

# Ścieralność (mapowanie Basinskiego)

Przestrzenne struktury pamięci w filmach *Patience (After Sebald)* Granta Gee, *Babeldom* Paula Busha i *Over Your Cities Grass Will Grow* Sophie Fiennes

MACIEJ STASIOWSKI

Włączamy odtwarzanie. Słyszymy melodię. Motyw znany, choć trudno go ulokować w pamięci. Przypominanie przebiega tą samą ścieżką. Działa jak głowica magnetofonu, odczytując informacje zapisane na taśmie magnetycznej. Szpule mają ponad 20 lat. W procesie odtwarzania głowica uszkadza je coraz bardziej. Wraz z każdym okrążeniem głowicy będą odpadać płatki ferrytu, aż po nagraniu pozostanie tylko pasek taśmy magnetycznej. W pamięci nie pozostanie nawet ślad.

## **Basinski: istota powtórzeń**

*Ludzie zatrzęsęli się we własnych, dezintegrujących pętłach strachu i niepokoju*<sup>1</sup> – opowiadał William Basinski, kompozytor *The Disintegration Loops*, podsumowując psychiczną kondycję Nowego Jorku po 11 września. Pętla traumy. Fenomen dzieła Basinskiego jest związany z konwersją z nośnika analogowego na cyfrowy. Zapewnia ona nagraniom pozorną nieśmiertelność. W tym przypadku kompozycje mogą umierać bez końca. „Tłumaczenie” jest związane ze stopniową utratą informacji akustycznych (fragmentów melodii, jakości brzmienia). „Mapowanie Basinskiego” należy potraktować jako tłumaczenie „rozsypanych się taśm” na oglądane w filmach formy architektoniczne; kodowanie procesu degeneracji za pomocą przestrzeni wewnątrzkadrowej, rzeczywistości profilmowej, a także miejsc skonstruowanych tylko dzięki montażowi. Mentalne topografie.

U Basinskiego melodia jest tożsama ze wspomnieniem wydarzenia, engramem bądź zorientowanym na przeszłość produktem ubocznym procesu kognitywnego. Przypominanie sobie przeszłości można opisać jako proces stochastyczny – z założeniem prawdopodobieństwa, że układ powróci do pierwotnego stanu. Powtórzenie ewokuje mechanizm erozji. Wraz z każdym cyklem rekonstrukcji ślad zaciera się (a raczej rozciera z innymi wspomnieniami). Odgłos paska taśmy magnetycznej przesuwanego się pod głowicą zaczyna dominować w nagraniu. W filmach nie istnieje tak proste przełożenie. Obrazy nie zostają „wytarte” z błony filmowej. Omówione w tym studium filmy *Babeldom*, *Patience (After Sebald)* i *Over Your Cities Grass Will Grow*, przedstawiają „rozkład” na dwa sposoby: tematycznie, za pomocą opowiadanej historii oraz strukturalnie, przez narrację skonstruowaną analogicznie do ujętego modelem sposobu funkcjonowania mechanizmu pamięci. Dopiero w procesie rekonstrukcji wspomnień ujawniają się wady, entropia

systemu. Nie chodzi w tym miejscu o potoczne rozumienie entropii, oznaczającej rozkład „rzeczy” bądź też rosnącą miarę ich nieuporządkowania (w którym to przypadku interpretacja zasadza się na właściwościach przebiegu czasowego), ale o osadzoną poza percepcją (czasu) właściwość układów zamkniętych – ich dążenie do równowagi, a zatem interpretację termodynamiczną, właściwą też dla teorii informacji Claude’a E. Shannona. Ekwilibrium, wyrażające się przez idealistyczny konstrukt przeszłości (wyjściowy stan układu), w rzeczywistości jest równomierną dystrybucją wszelkich mentalnych postaci czasu (na przykład wspomnień, mikrohistorii i urojeń w *Patience /After Sebald/* bądź też prognoz oraz rekonstrukcji materiałów archiwalnych w *Babeldom*). W przypadku taśmy magnetycznej manifestacją tego procesu jest mieszanie się melodii z szumami. W przypadku historii – tożsamość reprezentacji przyszłości i przeszłości. W odniesieniu do struktur architektonicznych w filmie akt ten zostaje zobrazowany jako negocjacja między konstrukcją a destrukcją, jaką oglądamy w filmie Sophie Fiennes poświęconym projektom artystycznym Anselma Kiefera. Wypowiada się w nim, stwierdzając, że: *[n]ie można doświadczyć egzystencji, jeśli nie jest się znudzonym; nuda sprawia, że jesteśmy świadomi naszego istnienia. The Disintegration Loops* składają się z odtwarzanych setki razy fragmentów melodii. Zmienia się wysokość dźwięku, wydłuża cykl powtórzeń. Tym samym zmienia się rytm, a aranżację wzbogacają trzaski i niskie tony (charakteryzujące pogarszający się stan nośnika). „Nuda” prac Kiefera także bierze się z konfrontacji z monotonią obcego środowiska, w którym odnajdujemy znajome artefakty, aczkolwiek w drastyczny sposób przetworzone. Inaczej niż poszukiwanie wzorca w przyszłych wydarzeniach (*Babeldom*), czy też historycznych prawidłowościach (*Patience...*) odsyła nas do własnego rezerwuaru wspomnień, wyobrażeń, fantazji – do produktów mechanizmu pamięci.

Chociaż filmy te „operują” przeszłością, uświadamiają nam niemożność powrotu. Zdają relację ze stopniowej utraty wspomnień. Ten model pamięci przeciwstawia się koncepcji „prowadzenia dokumentacji”, a zbliża do konstrukcyjnego jej pojmowania. Taśmy zamykają nas w pętli teraźniejszości. Zdradzają „mechanizm”, gdyż nasze spekulacje na temat przyszłości są wywodzone z interpolacji doświadczeń i symulacji opartej na aktualnych wydarzeniach. Przeszłość, wraz z pogarszającym się stanem „teraźniejszości”, coraz wyraźniej jawi się jako czysta i „niewyszczerbiona” melodia. Jeśli spojrzymy z tej perspektywy na filmy *Babeldom*, *Patience...* i *Over Your Cities...*, okaże się, że każdy z nich odnosi się do jakiejś iluzji „raju utraconego”, archetypu. Każdy dąży do „równowagi termodynamicznej” (niezdolności układu do wykonania pracy), a tym samym do inercji jakichkolwiek działań i pogrążania się w wyobrażeniu przeszłej idylli. Filmy wybrane do tego „tryptyku” wyznaczają symboliczną trasę pielgrzymki, jaką podejmuje ludzkość: budując miasta (*Babeldom*), organizując wiedzę i przyglądając się jej dezaktualizacji (*Patience...*), tworząc nowe schronienia w ruinach starych (*Over Your Cities...*). Proces ten można streścić w stwierdzeniu Katie Mitchell, słyszonym w finale *Patience...*: *Być może w kontekście wszystkiego, co materialne, stworzonego, by poskromić chaos albo strach, [człowiek] wyrusza tam, gdzie te działania przestają być istotne, nie mają racji bytu. I można odnaleźć w tym swoisty spokój, kiedy tak wszystko obraca się w perzynę, nieprawdaż?* Dotyczy ono prozy W. G. Sebald, autora *Pierścieni Saturna* – powieści, która posłużyła za podstawę palimpsestowego filmu Granta Gee. Komentarz ten można odnieść także do nakreślonej

powyżej „trylogii”. Podzielona na fragmenty wypowiedź rozpoczyna więc omówienie każdego z trzech filmów, a przy tym podsumowuje strategię twórczą Williama Basinskiego. Słuchając dezintegrujących taśm, poszukujemy przeszłości, do której pragnęlibyśmy powrócić. Melodii, którą chcielibyśmy ponownie „usłyszeć”. Miejsca na końcu języka.

