

# Looping, czyli ekstaza powtórzeń

ALEKSANDRA HIRSZFELD

*(...) raz jeszcze przeżyć (...) nie tylko dla czystej rozkoszy wspomnienia, lecz dla fascynacji szaleńczym powtórzeniem.*

Jean Baudrillard, *Ameryka*

*Nowa elita myśli liczbami, formami, kolorami, dźwiękami, ale w coraz mniejszym stopniu słowami.*

Vilém Flusser, *Spoleczeństwo alfanumeryczne*

Looping<sup>1</sup> jest bez wątpienia nietypową aktywnością twórczą – jednocześnie formą repetytywną i odrębną strategią artystyczną. Cechująca go ambiwalencja, zawieszenie między krytyką a afirmacją obrazu, obecne w jego zapętłonej formie, stanowi efekt działania o charakterze mechaniczno-szamanistycznym. Ścisła cykliczność, rytmiczność i powtarzalność ma za zadanie uwieść odbiorcę, wprowadzając go w rodzaj transu. Owa współczesna forma rytualności staje się jednak niebanalną strategią kuszenia, balansując między ikonoklazmem a ikonofilią. Kwestia transu związanego z zapętlaniem odsyła zarazem do kwestii ruchu. *Kino otworzyło przed nami Królestwo Ruchu*<sup>2</sup>, zapętlenie zaś objęło w owym królestwie władzę. Metoda oparta na loopingu to przede wszystkim akcentowanie tej jednej z konstytutywnych cech szeroko rozumianej sztuki filmowej. Dokonujące się na różne sposoby uwypuklenie ruchu wpływa na zmianę postrzegania i definiowania obrazu jako medium przedstawieniowego.

W przypadku loopingu, podobnie jak w przypadku zjawiska powtórzenia jako takiego, mamy do czynienia z różnymi postaciami czy wręcz stadiami rozwoju w zależności od podejścia do roli obrazu oraz od jednostkowych konfiguracji poszczególnych prac czy też – ujmując sprawę szerzej – nurtów. W niniejszym artykule chciałabym wyróżnić trzy typy loopingu<sup>3</sup> – od formy opartej na oświeceniowej idei encyklopedycznego porządkowania za pomocą ruchomej klasyfikacji, przez model związany z rytmicznym nawarstwianiem repetytywnych elementów w celu wykreowania seryjnej konfiguracji opartej na loopingu złożonym, aż po czystą formę abstrakcyjną, która odrywa się od przedstawieniowych zasad funkcjonowania obrazu, przypominając w swej strukturze Nietzscheańskie koło Wiecznego Powrotu.

***Encyclopaedia Cinematographica*<sup>4</sup>, czyli panopticum ruchu**

Procedura naukowa oparta na arbitralnym katalogowaniu, segregowaniu według określonych kategorii albo rodzajów i gatunków, na tworzeniu przejrzystych



*Encyclopaedia Cinematographica*, Christopher Keller (2001)

i jasno zdefiniowanych serii dziś zdaje się już nieco nieaktualna, przywodzi na myśl *episteme* końca XVIII w. (w sensie ukutym swego czasu przez Michela Foucault w *Słowach i rzeczach*)<sup>5</sup>. To wtedy powstawała najslynniejsza francuska *Encyclopédie* czy *Encyclopaedia Britannica* – dzieła precyzyjnie porządkujące różne zbiory informacji w kompendium wiedzy o świecie i w ten sposób przyczyniające się do panowania mitu o niewzruszonym Ładzie. Wiek XIX przynosi kres owej systematyzacji, rodząc epokę wieloznaczej narracyjności i – nieco później – kamerę filmową. Niezwykle ciekawym połączeniem, swoistą kontaminacją tych dwóch światów, wydaje się zainicjowany przez twórcę współczesnej etologii projekt *panopticum ruchu*. W latach 50. XX w. Konrad Lorenz, związany wówczas z Instytutem Filmu Naukowego w Göttingen (Institut für Wissenschaftlichen Film in Göttingen), zapoczątkował międzynarodowy projekt naukowo-filmowy *Encyclopaedia Cinematographica*. Chodziło o systematyzację i katalogowanie ruchów występujących w naturze przy użyciu narzędzia, które do dziś jest kojarzone przede wszystkim z narracyjnością – kamery filmowej. Przepastne archiwa zawierają blisko 4000 filmów długości ok. dwóch minut. Wszystko jest tu uporządkowane według pewnego klucza – powstałe serie są zdeterminowane przez specyfikę i prędkość poszczególnych rodzajów ruchu. Mobilność świata została podzielona na rozmaite podkategorie, a następnie poddana systematycznej rejestracji. Całość tworzy osobliwą matrycę albo właśnie kine-matograficzną encyklopedię dokumentującą na celuloidzie uniwersum ruchomych istot.

