

Okiem i uchem

„Kwartalnik Filmowy” nr 112 (2020)

ISSN: 0452-0502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)

<https://doi.org/10.36744/kf.471>

© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

Marcin Giżycki

Polsko-Japońska Akademia Technik Komputero-
wych

<https://orcid.org/0000-0001-7525-0205>

Smartfon – tryumf Eisensteina

Słowa kluczowe:

Siergiej Eisenstein;
Zoe Beloff;
smartfon;
pionowy kadr;
wideo-art;
kino rozszerzone

Abstrakt

Smartfony stały się tak powszechne, że niemal wszystko jest nimi rejestrowane. Nawet tak nieoczekiwane wydarzenie, jak eksplozja w Bejrucie, która obróciła w gruzy prawie połowę miasta, została uchwycona przez kilkoro posiadaczy telefonów komórkowych. Większość z tych rejestracji ma jedną cechę wspólną: są zapisane w pionie. Było to już wielokrotnie ośmieszane przez filmowców i satyryków, ale popularność wertykalnych filmów się nie zmniejszyła. Znajdują one nawet coraz więcej obrońców, także w kręgach akademickich. W niniejszym artykule autor podsumowuje te głosy i przypomina, że poziomy kadr nie zawsze był regułą w czasach przed Edisonem oraz w świecie wideo-artu i kina rozszerzonego, a także że jednym z prekursorów pionowego ekranu był Siergiej Eisenstein.

Telefony komórkowe rozprzestrzeniły się tak bardzo, że nie ma już chyba wydarzenia, którego by ktoś nie zarejestrował tym urządzeniem. Codziennie Internet przynosi tysiące filmików robionych smartfonami. Kiedy piszę te słowa, gorącym tematem wypełniającym wiadomości jest wybuch w Bejrucie¹. Chociaż nikt chyba nie był na to przygotowany, uchwyciło go kilku posiadaczy smartfonów. Oczywiście nie są to rejestracje perfekcyjne – obraz się trzęsie, ucieka, ale liczy się przede wszystkim to, że w ogóle zostały zrobione.

Te filmiki, poza nielicznymi wyjątkami, mają jedną wspólną cechę: są filmowane w pionie, jakby ich autorom nikt nie powiedział, że telefon można trzymać poziomo; albo jakby nigdy nie oglądali telewizji lub nie byli w kinie, gdzie jednak obrazy są na ogół poziome. Ten fenomen można sobie wytłumaczyć tym, że nieprofesjonalista, kiedy bez zastanowienia łapie za telefon, by coś sfilmować, odruchowo ustawia go pionowo, bo w tej pozycji używa go na co dzień. Ale to wyjaśnienie nie jest do końca przekonujące, zwłaszcza w odniesieniu do młodych ludzi, a takich wśród użytkowników smartfonów jest większość, bo lubią oni gry wideo, a te zwykle wymagają ustawiania ekranu horyzontalnie. Na YouTube można znaleźć dwupółminutowy satyryczny filmik lalkowy w stylu Muppetów wysmiewający zalew tego wertykalnego wideo². Jednak nie zniechęciło to wyznawców wąskich kadrów.

Gdzie zatem leży tajemnica popularności amatorskich pionowych wideo-filmików? Otóż to pytanie doczekało się już nawet naukowej refleksji. Okazuje się bowiem, że wśród badaczy są gorący obrońcy pionowego kadrowania.

Warto zaznaczyć, że kino nie zawsze posługiwało się obrazami poziomymi. Już w swoich prapoczątkach bywało pionowe. Co prawda nie ma racji Gabriel Menotti, jeden z zagorzałych adwokatów wertykalnego wideo, gdy pisze, że obrazki w zeotropie i fenakistiskopie były pionowe, gdyż taki kształt miały szczeliny, przez które oglądało się ruchome rysunki³. Owe otworki w bębnach czy dyskach przesuwwały się jednak błyskawicznie przed źrenicą, jak migawka szczelinowa w aparacie fotograficznym, dając dość szerokie pole widzenia⁴. Ale w „fenakistiskopie projekcyjnym” (Projecting Phenakistiscope) Henry’ego Heyla, zaprezentowanym w Filadelfii w 1870 r., wykorzystano osiemnaście pozowanych pionowych fotografii tańczącej pary⁵. Eadweard Muybridge, którego sekwencyjne fotografie ludzi i zwierząt w ruchu były komponowane często wertykalnie (a stały się podstawą wynalazku kinematografu), wyświetlał swoje zdjęcia za pomocą zoopraksiskopu własnej konstrukcji od 1880 r.⁶ W innych podobnych przedkinematograficznych projektorach do wyświetlania serii statycznych fotografii na dysku, na przykład w elektrotachyskopie Anschütza z 1889 r., również stosowano pionowe odbitki⁷ (pozwalalo to zmieścić ich więcej na obrotowej tarczy).

