

# Interaktywna twórczość Grahame'a Weinbrena jako szczególny przypadek sztuki filmowej

ANNA ŻAKIEWICZ

Grahame Weinbren w Polsce, a nawet w Europie, nie jest powszechnie znany choć wymieniają go klasyczne już publikacje poświęcone sztuce nowych mediów<sup>1</sup>. Lev Manovich cytuje nawet fragmenty jednego z esejów Weinbrena *Ocean*, w którym wątki narracyjne są porównywane do prądów morskich<sup>2</sup>. Podstawowa jak dotąd książka Ryszarda W. Kluszczyńskiego omawiająca zjawisko sztuki interaktywnej zawiera nie tylko omówienie twórczości tego artysty, ale też wielokrotnie się do niej odnosi<sup>3</sup>.

Weinbren urodził się w 1947 r. w Johannesburgu, studiował filozofię w Londynie, stopień doktorski uzyskał na uniwersytecie w Buffalo (USA) w 1971 r. Jest powszechnie uznawany za jednego z pionierów kina interaktywnego. Jego prace były wystawiane od 1985 r. – m.in. w nowojorskich muzeach Whitney i Guggenheim, w Kunsthalle w Bonn oraz paryskim Centrum Pompidou. W 1999 r. w warszawskim Centrum Sztuki Współczesnej prezentowano jego *Sonatę*<sup>4</sup>. Projekty Weinbrena zamawiała National Gallery of Art w Waszyngtonie, rada miejska Dortmundu i NTT/ICC w Tokio. Jego filmy były prezentowane na międzynarodowych festiwalach filmowych, m.in. w Berlinie w 2008 r. i w Edynburgu w 2010 r. oraz na festiwalu filmów o sztuce w Montrealu w 2011 r. Ponadto – od ponad trzydziestu lat artysta pisze i publikuje teksty poświęcone problematyce kina, filmu, a także sztuki interaktywnej i nowych mediów. Dwa jego teksty ukazały się też po polsku – w miesięczniku „Kino” oraz „Kwartalniku Filmowym”<sup>5</sup>. Obecnie jest redaktorem „Millennium Film Journal” oraz wykłada w nowojorskiej School of Visual Arts. Podstawowym źródłem informacji o jego aktualnej twórczości jest stworzona przez niego i ciągle uaktualniana strona internetowa [www.grahamewinbren.net](http://www.grahamewinbren.net).

Weinbren rozpoczął swoją działalność artystyczną pracą zatytułowaną *The Erl King* (*Król Olch*) wykonaną w latach 1983-1986 wspólnie z Robertą Friedman. Było to pierwsze jego dzieło łączące element filmu z działaniem interaktywnym możliwym dzięki komputerowi. W *Królu Olch* Weinbren połączył dwa elementy: znaną pieśń skomponowaną przez Franza Schuberta do wiersza *Erlkoenig* Johanna Wolfganga Goethego o umierającym w ramionach ojca synu, któremu wydaje się, że wabi go do siebie Król Olch z wątkiem snu o płonącym chłopcu opisanym przez Zygmunta Freuda w ostatnim rozdziale jego pracy *Interpretacja marzeń sennych: ...ojciec czuwa dniami i nocami u łóżka złożonego chorobą dziecka. Kiedy dziecko*

*umiera, ojciec udaje się do pokoju obok, by wypocząć, zostawia jednak drzwi otwarte, tak że z sypialni może zobaczyć pokój, gdzie złożono zwłoki otoczone gromnicami. Przy ciele czuwa starzec – siedzi przy katafalku mruczając modlitwy. Po kilkugodzinnym spoczynku ojcu śni się, że dziecko stoi u jego łóżka, bierze go w ramiona i szepcze z wyrzutem: „Ojcze, czyż nie widzisz, że płonę?” Ojciec budzi się, patrzy, a tu z pokoju, gdzie złożono zwłoki, bije wielka jasność; zrywa się z łóżka, biegnie i co widzi? Siwowłosy starzec drzemie, a ubranie i jedna ręka drogich szczytków płoną, zajęte od płomienia świecy, która upadła na katafalk<sup>6</sup>.*

Autorzy pracy *The Erl King* zebrali i sfilmowali wiele możliwych skojarzeń związanych zarówno z wierszem Goethego, jak i naukowym tekstem Freuda. Ponadto włączyli w nie elementy otoczenia towarzyszącego powstaniu dzieła, np. palmy będące dekoracją studia filmowego, które nie tylko stanowią tło dla śpiewaczki i pianisty, ale też pojawiają się na hawajskich koszulach innych postaci występujących w filmie.

Artyści znaleźli wiersz Goethego wypisany sprejem na porzuconych samochodach, co z kolei doprowadziło do pojawienia się motywu zniszczonych samochodów – zarówno tych z wyścigów, jak i pojazdów jadących przez zatłoczone miasto. Wers *Dziki kwiaty porastające brzegi rzeki* był inspiracją do sfilmowania tulipanów na brzegu East River, jak też różowych rododendronów w Ogrodzie Botanicznym. Odkrywszy, że Goethe czerpał inspirację z duńskich baśni ludowych, Weinbren i Friedman włączyli też opowieści o sir Olafie oraz syrenach. To tylko niektóre motywy skojarzeń użytych przy tworzeniu pracy *The Erl King*.

