

# Eksperymenty z podzielonym ekranem

RAFAŁ SYSKA

Split screen, czyli środek filmowego wyrazu polegający na podziale ekranu na dwie, trzy lub więcej części, jest znany od najwcześniejszych lat historii kina. Dziś przeżywa renesans popularności. Koresponduje bowiem z nową sytuacją multimedialnych form komunikacji, opisuje świat zwielokrotniony, rozbijany przez bodźce wizualne i dźwiękowe, a także dublowany przez nakładające się na siebie kanały komunikacji. Zamiast jednego ekranu reprodukującego otaczający świat właściwością dzisiejszych czasów jest symultaniczność i równoczesność, dynamiczne podziały i skłonność do fragmentaryzacji doświadczeń. Na współczesnego odbiorcę wpływają więc obrazy multiplikujące referencyjną i semantyczną zawartość sąsiednich ekranów bądź wchodzące z nimi w konkurencyjny dialog. Trudno jest skupić uwagę na jednej płaszczyźnie przekazu; zadaniem współczesnego człowieka stało się kontrolowanie wielokanałowego przekazu dostarczanego przez ekrany telefonów komórkowych, płachty billboardów, okładki kolorowych periodyków i instalacje monitorów telewizyjnych. Praca na komputerze wiąże się z równoczesną obsługą kilku aplikacji, portale społecznościowe oczekują od nas symultaniczności, świat opiera się w mniejszym stopniu na zasadzie sukcesywności, a w większym – równoległości.

Ten pluralistyczny model kreacji i odbioru informacji coraz intensywniej oddziałuje na współczesne kino. Wpływa na dynamizację tempa zdarzeń, rozbija linearny wzorec narracji i prowadzi do czegoś, co archeolodzy mediów nazywają kinem atrakcji. Stąd już tylko krok do mozaikowych struktur opowiadania, które najlepiej wybrzmiały w filmach zawierających właśnie split screen – środek wyrazu pozwalający na tworzenie wyrafinowanych relacji przestrzennych, temporalnych i emocjonalnych zachodzących między poszczególnymi fragmentami świata przedstawionego. Skoro tempo komunikacji gwałtownie przyspieszyło, to nie wystarcza już jeden ekran hierarchicznie skupiający na sobie uwagę odbiorcy – potrzebnych jest ich kilka jednocześnie. Zatem poetyka split screenu odpowiada ekspresji percepcji i nawiązuje ścisłą więź z komunikacyjną specyfiką naszych czasów.

Split screen spełnia oczywiście różne role i znaczeniowótworczy charakter tego akurat środka filmowego wyrazu jest uzależniony od określonej dla niego funkcji. Tak było zarówno w przeszłości (zwłaszcza na przełomie lat 60. i 70., gdy podzielony ekran przeżył swój rozkwit), tak jest też we współczesnym kinie. Split screen służy więc przede wszystkim wspomnianej już dynamizacji przekazu, będąc odpowiedzią na doświadczane dziś tempo zdarzeń. Ponadto, podzielony ekran może opisywać rozpad osobowości bohatera lub szczególne relacje wiążące (lub rozdzielające) go z inną postacią. Podział ekranu akcentuje przypadkowość losów protagonisty bądź umożliwia wgląd w nie z różnych perspektyw. Wreszcie split screen kreuje alterna-

tywny model opowiadania, podporządkowany trybom narracji subiektywnej lub polifonicznej, mnożąc głosy i podmioty snujące własne wersje historii.

Nie ma już więc jednego spojrzenia i punktu widzenia, jednego, skupionego na czymś lub kimś narratora. Autorytatywny głos – niegdyś niekwestionowany i determinujący nasze możliwości poznawcze – rozproszył się na serię, kolaż lub mozaikę polifonicznych przekazów. Dla teoretyków z kręgu postmodernizmu i studiów postkolonialnych podzielony ekran stanowi więc metaforę (a zarazem formę wypowiedzi) eksponującą pluralizm poznawczy, wielogłosowość i doświadczenie funkcjonowania w świecie pozbawionym centrum i metropolii, w świecie, w którym do głosu dochodzą ośrodki peryferyjne ukazujące alternatywne wersje wydarzeń. Zmienia się przy tym rola widza, który przestaje być biernym odbiorcą bodźców, a staje się kreatorem i selekcjonerem zmuszonym do dokonywania ciągłych wyborów, aktywnym badaczem procedur poznawczych.

Zastosowanie podzielonego ekranu w naturalny sposób łączy się z innymi zabiegami narracyjnymi, choćby z odwróconą relacją przyczyny i skutku, dekompozycją warstwy temporalnej filmu, zamazaniem granic między obiektywnym a subiektywnym trybem opowiadania, wreszcie z oparciem przekazu na informacjach dostarczanych przez narratora niewiarygodnego. Pisze o tym Andrzej Gwóźdź, wskazując na blue box jako symulatora nieistniejącej poza ekranem składni przestrzeni; na morfizację, która umożliwia całkowicie płynną i plastyczną metamorfozę jednego obrazu w inny; oraz pikselizację, która likwiduje przedmioty, przedstawiając je w mozaice „rzeczywistych” jednostek przekazu cyfrowego<sup>1</sup>. Podział ekranu znakomicie uzupełnia ten wachlarz strategii współczesnego kina.

Split screen inkrustuje jeden obraz innymi, rozszerza dostępną widzowi przestrzeń widzenia, preferując ogląd zwielokrotniony lub wielopodmiotowy. Za bardziej naturalną od eliptycznych form narracji linearnej przyjmuje się tutaj komunikację opartą na równoczesności (czasoprzestrzennej) lub symultaniczności (metonimicznej), na interaktywności i mediacji (nie jesteśmy bowiem zakładnikami czyjegoś wyboru dokonanego bez naszej wiedzy, lecz uzyskujemy wrażenie – w istocie pozorne – o możliwości podjęcia decyzji samodzielnie i w czasie rzeczywistym, jeśli skoncentrujemy się na wybranym przez siebie fragmencie rozbitej przestrzeni). Tak jak w życiu – uzyskujemy możliwość wyboru, sterując w określonych ramach naszym poznaniem, ale – znów tak jak w życiu – bezpowrotnie tracimy zdolność do naprawienia błędów i wyborów, podając w wątpliwość słuszność podjętych decyzji.

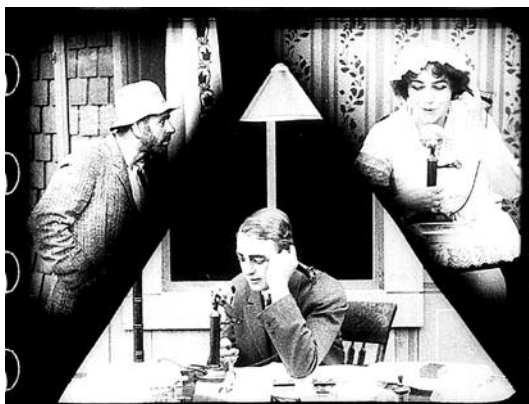
Split screen nie jest pomysłem naszych czasów, pojawił się przed dekadami. Wykorzystywał wówczas nośniki analogowe, dziś wiąże się z rewolucją przekazu cyfrowego. Nie jest to tylko zmiana technologiczna, ma ona związek z ontologią filmowego medium, z regresem spójnego i kompletnego w warstwie fabularnej i czasoprzestrzennej systemu komunikacji z odbiorcą. Warto wszak przyjrzeć się tym wczesnym eksperymentom w zastosowaniu split screenu, bo już wówczas zdefiniowano kilka kluczowych dla niego cech.

