

OKIEM I UCHEM

Kino w sieci

MARCIN GIŻYCKI

Ukazała się właśnie w Polsce (notabene w fatalnym tłumaczeniu) książka znanego amerykańskiego krytyka sztuki Donalda Kuspita *Śmierć sztuki*¹ i od razu zrobiło się wokół niej – a także wystawy *Nowi dawni mistrzowie*², przy okazji której została wydana – sporo medialnego szumu. Wieszczanie śmierci sztuki, tej nowoczesnej, elitarnej, „niezrozumiałej”, „zdegenerowanej”, zawsze łatwo znajduje poklask u „milczącej większości”, a także wypowiadających się za nią populistycznych polityków.

Z książek z kilku ostatnich dekad ogłaszających koniec jakiejś dziedziny kultury czy nauki można by złożyć niemałą biblioteczkę. Nie mam tu na myśli wcale pozycji popularnych, goniących za sensacją, tylko rozprawy naukowe i poważną eseistykę. Z własnych półek wyciągam na chybił trafił kilka tomów o znamienitych tytułach: *Koniec historii*³; *Koniec nauki*⁴; *Sztuka nowoczesna a śmierć kultury*⁵; *Koniec historii sztuki?*⁶; *Zmierzch sztuki*⁷; *Koniec teorii sztuki*⁸; *Zmierzch estetyki*⁹, *Spoglądając wstecz na koniec świata*¹⁰... Pełen katastrofizm.

Kino też zaczęliśmy żegnać. Jedną z pierwszych uczyniła to Susan Sontag w głośnym eseju *Wiek kina*¹¹. Dowodziła w nim, przypominę, że kino zniszczyła globalizacja produkcji filmowej, w której prawie nie ma już miejsca dla sztuki, i ekspansja nowych nośników ruchomego obrazu – telebimów i ekranów ciekłokrystalowych – prowadzących do dewaluacji obrazu filmowego, którego nie da się już kontemplować jak w starym kinie. W elektronicznym środowisku nie mogą rodzić się arcydzieła, przynajmniej filmowe¹². Inni autorzy, na przykład Anne Friedberg w eseju *Koniec kina – multimedia i zmiana technologiczna*¹³, dostrzegli jednak w rewolucji cyfrowej nową szansę dla widza, który z odbiorcy staje się „użytkownikiem” przekazu, w znacznie większym stopniu decydującym o tym, co i kiedy, i w jakim kształcie ma oglądać.

Ostatnio upadek kina ogłosił Peter Greenaway. W interesującym wywiadzie dla „Wysokich Obcasów” oświadczył: *Patrząc wstecz, mogę stwierdzić, że spędziłem życie robiąc niewłaściwą rzecz. (...) Sztuka filmowa przeżywa swój schyłek. Myślę, że to jej koniec, śmierć. Ostatnie 30 lat to było oszukiwanie samego siebie. Agonia. Twórca Kucharza, złodzieja, jego żony i jej kochanka natychmiast jednak dodał: Mam niebywale szczęście. Robię dosłownie wszystko, co wiąże się ze sztuką*

filmową, ale niekoniecznie jest kręceniem filmów. (...) Zaangażowałem się w nowe technologie, jestem VJ-em. Wkręciłem się w ten fenomen, jakim są nowe media elektroniczne. Jestem wielkim wielbicielem rewolucji postmodernistycznej. (...) Robię też filmy, nie fabuły, ale dokumenty i krótkie filmy eksperymentalne. Czuję się uprzywilejowany i szczęśliwy jako artysta ¹⁴.

Z Internetu można się dowiedzieć, że 17 czerwca 2005 roku Greenaway zadebiutował w amsterdamskim klubie „11” jako VJ (video jockey). Zaprezentował improwizowany na żywo montaż obrazów wideo ze swojego gargantuicznego projektu *Tulse Luper Suitcases* (*Walizki Tulse’a Lupera*) z ilustracją muzyczną miksowaną przez DJ-a Serge’a Dodwella zwanego „Radarem”, pochodzącą z tegoż projektu ¹⁵.

