

Od *Tanga* do *Kafki*

Od klasycznej animacji do kina cyfrowego

MICHAŁ BIELAWSKI

Oglądałem niedawno swój stary film „Kwadrat”. Zdziwiło mnie, że już wtedy, choć jeszcze tego nie wiedziałem, chodziło mi o to jak pokazać piksel.

Stosowana ciągle w filmie technika jest jeszcze rodem z XIX wieku. Przecież już Lumière robił swoje filmy właśnie w ten sposób: fotografując świat przy użyciu taśmy światłoczułej. W tej chwili to już prehistoria. Przyszłością filmu jest zapis magnetyczny, jak dotąd stosowany na większą skalę tylko w telewizji. Jest to – jak sądzę – przyszłość niedaleka, gdyż film realizowany tradycyjnymi metodami jest już przeżytkiem.

Zbigniew Rybczyński

1.

Tango od *Kafki* dzieli zaledwie dwanaście lat – jednak dla techniki filmowej jest to w pewnym sensie przeskok z jednej epoki w drugą. Choć kina cyfrowego jak dotąd Rybczyński nie uprawiał, można mówić w jego wypadku o przejściu z klasycznej animacji do animacji komputerowej, z analogu do kina cyfrowego.

Tango jest filmem, w którym udało się reżyserowi w niezwykle sprawny sposób wykorzystać możliwości tradycyjnego zapisu fotochemicznego. Dysponując kopiarką optyczną i taśmą światłoczułą, uzyskał efekty wykraczające daleko poza ramy animacji. Choć pomysł na *Tango* wydaje się całkiem prosty (podobno Rybczyński wpadł na to zupełnie przypadkiem, przechodząc ulicą i przyglądając się ludziom ustawionym w kolejce – wspomina o tym w *Zbigu*, filmie dokumentalnym Natalii Korynckiej-Gruz), większość krytyków ze zdumieniem pytała: *Jak on to zrobił?* Tak też zostało. W recepcji *Tanga* najtrudniejsza do zrozumienia pozostaje nadal realizacyjna strona pomysłu.

W pokoju, w którym rozgrywa się akcja *Tanga*, pojawiają się dwadzieścia trzy postacie (nie licząc niemowlaka i pieska zganianego z łóżka) w dwudziestu dwóch epizodach. Zdumiewającym elementem filmu jest jednostajność, z jaką bohaterowie powtarzają swe ruchy i fakt, że pomimo ciasnoty pomieszczenia w ogóle siebie nie widzą. Nie sposób sobie zresztą wyobrazić takiej samej sceny w teatrze, a nawet w zwykłym, nieanimowanym filmie fabularnym. Jeden ze współpracowników Rybczyńskiego, Andrzej Strąk, wspomina o pieczołowicie prowadzonych przygotowaniach poprzedzających realizację *Tanga*. Rybczyński do tego stopnia chciał panować nad tym, co się będzie działo wewnątrz planu, że

wszystkie czynności aktorów i przebieg czasowy ich epizodów rozrysowywał na papierze milimetrowym. *To, co z matematyczną ścisłością miał zaplanowane na papierze milimetrowym, było odwzorowane na planie zdjęciowym. Tak więc podłoga była pokratkowana i każdy z chodzących po tej dekoracji aktorów, łącznie z psem, miał narysowaną do danej ekspozycji trasę poruszania się*¹.

Metoda, jaką posłużył się Rybczyński, nazywana „wędrującymi maskami”, polegała, w uproszczeniu, na przygotowaniu i dostrojeniu masek i kontrmasek do toru ruchu następujących po sobie postaci i ekspozycji (tylko) odkrytych fragmentów obrazu. Przy dwudziestu dwóch epizodach koncepcja Rybczyńskiego wymagała niezwykle pracochłonnego, każdorazowego wkopiowywania masek odpowiadających kolejnym epizodom, czyli pozostawiania miejsc dla pozostałych postaci (zdaniem Ryszarda Kluszczyńskiego Rybczyński samych masek musiał zrobić ponad 6000).

Echa sytuacji politycznej, w jakiej powstała część filmów Rybczyńskiego, w dużej mierze zdołały zaburzyć recepcję *Tanga*². Również za sprawą wątej znajomości zagadnień techniki filmowej oraz niechęci do tej materii, jaką można dostrzec u lwiej części krytyków zajmujących się twórczością reżysera, najbardziej bodaj istotny aspekt znaczeniowy dzieła został, jeśli nie całkiem zaniechany, to ledwie dotknięty.

Zasadniczym ułatwieniem w traktowaniu *Tanga* jako dzieła nie tylko technicznego jest stosowny dystans do niego. Przedmiot analizy jakby okrzepl (film powstał ponad 20 lat temu), zaś to, co szokowało w latach osiemdziesiątych, stało się dzisiaj o wiele bardziej czytelne. Pytanie o to, *jak ów film został zrobiony*, nie przyćmiewa już w takim stopniu jego warstwę znaczeniową.