### Pamięć i architektura

Nie tylko fabuła pozwala na omówienie tematyki czasu w filmie. Na drodze manipulacji materiałem profilmowym – dotkniętymi wiekiem rekwizytami, skrodowanymi elementami scenografii – kreuje się wrażenie przestrzeni naznaczonej zużyciem. Trzy filmy, które stały się przedmiotem tego studium, częściowo wykorzystują tę metodę. Jednak przede wszystkim posiłkują się kolażem, podwójną ekspozycją, multiplikacją ekranów, wydłużonymi ujęciami osadzającymi nas w przestrzeni reprezentacji, a zatem, stosując zabiegi techniczne, bezpośrednio wpływają na naszą percepcję czasu. Można powiedzieć, że w przypadku *Babeldom* i *Patience...* na taśmę filmową zostały „przetransferowane” materiały obce nośnikowi (zdjęcia, mapy, symulacje komputerowe), a poszerzające naszą wizję. Pozwalają – za pomocą architektury i przestrzeni – kontemplować pojęcie cywilizacji oraz czasu. Rozkład taśmy, lub ogólnie materii, jest agentem czasu. „Krystalizacją” (w ujęciu Deleuzjańskim) jego destruktywnego wpływu. W architekturze studium rozkładu – odwrotnie niż w przypadku taśm Basinskiego – dokonuje się najczęściej poza projektem, wbrew założeniom architekta. Podlega mu materiał, a tym samym konstrukcja; podobnie jak kontekst oraz program architektoniczny. W *Over Your Cities...* Kiefer opowiada historię zakupu fragmentu dachu z katedry w Kolonii: *Powiedzieli mi, że wraz z upływem wieków, płyty z ołowiu robią się cięższe u spodu. Molekuły przemieszczają się w materiale. Nie są nieruchome – osiadają na dnie. Ołów rozszerza się i staje się cięższy z powodu grawitacji.* W swoim projekcie Kiefer wykorzystuje tę obserwację, nadając instalacjom „patyne” ostatecznego stadium rozkładu. Nie jest to bynajmniej tylko retusz kosmetyczny. Destrukcja ma wydobyć obcość formy.

Filmy przywołane w tym studium nie przedstawiają jednak spójnej koncepcji czasu. W *Babeldom* jego warstwy przekładają się na architektoniczną konstrukcję wieży. Jej mieszkańcy traktują czas jak kapitał – banknoty, które wyszły z obiegu, są składowane na dnie, natomiast obecna waluta jest inwestowana w prognozy i symulacje. Na ekranie oglądamy animacje przemysłowe, pokazujące przebiegi czasowe systemów chaotycznych. Z kolei *Patience...* to zderzenie odmiennych modeli czasu pod postacią przecinających się płaszczyzn. Spacer nakłada się na wydarzenia historyczne i epizody autobiograficzne narratora (podmiotu idącego „w ślad” za tokiem narracji *Pierścieni Saturna*). Epizody powieści – czy też leksje<sup>2</sup> – są nanoszone na mapę Google’a. Statyczne zdjęcia archiwalne ustępują miejsca fragmentom filmowym. Na sfilmowane krajobrazy jest nakładany tekst, przypisy, materiały zarejestrowane w kolorze, fotografie (zresztą stanowią one nieodłączny element powieści Sebalda, funkcjonując na równi z tekstem). Wykorzystując struktury architektoniczne, filmy reprezentują odmienne modele pamięci, przedstawiają jej mechanizm w działaniu, co z samej natury jest uzależnione od przebiegu czasowego.



*Babeldom*, rež. Paul Bush (2011)

Niektóre filmy (a w szczególności omówione tutaj przykłady) nie dążą jedynie do zmaterializowania (jak w przypadku filmów Tarkowskiego, w których pojawiają się naznaczone rozkładem rekwizyty) czy też do zmapowania czasu w przestrzeni (implikuje to koncepcja *czasu-obrazu* Deleuze'a), ale próbują zwrócić uwagę na założenie, że postrzeganie czasu jest możliwe tylko dzięki aparatowi pamięci. To on, a nie czas jako taki, zostaje „przetłumaczony” na strukturę filmu. W filmie Alaina Resnais *Cala pamięć świata* (1956) został wykorzystany model biblioteki. *Babeldom*, *Patience...* i *Over Your Cities...* wprowadzają kolejno: wertykalną strukturę miasta-wieży, sieci połączeń i warstw historii oraz labiryntu (zresztą najczęściej odczytywanego jako przestrzenny model narracji). Historia psychologii wskazuje na ewolucję metaforyki modeli pamięciowych analogiczną do rozwoju technologicznego. Posługiwano się metaforami: śladu na piasku (Richard Semon), taśmy magnetycznej (Robert S. Woodworth i Harold H. Schlossberg) oraz komputera (Richard Atkinson i Richard Shiffrin). Również one dokonują operacji „na czasie”, będąc od niego uzależnione (procesualność). Jednak dzięki tej „podwójnej przekładni” unika się upraszczających asocjacji, takich jak czas mapowany na przestrzeń filmową. Pamięć jest odczytywana właśnie strukturalnie, zaś sposób funkcjonowania tego systemu był zazwyczaj automatycznie przekładany na przestrzeń architektoniczną, która w filmie stawała się obiektem reprezentacji.

Zamiast zatem doszukiwać się przykładów przepisywania czasu na formę przestrzenną, należałoby zastanowić się nad tym, czy to faktycznie czas służy (w przebadanych poniżej przypadkach) za model przestrzenny, czy też jest jedynie metaforą w dyskusji poświęconej strukturze pamięci.

### Nawarstwianie w nieskończoność

#### ***Babeldom***

*Być może w kontekście wszystkiego, co materialne, stworzonego, by poskromić chaos albo strach...*

Martwe jest miasto, którego nikt nie przebudowuje. Czy można jednak mieszkać na wiecznym placu budowy? Taką tezę stawia Paul Bush w swoim pierwszym pełnometrażowym filmie *Babeldom*. Miasto u Busha jest synekdochą dowolnej metropolii: miasta-rośliny pnącej się ku słońcu, której korzenie zaczynają obumierać, mapując powiększającą się i degenerującą wiedzę. W tym futurystyczno-naukowym eseju nowe miasta są budowane na starych. U Busha dawne budowle nie zostają usunięte, ale zepchnięte w odcięte od dostępu do słońca poziomy wieży. Wszystko koegzystuje tak długo, aż zostanie zapomniane.

