmów. Jednym z nich jest eksperymentalny projekt *Grooto* (2005)⁵ autorstwa studia architektonicznego Aranda/Lasch. Diagramy Voronoi zostały tutaj wykorzystane do stworzenia modularnej struktury, której komponenty połączone w skomplikowany, nieuporządkowany sposób przywołują na myśl naturalne ukształtowanie grot będących ważnym komponentem projektów XVII-wiecznych ogrodów angielskich.

Fraktale i L-systemy

Fraktale – obiekty samo-podobne, których części wykazują strukturalne podobieństwo do całości – stanowią dla praktyk generatywnych bardzo istotny punkt odniesienia i nie idzie tu wyłącznie o adaptację określonej procedury, prowadzącej do powszechnie rozpoznawalnych kompozycji. Charakterystyka ich działania, jak również popularność, często wykorzystywana jest do dyskusyjnego wzmocnienia wartości generatywnej metody tworzenia. Układy fraktalne są bowiem wyraźnym świadectwem tego, iż nierzadko jedyną adekwatną strategią opisu i zrozumienia skomplikowanych, nietrywialnych struktur jest zdefiniowanie mechanizmu ich powstawania. Bardzo trudno jest je bowiem opisać językiem geometrii euklidesowej, natomiast stosunkowo łatwo poddają się definicji odwołującej się do funkcji rekurencyjnej, czyli funkcji wywołującej samą siebie. Geometria fraktalna jest zatem nie tyle modelem odwzorowania określonych struktur, ile raczej narzędziem ich przekształcenia czy systemem ich generowania (a dokładniej systemem funkcji iterowanych; IFS – *iterated function system*).

⁴ Dokumentacja projektu dostępna online: <http://www.snibbe.com/projects/interactive/boundaryfunctions> [dostęp 6.08.2020].

⁵ Dokumentacja projektu dostępna online: <http://arandalasch.com/works/grotto/> [dostęp 6.08.2020].

Fraktale, od momentu ich precyzyjnego opisania językiem matematyki przez Benoita Mandelbrota⁶, stały się schematem poszukiwanym i odnajdywanym w naturze (np. w poszarpanej linii brzegowej norweskich fiordów), ale także w sztuce (np. w obrazach Jacksona Pollocka). Zarówno w jednym, jak i drugim przypadku powtarzalność wzorca nie jest jednak tak konsekwentna i nie dotyczy każdego poziomu powtórzenia (zbliżenia), jak to ma miejsce w matematycznych modelach fraktali – w zbiorze Cantora, trójkącie Sierpińskiego czy krzywej Kocha. Zarówno te naturalne, jak i te artystyczne układy fraktalne – i na tym być może polega ich szczególny urok – nieczęsto ujawniają iteracyjny algorytm ich powstawania. Z reguły stanowi on jedynie ogólną ramę wykorzystywaną do tworzenia zaskakujących konstrukcji i nieregularnych obiektów. Efektem tego domyślnego trybu użycia fraktali w sztuce generatywnej stało się niemal synonimiczne ich utożsamienie z rekurencją – to znaczy wprowadzaniem do prostej strategii powtórzenia mniej oczywistej zasady samopodobieństwa. Stwarza to większe możliwości dla kreatywnych zastosowań, choć jednocześnie wymaga wielu modyfikacji geometrii fraktalnej, uzupełnienia jej o funkcje losowe czy wpisania w szerszy układ obliczeniowych przekształceń. Przykładem może być zaprogramowany przez Scotta Dravesa algorytm Fractal Flames⁷, który powstał jako narzędzie generowania animowanych sekwencji poddawanych ewolucyjnemu rozwojowi w ramach znanego projektu *Electric Sheep* (2009). Algorytm Dravesa został przez niego udostępniony już w latach 90. i stał się popularnym programem tworzenia amorficznych, eterycznych, wielobarwnych, abstrakcyjnych kompozycji, które wpisywały się w estetykę fraktali, ale też w pewnym zakresie ją redefiniowały. Choć Fractal Flames jest systemem IFS, to iteracyjny schemat został w nim poddany daleko idącym transformacjom, przez co fraktalny rodowód generowanych form nie zawsze jest łatwo rozpoznawalny.

Jeśli fraktale wskazują na ogólny mechanizm rekurencyjnego budowania modularnych struktur, to L-systemy oferują szczegółową, formalną gramatykę ich tworzenia. Stanowi ona rezultat badań Aristida Lindenmayera⁸ – biologa i botanika, który poddał gruntownej analizie wzorce powstawania rozgałęzionych struktur roślinnych. Obecnie L-systemy są podstawowym narzędziem wykorzystywanym w grafice komputerowej do modelowania zróżnicowanych struktur o hierarchicznych, drzewiastych układach. L-systemy okazują się niezwykle skuteczne w tego typu zastosowaniach, ponieważ adekwatnie

⁶ Benoît B. Mandelbrot, *The Fractal Geometry of Nature*, San Francisco 1982.

⁷ Scott Draves, Eric Reckase, *The Fractal Flames Algorithm* (2007), http://flam3.com/flare_draves.pdf [dostęp 17.04.2015].

⁸ Przemysław Prusinkiewicz, Aristid Lindenmayer, *The Algorithmic Beauty of Plants (The Virtual Laboratory)*, New York 1990.

identyfikują zbiór złożonych i niejednorodnych procedur rozwoju struktur samopodobnych⁹. Każda tego typu forma tworzona jest na podstawie zbioru elementarnych jednostek, które powtarzają się w różnych konfiguracjach (alfabet), wyróżnionego elementu inicjującego daną hierarchię (aksjomat) oraz zestawu reguł produkcji (transformacji gramatycznych) określającego, jakie kombinacje i jakie transformacje mogą być podjęte przez system przy kolejnych rekurencyjnych cyklach rozwoju.

Systemy reakcji-dyfuzji

Systemy reakcji-dyfuzji, podobnie jak fraktale i L-systemy, wykorzystywane są przez artystów i projektantów generatywnych do tworzenia niejednorodnych wzorów spotykanych w środowisku naturalnym. Tutaj jednak algorytm nie jest wyłącznie abstrakcyjną, formalną procedurą odwzorowania, konstruowania i przekształcania określonych układów geometrycznych. Zadaniem algorytmów reakcji-dyfuzji jest ustanowienie dynamicznego środowiska symulacji procesów odpowiadających za transformację oraz przestrzenną dystrybucję substancji pod wpływem z jednej strony reakcji chemicznych, a z drugiej – samorzutnego rozprzestrzeniania się ich cząsteczek w określonym środowisku. Pierwszym, który uznał równania reakcji-dyfuzji za matematyczny klucz do opisu powstawania naturalnych, asymetrycznych kompozycji pod wpływem zjawisk biochemicznych, był Alan Turing¹⁰. Na marginesie warto tutaj przywołać pionierską pracę D'Arcy'ego Thompsona *On Growth and Form* z roku 1917¹¹, która zapoczątkowała kierunek badań podjęty później przez Turinga, Mandelbrota czy Lindenmayera, i do dzisiaj jest ważnym źródłem inspiracji dla wielu artystów zainteresowanych matematycznym odwzorowaniem organicznych form. Pod koniec życia Turing podjął intensywne badania fenomenu morfogenezy obejmującego procesy rozwoju, podziału i różnicowania się komórek organizmu, w wyniku których tworzone są wyspecjalizowane tkanki i organy. Zaproponowany przez Turinga model dyfuzyjnych reakcji morfogenów prowadził do wskazania sześciu odmiennych schematów oddziaływań, którym przypisane zostały charakterystyczne, geometryczne konfiguracje komórek. Kilka

⁹ Daniel Shiffman, *The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing*, Selfpublished/CC, 2012, s. 383.

¹⁰ Alan M. Turing, *The Chemical Basis of Morphogenesis*, „Philosophical Transactions of the Royal Society of London”, Series B, Biological Sciences 1952, vol. 237, s. 37–72.

¹¹ D'Arcy W. Thompson, *On Growth and Form*, Cambridge 1917.

dekad później model ten został potwierdzony empirycznie jako adekwatny schemat opisu procesów naturalnych¹². Znalaziono także algorytm generowania nieregularnych, płynnych wzorów¹³, który dziś jest powszechnie wykorzystywany do tworzenia tekstur oraz mapowania wypukłości (*bump mapping*) obiektów grafiki trójwymiarowej.

Artystą generatywnym, który mechanizm reakcji-dyfuzji poddał bardzo wnikliwemu rozpoznaniu, czyniąc z niego niemalże motyw przewodni swojej twórczości, jest Jonathan McCabe. W jego pracach model oddziaływań międzykomórkowych staje się mechanizmem inicjującym eksperymentalne poszukiwania sugestywnych i ekspresywnych kompozycji, powstających na skutek stałego ukierunkowania procesu ku oczekiwanej wartości estetycznej¹⁴. Jednym z ciekawszych projektów McCabe'a jest seria *Biological Mandalas* (2009) – połączenie kilku wzorów Turinga na różnych poziomach warstwowo kształtowanej struktury doprowadziło do powstania monochromatycznych grafik, przypominających obrazy uzyskiwane za pomocą mikroskopu elektronowego. Asymetryczne, organiczne konstelacje na poziomie mikro pełnią rolę ornamentu, fundując zarazem harmonijny, kalejdoskopowy układ, którego nadrzędna organizacja staje się czytelna za sprawą cyklicznie powtarzalnego schematu.

Algorytmy stada

Głównym celem algorytmów stada (*flocking*) – nazywanych także algorytmami roju (*swarm algorithms*) lub tłumu (*crowd algorithms*) – jest realistyczna symulacja dynamiki dużych populacji organizmów biologicznych (ptaków, pszczoł, ławic ryb, gromad ludzi przemierzających zatłoczone ulice współczesnych miast). Dynamika stada jest wypadkową ruchu wielu autonomicznych obiektów, których działania są równocześnie zindywidualizowane, przypadkowe, niezależne, jak i zbiorowe, skoordynowane i uporządkowane. Pierwszym i nadal najchętniej wykorzystywanym algorytmem stada jest Boids (od ang. *bird-like*

¹² Istvan Lengyel, Irving R. Epstein, *Modeling of Turing Structures in the Chlorite–Iodide–Malonic Acid–Starch Reaction System*, „Science” 1991, vol. 251, no. 4994, s. 650–652.

¹³ Greg Turk, *Generating Textures on Arbitrary Surfaces Using Reaction-Diffusion*, „Computer Graphics” 1991, vol. 25, no. 4, s. 289–298.