Medium filmowe zrewolucjonizowało nie tylko świat rozrywki czy sztuki, ale również obszar, który miał być pierwotną jego domeną – naukę. Audiowizualne techniki rejestrowania świata umożliwiły prawdziwą globalną archiwizację medialną w służbie poznania. Przykładem pierwszych prób tego rodzaju może być nie tylko opisywany tu projekt *Encyclopaedia Cinematographica*, ale i dużo wcześniejsze berlińskie muzeum muzyczno-etnologiczne Ericha Moritza von Hornbostela, powstałe już w roku 1900, czy film Alberta Kahna *Archives de la planète* (1930) traktujący o kulturach świata. Żadna z tych prac nie ma jednak tak ściśle encyklopedycznego charakteru, jak projekt naukowy Lorenza. O wyjątkowości i specyfice tego konceptu decyduje również przedmiot jego badań: ruch, mobilność, poruszanie się. To osobliwy przypadek klasyfikacji, który odsyła do samego medium, za pomocą którego się jej dokonuje. Film jako medium ruchomych ob-



*Encyclopaedia Cinematographica*, Christopher Keller (2001)

razów otworzył nowe możliwości w zbieraniu i zapisywaniu tego, co w świecie zmienne, będące w procesie, mobilne. Dzięki kinu ruch stał się rejestrowalny, klasyfikowalny, możliwy do rozbiórki analitycznej, która ułatwia dociekanie tego, czym ze swej istoty jest poruszanie się jako takie. Nie trzeba już konstruować misternej instalacji z aparatów i sznurków, jak czynił to Edward Muybridge w swej pionierskiej pracy (1887), by za pomocą fotografii uchwycić fazy ruchu i by udowodnić, że istnieje moment, kiedy koń nie dotyka ziemi żadnym kopytem. Właśnie ruch sam w sobie został w znakomity sposób wyizolowany i poddany gruntownej analizie w pracy berlińskiego artysty Christophera Kellera. Tworząc w 2001 r. instalację *Encyclopaedia Cinematographica*, wydobył na światło dzienne prace naukowców sprzed pół wieku. Berlińczyk wybrał jedynie 40 fragmentów, które skrócił do minimum, by niejako wycisnąć samą esencję ze studium Lorenza, wyizolować to, co najistotniejsze – ruch w czystej postaci<sup>6</sup> – tworząc tym samym coś w rodzaju encyklopedii. Konieczne minimum, pełny, a zarazem zredukowany do tego, co niezbędne cykl mobilności każdego poszczególnego zwierzęcia współtworzy wachlarz wszelkich ruchów możliwych. Trwające od 2 do 5 sekund ujęcia wycięte z materiałów oryginalnych (re)prezentują konkretne rodzaje ruchu, a dodatkowo zapętłone przez autora generują niekończącą się, hipnotyzującą serię-mantę podążających donikąd zwierząt. Zapętlenie wytwarza efekt schematyczno-mechanicznego działania każdego rejestrowanego okazu, które wciąga i przyszpila widza niczym perfekcyjnie, aż do najmniejszego drobiazgu dopracowane, schematyczne ruchy żywych trupów z Canterelowskiego *Locus Solus*<sup>7</sup>. Panopticum ruchu przekształca się w studium ruchu. Niknie zwierzęcość, instykt łowny, nie ma stada, jest tylko wyizolowany przedstawiciel danego gatunku, który porusza się według określonego wzoru, powtarza dokładnie ten sam układ, w nieskończoność, bez żadnego celu: rozkołysany tułów słonia, płochliwe skoki samy, trzepot skrzydeł kolibra w *slow motion*.