Bush konstruuje przestrzenny model wiedzy: bibliotekę, w której nowe zbiory zajmują coraz to wyższe piętra, a liczba księgowych przewyższa liczbę archiwistów. W *Calej pamięci świata* pamięć jest zmaterializowana w postaci przepastnych księgozbiorów. Model mózgu z filmu Resnais jest „klasyczny”: katalogi zawierają dane potrzebne do zlokalizowania książek na półce, zawierających z kolei spis treści, a także indeksy nazw. *Babeldom*, nakręcony 56 lat później, odzwierciedla już epokę danych w „chmurze” (*cloud computing*) oraz sztucznej inteligencji. Mimo to odnosi się wrażenie, że wciąż „poruszamy się” wśród regałów, bezszelestnie.

## Widzę wszystko

Przeszłość, chociaż złożona z nawarstwiających się pozostałości po dawnych cywilizacjach, znajduje się poza zasięgiem. W wielu scenach *Babeldom* zobaczymy wykopaliska. Fundamenty domów z minionych epok są nakryte grubą warstwą szkła. Symbolicznymi kamieniami, z których wzniesiona jest wieża, są pochodzące z licznych źródeł obrazy. To symulacje komputerowe, diagramy, modele matematyczne, nagrania z kamer noktowizyjnych i na podczerwień, sonografów. Pasma widzialności zostaje poszerzone. Przestrzenie pomieszczeń zostają zmapowane w postaci siatki punktów. W podczerwieni widzimy pracujące części maszyn, przekrój komina ogrzewanego wylatującą parą. Obywatel miasta Babel odznacza się już nowym, technologicznie zmodyfikowanym wzrokiem. Pozwala on analizować abstrakcyjne systemy, zaglądać pod powierzchnię reprezentacji tylko po to, by ujrzeć inną reprezentację – struktur i modeli zjawisk fizycznych. Jednak, jak opowiada narrator z przyszłości, pozwalają one jedynie na zaobserwowanie *...tylko tej części świata, która przemieszcza się w tym samym tempie, co my.*

## Akumulacja czasu – poziomy

*Ile czasu zużywamy na spoglądanie w przyszłość?* – zadaje pytanie bohaterka. Zebrane symulacje i filmy przemysłowe ukazujące zachowanie się cząsteczek w chaotycznych systemach, świadczą o tym, że znaczną jego część. W *Patience...* narrator zużywa czas na podróże w przeszłość. Obywatel *Babeldom* żyje prognozami, tym, co prawdopodobnie się wydarzy. Dlaczego tylko „prawdopodobnie”? Ponieważ metropolia nie jest wolna od wypadków, a zatem błędnych symulacji. Choć ich wpływ jest minimalizowany, pozostaje obecny, odczuwalny jedynie przez nieuprzywilejowanych mieszkańców z dolnych segmentów wieży. Wizualizacja danych za pomocą form architektonicznych ma ujmować dynamikę zmian – fluktuacji różnych danych, które można mapować za pomocą wznoszonych w przestrzeni wirtualnej trójwymiarowych struktur, gdzie formą architektoniczną staje się np. dynamiczny trójwymiarowy wykres meteorologiczny. Obecnie wielu architektów szuka generatorów form w dziedzinach niezwiązanych bezpośrednio z przebudową otoczenia materialnego. Dla Bernarda Tschumiego źródłem diagramów mogących posłużyć za model architektonicznej/urbanistycznej reprezentacji były kadry filmowe (określone przez Tschumiego mianem *cinegramów*). W projekcie *Nuclear Breeding* londyńska grupa NaJa & deOstos za generator form obrała leje powstałe w wyniku eksplozji w próbach atomowych. Reprezentacja danych jako punktów w trójwymiarowym układzie kartezjańskim, w programach typu Grasshopper, może się przydać w poszukiwaniach formy odpowiadającej charakterowi projektu. Fizyka cząstek elementarnych pokazała, że cała materia składa się z molekuł o odmiennej konfiguracji, wielkości cząstek i ich zagęszczeniu. W *Babeldom* oglądamy wizualizacje danych w postaci animacyjnego *found footage*. Zabawa konstelacjami fasady budynku nie odbiega więc od logiki wnioskowania narratora. Rodzi się pytanie, który z tych symulujących przyszłość diagramów można uznać za wywiedziony z terażniejszości archetyp wyznaczający kierunek dalszego rozwoju?



### Luki we wzorcu poznawczym

Komunikacja zawodzi. *Babeldom* ilustruje erozję systemu wiedzy. Istotną rolę w filmie odgrywa siła przeciwstawiająca się działaniom człowieka mającym na celu uporządkowanie oraz podporządkowanie sobie świata. Do tego zmierza proces konstruowania przez narrację tytułowego modelu miasta-wiedzy. W koncepcji Ferdusa I. M. Craika i Roberta S. Lockharta [o] *właściwościach poszczególnych form pamięci decyduje nie tyle czas przechowywania informacji, ile głębokość ich przetwarzania. Informacje docierające do jednostki mogą być kodowane i przechowywane na różnych poziomach*<sup>3</sup>. *Babeldom* to jednak pamięć, w której nowe informacje nie zostają wbudowane w istniejące systemy wiedzy. Wypierają je, a konkretnie spychają w pograżone w mroku warstwy miasta. Konstrukt, który nie porządkuje, a tym samym nie szanuje doświadczeń, jest skazany na zagładę.

Miasto, jak sugeruje reżyser, składa się z powielanych w nieskończoność modułów, co zostało zakomunikowane za pomocą prostego cięcia montażowego. Ujęcie z windy. Korytarz oświetlony z boku. Drzwi się zamykają, kamera lekko drży. Po kilku sekundach winda się zatrzymuje, drzwi uchylają, ukazuje się identyczny korytarz. Konstrukcyjne koncepcje pamięci łączą trwałość przyswojonych informacji z aktem przetwarzania. *Babeldom* jest także „potworem o wielu spojrzeń”. Ekran podzielony na cztery części, a wcześniej na dwie, ukazuje zdjęcia z kamery przemysłowej. Ta sama klatka schodowa widziana z góry i z dołu. Widok korytarza oglądanego z czterech punktów potęguje wrażenie redundancji w funkcjonowaniu tego modelu. Modelu, którego części nie są skomunikowane. Bush abstrahuje elementy miast, powiela je, przeszczepia w nowy kontekst, celowo nie dbając o to, czy powstanie koherentny obraz miasta. Wygląd nowoczesnych metropolii jest już w wystarczającym stopniu zuniformizowany. Formy architektoniczne w *Babeldom* rządzą się tymi samymi prawami repetycji – postępowania badawczego opartego na metodzie prób i błędów – co współczesna nauka. Co jakiś czas nasze spojrzenie zostaje utożsamione z punktem widzenia bohatera, który zbiega po schodach, przemierza korytarze i kanały – układy sieci kanalizacyjnej miasta. Domyślamy się, że jest pochłonięty romantyczną misją odnalezienia ukochanej, która żyje przecież w innej epoce. Pod koniec filmu widzimy go grzebiącego w ziemi, przerzucającego kamienie. Odkrywa srebrną broszkę ukształtowaną jak symbol nieskończoności. Broszkę widzimy ponownie we włosach kobiety wpatrzonych w miasto. Odbija się w szybie. „Nicią” przedmiotu przypominającego kształtem symbol nieskończoności Bush łączy odległe od siebie czasy. Skoro *Babeldom* jest miastem, w którym symultanicznie zamyka się cała historia, poszukiwanie kobiety nie jest obłędem. Nie bardziej niż próby *stworzenia porządku w tym, co wydaje się nam chaosem*.