W późniejszych czasach, z chęci wyzwolenia się z ograniczeń prostokątnego ekranu o określonych proporcjach, zrodziło się kino rozszerzone. Zresztą nawet te obowiązujące wcześniej wymiary też się wielokrotnie zmieniały. Amerykańska Akademia Sztuki i Wiedzy Filmowej ustaliła w 1932 r., że standardowa klatka filmowa winna mieć proporcje 1,37:1 (tzw. format akademii), stosowane zresztą już wcześniej w niemych filmach. Pierwsze filmy Thomasa Alvy Edisona wykorzystywały klatkę o stosunku szerokości do wysokości 1,33:1 (czyli praktycznie 4:3). W telewizji po okresie eksperymentów przyjęto proporcje Edisonowskie, zbliżone do formatu akademii, co wynikało z zamiaru eksploatacji zasobów archiwów fil-

mowych. Ale przemysł filmowy, w obawie że beniaminek odciągnie widzów od kin, zareagował rozszerzeniem ekranu. Pojawiły się nowe systemy panoramiczne: Cinemascope (2,35:1), Cinemascope 55 (2,55:1), Todd-AO (2,2:1), kaszeta (1.85:1) – w tym używające trzech projektorów (na co wcześniej wpadł już Abel Gance, kręcąc *Napoleona*), jak Cinerama czy Cinemiracle, a także przeznaczone do projekcji sferycznych, stosowanych między innymi w planetariach⁸. Cinemascope i kaszeta utrzymały się do dzisiaj, inne systemy zniknęły dość szybko i zapisały się w historii techniki filmowej jako ciekawostki bez kontynuacji.

Kino rozszerzone to termin spopularyzowany dzięki książce Gene'a Youngblooda *Expanded Cinema* z 1970 r.⁹, o której pisałem już w „Kwartalniku Filmowym”¹⁰. Youngblood wieścił nadejście ery paleocybernetycznej zdominowanej przez intermedia i wyjaśniał, że celem jego pracy jest przyjrzenie się nowym technologiom tworzenia obrazu, rozszerzającym możliwości komunikacyjne *poza granice wyobraźni*¹¹. Był jednym z pierwszych autorów, którzy dostrzegli rodzącą się sztukę wideo. W panoramie omawianych przez Youngblooda realizacji znalazły się też projekcje poliekranowe, na przykład Stana VanDerBeeka czy prezentowane na Expo '67 w Montrealu w pawilonach kanadyjskim i czechosłowackim. Książkę, ów swoisty manifest sztuki projekcji uwolnionej ze skodyfikowanych ram, kończą rozważania na temat przyszłości filmów holograficznych, które w ogóle nie wymagałyby ekranu. Holografia jako medium filmowe jednak się nie rozpowszechniła, ale zastąpiło ją coś innego, czego Youngblood nie przewidział – rzeczywistość wirtualna.