### **Analogowy split screen**

Pierwsze przykłady dzielenia ekranu na mniejsze części pojawiały się już w początkowych fazach historii kina. Od początku służyły dwóm podstawowym celom: albo rozszerzały czasoprzestrzeń o niedostępne w inny sposób fragmenty diegezy,



*Historia pewnej zbrodni*, reż. Ferdinand Zecca (1901)



*Suspens*, reż. Lois Weber, Phillips Smalley (1913)

albo poszerzały ją o wewnętrzne sceny/ekrany. Z tym drugim przypadkiem mamy do czynienia w filmach eksplorujących sam fenomen ruchomych obrazów, w autotematycznych dziełach opisujących istotę medium filmowego i proces jego odbioru: *Wieśniak i kinematograf* (*The Countryman and the Cinematograph*, 1901) Roberta Williama Paula lub *Photographie électrique à distance* (1908) Georges'a Mélièsa. W tym pierwszym wypadku split screen nie tyle multiplikował ekrany w głąb świata przedstawionego, ile scalał dwa osobne przestrzennie fragmenty diegezy, wiążąc je relacjami przyczyny i zasadą symultaniczności. Tak było w scenach rozmów telefonicznych (na przykład u Lois Weber w thrillerze *Suspense* /1913/), gdzie zamiast montażu przemiennej, ukazującego dwa pomieszczenia zlokalizowane w różnych częściach miasta, na ekranie pojawiła się pionowa linia, dzięki której w jednej chwili mogliśmy oglądać obu rozmówców prowadzących konwersację telefoniczną. W okresie kina niemego pojawiały się również bardziej wyrafinowane formy split screenu, pozwalające na wewnętrznych ekranach wprowadzić obrazy stanów psychicznych bohatera, jego marzenia, niepokoje lub sny, jak w słynnej *Historii pewnej zbrodni* (*Histoire d'un crime*, 1901) Ferdinanda Zecca.

Po kilku dekadach split screen spopularyzował się wraz z rozwojem technik kina panoramicznego, które służyło nie tylko epice filmowej, ale też i filmom kameralnym, gdzie umożliwiało zabawy z przestrzenią, poszerzało salony i sypialnie. Pozwalało też na fragmentaryzację szerokiej przestrzeni tak, by – jak w *Oknie na*

*podwórze* (*Rear Window*, 1954) Alfreda Hitchcocka – widz mógł śledzić kilka mikroświatów jednocześnie. Stąd był już tylko krok do split screenu, a uzasadnienie jego użycia nadeszło, jak niegdyś, ze strony telefonii. Tak powstały: *Telefon towarzyski* (w oryginale ładniej zatytułowany: *Pillow Talk – Rozmowa do poduszki*, 1959) Michaela Gordona, *Cudze chwalicie* (*The Grass Is Greener*, 1960) Stanleya Donnena, *Dwoje na huśtawce* (*Two for the Seesaw*, 1962) Roberta Wise’a i *Bye, Bye Birdie* (1963) George’a Sidneya. Ich twórcy skodyfikowali wszystkie kluczowe konwencje dramaturgiczne tej formy split screenu – później efektownie pastiszowane przez Briana de Palmę.

Prawdziwa rewolucja w sposobie posługiwania się split screenem nadeszła jednak ze strony telewizji i media-artu. Celem tego zabiegu nie była już tylko chęć wglądu jednocześnie w dwa wycinki świata przedstawionego, lecz promocja dynamicznej estetyki medium filmowego, która miała korespondować z multimedialną specyfiką ewoluującej komunikacji i narastającym tempem otaczającego świata. Wprowadzenie tak rozumianego split screenu stanowiło też konsekwencję pojawienia się dynamicznego montażu łączącego się z narracją nowofalową i modernistyczną; wynikało z rozwoju nowoczesnych form subiektywizmu i implementacji do kina technologii telewizyjnych. Można wręcz przyjąć, że za popularyzacją split screenu stało doświadczenie realizatorów transmisji bezpośrednich, których praca polegała na wpatrywaniu się w ścianę monitorów przedstawiających obrazy z wielu kamer i na wyborze tego, który najlepiej nadaje się do wysłania odbiorcy. Montaż opierał się tu na selekcji symultanicznie rejestrowanych obrazów, a pokusa, by zamiast jednego ekranu wprowadzić do finalnego dzieła kilka innych, była coraz większa. W telewizji nie było to możliwe, bo odbiornik był zbyt mały i niedoskonały technicznie, ale w kinie, wyposażonym w ekrany panoramiczne, już tak.

Pierwszą nowoczesną realizacją split screenu w kinie był film *Grand Prix* (1966) Johna Frankenheimera – opowieść o przyjaźni i rywalizacji czterech kierowców Formuły 1 rozgrywająca się w dużej mierze podczas wyścigów samochodowych. Frankenheimer – być może najnowocześniejszy reżyser swoich czasów – połączył dwie, wydawałoby się najbardziej odległe techniki: telewizyjną transmisję bezpośrednią i Cineramę. Pozwoliło to zrealizować część ujęć trzema kamerami Panavision 70 mm jednocześnie i przygotować projekcję w kinach wyposażonych w trzy zsynchronizowane ze sobą projektory (niemal jak w *Napoleonie /1927/* Abła Gance’a).

John Frankenheimer zastosował całą paletę wyrafinowanych zabiegów narracyjnych, inscenizując porywający wizualnie i rytmicznie film, w którym split screen stanowił naturalne uzupełnienie dobranej estetyki. Niemniej telewizja, która stała za eksperymentem reżysera, nie była dla hollywoodzkich filmowców jedynym źródłem inspiracji. Drugie stanowiła awangarda filmowa i media-art, a ściślej zaprezentowany przez Christophera Chapmana eksperyment *A Place to Stand*. Kanadyjski reżyser podzielił wielki ekran na części, a jego poszczególne fragmenty zmieniały się (powiększały, zmniejszały, znikaly i na nowo pojawiały) wraz z emocjami ewokowanymi przez obraz. Film wzbudził euforię, nagrodzono go Oscarem dla najlepszego filmu krótkometrażowego i wykorzystano jako wzorzec realizacyjny kilku hollywoodzkich filmów przełomu lat 60. i 70. Zachwyty wzbudziła zwłaszcza *Sprawa Thomasa Crowna* (*The Thomas Crown Affair*, 1968) Normana

Jewisona, choć sam Chapman wyżej cenił thriller Richarda Fleischera *Dusiciel z Bostonu* (*The Boston Strangler*, 1968), charakteryzujący się wyrafinowaną kompozycją poszczególnych kwadratów i prostokątów, a także swobodą łączących je relacji czasoprzestrzennych. To skądinąd ciekawe, że jedynym filmem kontrkulturowym (pomijając pastiszujące filmy Briana de Palmy), w którym wykorzystano zabieg split screenu, był *Woodstock* (1970) Michaela Wadleigha. Częściej sięgali po niego twórcy „klasycznego Hollywood”, być może w ten jedyny sposób próbując unowocześnić język wypowiedzi. Tak było w sportowym filmie Roberta Aldricha *Najdłuższy jard* (*The Longest Yard*, 1974), w komedii *Więcej amerykańskiego graffiti* (*More American Graffiti*, 1979) Billa L. Nortona, w katastroficznym *Porcie lotniczym* (*Airport*, 1970) George’a Seaton’a i science fiction *Andromeda znaczą śmierć* (*The Andromeda Strain*, 1971) Roberta Wise’a.

