

Gesamtkunstwerk w dobie postmodernizmu

Peter Greenaway i walizki Tulse'a Lupera

ANTONI MICHNIK

Jeśli po śmierci Boga (Nietzsche), upadku wielkich narracji oświecenia (Lyotard) i nadejściu sieci (Tim Barners Lee) świat wydaje się nam nieskończonym i niezorganizowanym w żadną strukturę zbiorem obrazów, tekstów i innych danych, jedynym właściwym rozwiązaniem wydaje się traktowanie go w kategoriach bazy danych.

Lev Manovich

Lev Manovich w pracy poświęconej językowi nowych mediów uznał Petera Greenawaya za filmowca baz danych, którego dzieła odpowiadają współczesnym przemianom postrzegania rzeczywistości związanym z rewolucją cyfrową¹. Wielokrotnie zwracano uwagę na skłonności Greenawaya do tworzenia filmów-katalogów, wiążąc to często z doświadczeniem pracy autora w Central Office of Information². Manovich uważa, że techniki narracyjne stosowane przez Greenawaya są logiczną konsekwencją postrzegania przez niego rzeczywistości. Niejednokrotnie zwracano uwagę na to, jak ważne dla autora *Kontraktu rysownika* jest „ogarnięcie rzeczywistości”, przedstawienie jej w pełni różnorodności. Wskazywano, iż jest to impuls, który prowadzi jego twórczość w stronę „dzieła totalnego”, *Gesamtkunstwerk*³.

Pojęcie to, wprowadzone do refleksji nad sztuką przez Richarda Wagnera, jest obarczone niejednoznacznością, która niemal uniemożliwia jego stosowanie. Dodatkowo, zdaniem wielu, jego formuła się wyczerpała. Próby różnie rozumianego dzieła totalnego, częste jeszcze w dobie klasycznego modernizmu, zostały bardzo mocno zaatakowane przez postmodernistów wraz z innymi „wielkimi narracjami”. Przewagę zyskał nurt akcentujący niemożność takiego przedsięwzięcia. Współczesna sztuka w znacznie większej mierze skupia się na fragmentach niż na obejmowaniu całości. Ten kontekst jest niezwykle istotny dla zrozumienia twórczości Greenawaya, który niejednokrotnie podkreślał, że kino jest dla niego jedną z form w rozwoju historii obrazów, podobnie jak malarstwo⁴. Mając tego świadomość, można spróbować wpisać jego twórczość w artystyczną tradycję prób (różnie rozumianego) całościowego oddania rzeczywistości.

Różne tendencje, o których była mowa wyżej, zbiegają się w projekcie Greenawaya zatytułowanym *Walizki Tulse'a Lupera*. Ze względu na swą specyfikę zasługuje on szczególnie na analizę w perspektywie szeroko rozumianego pojęcia

Gesamtkunstwerk. Jest to skomplikowane przedsięwzięcie, w obręb którego wchodzi różne formy działalności artystycznej. Mówiąc najprościej, przedstawia ono historię Tulse'a Lupera, pisarza, humanisty, kolekcjonera, wielokrotnego więźnia, którego życie przypada na tzw. wiek uranu – czas XX-wiecznych wojen i totalitaryzmów, zwieńczony upadkiem muru berlińskiego. Każdy z kilkunastu epizodów fabuły wiąże się z uwięzieniem bohatera, zaś równoległe z główną fabułą poznajemy zawartość walizek, w których Luper zamykał to, co kolekcjonował. Centrum projektu stanowią filmy tworzące trylogię *Tulse Luper Suitcases: The Moab Story*, *Vaux to Sea* i *From Sark to Finish*. Mogą być one doświadczane przez odbiorcę na różne sposoby. Możliwy jest odbiór tradycyjny (odradzany przez Greenaway) na festiwalach filmowych, lub na komputerze (całą trylogię wydano na DVD w Australii), a także niestandardowy, podczas performance'ów VJ-skich. Pozostałe elementy projektu stanowią uzupełnienie treści przekazywanej w filmach.

W dalszej części pracy zajmę się tym, z jakich powodów można projekt Greenaway nazwać „dziełem totalnym”/*Gesamtkunstwerk* i w jakich rozumieniach tego terminu. Następnie zajmę się systemami stanowiącymi strukturę tego projektu, a także technikami oraz narzędziami, których autor użył do kreacji swojego własnego *Gesamtkunstwerk* w czasach postmodernizmu. Na końcu spróbuję odpowiedzieć na pytanie, jaki przyswieca mu w tym cel.

Dzieło totalne

I

Przez gąszcz koncepcji *Gesamtkunstwerk* poprowadzi nas Odo Marquard, który wyróżnił cztery podstawowe rozumienia tego pojęcia⁵. Różne aspekty projektu Greenaway sprawiają, że *Walizki Tulse'a Lupera* mogą być opisywane z perspektywy każdego z nich.

Pierwszym znaczeniem wyróżnionym przez Marquarda jest tzw. *Direkte Positive Gesamtkunstwerk*, synteza sztuk najbliższa Wagnerowskiemu rozumieniu terminu. Greenaway wielokrotnie podkreślał, że interesuje go tworzenie dzieł intermedialnych oraz że wszyscy najbardziej podziwiani przez niego artyści tworzyli dzieła stanowiące na różne sposoby syntezę sztuk⁶. Jego przedsięwzięcia stanowią takie połączenie na wielu poziomach.

Na tym najbardziej podstawowym poziomie, narracja łączy się z obrazem i muzyką. Interakcje pomiędzy tymi trzema elementami zawsze były w filmach Greenaway złożone. Często reżyser nakłada dźwięki, obrazy lub tekst, multiplikuje albo łączy zdjęcia Sachy Vierny'ego oraz muzykę Michaela Nymana. Jest to szczególnie istotne w tych spośród jego filmów, które dotyczą tematyki teatralności, oraz wówczas, gdy stosuje montaż równoległy. W innych przypadkach statyczność kamery zmienia film w ciąg malowideł, którym towarzyszy muzyka. Wszystko to dotyczy również projektu *Walizek Tulse'a Lupera*. Synteza sztuk dokonuje się w jego filmach również przez włączanie różnych dzieł w obręb filmów⁷. W jego produkcjach pojawiały się płótna Halsy, Vermeera, ryciny Boullé itp. Co więcej, Greenaway podejmuje z nimi dialog. I tak jeden z epizodów *Vaux to Sea* można odczytać jako wariację na temat twórczości Ingres'a, zaś różne wątki dotyczące walizek oraz Holokaustu odsyłają odbiorcę do sztuki współczesnej.

Omawiany projekt przenosi syntezę sztuk również poza ekran. Jakkolwiek już wcześniej Greenaway „wychodził z dziełem” poza ekran, np. pisząc i wydając książki⁸, to w tym wypadku mamy do czynienia z przedsięwzięciem na niespotykaną do tej pory skalę. W obręb projektu wchodzi:

- trzy filmy fabularne tworzące trylogię, a także kolejne dwa⁹;
- wiele wystaw organizowanych przez Greenaway’a;
- dwa artbooki;
- strona internetowa, sama w sobie stanowiąca ogromną bazę danych;
- gra online;
- performance’y VJ-skie – pokazy filmów „miksowanych na żywo” wraz z muzyką.

Ponadto luźnio powiązane z projektem są różne teatralno-operowe przedsięwzięcia autora. Mamy zatem do czynienia z projektem multimedialnym w pełnym znaczeniu tego słowa. W kontekście teorii Wagnera szczególnego znaczenia nabierają właśnie owe performance’y, które są preferowanym przez twórcę sposobem pierwotnego odbioru dzieła. Cechuje je właściwa teatrowi unikatowość każdorazowego przedstawienia. Greenaway wyświetla materiał filmowy z wielocalowego monitora-panela dotykowego, na którym ma zapisanych ponad 7000 fragmentów filmowego materiału¹⁰. W trakcie pokazu wyświetla je na różnych monitorach, loopuje, nakłada na siebie, a towarzyszący mu DJ miksuje ścieżki audio. Unikatowość performance’ów jest spotęgowana tym że odbywają się one w specjalnie zaadaptowanych do tego celu przestrzeniach. Greenaway podróżuje po świecie jedynie z monitorem dotykowym, z którego ręcznie uruchamia fragmenty materiału filmowego. Liczba oraz rozmieszczenie ekranów zależą od organizatorów performance’u, choć preferowana jest jak największa liczba oraz umieszczenie na wszystkich ścianach zamkniętej przestrzeni. Odbiorca zostaje otoczony syntezą dzieł sztuki, podobnie jak miało to miejsce w koncepcjach Wagnerowskiego teatru. Greenaway przed większością pokazów prowadzi krótkie prelekcje, podczas których podkreśla, że przedsięwzięcia te stanowią alternatywę wobec instytucji seansów filmowych, podczas których widz siedzi unieruchomiony i patrzy w jednym kierunku. Jego zdaniem pęta to ludzką percepcję, zaś jego performance ją wyzwala.

II

Drugie znaczenie *Gesamtkunstwerk* Marquard odnosi do wywrotowych projektów, które nie tyle łączą sztuki, ile rozbijają dzielące je granice. Rozumiany w ten sposób *Direkte negative Gesamtkunstwerk* jest antyszuką skierowaną przeciwko zastanym hierarchiom. Tendencje scalające obejmują nie tylko to, co jest uznane za sztukę, lecz również to, co za nią nie jest uważane, poszerzając jej granice, jak na przykład działania awangard, z dadaistami na czele.

Takie podejście otwiera pojęcie „dzieła totalnego” na takie praktyki jak kolaż i fotomontaż, które Bertold Brecht przeciwstawiał Wagnerowskiej wizji teatru¹¹. Jest to szczególnie ważne w kontekście stosowanych przez Greenaway’a praktyk narracyjnych. W wielu swoich filmach autor *Kontraktu rysownika* rozbijał fabułę na szereg epizodów, przekształcając film niejednokrotnie w ich katalog. Dodatkowo, począwszy od współpracy z Tomem Philipsem przy projekcie *TV Dante*,

wykształcił specyficzny język filmowy oparty na rozbiciu jedności obrazu na ekranie. Ekran jest dzielony, poszczególne obrazy bywają przesłaniane, multiplikowane lub wrywane z kontekstu. W filmach wchodzących w skład *Tulse'a Lupera Suitcases* twórca podobnie postępuje z dźwiękiem. Rozbite elementy dzieła zostają ponownie złożone w artystyczny kolaż. Stanowiące fabułę epizody z życia Tulse Lupera łączy wewnętrzna logika kierująca całością projektu. Obrazy i dźwięki występują obok siebie bądź są na siebie nakładane, tworząc kolaż wypełniony po brzegi treścią. Podobnie dzieje się na wystawach towarzyszących projektowi.