Youngblood nie uwzględnił wszystkich produkcji wykorzystujących nie-standardowe proporcje ekranu, wiele innych powstało już po opublikowaniu książki, przede wszystkim w dziedzinie wideo-artu. Przykładami mogą być instalacje Billa Viola, w tym składająca się z dwóch wertykalnych ekranów *The Crossing* (*Przejście*, 1996), „leżący na boku” wideofilm Briana Eno *Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan* (*Pomyłone wspomnienia średniowiecznego Manhattanu*, 1981) czy projekcje slajdów i wideo Krzysztofa Wodiczki na pomniki i łuki tryumfalne, takie jak *Nelson's Column* (*Kolumna Nelsona*, 1985) na Trafalgar Square w Londynie czy *The Soldiers and Sailors Memorial* (*Pomnik Żołnierzy i Marynarzy*, 1984-1985) na Brooklynie. Szczególne miejsce wśród filmów pionowych zajmują prace Paola Gioliego: *Commutazione con mutazione* (*Komutacje z mutacją*, 1969), *L'operatore perforato* (*Perforowany operator*, 1979) i *Film Stenopeico* (*Film otworkowy*, 1973, 1981, 1989). Gioli jest jednym z najoryginalniejszych outsiderów współczesnego kina. Robi filmy kamerą otworkową własnej roboty i sam je wywołuje¹². Wreszcie wypada wspomnieć o Namie June Paiku, sławnym zmarłym przed czterdziestoma laty pionierze sztuki wideo, który od bodajże 1963 r. stawiał telewizory sztorcem. Przykładem instalacje: *Zen for TV* (*Zen dla TV*, 1963), *Uncle* (*Wujek*, 1986), *Aunt* (*Ciocia*, 1986), *Internet Dream* (*Sen internetowy*, 1994), *TV Cello* (*Wiolonczela TV*, 2003). Nawiasem mówiąc, kiedy jeszcze telewizja była w powijakach, szkocki wynalazca John Logie Baird stworzył w 1925 r. prototyp pionowego telewizora, wychodząc z założenia, że będzie to sprzyjało komunikacji „twarzą w twarz”¹³.

Pionowe ekrany nie tylko zadomowiły się w galeriach sztuki. Są one obecne praktycznie już wszędzie. W multipleksach wyświetla się na nich plakaty i obwieszczenia, podobnie na lotniskach, automaty do gier komputerowych w salonach gier mają na ogół kształt wertykalny, podobnie jak wcześniejsze flippery. Monotti wręcz zauważa, że: *Masowe rozpowszechnienie się pionowych wideo jest dowodem na szeroką*



Glass House, reż. Zoe Beloff (2015)

przemianę mediów, spowodowaną przez cyfrowe ekrany, sieci komputerowe i przenośne urządzenia, i zapewne wytworzy nowe standardy. Poziome obrazy już wydają się nie na miejscu w kontekście aktualizujących się narracji w mediach społecznych. Opór przed przyznaniem wertykalnym wideo prawa bytu wskazuje na niezrozumienie ich rozwoju. Ponieważ pionowe wideo powoduje konflikt między medium a ustalonymi platformami, sygnalizuje rozdźwięk między poszczególnymi składnikami nośnika. Tak więc wertykalne wideo jest wyzwaniem dla mediów audiovizualnych i obnaża ich arbitralny charakter¹⁴.

Nie wszystkie portale internetowe radzą sobie jednak z pionowym wideo. Facebook i Vimeo nie mają z nimi problemu. Pokazują je tak, jak zostały zrobione. Ale już YouTube (z wyjątkiem aplikacji na smartfony) dodaje im z lewej i prawej strony czarne lub rozmyte skrzydła (po angielsku *pillarboxes*), by upodobnić je do klasycznego formatu 4:3 lub szerszego. Tak samo czynią serwisy newsowe (na przykład CNN). A powstają już przecież filmy fabularne w formacie wertykalnym. Przykładem *Sickhouse* (2016, reż. Hannah Macpherson¹⁵) – thriller w formule *found footage*¹⁶, czyli udający, że wykorzystano w nim nieinscenizowane „znalezione” nagrania dokonane smartfonem. Film pierwotnie był rozpowszechniany przez Snapchat, portal społecznościowy do dzielenia się plikami, zanim trafił na platformy streamingowe, co też jest znakiem czasu. Są też nawet festiwale filmów wertykalnych: Vertical Film Festival¹⁷, Vertifilms¹⁸ i Tall Shorts Film Festival¹⁹. Inicjatorem i selekcjonerem ostatniego jest znany nowozelandzki reżyser Taika Waititi, twórca między innymi nagrodzonego Oscarem za adaptowany scenariusz filmu *Jojo Rabbit* (2019). Adam Sébire, dyrektor Vertical Film Festival, tak mówi o zasadności organizowania podobnych zdarzeń: ...*interesuje nas czy [pionowy]*

format zachęca filmowców i widzów do zastanowienia nad tym, jak wybór kadru odzwierciedla nasz świat w taki, a nie inny sposób. Oczywiście metoda kadrowania włącza i podkreśla pewne rzeczy, a inne wyklucza. Przełamanie hegemonii horyzontalnego kadru może zmusić widzów do zrewidowania spojrzenia na film jako na bezproblemowe okno na świat²⁰.