¹⁴ Jonathan McCabe, *Cyclic Symmetric Multi-Scale Turing Patterns*, http://www.jonathanmccabe.com/Cyclic_Symmetric_Multi-Scale_Turing_Patterns.pdf [dostęp 6.08.2020].

objects), opracowany przez Craiga Reynoldsa w roku 1986¹⁵. Program opiera się na trzech bardzo prostych regułach sterowania zachowaniem poszczególnych jednostek, które pozostały obowiązujące nawet w licznych jego modyfikacjach (ich zadaniem było na przykład uwzględnienie przeszkód do ominięcia, liderów i przewodników stada bądź też „drapieżników”, powodujących lokalne i chwilowe rozproszenie roju). Owe reguły to:

1. Separacja (*separation*) – sterowanie zapobiegające tworzeniu lokalnych skupisk; obiekt unika kolizji z innymi, „uciekając” w przeciwnym kierunku; mechanizm rozdzielności gwarantuje zachowanie bezpiecznej odległości pozwalającej na swobodny ruch.
2. Wyrównanie (*alignment*) – sterowanie w stronę uśrednionego kierunku ruchu lokalnej grupy; obiekty podejmują działania wspólne, wzajemnie dostosowując swoją pozycję do kursu najbliższych sąsiadów.
3. Spójność (*cohesion*) – sterowanie w kierunku uśrednionego położenia lokalnej grupy; spójność jest przeciwwagą dla separacji – zastosowanie tylko tej pierwszej powodowałoby tworzenie nadmiernych skupisk (tłumu), zaś tylko drugiej – „rozlatywanie się” grupy.

Algorytm stada to stosunkowo nieskomplikowany, a zarazem bardzo ekspresywny przykład multiagentowego i emergentnego systemu, w którym złożone i w dużej mierze nieprzewidywalne zachowanie na poziomie globalnym (stado, rój) powstaje na skutek licznych oddziaływań pomiędzy jednostkami sterowanymi prostymi regułami. Uzyskiwane za sprawą Boids zsynchronizowane zachowania stały się sugestywnym świadectwem nieadekwatności utartych przekonań o potrzebie centralnego i hierarchicznego zarządzania działaniami kolektywnymi. Tutaj nie są one sterowane, obiekty nie poruszają się podług stałego schematu i nie mamy do czynienia z łańcuchem poleceń i nawarstwiającą się strukturą odpowiedzialności, a jednocześnie wspólny ruch nie jest całkowicie przypadkowy, nie popada w chaos.

Realistyczne odwzorowanie złożonych zachowań zbiorowych, powstające poprzez nałożenie na siebie sił uporządkowania i przypadkowości, znalazło powszechne zastosowanie w bardzo wielu obszarach kreatywnych. Dla animacji komputerowej i efektów specjalnych (VFX) Boids stał się bez mała egzemplarycznym dowodem potencjału algorytmicznych technik generatywnych, a obecnie jego funkcjonalność jest możliwa do uzyskania (za pomocą specjalnego pluginu) w większości popularnych programów, jak 3D Studio Max, Maya czy Cinema 4D. Warto dodać, że pierwszy publiczny pokaz możliwości

¹⁵ Craig Reynolds, *Flocks, herds and schools: A distributed behavioral model*, SIGGRAPH'87: Proceedings of the 14th annual conference on Computer graphics and interactive techniques (Association for Computing Machinery) (1987), s. 25–34.

algorytmu miał miejsce na ACM SIGGRAPH'87, gdzie zaprezentowano przełomową dla zastosowań technik komputerowych w filmie, krótką animację *Stanley and Stella in: Breaking the Ice*, wyprodukowaną przez Craiga Reynoldsa w Symbolics Graphics Division. W praktykach artystycznych Boids – jak również inne mechanizmy symulacji „inteligencji roju” – poddawane są licznym, kreatywnym transgresjom. Artyści sztuki generatywnej wykorzystują je do tworzenia zarówno animacji, jak i obrazów statycznych będących reprezentacją zatrzymanego ruchu obiektów. Przykładem może być twórczość Roberta Hodgina¹⁶, który w takich projektach jak *Murmuration* (2015), *Fish Tornado* (2014) czy *Magnetic Ink* (2010) konstruuje imponujące obrazy i animacje zsynchronizowanego ruchu nawet kilkudziesięciu tysięcy obiektów. Jego dynamika jest wykorzystywana także w systemach i instalacjach interaktywnych. Interesującą ilustracją tych praktyk jest stworzony przez zespół artystów i informatyków z Uniwersytetu w Calgary projekt *SwarmArt* (2007)¹⁷, w którym rejestrowany i przetwarzany w czasie rzeczywistym ruch odbiorców determinuje zachowania obiektów wirtualnego roju.

Automaty komórkowe

Automaty komórkowe (*cellular automata*) to – podobnie jak algorytmy stada – systemy emergentne o nielinernej dynamice, w których proste reguły i lokalne równoległe oddziaływania populacji obiektów mogą prowadzić do nieoczekiwanych działań i bardzo złożonych oraz zróżnicowanych form wizualnych. Twórcą idei automatu komórkowego jest John von Neumann (niemały udział miał w tym także Stanisław Ulam) – monumentalna postać XX-wiecznej nauki – któremu m.in. zawdzięczamy architekturę współczesnych komputerów. Pomysł automatu powstał pod koniec lat 40. w kontekście rozwijanej przez von Neumanna teorii samoreprodukcji¹⁸, która docelowo miała prowadzić do powstania ambitnego projektu maszyny replikującej własne cechy i budowę. Ogólny koncept, na którym bazują wszystkie mutacje automatów komórkowych, sprawdza się do trzech założeń: poszczególne i identyczne jednostki reprezentowane są za pomocą komórek tworzących dyskretną siatkę (najczęściej jest to macierz

¹⁶ Dokumentacja prac Roberta Hodgina dostępna online: <http://roberthodgin.com/portfolio/> [dostęp 21.05.2020].

¹⁷ Christian J. Jacob, Gerald Hushlak, Jeffrey E. Boyd, Paul Nuytten, *SwarmArt: Interactive art from swarm intelligence*, „Leonardo” 2007, 40 (3), s. 248–254.

¹⁸ John von Neumann, *The Theory of Self Replicating Automata*, Urbana and Chicago 1966.

dwuwymiarowa, ale możliwe są obliczenia na siatce o dowolnej ilości wymiarów); każdej komórce przypisany jest określony stan odzwierciedlony wartością numeryczną lub kolorem komórki (liczba stanów może być dowolna, ale skończona); wszystkie komórki zmieniają swój stan każdorazowo, w kolejnych przejściach (interwałach czasu, cyklach ewolucji), a reguły tych przejść zależą wyłącznie od stanu danej jednostki oraz stanu jej sąsiadów.

W zależności od ilości wymiarów siatki, rodzaju sąsiedztwa, liczby stanów oraz zbioru reguł ich zmiany automaty komórkowe mogą przybierać bardzo różne formy oraz wzorce zachowań, które Stephen Wolfram poddał analizie i typologizacji¹⁹. Bodaj najbardziej znanym automatem – szeroko wykorzystywanym zarówno przez artystów, jak i przez matematyków, biologów, socjologów, ekonomistów – jest stworzona w roku 1970 przez Johna Conwaya Gra w życie. Przestrzenią gry jest dwuwymiarowa plansza, na której każda komórka ma ośmiu sąsiadów (komórki przylegające do niej ścianami oraz rogami) i może znajdować się w jednym z dwóch stanów: jest żywa (włączona) lub martwa (wyłączona). Conway wyznaczył trzy proste reguły zmiany stanów jednostek:

1. Martwa komórka staje się żywą w kolejnym cyklu (rodzi się), jeśli ma dokładnie 3 żywych sąsiadów.
2. Żywa komórka umiera, jeśli liczba jej żywych sąsiadów jest mniejsza niż 2 (umiera z „samotności”) lub większa niż 3 (umiera w wyniku „zatłoczenia”).
3. Każda komórka, która posiada 2 lub 3 sąsiadów pozostaje żywą (jest ocalona)²⁰.

Potencjał kreatywnego wykorzystania Gry w życie wynika przede wszystkim z tego, że określone układy wyjściowe oferują możliwość – przynajmniej w pewnym zakresie – ukierunkowania aktywności systemu. Obok z jednej strony struktur niezmiennych, które pozostają stałe niezależnie od ilości przejść, a z drugiej strony losowych układów, które długo (a nawet w nieskończoność) nie osiągają stabilności, zaś ich chaotyczne zachowanie nie pozwala na rozpoznanie jakiegokolwiek wzoru, zidentyfikowano szereg interesujących

¹⁹ Stephen Wolfram podzielił automaty komórkowe na cztery klasy: 1) automaty niezmiennie (zbieżne), stabilne, homogeniczne, ewoluujące do momentu aż wszystkie komórki osiągną identyczny stan; 2) automaty okresowe, generujące periodycznie powtarzane wzory; 3) automaty chaotyczne, pozbawione uporządkowanych lub powtarzających się struktur zarówno na poziomie lokalnym, jak i globalnym; 4) automaty złożone/„żywe”, ujawniające interesujące i skomplikowane wzorce oraz długotrwałe zachowanie. Por. Stephen Wolfram, *Cellular Automata as Models of Complexity*, „Nature” 1984, no. 311, s. 419–424 oraz idem, *A New Kind of Science*, Champaign IL, 2002.

²⁰ Martin Gardner, *Mathematical Games – The fantastic combinations of John Conway’s new solitaire game „life”*, „Scientific American” 223, October 1970, s. 120–123.

konfiguracji, które na przykład: zmieniają się okresowo (oscylatory); poruszają się po planszy (glidery i statki); rytmicznie generują coraz to inne struktury (puffery i breedery). Aby zaznaczyć, jak szeroki jest zakres artystycznego zastosowania automatów komórkowych, warto wspomnieć o strategiach ich wykorzystania do tworzenia muzyki elektronicznej i sztuki dźwięku, co po raz pierwszy stało się udziałem Iannis Xenakisa, a obecnie jest przedmiotem interesujących dyskusji i eksperymentalnych projektów²¹ – np. *Cellular Synthesis* (2014) polskiego artysty Pawła Janickiego²².

Powyższa lista kanonicznych strategii generatywnych nie jest kompletna i z pewnością może być uzupełniona o inne mechanizmy, jak choćby: rozkład Perlina, algorytmy Circle Packing, systemy cząsteczkowe (*particle systems*) czy bardziej ogólne metodologie programowania, jak algorytmy genetyczne czy sieci neuronowe. Nie zmienia to faktu, że zbiór standardowych mechanizmów generatywnych nie jest obszerny i stanowi istotny punkt odniesienia dla bardzo wielu projektów.