Zastosowanie tej strategii sprawia, że inne składniki projektu pełnią rolę zbioru elementów, które widz może „dokleić” do obejrzanej fabuły. Np. dwa wydane przez Greenawaya artbooki dotyczą dwóch epizodów, które zostały jedynie pobieżnie zasygnalizowane w filmie *Sark to Finish*. Książki mają status przedmiotów nie tylko poszerzających świat projektu, lecz (na bazie umowy między twórcą a odbiorcą) również do niego przynależnych (treść stanowią rysunki Tulse'a Lupera). W wyniku tego zabiegu kolaż rozrasta się. Już nie tylko twórca składa elementy na ekranie, lecz również odbiorca poza nim, chodząc na organizowane przez Greenawaya wystawy, surfując po Internecie, czy grając w grę online. Skrajnym przykładem było zaproszenie odbiorców dzieła do współtworzenia go przez ogłoszenie konkursu na strony internetowe dotyczące zawartości poszczególnych walizek Tulse'a Lupera. Strony te zostały włączone w obręb dzieła przez główną internetową witrynę projektu.

Dzięki rozszerzeniu projektu poszerza się granica tego, co jest sztuką. Przykładem są również wystawy organizowane przez Greenawaya, na przykład w Cort Verney, gdzie można było obejrzyć zawartość niektórych walizek. Podążając drogą Marcela Duchampa oraz Marcela Broodthaersa, Greenaway stworzył wystawę, na której dany przedmiot uzyskuje rangę sztuki przez przynależność do stworzonego przez twórcę systemu. Coś staje się elementem dzieła sztuki, gdyż stanowi zawartość danej walizki. Mogą to być lalki, klucze, monety, zakrwawiona tapeta etc. Zawartość walizek jest eksponowana na stołach, plintach, kolumnach. Towarzyszą temu projekcje fragmentów filmów na ścianach, gdzie wiszą także rysunki oraz fotografie¹². Szczególnie istotne są w tym kontekście „wywrotowe” dążenia Greenawaya, który niejednokrotnie podkreślał rozczarowanie i znudzenie współczesnym kinem. *Walizki Tulse'a Lupera* stanowią próbę przełamania ograniczeń współczesnej kinematografii w celu stworzenia nowej, bardziej kreatywnej formy sztuki. Strategia włączania różnych mediów w obręb kina stanowi jeden z elementów przemian proponowanych przez Greenawaya w opracowanym podczas prac nad projektem manifestie wygłoszonym w 2003 r. w Mediolanie oraz powtarzanym w skróconej wersji podczas prelekcji poprzedzających performance¹³.

III

Trzeci typ „dzieła totalnego” *Indirekte extreme Gesamkunstwerk* to dzieło powstałe w odniesieniu do fragmentu rzeczywistości podlegającego estetyzacji. Efektem jest fragment rzeczywistości przekształcony w dzieło sztuki. Filmy Greenawaya od lat pozostają w takiej relacji z rzeczywistością, niezależnie od tego, czy opisują życie XVII-wiecznej arystokracji (*Kontrakt rysownika*), Anglię epoki thatcheryzmu (*Kucharz, złodziej, jego żona i jej kochanek*), czy współczesną Japonię (*Pillow Book*). Nie inaczej jest w trylogii dotyczącej Tulse'a Lupera. Bohater

na swej drodze od więzienia do więzienia spotyka wiele postaci, które nadają swemu życiu estetyczne ramy. Van Hoyten, dyrektor dworca kolejowego w Antwerpii, stara się uczynić z niego miejsce ładu i porządku. Mówi, że *Bóg mógłby regulować swój wszechświat* wedle zegara jego stacji¹⁴. Porządek, na który składa się czystość i punktualność, stanowi dla niego sens egzystencji. Z kolei gdy Tulse trafia do miejscowości Dina, spotyka kobietę, która nadaje swemu życiu sens, wcielając się w Madame Moitessier – niegdysiejszą żonę Ingres’a. W rolę tę wciela się całą swą osobą, upodabniając się do niej nie tylko zewnątrz na podstawie zachowanych portretów (np. nigdy się nie uśmiecha, bo Ingres nigdy nie malował uśmiechniętych twarzy), lecz również wewnątrz. Jej ekstrawaganckie, często okrutne zachowanie jest wzorowane na tym, co wiemy o Madame Moitessier z listów francuskiego malarza. Jeszcze innym przykładem estetyzacji wycinka rzeczywistości jest wątek pułkownika Kotcheva, który przetrzymuje Lupera na granicy pomiędzy RFN i NRD. Wśród niekończącej się nudy przygranicznego życia pułkownik zmusza Tulse’a do grania z nim w szachy oraz do opowiadania historii swojej żonie. Pułkownik *postrzega świat w kategoriach zwycięstwa bądź porażki w szachowej rozgrywce*¹⁵. Luper znajduje się w sytuacji Szeherazydy. Staje się Szeherazadą za każdym razem, gdy jest więziony z przyczyn strictly politycznych. Jest wówczas zmuszany do dostarczania rozrywki swoim oprawcom: pisanie, opowiadanie, granie ról. Ma to związek z równoczesną estetyzacją polityki oraz politycznieniem sztuki. Van Hoyten jest działaczem belgijskiej partii faszystowskiej, widzi w niej krzewicieli przyszłego porządku. Pułkownik Kotchev prowadzi na swoim posterunku małą grę, która jest odbiciem wielkiej gry mocarstw w trakcie zimnej wojny. Najwyraźniej zależność między sztuką a polityką została ukazana w epizodzie internowania Lupera w Vaux. W zajętych przez Niemców wielkim pałacu wybudowanym przez ministra finansów Ludwika XIV, Fouqueta, pośród XVII-wiecznych rzeźb oraz rycin, generał Foestling postanawia urządzić wielki bal. W pierwszą rocznicę agresji na Polskę organizuje replikę balu na cześć Ludwika XIV, który miał miejsce w 1661 r. Luper gra króla, zaś generał Fouqueta. Tulse zostaje zakuty w żelazną maskę, co ma demonstrować przezwyciężenie historii, gdyż w przeszłości to Fouquet został uwięziony. Cała ta sekwencja, oparta na rzeczywistym dwukrotnym (1661, 1940) złupieniu Vaux, służy Greenawayowi do pokazania, jak polityka wykorzystuje sztukę i historię do swoich celów, jak przez estetykę pęta je i zniewala. Rezultat działań Foestlinga okazuje się jednak niespodziewany – obecny na balu marszałek odbiera mu stanowisko za frankofilskie ciągoty.

IV

Indirekte nichtextreme Gesamtkunstwerk – tak Odo Marquard nazwał ostatni spośród wyróżnionych przez siebie rodzajów „dzieła totalnego”. Dzieła, do których można odnieść to pojęcie, dążą do estetyzacji całości rzeczywistości. Znikają bariery pomiędzy rzeczywistością a sztuką, co ma różne konsekwencje dla postrzegania świata (np. dla pojęcia prawdy).

Tworząc *Walizki Tulse’a Lupera*, Greenaway na różne sposoby zaciera granice między reprezentacją a rzeczywistością. Nie po raz pierwszy w swej karierze wprowadza elementy fikcyjnej paradokmentalności. W śledzeniu życia Lupera towarzyszącą widzowi pojawiająca się na ekranie eksperci, którzy relacjonują różne

zdarzenia spoza kadru oraz poszerzają kontekst kulturowy warstwy głównej fabuły. Pełnią rolę autorytetów, którzy mówią „jak jest naprawdę”, tak jak ma to miejsce w filmach dokumentalnych. Treść materiału filmowego na różne sposoby jest powiązana z rzeczywistością. W efekcie widz nie może być pewien czy informacje dotyczące np. niemieckich planów względem pałacu w Vaux są prawdziwe. Manipulacje rzeczywistością widać na przykładzie własnej twórczości Greenawaya. Organizowane przez niego wystawy walizek Tulse’a Lupera zostają w filmach udokumentowane tak, jak jego wcześniejsza wystawa stu przedmiotów mających reprezentować świat. Co więcej, autor zakotwicza w projekcie całą swoją twórczość, przypisując pierwotne autorstwo poszczególnych dzieł Tulse’owi Luperowi. Oglądając trzy filmy, natkniemy się na fragmenty niemal wszystkich wcześniejszych produkcji filmowych Greenawaya, jak również jego obrazów, sztuk, i innych przedsięwzięć.

Innym sposobem rozmywania granicy między sztuką a tradycyjnie rozumianą realnością jest zmiana podejścia do odbiorcy. Projekt Greenawaya mobilizuje go do porzucenia tradycyjnego biernego modelu percepcji dzieła. Widz może stać się aktywnym uczestnikiem performance’u, może surfować po Internecie, grać w grę. Może nawet współtworzyć wielki zbiór postmodernistycznych fragmentów. Zniesienie bariery między twórcą a publicznością nie jest oczywiście dzisiaj niczym szczególnie wyjątkowym, Greenaway korzystając z doświadczeń sztuki współczesnej, używa ich jednak na skalę do tej pory niespotykaną.

Manovich pisze, że Greenaway, jako jeden z nielicznych reżyserów, przecięcia opozycję między narracją i bazą danych – dwoma sposobami prezentacji danych charakteryzujących dwie generacje mediów¹⁶. Osiąga to, tworząc filmy-katalogi, a także sugerując paradokmalny charakter swych produkcji. Zwróćmy uwagę, iż aby osiągnąć efekt estetyzacji rzeczywistości, konieczna jest próba całościowego jej objęcia. Encyklopedia i katalog opierają się na reprezentacji, przeto stanowią specyficzny, obdarzony własną estetyką przykład koncepcji Marquarda. *Walizki Tulse’a Lupera* idą jeszcze dalej, tutaj narracja i baza danych łączą się w sensie najzupełniej dosłownym, stanowiąc uzupełniające się elementy większej całości. Co więcej, zostaje przewyciężona jeszcze jedna zarysowana przez Manovicha dychotomia – reprezentacja/symulacja. Otaczając widza na różnych poziomach, projekt wciąga widza do autonomicznego świata, który istnieje na taśmie filmowej, kartach książek oraz w Internecie. Wszystkie elementy związane z projektem przynależą niejako do dwóch równoległych światów. To więcej niż reprezentacja, to symulacja. Taki jest też sens otoczenia publiczności ekranami ze wszystkich stron podczas miksowania materiału na żywo. W efekcie naokoło odbiorców zostaje wykreowana specjalna przestrzeń, która nadaje projektowi charakter czegoś pomiędzy sztuką, muzeum oraz bazą danych.