No dobrze, ale co to wszystko ma wspólnego z Eisensteinem? Otóż to, że w 1930 r. wygłosił on w Hollywood wykład zatytułowany *Kwadrat dynamiczny*²¹. W odczycie tym sformułował swoje przekonanie o konieczności zerwania z tradycyjnym formatem kadru o proporcjach zbliżonych do 4:3 na rzecz zmiennego kwadratu: *Muszę podkreślić, (...) że przez trzydzieści lat godziliśmy się z faktem wykluczenia 50 procent możliwości kompozycyjnych w konsekwencji przyjęcia poziomego kształtu kadru. (...) Moim celem jest obrona owych 50 procent możliwości kompozycyjnych, które zostały wygnane ze światła ekranu. Pragnę śpiewać hymn dla silnej, męskiej, jurnej i aktywnej kompozycji!*²²

W dalszej części wykładu autor *Pancernika Potiomkina* wyjaśniał, że nie wyklucza poziomych kompozycji kadru, jest przeciwny tylko narzucaniu z góry takiego formatu. Dlatego też idealnym punktem wyjścia byłby ekran kwadratowy, który można by rozszerzać w górę i w dół²³. Innymi słowy – ekran zmienny, dynamiczny właśnie. W gruncie rzeczy myśl Eisensteina podjęli wyżej przytoczeni twórcy wideo i filmowcy eksperymentalni. Ale jedna artystka poszła dalej, odwołała się bezpośrednio do mistrza radzieckiego kina. To Zoe Beloff, nowojorska reżyserka i twórczyni instalacji. Jej *Glass Hause* (*Szklany dom*) z 2014 r. prezentowany w formie filmu i instalacji, to dzieło inspirowane niezrealizowanym projektem Eisensteina przedstawionym wytwórni Paramount, gdy dostał od niej zaproszenie na rozmowy o ewentualnej współpracy. Nic z tych planów nie wyszło, ale jednym z projektów, które Eisenstein przygotowywał przy współpracy Ivora Montagu i towarzyszących mu w tej wyprawie Grigorija Aleksandrowa i Eduarda Tissego, był scenariusz *Szklanego domu*²⁴. Pomysł tego filmu narodził się jeszcze podczas pobytu w Berlinie w 1926 r. w zetknięciu z nowoczesną architekturą w duchu Bauhausu, pełną szkła i światła. Uderzyło go wówczas, że taka architektura stwarza idealne warunki do inwigilowania obywateli. Akcja miała się rozgrywać w domu ze szkła, w którym mieszkańcy mogą obserwować się przez przezroczyste ściany, sufity i podłogi, ale tego nie czynią, bo nie pozwala im na to akceptowany powszechnie konwenans. Przynajmniej do czasu wydarzenia, które wszystko zmienia. Od tej pory sąsiedzi stają się podejrzliwi i zwracają przeciwko sobie. A tworzą niezłą kolekcję kolorowych typów (wymieniam za Ronaldem Berganem): para kochanków, praczka, ekspedient ze sklepu z obuwem, maltretowana żona i jej porywczy mąż, policjant, poeta, „Chrystus lub technik”, nudysta, przemysłowiec alkoholu i roboty²⁵.