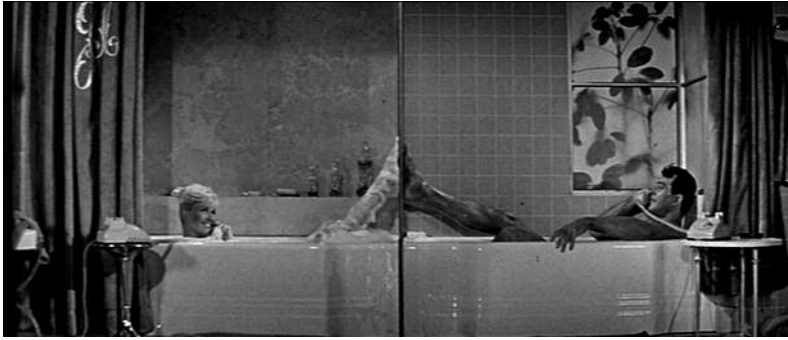
Znów ciekawsze eksperymenty ze split screenem pojawiły się na gruncie media-artu i kina awangardowego. Rodzaj multiplikacji – bądź, co bliższe prawdy, amplifikacji – ekranów stosował w swych pracach Stan Vanderbeek, autor instalacji wideo realizowanych kilkoma kamerami nagrywającymi obrazy z wielu punktów widzenia. Na polskim gruncie trudno nie wspomnieć o Zbigniewie Rybczyńskim i jego znakomitej *Nowej księżce* (1975). Skomplikowane wideo-rzeźby tworzył także klasyk media-artu Nam June Paik, jak w słynnym dziele *The More the Better* (1988), w którym ustawione na sobie telewizory przypominały drzewo. Inny mistrz medialnej awangardy, Bruce Nauman, w *Violent Incident* (1986) zestawiał 12 telewizorów emitujących alternatywne wersje jednego wydarzenia (kobieta i mężczyzna siadają do stołu, ale zamiast jeść, zaczynają się bić i wyzywać). Widz instalacji mógł nie tylko śledzić wszystkie warianty kłótni, ale też – dostrzegając kluczowe dla nich różnice – analizować sam proces opowiadania i mechanizm tworzenia fikcji.

Mimo tych eksperymentów wydawało się, że rola split screenu będzie coraz bardziej marginalna. Zwłaszcza w latach 80., gdy triumfowała potoczność narracji, kino utraciło modernistyczną, skłoną do eksperymentów siłę wyrazu. Split screen pojawiał się rzadko, co najwyżej służąc celom całkowicie odmiennym od tych, do jakich został wymyślony. Stał się bowiem efektem specjalnym umożliwiającym multiplikację aktorów, jak w *Nierozłącznych* (*Dead Ringers*, 1988) Davida Cronenberga czy *Mężach i żonie* (*Multiplicity*, 1996) Harolda Ramisa. Trudno jednak takie zastosowanie uznać za esencję split screenu, a nowy rozdział w historii podzielonego ekranu zaczął się, gdy do kina dotarła rewolucja przekazu cyfrowego.

### Mozaika Prospera

Zasadnicza różnica między tradycyjnym a nowoczesnym sposobem użycia split screenu wiąże się z przemianami technologicznymi filmowego medium. Podczas gdy w klasycznym kinie był to nośnik analogowy, dziś split screen rozwija się dzięki możliwościom cyfrowych przetworzeń obrazu. Na pozór to tylko kwestia uwarunkowań technicznych, w rzeczywistości cyfryzacja filmu wiąże się z nową ontologią obrazu filmowego, a w konsekwencji – z nowoczesnym sposobem komponowania znaczeń i odmienną od klasycznej komunikacją z odbiorcą. Niewątpliwie rewolucja cyfrowa ułatwia pracę montażysty, który przekopiowanym (bądź już nagrany) na nośnik cyfrowy filmem może rozporządzać w o wiele





*Telefon towarzyski*, reż. Michael Gordon (1959)



*Nowa książka*, reż. Zbigniew Rybczyński (1975)



*Kiedy Harry poznał Sally*, reż. Rob Reiner (1989)



*Księgi Prospera*, reż. Peter Greenaway (1991)

łatwiejszy sposób niż w wypadku form analogowych. Cyfryzacja obniżyła koszty zastosowania split screenu, który dzięki temu stał się bardziej dostępny nawet w produkcjach amatorskich. Programy typu Final Cut Pro bądź Avid Media Composer poszerzyły możliwości tworzenia nielinearnych form narracji, po raz kolejny dowodząc, że o ewolucji estetyki filmowej decydują niejednokrotnie przemiany w technologii.

Tę łatwość obróbki materiału można dostrzec przede wszystkim na gruncie telewizji, zwłaszcza w programach informacyjnych. Nawet w siermiężnych latach 80. w Polsce, w „Dzienniku Telewizyjnym”, zaczęły się pojawiać wkomponowane w przestrzeń studia ekrany telewizorów, na których było wyświetlane logo lub nieruchome obrazki, a potem zwiastuny felietonów telewizyjnych. Na przełomie lat 80. i 90. zamiast telewizorów zostawiano puste miejsce w przestrzeni studia, które wypełniano już w procesie dopasowania obrazów aktywnymi mikroekranami.

W ten sposób estetyka split screenu stała się nieodzowna dla przekazów telewizyjnych. Szerokie ekrany telewizorów HD pozwalają dzielić obraz na dwie lub trzy części (na przykład po jednej stronie ekranu widzimy dziennikarza siedzącego w studio, po drugiej zaś, w osobnych kwadratach, reporterów wysłanych na miejsce realizacji transmisji bezpośredniej). Do tego doszła metoda synchronicznego na-

dawania ścieżki informacyjnej: paski z sunącymi na dole ekranu wiadomościami, nagłówki felietonów lub graficzne symbole inkrustujące główny ekran. W dodatku sam odbiorca telewizji cyfrowej może kształtować mozaikowy charakter przekazu, korzystając z typowej dla współczesnych telewizorów funkcji PIP (*picture in picture*). Rewolucja fragmentaryzacji obrazu trafiła pod strzechy.