W tym miejscu warto powrócić do pytania o status owych „problematycznych przyjaciół”. Wizualna atrakcyjność rozwiązań, do których prowadzą owe popularne procedury algorytmiczne, sprawia, iż trudno jest się oprzeć pokusie ich bezpośredniego zastosowania, o czym łatwo przekonać się, przeglądając cyfrowe repozytoria generatywnych prac, tworzonych przez środowisko szeroko ujętej demosceny (np. zbiory w serwisach openProcessing, Flickr, Behance, Pinterest, *etc.*). Jeśli nagrodą oferowaną przez te mechanizmy jest okazja szybkiego uzyskania efektownego formalnie artefaktu, to ceną, jaką trzeba ponieść, jest wyraźnie dostrzegalny ślad wykorzystanego algorytmu, powtarzalność pracy oraz świadomość tego, iż autorski wkład ograniczył się do uruchomienia gotowego oraz powszechnie dostępnego schematu, a tym samym jedynym, co komunikuje projekt, to właśnie ów schemat. Zapewne każdy artysta sztuki algorytmicznej doświadczył tego uczucia, a sama obecność typowych rozwiązań nie musi być argumentem na rzecz gdzieś indziej artykułowanego przekonania o niedojrzałości praktyk generatywnych (jako „spirografu kultury cyfrowej”). Przeciwnie, wiele wskazuje, iż obecnie znajdują się one w momencie, w którym kategoria standardu nabiera właściwego znaczenia, a rozwiązania standardowe

²¹ Dave Burraston, Ernest Edmonds, *Cellular Automata in Generative Electronic Music and Sonic Art: Historical and Technical Review*, „Digital Creativity” 2005, 16 (3), s. 165–185.

²² Dokumentacja projektu online: https://www.paweljanicki.jp/projects_cellular_synthesis_en.html [dostęp 6.08.2020].

odnajdują funkcje analogiczne do tych, jakie uzyskały w ramach innych, ugruntowanych praktyk kreatywnych.

Pierwsza, podstawowa funkcja standardowych algorytmów jest pochodną ich wartości edukacyjnej. Niemal każdy podręcznik projektowania generatywnego²³ rozpoczyna się od nauki rysowania geometrycznych kształtów w oparciu o funkcje trygonometryczne, następnie zademonstrowane zostają możliwości tworzenia skomplikowanych geometrii za sprawą rekurencji, a docelowo ukazany jest potencjał obiektowości i programowania systemu reguł na przykładzie automatów komórkowych, algorytmów stada czy systemów ewolucyjnych. Konwencjonalne rozwiązania algorytmiczne posiadają więc przede wszystkim pedagogiczny walor, zbliżony poniekąd do studiowanych pieczołowicie przez adeptów sztuki technik malarskich rozwiniętych przez poprzedników. Celem jest nauka programowania wizualnego, zrozumienie specyfiki tworzywa, poznanie fundamentalnych strategii kreatywnych, ich szczegółowych uwarunkowań, a przede wszystkim – rozpoznanie unikalności generatywnego tworzenia.

Po drugie, obecność wyraźnie eksponowanych, bazowych mechanizmów generatywnych sprzyja rozwojowi, a paradoksalnie także zróżnicowaniu praktyki kreatywnej rozumianej jako dynamiczny, kształtowany społecznie i kulturowo układ zrelacjonowanych zależności, wzajemnych odniesień oraz konwersacji. Taka prawidłowość niewątpliwie dostrzegalna jest w ramach praktyk designu czy szerzej przemysłów kreatywnych, gdzie podstawowa, warsztatowa, praktyczna wiedza sprowadzana jest do kolekcji wzorców projektowych, przybierających często – jak w przypadku słynnego i stworzonego pod kierownictwem Christophera Alexandra zbioru wzorców projektowania architektonicznego²⁴ – rozmiary niemal monumentalne. Wzorzec jest szczegółowym, skontekstualizowanym i powszechnie wykorzystywanym rozwiązaniem typowego problemu projektowego. Kodyfikacja wzorów projektowania spełnia podwójną rolę. Z jednej strony, ustanawia uśredniony poziom „dobrych praktyk” danej dziedziny, co ułatwia identyfikację jej podstawowych technik i metod, a tym samym szybki akces do grona praktyków. Przyznać trzeba, iż dla projektowania generatywnego „próg wejścia” jest ustawiony dość nisko – każdy algorytm

²³ Zob. Daniel Shiffman, *Learning processing. A beginner's guide to programming images, animation, and interaction*, Burlington, MA 2008; Casey Reas, Benjamin Fry, *Processing: a programming handbook for visual designers and artists*, Cambridge, MA 2007; Kostas Terzidis, *Algorithms for Visual Design Using the Processing Language*, Indianapolis 2009.

²⁴ Por. Christopher Alexander, *Język wzorców. Miasta, budynki, konstrukcja*, tłum. Aleksandra Kaczanowska, Karolina Maliszewska, Małgorzata Trzebiatowska, Gdańsk 2008.

jest programem gotowym do zastosowania, a za sprawą internetowych zasobów generatywnych kodów jest również programem dostępnym „na kliknięcie”. Jest on przy tym całkowicie transparentny, ponieważ jego zapis odsłania każdy aspekt podejmowanego procesu. Standaryzacja wzorców projektowania i będąca jej pochodną demokratyzacja praktyki tworzenia prowadzą do powtarzalności rozwiązań. Z drugiej jednak strony, ze względu na intensywność kreatywnego dialogu i społecznej wymiany kodyfikacji konwencji projektowych staje się równolegle motorem dywergencji praktyk. Powszechna dostępność typowych narzędzi, domyślnych strategii oraz reprezentatywnych przykładów ich zastosowania skłania wielu projektantów do poszukiwania rozwiązań oryginalnych, istotnie odróżniających się od „mainstreamowej”, zrutyinizowanej produkcji, która w ten sposób staje się bogatym i zmiennym rezerwuarem referencji oraz konwencji do przekroczenia.

Trzecia funkcja standardowych algorytmów generatywnych ujawnia się w wyniku przeniesienia owego społeczno-kulturowego mechanizmu różnicowania do pytania o ich kreatywną wartość. Idzie tu o status podobny do tego, jaki posiadają np. standardy muzyki jazzowej. Stanowią one ważny element repertuaru każdego muzyka jazzowego, ale także kontekst i impuls dla improwizacji, która nierzadko prowadzi do indywidualnych i twórczych poszukiwań. Rozwiązania standardowe stają się zatem przestrzenią i punktem odniesienia dla eksperymentowania będącego niemal domyślną strategią współdziałania artysty/projektanta z generatywnym systemem. Pobrany z sieci kod źródłowy jest narzędziem gotowym do użycia oraz – co najważniejsze – otwartym na dowolną transformację. Dlatego częstym scenariuszem konstruowania generatywnych artefaktów jest użycie standardowego algorytmu jako podstawowej artykulacji generatywnego gestu, a następnie eksploracja oczywistych i nieoczywistych możliwości jego rozwinięcia lub choćby – zmodyfikowania odpowiednich parametrów obiektów i funkcji w celu uzyskania pożądanego, oryginalnego i autorskiego rezultatu. Jak owocna może być taka metoda tworzenia, udowadniają przykłady, którymi opatrzone zostały omówione powyżej procedury algorytmiczne.

Warunkiem spełnienia przez standardowe mechanizmy generatywne zarysowanych powyżej funkcji jest pogłębiona i krytyczna refleksja. Krytyka algorytmów – wciąż stanowiąca wyzwanie dla praktyków i badaczy – jest gwarantem tego, iż mechanizmy generatywne nie będą postrzegane wyłącznie jako narzędzia o określonej strukturze formalnej, funkcjonalności i wizualnej produktywności, ale także jako tworzywo artefaktów kultury będących nośnikami znaczeń, obrazów, intertekstualnych korelacji, ocen i scenariuszy zaangażowania w społeczny dialog. Z drugiej strony, krytyka algorytmów nie może pozostawać jedynie na poziomie analizy estetycznych i społeczno-kulturowych efektów

zastosowania algorytmów. Takie podejście byłoby skazane na ograniczoną optykę, w której systemy generatywne traktowane byłyby jako – jak określili to Dorin i in. – „czarne skrzynki, których wewnętrzne operacje pozostają mgliste nawet dla posługujących się nimi artystów i projektantów”²⁵.

Bibliografia

- Alexander C., *Język wzorców. Miasta, budynki, konstrukcja*, tłum. A. Kaczanowska, K. Maliszewska, M. Trzebiatowska, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2008.
- Burraston D., Edmonds E., *Cellular Automata in Generative Electronic Music and Sonic Art: Historical and Technical Review*, „Digital Creativity” 2005, 16 (3).
- Dorin A., McCabe J., McCormack J., Monro G., Whitelaw M., *A framework for understanding generative art*, „Digital Creativity” 2012, vol. 23, no. 3–4.
- Draves S., Reckase E., *The Fractal Flames Algorithm* (2007), http://flam3.com/flame_draves.pdf [dostęp 17.04.2015].
- Gardner M., *Mathematical Games – The fantastic combinations of John Conway's new solitaire game „life”*, „Scientific American” 223, October 1970.
- Jacob C.J., Hushlak G., Boyd J.E., Nuytten P., *SwarmArt: Interactive art from swarm intelligence*, „Leonardo” 2007, 40 (3).
- Laposky B., *Oscillons: Electronic Abstractions*, „Leonardo” 1969, 2 (4).
- Lengyel I., Epstein I.R., *Modeling of Turing Structures in the Chlorite–Iodide–Malonic Acid–Starch Reaction System*, „Science” 1991, vol. 251, no. 4994.
- Mandelbrot B., *The Fractal Geometry of Nature*, W.H. Freeman, San Francisco 1982.
- McCabe J., *Cyclic Symmetric Multi-Scale Turing Patterns*, http://www.jonathanmccabe.com/Cyclic_Symmetric_Multi-Scale_Turing_Patterns.pdf [dostęp 6.08.2020].
- Neumann von J., *The Theory of Self Replicating Automata*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago 1966.
- Prusinkiewicz P., Lindenmayer A., *The Algorithmic Beauty of Plants (The Virtual Laboratory)*, Springer-Verlag, New York 1990.
- Reas C., Fry B., *Processing: a programming handbook for visual designers and artists*, The MIT Press, Cambridge, MA 2007.
- Reynolds C., *Flocks, herds and schools: A distributed behavioral model*, SIGGRAPH'87: Proceedings of the 14th annual conference on Computer

²⁵ Alan Dorin, Jonathan McCabe, Jon McCormack, Gordon Monro, Mitchell Whitelaw, *A framework for understanding generative art*, „Digital Creativity” 2012, vol. 23, no. 3–4, s. 241.