Dotykając ekranu komputera, można ingerować w strukturę narracji, zmieniać obrazy i budować z nich własną historię pełną symboli i znaczeń. Punktem wyjścia jest ujęcie przedstawiające kobietę w wymyślnym kapeluszu śpiewającą pieśń Schuberta, następnie kamera cofa się, obejmując także akompaniatora grającego na fortepianie i od tego momentu już nic nie jest oczywiste. Śpiewaczka (Elizabeth Arnold) może być częścią realnej sceny, ale równie dobrze – fantazją pianisty, zwłaszcza że kolejne ujęcia pokazują jaskrawo upierzone ptactwo, które po chwili przybiera postać martwego drobiu przechowywanego w chłodni. W każdym momencie możemy przerwać ten wątek – po dotknięciu ekranu pojawia się na przykład staroświecko ubrany brodaty mężczyzna czytający cytowany wyżej fragment pracy Zygmunta Freuda, by po chwili ustąpić miejsca wizualizacji tej lektury, tj. ukazaniu chłopca w białej koszuli, który budzi śpiącego ojca, a w tle tej sceny szaleje ogień. Kolejne ingerencje widza skutkują pokazaniem innego chłopca biegnącego przez złomowisko wraków samochodowych.

Cała praca składa się z 300 ujęć tworzących poszczególne wątki, które przeplatają się – możemy po nich wędrować w dowolny sposób. Przypomina to trochę gotyckie malarstwo tablicowe, jak choćby znany *Tryptyk jerozolimski* z bazyliki NMP w Gdańsku (obecnie w zbiorach Muzeum Narodowego w Warszawie) czy *Pasję Chrystusa* z kościoła św. Jakuba w Toruniu, gdzie równocześnie oglądamy różne sceny z życia Jezusa, którym dodatkowo towarzyszą scenki rodzajowe, np. przedstawienie kobiety pracującej w ogrodzie oraz mnicha wyprowadzającego krowy w pole. Wszystkie sceny są ułożone w taki sposób, że trudno jest uszeregować je w logiczny ciąg wydarzeń znany z Ewangelii. Możemy oglądać je bądź pojedynczo, bądź w całości w dowolnej kolejności, gdyż ich usytuowanie na płaszczyźnie obrazu jest dosyć dowolne i nie sugeruje żadnej określonej narracji<sup>7</sup>.

Wielowątkowość opowieści powszechnie stosowana w malarstwie tablicowym epoki Średniowiecza została zagubiona w sztukach plastycznych ery nowożytnej (głównie za sprawą wynalezienia i stosowania perspektywy linearnej), ale powraca w XX w., by rozwinąć się w sztuce nowych mediów. Podobnie zresztą dzieje się w literaturze. Współczesna forma opowiadania historii często zastępuje narrację linearną typową dla XIX w. Ten dawny typ narracji początkowo przejęło kino, jednak obecnie coraz częściej zastępują ją struktury wielowątkowe. Bardzo dobrze opisuje je Ocean Strug Opowieści – metafora wymyślona przez Salmana Rushdiego: *Spojrawszy w toń Harun spostrzegł, że składa się ona z tysiąca tysięcy tysięcy i jednego nurtu, a każdy nurt ma inny kolor; prądy splątały się w płynny arras o tak zawiłym wzorze, że na jego widok aż dech zapierało; były to właśnie, jak powiedział Jesli, Strugi Opowieści: każda oznaczała, a zarazem zawierała jakąś fabułę. W rozmaitych częściach Oceanu wirowały różne opowiadki, wszystkie historie, jakie kiedykolwiek opowiedziano, i wiele jeszcze nie do końca wymyślonych. Był on więc po prostu największą biblioteką wszechświata. Wątki przechowywane w stanie ciekłym nie traciły zdolności przeobrażania się, przeistaczania w nowe wersje, łączenia z innymi opowieściami, toteż wciąż powstawały całkiem nowe historie.*<sup>8</sup>

Przywołany cytat użyty przez Weinbrena w jego tekście *Ocean, Database, Recut*<sup>9</sup> najlepiej pokazuje inspirację i zarazem metodę twórczą artysty budującego interaktywne narracje. Ocean (morze) opowieści łączy nowe historie ze starymi, nadaje nowe znaczenia zużytym obecnie metaforom.

*Harun i morze opowieści*, książka dla dzieci napisana przez Rushdiego, jest alegorią – historią srogiego dyktatora wpisującą się w tradycję orientalnych narracji, których najlepszym przykładem są powstałe w XIII wieku *Baśnie z tysiąca i jednej nocy*. Są one znakomitym przykładem Oceanu; przenikających się i nakładających się na siebie opowieści i ciągle powracają w naszej kulturze w najrozmaitszy sposób. Opowiadanie Rushdiego jest pełne odniesień do *Baśni*. Tytułowy dwunastoletni Haroun nosi imię bohatera wielu opowieści Szeherazady, Harouna Al-Rashida – mądrego i wspaniałomyślnego Kalifa będącego przeciwieństwem okrutnego Sułtana, który skazał Szeherazadę na śmierć w odwecie za zdradę poprzedniej żony, ale każdego ranka odraczał egzekucję, by kolejnej nocy móc usłyszeć dalszy ciąg przerwanej o świcie opowieści. Podobnie i my czekamy na kolejny odcinek serialu czy codziennej telenoweli.