Skojarzenia z sztuką wywołuje manierystyczna estetyka charakteryzująca większość filmów Greenawaya. Artysta wielokrotnie podkreślał umiłowanie sztuki baroku, jej autorefleksyjność, iluzyjność oraz przesyt¹⁷. W sztuce na miejscu byłaby zawartość walizek Tulse’a Lupera – przynależna raczej gabinetowi osobliwości niż muzeum, do tego ułożona wedle tajemniczego porządku organizowanego liczbą wyrażającą pełnię... Zawartość sztuki miała wyrażać pełnię wszechświata, dlatego można było w nich spotkać najróżniejsze przedmioty. Kluczowe znaczenie miała osobowość właściciela, który z przedmiotów należą-

cych do kolekcji konstruował swoje prywatne uniwersum. Narrację dwóch pierwszych filmów, poza kolejnymi walizkami, przerywają także 92 przedmioty mające reprezentować świat. Stanowią one zawartość jednej z walizek, prywatną sztuką-kamerę Tulse'a Lupera.

Główny ciąg filmowej opowieści przypomina jednak bardziej narrację muzealną. Jej (pozornie) linearna chronologia oraz podział na epizody przywodzą na myśl przechodzenie z jednej sali muzealnej do drugiej. W poszczególnych salach oglądamy kilka wystaw. Jedną jest zbiór pamiątek po głównym bohaterze. Drugą jest ekspozycja dokumentująca coś, co Greenaway nazywa *wielką, europejską, filozoficzno-estetyczną tradycją*¹⁸. W jej skład wchodzi zarówno katedra w Strasburgu, jak i portrety Ingres'a, czy *Anna Karenina*. Jej eksponaty mogą poszerzać kontekst głównej fabuły, być jej tłem/scenerią, lub jedynie pojawiać się na marginesie. Wreszcie trzecia wystawa dokumentuje „wiek uranu”. Obserwujemy Tulse'a w Anglii niedługo po I wojnie światowej, na pustyni Moab, gdzie w latach 20. odkryto złoża uranu, w przededniu agresji Niemiec na Belgię w 1940 r., w okupowanej Francji, Włoszech pod rządami Mussoliniego, Budapeszcie roku 1945, wreszcie w powojennej strefie radzieckich wpływów. Luper krąży pośród XX-wiecznych totalitaryzmów. Doświadczenia więźnia i emigranta są emblematyczne dla „wieku uranu”, tak jak jego symbolem jest walizka. Prezentacja ekspozycji dotyczącej XX wieku jest jednym z kluczowych zagadnień projektu, mimo iż opiera się głównie na metaforach. Po wszystkich wystawach oprowadzają nas wspomniani już eksperci. Są naszymi przewodnikami, którzy tłumaczą znaczenie poszczególnych eksponatów. Co więcej, stanowią grupę zinstytucjonalizowaną, tzw. Martino Knockavelli Stiftung, od imienia i nazwiska największego przyjaciela Lupera.

Elementy zbliżające projekt do bazy danych są związane z trzema jego aspektami. Pierwszym jest wspomniana już paradokmentalność. Stwarza to złudzenie obiektywności, która charakteryzuje bazy danych. Oglądając filmy, orientujemy się, że fabuła ma status rekonstrukcji dokonanej przez Martino Knockavelli Stiftung na podstawie materiałów, które stanowią bazę danych tej instytucji. Narracja zostaje zakotwiczona w wykreowanej instytucji, która uwierzytelnia ją, posługując się bazą danych. Drugim czynnikiem jest charakter tworzywa, z którego zbudowany jest projekt. Rozbite obrazy i wyrwane z kontekstu teksty stanowią zbiór, którego elementy luźno się sobą wiążą, tak jak zawartość walizek Lupera luźno wiąże się z fabułą. Trudno w tym wypadku mówić o hierarchii poszczególnych elementów, choć jak się okazuje, szczególne znaczenie pośród walizek oraz epizodów mają te ostatnie. Wrażenie braku hierarchii potęguje sposób ułożenia fragmentów stanowiących tworzywo projektu. To właśnie ich organizacja w największym stopniu nadaje mu charakter bazy danych. Podczas performance'ów Greenaway loopuje i nakłada fragmenty materiału wedle własnego uznania, podobnie postępuje gracz podczas gry online, gdzie ma do spełnienia 92 zadania i sam decyduje o kolejności ich wykonania.

Końcowy efekt trudno jednoznacznie zaklasyfikować. *Walizki Tulse'a Lupera* funkcjonują zarówno w filmie, w przestrzeni stricte muzealnej oraz w sieci. Być może mamy do czynienia z muzeum przyszłości, w którym zasoby znajdujące się w Internecie stanowią uzupełnienie materiałów prezentowanych „w realu”. Internetową część projektu Greenaway najłatwiej porównać do innych wirtualnych galerii, jest ona jednak zakorzeniona nie tyle nawet w Internecie, ile w autonomicz-

nym świecie projektu¹⁹. Nie ma znaczenia, do czego postaramy się ten świat przyrównać, jego „totalność” wynika głównie z natłoku informacji przekazywanych odbiorcy. Wszystko w nim ma znaczenia, które odbiorca może zgłębiać bez końca. Zarazem mamy do czynienia z dziełem starającym się ogarnąć i ułożyć pewną całość. Tą całością jest „wiek uranu” z jego wydarzeniami, losem jednostek oraz korzeniami kultury, która go doświadczyła. Greenaway zdaje sobie sprawę z tego, że każdy system organizacji danych narzuca swoją kategorię i estetykę. Nie ukrywa tego, więcej – wysuwa na pierwszy plan.

V

Gesamtkunstwerk Greenawaya jest projektem na wskroś współczesnym. Tworząc autonomiczny świat dzieła totalnego, artysta dokonuje tego na własnych warunkach, mając w pamięci postmodernistyczny sprzeciw wobec konstruowania całości. Kluczem do przezwyciężenia powstałej antynomii jest ujawnienie umowności dzieła. Owa demaskacja dokonuje się na różnych poziomach i stanowi przeciwwagę dla zabiegów paradokumentalnych.

Podstawowym zabiegiem Greenawaya jest Brechtowskie odsłonięcie teatralizacji przez dekoracje²⁰. Dzieciństwo Tulse’a zostało ukazane na tle robotniczych domów angielskich przedmieść. Zostały one poddane miniaturyzacji oraz przedstawione w sposób uproszczony. Ponad nimi widać halę, w której kręceno sceny. Dekoracje nie mają na celu imitacji rzeczywistości, lecz stworzenie parateatralnej przestrzeni. Autor od początku daje do zrozumienia, że mamy do czynienia z czymś umownym. Jednocześnie wysyła jednak spreczny komunikat, wprowadzając jednego z ekspertów, który z kolei wprowadza nas w historię Lupera. Podobnie postępuje w epizodzie na granicy między dwoma powojennymi niemieckimi państwami. Innym często stosowanym zabiegiem jest rezygnacja z dekoracji. Postacie odgrywają swe role w mroku, czasami towarzyszy im pojedynczy rekwizyt bądź element dekoracji, np. łóżko. Cała rzeczywistość zostaje w tych momentach niejako zawieszona.

Efekt umowności wzmacnia odgrywanie poszczególnych ról przez kilka osób. Tulse’a Lupera gra trzech aktorów, również różne poboczne postacie są grane przez więcej niż jedną osobę. Do tego w obręb filmów włączono materiał z przesłuchań do poszczególnych ról, zestawiając ze sobą kilku kandydatów lub wręcz nakładając ich na siebie. Sugeruje to, że poszczególne postacie są jedynie figurami pozbawionymi konkretnych personaliów. Podobnie są traktowane poszczególne ujęcia, nakładane na siebie w różnych wariantach, filmowane z różnych miejsc. Ekran, narracja, postacie – wszystkie te elementy ulegają dekonstrukcji.

Autor *Ksiąg Prospera* odwołuje się nie tylko do dekonstrukcyjnych praktyk postmodernizmu. W dziele znajdziemy całe wykłady na temat współczesnych koncepcji kina, muzeum lub czynności opowiadania. Prezentowane poglądy dotyczą między innymi psychoanalitycznej teorii kina, kłamstwa wpisanego w każdą opowieść, a także kategorii organizujących nasze postrzeganie świata. Wszystko to przygotowuje widza na zakończenie filmu.

W ostatnim epizodzie dzieła twórca demaskuje swój fikcyjny dokument. Członkowie Martino Knockavelli Stiftung otwierają ostatnią, dziewięćdziesiątą drugą walizkę, gdzie znajdują 92 przedmioty, w tym film dokumentujący śmierć Tulse’a w wieku 10 lat. *Jego życie, w całej swej złożoności, było konstrukcją stworzoną*

przez jego najlepszego przyjaciela, Martino Knockavellego²¹. Zostaje ujawniona piętrowa struktura projektu: Peter Greenaway przy pomocy sztabu ludzi tworzy fikcyjne archiwum, w którym fikcyjna postać Martino Knockavelli przy pomocy całej fundacji tworzy podwójnie fikcyjne archiwum podwójnie fikcyjnej postaci, która teoretycznie tworzy swoje własne archiwum (Tulse Luper). Tym, kto przez cały czas więził bohatera, okazuje się artysta²².