- graphics and interactive techniques (Association for Computing Machinery), 1987.
- Shiffman D., *Learning processing. A beginner's guide to programming images, animation, and interaction*, Morgan Kaufman, Burlington, MA 2008.
- Shiffman D., *The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing*, Selfpublished/CC, 2012.
- Terzidis K., *Algorithms for Visual Design Using the Processing Language*, Wiley, Indianapolis 2009.
- Thompson D.W., *On Growth and Form*, Cambridge University Press, Cambridge 1917.
- Turing A.M., *The Chemical Basis of Morphogenesis*, „Philosophical Transactions of the Royal Society of London”, Series B, Biological Sciences 1952, vol. 237.
- Turk G., *Generating Textures on Arbitrary Surfaces Using Reaction-Diffusion*, „Computer Graphics” 1991, vol. 25, no. 4.
- Watz M., *Algorithm Critique and Computational Aesthetics*, prezentacja na Eyeo Festival 2012, <https://vimeo.com/46903693> [dostęp 23.04.2017].
- Wolfram S., *Cellular Automata as Models of Complexity*, „Nature” 1984, no. 311.
- Wolfram S., *A New Kind of Science*, Wolfram Media, Champaign IL 2002.

Piotr Zawojski

NOWE MEDIA I SZTUKA NOWYCH MEDIÓW W EPOCE POSTCYFROWEJ

Dyskusja o nowych mediach ma bardzo długą historię. Można wręcz powiedzieć, że doświadczenia związane z tworzeniem i używaniem nowych mediów oraz refleksja nad nimi należą do starego (czy też tradycyjnego) dyskursu medioznawczego. Domenico Quaranta pisze efektownie, że „Sztuka Nowych Mediów przypomina mitologicznego Feniksa: wszyscy wiedzą, że istnieje, ale nikt nie wie, gdzie się znajduje”¹. Wytrawni badacze mediów, Alexander R. Galloway, Eugene Thacker i McKenzie Wark, być może znudzeni niekończącymi się sporami, dotyczącymi kwestii definiowania nowych mediów, prowokacyjnie proponują zatem, byśmy porzucili te rozmyślania.

Nie mówmy już dłużej o nowych mediach – jak byśmy wszystko o nich wiedzieli, tak jak o starych mediach. Zamiast tego spróbujmy myśleć o mediach i mediacji jak o *konceptualnych ideach*, które posiadają swoje własne prawa².

Sami autorzy być może nie dostrzegają, że niejako bezwiednie nawiązują do Marshalla McLuhana³, który swoją tetradą „praw mediów”, ujętą w formę pytań dotyczących skutków działania techniki i artefaktów medialnych, wienczył wieloletnie badania. Jednocześnie zakładał, że mają one zastosowanie do wszelkich ludzkich wytworów, co czyniło niejako z teorii mediów „naukę pierwszą” epoki zdominowanej przez elektroniczne środki komunikacji. Dziś rzecz jasna musimy dokonać korekty i zastąpić elektroniczne środki – cyfrowymi, ale sens tej myślowej konstrukcji pozostaje w mocy.

¹ Domenico Quaranta, *Beyond New Media Art*, Brescia 2013, s. 31.

² Alexander R. Galloway, Eugene Thacker, McKenzie Wark, *Excommunication. Three Inquiries in Media and Mediations*, Chicago, London 2014, s. 2.

³ Marshall McLuhan, *Prawa mediów*, [w:] idem, *Wybór tekstów*, tłum. Ewa Różańska, Jacek M. Stokłosa, red. Eric McLuhan, Frank Zingrone, Poznań 2001, s. 527–560.

Media i mediacja jako konceptualne idee wcale nie zwalniają nas z konieczności pytań o nowe media. Nie tylko dlatego, że stale pojawiają się nowe nowe media, ale także z tego powodu, iż stare (i nowe) nowe media w ostatnich kilku latach skutecznie tworzą podstawy dla ukonstytuowania się nowego etapu rozwoju środowiska mediów, który należy nazwać epoką postmediów. Mówiąc najkrócej – to zaawansowana forma powszechnej adaptacji i internalizacji mediów cyfrowych w dojrzałych i rozwiniętych strukturach społeczeństwa sieciowego, przy czym jego istota jest funkcją wykorzystania nowych mediów jako narzędzi komunikowania, ale i tworzenia technologicznej oraz konceptualnej bazy dla funkcjonowania cyberkultury.

Powiedzmy od razu, że wyrażany niejednokrotnie pogląd⁴, że podstawową dystynkcją między starymi a nowymi mediami jest kwestia przejścia od tradycyjnych form, opierających się na analogowym fundamencie ontologicznym, do cyfrowych (binarnych) form zapisu, czyli w pewnym sensie od materialności starych nośników (i mediów) do immaterialności wyrażanej w postaci algorytmicznych kodów, będących reprezentacjami numerycznymi – jest tylko wstępnym rozpoznaniem jednego z wielu aspektów różnicujących stare i nowe formacje medialne. Przypomnijmy, że chociaż w Manovichowskiej⁵ wykładni

⁴ Zob. jeden z wielu przykładów takich poglądów: Nicholas Gane, David Beer, *New Media. The Key Concepts*, Oxford, New York 2008, s. 6. Tytułowe „kluczowe pojęcia” prezentowane przez autorów tej interesującej publikacji to: sieć, informacja, interfejs, archiwum, interaktywność i symulacja. Przywołuję je, bowiem w dalszych częściach tekstu jeszcze niejednokrotnie będą pojawiać się tego typu zestawienia i typologie ujmujące specyfikę i szczególne własności nowych mediów. W pewnym sensie to owe „konceptualne idee” fundują bazową terminologię czy też pojęcia będące narzędziami myślowymi, bez których nie sposób w fortunny sposób opisywać świat nowych mediów, czyli epokę cyfrową. Rozpatrując ją przez pryzmat tych sześciu pojęć autorzy wprowadzają pewien porządek, jednocześnie jednak musimy mieć świadomość, że takie wybory są właściwie zawsze zawężeniem (być może koniecznym z metodologicznego punktu widzenia) pola obserwacji całości zjawisk w obszarze świata mediów.

⁵ Zob. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański, Warszawa 2006, s. 92. W interesującej książce *Deus ex machina*, poświęconej „nowym mediom jako projektowi poznawczemu” Rafał Maciąg pisze: „«Nowe media» oznaczają tutaj technologię, której podstawą jest maszyna stworzona według konceptu teoretycznego Alana Mathisona Turinga, opisanego przez niego w sławnym artykule z roku 1936 pt. *On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem*. Konstrukcyjne rozpracowanie tej maszyny zawiera raport Johna von Neumana z roku 1945 pt. *First Draft of a Report on the EDVAC*”. Rafał Maciąg, *Deus ex machina. Nowe media i ich projekt poznawczy*, Kraków 2012, s. 129.

nowych mediów reprezentacja numeryczna traktowana jest jako podstawowa i niezbędna cecha wszystkich obiektów nowomiedialnych zarówno tych od podstaw tworzonych za pośrednictwem cyfrowych narzędzi, jak i tych skonwertowanych ze źródeł analogowych i przybierających postać digitalną w „cyfrowej postprodukcji”, to jednak autor ten jednocześnie wielokrotnie pokazuje, jak np. kino – czy też raczej film (nie ten z epoki po przełomie digitalnym, ale film jako medium) – antycypuje wiele cech mediów cyfrowych. Czyż kadr filmowy, albo inaczej: tysiące defilujących kadrów nie mogą bowiem być traktowane jako rodzaj jednostek dyskretnych – analogicznie do kodu binarnego będącego fundamentem zapisu cyfrowego?

Wprowadzenie do wiedzy na temat mediów cyfrowych można zatem traktować jako fundament wiedzy o nowych mediach oraz sztuce nowych mediów wyrastającej z ducha technologicznej zmiany, jaka dokonuje się za sprawą ekspansji digitalności. Ta zaś określa brzegowe współczynniki charakteryzujące cyfrowo zapisywane informacje, czyli determinuje język komputerowy jako uniwersalny kod, który czyni z komputera metamedium. Ten metamedialny charakter komputera wyraża się w jego możliwości symulowania działania wszystkich innych mediów, dlatego też mówimy o hipermedialnych własnościach komputera jako aparatu metamedialnego. Tony Feldman lapidarnie, ale też trafnie wymienia pięć kluczowych cech cyfrowej informacji, które w sposób wyrazisty opisują szczególne cechy informacji cyfrowej: to manipulowalność (zdolność do nieskończonej liczby przekształceń), sieciowość (dane mogą być używane i wymieniane przez dużą liczbę użytkowników jednocześnie), gęstość (duże pakiety informacji można ułożyć w bardzo małej fizycznej przestrzeni), ściślność (to szczególna zdolność do kompresji danych), neutralność (zapis informacji ma wymiar absolutnie obiektywny)⁶.

Nowe media ufundowane na cyfrowych podstawach stają się narzędziami wykorzystywanymi przez artystów. Sztuka nowych mediów to fenomen rozwijający się od około pięćdziesięciu lat, ale dopiero od połowy lat 90. to określenie zaczyna być powszechnie używane, zaś wyznaczenie historycznych ram dla tego zjawiska jest już o wiele bardziej problematyczne. Wiąże się to z bardzo różnymi, czasami całkowicie sprzecznymi ze sobą ujęciami definicyjnymi zarówno nowych mediów, jak i sztuki nowych mediów. W szerokim ujęciu to wszystkie działania artystyczne, w których wykorzystuje się nowe technologie medialne (od razu pojawia się w tym momencie pytanie o kategorię „nowości”). Z jednej strony możemy zastosować jak najszerze kryteria i stosując perspektywę archeologii mediów wskazywać na pojawienie się mediów technicznych na początku dziewiętnastego stulecia (dagerotypia, fotografia), z drugiej

⁶ Tony Feldman, *Introduction to Digital Media*, London, New York 1997, s. 5–9.

– możemy zastosować bardziej zawężające spojrzenie, które utożsamia nowe media sztuki z mediami cyfrowymi, a gdzieś po środku jeszcze można umieścić szereg takich zjawisk, jak sztuka światła i sztuka kinetyczna czy też sztuka multimedialna lat 60.⁷ To rzecz jasna, tylko bardzo ogólne konteksty. Gdy mowa o sztuce nowych mediów, w odniesieniu do dnia dzisiejszego najczęściej pojawiają się takie jej rodzaje, jak sztuka cyfrowa, interaktywna, robotyczna, *net art*, animacje komputerowe, grafika komputerowa, *bio art*, sztuka generatywna, *software art*, sztuka wirtualna, muzyka digitalna – to tylko bardzo skromne, dosyć przypadkowe zestawienie w żaden sposób niepretendujące do miana systematycznego ujęcia. Tym bardziej, że kategorie stosowane do tworzenia typologii i podziałów najczęściej są płynne i niestałe, tak jak media niestałe i zmienne stanowią istotny fragment kontynentu sztuki nowych mediów.