Na gruncie kina artystycznego manifestacją cyfrowego split screenu stała się przede wszystkim ekranizacja *Burzy* Williama Szekspira – *Księgi Prospera* (*Prospero's Books*, 1991) Petera Greenawaya. Choć film przyjęto bez entuzjazmu, Greenaway starał się odczytać autorefleksyjny temat *Burzy* przez pryzmat medium, propagując przekonanie o fundamentalnej zmianie statusu przekazu filmowego. Tak jak w XVII w. dominowała książka i zapis linearny mogący „pomieścić” zarówno świat rzeczywisty, jak też imaginację, a także czynność rejestracji i kreację alternatywnego świata, tak pod koniec XX w. naturalnym medium dla tego rodzaju refleksji stał się skomplikowany konglomerat przekazu audiowizualnego, nie zaś film analogowy. Greenaway głosił odtąd, że kino go nudzi, że w zasadzie jest anachroniczne i umarło jako sztuka eksperymentu. Przyszłość należy do mediów cyfrowych i HDTV oraz wiąże się z nową sytuacją ontologiczną, jaką wnosi rewolucja medialnej hybrydyzacji.

Wydaje się, że właśnie temu Greenaway poświęcił *Księgi Prospera*. Zatrudnił do tytułowej roli Johna Gielguda, aktora będącego kwintesencją szekspirowskiego teatru, i „wkopiował” go w świat przynależny tyleż przeszłości (z racji dialogu, kostiumu i dekoracji), ile współczesności. Mediował tym samym między dwoma nośnikami: analogowym i cyfrowym, tak jak klasyczny Prospero mediował między światem rzeczywistym a imaginacją. Greenawayowski split screen stał się chwyttem wytwarzającym dodatkowe sensory. Nie tyle oddziaływał na warstwę referencyjną dzieła, ile wprowadzał widza na poziom znaczeń implicytnych, wymagających od odbiorcy uruchomienia procedur interpretacyjnych. Wkopiowany w analogowy ekran kwadrat z obrazem cyfrowym, komentując ten pierwszy i wchodząc z nim w skomplikowane asocjacje, w istocie rozbijał naturalność i realność świata, uświadamiał istnienie alternatywnych warstw komunikacji, negował spójność opisywanego bytu i zdolność naszego poznania. Jak Prospero za pomocą magii rozszerzał granice demiurgicznej kreacji, tworząc własną i subiektywną wersję świata, tak Greenaway rozbijał „tyranię ramy”, ukazując świat wielomedialny, wręcz panmedialny, nieograniczony żadnym medium, które wykształca określoną i ograniczającą artystę konwencję rejestracji i postrzegania świata (wątek ten reżyser rozwinął w trylogii *Tulse Luper Suitcases* /2003-2004/, gdzie również pojawił się chwyt split screenu).

*Księgi Prospera* to manifest nowatorskiego użycia split screenu, dowód na wejście w nową sytuację ontologiczną, z którą mamy do czynienia z racji pojawienia się medium cyfrowego. Od lat 90. XX w. podzielony ekran wracał więc do łask filmowców, choć na razie pojawia się w filmach o nieco awangardujących ambicjach i rzadko staje się środkiem filmowego wyrazu w kinowym mainstreamie. Już wstępny rekonesans potwierdza intuicję: split screen służy dziś różnym celom (czasem rozwijającym te, które dominowały w poprzednich dekadach), zwykle jednak odpowiada na nową sytuację mediów, korespondując z doświadczaną na co dzień multiplikacją i fragmentaryzacją obrazów. Warto przyjrzeć się kilku przyczynom i konsekwencjom użycia cyfrowego split screenu.



## Ekran komputerowy

Mimo przeróżnych prób narracyjnej komplikacji kina film pozostaje wciąż jednym z najbardziej spójnych audiowizualnie przekazów, klarownych fabularnie i ograniczonych nieprzekraczalną ramą potencjalnie możliwych do zaistnienia interfejsów. W każdym razie aktywność odbiorcy jest w wypadku kina minimalna, odległa od tej, z którą mamy do czynienia w wypadku aplikacji komputerowych, Internetu, gier wideo, a nawet interaktywnej telewizji. Na marginesie można wspomnieć, że niesłabnąca atrakcyjność przekazu filmowego, a nawet ekspansja form filmowego minimalizmu (w duchu neomodernizmu, *slow cinema* i kina kontemplacji) wskazuje na tęsknotę widza za tymi formami komunikacyjnymi, w których nie dostępność wyboru, nie labirynt możliwości, nie kluczenie po chaosie doznań, lecz właśnie doświadczenie dzieła kompletnego, zamkniętego, przemyślanego w każdym szczególe przez artystę jest wartością i może przynieść przyjemność poznawczą.

Film (mimo chwalebnych wyjątków) należy więc do mediów konserwatywnych w zakresie narracji, choć zdarzają się też przypadki dzieł, które – korzystając z zabiegu split screenu – starają się przynajmniej nawiązać więź z charakterystycznymi dla współczesności formami komunikacji. Taki był choćby *Hulk* (2003) Anga Lee, chłodno przyjęta superprodukcja o jednym z bohaterów komiksów wydawnictwa Marvel. Film rozczarował, choć w kilku sekwencjach budził zachwyt. Tak było w jednej z pierwszych sekwencji – rozmowie kilkorga bohaterów (młodych fizyków posługujących się na co dzień komputerami), których sylwetki były albo wkomponowane w aktywne okienka aplikacji komputerowych, albo wylańczały się z ekranów monitorów, albo były wprowadzane w diegezę za pomocą split screenu. Praca nad tym fragmentem filmu trwała zapewne nie krócej niż przygotowanie efektów specjalnych z tytułowym Hulkiem – jest fajerwerkiem perfekcyjnego montażu korespondującego z sytuacją fabularną dzieła i charakterem pracy filmowych bohaterów.

## Komórki ekranu filmowego

*Hulk* był ewenementem i podobne zabiegi pojawiają się rzadko. Split screen należy jednak do tych środków filmowego wyrazu, które dynamizując tempo montażu, przekształcają spójną fabularnie narrację w kompozycję audiowizualnych atrakcji opartych nie na kryteriach logiki czasoprzestrzennej bądź zasadach psychologicznej wiarygodności, lecz na strukturze wewnętrznych napięć i ekspresji wyrazu. Tak było nawet w filmach korzystających ze split screenu do pokazania rozmów telefonicznych – na przykład w efektownym inscenizacyjnie *Telefonie* (*Phone Booth*, 2002) Joela Schumachera, a także, choć na mniejszą skalę, w *Przekręcie* (*Snatch*, 2000) Guya Ritchiego i serialach *Trial and Retribution* (1997-2009), *CSI: Kryminalne zagadki Miami* (*CSI: Miami*, 2002-2012) i *24 godziny* (*24*, 2001-2010). W tym ostatnim wypadku split screen miał dlatego interesującą formę, że jego twórcy zdecydowali się na swoisty eksperyment narracyjny, realizując w ramach całego sezonu 24 odcinki serii i opowiadając o 24 godzinach z życia i działalności agentów CIA. Czas projekcji każdego odcinka miał odpowiadać czasowi serialowych zdarzeń (pojedynczy epizod trwał około 42 minut, resztę miały wypełnić reklamy), a synchroniczność niektórych wątków była podkreślana użyciem split screenu (na przykład w scenach rozmów telefonicznych).