Wydobycie na plan pierwszy samej mobilności to niejedyny ważny aspekt wskrzeszonej *Encyklopedii*. Tym, co odróżnia pracę Kellera od pierwowzoru, jest swoista monumentalność, jaką autor nadaje każdej pojedynczej postaci zwi-

rzącej. Efekt ten udało się wytworzyć dzięki skonstruowaniu odpowiedniej instalacji i jej ekspozycji. „Zalooowane” filmy zazwyczaj są prezentowane pojedynczo na 40 oddzielnych monitorach rozstawionych w geometryczną siatkę-konstelację, która stwarza złudzenie osobliwego zoo składającego się ze szklanych klatek. Forma prezentacji od razu budzi pytania o celowość działania artysty. Zestawienie i klasyfikacja, jakiej dokonał Lorenz, miały rzecz jasna sens *stricte* naukowy. Z kolei działanie Kellera sytuuje się gdzieś między archiwizacją wiedzy, poznaniem a sztuką. Samo przywołanie zbiorów getyngeskiego Instytutu buduje *back-round* naukowy, jednak wspomniany gest izolacji, wyodrębniania i intensyfikacji faz ruchu poszczególnych okazów czyni z każdego minifilmu rodzaj obiektu, relikwii wystawionej na pokaz, by uwodzić. Każda ze szklanych klatek z zamrożonymi w sposób schematyczny, wyliczonymi z matematyczną precyzją, powtarzalnymi gestami staje się jakby dziełem sztuki. „Jakby” – ponieważ tak naprawdę jest to tylko kolejna warstwa. Choć hipnoza trwa długo, choć trudno jej się oprzeć i nie dać się chociaż na moment wciągnąć w rytmiczne, seryjne znaki kinetyczne, które odsyłają do wyizolowanego obiektu kultu będącego jednocześnie elementem zbioru osobliwości ruchu, to jednak w następnym momencie objawia się nam kolejna warstwa, ściśle związana z wątkiem epistemologicznym. Dzieje się tak zwłaszcza wtedy, gdy mamy w pamięci poprzednie prace Kellera, jak choćby *Archives as Objects as Monuments* (2000) czy dużo wcześniejszą *Retrograd* (1999) – film *found footage* z materiałów dokumentujących pracę szpitala Charité w latach 1900-1990. Keller bardzo często kieruje swą uwagę na archeologiczny wymiar filmów naukowych. W swej twórczości, podobnie jak Greenaway – choć może w bardziej subtelny, minimalistyczny sposób – podkreśla niemożność osiągnięcia przez dokument czystej obiektywności, przez co *Encyclopaedia Cinematographica* jawi się również jako krótka, przez swą zapętloną formę hipnotyzująca, nienarracyjna opowieść o potrzebie porządkowania wiedzy, o nieodpartym pragnieniu ludzkości, by archiwizować, katalogować i systematyzować zbiory informacji w znaczące, przejrzyste i jasno zdefiniowane serie.

Panopticum ruchu to kolekcjonowanie jednostkowych momentów tworzących wrażenie ciągłości i będących jednocześnie czymś na kształt Eisensteinowskich chwil uprzywilejowanych<sup>8</sup>, momentów węzłowych, które w kontekście wielości tworzą serię niejednoznacznych obrazów-ruchów. Prace Kellera z jednej strony odsyłają do konkretnych ruchów zwierząt, z drugiej zaś za pomocą zapętlenia (skądinąd pozwala ono wydobyć właśnie tę kolejną warstwę) powoli uwalniają się od odniesienia do jakiegokolwiek treści, zmierzając w kierunku transowej obrazowej woli mocy, gdzie rytm natury przechodzi w rytm loopingowego królestwa ruchu.

### ***Granular Synthesis*<sup>9</sup> i *Pièce Touchée*: intensywność i zagęszczenie jako zasada loopingu**

Z nieco innej perspektywy jest ujmowana rola obrazu w pracach, które za pomocą wielości potencjalnych konfiguracji budują pewną rytmiczną wizualną mantrę, wykorzystując looping złożony<sup>10</sup>. Narzędziem kreowania energetycznego napięcia skupiającego i utrzymującego odbiorcę w stanie bliskim hipnozy są tu intensywność oraz zagęszczenie. Intensywność jest tu rozumiana jako strategia



*Granular Synthesis. Model 5*, Kurt Hentschläger, Ulf Langheinrich (1992-1996)

potęgowania określonych odczuć przez skupienie i skondensowanie zapętlonych – a w tym zapętleniu zrytmizowanych – bodźców wizualno-dźwiękowych. Rytmiczne nawarstwienie przybiera formę skomasowanej fluktuacji, która – jak się z czasem okazuje – ma swój własny algorytm potęgujący esencjonalność. Najważniejszą cechą zagęszczenia w przypadku prac opartych na loopingu jest przy tym ukryta konieczność powtarzania określonego motywu-fragmentu w różnych konfiguracjach.

Jako przykłady mogą posłużyć dwie prace oparte na loopingu złożonym, które choć odwołują się do wyżej wymienionych zasad, różnią się ekspresją i sposobem przykuwania uwagi widza: *Granular Synthesis* i *Pièce Touchée*.