Taka właśnie jest też następna praca Weinbrema – *Sonata* z 1991 roku, wystawiana m.in. w Warszawie w Centrum Sztuki Współczesnej. Związana z ówczesnym zainteresowaniem Weinbrema psychoanalizą oraz teoriami Freuda, a konkretnie z jego słynnym pacjentem, Siergiejem Pankiejewem potocznie określanym jako „człowiek-wilk” (der Wolfsmann). Historia choroby i terapii została opublikowana przez Freuda w 1918 r.<sup>10</sup>

Pankiejew, u którego zdiagnozowano zespół maniakalno-depresyjny, pochodził z zamożnej, arystokratycznej rodziny rosyjskiej, w której występowały przypadki chorób psychicznych. W latach 1910-1914 był pacjentem Freuda, który wykazał, że problemy Siergieja zaczęły się we wczesnym dzieciństwie. Był przesadnie drażliwy, a gwałtownemu zachowaniu towarzyszyły rozliczne lęki. Chłopiec bał się koni i owadów, a przede wszystkim stojącego na tylnych łapach wilka z ilustracji do bajki *O wilku i siedmiu kózkach*, którym często straszyla go siostra. Krótko

przed czwartymi urodzinami pacjent miał dziwny sen, od którego pochodzi pseudonim Pankiejewa: *Śniło mi się, że była noc i że leżałem w łóżku (moje łóżko stało skierowane nogami do okna, przed oknem ciągnął się szereg starych drzew orzechowych. Wiem, że kiedy śniłem, była zima i że to była noc). Nagle okno samo się otworło i z przerażeniem zobaczyłem, że na wielkim orzechu naprzeciwko okna siedziało kilka białych wilków. Sześć lub siedem. Wilki były całkiem białe i przypominały bardziej lisy czy owczarki, gdyż miały wielkie ogony jak lisy i postawione uszy jak psy, gdy nasłuchują. Z wielkiego przerażenia, najpewniej z uwagi na to, że mogłem być pożarty przez wilki, krzyknąłem i obudziłem się*<sup>11</sup>.

Sen Pankiejewa o wilkach za oknem był głównym dowodem na seksualną etiologię jego choroby. Freud uznał, że: *...wilki to rodzice; ich białość oznacza pościel; ich bezruch – dokładnie odwrotnie, ruchy wykonywane podczas stosunku; ich duże ogony oznaczały, według zasad tej samej logiki, kastrację; dzień oznaczał noc; a całość musiała stanowić odbicie wspomnienia pierwszego roku życia, gdy matka i ojciec Pankiejewa spółkowali, jak psy, co najmniej trzy razy pod rząd, podczas gdy on patrzył z kołyski i brudził się na znak protestu*<sup>12</sup>.

Freud dowodził, że w snach ujawniają się treści, które są niedostępne naszej świadomości, pozostają w ukryciu, by po latach spowodować najrozmaitsze zaburzenia i choroby psychiczne. Leczenie ich polega głównie na wykryciu źródeł.

*Sonata* Weinbrena rozpoczyna się dosłownym przedstawieniem snu Pankiejewa – otwierającym się oknem, za którym widzimy drzewo, a na nim pięć białych wilków.

Jednak praca ta opiera się przede wszystkim na napisanym w 1888 roku opowiadaniu Lwa Tołstoja *Sonata Kreutzerowska* – literackim studium zazdrości i braku zaufania, które doprowadzają jego bohatera do morderczego wybuchu wściekłości wywołanego faktem, że jego żona wraz z „przyjacielem” grają w zamkniętym pokoju utwór Beethovena. Bohater uznaje sonatę (i w ogóle muzykę) za sprzyjające niemoralności, która ma wpływ na przebieg zdarzeń.

Opowiadanie przedstawia ciąg wydarzeń z różnych punktów widzenia. Jego główny bohater, już po procesie zakończonym ułaskawieniem, opowiada swoją historię nieznanemu z pociągu. Taką formę ma utwór Tołstoja, a Weinbren ją powtarza w swojej pracy. Widz, Dotykając ekranu, ma możliwość przeglądania scen ukazujących rozpad małżeństwa. Możemy je widzieć także z punktu widzenia żony. Obserwujemy męża, opętanego zazdrością, krążącego po pokoju jak zranione zwierzę, cierpiącego z powodu dobiegających zza drzwi dźwięków skrzypiec. Kolejne dotknięcie ekranu przywołuje wykonanie *Sonaty Kreutzerowskiej* Beethovena granej przez skrzypka Petera Winograda z akompaniamentem pianisty Mariana Hahna. Gwałtowny wzrost emocji popycha bohatera do zabójstwa – wdzierając się on do pokoju i zadaje żonie śmiertelny cios sztyletem.