Moda na split screen nadeszła więc częściowo ze strony telefonii komórkowej. Z łezką w oku przypominamy sobie filmy z lat 60. i 70., w których bohaterowie przed wyjściem do restauracji informowali współpracowników o numerze telefonu, pod którym będzie można ich zastać w wypadku nagłej sprawy. Ileż melodramatów kończyłoby się szczęśliwie, gdyby bohaterowie zamiast przybyć z opóźnieniem do celu podróży po prostu poinformowali ukochaną/ukochanego, że spóźnią się pięć minut. Telefonnia komórkowa przekształciła wzorce komunikacji w sposób fundamentalny, zastępując sukcesywność zdarzeń jej równoczesnością i symultanicznością. Musiało to oczywiście wpłynąć na konwencje filmowe, skoro kształtowało diametralnie odmienne relacje między bohaterami, ale także oddziaływało na estetykę przekazu filmowego, rozwiązania przestrzenne i narracyjne kina.

### Estetyka CCTV

Nie tylko telefonnia komórkowa odcisnęła piętno na narracji filmowej i popularyzacji split screenu. Nie mniejszą rolę odegrał tu także system wizualnej rejestracji wykorzystujący kamery rozmieszczone w miejscach publicznych i przesyłające sygnał do centrum administracyjno-kontrolnego. Przyczyną rozwoju tzw. CCTV (*closed-circuit television*) była groźba zamachów terrorystycznych, która w latach 70. XX w. nawiedziła kraje Europy Zachodniej i Stany Zjednoczone. W 1972 r. rozpoczęto stały monitoring nowojorskiego Time Square, pod koniec tej dekady podobny system uruchomiono w większości sklepów wielkopowierzchniowych, chroniąc się w ten sposób przed kradzieżami. W latach 70. CCTV nie wzbudzała jeszcze szczególnego lęku, choć już wtedy pojawiały się filmy, które podkreślały policyjny charakter maszyny stojącej na straży bezpieczeństwa nie tyle zwykłych obywateli, ile totalitarnej władzy. Wykpił ten system jeden z najbardziej wnikliwych kulturoznawców wśród reżyserów filmowych, Wim Wenders, w *Amerykańskim przyjacielu* (*Der amerikanische Freund*, 1977), którego główny bohater, grany przez Bruna Ganzę, dokonuje morderstwa na peronie stacji metra w paryskiej La Défense i choć otaczają go setki kamer monitoringu, bez przeszkód ucieka z miejsca zbrodni. Kamera „kątem oka” pokazuje wnętrze pomieszczenia, w którym na ustawione obok siebie ekrany kontrolingu nie patrzy nikt z funkcjonariuszy ochrony.

W XXI w., po zamachach na nowojorskie WTC i kolejnych rewolucjach służących miniaturyzacji kamer cyfrowych oraz dotyczących metod archiwizacji danych, system CCTV rozwinął się z całą mocą. Dziś już standardem jest, że otaczają nas kamery, a windy, korytarze, wejścia do urzędów, ulice i place nie zapewniają prywatności. Wykorzystali to filmowcy i realizatorzy seriali. Na zasadzie plastyczno-narracyjnej atrakcji, wzmagającej poczucie realizmu i przekonanie o niekończącej się inwigilacji bohatera, są wprowadzane krótkie ujęcia, w których widzimy poszczególne fazy zdarzenia z perspektywy kamer przemysłowych (zwykle z góry, z nietypowego punktu widzenia i z bardziej wyrazistą pikselizacją). Zabiegiem tym posłużył się już Oliver Stone w *Urodzonych mordercach* (*Natural Born Killers*, 1994), w porywającym audiowizualnie spektaklu telewizyjnej, komiksowej i wideoklipowej poetyki. Dziś podobne chwytły znajdujemy zwłaszcza w tzw. proceduralach – filmach i serialach rekonstruujących autentyczne zdarzenia (kryminalne, szpiegowskie, medyczne) bądź stylizujących fikcyjny przekaz na quasi-dokumentalną archiwistykę.

Nieprzypadkowo też system CCTV wykorzystuje się we współczesnym kinie w połączeniu z chwytem split screenu – wszak końcowym elementem systemu jest ściana złożona z kilkunastu monitorów, a zatem mozaika zsynchronizowanych czasoprzestrzennie mikroobrazów. Najciekawszą realizacją tej formy dzielenia ekranu stał się intrygujący eksperyment Mike’a Figgisa – *Timecode* (1999). Nie jest zasadne nazywać to dzieło filmem, choć *Timecode* był i w tradycyjny sposób wyświetlany w kinach, i dystrybuowany na DVD. Mamy tu jednak to czynienia raczej z eksperymentem, instalacją audiowizualną prezentowaną na poszczególnych spotkaniach z artystą w formie swoistego performance’u.

Ekran w *Timecode*, o równej długości boków (kształtem przypominający klasyczny monitor komputerowy), został podzielony na cztery kwadraty przedstawiające losy kilku postaci. W ten sposób poznajemy Rose biorącą udział w przesłuchaniu do filmu *Bitch of Louisiana*, a także reżysera owego dzieła, Alexa, z którym wiąże ją romans. W trakcie castingu flirt bohaterki podsłuchuje jej zazdrosna kochanka, która najpierw podrzuciła mikrofon do torebki Rose, a teraz wsłuchuje się w prowadzony przez nią dialog, siedząc w zaparkowanym nieopodal samochodzie. W trzecim kwadracie widzimy żonę Alexa, która w trakcie sesji terapeutycznej rozważa ewentualność rozwodu, a w ostatnim kilkoro producentów rozmawiających o kolejnym projekcie filmowym.

Mike Figgis, choć dysponował budżetem na ledwie półamatorski film, zebrał na planie zdjęciowym wianuszek gwiazd: Stellana Skarsgård, Jeanne Tripplehorn, Salmę Hayek, Kyle MacLachlana, Holly Hunter i Juliana Sandsa. Nie zamierzał filmować czterech odseparowanych przestrzeni osobno, jedną po drugiej, lecz wszystkie naraz. W *Timecode* mamy więc do czynienia nie tylko z równoczesnością zdarzeń diegezy filmu, ale też z synchronizacją prac na czterech planach zdjęciowych ulokowanych w biurze (i jego okolicach) wytwórni Red Mullet w Los Angeles. Operatorzy Figgisa dysponowali czterema ręcznymi kamerami cyfrowymi, aktorzy w dużej mierze improwizowali dialogi, a spośród kilkunastu dubli wybrano wersję nakręconą 19 listopada 1999 r.