Przez otwarte okno do pustego, typowego dla lat osiemdziesiątych pokoju wpada piłka. Chwilę później po ramie okna wdrapuje się chłopiec. Wchodzi, zabiera piłkę, wyrzuca ją i wyskakuje na podwórko. W tym samym, mniej więcej, momencie (czas należałoby podać z dokładnością co do sekundy) do pomieszczenia wkracza matka z niemowlakiem. Siada przy ustawionym centralnie stole i zaczyna karmić dziecko piersią. Tymczasem piłka ponownie wpada do pokoju, za nią ponownie pojawia się chłopiec, by za chwilę ponownie zniknąć za oknem. Jeszcze kilkanaście sekund temu trudno było powiedzieć, zapowiedź czego widzimy. Były to przecież zwykłe, z życia wzięte zdarzenia. Kiedy chłopiec zjawia się po raz trzeci, także oknem, prawie ocierając się o chłopca, wkrada się do mieszkania złodziej, aby zabrać paczkę stojącą na szafie i uciec. Jednak on również za chwilę powróci. W ciągu następnych minut, w takt monotonnie płynącego tanga, pomieszczenie zapełniają rozmaite osoby: pan w czerwonym płaszczu, uczennica, sportowiec, para zakochanych, pijak... Jednak jakimś dziwnym sposobem wcale na siebie nie wpadają. W pewnej chwili jednostajny ruch wewnątrz zbiegowiska zostaje zakłócony. Starsza pani powtarzająca do tej pory czynność kładzenia się i powstawania z kanapy nie opuszcza pokoju, lecz wolnym krokiem podchodzi w stronę wrzuconej piłki, podnosi ją z podłogi i dopiero wtedy wychodzi, przerywając tym samym to dziwne zapętlenie.

Rzeczywistość przedstawiona w *Tangu* jest wielopłaszczyznowa. Rybczyński rozgrywa ją na dwóch przynajmniej, równorzędnych poziomach: znaczeniowym i formalnym.

Miejscem akcji *Tanga* jest umeblowany sześcian, przywodzący na myśl klasyczną scenę teatralną³, stąd może bierze się początkowe wrażenie teatralizacji

oraz marionetkowości postaci. Przestrzeń ta, przez swoją pudełkowość, zdaje się również ewokować dzieła artystów renesansowych. Alina Madej, historyk kina z Uniwersytetu Śląskiego, w tekście na temat malarstwa i kinematografii pisze, że renesansowa koncepcja przestrzeni *jako rzeczywistości poddającej się uporządkowaniu została najpełniej urzeczywistniona w perspektywie centralnej, w której zmateriałizowała się wizja świata nieskończonego i skupionego zarazem wokół postrzegającego przedmiotu, pozostająca zarazem świadectwem wiary w rozum i nie dająca się ogarnąć możliwości sztuki*⁴. Z powodu technicznej łatwości, z jaką fotografia i kino zaczęły powielać rzeczywistość, renesansowe koncepcje naśladownictwa zatrzęsnięto szczerze w pudle kamery filmowej, przestając się nimi zajmować. *Idee renesansowe – pisze dalej Alina Madej – kontynuowane były przez wynalazców współczesnych aparatów technicznych służących reprodukcji rzeczywistości, a zjawiska perspektywy przestały interesować artystów z chwilą, gdy uzyskanie ich stało się sprawą procesu mechanicznego – fotografii*⁵.

Przyczyn pudełkowej scenografii należałoby więc, po raz kolejny, szukać w stosunku Rybczyńskiego do tradycyjnego kina, którego praktykom się przeciwstawiał oraz – w jego wizji rzeczywistości. Miejsce akcji *Tanga* to świat oglądany wyłącznie przez nas, co uruchamia szczególnie rodzaj dystansu. Podobnie jak w dobie renesansu, spojrzenie widzów *otwiera się na zorganizowaną, wyreżyserowaną rzeczywistość, na wyimaginowaną przez twórcę scenę*⁶. Tyle tylko, że w malarstwie owo otwieranie się na rzeczywistość jest jeszcze w pełni prawomocne, natomiast zastosowane w kinie zdecydowanie *zgrzyta*, gdyż nieudolnie falsyfikuje rzeczywistość. Tym samym Rybczyński sprowadza przedstawiony przez siebie świat (na jednym z dostępnych poziomów znaczenia) do medialnej autorefleksji. Zdaje się w niej mówić: popatrzcie, jak to wszystko nieprawdziwie wygląda!

Zdaniem Nelsona Goodmana, filozofa związanego z amerykańską szkołą analityczną, rzeczywistość składamy na własne ryzyko i jakby na własny użytek. Owa szczególna konstrukcja jest właśnie naszym światem, bez względu na to, w jakim stopniu pokrywa się ona z porządkiem ustanowionym przez fizyków, artystów czy filozofów. Do tego fundamentalnego dla nas dzieła stworzenia zaprzęgamy wszelkie dostępne sposoby, od kulturowo zaszczerpionych odruchów i zachowań po dostarczane nam przez otoczenie kategorie i schematy myślowe. Jakimś dziwnym sposobem wychodzą z tego różne, czasem całkiem obce sobie światy, pomimo że zawarte w ramach jednego porządku kulturowego. Światy te, najczęściej zależne od tego, w jaki sposób przykrawamy rzeczywistość do naszych wyobrażeń o tym, jaka powinna ona być, zazębiają się lub przechodzą obok siebie nierozpoznane. W pierwszym rozdziale książki *Jak tworzymy świat* Nelsona Goodmana⁷, stanowiącym próbę omówienia skatalogowanych przez niego sposobów kreowania rzeczywistości, czytamy: *Cała masa sposobów tworzenia światów – choć oczywiście nie wszystkie – to czynności rozdzielania i łączenia, często towarzyszące sobie: z jednej więc strony dzielenie całości na części i dzielenie klas na podzbiory, rozkładanie zespołów na cechy składowe, tworzenie rozróżnień, z drugiej zaś składanie całości i klas z części, elementów i podzbiorów, łączenie cech w zespoły i tworzenie związków. Takie składanie i rozkładanie dokonuje, wspiera czy pieczętuje się za pomocą znaków: nazw, predykatów, gestów, obrazów, itd.*⁸