Zasadniczym celem wieloogniskowej narracji *Sonaty* jest próba analizy gwałtownych emocji. Interaktywna praca Weinbrena pozwala zobaczyć znane tematy i motywy na nowo. Mamy możliwość oglądania różnych ujęć tej samej sytuacji, co wciąga nas do akcji i zarazem separuje od niej przez jej analizę. Co więcej – oglądanie fabuły z różnych punktów widzenia unaocznia różnicę między pamięcią a rzeczywistością, pozwalając dostrzec selektywność pamięci. Co pamięta bohater? Jak było naprawdę? Widz dokonuje wyboru punktu widzenia, dotykając ekranu. Przez całe dzieło przewijają się kilka motywów. Jednym z nich jest omówiony wyżej, otwierający całość i powtarzający się sen „człowieka-wilka”. Użyta w tym frag-

mencie strategia interaktywna jawnie odwołuje się do metod psychoanalizy. Interwencja widza przypomina wędrówkę przez kolejne poziomy świadomości, ujawniając jej źródła tkwiące w psychice śniącego. Stopniowo, w miarę zstępowania do coraz głębszych pokładów pamięci, zaczynamy – zresztą zgodnie z teorią Freuda – postrzegać sen jako wyraz głęboko ukrytych myśli i pragnień.

Kolejnym wątkiem w *Sonacie* Weinbrena jest biblijna historia Judyty i Holofernesa, która od XV stulecia dostarczała inspiracji najróżniejszym artystom. Porusza ona podobne kwestie, co opowiadanie Tołstoja. Obrazy lub rzeźby zazwyczaj obrazują moment pozbawienia Holofernesa głowy przez żydowską heroinę Judytę. Jej postać jest ukazywana w sposób ambiwalentny – jest bohaterką, która ocaliła własny naród, mordując męznego Holofernesa, ale jednocześnie dopuściła się krwawej zbrodni.

Siła tych przedstawień tkwi właśnie w niejednoznacznej interpretacji charakteru Judyty. Do końca nie wiadomo, czy jest ona aniołem, czy bestią. To samo pytanie odnosi się do opowiadania Tołstoja – i to zarówno w przypadku żony, jak i zazdrośnego męża.

Tołstoj wyraźnie opowiada się po stronie męża, ukazując morderstwo jako nieuniknione, a nawet – uzasadnione. Współczesny czytelnik jest skłonny raczej uznać męża za zbrodniarza, można jednak zastanawiać się nad usprawiedliwieniem zazdrości powodującej niemożliwy do opanowania gniew w rezultacie czego dochodzi do zbrodni w afekcie. Czy rozsądek i namiętność wykluczają się nawzajem? To pytanie jest zasadniczą kwestią tej pracy Weinbrena.

Postać Judyty pojawia się w *Sonacie* w różnych przedstawieniach, którym towarzyszy narracja oparta na tekstach opisujących tę historię. Rozwój wydarzeń umożliwia widzowi poznanie różnych wariantów opowieści, a także powrót do opowiadania Tołstoja. Niektóre z prezentowanych w pracy obrazów są umieszczone w tle akcji *Sonaty*, tak, aby widz mógł powiązać oba wątki narracyjne.

Poruszanie się w tym narracyjnym gąszczu ułatwia unikatowy interfejs. Cztery kierunki – w górę, w dół, w lewo, w prawo – odpowiadają przestrzennemu rozumieniu czasu. Ruchy w lewo i w prawo przenoszą nas w przeszłość i w przyszłość. Poruszanie się w dół odpowiada aktualnemu rozwojowi wypadków, a w górę – wprowadza dodatkowy materiał. Dotknięcie prawej strony ekranu powoduje przyspieszenie akcji, którą możemy oglądać zarówno powoli i ze szczegółami, jak i w szybszym tempie (wtedy poznajemy jedynie ogólny zarys fabuły). Dotknięcie lewej strony cofa czas. Jednak cofając się do przeszłości, widzimy ją za każdym razem nieco inaczej, podobnie jak dzieje się to przy wspomnianiu lub powtórnym opowiadaniu jakiejś historii. Pamięć zawiera nie tylko fakty, oprócz nich przechowuje ona również nasze pragnienia i ich interpretacje. Pamięć ludzka jest wybiórcza, zapamiętujemy na ogół tylko to, co jest dla nas z jakichś powodów ważne. Dlatego też jeśli oglądając *Sonatę* Weinbrena, cofamy czas, pokazuje się nam całkiem nowa wersja wydarzeń.