Demaskując własne dzieło, autor wynosi je na wyższy stopień samoświadomości i ocala jako indywidualne uniwersum Petera Greenawaya. Czyni tak, wiążąc silnie projekt ze swą wcześniejszą twórczością. Postać Tulse'a pojawiała się w jego wczesnych filmach, bywał to reżyser, rysownik, autor książki o ptakach. Znamienne, że w zasadzie nie pojawiał się na ekranie. Inne postacie także powielają imiona z wcześniejszych produkcji autora *Brzucha architekta*. Koncepcja zbioru walizek nie jest nowa dla jego twórczości. Podobną rolę pełniły książki w *Księgach Prospera* oraz *Pillow Book*. Wart porównania jest przypadek adaptacji *Burzy*. Książki dają moc Prosperowi/Szekspirowi, pozwalają mu tworzyć magię/sztukę. Także tam ostatnia książka ujawnia wyższy poziom opowiadanej historii. Wątki autotematyczne *Walizek Tulse'a Lupera* sprawiają, że na zawartość walizek można spojrzeć jako na źródła inspiracji artysty, może nawet jako na źródła inspiracji samego autora. Wreszcie jest to uniwersum Petera Greenawaya, ponieważ budują je jego wcześniejsze dzieła, które powracają w rozmaitych formach, nie tylko jako proste wstawki filmowe. Lista autocytatów zdaje się nie mieć końca, najważniejsze jest jednak powielenie systemu organizacji filmu-katalogu znanego z *The Falls (Katalog wypadków)*. Podobnie jak w *Walizkach Tulse'a Lupera* reżyser zastosował konwencję fikcyjnego paradokumentu, podobnie jak „walizki” *The Falls* opiera się na liczbie 92. Nawet czcionka napisów początkowych obu produkcji jest taka sama. Aby zrozumieć *Tulse Luper Suitcases*, trzeba zacząć od *The Falls* i liczby 92.

Konstrukcja dzieła totalnego

I

System, który organizuje projekt *Walizki Tulse'a Lupera* jest oparty na liczbie 92. Jest to liczba walizek, postaci, a także innych przedmiotów wchodzących w skład projektu. Film zamykający awangardowy okres twórczości Greenawaya, *The Falls*, jest katalogiem 92 osób, których nazwiska zaczynają się na Fall-. Stanowią oni reprezentatywny wycinek ludzkości, która przetrwała tajemnicze VUE (*Violent Unknown Event*). Wydaje się, że właśnie owo Gwałtowne Nieznane Zdarzenie łączy *The Falls* z *Walizkami Tulse'a Lupera*. VUE jest metaforą katastrofy, jaką dla XX w. było zrzuconie bomby atomowej²³. 92 stanowi liczbę atomową i określa miejsce uranu w układzie okresowym pierwiastków. Poza swym śmiertelnościami zastosowaniem uranu jest najcięższym pierwiastkiem występującym w przyrodzie w sposób „naturalny”. Liczba 92 obejmuje więc „wszystko”, gdyż zawiera wszystkie występujące w przyrodzie substancje.

Warto w tym miejscu nadmienić, że Greenaway w przeszłości organizował swoje dzieła również wedle liczby 100. Pełni ona kluczową rolę w filmie *Wyliczanka (Drowning by numbers)*, gdzie padają znamienne słowa: *100 wystarczy. Gdy się policzyło setkę, wszystkie następne setki są takie same*. Setka organizowała różne inne przedsięwzięcia Greenawaya, spośród których należy wspomnieć in-



stalację *The Stairs: Munich, Projection*, wykonaną na stulecie wynalezienia kinematografu oraz wiedeńską wystawę *100 obiektów reprezentujących świat*²⁴. Fakt, że pojawia się ona w *Vaux to Sea* pod zmienioną nazwą, zdaje się znamieny.

Greenaway wspominał w wywiadach, że ideę, aby świat organizowała liczba 92, zaczerpnął z książki Primo Leviiego *Il Sistema Periodico*. Jest to zbiór opowiadań, z których każde nosi tytuł innego pierwiastka. Układ okresowy stanowi dla narratora/głównego bohatera *brakujące łącze pomiędzy światem słów a światem rzeczy*²⁵. Jest dla niego sprawdzalną, namacalną prawdą pośród kłamstwa we Włoszech pod rządami Mussoliniego. Poszczególne pierwiastki w różny sposób łączą się z fabułami, czasem dosłownie, w innych opowiadaniach metaforycznie. *Uran* jest historią wymyślonej opowieści, w którą opowiadający uwierzył tak bardzo, że zapomniał, „jak było naprawdę”. Opisuje to idealnie projekt dotyczący Tulse’a Lupera, w którym poszczególne poziomy narracji są ze sobą przemieszane, że czasami nie sposób ustalić statusu poszczególnych scen.

Liczba 92 porządkuje wewnętrzny świat projektu, natomiast same filmy opierają się na systemie trójkowym. Spośród trzech filmów dwa pierwsze zawierają po 3 epizody, zaś *From Sark to Finish* 10, które można podzielić na 3 grupy oraz epizod ostatni, demaskatorski²⁶. System trójkowy, wedle którego Greenaway organizuje nakręcony materiał, przenika również w głąb wykreowanej rzeczywistości. W epizodach dotyczących natury opowiadania kobiety zjawiają się trójkami, tak jak w *Wyliczance* (i noszą to samo imię – Cissy Colpits). Tulse’a gnębi trójka głównych oprawców (Lephrenic, Zeloty, Figura). Również hitlerowcy, przeprowadzając egzekucje Żydów w Budapeszcie, posługują się liczbą 3 – wrzucają swe ofiary związane trójkami do Dunaju.

Mamy także do czynienia z trzema poziomami narracji. Głównym jest historia fikcyjnego Tulse’a Lupera. Czasami przebija przez nią „rzeczywista” historia Martino Knockavellego. Możemy zobaczyć go tworzącego opowiadaną historię (na „rzekomej” maszynie Tulse’a)²⁷. Widzimy też różne zdarzenia, które go zainspirowały do nadania takich, a nie innych kształtów życiorysowi Tulse’a oraz innych bohaterów jego opowieści. Do tego poziomu przynależą wszystkie sceny, które „nie pasują” do głównego nurtu narracji, komplikują go, wprowadzają zamęt. Różne postacie, które jedynie przelotnie pojawiają się na ekranie, powracają zmodyfikowane na poziomie życia Lupera. Wreszcie trzeci poziom narracji to paradokmentalna opowieść Martino Knockavelli Stiftung, która wiąże historię Tulse’a ze światem widzów.

II

Głównym twórczym projektu są poszczególne epizody, które odpowiadają różnym „uwięzieniom” głównego bohatera. Greenaway używał tej formy narracji już w swych pierwszych produkcjach-katalogach (*Rekonstrukcja pionowych obiektów, The Falls*). Specyficzny, rwany sposób łączenia epizodów pojawił się w jego twórczości w okresie pracy nad *TV Dante*, gdzie jeden krótki epizod miał odpowiadać jednej pieśni *Boskiej komedii*.

Pierwszy spośród filmów, *Moab Story*, składa się z trzech epizodów, które otwierają opowiadaną historię na trzech różnych planach. Pierwszy epizod dotyczy dzieciństwa Tulse’a. Widzimy w nim wypadek, którego „w rzeczywistości” nie przeżył. Następnie mały Martino umawia się z Tulse’em, że będzie się nim opie-

kował. Jest to scena ukrytego kontraktu pomiędzy schowanym narratorem a widzami. Widz znajduje się w sytuacji głównego bohatera wcześniejszego filmu Greenawaya, *Kontraktu rysownika*. Decydując się na obejrzenie filmu, zawiera kontrakt czy też (w ujęciu Philippe'a Lejeune'a²⁸) pakt. Rzeczywiste warunki paktu, jego istota zostają jednak przed nim zakryte. Drugi epizod, dziejący się na pustyni Moab w Utah, rozpoczyna wątek uranu. Pojawia się też najważniejszy spośród ludzi, którzy będą go więzić – Lephrenic. Trzeci epizod, antwerpski, wprowadza w wątek historii XX-wiecznej Europy, z II wojną światową jako centralnym wydarzeniem.

Z kolei trzy epizody *Vaux to Sea* można potraktować jako wypowiedzi dotyczące trzech rodzajów sztuki: teatru, kina, malarstwa. W każdym z tych epizodów powraca wątek skrępowania artysty przez daną sztukę, niemożności przekroczenia jej ograniczeń. Greenaway powraca do pytań, które stawiał w *Kontrakcie rysownika*: czy artysta tworzy wedle tego, co widzi, czy wedle swojej wyobraźni? A także: na ile sztuka ogranicza artystę i determinuje jego los? Im bardziej postaci napotykanne przez Lupera oddają się sztuce, tym bardziej są skrępowane przez maski, stroje, postawę, którą przyjmują. Co więcej, narzucają to również innym, przemieniając ich w więźniów. Generał Foestling i Madame Moitessier starają się uczynić sztukę życiem i ponoszą klęskę (*zawiodła Pani swego Boga, Madame* – krzyczy służąca Madame Moitessier). Środkowy epizod jest metakomentarzem dotyczącym zarówno natury kina, jak i postaci głównego bohatera. Jego akcja toczy się w kinie w Strasburgu. Tulse jest zamknięty w samotności, rzadko widuje tych, którzy go przetrzymują. Jego sytuacja łączy cechy widza przykutego podczas seansu do fotela, oraz bohatera filmu, który egzystuje tylko podczas seansów²⁹.

Sark to Finish jest w znacznej mierze filmem o konstruowaniu opowieści. W dwóch pierwszych filmach w główny wątek fabuły ingerowały walizki oraz 92 obiekty reprezentujące świat. W trzecim poza walizkami rolę tę pełni 1001 opowieści, które pisze Tulse przetrzymywany na granicy RFN i NRD. Tworzenie historii jest też tematem poszczególnych epizodów, które można zebrać w trzy grupy.

Pierwsze trzy epizody dotyczą zdradliwych uwarunkowań tworzenia opowieści. Do kreacji każdej historii podchodzimy, mając konkretne presupozycje dotyczące świata (epizod 7, wystawa w muzeum w Ghent). Nasza opowieść zależy od kategorii, w jakich postrzegamy świat. Następnie gromadzimy materiał do naszej opowieści, wchłaniamy go, czyniąc swoim (8, wyspa Sark). W jakiś sposób kradniemy cudze przeżycia, zniewalamy je³⁰. Tworzymy z tego własną opowieść, która nigdy nie będzie „tą samą” historią, może być jedynie „taka sama” (9, Barcelona). W każdą opowieść jest wpisane kłamstwo. Epizod barceloński stanowi zapowiedź jego ujawnienia, spotykamy tutaj postaci, które zainspirowały Martino Knockavellego. Różne frazy, motywy i postaci znane z wcześniejszych epizodów powracają. Co więcej, w epizodach na Sark i w Barcelonie Tulse'a gra aktor, który nie pojawia się w innych³¹.