Podobny do opisanego powyżej, wielokrotnie złożony porządek świata (narracje) odnajduję w *Tangu*, które w sensie technicznym i znaczeniowym jest utworem stworzonym z niestykających się ze sobą, ponakładanych na siebie epizodów (z wyjątkiem chwili gdy klisza filmowa znajdowała się w kopiarce). Reżyser z niebywałą precyzją poprzykrawał czas trwania poszczególnych motywów, ustalił trajektorię ruchu marionetkowych bohaterów, redukując ich rolę do ruchomych znaków. Występującym w filmie aktorom bliżej bowiem do znaków-kategorii (macierzyństwo, dzieciństwo, miłość) niż do bohaterów typowych dla filmu fabularnego. Każdy z nich wnosi co prawda atrybut własnej swoistości (jest tym, a nie innym, wykonującym konkretną czynność człowiekiem, sięga po konkretną paczkę, zapisuje ten, a nie inny zeszyt etc.), zarazem jednak wyjątkowość swą dewaluuje przez jednostajne powtarzanie zadanej mu czynności. Jak mówi Nelson Goodman: *Dla człowieka z ulicy większość z wersji naukowych, artystycznych i percepcyjnych nie ma wiele wspólnego z tym bliskim i powolnym mu światem, jaki sklecił sobie z ułomków tradycji nauki, sztuki oraz własnych starań o przetrwanie. I w gruncie rzeczy ten to świat bierzemy najczęściej za rzeczywistość; albowiem tak jak realizm obrazka, realność świata jest sprawą nawyku*⁹.

Skomponowana w ten sposób sytuacja nabierałaby tym samym charakteru zastygłej struktury. Nawet jeśli ożywia ją ruch, to jego sens zostaje na naszych oczach sprowadzony do wspomnianej już monotonnej powtarzalności. Tak rozumiani „bohaterowie” *Tanga*, wykonujący jedną, za to uporczywie powtarzaną czynność, unieważniają pozór swej różnorodności, zamieniając się w znaki organizujące strukturalny porządek wypowiedzi. Właśnie porządek wypowiedzi wyjątkowo interesuje Rybczyńskiego. Przez nałożenie na rzeczywistość gotowej siatki-struktury (stworzonej w zgodzie z algebraicznymi wyliczeniami trajektorii ruchu i czasu, jaki aktorzy zajmą na negatywie) staje on przed szansą wypowiedzenia prawomocnego sądu na temat porządku i reguł istnienia. Paradoksalnie, wypowiedź ta nabiera mocy właśnie dzięki unieważnieniu bohaterów i daleko posuniętemu zredukowaniu roli przypadku w procesie tworzenia. Reżyser zdaje się zarazem świadom, że dowie się czegoś, w chwili gdy synchronię zamieni w diachronię, pobudzając strukturę do życia. Zapewne dlatego możliwość wykroczenia poza przetworzony i skrupulatnie odwzorowany porządek ograniczył do jednego, rozbijającego strukturę i wprowadzającego prawdziwe *działanie się*, końcowego epizodu ze staruszką (podjętej zabawy z czasem i rzeczywistością nie można przecież przeciągać bez końca).

*Ważnym elementem rzeczywistości jest czas – upływanie i nadchodzenie czasu. Kontakt ze światem odbywa się poprzez teraźniejszość, w której żyjemy, i która się wciąż zmienia. Ja ten proces staram się powtórzyć*¹⁰ – powiada zresztą w wywiadzie udzielonym Tadeuszowi Sobolewskiemu.

Tak jak w przypadku przestrzennej organizacji *Tanga*, opis synchroniczny stanowi jeszcze jeden sygnał zdystansowania się autora do medium filmowego, którego nie sposób traktować jako miarodajny środek wypowiedzi (światłoczułe środki, zdaje się, w bardzo niedoskonały sposób wyrażają tezę na temat „realizmu”). Poza uchwyconym i przedstawionym w *Tangu* światem Rybczyński pozostawia jeszcze wiele innych sposobów opisu, wiele możliwych i równie prawomocnych metod jego uchwycenia. Choć stworzył i pomieścił obok siebie

równolegle istniejące światy, z uporem komunikuje o ich względności (na pytanie o to, co znaczy *Tango*, Zbig odpowiada: *nic nie znaczy*). Trudności techniczne *Tanga* rozwiązał Rybczyński doskonale, trudności, jakie wynikają dla języka sztuki z tak ujmowanej rzeczywistości, stara się *papież wideo* rozwiązać od lat. *Samo uznanie wielości możliwych układów odniesienia nie przynosi żadnego ujęcia ruchu ciał niebieskich; zrozumienie różnorodności i arbitralności podstaw nie tworzy żadnej teorii naukowej czy systemu filozoficznego; świadomość wielości sposobów widzenia nie maluje obrazów. Otwarta głowa nie zastąpi nigdy pracy*¹¹.

Za najważniejsze w rozumieniu *Tanga* przyjąłem kilka aspektów: związek utworu z malarskimi fascynacjami Rybczyńskiego, a co za tym idzie, krytyczny stosunek do wykorzystywanego medium, znaczeniowe ujednolicenie techniki (zabiegi dokonane na klatce filmowej) i fabuły (rozbudowanej na o założeniu względności pokazywanego świata). Wątek autorefleksji będzie powracać w następnych utworach *papieża wideo* na równi z coraz wyraźniej ujawniającym się poglądem reżysera na temat konstrukcji rzeczywistości i zasad jej percepcowania.

2.