### **Chmura granularna jako intensywne rzeźba temporalna**

Wideo *Granular Synthesis*, funkcjonujące w kilku wariacjach, zostało zrealizowane w latach 90. przez austriacki duet: Kurta Hentschlägera i Ulfa Langheinricha. W swych analizach skupiam się na wersji *Granular Synthesis. Model 5*, w której performerką jest Akemi Takeya. Na czterech ekranach twarz Japonki w zbliżeniu porusza się w nienaturalny, syntetyczny, a zarazem opętńczy sposób, wydając przy tym dźwięki przypominające chór zranionych cyborgów. Wszystko to jest oparte na zestawieniu wielości naprawdę minimalnych mikroodcinków, zarówno w warstwie wizualnej, jak i dźwiękowej. Odtwarzane w zapętlony, a zarazem nieregularny sposób cząstki, nawarstwiają się i zazębiają ze sobą, tworzą wielopoziomowy klaster wizualno-dźwiękowy. To spiętrzenie, nałożenie i zarazem „zaloopowanie” generuje intensywną fluktuacyjną „chmurę granularną” bodźców działających na zmysły wzroku i słuchu, jak rodzaj osaczającej i wciągającej swoimi mikrogranulkami quasi-chemicznej substancji, która jednocześnie obez-

władnia i trzyma w napięciu. Skondensowana kwintesencja, przypadkowe, niedające się przewidzieć odchylenia tworzą według określonego, choć trudnego do zidentyfikowania algorytmu pewną rytmiczną zbitkę składającą się z wielości, z molekularnej ciągłości – nie całości, ale właśnie ciągłości trwania. Wielość w tym przypadku będzie się odnosić do Bergsonowskiego rozumienia wielości jako rozmaitości ciągłej, której siła tkwi w poszukiwaniu zasady miary poza sobą<sup>11</sup>, w tym przypadku właśnie we fluktuacyjnej naturze chmury granularnej. Wielość ciągła to trwanie, które nie przestaje się dzielić. *Jednak nie dzieli się bez zmieniania natury, zmienia naturę, dzieląc się (...)*. *Pojawia się inność, choć nie ma wielu elementów*<sup>12</sup>.

Kondensacja jest na tyle intensywna, że uwaga podąża za chwilą i trwaniem zamiast za samym prostym sumowaniem się kolejnych obrazów. Wytworzona granularna chmura bodźców to nic innego, jak akumulacja modyfikacji podobnych do siebie i zapętlonych cząstek, które trochę na zasadzie zaburzeń, wahań energetycznych i napięć współtworzą pewne trwanie. To wszystko jest oczywiście możliwe dzięki specyficznemu modułowi montażu. Dla twórcy *Pancernika Potiomkina* montaż był *kreacyjną siłą filmu, środkiem, który (...) sprawia, że poszczególne korniki stają się żywą, filmową całością, stanowił siłę żywotną, która nadaje znaczenie surowym kadrom*<sup>13</sup>. Znaczenie montażu u Eisensteina opiera się na *skoku świadomości odbiorcy między dwoma członami wizualnej metafory, gdzie kadry jako atrakcje spełniają zatem tylko rolę bodźców*<sup>14</sup>. Tutaj mamy natomiast do czynienia z czymś innym. Nie chodzi już o stworzenie całości z niezdefiniowanych fonemów wizualnych, gdzie cięcie zyskuje status mistrzowskiej kłamry spajającej i nadającej sens. Tu każdy mikrokadr jest raczej jak gen, który tworzy zbitkę informacyjną w ciągłości wirtualnych zderzeń będących często wynikiem przypadkowych, mechanicznie dobranych konfiguracji zmieniających intensywność, moc i energię napięć oraz skurczów. Wirtualność pojmuje się tu jako to, co *jest w trakcie swojej aktualizacji. Aktualizacja dokonuje się bowiem poprzez dyferencjację, poprzez rozchodzące się linie i tworzy w swoim własnym ruchu tyleż różnic natury*<sup>15</sup>. Algorytm budujący wiązkę czy chmurę jest już jakby tworem ponadludzkim, czymś na kształt produktu maszyny, cyborga o transowo-mechanicznym sposobie działania opartym na komasowaniu intensywności. Obraz niczego nie skrywa ani nie odsyła sam do siebie. Twarz Akemi Takeya w trakcie performance’u traci wymiar twarzy ludzkiej, prowokującej do interpretacji, poszukiwania znaczeń. Nie jest to już ani twarz zatracająca swój względny wymiar na rzecz wymiaru absolutnego, jak to było w przypadku twarzy Renée Falconetti z *Męczeństwa Joanny d’Arc* Dreyera, ani też twarz pornograficzna w znaczeniu Baudrillardowskim. Obraz jako ciągłość (wszelkie drgania, które składają się zarówno na twarz, jak i na tło) nie daje się oddzielić od bodźców oddziałujących na zmysł słuchu, czy może raczej puls. Mówiąc bardziej wprost: to, co odbierane przez widza, czyli wiązka ciągłych, osobliwych bodźców wizualno-dźwiękowych, jest generowane przez skondensowane fluktuacyjne serie podporządkowane zewnętrznie sterowalnej zasadzie tworzenia pulsów w dźwięku opartym na technice granularnej.