Ryszard Kluszczyński dokonał bodaj najpełniejszego jak dotąd zestawienia „paradygmatycznych właściwości” nowych mediów w oparciu o liczne propozycje, które pojawiały się w przeszłości w tekstach wielu teoretyków (m.in. Lva Manovicha, Derricka de Kerckhove’a, Tony’ego Feldmana, Heide Hageböling, Nicholasa Gane’a i Davida Beera, Terry’ego Flewa). Lista ta nie powinna być stosowana w całości do konkretnego medium, które może być charakteryzowane przez kilka wybranych cech z całego zestawu. Jednocześnie służyć może za fundament dla definiowania sztuki nowych mediów i poszukiwania ich odrębności w konfrontacji ze sztuką współczesną, która mediami się posługuje jako koniecznymi środkami wyrazu i stanowi rodzaj całości, z której wyodrębniamy szczególnie rodzaj działań określanych mianem sztuki nowych mediów. Oto rozbudowane zestawienie dokonane przez Kluszczyńskiego:

Techniczny charakter, reprezentacja numeryczna, wirtualność, modularność, automatyzacja, wariacyjność, transkodowanie kulturowe, telekomunikacyjność, telematyczność, autonomiczność, cyfrowość, interaktywność, hipertekstualność, rozproszenie, wirtualność, informacyjność, sieciowość, nielinearność i orientacja przestrzenna, hipermedialność, nawigacyjność, strukturalne otwarcie, indywidualizacja doświadczenia, hybrydyczność, interfejs, symulacja, archiwum, kolektywna inteligencja, konwergencja, cyberprzestrzeń, partycypacja, komputerowa wszechobecność. Powinniśmy dodać jeszcze do nich, tytułem logicznego uzupeł-

⁷ Można i te ramy zakwestionować, co uczynili autorzy tomu zbiorowego, w którym nowe media rozpatrywane są przez pryzmat zmian technologicznych i społecznych, jakie dokonały się w latach 1740–1915, bowiem „okres ten ma kluczowe znaczenie dla tego, jak media elektroniczne i cyfrowe uzyskały takie znaczenie, jakie mają obecnie”. Zob. Geoffrey B. Pingree, Lisa Gitelman, *Introduction: What’s New About New Media*, [w:] *New Media, 1740–1915*, eds. Lisa Gitelman, Geoffrey B. Pingree, Cambridge MA, London 2003, s. XII.

nienia, bazę danych jako fundament cyfrowego archiwum oraz cybertekst jako dopełnienie zarówno tej ostatniej, jak i hipertekstu – wszystkie wspólnie stanowią one bowiem podstawowe formy organizacji informacji w kontekście nowych mediów⁸.

Wydaje się, że ta rozbudowana lista powinna być traktowana jako podstawowy punkt odniesienia dla definiowania nowych mediów.

Susan Morris⁹ przywołuje kilka zasadniczych kontekstów, w jakich może być rozpatrywana sztuka nowych mediów. Cytowany przez nią David Ross wskazuje na analogię z zoo, w którym znajdują się żywe zwierzęta. To być może metaforyczne ujęcie, bardziej funkcjonalne wydaje się porównanie z awangardowym ruchem Fluxus, który eksponował dzieła typu *time-based* zawierające element nieprzewidywalności. Możemy porównać sztukę nowych mediów do wideo jako medium ekranowego, również o charakterze *time-based*, ale jednocześnie różniącego się tym od dzieł nowomediálních, że jego natura wyraża się w skończoności¹⁰. Możemy wreszcie odwołać się do sztuki konceptualnej, w której zdecydowanie ważniejszy jest przekaz aniżeli forma dzieła. Możemy też wskazać na kilka podstawowych typów sztuki nowych mediów: *net art*, wirtualna rzeczywistość, robotyka i agenci (w odniesieniu do programowania komputerowego), sztuczne formy życia, sztuka cyfrowa. Podstawowe pojęcia charakteryzujące sztukę nowych mediów to: płynność, niematerialność, „żywołność”, zmienność, powtarzalność, łączność, interaktywność, obliczalność, przypadkowość. Różne typy działań nowomediálních najczęściej przybierają postać plurimediów, czyli są wynikiem integracji i kombinacji w jednym dziele więcej niż jednego medium.

Moment, w którym rozpatruję kwestie sztuki nowych mediów, wydaje się szczególny z powodu coraz silniejszych tendencji do opisywania obecnej fazy rozwoju współczesnej technokultury jako zjawiska eksponującego zagadnienia postmedialności¹¹. Moment przejścia od teorii mediów do teorii postmediów

⁸ Ryszard W. Kluszczyński, *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85, s. 198.

⁹ Susan Morris, *Museums & New Media Art. A Research Report Commissioned by The Rockefeller Foundation 2001*, http://www.cs.vu.nl/~eliens/archive/refs/Museums_and_New_Media_Art.pdf [dostęp 15.07.2015].

¹⁰ Dodajmy, że nie jest to przekonująca dyferencjacja w kontekście poetyki zapętleń i loopów wielu realizacji wideo.

¹¹ Terminu „postmedia” używam tutaj bez związku ze stosowaniem tego pojęcia w kontekście praktyk fotograficznych określanych mianem postmedializmu. Jednym z najbardziej znanych przedstawicieli tego nurtu w Polsce jest Stefan Wojnecki, który tak definiuje istotę tego zjawiska: „Fotografia postmedialna jest fotografią poza by-

wyznacza ramy mojej refleksji w tych rozważaniach, które w istocie dotyczą formowania się paradygmatu hybrydycznych postmediów jako kolejnej fazy rozwoju zarówno nowych mediów, jak i sztuki nowych mediów, które z natury swojej przybierają formy hybrydyczne. Czy zatem możemy mówić o sztuce nowych mediów w czasie przeszłym? Czy jest to zjawisko w pewnym sensie zamknięte, czy tylko dotknięte pewnym kryzysem związanym z trudnościami dotyczącymi samoidentyfikacji artystów oraz problemami krytyków i teoretyków starających się określić ramy rozpoznawania i klasyfikowania nowych zjawisk z obszaru sztuki technologicznej jako sztuki nowych mediów? Te pytania są istotne dla moich dalszych rozważań.

Choć posłużenie się formułą kryzysu, tak często wykorzystywaną w refleksji nie tylko dotyczącej współczesnej sztuki, może wydawać się zabiegiem problematycznym, to jednak oddaje nastroje pewnej części znawców tych zagadnień. Jednym z nich jest Geert Lovink, który w książce *Zero Comments* rozpoczyna swoje rozważania dotyczące „kryzysu sztuki nowych mediów” od przywołania opinii wyrażonej przez Andreasa Broeckmanna, dyrektora artystycznego berlińskiego transmediale w roku 2006, który stwierdził, iż „sztuka mediów już nie istnieje”¹². Kiedy wspominam tamtą edycję transmediale, to mogę tylko przywołać własne wrażenia sprzed prawie dziesięciu lat:

Bywanie na europejskich festiwalach poświęconych sztuce nowych mediów, i szerzej zjawiskom cyberkultury, wiąże się często z doświadczeniami ambiwalentnymi. Oto bowiem będąc na jednej z najważniejszych tego typu imprez po raz kolejny odczuwam brak zjawisk wyjątkowych, nowatorskich, takich, które w momencie kontaktu z nimi zapisują się nie tylko w krótkotrwałej pamięci, ale pozostawiają trwałe ślady, osadzają się głębiej, dają poczucie obcowania ze zjawiskami wykraczającymi poza jednorazowość danej ekspozycji, takimi, które będą żyły dłużej aniżeli pamięć o nich w pofestiwalowych relacjach i notach biograficznych

ciem medium. Nie funkcjonuje więc jako środek przekazu, nie służy do przekazywania obrazu świata. Fotografia uwolniona od tej tradycyjnej roli zwraca się ku sobie, doświadcza własnych problemów. Nie chodzi o cechy medialne, właściwe dla fotografii konwencjonalnej. Fotografia postmedialna ujawnia swoje własne cechy pozamedialne poprzez siebie samą”. Stefan Wojnecki, *Fotografia postmedialna*, http://www.galeriaff.infocentrum.com/2002/wojnec/sw_p.html [dostęp 15.07.2015]. Dodajmy, że Wojnecki, podkreślając znaczenie uwalniania się fotografii od tradycyjnie jej przypisanej funkcji „środka przekazu” i eksponowaniu problemów fotografii jako medium obrazowania świata, wpisuje się w ten nurt, który traktuje fotografię także jako medium eksplorujące swoją własną naturę.

¹² Armin Medosch, *Good Bye Reality! How Media Art Died But Nobody Noticed*, <http://www.mazine.ws/node/230> [dostęp 16.07.2015].

ich twórców [...]. Niestety tych wrażeń brakuje, pogłębia się raczej wrażenie impasu, powtarzalności, swego rodzaju „poprawności technologicznej” i braku odkrywczości zarazem¹³.

Prześledźmy zatem tok rozumowania Lovinka prezentującego diagnozę, którą stawia „z bólem serca”. Jest ona oparta na tezie konstatującej zanikanie sztuki nowych mediów, które autor opisuje jako „prześciową, hybrydyczną formę sztuki, multidyscyplinarną chmurę mikro-praktyk”¹⁴. Jej początków można upatrywać w końcu lat 80. kojarzonym m.in. z rozwojem komputerów osobistych, sztuką postindustrialną, aktywizmem społecznym. Generalnie związana ona była z kulturą wizualną jako dominującym obszarem, w którym poszukiwano nowych form artystycznego wyrazu i nowych standardów wykorzystania powstających nowych technologii w celu kształtowania nieznanych wcześniej form ekspresji artystycznej. „Dzieła sztuki nowych mediów są formami, które poszukują formy” – pisze Lovink¹⁵. Po krótkim okresie ich ekspansji dostrzec można jednak cztery zasadnicze przejawy stagnacji wyrażającej się w: eksplorowaniu technologii dla niej samej, wkraczaniu sztuki nowych mediów w obręb istniejących już i zinstytucjonalizowanych form praktyk artystycznych, odchodzeniu wielu młodych twórców do sektora komercyjnego (projektowanie gier komputerowych, profesjonalne studia animacji, zawody związane z programowaniem) i wreszcie przechodzenie artystów do sektora kreatywnego (Creative Industries – CI), czyli do tej części rynku, która związana jest z działalnością gospodarczą powiązaną z kulturą i technologią, łączącą aktywność artystyczną z przedsiębiorczością.