Epizody 10-12 zostały wyodrębnione usytuowaniem ich akcji we Włoszech. Można je odbierać jako zbiór refleksji na temat roli inspiracji w powstawaniu opowieści. Każdy z tych epizodów ukazuje odmienny aspekt skrępowania artysty przez egzystujące już teksty, zarówno cudze, jak i własne. Znamienne że dzieją się we Włoszech, w kraju, do którego spuścizny Greenaway tak często się odwołuje. Najpierw aluzyjnie dotyka kwestii organizacji opowieści (10, Turyn). Tulse spotyka

Primo Leviego, który wręcza mu modele pierwiastków chemicznych. Projekt ujawnia źródło zaadaptowanego w nim systemu. Z kolei w epizodzie 11 (Wenecja) są pokazane inspiracje treścią innych tekstów kultury. Fabuła tego epizodu zostaje widzowi jedynie pobieżnie streszczona, wystarczy to jednak, aby spostrzec wyraźne odwołania do *Śmierci w Wenecji* Tomasza Manna. W trzecim włoskim epizodzie (12, Rzym) artysta nawiązuje do własnej twórczości. Większość tej sekwencji stanowią fragmenty jego wcześniejszego filmu *Brzuch architekta*, które korespondują z relacjonowaną zza kadru fabułą oraz *Śmiercią w Wenecji*.

Kolejne trzy epizody ukazują kolejne trzy aspekty a zarazem etapy powstawania opowieści. Epizod 13, rozgrywający się pod koniec wojny w trakcie masowych mordów na budapesztańskich Żydach, dotyczy nieuniknionej traumatycznej genezy dzieła oraz kultury. Pojawia się w nim, nieustannie/natrętnie powracający w twórczości Greenawaya motyw śmierci w wodzie. Indywidualna obsesja twórcy łączy się ze zbiorową traumą XX w. – Holokaustem. Greenaway pokazuje w ten sposób nieuchronne uwikłanie opowieści w psychologiczną kondycję epoki. Owa kondycja rozciąga się poza czas bezpośrednio po wojnie, zapośredniczona trauma w dalszym ciągu egzystuje w kulturze. Wyrazem tego jest dialog, jaki Greenaway podejmuje w tej części projektu z pracami Christana Boltanskiego³². W następnym epizodzie Greenaway skupia się na grze, jaką każdy artysta toczy z publicznością. Tulsę, więziony po wojnie na granicy pomiędzy wschodnimi a zachodnimi Niemcami, znajduje się w sytuacji Szeherazady. Prowadzi ze swoim ciemniejszym nieustającą grę, w której stawką jest jego życie. Gra ta jest tym bardziej skomplikowana, że do opowiadania historii niezbędny jest mu tłumacz, który staje się niemal równorzędnym autorem historii. Autor w rozmowie podkreślał, że on sam jest Szeherazadą – może prowadzić eksperymenty z formą kina, ale w końcu musi opowiedzieć jakąś historię, żeby ludzie chcieli go oglądać. Jeśli tego nie uczyni, publiczność odwróci się, wydając na niego wyrok. Jako twórca dodatkowo jest uzależniony od instytucji, która go wspiera. Ostatnie dwa epizody dotyczą wystawienia skończonego dzieła i tego, jak bardzo zależy ono od kontekstu. Dzieło Knockavellego pozostaje mistyfikacją, jedynym sposobem zakończenia jest jej ujawnienie.

Więzienia-epizody w większej mierze układają się w ciąg wypowiedzi autotematycznych niż w katalog XX-wiecznych dyktatur. Te należą do kategorii więzień, które powracają niejako w poprzek fabuły, tak jak miłość, pamięć oraz religia³³. Więzienia-epizody dotyczą ograniczeń artysty, który nie może się odciąć od swoich korzeni, ograniczeń sztuki oraz procesu tworzenia³⁴. W swoim manifestie Greenaway mówi o czterech „tyraniach” ograniczających kino: tekście, ramie, aktorze i kamerze. Nie rezygnuje z żadnego z tych elementów, lecz stara się nadać im inny charakter, zdając sobie sprawę z tego, że sztuka bez ograniczeń jest utopią³⁵. Świadczy o tym kluczowa dla projektu fraza (przypisywana Pierre’owi Gaxotte): *nie ma czegoś takiego jak historia, są jedynie historycy*³⁶. Nie jest to bynajmniej w tym wypadku zarzut, gdyż twórczość jest dla autora *Książki Prospera* istotą człowieczeństwa.

III

Drugim kluczowym tworzywem projektu są walizki. Mają one zasadnicze znaczenie dla całości projektu, a w zasadzie kilka znaczeń na różnych poziomach. To podstawowe jest wspomniane w samym filmie – jeden z ekspertów mówi wprost, że stanowią one metaforę XX w. jako symbol większej mobilności ludzkości,

a także wielkich przymusowych migracji oraz przesiedleń, w jakie obfitował „wiek uranu”. Walizka jest kulturowym symbolem emigracji, zaś uchodźca jedną z kluczowych figur minionego stulecia. W swym projekcie Greenaway akcentuje zwłaszcza przymusowy, opresyjny charakter XX-wiecznych migracji. Najmocniej aspekt ten podkreśla część rozgrywająca się na dworcu kolejowym w Antwerpii, gdzie podróżni zostają zestawieni z aparatem władzy. Szczególnie wymowna jest scena, w której sobowtór Lupera zostaje uwięziony w przechowalni bagażu, wcisnięty na półkę, pomiędzy walizkami. Cały epizod stanowi preludium do sceny zajęcia dworca przez armię III Rzeszy³⁷.

Wśród artystycznych przedsięwzięć wykorzystujących podobne formy trzeba wymienić *Boîte-en-valise* Marcela Duchampa. Znajdując się w sytuacji emigranta Duchamp zaczął podczas II wojny światowej tworzyć pudełka, w których umieszczał zminiaturyzowane wersje własnych prac. Dzieło Duchampa można potraktować jako symbol wygnania – pozbawiony domu artysta w sytuacji wykorzenia tworzy coś, co sprawia, że zawsze będzie w pewnej mierze „u siebie”. W *The Moab Story* bohater zostaje porównany do ślimaka, który zawsze ma dom przy sobie. Domem Tulse’a są jego walizki. *Boîte-en-valise* ujawniają również inne aspekty znaczenia walizek w projekcie Greenaway. Duchamp jako pierwszy zaczął demaskować automatyzację oraz instytucjonalne uwikłania sztuki³⁸. *Boîte-en-valise* zbierają reprodukcje czy wręcz reprezentacje dzieł sztuki. W jakiej mierze ich zawartość jest „autentyczna”? Podobne pytanie można by zadać *à propos* zawartości walizek, które Greenaway wystawiał w muzeach, w odniesieniu do fragmentów jego wcześniejszych filmów wkomponowanych w narrację lub w kontekście całości projektu. Co w nim jest „autentyczne”, a co stanowi reprodukcję? Duchamp wykonał prawie 300 pudełek, w których znalazło się ponad 22 000 reprezentacji. Później zaczęły żyć własnym życiem, ich układ stanowił podstawę organizacji niektórych jego wystaw. Dochodziło do sytuacji, w której np. w katalogach reprezentowano reprezentacje reprezentacji jego pierwotnych dzieł³⁹. Autentyczność została sprowadzona do absurdu. Greenaway czyni podobnie. Kontekst dzieła Duchampa jest też istotny dla autotematycznego wymiaru jego projektu. Istotą *Boîte-en-valise* było stworzenie przenośnego muzeum obejmującego całość własnej twórczości. Greenaway zbiera całą swoją twórczość w *Walizkach Tuluse’a Lupera*, po czym umieszcza w czymś, co można określić jako fikcyjne quasi-muzeum. Projekt jest jego wszechświatem, jego summa.

Marcel Broothaers rozwinął instytucjonalny aspekt *Boîte-en-valise*. Stworzył zinstytucjonalizowane fikcyjne muzeum. Podczas jego otwarcia ekspozycję stanowiły puste pudła używane do transportu dzieł sztuki oraz 30 pocztówek przedstawiających XIX-wieczne malarstwo (muzeum było teoretycznie jemu poświęcone)⁴⁰. Greenaway zmierza w podobnym kierunku. Jego quasi-muzeum, mieszczące się na taśmie filmowej oraz na nieznanych serwerach, jest poświęcone nominalnie komu innemu – postaci fikcyjnej do kwadratu. Idea instytucji muzeum zostaje w gruncie rzeczy wyszydzona, pracownicy Martino Knockavelli Stiftung prowadzą w „walizkach” badania nad czymś, czego nie rozumieją.

Wystawa Greenaway w Hampton Verney była jednak zorganizowana raczej na wzór projektu *Suitcase Studies – Tourism of War* (1991) autorstwa Elizabeth Diller i Ricardo Scofidio. Instalacja była rodzajem katalogu dotyczącego turystyki w USA. W pięćdziesięciu walizkach zawarto dane dotyczące przychodów danego

stanu z turystyki, a także opisy znanych pól bitewnych oraz miejsc, w których spali słynni ludzie. Całość uzupełniały informacje turystyczne. Katalog organizowały trzy krzyżujące się systemy: walizki były ustawione alfabetycznie, były przytwierdzone do odpowiednich miejsc znajdującej się ponad nimi mapy, a także określała je pozycja w rankingu przychodów z turystyki⁴¹. Układ instalacji przypomina 72 walizki wiszące w Albert Hall w Campton Verney, otoczone muzyką Haendla oraz światłami⁴². Dla Greenawaya ważniejsza jest jednak mnogość systemów, która sprawia, że projekt Diller and Scofidio jest przepełniony podobnym duchem co *Walizki Tulse'a Lupera*.

Irit Rogoff, pisząc o instalacji Diller and Scofidio, stwierdziła, że walizki pełnią w niej rolę suplementu podróży, gdyż ich zawartość nie jest ani jej ilustracją, ani symboliczną reprezentacją⁴³. Ich związek z podróżowaniem jest luźny, ważniejszy jest związek z turystyką. Na tym polu pełnią one funkcje katalogu. Wyrażają przekonanie, że można pewien element rzeczywistości sformatować i zawrzeć – w statystykach, aktach, walizce. Tulse Luper żywi podobną nadzieję w odniesieniu do całości rzeczywistości. 92 oznacza całość i on (czy raczej Martino Knockavelli) stara się tę całość wypełnić pełnią treści. Zawartości poszczególnych walizek reprezentują nie tylko siebie, lecz również zdarzenia z fikcyjnego życia Tulse'a lub różne idee. Walizki są zatem syntezą życia Lupera, świadectwem jego czasów oraz reprezentacją świata.