Zrealizowany kilkanaście lat później film *Kafka* jest utworem, w którym można odnaleźć wiele poglądów reżysera zawartych już w *Tangu*. Zaliczyłbym do nich przede wszystkim to samo traktowanie sztuki filmowej jako narzędzia opisu rzeczywistości. Takim narzędziem staje się jednak sztuka filmowa w chwili, gdy jest w stanie wspomnianej rzeczywistości sprostać. (To stanowisko, częściowo korespondujące z doświadczeniami wyniesionymi z WFF, sygnalizuje stała obecność refleksji hipermedialnej zawartej w większości filmów Rybczyńskiego). W *Kafce* znajduje też spełnienie pogląd twórcy na temat rozwarstwienia widzialnego świata, ujmowany przez niego w pojęciu „realizmu”. Także *Kafkę* reżyser sygnalizuje swe silne związki z malarstwem.

Najważniejszym aspektem utworu pozostaje łączący *Tango* i *Kafkę* specyficzny stosunek autora do bohaterów. Pomimo że *Kafka* jest najbardziej fabularną konstrukcją w dorobku artysty, także w tym wypadku mamy do czynienia z wykluczeniem ze struktury opowiadania bohatera rozumianego klasycznie. Wreszcie, podobnie jak w *Tangu*, także tutaj zachodzi pełna zgodność formy i znaczenia. (Zastosowanie w filmie layeringu taką tezę potwierdza).

Ramę fabularną *Kafki* stanowią przemieszane ze sobą opowiadania i utwory literackie: *Wyrok*, *Proces*, *Zamek* i *Przemiana*, a także *Dzienniki* i *Listy do Mileny i Felicji*. Praski pisarz przechodzi w nim przez sceny ze swych utworów, wcielając się w kolejnych bohaterów własnych książek. Jest to historia-proces ukazująca stany świadomości K., Józefa K. i Franza Kafki wywoływane ich zetknięciem z rzeczywistością. K., nie chcąc ulec ojcowskiej przemocy, zasklepia się w kompleksach; walcząc z wywołanym przez nieposłuszeństwo poczuciem winy, szuka pocieszenia w miłości; kiedy jego uczucie nabiera cech uzależnienia, następuje kolejna ucieczka, tym razem w chorobę. Jedynym i prawdziwym azylem okazuje się dlań literatura.

Jest więc *Kafka* utworem opowiadającym o tożsamości autora z jego dziełem. Do filmu Rybczyńskiego znakomicie pasują postacie wzięte jakby z pogranicza światów, bowiem Kafka to osobnik rozszczepiony pomiędzy dwa odrębne

porządku: fikcyjny i rzeczywisty. W filmie Zbīga ta granica zaciera się. Dzięki temu po raz pierwszy w tak czytelny sposób obcujemy z nieposkromionym przez krytykę „realizmem”.

W niezwykle trafnej interpretacji *Kafki* autorstwa Piotra Zawojckiego w tekście *Filmowy obraz świata jako produkt symulacji elektronicznej*¹² śląski badacz stara się wskazać na konsekwencje, jakie dla aktorów i bohaterów filmu niesie ze sobą zastosowana przez Rybczyńskiego nowa technologia. W starannie spreparowanej wizji sytuacja aktorów jest bowiem dość szczegółowa. Jak powiada Zawojcki, *to już nie kamera podąża za aktorem, lecz aktor za nią*. Dla Zbigniewa Rybczyńskiego nawet w tak fabularnym utworze jak *Kafka* brakuje miejsca dla tradycyjnie pojętego aktorstwa. Filmowi aktorzy grali w tym filmie w niezwykle trudnych dla siebie warunkach. Ustawieni na niebieskim tle, w pustej przestrzeni, byli zmuszeni improwizować obecność niewidocznych dla siebie, choć obecnych na monitorze partnerów. W pewnym sensie swoim zadaniem zbliżają się oni w ten sposób do roli mima markującego nieistniejące światy. Tak jak główne postacie prozy Franza Kafki aktorzy Rybczyńskiego poddawani są ciągłej transformacji. Reżyser wykorzystuje ich jak tworzywo. *Aktor w filmie elektronicznym może zostać poddany takim zabiegom manipulacji, że dopiero dziś staje się prawomocna refleksja pojawiająca się wielokrotnie w teorii filmu – o aktorze jako tworzywie filmu. Aktor jako tworzywo, materiał, element tworzonego świata często staje się postacią drugorzędną, marginalną, podporządkowaną w całości strukturze obrazu, a nie narzucającą tę strukturę, przedmiotem pomiędzy innymi przedmiotami tworzącymi skomplikowaną sieć współzależności i napięć organizujących plastyczny i fabularny (jeśli takowy istnieje) porządek kreowanego świata*¹³.

Ma to istotny wpływ na miejsce bohaterów wewnątrz filmowej konstrukcji. Zawojcki wskazuje na symultaniczność ich zachowań (zdarza się, że w jednej scenie równocześnie i niezależnie zarazem pojawiają się dwie postacie kreowane przez jednego aktora), przecinanie się ich monologów wypracowane przez reżysera metodą ponakładanych na siebie kolejnych sekwencji z ich udziałem. Można zarazem dostrzec w tym rozwiązaniu podobieństwo do sposobu, w jaki reżyser potraktował bohaterów *Tanga*. Nadaje to im cech nadnaturalnych, przenosząc, zdaniem Zawojckiego, dzieło Zbīga w wymiar czystej kreacji.