Wspomniałem, że *Timecode* w mniejszym stopniu przypomina klasyczny film, a bardziej performance każdorazowo inny w procesie jego prezentacji. Tak właśnie było: Mike Figgis zwykł jeździć z kopią filmu i w trakcie spotkań z publicznością siadać za mikserem dźwięku i sterować ścieżką dźwiękową, raz zwiększając głośność dialogu dochodzącego z jednego z kwadratów, innym razem spychając go w akustyczne tło. Tym samym widz koncentrował się tylko na jednej, wybranej przez reżysera przestrzeni, mając wszak wgląd w pozostałe trzy<sup>2</sup>. Gdy film został wydany na płycie DVD, już sam odbiorca miał wybierać konkretną ścieżkę, samodzielnie uczestnicząc w procesie swoistego montowania filmu i konstruowania jego znaczeń. Niestety, ograniczenia techniczne uniemożliwiły realizację tej części przedsięwzięcia<sup>3</sup>.

Figgis traktował *Timecode* jako jedną z pierwszych prób kina interaktywnego, korzystającego z możliwości medium cyfrowego i dającego widzowi sposobność wyboru ścieżek fabularnych. Odbiorca miał przypominać kontrolera CCTV, podglądacza docierających do niego obrazów, świadomego, że koncentracja uwagi na jednym strumieniu informacji bezpowrotnie uniemożliwia wgląd w jego ważny dla interpretacji kontekst. Kluczowa w filmie była również warstwa fabularna dzieła – niekoniecznie pretekstowa, jak to ma miejsce w wypadku wielu ekspery-

mentów. W *Timecode* wszystkie wątki wiążą się bowiem z tematem podglądania, podsłuchiwania lub kreowania fikcyjnych światów. Zatem gra między tym, co prawdziwe, a tym, co poddane interpretacjom bądź zafalszowaniom łączyła płaszczyzną fabularną filmu z dobraną przez reżysera techniką realizatorską.

Mniej więcej w tym samym czasie, gdy Figgis kręcił zdjęcia do *Timecode*, po drugiej stronie Atlantyku podjęto decyzję o realizacji projektu *D-Dag*, eksperymentalnego show duńskiej telewizji, reżyserowanego przez kilku twórców związanych z manifestem Dogma 95. Thomas Vinterberg, Lars von Trier, Søren Kragh-Jacobsen i Kristian Levring przekonali siedem stacji telewizyjnych do partycypowania w produkcji filmu i wspólnej jego emisji. Między godziną 23.00 31 grudnia 1999 r. a około 0.15 dnia następnego czterech realizatorów nakręcili cztery filmy, śledząc losy czterech członków grupy przestępczej chcącej obrabować bank w chwili, gdy cała Dania świętuje początek nowego milenium. W ciągu kilku godzin materiał został zmontowany w cztery osobne filmy i po południu 1 stycznia 2000 r. wyemitowany o tej samej godzinie przez cztery stacje telewizyjne. Piąty kanał zaprezentował wszystkie filmy naraz, wykorzystując split screen, a ostatnie dwa wyemitowały materiał o wydarzeniach rozgrywających się na obrzeżach planu zdjęciowego, koncentrując się na pracy realizatorów filmu. Duński widz przez 70 minut w zasadzie nie miał wyboru, musiał śledzić kryminalną intrygę, wybierając z własnego fotela perspektywę odbiorczą. Klasyczny zapping stał się aktem montażu i podobnie jak w wypadku *Timecode* podkreślał niemożność powrotu do paralelnie emitowanej wersji zdarzeń<sup>4</sup>.

Nie był to pierwszy taki przypadek. Podobny projekt przedstawił kilka lat wcześniej Oliver Hirschbiegel w filmie *Mörderische Entscheidung* (1991), w którym zaprezentował detektywistyczną intrygę z dwóch perspektyw: kobiety i mężczyzny. Film zaczynał się i kończył tak samo, ale cała zasadnicza część zdarzeń rozgrywała się osobno i widz mógł śledzić albo losy bohatera, albo bohaterki, wybierając jeden z dwóch kanałów telewizyjnych, na których synchronicznie emitowano oba warianty filmu.

Hirschbiegel, podobnie jak jego duńscy następcy, wykorzystał naturalny dla współczesnego widza niepokój, że gdzieś obok, w innej części przestrzeni, na innym kanale telewizora dzieje się coś ciekawszego i ważniejszego. Popularność split screenu w dużym uproszczeniu wiąże się zatem z fałszywym – koniec końców – przekonaniem, że jest możliwe bycie równocześnie tu i zarazem gdzieś indziej przez wgląd w kilka fragmentów przestrzeni w jednej chwili. Ale też pełni inną rolę: otóż daje możliwość wyjścia poza spójną narrację – arystotelesowską jedność czasu i przestrzeni, która niegdyś była w kinie przełamywana (choć w istocie podkreślana) przez fundamentalną dla filmu narracyjnego frazę montażową ujęcie-kontrujęcie. W projekcie Hirschbiegla i reżyserów Dogmy widz również dysponował podobną jednością, dopóki nie przełączył jednego kanału na inny. Nie dziwi jednak reakcja widzów, którzy w prowadzonych po emisji filmu rozmowach czuli znacznie większą satysfakcję, gdy wychwytywali podobieństwa między jego obiema wersjami, niż gdy dowiadywali się o istnieniu różnic między nimi.

### Split love

W amerykańskim kinie głównego nurtu podobne eksperymenty zdarzają się rzadko, a split screen jest stosowany w sposób klarowny, jako atrakcja narracyjno-

-plastyczna, nieprzyciągająca zresztą przed ekrany większej liczby widzów. Podzielony ekran nie zawsze służy do zespolenia dwóch odległych przestrzennie fragmentów diegezy. Czasem split screen pełni też funkcję ważną pod względem emocjonalnym i interpretacyjnym, korespondując z tematem filmu. Nieprzypadkowo najczęściej pojawiał się więc w melodramacie, a ściślej w komedii romantycznej, gdzie motyw rozstania, rozdzielenia, niedopasowania i tęsknoty za partnerem mógł zostać w ten sposób wzmocniony.

Na tej zasadzie podzielony ekran pojawił się już w filmie Roba Reinera *Kiedy Harry poznał Sally* (*When Harry Met Sally*, 1989) jako urokliwy zabieg stylizacyjny wiążący ten film z komediami romantycznymi z przełomu lat 50. i 60. Znacznie ciekawsze zastosowanie znalazł w późniejszym o 16 lat melodramacie *Rozmowy z innymi kobietami* (*Conversations with Other Women*) Hansa Canosy, w którym ekran był podzielony praktycznie przez cały czas trwania filmu, nabierając – w miarę rozwoju intrygi – nowych funkcji i znaczeń. Uatrakcyjnił w ten sposób dość banalną fabułę: portret dwojga trzydziestolatków, którzy spotykają się na przyjęciu po dłuższej rozłące i przenosząc się wspomnieniami do przeszłości, analizują przyczyny rozpadu związku. U Canosy split screen najpierw umożliwił równoczesne śledzenie reakcji obojga partnerów podczas rozmowy (był więc inną możliwością niż arbitralny zabieg ujęcie-kontrujęcie), a potem służył tworzeniu efektownych kompozycji retrospekcyjnych polegających na tym, że część ekranu wypełniały ważne dla związku bohaterów epizody z przeszłości, a drugą sami protagoniści poddający wspomnienia stałym procedurom negocjacyjnym. W *Rozmowach z innymi kobietami* praca pamięci natrafiała więc na bariery ustawiane przez drugą osobę, a wiarygodność wspomnień była pozorna i stale kompromitowana – zwłaszcza w scenach rekonstruujących przyczyny określonych reakcji bohaterów.