Przekonanie o możliwości objęcia/zamknięcia całego świata wyszydził niegdyś Jean-Louis Godard w swym filmie *Karabinierzy*. Dwaj mężczyźni wyruszają na wojnę. Zarówno oni, jak też ich żony liczą na wielkie łupy, gdyż podobno na wojnie wolno brać „wszystko”. Po latach mężczyźni wracają. Mają ze sobą tylko jedną walizkę. Kobiety nie kryją rozczarowania, lecz mężczyźni mówią, że w niej zawarte jest „wszystko”. W końcowej scenie otwierają ją – jej zawartością są pocztówki. Greenaway przeciwstawia walizce Godarda zbiór walizek rządzący się własnymi prawami. Walizka jest miejscem, w którym zamyka się to, co zostało skatalogowane. Zbiór walizek jest zbiorem wyższego rzędu, jak w przypadku *Boîte-en-valise*. Funkcjonuje na wszystkich poziomach muzealnych narracji projektu. Z jednej strony zbiera całość dorobku Tulse'a, a także Greenawaya, z drugiej – jest zbiorem pamiątek po „wieku uranu”, wreszcie z trzeciej – reprezentacją całości rzeczywistości. Każde z tych ujęć ma jednak ograniczenia, budzi pewne wątpliwości. Co więcej, zamykając, narzucając porządek, staje się więzieniem.

W *Vaux to Sea* pojawia się następująca parafraza zdania Mallarmégo: *Wszystko na świecie zostało stworzone, aby być umieszczonym... – W książce, więzieniu, walizce*⁴⁴. Związki pomiędzy tymi figurami opierają się na aspekcie zamknięcia, które umożliwia katalogowanie i urzeczowienie. Bliższe związki walizek z książką staną się widoczne, gdy zestawimy projekt Greenawaya z praktykami artystów związanych ze sztuką Fluxusu. Twórczość autora *Pillow Book* na różnych poziomach jest przepojona fluxusowym duchem. Dotyczy to włączania w obręb sztuki obiektów oraz praktyk z niej wykluczonych, jak również poszukiwania nowych form artystycznego wyrazu pomiędzy istniejącymi mediami. Stanowi to realizację postulatu „intermedialności” – istoty Fluxusu wedle jednego z jego członków, Dicka Higinza. Wspólne jest również podejście do dzieła jako interakcji między twórcą a widownią. Gry, szarady, zabawy – działalność Fluxusu podkreślała ten jakże istotny dla Greenawaya wymiar sztuki, jak nikt przedtem. Z tego wypływało dążenie do

uaktywnienia widowni, do większego jej zaangażowania. To zaś było realizowane między innymi również przez pudełka, które Georg Maciunas rozsyłał do współpracowników, przyjaciół oraz innych ludzi. W krótkim czasie pudełka stały się popularną formą artystycznego wyrazu w kręgach mniej lub bardziej z nim związanych. Przybierały różne kształty i formy, niekiedy bezpośrednio odwołujące się do walizek. Zawierały najróżniejsze materiały, często dobierane według arbitralnych kluczy. Często zawartość pudełek stanowiła zestaw służący do gry bądź szaradę. Równie często zawierały jednak teksty. Podstawową czynnością, jaką adresat pudełka mógł z nim wykonać, była lektura. Stanowiła ona cel sam w sobie lub wstęp do dalszego użytkowania załączonych przedmiotów, lecz zawsze była podstawą. Słowo pisane organizowało pudełko i nadawało mu sensy. Moim zdaniem można potraktować fluxusowe pudełka jako przetworzenie idei książki artystycznej, książki-jednostkowego dzieła. Ścianki pudełek skrywały treść, podobnie jak okładka – zawartość książki. Jeśli przyjrzymy się dokładniej sposobom prezentacji walizek przez Greenawaya, dostrzeżemy podobne podejście. Sens treściom nadaje słowo pisane, zawartość układa się w równoległą opowieść, którą można zdekodować, znając fabułę. Słowo nie ogranicza się jedynie do etykietowania zawartości walizek, lecz niekiedy przeradza się w komentarz. Zostało to dodatkowo podkreślone przez zawartość niektórych walizek – kod (tudzież praca Lupera jako szyfranta), a także krew i atrament. Znamienny jest zwłaszcza komentarz do tej ostatniej walizki, w którym jest mowa o atramencie jako „drugiej krwi świata”, umożliwiającej komunikację i rozwój kultury⁴⁵. Pismo od dawna fascynowało autora „walizek”, czemu dał wyraz np. w *Księgach Prospera* czy *Pillow Book*. W tym ostatnim filmie koncepcja książki uległa przetworzeniu w zetknięciu z ludzkim ciałem. Tym razem dzieje się tak pod wpływem ścisłego związania z ludzką kondycją doby nowoczesności.

IV

Greenaway uważa, że katalogowanie i zbieranie ma głęboki sens. Przekonanie o tym, że stanowi to sztukę, przejął od Johna Cage’a, który sztuką uczynił proces liczenia⁴⁶. Listy i katalogi organizują mrowie fragmentów zebranych w projekcie w bazę danych. Większość list jest podporządkowana systemowi 92, lecz nie wszystkie (np. więzienia). Listy są autonomicznymi bytami, mogą być symbolami, metaforami, mogą dawać wiedzę. Zbierają fragmenty rozsypanej rzeczywistości. Zawartością poszczególnych walizek są fragmenty, odpadki, rzeczy ukradzione, pozostawione, zebrane. Listy i katalogi nadają im nowy sens. Greenaway, tak jak bohater jego projektu, jest artystą-zbieraczem.

Napięcie między przeszłością a jej ruinami jest jednym z centralnych motywów myśli wielkiego intelektualisty-zbieracza, Waltera Benjamina. Pojawia się on jako punkt odniesienia większości spośród przywołanych w niniejszym tekście artystów. Jego *Pasaże* były próbą dzieła totalnego, zmontowanego z fragmentów/cytatów znajdujących w prasie oraz najróżniejszych książkach. Benjamin przemyślał stworzenie dzieła składającego się z samych cytatów, za którymi byłby schowany subiektywizm⁴⁷. Znajdowane przez niego fragmenty, pogrupowane tematycznie, miały tworzyć dzieło-syntezę XIX w. Dzieło miało stanowić ocalenie ruin przeszłości. Projekt pozostał niedokończony. Wszystko to sprawia, że *Pasaże* można potraktować w pewnej mierze paralelnie do projektu Greenawaya. Dodajmy do

tego położenie Benjamina, który znajdował się w sytuacji wykorzonego emigranta. Warto wspomnieć też o jego zainteresowaniach kulturą baroku oraz fascynację językiem⁴⁸. Dla Benjamina wszystko miało znaczenia, przeważnie ukryte, zaś rzeczywistość była szyfrem, do którego poszukiwał kodu, lub klucza⁴⁹. W *Ulicy jednokierunkowej* pojawia się nieco pogardliwy obraz marynarskiego kufra jako miejsca kolekcji⁵⁰. Dla Greenawaya z pewnością interesująca byłaby okoliczność, że gdy znaleziono Benjamina martwego, miał przy sobie w zasadzie jedynie walizkę wypełnioną tekstami⁵¹. Różni ich podejście do przeszłości, z której, zdaniem autora *Pasaży*, historyk powinien wróżyć przyszłość. Twórca „walizek” jest postmodernistą – w historię nie wierzy. Inna różnica wynika z wniosków, jakie Greenaway wyciągnął z wielkich niedokończonych projektów modernizmu. Ówczesna determinacja w konstruowaniu dzieła totalnego jest mu obca. Pozbawiony złudzeń tworzy coś, co jedynie pozornie jest przezroczyste i obiektywne. Zrównanie cytatu z autocytem oraz końcowe zdemaskowanie projektu służą odślonięciu i dowartościowaniu subiektywizmu.

Używając list i katalogów, Greenaway klei materiał niejako na swój własny użytek, jedynie on ma pełnię wiedzy na temat zastosowanych systemów. Odbiorcy potrzebują innych spoiw czy też „szwów”, które połączą materiał. Widza obeznanego z twórczością autora prowadzą autocytaty. Nadają one sens wielu scenom, miejscami autor stosuje coś, co należałoby chyba nazwać autoalegorią. Tworzy się dyskurs, w którym autocytaty odsyłają do tego, co jest poza ekranem. Specyficznym spoiwem jest postać samego Lupera. Nie tylko przywołuje wcześniejsze produkcje autora, lecz również łączy różne jego inspiracje. Główny bohater stanowi połączenie Greenawaya (ateizm, darwinizm, zamiłowanie do katalogowania) z różnymi ważnymi dla niego postaciami⁵². Jest kluczem do nawiązań i ukrytych sensów. Na najbardziej podstawowym poziomie narracji wiążą widzowi fabułę głosy ekspertów. Pełnią funkcję „szwów” (*suture*) w rozumieniu Jean-Pierre’a Oudarta⁵³. „Szw”y”, które zawsze ukrywają „to, czego nie ma”, w tym przypadku przesłaniają fikcyjność fabuły. Paradokmentalny poziom narracji umożliwia nadążanie za biegiem wydarzeń, lecz równocześnie wprowadza widza w błąd.

W Greenawayowskim kosmosie Lupera znaczenia są wpisane w formę. Spoiwa są w nim szczególnie istotne, gdyż to one kształtują jej aktualną wersję. Cechą projektu jest również pewna luźność tych powiązań. Poszczególne elementy mogą zostać „doczepione” w Internecie, podczas wystaw lub innych artystycznych aktywności autora. Projekt nie jest pomyślany jako skończona całość, nie ma też kanonicznej wersji. Pewne podstawowe kwestie zostają niedookreślone – nie jest istotne, czy są trzy filmy, czy cztery, 15 epizodów czy 16. Dzieło pozostaje zawieszony w czasie powstawania, programowo otwarte.