Mamy tutaj do czynienia z totalną, niedającą się rozłożyć na elementy składowe syntezą obrazu i dźwięku, która uwodzi i obezwładnia zmysły. To zderzenie mediów, wytwarzające coś na kształt dźwiękowo-wizualnej rzeźby temporalnej, otwiera nowy rozdział w kształtowaniu alternatywnego języka audiowizualnego.

*Pièce Touchée*

Inny charakter, może trochę mniej radykalny, jeśli idzie o podejście do roli montażu, ma praca Martina Arnolda *Pièce Touchée*. Zrealizowany w 1989 r. strukturalny *found footage*, zbudowany z fragmentów filmu *The Human Jungle* (reż. Josef M. Newman, 1954) opiera się na kilku ujęciach wielokrotnie powtórzonych i rytmicznie zapętlnionych w przeróżnych konfiguracjach: kobiety siedzącej w fotelu i czytającej gazetę, otwierających się drzwi, mężczyzny wchodzącego do pokoju, mężczyzny całującego kobietę w czoło oraz mężczyzny wychodzącego z kadru i kobiety, która za nim podąża. Całość jest podporządkowana jednostajnemu rytmowi jakby pracującej monotonnie maszyny. Z początku kadr z kobietą siedzącą i czytającą gazetę wydaje się nieruchomy, ale to tylko złudzenie, zaczątek kolażu, który z czasem nabiera rozmachu i tempa, a jest oparty na kompulsywnym, zapętlnionym powtórzeniu.

Jeśli w pracach katalogujących akcent padał raczej na ukazanie określonej, w ścisłym sensie rytmicznej, systematycznej pracy zapętlenia, to tutaj chodzi o zagęszczenie w czasie pewnych możliwości jako konieczności – o konieczność, której należy chcieć... Chodzi o zrealizowanie potrzeby aktualizacji wszelkich możliwości. Panująca tu zasada zagęszczenia, czyli kondensacji, przypomina działanie Freudowskiej *Verdichtung*<sup>16</sup>. Nie chodzi tu, rzecz jasna, o powiązanie loopingu z nieświadomym myśleniem marzeń sennych, lecz raczej o pewną analogię na poziomie samej zasady działania. Każdy poszczególny kadr składający się na *Pièce Touchée*, podobnie jak punkt węzłowy będący elementem niezbędnym do tworzenia kondensacji w marzeniu sennym, pojawia się wielokrotnie w różnych konfiguracjach. I tak jak u Freuda zagęszczenie wiąże się z koniecznością, również i tu zasada repetycji musi zostać przynajmniej częściowo wykorzystana, aby urzeczywistniła się pełnia możliwych zestawień i połączeń, różnorodność oparta na loopingu złożonym.

Montaż pełni tym razem funkcję bardziej zbliżoną do tej, jaką przypisywał mu Eisenstein. Widać tu działanie Arnolda, które nadaje pewien charakter i strukturę całości. Bardziej tradycyjny niż w *Granular Synthesis* wydaje się też status samego obrazu, choć jak prawie we wszystkich formach opartych na loopingu, również tu mamy do czynienia z rozmyciem zasady przedstawieniowości. W *Pièce Touchée* zagęszczenie powtórzeń w różnych wariacjach powoduje, że już nie tylko gubi się tożsamość pierwotnego znaczenia obrazu – konkretnej klatki konkretnego filmu – ale zanika również wszelka treść. W przypadku pracy Arnolda znów mamy do czynienia z wydobyciem rytmiczności (tym razem na obszarze montażu, a nie za sprawą pulsu czy dźwięku) jako zasady ustanawiającej schemat interpretacji. To rytmiczność zapętlniających się fragmentów stanowi punkt zaczepienia uwagi widza. Pojawiająca się duża liczba nowych „innych ujęć tego samego”, apologia różnorodności połączona z rozmyciem jednorodnych sensów każdego pojedynczego ujęcia sprawia, że ten jeden kadr zyskuje – właśnie dzięki skrajnie złożonemu algorytmowi powtórzeń – status czystej przypadkowości. Z poziomu treści widz zostaje przeniesiony na poziom formy, która wciąga swoją zagęszczoną hipnotyzującą naturą.