W *Babeldom* nieustannie jest wyrażana tęsknota za czymś stałym; czymś co znajduje się poza jurysdykcją wieży, czymś przez nią odrzuconym, jak skamielina bądź archetyp, który jest replikowany w sposób niemal nieświadomy (przykładem jest otwierające film ujęcie Bruegelowskiej *Wieży Babel* wyłaniającej się z oparów mgły oraz ujęcie wieżowca – w późniejszej części filmu – którego szczyt ginie w chmurach). *Gdy śniesz o spokoju bądź stabilności wcześniejszych epok, marzysz o miejscu, w którym material/substancja naszego świata była bardziej stała*. Takim fundamentem jest przeszłość, jednak – jak pokazuje to kolejny film – i on chwieje się i dryfuje, znikając w końcu z pola widzenia.

## Hodowla jedwabników

### *Patience (After Sebald)*

... [człowiek] wyrusza tam, gdzie te działania przestają być istotne, nie mają racji bytu.

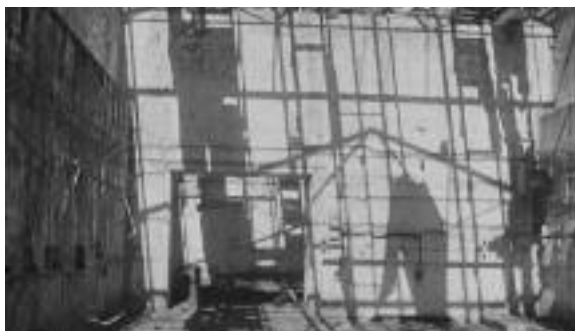
By rozpocząć zaplatanie nici, najpierw trzeba rozpleść kokony jedwabników, które wyprodukowały nić. Wątek ten, jako symbol sieci połączeń, dosłownie przeplata powieść *Pierścienie Saturna. Angielska pielgrzymka*, a w filmie Granta Gee zostaje zastąpiony przez wirtualną „sieć” komunikacji. Dlatego też filmową podróż śladami Winfrieda Georga Sebalda rozpoczynamy od widoku z Google Maps. Przybliżenie jest coraz większe, jak byśmy schodzili z orbity okołoziemskiej na (angielską) Ziemię. Dokumentalny esej Gee, stanowiący próbę stworzenia filmu drogi realizującego „scenariusz” *Pierścieni Saturna*, zestawia ze sobą postacie (wypowiedzi pisarzy, badaczy twórczości Sebalda, przyjaciół), miejsca (lokacje opisane w książce) i sytuacje (wątki powieści, biografii), zarysowując między nimi nowy tok narracji, realizujący trasę, którą pokonał narrator powieści – zarówno w przestrzeni, jak i w wyobraźni. Spacer przynosi ulgę. Nie u Sebalda. W *Patience... /Pierścieniach Saturna* istotna jest nie tyle ścieżka, ile sam akt przemieszczania się – fizyczny trud peregrynacji.

### „Sieci neuronowe”

W eseju-dokumencie zostaje omówiony projekt Barbary Hui zatytułowany *Lit Map(s)*. Tok narracji klasycznych powieści został tu mapowany w przestrzeni za pośrednictwem wirtualnej mapie, a zatem narracje te nakładają się na rzeczywiste miejsca. Czas trwania wędrówki narratora *Pierścieni Saturna* po hrabstwie Suffolk został przeniesiony na układ przestrzenny. Jednak podróż ta jest podwójna: strzałka czasu rozgałęzia się wraz z kolejnymi przystankami na trasie. Na czerwono Hui oznacza miejsca przebyte przez narratora, na niebiesko te, do których przenosi się on w myślach. W efekcie czas rzeczywisty wędrówki jest mapowany horyzontalnie, podczas gdy wspomnienia, dygresje, sny na jawie itp., zawsze są zakorzenione w świecie fizycznym zdefiniowanym przez koordynaty geograficzne. Warto zwrócić uwagę, że wiele z tych obiektów działa na zasadzie portalu bądź skrótu wiodącego do wymagowanej przeszłości. To łączniki między dwiema płaszczyznami wędrówki, które w prozie Sebalda płynnie przechodzą jedna w drugą, jednak już na początku *Patience...* zostają wizualnie odseparowane za pomocą odmiennych kolorystycznie markerów wytyczających trasę każdej z „pielgrzymek”.

Jako że opowieść składa się w dużej mierze z leksji, a nie ze składowego monologu, w filmie najistotniejsza staje się eksploracja przestrzeni. Narrator prowadzi nas po mapie, której mogliśmy się przyjrzeć na początku filmu. Oznaczona jest na niej droga, jaką przebył bohater *Pierścieni...* a także powiązania oplatające miejsca gęstą siecią (jedwabnych) nici. Podobnie jak w powieściach hipertekstowych możliwe jest obranie ścieżki dzięki kojarzeniu ze sobą faktów/obserwacji/historii/wydarzeń wedle alternatywnego kryterium. Wyjaśnia to obecność postaci Thomasa Browne’a, XVII-wiecznego fizyka koncentrującego swoje badania na poszukiwaniu (opartego na pięciu żywiołach) wzorca w świecie. W podobny sposób Sebald poszukuje wzorca/prawidłowości w wydarzeniach historycznych, a także zwią-





*Patience (After Sebald)*, reż. Grant Gee (2012)

kach międzyludzkich. W ślad za nim idzie Gee, który z kolei odwołuje się do przyjaciół, tłumaczy, badaczy, pisarzy, a nawet własnej intuicji, do wszystkiego, co mogłoby przybliżyć sposób myślenia Sebalda.