* * *

Powróćmy do pytania o sens zawartej w tytule frazy. Czy projekt Greenawaya rzeczywiście możemy uznać za *Gesamtkunstwerk*? Czy można w tych kategoriach rozpatrywać dzieło otwarte? Moim zdaniem można, jeżeli uczynimy to pojęcie umownym symbolem pewnego artystycznego impulsu, estetyczną postawą, która wcale nie musi stać w sprzeczności z postmodernistycznymi praktykami. Hal Foster pisał o „archiwalnym impulsie”, który dostrzega wśród różnych współczesnych

artystów. Tworzenie archiwów oraz baz danych jest przecież rodzajem organizacji świata. Wiąże się, jak zauważył Foster, z obserwowaniem tego, co ulega rozkładowi, ocaleniem tego, co zostało wyrzucone na margines, a także wydobywaniem wizji niezrealizowanej przyszłości⁵⁴. W *Walizkach Tulse'a Lupera* wszystko to znajdziemy.

Język tego projektu Greenawaya jest „hybrydyczny” w stopniu większym niż któregośkolwiek z jego wcześniejszych projektów. Jako tworzywa używa postmodernistycznych fragmentów o różnym statusie i proveniencji, łączy je wedle rozmaitych systemów, tworząc coś pomiędzy narracją a bazą danych i prezentując przez najróżniejsze media. Prowadzi to do syntezy sztuk, która ma cechy zarówno teorii Wagnera, jak i Brechta. Widz jest otaczany projektem i pobudzany do aktywnego uczestnictwa. W efekcie różne definicje *Gesamtkunstwerk* oddają w pewnej mierze charakter projektu, żadna jednak nie jest w stanie go zaszklakować, skatalogować, zamknąć.

Wielość zastosowanych systemów, jak podkreśla sam Greenaway, ma dobitnie pokazać, że *nie ma czegoś takiego jak historia, są jedynie historycy*. W swoim manifestie stwierdził, że jest to główna metafora jego projektu⁵⁵. Wynika to z przyjęcia, za Borgesem, arabskiego poglądu na historię świata jako historię każdego spośród jego mieszkańców⁵⁶. Postulat ten powraca u Borgesa w utopijnej wizji wiecznie rozgałęziającego się opowiadania⁵⁷. Znamienne że autor *Kontraktu rysownika* nie podąża tą drogą, lecz w pewnym sensie kadruje rzeczywistość, przycina do ram systemów, w które ją wpisuje. Przez gąszcz obrazów i tekstów prowadzi widza instytucja muzealna, lecz jej działalność zostaje, w duchu sztuki współczesnej, poddana instytucjonalnej krytyce. Również internetowy kosmos Greenawaya, przy dokładniejszym badaniu, okazuje się w znacznej mierze atrapą pełną niespełnionych obietnic zawartości oraz pustych linków. Na końcu dzieła dekonstruuje samo siebie, ujawniając swój subiektywizm. Postmodernistyczna całość jest indywidualna, gdyż jedynie tworząc własny świat, można powiedzieć coś o rzeczywistym⁵⁸. Świadomość tego, że nie odwzorowuje świata, lecz go konstruuje, pozwala Greenawayowi na specyficzną, „encyklopedyczną ironię”, którą również można odnaleźć u Borgesa⁵⁹.

Ironia zdaje się czymś obcym w koncepcji *Gesamtkunstwerk*. W teorii Wagnera, w działalności Bauhausu, a także w twórczości Williama Morrisa za ideą dzieła totalnego stoją wielkie idee: wolności, odrodzenia przez sztukę, „chwaly całej ludzkości”. W *Walizkach Tulse'a Lupera* brak podobnej *estetycznej i społecznej eschatologii*⁶⁰. Greenaway z rezerwą podchodzi do wszelkich prób zbawiania ludzkości, także przez sztukę, ironicznie określając siebie jako *fundamentalistycznego ateistę*⁶¹. Podczas gdy twórcy modernistycznych dzieł totalnych rozpaczliwie szukali wielkiej scalającej idei (Musil) lub klucza do zrozumienia świata (Benjamin), autor *Pillow Book* zadawała się przywiązaniem do *wielkiej, europejskiej filozoficzno-estetycznej tradycji*. Stanowi ona dla niego punkt odniesienia oraz spoiwo „jego” świata. Nie do końca pasuje to do górnołotnych ideałów *Gesamtkunstwerk*, jeśli jednak potraktujemy je jako reakcję na rozczarowanie rzeczywistością, a zwłaszcza sztuką, wówczas projekt „walizek” się w nim mieści. Manifest Greenawaya, pełen rozczarowania i znudzenia kinem w jego dotychczasowej postaci, zawiera także wiarę w możliwość jego odrodzenia. Nowe kino to może nie nowy świat, ale też dużo.

Sprowadzanie znaczenia przedsięwzięcia do tego aspektu byłoby jednak krzywdzące dla jego twórcy. Trzy kluczowe elementy projektu: uran, walizka oraz więzienie odsyłają do trzech idei. Uran stanowi metaforę XX w., sam autor mówił w wywiadach, że w jakimś sensie jest „dzieckiem uranu”. Walizka łączy tę symbolikę ze współczesnością, wykorzenienie z mobilnością, odsyłając również do wątków autotematycznych. Więzienia odnoszą się do wszystkich tych aspektów. Projekt w znacznej mierze dotyczy tego, co nas ogranicza. Stawia zarazem pytanie o to, czym jest wolność. Wszyscy bohaterowie projektu są więźniami, zarówno w wykreowanym świecie, jak i poza nim. To samo dotyczy autora. Wymienność więźniów i ciemnych jest jedną z głównych idei projektu. Luper nieustannie ucieka z jednego więzienia tylko po to, aby znaleźć się w następnym. Za wolność płaci wielką cenę. *Opowieść nr 1001: Mężczyzna był przetrzymywany jako więzień na moście przez 1001 dni. Był zmuszany do grania w szachy z pułkownikiem i do pisania opowieści dla żony pułkownika. Kiedy ostatecznie udało mu się uciec, nie potrafił już rozróżnić ruchów pionka i królowej i nie miał więcej historii do opowiedzenia. Przemierzał świat bez niczego, co by go kępowało [restraint], grając bez zasad w gry życia, wyrzuty z opowieści. Był wolny pod każdym względem, jakiego kiedykolwiek wcześniej pragnął*⁶².

Totalna wolność oznacza niepamięć i wewnętrzną pustkę. *Być osobą, znaczy mieć historię do opowiedzenia* – napisała niegdyś Karen Blixen. Pozbawienie własnej historii oznacza utratę podmiotowości. Jakie życie jest wówczas możliwe?

Walizki Tulse'a Lupera są dojrzałym dziełem artysty pogodzonego z rzeczywistością i jej ograniczeniami. Greenaway ma świadomość tego, że sam wielu spośród nich podlega, zwłaszcza jako twórca. Choć nie jest w stanie od wszystkich się uwolnić, to wierzy, że część jest w stanie przełamać. Chyba dlatego mamy do czynienia z próbą stworzenia dzieła, które podobnie jak *The Falls* zamykałoby pewien etap twórczości. Istnieje pomiędzy nimi znamienna różnica: *The Falls* jest paradykmentem futurystycznym, który opiera się na wyobraźni autora, *Tulse Luper Suitcases* zwraca się ku przeszłości. Dowodzą tego jego ostatnie prace, poświęcone malarstwu Rembrandta, Leonarda oraz Veronesego.

ANTONI MICHNIK

¹ L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

² *Peter Greenaway*, red. E. Mazierska, Fundacja Sztuki Filmowej, Warszawa 1992, s. 66.

³ E. Mazierska, *Totalne dzieło sztuki*, w: tamże, s. 19-25.

⁴ Tamże, s. 91-93, P. Greenaway, *Towards a re-invention of cinema*, wykład *Cinema Militans Lecture*, 28.09.2003, <http://petergreenaway.org.uk/essay3.html>

⁵ O. Marquard, *Gesamtkunstwerk und Identitätssystem*, w: *Der Hang zum Gesamtkunstwerk. Europäische Utopien seit 1800*, red. H. See-

mann, Aarau, Frankfurt a. M. 1983, s. 40-49, za: G. Świtek *Transkrypcje Gesamtkunstwerku*, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa”, nr. 3-4/2008 (282-283), s. 47-53.

⁶ *Peter Greenaway*, dz. cyt., s. 91; rozmowa autora pracy z artystą.

⁷ E. Mazierska, dz. cyt. w: tamże, s. 21

⁸ Tamże, s. 24.

⁹ Poza trzema filmami tworzącymi trylogię istnieje jeszcze film *Tulse Luper Suitcases: Antwerp part two*, który obejmuje akcję pomiędzy *Moab Story* a *Vaux to Sea*. Powstał również film *A Life in Suitcases* stanowiący dwugodzinną kompresję pozostałych.