Dotknięcie dolnej części ekranu pozwala na bliższe przyjrzenie się aktualnie oglądanej scenie. Możemy więc obejrzeć alternatywny wariant bieżących wydarzeń, związane z nimi metaforyczne obrazy, historyczne paralele, fragmenty prób etc. Górna część ekranu jest z kolei „polem autorskim”. Tutaj znajdziemy materiał nieco luźniej związany z tematem pracy. Ponieważ jednym z głównych motywów *Sonaty* jest złożony stosunek autora do swego dzieła, pole to zawiera rozmaite, his-



*Frames*, Grahame Weinbren, instalacja w Beall Center, Irvine, California (1999),  
fotografia pośrodku: Hugh Diamond

toryczne, literackie czy biograficzne źródła ekranowej fikcji, czyli przypisy i komentarze (w najszerszym znaczeniu tego słowa). Pisarstwo Tolstoja szczególnie nadaje się do tego typu działań, gdyż często wykorzystywał on w swoich utworach wspomnienia i autentyczne wydarzenia. Dodatkowo mamy do dyspozycji unikatowy materiał – dzienniki pisarza, jego żony oraz dzieci. Zawarte tam opisy stały się podstawą wielu utworów, chociaż poszczególne wersje dość często znacznie różnią się od siebie. Podobnie interaktywne kino umożliwia ukazanie tych samych wydarzeń z różnych punktów widzenia: możemy oglądać akcję oczami uczestniczących w niej osób, zewnętrznego obserwatora lub z pozycji neutralnego narratora. *Sonata* bada więc możliwości, jakich dostarcza takie właśnie zwielokrotnienie perspektywy.

Ta przemyślana analiza możliwości kina interaktywnego sprawia, że *Sonata* może aspirować do roli fundamentalnego dzieła nowego kina, w którym zaangażowanie widza warunkuje jego doznania, kina nieustannej współpracy widza i twórcy. Ukazuje nowy wymiar dzieła filmowego, kształtując je na podobieństwo myśli. Dzięki temu film interaktywny ukazuje mechanizmy rzeczywistości, w której żyjemy i działamy, a nie sztuczny świat, dostosowany do ustalonych wcześniej konwencji.

*Frames* to praca wykonana na zamówienie NTT InterCommunications Center, muzeum mediów w Tokio z okazji Biennale w 1999 roku. Była to interaktywna projekcja wideo na trzech ekranach kontrolowanych przez komputer z użyciem promieni podczerwonych reagujących na ingerencję widza. Przed ekranem artysta zawiesił ramę wyposażoną w sensory uruchamiane ruchami ręki, co z kolei wpływało na zmiany obrazu na ekranie – fotografie młodych aktorek stopniowo zmieniały się w wykonane w XIX w. zdjęcia szalonych kobiet. *Frames* wykorzystywały prace Hugh'a Diamonda, który jako pierwszy fotografował osoby leczone z powodu





*Erl King (1983-85), Grahame Weinbren i Roberta Friedman (1983-1985); Schubert/Goethe „Erlkönig”, Elizabeth Arnold (sopran), Dean Johnson (akompaniament)*

zaburzeń psychicznych, w przekonaniu że ich choroba powoduje określone zmiany w wyrazie i mimice twarzy, można więc ją w ten sposób uchwycić i zarejestrować. Praca Weinbrena pokazywała w ten sposób związek nowoczesnych technologii z wcześniejszym o 150 lat wynalazkiem czarno-białej fotografii.

*Tunel* był przestrzenną instalacją wideo wyświetlaną na podłodze i suficie tunelu o długości 27 metrów zawieszonego na wysokości 6 metrów. Pierwsza prezentacja tej pracy miała miejsce w hali maszyn kopalni węgla Zeche Zollern w Dortmundzie w Zagłębiu Ruhry 13 maja 2000 roku. *Tunel* był wykonany na zamówienie miasta Dortmund z okazji wystawy *Vision. Ruhr*, której kuratorem był Axel Wirths.

Tunel w kopalni nie jest dziełem architekta. Jego ściany tworzy węgiel. Nie ma on formy zewnętrznej, a kształt jego wnętrza jest wynikiem czysto praktycznej działalności kopalni. Jest ciemny i pusty. Forma *Tunelu* Weinbrena odwzorowuje te aspekty korytarza kopalni, choć jest on, w przeciwieństwie do tego podziemnego, zawieszony w powietrzu. Podczas zwiedzania *Tunelu* pod stopami widza pojawia się postać widziana z góry – głowa i ramiona – która porusza się w podobnym tempie, co widz. Jest to jak gdyby duch z podziemi, awatar. Każdy widz ma takiego awatara. Kiedy *Tunel* zwiedza więcej osób, wirtualna przestrzeń także zapełnia się awatarami, które poruszają się lub zatrzymują w zależności od tego, co widzowie aktualnie robią. Tworzą jakby świat równoległy, sterowany jednak tym, co dzieje się w świecie rzeczywistym.

Jeszcze w połowie lat 90. XX wieku Weinbren zaczął interesować się sztuką dawnych mistrzów. W 1995 roku wykonał instalację pt. *March*, której inspiracją był obraz Rembrandta z 1635 roku *Ofiara Izaaka*.

Praca ta funkcjonowała podobnie jak *Frames*, z tym że rolę interfejsu zamiast ramy wyposażonej w sensory pełniła pochyła metalowa rampa (zaprojektowana

przez architekta Jamesa Catharta), na którą widz mógł wejść, a jego ruchy powodowały zmiany obrazów wyświetlonych na ekranach umieszczonych przed nim i nad nim oraz pod stopami. Projekcja składała się z kilku wątków podejmujących temat dyscypliny oraz wynikającego z tego konfliktu między poczuciem obowiązku a pragnieniem zrobienia czegoś innego – między posłuszeństwem prawu a impulsem wewnętrznym.