Te dwa typy loopingu, tworzące rytmiczną mantrę wizualną, są oparte na różnych zasadach – na intensywności i zagęszczeniu. W rezultacie generują też odmienne typy obrazu. W przypadku intensywności wytwarzanej przez skondensowanie fluktuacyjnych serii bodźców wizualno-dźwiękowych obraz w ostateczności ani niczego

nie skrywa, ani nie odsyła sam do siebie. W loopingu złożonym, generowanym przez zasadę zagęszczenia, obraz odsyła do mechanizmu owego zagęszczenia, do zasady rytmizacji, która opiera się na konieczności powtórzenia seryjnej różnorodności możliwej dzięki określonej montażowi.

### Studium abstrakcji i transu, czyli *Routemaster*

*Jednym słowem, świat wiecznego powrotu jest światem w intensywności, światem różnic, który nie zakłada ani Jednego, ani Tego Samego, lecz istnienie swoje opiera na upadku jedyne Boga oraz na ruinach tożsamego Ja. Sam wieczny powrót jest jedyną jednością tego świata, który jedność posiada tylko wówczas, gdy „powraca”; jest jedyną tożsamością świata, w którym „to samo” istnieje tylko dzięki powtórzeniu.*

Gilles Deleuze, *Nietzsche*

Kolejny typ loopingu, o którym warto wspomnieć, to zapętlenie najbliższe chyba transowo-szamanistycznemu wyzwoleniu z przedstawieniowej funkcji obrazu – zapętlenie abstrakcyjne. Przykładem, na bazie którego chciałabym nieco przybliżyć mechanizm funkcjonowania studium owej abstrakcji i transu, jest wideo Ilppo Pohjola *Routemaster: Theatre of the Motors* (1999). Warstwa wizualna, w największym skrócie, jest oparta na kolażu-impresji zapętlonych, migających stroboskopowo urywków filmowych przedstawiających wyścigi samochodowe. Zapętlenie dokonuje się na kilku poziomach. Mamy tu do czynienia zarówno z wielowarstwowym loopingiem wewnątrz filmu, jak i z nietypowym użyciem loopingu zewnętrznego (w tym sensie, że nie chodzi tu o mechaniczne „zaloopowanie” całego filmu, ale o stworzenie wrażenia, jakby film miał strukturę koła, o czym będę jeszcze pisać dalej). Praca jest podzielona na cztery części. Na początku fragmenty świetlnych strumieni przemieszczających się z lewej strony do prawej powolnie rozkręcają tempo. Widać ruch, charakterystyczny, ujmujący swoim rytmem ruch świetlistych sznurków. Następnie pojawiają się swego rodzaju wizualne refreny, matematyczne interwały przybierające postać przepływającej flagi wyścigowej, zaś pomiędzy nimi zapętlone, pędzące ciągle w jednym kierunku, fragmentarycznie ujęte samochody. Te powtarzające się rytmiczne sekwencje, z podziałem ekranu na dwie i więcej części, cały czas są poddawane konsekwentnej sile ruchu z lewej do prawej, jak w jakimś rytualnym tańcu czystego trwania. Trwania w znaczeniu zbliżonym do tego, które było charakterystyczne dla *Granular Synthesis*, a które *jest tym, co wirtualne. Mówiąc dokładniej, jest to wirtualność, która się aktualizuje, jest w trakcie aktualizacji, jest nieodłączna od ruchu swojej aktualizacji*<sup>17</sup>. Dodatkowym elementem umożliwiającym rozpląnięcie się w kołyszącym rytmie tego, co znajduje się w ciągłym procesie aktualizacji, jest duże, monochromatyczne ziarno błony filmowej. Struktura obrazu pochłania kanciastość szczegółów umożliwiającą konotowanie sensów i znaczeń. Owo rozmazanie, wraz z ideą nieskończonego zapętlenia, wyrzuca percypowanie odbiorcy poza orbitę tego, co wizualne, w przestrzeń abstrakcji, w *dziedzinę czystych intensywności*<sup>18</sup>. To, co powraca w każdej części, nie odsyła do idei Tego Samego, ale do