Bardzo istotne wydaje się też przesunięcie akcentu z pierwszoplanowej dotąd roli, jaką odgrywała sama obecność zawodowego aktora na planie filmowym, na plan dalszy. U zafascynowanego technologią Rybczyńskiego centralnym punktem procesu tworzenia staje się kamera. Najdobitniej chyba dowodzą tego jego zabiegi w trakcie programowania *Motion Control*. *Następuje znamienne odwrócenie porządku – aparat nie tyle, czy też nie tylko reprodukuje to, co przed obiektywem, ale również projektuje swą własną istotę w filmowane obiekty, bowiem aparat właśnie generuje obraz świata*¹⁴.

Tak tworzone kino wykracza zdaniem Zawojckiego poza tradycyjnie przyjęty paradygmat imitacji (reprezentacji) rzeczywistości, w którym mistyfikuje ono to, co realne. Kino niestanowiące kopii rzeczywistości niczego już nie imituje. W wyniku połączenia *live action* i elektronicznego procesu tworzenia (użycie software'u do *Motion Control*) powstaje świat na wskroś oryginalny. Technologia staje się tym samym swoistym wehikułem duchowości – obserwujący siebie,

zwielokrotniony aktor narzuca wymiar antropologiczny (elektronicznie symulowanego) obrazoświatu wyrastającemu z nowoczesnej technologii.

W tym punkcie rozprawy autor dochodzi do refleksji nad „realizmem” – najbardziej bodaj zagadkowym pojęciem języka artystycznego Zbigniewa Rybczyńskiego. Zdaniem Piotra Zawojskiego *Kafka* to przypominający hologram utwór o kolistej strukturze. Na naszych oczach reżyser kreuje alinearny i holistyczny system, w którym pojawiający się na ekranie bohaterowie tworzą *coś na kształt naszych myśli. Świat Kafki (a także świat Kafki) to rzeczywistość mająca strukturę hologramu, a więc takiego obrazu, w którym oświetlenie, wydobywanie jakiejś dowolnej części w efekcie zbliża nas do rekonstrukcji całego obrazu. I na odwrót – całość obrazowej wizji poniekąd jest zawarta w każdej części utworu*¹⁵.

Podkreślane przez Rybczyńskiego poczucie nieadekwatności relacji film – rzeczywistość, zostaje częściowo zniesione w przypadku relacji malarstwo – rzeczywistość. Jest to, z jednej strony, wynik zaangażowania reżysera w działania na polu animacji, z drugiej zaś rezultat jego wielkiego podziwu dla malarskich dokonań renesansu. Niemiecka badaczka problemów intermedialności, Yvonne Spielmann, całkiem słusznie, traktuje operacje przeprowadzone z zastosowaniem systemu *Motion Control* jako wynikające ze stosowania przez reżysera mieszanych form wyrazu. Cały wysiłek, jej zdaniem, autor sprowadził do tego, by przez połączenie obrazów, sztucznie spreparowanych w komputerze, z obrazami wideo (kolejny raz wielokrotna ekspozycja połączona z wniksowywanym tłem i makietami), unaocznąć przezroczystość stosowanego przez siebie medium¹⁶.

W tym punkcie refleksja na temat działań *papieża wideo* przenosi nas na grunt nigdy przez niego bezpośrednio nie dotknięty, choć wyraźnie sygnalizowany. Jak pisze amerykański badacz nowych mediów Stephen Lipkin: *Zarówno mała rama obrazu malarskiego, jak i rama wideo stwarzają świat istniejący we własnym zakresie, bez zewnętrznych odniesień, kierując naszą uwagę na wzajemne oddziaływanie elementów artystycznej formy. Dzięki możliwości podkreślenia elementów stylizacji, wideo – podobnie jak i malarstwo – wyraźnie obramowuje w skondensowanej przestrzeni (...) ekranu w takim samym stopniu formalne kody, jak i przedmioty swych wideograficznych procesów. Zjawiska wyświetlania i technologia rozdzielczości, które generują obraz wideo, ułatwiają zrozumienie ontologicznej indywidualności procesu tworzenia tego obrazu oraz jego swoiste- go wyglądu*¹⁷.

Choć, jak starałem się dotychczas wykazać, każde z dzieł Zbigniewa Rybczyńskiego stanowiło rodzaj techniczno-intelektualnego wyzwania, na tle pozostałych eksperymentów, *Kafka* wydaje się utworem szczególnym, jeśli nie przełomowym. Był to pierwszy film, w którym reżyser w pełni pozwolił zaistnieć aktorom, wprowadzając do filmu dialogi. Od strony technicznej *Kafka* stanowi przykład finezyjnego wykorzystania techniki komputerowej, jest też (kolejnym) przykładem wielkiej pomysłowości realizacyjnej reżysera.

Oprócz przywołanych przeze mnie interpretacji wybranych aspektów utworu do omówienia pozostaje jeszcze kwestia znaczenia całości dzieła Rybczyńskiego. Najbardziej czytelne zdaje się ono ujęte z perspektywy „realizmu”, jako realizacyjne spełnienie marzeń reżysera o wizualizacji *świata podobnego do naszych myśli*. Za sprawą onirycznego charakteru twórczości Franz Kafka to autor doskonale pasujący do postulatu Rybczyńskiego¹⁸.