Proza Sebalda jest zorientowana na zawiązywanie głębszych relacji z opisywanymi miejscami. Zdjęcia w jego książkach nie są jedynie ilustracją, ale komponentem tekstu. Przestrzenie zostają u Sebalda/Gee nie tyle odkształcone pod wpływem zabiegów literackich, ile splecione w sieć obejmującą zdarzenia, dokumentację historyczną, wątki autobiograficzne, odniesienia kulturowe. Przykładem może być fragment poświęcony Dunwich Heath. We śnie miejsce to przeistacza się w labirynt. We śnie narrator nie potrafi się z niego wydostać. Błądzi w nim także na jawie, będąc przekonany, że jego struktura jest stworzona na bazie przekroju mózgu. *W książce pełno jest geograficznych odniesień...* – mówi Barbara Hui – *niemal na każdej stronie natrafiamy na nazwę miejsca, które dałoby się zlokalizować na mapie.* W dokumencie Gee wypowiadają się amatorzy twórczości Sebalda. Rozrysowują narrację za pomocą diagramów i strzałek, sporządzając rodzaj mapy hipertekstowej. Powolne przenikanie się obrazów wykorzystuje się tu jako narzędzie interpretacyjne mające ujawnić określony wzorec czy też zestawiające ze sobą dwa lub więcej obrazów. Na ujęcia nakładają się strony z książki, często w postaci ramki na środku ekranu. Przykładowo na stronie trzydziestej pierwszej powieści, relacjonującej pobyt na stacji kolejowej w Somerleyton, czarno-białe tło przedstawia wiejski krajobraz, podczas gdy wzrok przyciąga kolorowe wypełnienie ramki, w której widzimy odjeżdżający ze stacji pociąg. Labirynt z cisowego żywopłotu w Somerleyton, zostaje zestawiony z ogrodem angielskim na drugim planie. Przypomina to gry przygodowe z lat 90.,

wykorzystujące perspektywę pierwszoosobową, w których po kliknięciu myszką na dany obiekt otwierała się ramka z animacją. Również one bazowały na eksploracji przestrzeni, wykorzystując zestaw zebranych po drodze wskazówek.

Narrator książki jednocześnie zaplata i rozplata wątki, jak gdyby ścieżki, które wytyczał, były ścieżkami w mózgu. Przeciera więc stare szlaki, ale gubi się na rozstajach synaps, ustanawiając błędne połączenia. Gee obrazuje je za pomocą środków filmowych. Palimpsestowa kompozycja powieści/filmu jest szczególnie widoczna w jednej scenie, w której nagrania archiwalne przedstawiają żołnierzy ścinających drzewa. Wyświetlane w ramce materiały filmowe zostały nałożone na współczesny widok ukazanego w szarościach boru. Wizualne skojarzenie dotyczy płataniny dróg na mapie i ułożonych na stos ściętych pni i gałęzi.

### Matowość i blichtr

Zdjęcia z *Patience (After Sebald)* są szare, jednak pozbawione blichtru i połysku znanego z Hollywoodzkich produkcji lat 30. Matowe, „zanieczyszczone” morą taśmy przypominają fotografie z początku wieku dające się umiejscowić gdzieś pomiędzy ulicznymi portretami Henriego-Cartiera Bressona a panoramami powojennych miast autorstwa Hermanna Claasena czy też urbanistyką, oglądaną jak przez mleczną szybę, na fotografiach Alvina Langdona Coburna. Można tu dostrzec podobną próbę „materializacji” światła przez wyraźne zarysowanie promieni świetlnych (sceny na plaży), światła prześwitującego przez korony drzew czy rozproszonego we mgle, refleksów świetlnych na powierzchni wody, a także cieni rzucanych przez odsłonięty szkielet budynku na jedną z jego ścian. W ten sposób nawet pogodny dzień zostaje niejako okryty żelazną zasłoną. W późniejszej części filmu reżyser zrywa z tą formułą (poza przypadkami wykorzystania archiwalnych, kolorowych zdjęć, obrazów z Google Maps oraz ujęć w pomniejszych ramkach i kolorowej fotografii nawiązującej do *Wylizanki* Petera Greenaway’a), umieszczając dynamiczną sekwencję komunikującą poczucie utraty orientacji w terenie. W tym momencie kadry stają się prześwielone, jasny rozbłysk słońca kilkakrotnie zatapia cały ekran w bieli. Wspomnienia ejdetyczne – charakteryzujące wczesne dzieciństwo, jak również wydarzenia mocno nacechowane emocjami – opisuje się jako „prześwielone”, o nadmiernej ekspozycji.

W filmie Granta Gee wykorzystano także wiele materiałów filmowych ewokujących zagadnienie wieku materii, a także środków technicznych „filtrujących” ich stronę wizualną, na przykład przez zastosowanie taśmy 8mm. Ziarnisty obraz wskazuje na zatarty ślad pamięciowy. Efekt katarakty, a więc odpominania „jak przez mgłę”, charakteryzuje się nieostrością kadrów kojarzących się z zanikającym wspomnieniem. Zastosowane efekty mają podpierać Sebaldowski tok narracji. Napotkane struktury architektoniczne (a raczej ich ruiny) opisuje on z perspektywy obcego antropologa. Wygląd, dekoracje ścienne, sprzęty, żelazne szyny, haki nie pomagają w zrozumieniu przeznaczenia budynku. Można jedynie domyślać się jego niegdyśszej funkcji. Podobnie jest z betonem, którego neutralizacja, przez stopniowe włączanie do codziennego krajobrazu, pozwoliła oswoić „szorstką” materię.

Jedynym przypadkiem, w którym zostaje przerwana estetyczna ciągłość wirtualnych i rzeczywistych miejsc, jest scena z *Patience...* rozgrywająca się w Dunwich Heath. Kamera zapośredniczona w spojrzeniu spacerowicza chaotycznie

się rozgląda. Montaż skokowy pokazuje to samo miejsce z różnych stron. Ujęcie ścieżki. Łąka. Inny fragment ścieżki. Zgubiliśmy się. Nie tylko identyczne miejsca, kadrowane na różne sposoby, ale i podobne ruchy kamery następują jedno po drugim. Kamera obraca się o 360 stopni. Pojawiają się obrazy ścieżek. Poruszamy się po nich w przyspieszonym tempie. Kamera coraz częściej szwankuje, zatrzymuje się na pniach ściętych drzew, na których wyryto kratkowany wzór. Obraz przestaje być stabilny. W tych niewielu ujęciach skompresowano więcej czasu rzeczywistego niż w kilku wcześniejszych sekwencjach; przy tym nawet przez moment nie pojawił się fragment poprzedniego ujęcia, w którym wciąż „znajdowaliśmy się” na właściwej ścieżce.

Poczucie dezorientacji narasta wraz z przybliżaniem się do końca filmu. Nie poznajemy jednak przyczyny tego wrażenia. *Im bliżej byłem ruin, tym mniej czułem obecność jakiejś mistycznej Wyspy Umarłych, a coraz bardziej wyobrażałem sobie, że znajduję się pośród szczątków cywilizacji pozostałych po zglądzeniu całej ludzkości w jakiejś przyszłej katastrofie...* Powieści Sebalda, szczególnie *Pierścienie Saturna*, są przepelnione „niewytłumaczalnym poczuciem straty”. Próby radzenia sobie z nim sprowadzają się do poszukiwania jego przyczyn w historii, jednak „strefy zerowej” nie sposób odnaleźć. Hipoteza katastrofy nie zostaje potwierdzona. Przechodząc od Sebalda do Kiefera, upewniamy się, że coś jednak musiało się wydarzyć.