Podobne granice, choć już niezwiązane z procesem weryfikacji wspomnień, pojawiały się również w *Requiem dla snu* (*Requiem for a Dream*, 2000) Darrena Aronofsky'ego. Split screen uzupełniał tu szeroki wachlarz narracyjnych atrakcji, wiążąc się ściśle z jednym z fabularnie fundamentalnych motywów wzajemnej miłości matki i syna natrafiającej na liczne bariery. Aronofsky podkreślał je znaczeniową rolę obiektów scenograficznych: drzwi, zamków, kluczy, ścian i przegród, dodatkowo wzmacniając je rozdzielającym bohaterów efektem split screenu. Tak było w jednej z pierwszych scen filmu, gdy syn, kradnący matce odbiornik telewizyjny, jest pokazany w jednej części ekranu, a ukrywająca się przed nim kobieta – w drugiej. Ekspresyjny montaż, dynamiczne następstwo planów, oparte nie na logice związków czasoprzestrzennych, lecz na wewnętrznej energii stanów emocjonalnych, nadały split screenowi jeszcze bardziej mozaikowy i zsubiektywizowany charakter. „Split” w języku angielskim oznacza też „rozpad” i współcześnie coraz częściej służy ukazaniu psychicznej degradacji bohaterów, akcentując tożsamościowe luki i kryzys – dotychczas spójnego – podmiotu nadawczego. Wiąże się więc z przeróżnymi i coraz efektowniejszymi zabiegami na gruncie nowoczesnej narracji: z rozbiciem logiki związków temporalnych, ze wzmoczoną eliptyką procesu opowiadania, z wprowadzeniem tzw. narratora niewiarygodnego, z zastąpieniem spójnego narracyjnie przekazu konglomeratem audiowizualnych atrakcji. Innymi słowy – z odnowieniem modernistycznej z ducha strategii narracyjnej, która w miejsce hierarchicznej logiki narracji obiektywnej eksploruje tryby filmowego subiektywizmu.



### W pułapce rozbitej tożsamości

Z taką sytuacją spotykamy się we współczesnym kinie coraz częściej, zarówno na gruncie filmu artystycznego, jak i głównego nurtu. W ostatnich latach duże wrażenie wywołał choćby efektowny wizualnie film Danny'ego Boyle'a *127 godzin* (*127 Hours*, 2011), historia młodego mężczyzny, który wpadł w rozpadlinę skalną gdzieś na amerykańskim byłym Dzikim Zachodzie i przez tytułowe 127 godzin nie mógł się z niej wydostać. Split screen pojawił się w filmie Boyle'a już w pierwszej scenie, niejako sugerując frenetyczny charakter filmowego opowiadania, ale potem urósł do rangi kluczowego dla narracji środka filmowego wyrazu. Wydaje się wręcz, że od lat 60. XX w. żaden reżyser nie wprowadził podzielonego ekranu w tak kunsztowny i przemyślany sposób, nie tylko wykorzystując znane już sposoby jego realizacji, ale proponując też nowe i znaczeniowość.

W pierwszej kolejności split screen służy wspomnianej już dynamizacji zdarzeń – koresponduje więc ze stylem życia bohatera będącego w ciągłym biegu, doświadczającego wrażeń pełną piersią i zawsze na granicy brawury. Po drugie, wiąże się z medialną multiplikacją dzisiejszych czasów – Boyle dubluje pierwotny obraz obrazami pochodzącymi z urządzeń różnego typu: kamery, telewizorów i monitorów, łącząc w jednym ujęciu świat rzeczywisty z jego medialnym przetworzeniem. Gdy bohater popadnie w malignę, oddzielenie obu perspektyw będzie coraz trudniejsze lub innymi słowy psychofizyczna degradacja bohatera doprowadzi do sytuacji, w której omamy wynikłe z narastającej gorączki i zakażenia organizmu zostaną ustrukturyzowane w konwencjach charakterystycznych dla współczesnej audiowizualności.

Na tym opiera się trzecia w *127 godzinach* funkcja użycia split screenu. Złapany w pułapkę bohater nie może nikogo wezwać na pomoc, tkwi w rozpadlinie w jednej pozycji, jak skazaniec w platońskiej jaskini. Zmiażdżoną rękę toczy gangrena, rośnie głód, pragnienie i gorączka, słabnie ciało. Rytm kolejnych dni traci pierwotną spójność, a przestrzeń podlega rozszerzeniu o miejsca dotychczas przynależne przeszłości. Dzięki split screenowi przenosimy się do światów alternatywnych: wspomnień, wyobrażeń i miejsc równoległych – zawsze w zgodzie z odrębną logiką omamów i halucynacji. Wnętrze jaskini rozszerza się, odsłania dodatkowe sceny, w których bohater widzi salon w domu rodziców i stadion sportowy, gdzie spotkał się z dziewczyną. Trudno nazwać te wstawki retrospekcjami – to swoiste wizje, których pożywką jest zarówno przeszłość, jak i marzenie, wspomnienie i wyobrażenie. W historii kina split screen stanowił zwykle silną interwencję narratora obiektywnego, rozszerzał diegezę o miejsca, do których bohater nie miał dostępu, degradując jego rolę jako podmiotu opowiadania. Boyle czyni odwrotnie: split screen pozwala wnikać w stany psychofizyczne bohatera, umożliwia wędrówkę nie na zewnątrz, lecz ku wnętrzu postaci, eksplorując w fascynujący plastycznie sposób możliwości narracji subiektywnej.

Podobnie uczynił znakomity kanadyjski filmowiec Bruce McDonald w *Przypadkach Tracey* (alternatywne tłumaczenie tytułu: *Fragmenty Tracey /The Tracey Fragments/*, 2007). W tej nieskomplikowanej fabularnie historii opowiedział o piętnastoletniej dziewczynie, samotnej, emocjonalnie rozedrganej, skonfliktowanej z rodzicami i nieszczęśliwie zakochanej w koledze, której na domiar złego gubi się młodszy brat. McDonald nierzadko eksperymentował z językiem filmowego wyrazu – jak w *Pontypool* (2008), gdzie rozszerzał granice konwencjonalnej aku-

styki. Podobnie postąpił w *Przypadkach Tracey*, proponując mozaikową strukturę wypowiedzi i zawierając walor emocjonalny opowiadania niejako w samej formie filmowej. Celem reżysera było bowiem oddanie stanów wewnętrznych bohaterki gorączkowo reagującej na otoczenie i zagubionej w meandrach rozpadającej się tożsamości.