Początek nowego stulecia to dynamiczny rozwój kultury opartej na technologiach cyfrowych (cyberkultury), jednocześnie jednak dokonuje się zauważalny spadek jakości i dynamiki rozwoju sztuki nowych mediów. Pojawiają się też oznaki swego rodzaju zagubienia i problematycznych transformacji kryteriów opisu oraz klasyfikacji konkretnych zjawisk z obszaru sztuki nowych mediów, czego wyrazem może być dyskusja wokół zmieniających się kryteriów definiowania sztuki interaktywnej – jednego z kluczowych zjawisk sztuki nowomomediałnej w latach 90.¹⁶ Innym zjawiskiem jest „scjentyzacja sztuki”,

¹³ Piotr Zawojcki, *Transmedialny szum pofestiwalowy*, „artPapier” 2006, nr 7, <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=9&artykul=195> [dostęp 16.07.2015].

¹⁴ Geert Lovink, *Zero Comments. Blogging and Critical Internet Culture*, London, New York 2007, s. 41.

¹⁵ *Ibidem*, s. 44.

¹⁶ Pisałem o tym w innym miejscu. Zob. Piotr Zawojcki, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010. Zob. też: Erkki Huhtamo, *Trouble at the In-*

która z jednej strony stanowi o integracji różnych środowisk (twórców, naukowców, badaczy, filozofów, *etc.*), z drugiej zaś pokazuje, że po latach doświadczeń i eksperymentów dziś widać wyraźnie, że artyści tak naprawdę niewiele mają do zaoferowania naukowcom. Okazuje się też, że stary dwubiegunowy podział („dwie kultury”) na teoretyków i praktyków wcale się nie skończył. Pisał o tym z perspektywy projektanta gier, ale też ich teoretyka, Chris Crawford, podkreślając, że drogi programistów i artystów bardzo często się rozchodzą, jeszcze bardziej zaś rozchodzą się drogi teoretyków i projektantów konkretnych rozwiązań wykorzystywanych w grach¹⁷. To tylko jeden z możliwych przykładów na nieustającą żywotność problemu „dwóch kultur”.

Pisząc o przejściowości sztuki nowych mediów, a jednocześnie jej hybrydyczności, należałoby wyznaczyć ramy bądź granice owego przejścia. Najprostszy schemat wyglądałby następująco: sztuka mediów – sztuka nowych mediów – sztuka postmediów. Teoria mediów i sztuki mediów w najszerszym ujęciu obejmuje właściwie wszystkie obszary działań artystycznych, także tych tradycyjnych, bowiem każdy rodzaj sztuki posługuje się jakimś medialnym wehikułem, a także nośnikiem, w którym materializują się konceptualne idee komunikowane przez artystów. Dematerializacja artefaktu czy też skrajna redukcja przedmiotowego kształtu dzieła nie odrzuca medium jako środka wyrazu – tak jak w minimalizmie może go radykalnie uprościć i ograniczyć, nie znaczy to jednak, że odrzuca ideę medium. Sztuka konceptualna (pojęciowa, postprzedmiotowa, zdematerializowana), proklamując wyższość idei/konceptu nad przedmiotem/artefaktem, także nie neguje medium, choć dezawuuje rzemiosło artystyczne i pragnie sprowadzić sztukę do czystych idei, wyrażanych jednakowoż za pomocą słowa jako medium. *Concept Art* Henry’ego Flynta (1961), *Conceptual Art* Sola LeWitta (1969), powstanie grupy Art & Language (1969), wreszcie *Art After Philosophy* Josepha Kosutha (1969) to początek drogi, która w przyszłości doprowadzi do idei immateriałów Jeana-François’a Lyotarda oraz sztuki wirtualnej¹⁸.

terface 2.0. *On the Identity Crisis of Interactive Art*, <http://www.neme.org/591/trouble-at-the-interface-2> [dostęp 16.07.2015].

¹⁷ Zob. Chris Crawford, *The Art of Interactive Design. Euphonius and Illuminating Guide to Building Successful Software*, San Francisco 2003, s. 331–337.

¹⁸ Na temat sztuki konceptualnej zob. Daniel Marzona, Uta Grosenick (eds.), *Conceptual Art*, Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo 2005. Na temat znaczenia wystawy przygotowanej przez Lyotarda zob. Yuk Hui, Andreas Broeckman (eds.), *30 Years after „Les Immatériaux”: Art, Science, and Theory*, Lüneburg 2015. Sztukę wirtualną w systematyczny sposób prezentuje Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge MA, London 2003.

Rozumienie teorii mediów zaprezentowane przez Arjena Muldera może być przykładem na to, jak uprawiano refleksję teoretyczną przed okresem, w którym dominującym problemem staje się kwestia postmediów zasadniczo zmieniających sytuację w polu teorii mediów i sztuki nowych mediów. Jest to tradycyjne ujęcie historii myśli teoretycznej, którą można byłoby wywodzić z fundamentów zbudowanych przez Marshalla McLuhana, uzupełnionych przez kontekst informacyjny i komunikacyjny związany z tradycją Claude'a E. Shannona oraz Gregory'ego Batesona, a także filozofią form symbolicznych zapoczątkowaną przez Ernsta Cassirera, a rozwijaną przez Susanne Langer. W duchu McLuhanowskim Mulder definiuje medium jako „technologiczne albo sztuczne przedłużenie zdolności ciała”¹⁹ nie tylko w wymiarze zmysłowym, ale również czysto fizycznym. Jednocześnie także u niego pojawia się refleksja dotycząca końca monomediów i hybrydyzacji medialnej, w której nie chodzi już tylko o remediację starego w nowe, ale o hybrydyczne połączenie starego z nowym w celu uzyskania czegoś, co dotąd nie istniało w takim kształcie, który jest świadomym efektem zabiegów hybrydyzacyjnych. Mulder zdaje sobie jednak sprawę, że jego praca stanowi rodzaj zamknięcia pewnego okresu refleksji nad mediami i dosłownie, w ostatnim akapicie książki, stwierdza, że w sytuacji, w której wszystkie media poddawane są remediacji za sprawą komputera, a ściślej rzecz biorąc software'u, teoria mediów, zwłaszcza zaś teoria nowych mediów, musi zmierzać w kierunku teorii software'u. „Językiem nowych mediów” bowiem nie jest język naturalny używany w komunikacji werbalnej, ale formalny język wykorzystujący kodowanie binarne. Dlatego teoretyczną wykładnią epoki postmediów powinna stać się teoria software'u jako rodzaj „nauki pierwszej” w obszarze refleksji teoretycznomedialnej.

Wzajemne relacje świata sztuki i świata sztuki nowych mediów są skomplikowane. Ten pierwszy wcale nie jest tak otwarty na działania artystów nowych mediów, jak mogłoby się wydawać po obserwacji tego, jak nowe media przenikają do innych sfer życia w czasach dominacji cyfrowości. Christiane Paul, znana kuratorka i autorka licznych publikacji poświęconych sztuce digitalnej²⁰ twierdzi, że rozpatrywanie zagadnień sztuki nowych mediów powinno

¹⁹ Arjen Mulder, *Understanding Media Theory*, Rotterdam 2004, s. 15. Innym przykładem tradycyjnego i niezmiennie zawężonego (reprezentatywnego jednak dla pewnej tradycji badawczej) spojrzenia na teorię mediów może być książka Dana Laugheya, w której definiuje ją jako „sposób systematycznego myślenia o znaczeniu komunikacji”. Dan Laughey, *Key Themes in Media Theory*, New York 2007, s. 4.

²⁰ Christiane Paul, *Digital Art*, London, New York 2003; Christiane Paul (ed.), *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial Models for Digital Art*, Berkeley 2008; Christiane Paul (ed.), *A Companion to Digital Art*, Hoboken 2016.

dokonywać się za pomocą tych samych kryteriów, które stosujemy do sztuki tradycyjnej. Podaje przy tym przykład Lwa Manovicha analizującego obrazy 3D poprzez odwołanie do perspektywy i kreowania przestrzeni w malarstwie. Kwestia kryteriów wykorzystywanych w ramach estetyki digitalnej i potrzeba odniesień do tradycyjnej estetyki odwołuje się do problemów teoretycznych ujęć sztuki nowych mediów w dyskursie dotyczącym sztuki współczesnej. Sprawą fundamentalną jest jednak fakt, iż sztuka nowych mediów przez środowisko krytyków sztuki oraz wielu instytucji jest traktowana jako świat sam w sobie, niekompatybilny z *art world*. Mówi Paul:

Sztuka nowych mediów podejmuje wiele tych samych tematów i zagadnień, które dyskutowane były w sztuce od wieków. Przywołajmy choćby kilka: budowanie tożsamości, reprezentacja, abstrakcja, realizm, etc. Wszystkie te kwestie są dyskutowane w mediach cyfrowych tak jak w innych rodzajach sztuki, to jest zdecydowanie kontynuowanie dialogu. Nie sądzę, by teoretycy i praktycy nowych mediów byli szczególnie winni temu, że nie tworzy się mostów, ale dostrzegam przeszkodę, kiedy pojawia się konieczność włączenia takich rozważań w obręb dyskursu poświęconego współczesnej sztuce²¹.

Wniosek jest prosty: należy pisać jedną historię sztuki, w której nie dochodzi do dualnego rozpadu na świat sztuki i świat sztuki nowych mediów, bowiem „jeśli media cyfrowe nie będą rozpatrywane w relacji do bardziej tradycyjnych form sztuki – będziemy tworzyć dwie różne historie sztuki”²².

Przekonanie o konieczności nie tylko teoretycznego proklamowania, ale i praktycznego zacieśniania związków pomiędzy sztuką nowych mediów i szeroko rozumianym *art world* wcale nie musi być traktowane jako oczywistość czy też konieczność, co może się łączyć z problematycznością stosowania samego pojęcia „sztuka nowych mediów”. Domenico Quaranta uważa, że używanie tego określenia pogłębia tylko swego rodzaju alienację tego rodzaju twórczości ze świata sztuki pojmowanej jako pewna całość. Jego książka zatytułowana jest wszakże *Beyond New Media Art*²³, traktuje zaś w istocie o różnych przekroczeniach i wyjściu poza paradygmat sztuki nowych mediów w kierunku sztuki postmedialnej. Jednocześnie ważnym i eksponowanym wątkiem jego rozważań

²¹ Annet Dekker, *A Changing Aesthetics, Or How To Define and Reflect on Digital Aesthetics. An Interview with Christiane Paul, [w:] Speculative Scenarios. Or What Will Happen to Digital Art in the (Near) Future*, ed. Annet Dekker, Eindhoven 2013, s. 19.

²² *Ibidem*, s. 20.