### Scena dekonstrukcji

#### ***Over Your Cities Grass Will Grow***

*I można odnaleźć w tym swoisty spokój, kiedy tak wszystko obraca się w peryzję, nieprawdaż?*

W *Over Your Cities...* czas zaniechać budowy i przestać tworzyć powiązania. W pierwszych minutach filmu wydaje się, że rozgrywa się on po jakimś kataklizmie. Kiefer, [p]oczawszy od roku 2000, zaczął tworzyć serię wyszukanych konstrukcji: labiryntów złożonych z tuneli, amfiteatru, czterdziestu siedmiu budynków, mostów, jezior oraz wież. W przypadkach dwóch omawianych filmów mieliśmy do czynienia z analizą, opisaniem funkcjonowania pamięci za pomocą form architektonicznych. Film Sophie Fiennes podejmuje kwestię sposobu postrzegania/rozpoznawania upływu czasu. Podmiotowi dokumentu, Anselmowi Kieferowi, przyglądamy się w trakcie pracy w La Ribaute – opuszczonej fabryce jedwabiu w pobliżu Barjac na południu Francji. Projekt Kiefera to w zasadzie nagie fundamenty Bushowskiej wieży Babel, gdy cała konstrukcja już runęła. Akumulowana energia z hukiem się rozproszyła.

Inne wątki z filmu Fiennes jak gdyby kontynuują przypowieść o *Babeldom*. Opisując projekt, bohater dokumentu mówi, że komnaty mają wyglądać tak, jak gdyby sufit się w nich zawalił, mieszając ze sobą sprzęty i przedmioty właściwe dwóm odmiennym poziomom dziejów. Pod koniec *Babeldom* słyszymy, że czas zapadł się w sobie – *liczydło istnieje równocześnie z kalkulatorem*. W projekcie Kiefera czas również istnieje na wspólnej płaszczyźnie – planie immanencji<sup>4</sup>, jednak jego materialne reprezentacje nie są już tak łatwe do nazwania i odseparowania. W *Over Your Cities...* oglądamy przedmioty skrajnie zdeformowane, mogące pochodzić tak z wczorajszego wypadku, jak i z prehistorycznej katastrofy.



*Over Your Cities Grass Will Grow*, rez. Sophie Fiennes (2010)

### La Ribaute: Rok Zerowy

W pierwszym ujęciu widzimy żarówkę zwisającą z sufitu. Z potężnych regularnych wycięć wpada do wnętrza jaskrawe światło. Powolnymi jazdami kamery wychodzimy z mroku „ruin” na pełne słońce. W finale filmu Fiennes powraca idylliczny krajobraz. Popołudniowe promienie słońca kładą się na betonowych szczątkach i zsuwają po przerdzewiałych zbrojeniach. W ostatniej sekwencji, w pochmurny wieczór, wspinamy się po schodach jednej z budowli, unosząc się coraz wyżej nad miastem. Dopiero teraz zauważamy, że powoli zapada nad nim zmrok. Typowym elementem mitologii Kiefera są zniszczone, skamieniałe obiekty przypominające księgi; wiedzę minionych epok przemienioną w kamień czy też – jak „triasową” florę – w węgiel. Bezużyteczną. Pordzewiałe turbiny są ustawione pionowo, zaś wystające z nich pnącza, niczym obce rośliny, podbijają ludzką cywilizację. 080901-6118475 SSP7 jest jedną z najjaśniejszych w pracy *Starfall*. Numer nadało gwiazdzie NASA, zaś w instalacji Kiefera cała konstelacja staje się numeryczną mapą nieba. Ta gwiazda roztrzaskała się, spadając na Ziemię. Stąd dywan odłamków szkła ukazujący się wraz z powolnym odjazdem kamery.

Ruchy kamery wydają się „archetypowe”. Nie chodzi o odniesienie do historii kina, ale o ich powolną, nieprzerwaną formę, zachowującą się analogicznie do wpadającego do pomieszczeń światła. Kamera stopniowo „oświetla” korytarze, wydobywa komnaty z mroku. W ruchach tych odbija się dokumentalny zamysł filmu Fiennes aspirujący do monumentalnego charakteru *2001: Odysei kosmicznej* Stanleya Kubricka. Z drugiej strony tempo i kadrowanie (kamera jest umieszczona na wysokości oczu człowieka „sunącego” po labiryncie) sugerują, że miejsce to jest niejako odkrywane wraz z momentem obserwacji. Fiennes potwierdza to w jednym z wywiadów: *poza konwersacją w środkowej części (która, jak zasugerował jeden z widzów, odpowiada przedmiotom w obrazach Kiefera), film składa się z dwóch pokładów [form narracji]: zapisu procesu twórczego ukazanego w czasie teraźniejszym, w momencie rejestracji materiału, oraz podzielonej na trzy części sekwencji, podczas której poruszamy się po dziwnym pod/nadziemnym świecie La Ribaute*<sup>5</sup>.

### Budowanie labiryntu

Kiefer krzyczy do operatora dźwigu, aby ten podniósł obraz. Malowidło było skrupulatnie przygotowywane przez stopniowe niszczenie jego powierzchni, pokrywanie jej warstwami brudu. Kiedy jest ustawione w pozycji pionowej, pył sfabrykowanych epok opada na podłogę studia. Doświadczenie form architektonicznych u Kiefera/Fiennes jest fenomenologicznym zlepkiem wspomnień i impresji. Odczuwaniem przestrzeni przez obecność, poruszanie się w niej, rejestrowanie bodźców. Jest to także zagadnienie kluczowe dla prac Johanna Pallasmy oraz Stevena Holla. Holl pisze: *Przez splatanie formy powstałej z przestrzeni i światła architektura potrafi uniezwykliczyć codzienne doświadczenie za sprawą odmiennych wrażeń przekazywanych przez określone przestrzenie, program i konstrukcję. Na podstawowym poziomie architekturę napędza pomysł; na innym: struktura, materialna przestrzeń, kolor, światło, cień, splatające się z sobą w akcie tworzenia architektury*<sup>6</sup>.

W *Over Your Cities...* ujęcia są rozplanowane w taki sposób, by w trakcie nieprzerwanego najazdu kamery stopniowo odsłaniać wnętrze. W trakcie tego procesu poznawczego niejednokrotnie udaje się uchwycić metamorfozę – płynne przejścia z przestrzeni reprezentacji do przestrzeni fizycznej. Rozpoznajemy określoną sytuację, umiejscawiamy ją w konkretnej przestrzeni. Fiennes zaskakuje nas jednak, pokazując sytuację inną niż spodziewana. W jednym z długich ujęć widzimy w zbliżeniu niebiesko-białą fakturę pokrytą odręcznym pismem. Widoczne łączenia wskazują na kawałek muru. Kamera schodzi w dół, ujawniając intensywniejszy kolor – biel spienionego morza albo pokrytej lodem tundry pod wodospadem. Cięcie. Oddalamy się od obrazu umieszczonego w silosie. Drzwi zamykają się w tempie odjazdu kamery. W większości scen wolne najazdy kamery kontrastują z gwałtownymi interwencjami artysty. Wnętrze biblioteki, suniemy pomiędzy półkami. Nagle w kadr wpadają podstawki, filiżanki, miski. Ceramika leci przez pomieszczenie, by roztrzaskać się o podłogę. Słowa narratorki *Babeldom* – na temat rejestrowania tylko tej rzeczywistości, która podróżuje z naszą prędkością – w filmie Fiennes zostają odwrócone. Wszystkie zdarzenia zachodzą symultanicznie. Eksplozje i stagnacja rozgrywają się równocześnie, w tym samym kadrze