Eisenstein wyobraził sobie premierę filmu na ogromnym ekranie – *czterokrotnie większym od normalnego*²⁶. Beloff zrealizowała swój *Szklany dom* w formacie 9:16, czyli ekranu smartfonu. Jej wideo jest czarno-białe, co też jest ukłonem w stronę pierwowzoru. Ale nie jest to hipotetyczna rekonstrukcja wizji Eisensteina. Jak pisze sama autorka, jej film: *nie jest ani pastiszem filmu, który Eisenstein mógłby zrealizować, ani dokumentem o projekcie, który upadł. Jest to natomiast praca spekulatywna, skonstruowana według dwóch osi: czasu i przestrzeni. W giętki, elastyczny sposób czas rozciągnięty jest w tył do lat dwudziestych, kiedy Eisenstein zaczął pracować nad scenariuszem, i w przód do współczesności. A przestrzeń to fizyczny dystans między konty-*



Glass House, reż. Zoe Beloff (2015)

mentami, przestrzeń struktur architektonicznych, przestrzeń spięcia kulturowego, wirtualna przestrzeń kina²⁷.

Może najtrafniej jest zakwalifikować dzieło Beloff jako esej filmowy, chociaż ta etykieta jest ostatnio dość nadużywana (jak wcześniej „film eksperymentalny”). Film rozpoczyna się dość schematyczną animacją w duchu ruchomych map i diagramów w filmach oświatowych. Kobięcy głos z offu (sama realizatorka?) informuje o podróży Eisensteina z Moskwy do Berlina w marcu 1923 r., gdzie reżyser poznaje Fritza Langa na planie *Metropolis* i zaznajamia się z realizacjami modernistycznych architektów utopistów – Brunona Tauta i Miesa van der Rohe²⁸. Te doświadczenia inspirują go do robienia notatek i szkiców do przyszłego filmu *Szklany dom*, który byłby (metaforyczną) architektoniczną wizją Ameryki²⁹. Później mowa jest o wyjeździe Eisensteina do Paryża, gdzie otrzymuje telefon od Jessego Lasky'ego, jednego z założycieli wytwórni Paramount, zapraszający go do przyjazdu do Hollywoodu, co też się staje. Do narratorki dołącza głos lektora wcielającego się w Eisensteina – czyta jego notatki. Dopiero chwilę później film odchodzi od konwencji dokumentu oświatowego ilustrowanego animowanymi diagramami i zaczynają się dziać rzeczy, które czynią ze *Szklanego domu* Zoe Beloff estetycznie wyrafinowany postmodernistyczny zlepek elementów różnych poetyk. Mamy tu performans i aktorów w maskach, trochę musicalu, sfilmowaną instalację, cytaty z klasyki filmowej, dynamiczne śródtytuły, jak w niemym kinie, sporo animacji i nadal coś z dokumentu. Autorka wyznaje, że wymyśliła ten film jako multipleks zamieszany przez postaci z filmów, które Eisenstein szczególnie lubił. Są to Charlie Chaplin, Myszka Miki oraz robot z kreskówki Disneya *Mechaniczny człowiek Myszki Miki* (*Mickey's Mechanical Man*)³⁰. Jest też „bliźniaczka” Marleny Dietrich z *Błękitnego anioła* Josefa von Sternberga³¹. Najciekawsze są jednak sekwencje imitujące szklaną architekturę, której przezroczyste ściany powodują, że obrazy z różnych poziomów i planów nakładają się na siebie bez stosowania podwójnej ekspozycji, tworząc oryginalne wielopłaszczyznowe pseudokolaże, zainspirowane, jak twierdzi Beloff, teorią montażu wewnątrzkadrowego Eisensteina.

Mimo pomysłów formalnych i narracyjnych, najistotniejszą cechą *Szklanego domu* Beloff jest ów wspomniany wąski, wertykalny format – też inspirowany Eisensteinem. On sam takiego filmu nie zrealizował. Zrobiła to za niego (i dla niego) współczesna artystka. Czy można to już uznać za legitymizację pionowego ekranu?

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=2mBF2g-SEEHQ> (dostęp: 6.08.2020); <https://www.youtube.com/watch?v=ISDwvXznOjA> (dostęp: 6.08.2020); <https://www.youtube.com/watch?v=n-3Gjwy6EI4> (dostęp: 6.08.2020).

² *Vertical Video Syndrome*, prod. Glove and Boots, ta wersja pochodzi z 2014 r. (pierwsza 2012), <https://www.youtube.com/watch?v=f2picMQC-9E> (dostęp: 11.08.2020).