Obrazy zawierały sceny dramatyczne – najważniejszy był wątek anioła wysłanego przez Boga, by w ostatniej chwili powstrzymać rękę Abrahama zamierzającego zabić swego syna. Inny wątek to fragment filmu dokumentującego paradę zwycięstwa po zakończeniu wojny w Zatoce Perskiej przeplatany obrazami z epoki renesansu, występem śpiewaka oraz wywiadem z ekspertem w sprawach wojennych, ekonomicznych i technologicznych, Manuelem de Landą. Wszystko to razem tworzyło jakby wielkie *tableau* sterowane ruchami widzów.

W 2005 r. Weinbren stworzył film edukacyjny poświęcony obrazowi Josepha Mallorda Williama Turnera *Keelmen Heaving Coals by Moonlight* z 1835 r. z kolekcji National Gallery of Art w Waszyngtonie. Film koncentrował się na problemie światła, analizował też szczegóły powierzchni chmur i wody oraz imitował ruch statków na rzece.

Następną tego typu pracą był film wyprodukowany w 2007 r. *The Lions of Peter Paul Rubens* będący interpretacją obrazu *Daniel w jaskini lwów* z lat 1614-1616. Film był także zamówiony przez właściciela tego dzieła, w tym wypadku – National Gallery of Art w Waszyngtonie, ale pokaz premierowy (za zgodą NGA) miał miejsce w Muzeum Narodowym w Warszawie w listopadzie 2007 r. przy okazji wystawy *Złoty wiek malarstwa flamandzkiego*.

Ten krótki (6 min.) film, poza niewątpliwymi walorami edukacyjnymi, ma również niezaprzeczalną wartość artystyczną, a nawet – naukową. Zaczyna się od prezentacji na ekranie fragmentów Starego Testamentu opowiadających historię Daniela podobnie, jak w filmach niemych. Zaraz potem śledzimy wędrówkę promienia światła wydobywającego z ciemności poszczególne fragmenty obrazu Rubensa tak, jakby widział to przebywający w jaskini człowiek, do którego powoli dociera groza sytuacji, w jakiej się znalazł. Zwłaszcza że towarzyszą temu złowrogie pomruki ukazujących się pojedynczo lwów. Następnie oglądamy ołówkowe szkice tych zwierząt, a autor filmu informuje, że w jednym z listów Rubensa znalazł informację, że artysta rysował lwy z natury – w ogrodzie zoologicznym w Gandawie. Weinbren z kolei zapragnął zestawić namalowane przez Rubensa zwierzęta z prawdziwymi „aktorami”. Udał się więc na ranczo w pobliżu Los Angeles, gdzie są hodowane lwy na potrzeby filmów produkowanych w Hollywood, by sfilmować jednego samca (Felix) i dwie lwice (Taureg i Shawnę) w identycznych pozach, jakie Rubens utrwalił na swoich rysunkach-szkicach i na obrazie. Sfilmował też fragment pustynnego pejzażu, prawdopodobnie bardzo podobnego do tego, który kiedyś otaczał jaskinię, w której znalazł się biblijny Daniel. Na obrazie patrzy on zresztą z nadzieją w górę, w kierunku otworu groty i to zestawienie pełnego nadziei spojrzenia postaci na obrazie z domniemaną wizją świata zewnętrznego kończy „akcję” filmu, tuż przed statycznym ujęciem obrazu na sam koniec.

Kolejnym filmem edukacyjnym stworzonym przez Weinbrena był tryptyk pt. *Kandinsky: A Close Look* zamówiony przez nowojorskie Guggenheim Museum z okazji retrospektywnej wystawy tego artysty na przełomie 2009 i 2010 r. Jest to



rodzaj eseju filmowego (*cine-essay*) opowiadający o trzech obrazach Wassilego Kandinskiego namalowanych w 1913 r. – w okresie, kiedy artysta całkowicie porzucił malarstwo przedstawiające i poświęcił się abstrakcji. Każdy z obrazów Weinbren potraktował odrębnie, używając nowoczesnej techniki cyfrowej. Cykl składa się z trzech 10-minutowych części:

Część 1: *Esej* – pokazuje zbliżenia fragmentów *Obrazu z białym konturem*, któremu towarzyszy czytany komentarz. Lektor z wyraźnym rosyjskim akcentem czyta esej Kandinskiego o tym obrazie, analizując właśnie pokazywane jego fragmenty.

Część 2: *Śledzenie spojrzenia* – jest wynikiem współpracy z dwoma specjalistami w dziedzinie fizjologii widzenia; w części tej użyto technologii pozwalającej na śledzenie ruchów oczu pięciu widzów (reżysera, dwóch artystów – rzeźbiarza i malarza oraz dwóch kuratorek Guggenheim Museum) oglądających obraz Kandinskiego *Male radości*. Za pomocą komputera rejestrującego ruchy ich oczu film pokazuje, jak te osoby patrzą na dzieło i dzięki temu widzimy różnice między nimi.