Struktura zaproponowana przez Rybczyńskiego w *Kafce* nie odbiega od konstrukcji jego poprzednich filmów. Płynne przechodzenie jednych postaci w drugie, współobecność kilku wariantów jednej osoby i wydzielonych aspektów jej osobowości (symultaniczność wspomniana przez Zawojskiego) to motywy znane chociażby z *Orkiestry* czy wideoklipu *Imagine*. W *Kafce* wszystko kieruje naszą uwagę na subiektywizm wynikający z jednostkowego doświadczenia autora *Procesu*. Tym samym potwierdzona zostaje tożsamość Franza Kafki z jego dziełem literackim. Z tej perspektywy *Kafka* jawi się jako fantazja reżysera na temat autora literackiego pierwowzoru lub też, co jeszcze bardziej prawdopodobne, „bohaterem filmu” jest nie sam pisarz, ale proces twórczy rozgrywający się w jego świadomości. W tym też wypadku jest to ukłon reżysera w stronę siły wyobraźni pisarza, bowiem to jego świat wewnętrzny, jego „realizm” urzeczywistnia się w obrazie. To zaś daje rozległe możliwości wizualizacji „realizmu” jako takiego, nie dziwi więc, że Rybczyński uległ takiej pokusie. *O ile teksty samego Kafki są bardzo podatne na zabiegi ich dowolnego montowania, zestawiania fragmentów, wzajemnego komentowania, uzupełniania, bowiem są w istocie tylko częściami całego. Kafkowskiego dzieła, o tyle zbudowanie obrazoświata oddającego ową jedność było zadaniem wymagającym jakiegoś totalizującego ujęcia, również w sensie filmowym. Rybczyński w swej twórczości zmierza do takiego konstruowania czasoprzestrzeni, która zachowując znamiona ciągłości, symuluje nasze naturalne procesy percepcyjne*¹⁹.

Jest też *Kafka* rodzajem hołdu złożonego sile wyobraźni, hołdu osiągniętego drogą drobiazgowych kalkulacji, wyliczeń, programowania systemu kierującego pracą kamery. Za sprawą tej realizacji przekonujemy się, jak wiele do zaoferowania ludzkiej fantazji ma nowa technologia. Oddanie nowym mediom należnego im miejsca, poza uświadomieniem i unaocznieniem sposobów percepcji rzeczywistości, to także jeden z celów działań Zbigniewa Rybczyńskiego.

3.

Przy okazji rozważań na temat wybitnych artystów kina elektronicznego Ryszard Kluszczyński trafnie charakteryzuje twórczość Rybczyńskiego. Uważa on wczesny okres jego działań za pionierski dla jego późniejszych dokonań na polu wideo. Stwierdza też, że sposoby, jakimi Rybczyński rozwiązywał pewne (bardzo liczne) problemy techniczne wynikające z posługiwania się celuloidem, czynią z niego artystę wideo prefigurującego technologię wideo.

*Rybczyński tworzył (...) w pewnym sensie wideo już wtedy, kiedy jeszcze robił tradycyjne filmy na taśmie światłoczułej. Tworzył jedno i drugie równocześnie, wideo w filmie zmierzając ku swoim celom i odrzucając wszystko, co mu w tym dążeniu nie pomagało. Usiłował (...) używać kina tak, aby osiągnąć rezultaty, które w istocie mogły być osiągnięte (...) dopiero dzięki użyciu wideo*²⁰.

Konkluzja wydaje się trafna, lecz zarazem niepełna na tle osiągnięć reżysera związanych z rejestracją magnetyczną (*HDTV*). Wymaga ona przeformułowania. Niektórzy badacze audiowizualności²¹ skłonni są traktować obecność zapisu wideo jako okres przejściowy pomiędzy taśmą światłoczułą a sygnałem kodowanym cyfrowo. Myślę, że paradoksalnie, pomimo że Rybczyński n i g d y nie posługiwał się nośnikiem cyfrowym, jego praca, zarówno na gruncie klasycznej animacji jak i wideo-artu, stanowiła zapowiedź rozwiązań, jakie przyniosła ze sobą technologia cy-

frowa. Prace nad *Kafką*, i innymi utworami realizowanymi przez Rybczyńskiego techniką wideo wysokiej rozdzielczości (*Imagine, Orkiestra*) to prawdziwa zmiana jakościowa w porównaniu z *Tangiem*. Jest to, jak pisze Sean Cubitt: *Przejście od technik malowanego tła, masek i tylnej projekcji do techniki kluczowania kolorów (chromakey) i technologii zdjęć na tle zielonego ekranu (green-screen-technologies), gdzie akcja odgrywana jest przed ekranem a barwa ekranu staje się tonem referencyjnym (...) pozwala to na zastąpienie wszystkich elementów obrazu, które mają kolor ekranu, albo innym fragmentem filmu (wykorzystuje się do tego tylną projekcję), albo cyfrowo uzyskiwanym tłem, nieruchomym bądź w panoramie* ²².

Nowatorsko wykorzystana przez Rybczyńskiego technologia *High Definition* właściwie dopiero w ostatnich latach jest całościowo (rejestracja i montaż *HD*) stosowana podczas kręcenia i obróbki filmów fabularnych. Do tej pory powstało w Europie kilka utworów fabularnych wykonanych tą techniką: hiszpański *Lucia y el sexo* Julio Medema, francuski *Vidocq* Pitofa (Jean-Christophe'a Comara) i *Rave Macbeth* niemieckiego reżysera Klausa Knoesela ²³. W Hollywood niezmordowanym propagatorem tej technologii jest nie byle kto, bo sam George Lukas, który w *HD* zrealizował kasowy przebój *Atak klonów*, drugi epizod gwiazdnej sagi *Star Wars* ²⁴. Na gruncie polskim z zapisu *HD* zamierza skorzystać w swej najnowszej realizacji dokumentalista Sylwester Latkowski ²⁵ oraz Jan Jakub Kolski w kręconej obecnie *Pornografii* ²⁶. Nie zapominajmy na koniec o całym, niezwykle łakomym nowych rozwiązań, przemyśle produkcyjnym związanym z reklamą. Właśnie w tym systemie, skuszeni gigantycznymi budżetami i dostępną technologią, nawet renomowani twórcy kina „artystycznego” (jak np. francuski reżyser Caro, współtwórca *Delicatessen*, *Miasta zaginionych dzieci*, czy Pitof) decydują się na realizację trzydziestosekundowych majstersztyków.