³ G. Menotti, *Discourses Around Vertical Videos: An Archeology of „Wrong” Aspect Ratios*, „ARS (São Paulo)” 2019, nr 35, [\[lo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202019000100147\]\(https://www.scie-lo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202019000100147\) \(dostęp: 7.08.2019\).](https://www.scie-</p></div><div data-bbox=)

⁴ Fenakistiskop pozwalał zobaczyć odbitą w lustrze całą wirującą tarczę z obrazkami, a zeotrop kilka rysunków na raz na pasku wewnątrz bębna.

⁵ C. W. Ceram, *Archeology of the Cinema*, Harcourt, Brace & World, Inc., New York 1965, ilustr. 156.

⁶ Tamże, ilustr. 157-160. Władysław Jewsiewicki mówi o praksinoskopie Reynauda (W. Jewsiewicki, *Prehistoria kina*, Filmowa

- Agencja Wydawnicza, Warszawa 1953, s. 143). Nieważne jednak, jakiego urządzenia Muybridge używał (może jednego i drugiego), ważne, że jego zdjęcia ludzi w ruchu wyświetlane za ich pomocą były pionowe.
- ⁷ Tamże, ilustr. 174, 175.
- ⁸ J. Giżycki, *Film, kino, fotografia*, w: *Techniczne nowości świata*, Iskry, Warszawa 1960, s. 137-134.
- ⁹ G. Youngblood, *Expanded Cinema*, Studio Vista, London 1970.
- ¹⁰ M. Giżycki, *Kino rozszerzone po trzydziestu latach*, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35-36, s. 36-40; Przedruk w tegoż: *Kino – Media – Sztuka – Twórcy. Szkice*, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych, Warszawa 2016, s. 25-31.
- ¹¹ G. Youngblood, dz. cyt., s. 41.
- ¹² D. Bordwell, *Paolo Gioli's Vertical Cinema*, David Bordwell's Website on Cinema, <http://davidbordwell.org/essays/gioli.php> (dostęp: 9.08.2020). Esej ten ukazał się wcześniej w katalogu: *45a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, Pesaro 2009.
- ¹³ G. Menotti, dz. cyt.
- ¹⁴ Tamże.
- ¹⁵ Nie ma oficjalnego polskiego tytułu, ale w wolnym tłumaczeniu to tyle, co *Szpital*.
- ¹⁶ Nie mylić z „prawdziwym” *found footage* – czyli filmem zmontowanym z autentycznych znalezionych materiałów, patrz „Kwartalnik Filmowy” 2018, nr 104.
- ¹⁷ <https://www.adamsebire.info/vertical-film-festival/about> (dostęp: 10.08.2020).
- ¹⁸ <https://www.vertifilms.com/> (dostęp: 10.08.2020).
- ¹⁹ <https://www.spark.co.nz/tallshorts> (dostęp: 10.08.2020).
- ²⁰ J. Caines, *The Rise of Vertical Filmmaking*, wywiad z Danem Wrihtem i Adamem Sébire, „Little Black Book”, <https://www.lbbonline.com/news/the-rise-of-vertical-film-making> (dostęp: 10.08.2020).
- ²¹ S. Eisenstein, *The Dynamic Square*, w tegoż: *Film Essays and a Lecture*, Princeton University Press, Princeton 1982, s. 48-65.
- ²² Tamże, s. 49.
- ²³ Tamże, s. 52.
- ²⁴ N. Kleiman (red.), *Steklanyj dom S. M. Eisensteina*, „Iskusstwo Kino” 1979, nr 3, s. 94-113. Za pomoc w dotarciu do tego materiału dziękuję panu Denisowi Virenowi z Moskwy. *Notatki do Szklanego domu* zostały też opublikowane w: J. Leyda i Z. Voynow (red.), *Eisenstein at Work*, Methuen Publishing London Ltd., London 1987, s. 44-46.
- ²⁵ Cyt. za: R. Bergan, *Sergei Eisenstein: A Life in Conflict*, The Overlook Press, Woodstock – New York 1999, s. 204, 205.
- ²⁶ Tamże, s. 204.
- ²⁷ Z. Beloff, *Reimagining Glass House*, „Journal of Videographic Film & Moving Image Studies” 2019, <http://mediacommons.org/transition/reimagining-glass-house> (dostęp: 14.08.2020).
- ²⁸ Notatki Eisensteina przywołują jako wzór niezrealizowany projekt szklanego domu Franka Lloyda Wrighta.
- ²⁹ Warto przypomnieć, że ojciec Sergieja, Michaił Osipowicz Eisenstein (1867-1921), był wziętym architektem w Rydze.
- ³⁰ Z. Beloff, dz. cyt.
- ³¹ Eisenstein był w Hollywood na planie *Maroka* von Sternberga z Dietrich w roli głównej, ale obaj reżyserzy poznali się wcześniej w Berlinie.