### Mapowanie przestrzeni – „struktura kognitywna”

Omówione filmy proponowały trzy komplementarne koncepcje pamięci. Czas jest w nich akumulowany, zarządzany i porządkowany (*Babeldom*). Przerwane połączenia zostają powiązane innymi niż uprzednio zdarzeniami, zaś otoczenie, w jakim znajdują się bohaterowie/narratorzy, eksponuje bogate złoża przebytych i zapomnianych doświadczeń. Jak zwraca uwagę Gee/Sebald, widok zniszczonych przez upływ czasu budynków sprawia, że możemy się jedynie domyślać ich przeznaczenia, zgadując, jaką sferę ludzkich działań miały ochraniać. Teraz są już tylko spichlerzami na czas o dziwnie nieznanym formie. W *Patience...* otoczenie zostaje zawłaszczone przez pamięć. *Babeldom* konstruuje ze wspomnień i antycypacji wertrykalną strukturę, w której komunikacja między dolnymi partiami organizmu a głową została odcięta. W *Over Your Cities...* przyglądamy się procesowi wypełniania luk, pustych miejsc w pamięci, stymulowanej znajomymi, a zarazem odległymi przedmiotami, stopionymi ze sobą w jednorodnej płaszczyźnie odkrywania/poznawania.

Struktura odpowiadająca koncepcji czasu zapośredniczonej w pamięci ujawnia się w konstrukcji filmu. Raz za sprawą „porwanej” narracji, wypełnionej materiałami wizualnymi „zatrzymanego czasu”, kiedy indziej przez fizyczne różnice między poziomami wiedzy/wieży czy też w wolnych jazdach kamery odsłaniających architekturę „zamierzchłej” przeszłości – budynki i artefakty nieznanego przeznaczenia. Ostatni przypadek, *Over Your Cities...*, dotyczy zuniformizowanej „powierzchni” konstrukcji filmu: ciągłości oraz płynności ruchów kamery, cierpliwości obserwacji, a także odczuwalnej letargiczności samej narracji. Najwyraźniej „walka” została już dawno przegrana. Majestat ruin może desygnować zarówno przeszłość, jak i wyobrażenia odsuniętego w przyszłość końca czasów. Końca czasu jako miejsca, w którym wyczerpały się zarówno „kapitał” spekulacji, jak również rezerwuar wspomnień. Kresu człowieka, po którym miasta zamieniły się w cenotafy.



### Immanencja mapowania

Powyższe filmy obierają ściśle sprecyzowane strategie w pokazywaniu przestrzeni. Ich istotną częścią są długie ujęcia montażowe ukazujące przemieszczanie się niewidocznego obserwatora korytarzami labiryntów, klatkami schodowymi, podziemnymi pasażami. Równie częstym zabiegiem jest powolne wznoszenie się, lot nad miastem czy też stopniowe wspinanie się po „piętrach” budynku. To ujęcia jazdy drogą (*Patience...*), pokonywania kilometrowych tuneli (*Babeldom*), mających wkrótce stać się podziemnymi grotami (*Over Your Cities...*). W tych partiach każdego z filmów doświadczenie widza jest bliskie fizycznemu doświadczeniu obecności w sfilmowanych przestrzeniach, nawet jeśli o tempie i kadrowaniu ujęć decyduje reżyser. *Babeldom* i *Patience...* zderzają reprezentacje fizycznych przestrzeni z różnymi interpretacjami (jak mapy, wykresy, komputerowe rekonstrukcje miejsc, symulacje przemieszczania się w ich obrębie). Materiały te to animacje, ale w tym kontekście poszerzają nasze doświadczenie rzeczywistych miejsc o przestrzeń wytworzoną kulturowo, sztuczną czy też wirtualną. Obraz z Google Maps jest pokryty gęstym zbiorem znaczników, które oddalają się od siebie w miarę przybliżania się do określonej lokalizacji. Grant Gee nakłada je na materiał nakręcony w miejscach rzeczywistych, „geotagując” kościoły, chaty, miasta – „inwestując” w nie wspomnienia, skojarzenia, wyimki z historii. Zabieg ten przedstawia sposób w jaki konstruuje się w umyśle obraz otoczenia. Umożliwia to wizualizację doświadczeń związanych z danym miejscem, mających charakter impresyjny, pamięciowy bądź też uwarunkowany kulturowo (funkcjonowanie danych miejsc w kulturze, wyobraźni zbiorowej). Oprawa wizualna również ma charakter dyskursywny: ewokuje kwestie zapomnienia, przypominania sobie, prognozowania, posługując się głównie intensywnością, rodzajem, czy też fakturą powierzchni wydobywanych przez światło. Optyczne mapowanie procesów pamięciowych właśnie na tym intuicyjnym poziomie przekazuje najcenniejsze spostrzeżenie dotyczące pstrokatych modeli rzeczywistości w *Babeldom*, monochromatycznych, ziarnistych świadectw przeszłości (*Patience...*), a także świeżości nowego doświadczenia w *Over Your Cities...*. To poznanie determinowane przez medium światła w pełni wyraża to, do czego zmierza twórczość Stevena Holla próbującego rozbudować spektrum sposobów doświadczenia architektury, rozszerzyć je o doznania zmysłowe, w tym natury czysto wizualnej, aczkolwiek nieskorelowane bezpośrednio z osądem krytycznym.

O ile *Babeldom* oraz *Patience...* reprezentują, odpowiednio, wertykalny i horyzontalny sposób mapowania wiedzy ludzkiej, *Over Your Cities...* rezygnuje z podziału czasu na to, co było, oraz to, co nadejdzie. W filmie Sophie Fiennes poruszamy się po deleuzjańskiej płaszczyźnie immanencji. W tym „świecie” (artystycznej kreacji Kiefera) nie ma już człowieka, a zatem nie ma też instancji gospodarującej czasem: prognozami oraz rekonstrukcjami przeszłości. Potwierdzenie takiego stanu rzeczy odnajdziemy w ścieżce dźwiękowej. *Patience...* to przykład poliglosii – wielogłosu interpretatorów przeprowadzających nas przez powieść Sebaldy. *Babeldom* to dialog między archaizmem a nowoczesnością. W *Over Your Cities...* oprócz rozmów robotników i krótkiego wywiadu z artystą nie usłyszymy nic poza przeciągami w podziemnych korytarzach. Wraz ze zmierzchem człowieka umarła także koncepcja czasu.

## Uluda archetypu

Raimund Abraham pisał, że architektura powstaje ze zderzenia nieba z ziemią<sup>7</sup>. Symboliczne drążenie w ziemi przywołuje na myśl architekturę pochówkową, z kolei budowanie wież i odgradzanie się od rozległej pustki – archetypowy obraz schronienia. Ten model idealny jest mylnie osadzany w przeszłości, z nadania obierany za „punkt zerowy”. Archetyp, w sensie architektonicznym, jest takim właśnie wyobrażeniem, do którego odnosi się formy pochodne. W rzeczywistości jest to wypadkowa ekstremów tendencji budowlanych w danej epoce. Jeśli jednak przyjrzeć się projektom Abrahama, jego konstrukcje są osadzone w scenerii dość zwodniczej, mogącej w równej mierze przedstawiać erę, w której jeszcze nie odmierzano czasu, jak też postapokaliptyczną pustynię. Nie jest to zresztą istotne, gdyż Raimund Abraham rozumiał archetyp jako obiekt dyskursu, a więc wyrażał w pierwszej kolejności tęsknotę za początkiem, punktem podparcia, bezpieczeństwem.