Część 3: *Synestezja* – animacja fragmentów obrazu *Czarne linie*, której towarzyszy muzyka skomponowana przez Deana Drummonda, przy czym poszczególnym kolorom są przypisane dźwięki różnych instrumentów – zgodnie ze skojarzeniami opisanymi w teorii Kandinskiego. Najpierw na ekranie pokazują się kolorowe fragmenty obrazu, którym towarzyszą przypisane im dźwięki wraz z wpisanym u dołu objaśnieniem. I tak dowiadujemy się, że żółcień to dźwięk trąbki, zieleń – skrzypiec, jasny błękit – fletu, ciemnoniebieski – wiolonczeli, a granat – organów lub kontrabas. Ciemna czerwień odpowiada średnim tonom wiolonczeli, jasna – wysokim dźwiękom skrzypiec. Oranż to dzwonki, średnie tony skrzypiec lub kobiecy alt, a fiolet to angielski rożek. Brąz dźwięczy jak tuba lub bęben. Biel sprawia, że dźwięki brzmią ciszej, a czerń je wzmacnia. Potem jest prezentowany trzyczęściowy utwór, którego pierwsza część – *Czarne eksplozje* – koncentruje się na tytułowych czarnych liniach, które tworzą konstrukcję obrazu. Dźwięki są ostre, ekspresyjne. Potem następuje znacznie spokojniejsza *Mieszanka*, w której oglądamy bogactwo barw przy akompaniamencie melodyjnej muzyki. Trzecia część *Calość* to podsumowanie dzieła, zarówno malarskiego, jak i muzycznego. Oglądamy cały obraz, czemu towarzyszy harmonia wszystkich wymienionych wyżej instrumentów.

Najnowsza praca Weinbrena to *Still Life with Banquet* przygotowana we współpracy z szefem kuchni, Kitty Greenwald, propagatorką stylu *slow-food*, połączona z bankietem dla 108 osób, czemu towarzyszyło 6 dużych projekcji wideo. Została zaprezentowana w ZERO ONE w ramach Biennale w San Jose w 2010 r.

Grahame Weinbren wybrał cztery martwe natury dawnych mistrzów: dwie wykonane między 1771 a 1774 przez hiszpańskiego malarza Louisa Melendeza – *Martwą naturę z pomidorami, miską bakłażanów i cebuli* i *Martwą naturę z kalaflorem* oraz *Martwą naturę z owocami, orzechami i serem* z 1613 Florisa Claesza Van Dijcka, a także *Martwą naturę z cytrynami, pomarańczami i granatem* z lat 40. XVII wieku Jacoba van Hulsdoncka. Według tych obrazów Weinbren skomponował własne martwe natury z warzyw, owoców, serów, orzechów i innych elementów oraz sfilmował, jak się zmieniają pod wpływem czasu. Filmy te stały się dopełnieniem bankietu.

Kitty Greenwald z kolei przygotowała cztery dania ze składników występujących w hiszpańskich i holenderskich martwych naturach. Oto menu bankietu: na zakąskę – bakłażan z cebulą upieczony na grillu z pomidorową konfiturą według



*Still Life with Banquet*, Instalacja/bankiet w San Jose Town Hall  
Zero1 Biennale (2010), fot.: Barbara Kalina

Melendeza; na pierwsze danie – dorsz z szafranem i kalafior inspirowany drugą martwą naturą tego artysty; na drugie danie – zielona sałata w towarzystwie trzech serów i pełnoziarnistego chleba z dwiema marynatami wzorowane na obrazie Van Dijcka, a na deser figi w syropie z granatu ozdobione kandyzowaną skórką cytrynową i kremem według Hulsdoncka.

Posiłkowi towarzyszyły wyświetlane na dużych ekranach filmy przedstawiające powolny rozkład kompozycji warzyw, owoców, serów i pieczywa wzorowanych na hiszpańskich i holenderskich martwych naturach.

W ten sposób Grahame Weinbren stara się przywrócić pierwotne znaczenie i wagę malarstwa dawnych mistrzów. Martwe natury, które artysta wykorzystał do stworzenia swego dzieła, nie były stworzone wyłącznie do kontemplacji. Wisząc na ścianach pokoiów jadalnych, zwykle towarzyszyły posiłkom. Wzbogacały je, czyniąc bardziej „szlachetnymi” i „kulturalnymi”.

Martwe natury z XVII i XVIII wieku prezentowały wyrafinowane kompozycje egzotycznych owoców, warzyw, kwiatów, mięs i ryb, serów i pieczywa uwodzicielsko poukładanych w kosztownych porcelanowych misach, na złotych talerzach i w delikatnie plecionych koszykach. Obrazy te często zawierały elementy *memento mori* w postaci czaszki, rozbitego szkła lub robaka toczącego jabłko – moralistyczną przestrożę przed oddawaniem się zmysłowym przyjemnościom zamiast duchowej stronie życia. Takie obrazy zdobiły ściany domów zamożnych mieszczan, dla których dobra te stały się dostępne dzięki rozwojowi kolonii zamorskich i ekspansji międzynarodowego handlu.

*Still Life with Banquet* jest więc nie tylko postmodernistycznym połączeniem eleganckiego dawnego malarstwa z najnowszymi technologiami, ale – podobnie jak wykorzystane w niej obrazy dawnych mistrzów – zawiera też głębszą myśl związaną z naturą ludzkiej egzystencji.