Niezwykłą zaletą sprzętu wideo wysokiej rozdzielczości jest to, że może rejestrować obraz z różną prędkością – od kilku do kilkudziesięciu klatek na sekundę. Zastosowana w trakcie rejestracji prędkość nie ma zresztą większego znaczenia, ponieważ można ją zmienić na etapie postprodukcji bez żadnych strat w jakości materiału. Drugim istotnym elementem w kamerze *HD* jest możliwość międzyliniowej rejestracji obrazów ²⁷.

Choć dostępne materiały na temat *High Definition* dotyczą kamery *HD* najnowszej generacji (*24p*), a w wypadku Rybczyńskiego parametry były nieco inne, zasada jej użycia pozostaje ta sama. *High Definition*, przy jakości obrazu zbliżonej do materiału rejestrowanego na taśmie światłoczułej, daje niezwykle rozległe możliwości każdemu artyście zajmującemu się animacją komputerową i efektami specjalnymi (co ciekawe, coraz rzadziej mówimy o trickach filmowych, które wraz z digitalizacją kina ustąpiły miejsca efektom specjalnym). W porównaniu z tradycyjną animacją, w wypadku nośnika cyfrowego, znacząco zmniejszył się czas pracy i jej koszty, możliwy jest montaż świeżo nagranych materiałów (*on-line*). Daje to twórcom nieporównanie więcej swobody kreatywnej (lub powinno dawać). Jak wygląda obróbka materiału zapisanego cyfrowo?

Aby naświetlić film High Definition, należy wyeksportować go z CineWave jako sekwencję pojedynczych klatek i dostarczyć do studia posiadającego naświetlarkę filmową. Tutaj wyjaśnia się również problem różnych klatkarzy nagrania HD. Nieważne jak montujemy film (w prędkości 24 lub 25 fps /frames per second czyli klatek na sekundę – przyp. M. B./). Jest on przenoszony jako odrębne

	sek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
* 1. CHEBIŚCIE Z PIĘKĄ.....	1																										
* 2. KARAJĄŁA MATKA.....	2																										
* 3. MIEŁOŚCIE.....	3																										
* 4. ZEPHORE.....	4																										
* 5. PAN Z PACZKĄ.....	5																										
* 6. DZIECIĘCYNIA KUBI LERKIE.....	6																										
* 7. KUBIETA MIEŁE ZATĘ.....	7																										
* 8. MIEŻOZYNA ZE ZUPY.....	8																										
* 9. MIEKOMENEC GWIASTEC.....	9																										
* 10. PANI Z ZAKATAMI.....	10																										
* 11. UPARZ, PANI ZAKATY ZAKATY.....	11																										
* 12. PANI CZYTA RABE.....	12																										
* 13. DZIECIĘCYNIA KUBI TORLETA.....	13																										
* 14. PANI WYKONUJ SĄKIE.....	14																										
* 15. MUKURUR.....	15																										
* 16. PANI SPÓDZINA.....	16																										
* 17. POPITY MIEŻOZYNA.....	17																										
* 18. PANI.....	18																										
* 19. PANI.....	19																										
* 20. CHODZAK.....	20																										
* 21. DZIECIĘCYNIA.....	21																										
* 22. MATKA MIEŻOZYNA MIEŻOZYNA.....	22																										
* 23. RACZĄCZAK MIEŻOZYNA.....	23																										
* 24. MIEŻOZYNA Z GAZETĄ.....	24																										
* 25. STORISZ PANI Z PIĘKĄ.....	25																										
* 26. STORISZAK.....	26																										

Fragment scenariusza Tanga Zbigniewa Rybczyńskiego

klatki, dlatego też montaż off-line na typowym systemie komputerowym jest zupełnie wystarczający. Projekt HD, który został na dyskach komputera, można teraz przeskalować do rozdzielczości telewizyjnych i zgrać na dowolny nośnik. (...) Każdy piksel może mieć sieć specyficznych właściwości dotyczących w znacznej mierze koloru. Części obrazu na ekranie mogą zostać wyselekcjonowane, a następnie przenoszone, kopiowane i łączone albo można dać im instrukcję, aby odpowiednio się zmieniały. Zmiany te są kierowane przez algorytmy znane z wielu programów, m.in. Photoshop i After Effects. (...). Obrazy bitmapowe tworzą (...). warstwy (layers) w filmie. W kinematografii analogowej na ułamek sekundy zostaje naświetlona cała klatka filmowa, a światło jest zachowane jako jeden spójny obraz. Obrazy bitmapowe pozwalają operatorom na ułożenie elementów obrazu warstwowo i na wykonanie osobnych operacji na każdej z warstw²⁸.

W rozmowie z Tadeuszem Sobolewskim Rybczyński dochodzi do przeświadczenia, że jego praca filmowa zaczęła natrafiać na opór innego rodzaju niż techniczny. Artysta planuje jeszcze cyfrową realizację *Mistrza i Małgorzaty*, jednak coraz wyraźniej zarysowuje się w jego stosunku do filmu poczucie ogólnego rozczarowania. Pokonawszy wiele z przeszkód natury techniczno-warsztatowej, orientuje się, że do spełnienia marzeń o materializacji (i wizualizacji) jego „realizmu” ciągle jeszcze prowadzi go bardzo daleka droga: „Kafka” jest rezultatem wszystkich dotychczasowych eksperymentów. Przez dwadzieścia parę lat eksperymentowałem, a teraz wchodzi na coś w rodzaju płaskowyzu. Wspinając się, doszedłem do jego skraju²⁹.