Pomocny dla McDonalda stał się split screen zakomponowany w wyrafinowany rytmicznie sposób. Znów – podobnie jak w wypadku *127 godzin* – dodatkowe ekrany nie służą rozszerzeniu przestrzeni o miejsca dla bohaterki niewidoczne. W *Przypadkach Tracey* podział ekranu fragmentaryzował przestrzeń najbliższą postaci Tracey, ujmował bohaterkę z różnych perspektyw, czasem pokazywał świat z jej punktu widzenia, niekiedy bez temporalnej synchronizacji poszczególnych ułamek diegezy. Pozwalał też na efektowne przejścia montażowe – fragmenty kolejnej sceny pojawiały się najpierw w jednym kwadracie, potem w kolejnych, aż w końcu wypełniały cały ekran, choć nie zawsze doprowadzały do spójnego czasu przestrzennie opisu zdarzeń. Klasyczny split screen zazwyczaj służył do uspojnienia filmowego opowiadania, stanowił alternatywną formę narracji równoległej opartą na zgodności miejsca, czasu i relacji psychofizycznych między bohaterami. Tymczasem współczesny split screen służy rozbiciu i degradacji podmiotów, prowadzi do fragmentaryzacji przestrzeni i dezintegracji emocjonalnej protagonisty. Jest mozaiką doznań chaotycznych, rozedrganych sensorycznie i schizofrenicznych. Jest kodem opisu współczesnego świata.

Mateusz Halawa, referując poglądy Kennetha J. Gergena, pisał: *Dominującym doświadczeniem staje się dziś multifrenia, rozszczepienie jednostki, która z jednej strony jest intensywnie kolonizowana przez innych, z drugiej zaś – sama podąża za niespotykanymi wcześniej okazjami stwarzanymi przez to społeczne nasycenie. Taki nieustannie fragmentujący się i fragmentowany podmiot przeżywa coś w rodzaju ciągłego kryzysu tożsamości (...). Fragmentacji podmiotu towarzyszy fragmentacja czasu, który rozpada się na puentylistyczne epizody, z których każdy jest terażniejszością. Można powiedzieć, że dominującym reżimem czasowym świata, który jawi się jako baza danych (forma jednoczesna, w odróżnieniu od linearnej narracji), jest rozszerzona terażniejszość, albo, jak określa to Manuel Castells, „bezczasowy czas”<sup>5</sup>.*

### Mozaika doświadczeń

Przywołany wyżej cytat pasuje nie tylko do filmów, w których pojawia się efekt split screenu. Osobny artykuł można by napisać o eksperymentach związanych z fragmentaryzacją czasoprzestrzeni, która jest osiądana dzięki wykorzystaniu nowatorskich formatów narracyjnych i wprowadzeniu komplikacji na płaszczyźnie plastyczno-rytmicznej. Dziś split screen uzupełnia przecież bogate w eksperymenty tryby filmowego opowiadania służące subiektywizacji, dezintegracji podmiotu, zastępowaniu spójnej fabuły kompozycją audiowizualnych atrakcji oddziałujących na zmysły i emocje. Przykłady można by mnożyć, wymienię dwa: wielopłaszczyznową kompilację ekranów, odbić, luster i obrazów w *Spotkaniu w Palermo* (*Palermo Shooting*, 2008) Wima Wendersa oraz zmultiplikowaną narracyjnie i plastycznie *Adorację* (*Adoration*, 2008) Atoma Egoyana, jedną z najbardziej wnikliwych analiz współczesnego świata rozbitego na serię mikronarracji.

Te dwa filmy, na tle wielu innych, idą z prądem powszechnej intuicji, że żyjąc w czasach nadmiaru przekazów, musimy dokonywać znacznie liczniejszych obserwacji, rozpoznań i wyborów, niż w istocie jesteśmy w stanie czynić. Nie liczy się już wiedza, lecz zarządzanie nią, bo dostęp do informacji jest ogromny i umiejętność ich selekcjonowania staje się kluczowa. Z drugiej strony – przywołajmy raz jeszcze Halawę – czyż nie jest paradoksalny finał tych dociekań, skoro od tych samych mediów, które fragmentaryzują doświadczenie, oczekuje się domknięcia tożsamości w spójne „ja”: w spotkaniach towarzyskich, które wieńczą sesje zdjęciowe, w kolekcji łączy na profilu Facebooka, w przenoszonych z telefonu na telefon talizmanowych SMS-ach. Nieusuwalnym aspektem życia codziennego z nowymi mediami jest zatem praca nad sobą nastawiona na ukształtowanie podmiotowości w nieustannie rozpadającym się świecie <sup>6</sup>.

Nie wierzę więc, że split screen przyjmie się jako naturalny format opowiadania. Pozostanie wyłącznie narracyjną atrakcją, która w czasach przełomu technologicznego, w chwili gdy prędkość staje się fetyszem, a podmiotowość narratora uludą, będzie stanowić klarowny kod opisu świata. Koniec końców, kino zapewnia widzowi wytnienie, staje się nie tylko odzwierciedleniem tempa, pluralizmu i rozedrgania emocjonalnego, lecz także enklawą spójności przekazu, uporządkowania i przekonania, że istnieje jakiś narrator, który tym wszystkim zarządza i prowadzi nas po fabule jak na smyczy. Lubimy mieć przewodników, zwłaszcza gdy otaczający świat jawi się jako chaos doświadczeń i niejasnych powiązań. Powiązań między fragmentami coraz bardziej rozbitej przestrzeni.

RAFAŁ SYSKA

<sup>1</sup> A. Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Universitas, Kraków 1997, s. 89.

<sup>2</sup> Dogłębną analizę filmu można znaleźć w: G. A. Rhodes, *Metonymy in the Moving Image*, MFA Dissertation, State University of New York, Buffalo 2005. Tekst dostępny pod adresem: <http://www.garhodes.com/writing.html> (dostęp: 6.06.2013). Polecam także artykuł Nadii Bozak, *Four Cameras Are Better Than One: Division As Excess In Mike Figgis' Timecode*, dostępny pod adresem: <http://refractory.unimelb.edu.au/2008/12/25> (dostęp: 12.06.2013).

<sup>3</sup> J. Silverman, *Digital Cinema Plays With Form* (wywiad z Mikiem Figgisem). Tekst

dostępny pod adresem: <http://www.wired.com/news/culture/0,1284,35098,00.html> (dostęp: 10.06.2013).

<sup>4</sup> Analizę projektu, jak również gotowego filmu powstałego na podstawie materiałów można znaleźć na stronach internetowych: B. Weiberg, *Beyond Interactive Cinema*: <http://keyframe.org/txt/interact/> oraz <http://www.d-dag.dk/d-dag/english/html/klipselv.htm> (dostęp: 12.06.2013).

<sup>5</sup> M. Halawa, *Nowe media i archiwizacja życia codziennego*, „Kultura Współczesna” 2011, nr 4, s. 37 i 41.

<sup>6</sup> Tamże, s. 33.