zasady selekcji, która z każdym powtórzeniem loopingowej serii powoduje wyjście poza zasadę afirmacji i negacji, nie pozbawiając jednocześnie widza uczestniczenia w transie. Nawet moment zwolnienia, w trzeciej części pracy (ok. 11. minuty), nie powoduje rozbicia procesu. Obraz stał się jedynie gęstszy, aby chwilę później (po 40 sekundach) przyspieszyć i zawirować, by stawać się w wielości kolejnych zapętionych i pomnożonych aktualizacji, by urzeczywistnić powrót rytmu, intensywności stanowiącej o aktualizacji trwania, które jest różne. W czwartej fazie następuje z kolei totalne rozczłonkowanie obrazu, jego rozbicie na cząstki świetlnych plam. Zagęszczenie jeszcze mocniej popycha w kierunku abstrakcyjnej formy powtórzenia. Zasada reprezentacji zostaje zniesiona na rzecz ruchu, który (na poziomie formy, nie treści) odnosi się do idei wiecznego powrotu. *Routemaster* to film ruchu – film, w którym odbiorca zostaje wprowadzony w trans za pomocą zapętzonego obiegu wizualnych bodźców oraz orgii świetlnych plam. Przyspieszające ekrany działają odurzająco i hipnotyzująco przez stroboskopowe migotanie. Podobnie jak w *Granular Synthesis* ważną rolę odgrywa tu warstwa dźwiękowa, nadając tempo, dynamikę i rytm całej pracy; to ona utrzymuje widza w poczuciu trwania. Kino gloryfikujące ruch cykliczny, abstrakcyjny, zapętłony w przeróżnych konfiguracjach repetytywnych odrywa widza od warstwy merytorycznej i wprowadza go w stan błogiego uzależnienia od migających horyzontalnych linii. Wszystko rozpada się ostatecznie na drobne urywki, jednocześnie się rozsmazując. Ostatni etap filmu to powrót do początku. Wydaje się, że przez tempo i rytmizację plam świetlnych *Routemaster* rozpoczyna proces na nowo. Zarazem jednak *wszystko nie powraca, skoro wieczny powrót jest w zasadniczy sposób selektywny, selektywny „par excellence”*<sup>19</sup>. Rozpoczyna się to, co kiedyś było początkiem, choć teraz jest już inne... Zaś ostatnia scena zostaje zatrzymana, wręcz ucięta w rejestracji, jakby miała być stopklatką, zdjęciem mającym uchwycić jeden z ułamków abstrakcyjnej formy zapętlenia, koła wiecznego powrotu. W loopingu opartym na transie i abstrakcji, podobnie jak w poprzednich pracach, obraz gubi swoją klasyczną, podstawową funkcję przedstawiania. Tym razem będzie odsyłał do zasady wiecznego powrotu. Chodzi o specyficzny ruch, o jedną z konstytutywnych cech filmowego świata obrazów, który wprowadza na arenę figurę transu. Akcent pada na selektywność i różnorodność, bo *prawdziwą rację wiecznego powrotu stanowi w istocie nierówność, różne*<sup>20</sup>. Ruch, selektywność zawarta w seryjnych frazach loopingu wynosi myślenie o obrazie poza orbitę podziału na afirmację i negację, w przestrzeń transowo-szamanistycznych, abstrakcyjnych form skupionych na ruchu wiecznego powrotu. W przestrzeń czystych, pulsacyjnych i działających na siatkówkę oka doznań pozaobrazowych.

ALEKSANDRA HIRSZFELD

<sup>1</sup> W swojej analizie skupiam się na loopingu związanym z działaniami na obrazie, pomijając tym samym zagadnienia dotyczące kwestii dźwięku w filmie i abstrahując od rozumienia terminu „looping” jako postsynchrony (na obszarach anglojęzycznych nazywanych też *looping session, automated dialogue replacement* czy *additional dialogue recording* /ADR/).

<sup>2</sup> K. Irzykowski, *Dziesiąta muza. Zagadnienia estetyczne kina*, Krakowska Spółka Wydawnicza, Kraków 1924, s. 37.