- ¹⁰ Rozmowa prywatna z artystą, 23.03.2009.
- ¹¹ H. Peeters, *Tulse Luper Suitcases: Peter Greenaway's Mediatic Journey through History*, „Image [&] Narrative”, t.VI, wydanie 2 (12), August 2005, *Opening Peter Greenaway's Tulse Luper Suitcases*, http://www.imageandnarrative.be/tulseluper/peeters_art.htm, R. Copeland, *Merce Cunningham and the Aesthetic of Collage*, „TDR (1988)”, t. 46, nr. 1 (Spring, 2002), s. 13.
- ¹² B. Elliott, A. Purdy, *Man in a Suitcase: Tulse Luper at Campton Verney*, „Image [&] Narrative”, dz. cyt., *Opening Peter Greenaway's Tulse Luper Suitcases*, http://www.imageandnarrative.be/tulseluper/elliott_purdy.htm
- ¹³ Zob. A. Michnik, *Greenaway, kino, jego śmierć, jej konsekwencje. Konteksty Walizek Tulse Lupera*, „Konteksty”, nr 1/2010, s. 53-63.
- ¹⁴ *Tulse Luper Suitcases: A Moab Story*, scen. i reż. Peter Greenaway, 2003, 01:31:47-01:31:58.
- ¹⁵ *Tulse Luper Suitcases: From Sark to Finish*, scen. i reż. Peter Greenaway, 2004, 01:41:20-01:41:40.
- ¹⁶ L. Manovich, dz. cyt., s. 364-365, 461.
- ¹⁷ *Peter Greenaway*, dz. cyt., s. 93.
- ¹⁸ Tamże, s. 96.
- ¹⁹ Por. S. Dietz, *Kuratorstwo (w) sieci*, w: *Muzeum sztuki. Antologia*, red. M. Popczyk, Universitas, Kraków 2005, s. 655-684.
- ²⁰ H. Peeters, *Tulse Luper Suitcases: Peter Greenaway's Mediatic Journey through History*, „Image [&] Narrative”, Vol.VI, dz. cyt., *Opening Peter Greenaway's Tulse Luper Suitcases*, http://www.imageandnarrative.be/tulseluper/peeters_art.htm
- ²¹ *Tulse Luper Suitcases: From Sark to Finish*, scen. i reż. Peter Greenaway, 2004, 01:59:04-01:59:18.
- ²² W tym kontekście zwracają uwagę wypowiedzi głównego oprawcy Lupera, Lephrenica, który jest nim zafascynowany i wielokrotnie podkreśla, że nie uwolni go, gdyż na nim zarabia.
- ²³ Czyż skrót VUE nie mógłby rozwijać się Violent Uranium Event?
- ²⁴ Greenaway ciekawie mówi na ten temat w swoim manifestie, P. Greenaway, *Towards a re-invention of cinema*, wykład *Cinema Militans Lecture*, 28.09.2003, <http://petergreenaway.org.uk/essay3.html>
- ²⁵ P. Levi, *The Periodic Table*, Cambell, London 1995.
- ²⁶ Istnieje także wersja składająca się z 15 epizodów, wówczas ostatni film pomija pierwszy spośród 10 epizodów, który pozornie nie ma związku z głównym nurtem fabuły.
- ²⁷ Podobnie są skonstruowane *Księgi Prospera*.
- ²⁸ P. Lejeune, *Wariacje na temat pewnego paktu. O autobiografii*, tłum. W. Grajewski, S. Jaworski, A. Labuda, R. Lubas-Bartoszyńska, Universitas, Kraków 2001.
- ²⁹ Więcej narzucane przez sztukę stanowią częsty temat filmów Greenaway'a. Dotyczy to zwłaszcza filmu *Zet i dwa zera*, w którym jedna z bohaterek jest przyszywana do krzesła, aby stać się „żywym obrazem” Vermeera. Autor wskazuje w nim także na relację pomiędzy kinem a biologią, pomiędzy rejestracją rzeczywistości a jej rozkładem. W finale dwaj bracia pragną zarejestrować swoją śmierć i rozkład. Kino dochodzi do swej granicy.
- ³⁰ *Nie ufamy twojej wyobraźni, wiemy, że zamienisz ją w słowa, a wtedy inni zamienią twoje słowa w obrazy, a obrazy staną się ważniejsze niż prawdziwe rzeczy i ludzie będą oceniać prawdziwe rzeczy przez obrazy, a nie odwrotnie i znajdą prawdziwe rzeczy niepełnymi i mniej istotnymi*, *Tulse Luper Suitcases: From Sark to Finish*, scen. i reż. Peter Greenaway, 2004, 00:13:57-00:14:19.
- ³¹ Pojawia się wówczas również postać Hipolita Acusari, więźnia, podróżnika erudyty. Być może pełni ona funkcję inspirującej prefiguracji dla postaci Tulsa stworzonej przez Knoc-kavellego.
- ³² Zob. A. Michnik, dz. cyt., s. 53-63.
- ³³ *Luper poznał wielu ludzi, którzy wszyscy byli więźniami jednej rzeczy lub innej: pamięci, czasu, nostalgii, miejsca, osoby, związku, obsesji, pieniędzy, płci*, *Tulse Luper Suitcases: A Moab Story*, scen. i reż. Peter Greenaway, 2003, 00:40:31-00:41:10.
- ³⁴ *Idealny więzień i idealny więźący (jailor) są wymienni*, *Tulse Luper Suitcases: A Moab Story*, scen. i reż. Peter Greenaway, 2003, 00:46:04-00:46:20.
- ³⁵ Zob. A. Michnik, dz. cyt., s. 53-63.
- ³⁶ *There is no such thing as history, there are only historians* – podobną frazę wygłosił niegdyś także G. K. Chesterton, lecz autorem tego konkretnego stwierdzenia jest Gaxotte, sam zresztą historyk.
- ³⁷ Szerzej na ten temat A. Michnik, dz. cyt., s. 59.
- ³⁸ *Bez wątplenia „Walizka” Marcela Duchampa, przenośne muzeum z 1941 r., dzięki miniaturyzacji i podkreśleniu aspektu technicznej reprodukcji zarówno unikalnych, tradycyjnych obrazów, jak i technicznie wyprodukowanych przedmiotów – ready mades, dzięki wtlóczeniu obiektów sztuki w ramy przenośnej walizki komiwojażera, tworzy wczesny przykład takiego mimetycznego działania, w którym wtórna, fikcyjna konstrukcja mitycznego języka jest wpisana w pierwotną koncepcję samego dzieła*,

- i w rezultacie antycypuje proces mityzacji i „zwyęcza mit od środka” w procesie akulturacji.* B. Buchloch *Fikcyjne muzeum Marcela Broodthaersa*, tłum. J. Kisiel, w: *Muzeum sztuki. Antologia*, dz. cyt., s. 495.
- ³⁹ M. Buskirk, *Thoroughly modern Marcel*, „October”, t. 70, s. 123-124.
- ⁴⁰ B. Buchloch, *Fikcyjne muzeum Marcela Broodthaersa*, dz. cyt., s. 504.
- ⁴¹ I. Rogoff, *Terra Infirma. Geography's visual culture*, Routledge, London – New York 2000, s. 51-56.
- ⁴² B. Elliott, A. Purdy, *Man in a Suitcase: Tulse Luper at Campton Verney*, w: „Image [&] Narrative”, Vol. VI, dz. cyt. *Opening Peter Greenaway's Tulse Luper Suitcases*, http://www.imageandnarrative.be/tulseluper/elliott_purdy.htm
- ⁴³ I. Rogof, dz. cyt., s. 56.
- ⁴⁴ *Tulse Luper Suitcases: Vaux to Sea*, 00:06:50-00:06:54.
- ⁴⁵ *Tulse Luper Suitcases: Sark to Finish*, 00:29:47-00:30:15.
- ⁴⁶ B. Noys, *Tulse Luper Database: Peter Greenaway, the New Media Object and the Art of Exhaustion*, w: „Image [&] Narrative”, t. VI, dz. cyt., *Opening Peter Greenaway's Tulse Luper Suitcases*, <http://www.imageandnarrative.be/tulseluper/noys.htm>
- ⁴⁷ Zob. B. Buchloch, *Fikcyjne muzeum Marcela Broodthaersa*, dz. cyt., s. 496; tenże, *Gerhard Richter's „Atlas”: The Anomic Archive*, „October”, t. 88, s. 128.
- ⁴⁸ R. Różanowski, *Pasaże Waltera Benjamina. Studium myśli*, Wyd. Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1997, s. 79-83; L. Kołakowski, *Główne nurty marksizmu*, cz. III *Rozkład*, Zysk i S-ka, Poznań 2001, s. 409-410.
- ⁴⁹ Pewien motyw budzi szczególnie silne skojarzenia z myślą Benjamina. Przypomnijmy sobie radzieckiego porucznika zafascynowanego szachami, który przetrzymuje Lupera na moście granicznym pomiędzy RFN a NRD. Tulse, pełniąc rolę Szeherazydy, opowiada między innymi historię o dwóch ograch mieszkających na moście wraz z synem-idiotą, którego pod nim ukrywają. Reakcja porucznika świadczy, że dostrzegą w sobie jej inspirację. Kontekst przywodzi na myśl pierwszą „tezę historii” Benjamina, gdzie pojawia się szachowy automat-kukła oraz garbaty karzeł siedzący pod stołem. Kukła jest „materializm historyczny” w krytykowanym przez autora ujęciu II Międzynarodówki. Zob. R. Różanowski, *Pasaże Waltera Benjamina. Studium myśli*, s. 119-123.
- ⁵⁰ W. Benjamin, *Ulica jednokierunkowa*, tłum. A. Kopacki, Sic!, Warszawa 1997, s. 70, zob. też T. Szeszeń *Miasta Waltera Benjamina*, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa”, nr 3-4/2008 (282-283), s. 42.
- ⁵¹ T. J. Demos, *Duchamp's Boîte-en-valise: Between Institutional Acculturation and Geopolitical Displacement*, „Grey Room”, nr 8, s. 8.
- ⁵² W wypowiedziach na ten temat pojawiali się: Borges, Duchamp, R. B. Kitaj, Italo Calvino, Backminster Fuller.
- ⁵³ W *Vaux to Sea* jest scena, w której poglądy Oudarta zostają częściowo zreferowane, *Tulse Luper Suitcases: Vaux to Sea*, 01:09:08-01:11:17.
- ⁵⁴ Za przykład pierwszej spośród wymienionych tendencji Foster uznaje twórczość Sama Durranta, drugiej – Thomasa Hirschhorna, trzeciej zaś – Tacyty Dean; H. Foster, *An Archival Impulse*.
- ⁵⁵ P. Greenaway, *Towards a re-invention of cinema*, wykład *Cinema Militans Lecture*, 28.09.2003, <http://petergreenaway.org.uk/essay3.html>
- ⁵⁶ J. Borges, *Alef*, tłum. Z. Chądzyńska, M. Potok-Nycz, Prószyński i S-ka, Warszawa 2003.
- ⁵⁷ J. Borges, *Opowiadania*, tłum. Z. Chądzyńska, Wyd. Literackie, Kraków 1978.
- ⁵⁸ *Zawsze byłem zafascynowany Borgesem, tym, że mapa świata jest tego samego rozmiaru, co świat, więc trzeba wynaleźć równoległy świat, aby równocześnie przemierzać prawdziwy* – cytata ten chyba najlepiej oddaje film *Spacer* przez H. Reinkarnacja ornitologa, zob. J. Borges *Powszechna historia nikczemności*, s. 86.
- ⁵⁹ B. Noys, *Tulse Luper Database: Peter Greenaway, the New Media Object and the Art of Exhaustion*, w: „Image [&] Narrative”, t. VI, wydanie 2 (12), sierpień 2005, *Opening Peter Greenaway's Tulse Luper Suitcases*, <http://www.imageandnarrative.be/tulseluper/noys.htm>
- ⁶⁰ G. Świtek, dz. cyt., s. 52.
- ⁶¹ Określenie z prywatnej rozmowy z autorem tekstu, 29.03.2009.
- ⁶² *Tulse Luper Suitcases: From Sark to Finish*, scen. i reż. Peter Greenaway, 01:52:47-01:53:28.