Marcin Giżycki

Krytyk i historyk sztuki; autor książek z dziedziny historii filmu i zjawisk kultury artystycznej. Wykładowca w Rhode Island School of Design w USA, profesor w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie. Opublikował m.in.: *Nie tylko Disney – rzecz o kinie animowanym* (2000), *Koniec i co dalej? Szkice o postmodernizmie, sztuce współczesnej i końcu wieku* (2001), *Słownik kierunków, ruchów i kluczowych pojęć sztuki drugiej połowy XX wieku* (2002), *Wenders do domu! Europejskie filmy o Ameryce i ich recepcja w Stanach Zjednoczonych* (2006).

Bibliografia

- Beloff, Z.** (2019, 4 czerwiec). Reimagining Glass House. *Journal of Videographic Film & Moving Image Studies*. <http://mediacommons.org/intransition/reimagining-glass-house>
- Bergan, R.** (1999). *Sergei Eisenstein: A Life in Conflict*. Woodstock – New York: The Overlook Press.
- Bordwell, D.** (2009, sierpień). *Paolo Gioli's Vertical Cinema*. David Bordwell's Website on Cinema. <http://davidbordwell.org/essays/gioli.php>
- Caines, J.** (2019). *The Rise of Vertical Filmmaking*. Little Black Book. <https://www.lbbonline.com/news/the-rise-of-vertical-filmmaking>
- Ceram, C. W.** (1965). *Archeology of the Cinema*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Eisenstein, S.** (1982). *Film Essays and a Lecture*. Princeton: Princeton University Press.
- Giżycki, J.** (1960). Film, kino, fotografia. W: *Techniczne nowości świata* (ss. 137-154). Warszawa: Iskry.
- Giżycki, M.** (2001). Kino rozszerzone po trzydziestu latach. *Kwartalnik Filmowy*, (35-36), ss. 36-40.
- Jewsiewicki, W.** (1953). *Prehistoria kina*. Warszawa: Filmowa Agencja Wydawnicza.
- Kleiman, N.** (1979). Steklanyj dom S. M. Eisensteina. *Iskusstwo Kino*, (3), ss. 94-113.
- Leyda, J., Voynow, Z.** (1987). *Eisenstein at Work*. London: Methuen London Publishing Ltd.
- Menotti, G.** (2019). Discourses Around Vertical Videos: An Archeology of “Wrong” Aspect Ratios. *ARS (São Paulo)*, 17 (35). https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202019000100147
- Youngblood, G.** (1970). *Expanded Cinema*. London: Studio Vista.

Keywords:

Sergei Eisenstein;
Zoe Beloff;
smartphone;
vertical video;
video art;
expanded cinema

Abstract

Marcin Giżycki

Smartphone – The Triumph of Eisenstein

Smartphones have become so popular that almost every event gets recorded. Even such an unexpected occurrence as the explosion in Beirut, which turned nearly half of the city into rubble, was caught on several smartphones. Most of these videos have one characteristic in common – they are vertical. This fact has been ridiculed by filmmakers and satirists many times. Despite this, the popularity of vertical films does not seem to diminish. They even find more and more defenders, also within academic circles. In this article the author sums up these voices and reminds that the landscape orientation of the moving image was not always the rule before Edison nor in the realm of video art and expanded cinema, and that one of the precursors of the vertical screen was Sergei Eisenstein.