<sup>3</sup> Typów loopingu zapewne można wyróżnić o wiele więcej, jak chociażby klasyczny model oparty na zasadzie autoreferencji, badający medium obrazu (jeden z typowych zabiegów kina realizowany na wiele różnych

sposobów przez m.in. podkreślanie warstwy materialnej obrazu). Za pomocą formy loopin-gowej dodatkowo intensywniej ujawnia się kwestia ruchu i czasu jako zasad, które głównie konstytuują medium kina. Czas i ruch jawią się jako części, którymi można zarządzać. Czas można „złapać” w zapętleniu i otworzyć degradację, czyli przedstawić ruch ku śmierci. Wydaje się to ciekawe zwłaszcza w kontekście pierwszych prób loopingu, które realizowano na taśmach filmowych do momentu całkowitego zniszczenia się materiału. Świetnym przykładem będzie też praca wideo Juha van Ingen (*dis*)*Integrator* z 1992 r., w której dwie sceny wielokrotnie skopiowane za pomocą dwóch magnetowidów na kasety wideo ukazują proces dezintegracji wizualnej warstwy przedstawieniowej obrazu, jak i dźwięku. Taśma staje się tutaj synonimem starej epoki i klasycznych sposobów ujmowania problemu medium filmowego. W dobie techniki cyfrowej i wirtualności, gdzie medium nie ulega dewastacji, jest wieczne, proces loopingu zyskuje zupełnie inny wymiar i właśnie tymi aspektami będę chciała zająć się w analizach nieco szerzej.

<sup>4</sup> Fragmenty tekstu poświęcone temu projektowi były już wcześniej publikowane w skróconej wersji; por. A. Hirszfeld, *Seria: Panopticum ruchu*, „Dwutygodnik. Strona Kultury” 2010, nr 24 <http://www.dwutygodnik.com/artykul/870-seria-panopticum-ruchu.html> (dostęp: 21.07.2013).

<sup>5</sup> Por. M. Foucault, *Słowa i rzeczy*, tłum. T. Komendant, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2005.

<sup>6</sup> W ramach porównania i uzupełnienia można przywołać tutaj również pracę Heike Baranowsky’ego *Schwimmerin* z 2000 r., która przedstawia w zapętleniu pływaczkę wykonującą w dwóch ruchach elementy stylu kraula. Kobieta bez przerwy i bez celu, na jednym oddechu, przemierza wodę. Ta dwusekundowa

sekwencja mogłaby stanowić część świata ruchu zawartego w *Encyclopaedia Cinematographica*.

<sup>7</sup> Por. R. Roussel, *Locus Solus*, tłum. A. Wolicka, PIW, Warszawa 1979.

<sup>8</sup> Por. G. Deleuze, *Kino. 1. Obraz-ruch 2. Obraz-czas*, tłum. J. Margański, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2008 s. 13.

<sup>9</sup> Synteza granularna to technika generowania dźwięku w cyfrowych instrumentach muzycznych w mikroskali (por. [http://pl.wikipedia.org/wiki/Synteza\\_grularna](http://pl.wikipedia.org/wiki/Synteza_grularna) /dostęp: 21.07.2013/).

<sup>10</sup> Loopingiem złożonym nazywam oparcie struktury całej pracy na wielości powtarzających się, „zaloopowanych” fragmentów, a nie tak jak to było w przypadku prac z *Encyclopaedia Cinematographica* – na zapętleniu jednego, wielokrotnie powtarzanego fragmentu.

<sup>11</sup> Prócz różnaitości ciągłych Bergson wyróżnia różnaitości przerywane, które zawierały w sobie zasadę swojej miary (miara jednej z ich części określana jest poprzez liczbę elementów, jakie one zawierają) (G. Deleuze, *Bergsonizm*, tłum. P. Mrówczyński, Wydawnictwo KR, Warszawa 1999, s. 33).

<sup>12</sup> Tamże, s. 37.

<sup>13</sup> A. Dudley, *Eisenstein*, w: *Główne teorie filmu*, tłum. A. Kołodyński, PWSFTviT, Łódź 1995, s. 69.

<sup>14</sup> Tamże, s. 69.

<sup>15</sup> G. Deleuze, *Bergsonizm*, dz. cyt., s. 37-38.

<sup>16</sup> Por. S. Freud, *Objaśnianie marzeń sennych*, tłum. R. Reszke, Wydawnictwo KR, Warszawa 1998.

<sup>17</sup> G. Deleuze, *Bergsonizm*, dz. cyt., s. 37.

<sup>18</sup> G. Deleuze, *Nietzsche*, tłum. B. Banasiak, Wydawnictwo KR, Warszawa 2000, s. 69.

<sup>19</sup> Tamże, s. 72.

<sup>20</sup> Tamże, s. 73.