²³ D. Quaranta, *op. cit.*

jest opozycja, którą za Lvem Manovichem²⁴ określa mianem „łądu Duchampa” i „łądu Turinga”. Ten pierwszy to świat galerii, muzeów, prestiżowych magazynów, zorientowany na treść. Staje się metaforą ludzkiej kondycji, jest „złożony”, tzn. wymaga rozumienia skomplikowanych kodów kulturowych, jest też auto-referencyjny, ironiczny, postmodernistyczny. To po prostu świat sztuki współczesnej. „Łąd Turinga” to obszar zorientowany technologicznie, wyczulony na eksperyment, bliższy przemysłowi komputerowemu i oddalony od rynku sztuki – oto obszar sztuki nowych mediów, który nigdy nie stanie się integralną częścią całego rynku sztuki. Konwergencja tych dwóch światów nie nastąpi, tak przynajmniej sądził w roku 1997 Manovich. Quaranta zdecydowanie łagodzi takie podejście do owych dwóch światów, choć zasadniczo utrzymuje wyraźny podział na obszar sztuki współczesnej i sztuki nowych mediów, rozpatrując je w kolejnych częściach swojej książki jako fenomeny osobne, przy okazji chyba identyfikując się z przekonaniem wyrażonym przez Edwarda A. Shankena²⁵, że sztuka nowych mediów nigdy nie została zaakceptowana przez świat sztuki współczesnej, bowiem ta generalnie odrzuca modele wyjaśniające jej funkcjonowanie, które odwołują się do relacji pomiędzy sztuką, nauką i technologią.

Quaranta twierdzi, że samo używanie pojęcia „sztuka nowych mediów” jest obecnie wątpliwe, w czym przypomina sytuację sztuki wideo przedstawioną przez Davida Rossa – pierwszego kuratora zatrudnionego w muzeum (Everson Museum of Art w Nowym Jorku) w roku 1971. Ross w roku 2005 pisał:

Video art obecnie nie istnieje. To jest tymczasowa – prosta i wygodna kategoria. Ujmując inaczej problem – *video art* nie jest ruchem albo etykietą jakiejś wspólnej estetyki. To po prostu zestaw narzędzi zdolnych do wytwarzania niezwykłych dzieł sztuki²⁶.

Quaranta słusznie zwraca uwagę na to, że szczególne podkreślanie aspektu technologicznego i narzędziowego (nowe media jako nowe narzędzia) może spychać artystów i ich sztukę do swego rodzaju getta, które sami sobie tworzą, a postrzegane ono jest jako obszar zarezerwowany dla zdeterminowanych technologicznie twórców borykających się wyłącznie z materiałowymi komponentami dzieł, nie zaś z ich konceptualną i ideową zawartością. Mimo wszystko on sam skłania się do tezy, że używanie tego pojęcia jest wysoce problematyczne,

²⁴ Zob. Lev Manovich, *The Death of Computer Art*, <http://rhizome.org/discuss/view/28877> [dostęp 16.07.2015].

²⁵ Edward A. Shanken, *Historicizing Art And Technology: Forging a Method and Firing a Canon*, [w:] *MediaArtHistories*, ed. Oliver Grau, Cambridge MA, London 2007, s. 44–70.

²⁶ Cyt. za: D. Quaranta, *op. cit.*, s. 32.

tak jak tendencja do naturalnej integracji sztuki mediów ze światem sztuki współczesnej.

Jego własna próba zdefiniowania sztuki nowych mediów dotyczy zatem tego zjawiska jako „świata samego w sobie”; podkreśla się przy tym, że jest to świat niezależny zarówno od współczesnej sztuki, jak i od *art world*. Nie należy eksponować kwestii technologii czy też skupiać się na nich, bowiem o wiele bardziej istotny jest aspekt socjologiczny – to, jak sytuujemy działania artystów w przestrzeni społecznej, w siatce odniesień do kulturowych wyznaczników współczesności.

Określenie sztuka nowych mediów – tak jak inne, które je poprzedzały, jak i te, które wcześniej czy później pojawiają się po nim – nie oznacza sztuki posługującej się technologiami cyfrowymi jako mediami sztuki; nie jest to gatunek artystyczny ani kategoria estetyczna; nie opisuje ruchu, nie jest awangardą. To, do czego odnosi się to określenie, to sztuka, która jest tworzona, dyskutowana, poddawana krytyce i postrzegana w specyficznym „świecie sztuki”, który będziemy nazywać „światem sztuki nowych mediów”²⁷.

Mamy zatem dwa światy, pomiędzy którymi funkcjonują artyści muszący nieustannie legitymizować swoją obecność zarówno w jednym, jak i w drugim, przy czym świat współczesnej sztuki nie jest specjalnie zainteresowany sztuką nowych mediów, traktując ją jako zjawisko marginalne. Podzielam, przynajmniej do pewnego stopnia, pogląd, że relacje pomiędzy tymi dwoma światami wymagają ponownego przemyślenia, nie wydaje mi się jednocześnie, by sytuacja wyglądała tak dramatycznie, jak przedstawia ją Domenico Quaranta. Nie ulega wszak wątpliwości, że jeśli chodzi o refleksję na temat globalnie pojętej sztuki najnowszej, wykształciły się swego rodzaju specjalizacje, które w pewien sposób potwierdzają ów dychotomiczny podział. Piszący o zjawiskach z obszaru (sztuki) nowych mediów stanowią rodzaj zamkniętego środowiska, może nie sekty, ale pewnej sekcji w ramach współczesnej krytyki (i teorii) sztuki. I o ile specjalizacje zawodowe są czymś naturalnym także w środowisku osób profesjonalnie zajmujących się jakąś dyscypliną wiedzy, to wydaje się, że kontakty i wymiana myśli pomiędzy, na przykład, znawcami, krytykami czy historykami szeroko rozumianych sztuk plastycznych i chociażby filmoznawcami wydaje się czymś bardziej naturalnym, aniżeli kontakty ze specjalistami „od nowych mediów”. O ile bowiem procesy hybrydyzacji dokonują się w obszarze nowych mediów, to do takich konwergencyjnych praktyk zbliżających świat mainstreamu krytycznego i świat marginesu krytycznego, jaki tworzą piszący o nowych mediach, nie dochodzi. Należałoby raczej mówić o pogłębiającej się dywergencji, czyli różnicowaniu polegającym

²⁷ *Ibidem*, s. 35.

na wyraźnym rozdzielaniu pól aktywności wynikającej z całkowicie odmiennych przedmiotów zainteresowania.

Początki sztuki nowych mediów dotychczas rozmaicie były wyznaczane. Zgadzam się z poglądem Ryszarda Kluszczyńskiego, że jej genezy należałoby upatrywać w sztuce cybernetycznej, zwłaszcza zaś w działaniach Nicolasa Schöffera od połowy lat 50. ubiegłego stulecia. Akceptuję też formułę „sztuki nowych mediów”, której używa autor i choć w tym miejscu ja sam nie dokonuję zamiany liczby pojedynczej na liczbę mnogą, to podzielam pogląd, że złożoność tego obszaru zjawisk domaga się takiego przesunięcia językowego²⁸. Przypomnijmy, że wspomniany już Lev Manovich po opublikowaniu *Języka nowych mediów* przyznawał, że z perspektywy czasu uznaje, iż ten tytuł, niejako zaadaptowany z tradycji filmoznawczej, w której „język filmu” był wielokrotnie używany, należałoby zmienić na „języki nowych mediów”, bowiem owa filmoznawcza analogia nie oddaje w pełni złożoności i różnorodności form wypowiedzi artystów nowych mediów.

Sztuka cybernetyczna mocno zakorzeniona w sztuce kinetycznej zapoczątkowuje nurt sztuki nowomediowej będącej historycznie pierwszym fenomenem sztuki technologicznej. Rzecz jasna sztuka zawsze posługiwała się rozmaitymi technologiami służącymi kreacji artystycznej, teraz jednak nie chodzi już o bardzo szerokie rozumienie technologii jako zbioru określonych technik i metod realizacji jakiegoś wytworu, ale o ścisłe jej połączenie z technologiami medialnymi. Wewnętrzne zróżnicowanie i historycznie ukształtowane tendencje oraz rodzaje sztuki nowych mediów budzić mogą pytania o zasadność klasyfikacyjną tak różnych fenomenów w ramach jednego paradygmatu artystycznego. Każda z takich typologii obarczona jest zapewne grzechem niekompletności, bowiem nieustannie pojawiają się nowe technologie aplikowane przez artystów w obręb sztuki, jednocześnie może też wydawać się ujęciem zbyt szerokim, rozmywającym istotę rzeczy. Stephen Wilson²⁹, rozpatrując wzajemne relacje sztuki, nauki i technologii, wymienia ponad 80 wybranych technologii stosowanych przez artystów tylko w kontekście sztuki technologicznej (czy też technosztuki). Oczywiście nie chodzi o to, by uznać, że wykorzystanie konkretnej (nowej) technologii projektuje każdorazowo powstanie nowego rodzaju sztuki, ale o uzmysłowienie sobie ogromnej różnorodności i wielości strategii artystycznych konstytuujących paradygmat sztuk nowomediowych.

²⁸ Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Między autonomią a hybrydycznością. Wprowadzenie do sztuki nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2013, nr 82, s. 161. Zob. też idem, *Paradygmat...*

²⁹ Por. Stephen Wilson, *Information Arts. Intersection of Art, Science and Technology*, Cambridge MA, London 2002.

Ryszard Kluszczyński prezentuje w porządku linearnym kolejne „sztuki nowych mediów”, zaznaczając przy tym, że najlepszą formą ich wizualizacji byłaby „chmura nazw”. Zapewne najbardziej właściwym sposobem prezentacji sztuk nowych mediów byłoby zwizualizowanie ich w postaci graficznego przedstawienia przypominającego słynną *Intermedia Chart* Dicka Higginsa, czyli „dynamiczny socjogram” pokazujący „koncentryczne i zachodzące na siebie okręgi, które wydają się rozszerzać i kurczyć w stosunku do pojęcia «intermedialnych» ram je obejmujących”³⁰. Oto lista sporządzona przez Kluszczyńskiego:

sztuka cybernetyczna, sztuka wideosyntezy, Art & Technology, sztuka oscylograficzna, sztuka elektroniczna, sztuka holograficzna, sztuka telekomunikacyjna, sztuka cyfrowego wideo, sztuka laserowa, sztuka komputerowa, CD-ROM i DVD-ROM Art, animacja komputerowa, sztuka interaktywna, sztuka wirtualna, sztuka interaktywnej instalacji, sztuka cyfrowego environmentu, sztuka rzeczywistości poszerzonej, CAVE Art, sztuka generatywna, sztuka ewolucyjna, sztuka robotyczna, ADCII Art, sztuka gier wideo, sztuka mobilnych mediów, sztuka bio-cybernetyczna, sztuka mediów lokacyjnych, net art, WWW Art, software art, sztuka bio-robotyczna, sztuka mediów taktycznych³¹.

Od razu mogą odezwać się głosy upominające się o takie choćby pojęcia jak: *bio art*, sztuka transgeniczna, sztuka genetyczna, *Second Life art*, *machinima*, *sound (sonic, audio) art*, *digital music*, *mapping*, poezja cybernetyczna, holopoezja, fikcja hipertekstowa, sztuka telematyczna, film interaktywny, *live cinema*, sztuka hybrydyczna, *etc.* Listę można byłoby z powodzeniem kontynuować, nie chodzi jednak o próbę jej zamknięcia czy poszerzania w nieskończoność.