Obecnie Grahame Weinbren kontynuuje swoje zainteresowania wielowątkową narracją, pracując nad dziełem, którego inspiracją i punktem wyjścia są *Baśnie z tysiąca i jednej nocy*.



*Still Life with Banquet*, Instalacja/bankiet w San Jose Town Hall  
Zero1 Biennale (2010), fot.: Barbara Kalina

Każde dzieło Weinbrena, niezależnie czy odnosi się do codzienności, nauki, literatury czy sztuk wizualnych, jest zawsze ciekawą interpretacją, która pozwala nie tylko doświadczyć obcowania ze współczesną sztuką nowych mediów posługującą się współczesną technologią, ale dzięki temu na nowo spojrzeć na sztukę dawną.

Po raz pierwszy zetknęłam się z twórczością Weinbrena w kwietniu 2004 r., kiedy na wystawie *Seeing Double. Emulation in Theory and Practice* w nowojorskim Guggenheim Museum zobaczyłam jego pracę *The Erl King*. Zafascynowana pomysłem przez ponad godzinę dotykałam ekranu komputera, nie tylko usiłując zgłębić czysto techniczny mechanizm dzieła, ale też próbując ogarnąć proces myślowy artysty, który je stworzył. Proces ten wydał mi się zaskakująco zbieżny z moimi badaniami twórczości Stanisława Ignacego Witkiewicza, a zwłaszcza z możliwymi interpretacjami jednego z jego najważniejszych obrazów *Bajka-Fantazja* z 1921 r. Według mnie obraz ten zawiera pomysły na dwa napisane później dramaty – *Kurkę Wodną* i *Janulkę, córkę Fizdejki*. Marzeniem moim było, by obraz (a raczej jego cyfrową kopię) ożywić – dotykając postaci po lewej stronie, którą identyfikowałam jako Edgara Wałpóra, głównego bohatera pierwszego dramatu – sprawić, by ożył i zastrzelił Kurkę Wodną, a akcja toczyła się dalej. Po dotknięciu potworków po prawej stronie obrazu, w których rozpoznawałam tzw. monstrumki z *Janulki*, mogłyby się one rozebrać z kolorowych krynolinek i zamienić w dwunożnych facetów, jak dzieje się to w sztuce Witkacego. Ale co dalej, kiedy już wszystkie te postaci spotkają się w cyberprzestrzeni? Do tego potrzebna była fantazja artysty, który bardzo podobnie jak ja czytał obrazy, a ponadto potrafił odkrywać w nich Oceany Opowieści, a następnie pokazywać je w swoich dziełach.

Jesienią 2005 r. spotkałam się z Grahamem Weinbrenem, by opowiedzieć mu o tym pomysłe, który zyskał jego akceptację i uznanie. Jednak realizacja projektu wymagała znacznych nakładów finansowych, których nie udało się zdobyć, co ostatecznie sprawiło, że pomysł pozostał w sferze marzeń...

ANNA ŻAKIEWICZ

- <sup>1</sup> M. Rush, *New Media in Late 20<sup>th</sup>- Century Art*, Thames and Hudson, London & New York 2000, s. 201; tenże, *Video Art*, Thames and Hudson, London & New York 2003, s. 208-209.
- <sup>2</sup> L. Manovich, *New Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge & London 2000, s. 44.
- <sup>3</sup> R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 194-197.
- <sup>4</sup> Wystawa LAB 7 – TRANSLOKACJA. Międzynarodowe Biennale Sztuki (Multi)medialnej, Warszawa, Centrum Sztuki Współczesnej, 19.03-26. 04 1999, kurator: Ryszard W. Kluszczyński.
- <sup>5</sup> G. Weinbren, *Kino interaktywne czyli podróż zastępcza*, „Kino” 1999, nr 5, s. 12-14; tenże, *Panowanie (Sonic c'est moi)*, „Kwartalnik Filmmowy” 2001, nr 35-36, s. 260-276.
- <sup>6</sup> S. Freud, *Objaśnianie marzeń sennych*, tłum. R. Reszke, Wydawnictwo KR, Warszawa 1996, s. 429.
- <sup>7</sup> Zob. *Europa Jagellonica 1386-1572. Sztuka i kultura w Europie Środkowej za panowania Jagiellonów. Przewodnik po wystawie*, red. J. Fajt, Warszawa 2012, s. 154.
- <sup>8</sup> S. Rushdie, *Harun i morze opowieści*, tłum. M. Kłobukowski, Wydawnictwo AiB, Warszawa 1993, s. 70.
- <sup>9</sup> *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, red. V. Vesna, Minneapolis - London 2007, s. 61-85.
- <sup>10</sup> S. Freud, *Z historii nerwicy dziecięcej*, w: tegoż, *Dwie nerwice dziecięce (Dzieła, t. VI)*, tłum. R. Reszke, Warszawa 1999, s. 99nn.
- <sup>11</sup> Tamże.
- <sup>12</sup> Tamże.



*March*, Grahame Weinbren i James Cathcart, instalacja w Anchorage, Brooklyn, Nowy Jork (1997)