MICHAŁ BIELAWSKI

Drukowany tekst pochodzi z pracy magisterskiej pod tytułem *Nowe widzenie – o praktykach medialnych Z. Rybczyńskiego* powstałej pod opieką prof. Maryli Hopfinger.

- 1 A. Strąg, *Jak to z „Tangiem” było*, w: *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik do krainy Niemożliwości. Wokół twórczości Zbigniewa Rybczyńskiego*, praca zbiorowa pod red. Z. Benedyktowicza, Warszawa 1991, s. 142; zob. także D. Szczechura, *Tango czyli nowe spojrzenie na kino*, tamże, s. 35.
- 2 Wystarczy wspomnieć kuriozalne pomysły interpretacyjne Jean-Paula Fargiera na temat przesłania utworu, gdzie jednym z centralnych problemów krytyka były kłopoty mieszkaniowe panujące w PRL-u. J.-P. Fargier, *Jak Polak*, w: tamże, s. 45-46.
- 3 Poza sześcienną strukturą scena Tanga ma najczęściej spotykane w teatrze rozwiązanie scenograficzne: troje drzwi i okno, oszczędnie roztawione meble, co ułatwia ruch sceniczny), scenicznie wykorzystywane rekwizyty (piłka, paczka, zeszyt).
- 4 A. Madej, *U podstaw instytucji kinematograficznej*, w: *Panoramy i zbliżenia – Antologia*, pod red. A. Gwoździa, Katowice 1999, s. 72.
- 5 Tamże.
- 6 M. Rzepińska, *Wstęp*, w: *O malarstwie*. L. B. Alberti, Wrocław-Warszawa 1963, s. XLIX.
- 7 N. Goodman, *Jak tworzymy świat*, tłum. M. Szczubiałka, Warszawa 1997, szczególnie rozdział *Słowa, dzieła, światy*, s. 9-32.
- 8 Tamże, s. 16.
- 9 Tamże, s. 20.
- 10 T. Sobolewski, *Fantazja na żywo. Rozmowa ze Zbigniewem Rybczyńskim*, w: *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik...* dz. cyt., s. 107.
- 11 N. Goodman, dz. cyt., s. 31.
- 12 P. Zawojski, *Filmowy obrazoświat jako produkt symulacji elektronicznej*, w: *Panoramy i zbliżenia – Antologia*, dz. cyt. Pojęciem „obrazoświata” nawiązuje Zawojski do tezy Martina Heideggera zawartej przez niemieckiego filozofa w jego tekście *Czas światobrazu*. Piotr Zawojski podejmuje się jednak w swym eseju próby przesunięcia znaczeń. W dobie coraz powszechniejszej symulacji rzeczywistości należałoby jego zdaniem mówić już nie o Heideggerowskim światobrazie, świecie poukładanym z obrazów, lecz o obrazoświecie – sytuacji, w której obrazy do tego stopnia uwolniły się od swoich oryginałów, że przejęły prymat nad rzeczywistością.
- 13 Tamże, s. 485.
- 14 Tamże.
- 15 Tamże, s. 488.
- 16 Y. Spielmann, *Klocki do teorii intermedialności obrazu*, tłum. A. Gwóźdź, w: *Od projektora do komputera, współczesna niemiecka myśl filmowa*, pod red. A. Gwoździa, Katowice 1999, s. 169.
- 17 S. Lipkin, *Technologia jako ontologia. Próba fenomenologicznego wyjaśnienia rozdzielczości obrazu telewizyjnego*, tłum. T. Kalaga, w: *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, pod red. A. Gwoździa, Kraków 1997, s. 320.
- 18 Por. Z. Benedyktowicz, T. Sobolewski, *Uwolnić się od rzeczywistości. Rozmowa ze Zbigniewem Rybczyńskim*, w: *Zbigniew Rybczyński. Podróżnik...* dz. cyt., s. 133-134.
- 19 P. Zawojski, dz. cyt., s. 488.
- 20 R. W. Kluszczyński, *Film wideo multimedia*, Warszawa 1999, s. 165.
- 21 Por. tamże.
- 22 Tamże, s. 22.
- 23 R. Geib, *Nareszcie w kinie*, w: „Film & TV Kamera”, 1/2002, s. 39-50.
- 24 A. Ługowski, *Montaż High Definition – poradnik producenta*, w: „Film & TV Kamera”, 2/2002, s. 74-77.
- 25 Na marginesie dodam, że od końca 2001 roku Studio Filmowe Telewizji Polskiej posiada najnowszej generacji kamerę (HD-Sony HDW-F900 CINEALTA i zestaw montażowy CineWave HD), zupełną nowość na światowych rynkach. Świadczy to o coraz większej wadze, jaką przywiązuje się do tej formy zapisu i obróbki materiału filmowego.
- 26 Informację podaję za miesięcznikiem *Film*, październik 10 (2002).
- 27 A. Ługowski, *Montaż High Definition – poradnik producenta*, „Film & TV Kamera”, 2/2002, s. 75, 76.
- 28 A. Ługowski, tamże, s. 76.
- 29 Z. Benedyktowicz, T. Sobolewski – *Uwolnić się od rzeczywistości*. dz. cyt., s. 133.