Krzyżowanie się dwóch zasadniczych tendencji – sztuki mediów i technosztuki (w tym miejscu możemy potraktować to określenie nie jako szczególny przypadek sztuki nowych mediów, ale generalną tendencję, synonim nurtu Art & Technology) funduje najogólniejsze podstawy krystalizowania się sztuki nowomiedialnej, wcześniej określanej także mianem sztuki multimediiów, sztuki cyfrowej czy też sztuki komputerowej. Mark Tribe i Reena Jana momentu zdecydowanej autoidentyfikacji i wyodrębnienia upatrują w pojawieniu się net artu, czyli w połowie lat 90. ubiegłego stulecia. Jak piszą, „*Net art* odgrywa kluczową rolę w kształtowaniu się ruchu sztuki nowych mediów, co nie oznacza, że to jedyny rodzaj nowomiedialnych praktyk artystycznych”³². Jednocześnie w ich książce, która prezentuje 37 projektów, zdecydowaną większość stanowią dzieła

³⁰ Dick Higgins, *Intermedia*, „Leonardo” 2001, vol. 34, no. 1, s. 50.

³¹ R.W. Kluszczyński, *Paradygmat...*, s. 200.

³² Mark Tribe, Reena Jana, *New Media Art*, Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo 2006, s. 12.

w różny sposób związane ze środowiskiem sieci. Mamy tutaj bardzo obszerną reprezentację różnych form net artu, wizualizacji danych w sieci, ASCII Artu, hakytywizmu, gier sieciowych, teleobecności, hipertekstu, prac algorytmicznych, projektów *open source*, software artu, *artificial life*, co stanowi wyraźne potwierdzenie ich przekonania o szczególnym znaczeniu Internetu w kształtowaniu się sztuki nowych mediów. Jednocześnie prowokuje to do polemicznego stanowiska. Wydaje się bowiem, że jest to wybór, który nie oddaje szerokiej perspektywy i różnorodności świata nowych mediów, nawet jeśli niektórzy z autorów omawianych prac realizowali i realizują różnorodne projekty, nie skupiając swojej uwagi wyłącznie na internecie jako medium i przestrzeni wystawienniczej jednocześnie.

Sam tytuł wstępu do tej publikacji podkreśla fakt, że oto nastał czas „sztuki w epoce dystrybucji cyfrowej”, co podkreśla znaczenie dominującego dziś środka komunikacji i dyseminacji dzieł sztuki, jakim stał się Internet. Wypada się zgodzić z autorami, że sztuka nowych mediów to niejednorodny „ruch artystyczny”, który czerpie z różnych źródeł – od dadaizmu, pop artu, sztuki konceptualnej, po sztukę wideo. Jednocześnie silne przekonanie, że wyłania się on dopiero pod koniec dwudziestego stulecia (co wynika z podkreślania dominującej roli sztuki związanej z Internetem) jest optyką dyskusyjną. Od początku lat 90. zauważyć możemy nasilające się próby opisu, klasyfikacji, budowania typologicznych rozróżnień – mówiąc krótko, intensywnie rozwijają się krytyczne studia nad zjawiskami, które powstały o wiele wcześniej. Termin sztuka nowych mediów wchodzi do słownika krytyki artystycznej, i choć sama sztuka nowomediálna zostaje dostrzeżona przez świat sztuki, czego dowodem staje się obecność net artu podczas odbywających się w roku 1997 *documenta X* w Kassel, to jednak jej status, jako ważnego elementu współczesnej sceny artystycznej, wcale nie jest powszechnie akceptowany.

By się o tym przekonać, wystarczy regularnie śledzić najważniejsze przeglądy sztuki współczesnej, takie jak weneckie Biennale czy właśnie *documenta*. Jeśli uznamy, że stanowią one reprezentatywne manifestacje tego, co w art worldzie obecnie dominuje, to sztuka nowych mediów od lat, a właściwie od zawsze, w tych wydarzeniach obecna jest marginalnie. Warto o tym pamiętać, kiedy odwiedzamy *Ars Electronica* (Linz), *transmediale* (Berlin) czy *WRO* (Wrocław), gdzie możemy obcować przede wszystkim z dziełami artystów nowych mediów.

To jednak szczególna perspektywa, nieznaająca szerszego potwierdzenia w globalnie postrzeganym świecie sztuki najnowszej, nie tylko tej, dla której najnowsze technologie stanowią naturalne źródło i podstawę jej tworzenia. W prezentacjach sztuki współczesnej bowiem nowomediálne realizacje obecne są rzadko. Zapewne zbyt rzadko, co wynika przede wszystkim z logiki

działania dominujących kuratorów i krytyków mających decydujący wpływ na rynek sztuki. Ci zaś – najczęściej – ciągle traktują sztukę nowych mediów jako swego rodzaju niszę, by nie powiedzieć getto, niezbyt interesujące szersze grono odbiorców sztuki współczesnej.

Bibliografia

- Crowford C., *The Art of Interactive Design. Euphonius and Illuminating Guide to Building Successful Software*, No Starch Press, San Francisco 2003.
- Dekker A., *A Changing Aesthetics, Or How To Define and Reflect on Digital Aesthetics. An Interview with Christiane Paul*, [w:] *Speculative Scenarios. Or What Will Happen to Digital Art in the (Near) Future*, ed. A. Dekker, Baltan Laboratories, Eindhoven 2013.
- Feldman T., *Introduction to Digital Media*, Routledge, London, New York 1997.
- Galloway A.R., Thacker E., Wark M., *Excommunication. Three Inquiries in Media and Mediations*, The University of Chicago Press, Chicago, London 2014.
- Gane N., Beer D., *New Media. The Key Concepts*, Berg Publishers, Oxford, New York 2008.
- Grau O., *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge MA, London 2003.
- Higgins D., *Intermedia*, „Leonardo” 2001, vol. 34, no. 1, s. 49–54.
- Huhtamo E., *Trouble at the Interface 2.0. On the Identity Crisis of Interactive Art*, <http://www.neme.org/591/trouble-at-the-interface-2> [dostęp 16.07.2015].
- Hui Y., Broeckman A. (eds.), *30 Years after Les „Immatériaux”: Art, Science, and Theory*, Meson Press, Lüneburg 2015.
- Kluszczyński R.W., *Między autonomią a hybrydycznością. Wprowadzenie do sztuki nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2013, nr 82, s. 156–166.
- Kluszczyński R.W., *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85, s. 194–205.
- Laughey D., *Key Themes in Media Theory*, Open University Press, New York 2007.
- Lovink G., *Zero Comments. Blogging and Critical Internet Culture*, Routledge, London, New York 2007.
- Maciąg R., *Deus ex machina. Nowe media i ich projekt poznawczy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Manovich L., *The Death of Computer Art*, <http://rhizome.org/discuss/view/28877> [dostęp 16.07.2015].
- Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypriański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

- Marzona D., Grosenick U. (eds.), *Conceptual Art*, Taschen, Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo 2005.
- McLuhan M., *Prawa mediów*, [w:] idem, *Wybór tekstów*, przeł. E. Różańska, J.M. Stokłosa, red. E. McLuhan, F. Zingrone, Zysk i S-ka, Poznań 2001.
- Medosch A., *Good Bye Reality! How Media Art Died But Nobody Noticed*, <http://www.mazine.ws/node/230> [dostęp 16.07.2015].
- Morris S., *Museums & New Media Art*. A Research Report Commissioned by The Rockefeller Foundation 2001, http://www.cs.vu.nl/~eliens/archive/refs/Museums_and_New_Media_Art.pdf [dostęp 15.07.2015].
- Mulder A., *Understanding Media Theory*, V2_/NAi Publishers, Rotterdam 2004.
- Paul C., *Digital Art*, Thames & Hudson, London, New York 2003.
- Paul C. (ed.), *A Companion to Digital Art*, Wiley-Blackwell, Hoboken 2016.
- Paul C. (ed.), *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial Models for Digital Art*, University of California Press, Berkeley 2008.
- Pingree G.B., Gitelman L., *Introduction: What's New About New Media*, [w:] *New Media, 1740–1915*, eds. L. Gitelman, G.B. Pingree, MIT Press, Cambridge MA, London 2003.
- Shanken E.A., *Historicizing Art And Technology: Forging a Method and Firing a Canon*, [w:] *MediaArtHistories*, ed. O. Grau, MIT Press, Cambridge MA, London 2007.
- Quaranta D., *Beyond New Media Art*, LINK Editions, Brescia 2013.
- Tribe M., Jana R., *New Media Art*, Taschen, Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo 2006.
- Wilson S., *Information Arts. Intersection of Art, Science and Technology*, MIT Press, Cambridge MA, London 2002.
- Wojnecki S., *Fotografia postmedialna*, http://www.galeriaff.infocentrum.com/2002/wojnec/sw_p.html [dostęp 15.07.2015].
- Zawojski P., *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.
- Zawojski P., *Transmedialny szum pofestiwalowy*, „artPapier” 2006, nr 7, <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=9&artykul=195> [dostęp 16.07.2015].

Sztuka ma znaczenie jest tomem o charakterze jubileuszowym, ale to przeznaczenie nie zdominowało konceptu całości publikacji, którą można określić jako bardzo interesującą, przekrojową lekturę na temat sztuki współczesnej. Niezwykle cenne jest to, iż książka stanowi wyraz nie tylko rozmaitych powinowactw intelektualnych z Profesorem Kluszczyńskim, lecz także ciekawy zapis aktualnego stanu polskich badań nad kulturą wizualną, audialną, literacką, audiowizualną, popularną. Znajdują się w niej bowiem teksty o różnej randze i różnorodnym charakterze, w których podejmowane są zagadnienia z rozmaitych kręgów szeroko pojętej sztuki. Autorzy dali wyraz swych zainteresowań, niejednokrotnie zbieżnych z pracami Profesora Kluszczyńskiego albo inspirowanych nimi, jak również zaprezentowali obecnie prowadzone przez siebie badania lub po prostu, w sposób niemal osobisty, spisali własne przemyślenia na tematy, które często nie znajdują swego miejsca w licznych publikacjach, a czasem czekają na odpowiedni moment, by ujrzeć światło dzienne.

Z recenzji dr hab. Barbary Kity, prof. UŚ



WYDAWNICTWO
UNIwersytetu
ŁÓDZKIEGO

🌐 wydawnictwo.uni.lodz.pl
✉ ksiegarnia@uni.lodz.pl
☎ (42) 665 58 63

Książka dostępna również
jako e-book

ISBN 978-83-8142-585-8



9 788381 425858