W archetypach czai się więc pułapka. Określają coś pierwotnego, czemu późniejsze modele nie są w stanie sprostać. Nic dziwnego, skoro ów „złoty wiek” to interpolacja skonstruowanych współcześnie typologii. U Abrahama sprzeczność ta stawała się znakiem podwójnym, odsyłającym zarówno do hipotetycznych początków ludzkości/architektury, jak i do futurystycznych spekulacji na ten temat. W filmach Gee, Busha i Fiennes te dwa niedostępne plany zbliżają się do siebie z większą (*Patience...*) bądź mniejszą (*Babeldom*) prędkością. W *Over Your Cities...* ich zderzenie doprowadziło do unicestwienia czasu rozumianego jako produkt umysłu – zarówno nośnik, jak i magazyn porządkujący wiedzę/doświadczenie. Stapiają się w jedno, tworząc przestrzenną formę negocjującą między obrazem-czasem a obrazem-ruchem. Zawartość kadrów nie stanowi bezpośredniego czy też bezstratnego utożsamienia akcji z działaniem systemu sensoryczno-motorycznego, ale nie jest też jedynie projekcją nieruchomego obserwatora. Przeciwnie, to właśnie dysocjacja funkcji poznawczych bohatera/narratora zachodzi dzięki ruchowi. Przestrzeń nie istnieje poza bohaterem, o ile nie porusza się on po nich w myślach. Ruch jest w tych filmach egzekucją programu architektonicznego. Przykładem jest film Fiennes, w którym narracja służy ukazaniu, a zarazem uruchomieniu przestrzeni; ujawnieniu ich struktury na drodze eksploracji. Nasuwa się pytanie: czym dokładnie jest archetyp, o którym mowa, w przypadku omówionych tu filmów?

Każdy z tych filmów dystrybuuje czas w przestrzeni. Czas, a raczej wyobrażenia o przyszłości/przeszłości pozostające w zgodzie z rygorystycznym modelem pamięci. Mechanizm pamięci obserwujemy w działaniu. W finale widzimy jednak, że dany model zawodzi. Stany ekstremalne – odseparowane wyobrażenia przeszłości i przyszłości – stapiają się w jedno. Pod koniec *Babeldom* model wieży obejmuje wszystkie miasta oraz epoki równocześnie. To paradoks. Transgresje między miejscami w przeszłości i w wyobraźni a ścieżką pielgrzymki bohatera *Patience...* przestają mieć wymiar metafizyczny. Nowe i niespodziewane relacje zawiązują się, zagęszczają, a w końcu też rozwidlają. To horyzontalne mapowanie informacji zastępujące wertykalną gradację (katalog *Babeldom*). Także w tym przypadku okazuje się, że proces zaczyna zużywać więcej energii do zwielokrotniania oraz rozbudowy swojej struktury niż do jej uporządkowania. *Jak jakaś odległa kraina odchodząca na zawsze w niepamięć* – kończy narrator, podsumowując proces utraty

informacji, stapiania się wspomnień i aktu odpamiętywania w jednorodną czasoprzestrzeń. *Over Your Cities...* przynosi nas w przestrzeń, w której konstrukcje czasu zapadły się w siebie. Jednorodność conceptualną podtrzymuje homogeniczność reprezentacji. W poprzednich filmach ujęcia, reprezentacje czasu, materiały wizualne (symulacje, zdjęcia, strony książki) zostały wzięte z różnych źródeł. Nakładając je na siebie, twórcy celowo unikali stworzenia koherentnej oprawy wizualnej i rytmicznej (ruchy kamery). W filmie Sophie Fiennes stworzona przez Kiefera przestrzeń labiryntów i zabudowań „mieszkalnych” jest wypełniona przedmiotami, które nie są już w stanie dłużej odmierzać czasu, a nawet go desygnować. Konstrukcja czasu imploduje.

### Basinski: koda

Archetyp domu to idealistyczny wytwór ulokowanego w terażniejszości pragnienia, poszukującego swego przedmiotu w niezdefiniowanej przyszłości czy też w zamierchłej przeszłości. W przypadku tych filmowo-architektonicznych eksploracji pojęcie archetypu podlega regule analogicznej do entropii ekstremalnych stanów termodynamicznych. Informacje nie zostają utracone, ale w nieustannym cyklu powtórzeń dążą do określonej wartości – równomiernej dystrybucji cząstek, równowagi układu. Pod koniec nagrania, każda z kompozycji Basinskiego wydawała się zanikać. Zapis nagrania odpadał od powierzchni magnetycznej. Opisując to zjawisko z perspektywy entropii, osiąga się immanentną proporcję stanów ekstremalnych: melodię zatopioną w (coraz głośniejszym) szumie taśmy. We wszystkich trzech filmach było to wyobrażenie „domu” – ambiwalentny archetyp zawierający cząstkę reprezentacji każdej z form pamięci. By spełnić warunki tego „termodynamicznego” procesu, zakładamy, że układ reprezentacji czasoprzestrzeni w filmie jest zamknięty. Wstęga Möbiusa. Gdyby było inaczej, zawsze istniałoby prawdopodobieństwo, że na wspomnienie melodii pierwotnej w pewnym momencie zechcemy zatrzymać proces ścierania. Naciśniemy STOP.

MACIEJ STASIOWSKI

<sup>1</sup> <http://thequietus.com/articles/10680-william-basinski-disintegration-loops-interview> (dostęp: 23.08.2014).

<sup>2</sup> Por. R. Barthes, *S/Z*, tłum. M. P. Markowski, M. Gołębiewska, „KR”, Warszawa 1999.

<sup>3</sup> Por. *Psychologia. Podręcznik akademicki*, red. nauk. J. Sterlau, t. 2 (*Podstawy psychologii*), podrozdział: 19.4. *Teoria poziomów przetwarzania*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2004, s. 156.

<sup>4</sup> W eseju o czystej immanencji Gilles Deleuze pisał, że jest to życie samo w sobie. W książce *Co to jest filozofia?* porównuje z kolei płaszczynę immanencji do pustyni „zamieszkałej”,

aczkolwiek nie parcelowanej przez koncepcje. Choć w całości składa się ona z regionów, którymi są koncepcje, tylko ona trzyma je w ryzach. Por. G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?*, tłum. P. Pieniążek, słowo/obraz teorytaria, Gdańsk 2008.

<sup>5</sup> <http://anselmkiefer.alivemindcinema.com> (dostęp: 23.08.2014).

<sup>6</sup> S. Holl, *Interwining*, Princeton Architectural Press, New York 1996, s. 11.

<sup>7</sup> Wywiad udzielony Carlosowi Brillembourgowi dla czasopisma „BOMB” (nr 77, jesień 2001); <http://bombmagazine.org/article/2421/raimund-abraham> (dostęp: 23.08.2014).