Rezultat był fantastyczny – twierdzą autorzy strony internetowej NoTV. – Greenaway rozhuśtał tłum (...). Posługując się po mistrzowsku gigantycznym ekranem dotykowym, Greenaway, nowo narodzony „dyrygent obrazów w czasie realnym”, dostarczył publiczności zupełnie nowych wrażeń. Było to Żywe Kino w najlepszym wydaniu ¹⁶.

Walizki Tulse’a Lupera to rozpoczęte przed kilkoma laty multimedialne przedsięwzięcie, którego elementami są filmy kinowe (powstało już ich pięć), telewizyjne, książki (ukazały się dwie ¹⁷), płyty DVD, strona internetowa, gra on-line, przedstawienia teatralne, wystawy i instalacje. Wszystko podporządkowane liczbie „92”, będącej symbolem atomowym uranu. Tytuł właśnie jest w projekcie głównych bohaterów, tyle najważniejszych wydarzeń i tytułowych walizek. A całość opowiada o fikcyjnym pisarzu, którego życie, spędzone głównie w więzieniach, wpłotło się w najważniejsze wydarzenia XX wieku. Jest to, jak twierdzi reżyser, jego osobista kronika ubiegłego stulecia.

Odwiedziłem stronę *The Tulse Luper Journey* ¹⁸ i zarejestrowałem się jako uczestnik gry. Obrazoburczość Greenaweya ujawniła się już przy pierwszym zadaniu, na jakie natrafiłem, polegającym na ujawnieniu przemalowanych dla niepoznaki zdjęć pornograficznych w zbiorach Watykanu (fotografie te to autentyczne findesieclowe pocztówki, łącznie 40 punktów do zdobycia). Celem gry jest odnalezienie wszystkich walizek pozostawionych przez głównego bohatera i „zmontowanie” dziewięćdziesięciodwuminutowego filmu z fragmentów odkrywanych podczas wirtualnej podróży po różnych zakątkach świata. Daleko mi jeszcze do wypełnienia tej misji.

Greenaway czujnie włącza Internet w swoje działania i zachęca fanów do wspólnej zabawy. Niepostrzeżenie sieć stała się bowiem potężnym środkiem dystrybucji niekonwencjonalnych filmów. Nie chodzi mi o komercyjne portale pozwalające za opłatą ściągać filmy kinowe, tylko o błyskawicznie rozwijający się ruch udostępniania przez Internet realizacji, których inaczej zobaczyć się nie da (chyba że na specjalistycznych festiwalach) lub które, jak w przypadku wielu filmów archiwalnych, stały się własnością publiczną. Oczywiście pełno jest w sieci różnorakiego chłamu. Internet jest rodzajem monstrualnego Hyde Parku i każdy może w nim zaprezentować, co chce. Warto jednak trochę poserfować i znaleźć perełki.

Nie ma wątpliwości, że filmowa twórczość internetowa została zdominowana przez animację. Filmy animowane mogą być bowiem realizowane przy użyciu prostych narzędzi stworzonych specjalnie dla Internetu (przede wszystkim pro-

gramu Flash), a nadto posiadają małą objętość, przez co mogą być szybko przesyłane i uruchamiane. To, co odtwarzamy później na ekranie naszych komputerów, jest tej samej lub niemal tej samej jakości technicznej, co „oryginał”¹⁹. Natomiast fabuła i dokument, które można odnaleźć w sieci, są wciąż realizowane w standardach telewizyjnych i specjalnie na potrzeby Internetu kompresowane, oczywiście ze znaczną stratą jakości obrazu i dźwięku. Tak więc animacja okazała się wymarzoną dziedziną twórczości dla Internetu.

Różne są powody, dla których realizatorzy lub producenci decydują się na darmowe udostępnienie swoich dzieł w sieci. Bardzo często chodzi o autoreklamę, zaprezentowanie się potencjalnym klientom, którzy u danego artysty lub w danym studiu zamówią reklamówkę czy wideodysk. Czasami filmowcy, zniechęceni ociążalnością oficjalnych mediów i dystrybucyjnego establishmentu, szukają w ten sposób bezpośredniej drogi do widza. Zdarza się, że twórcy o uznanych nazwiskach, na przykład Tim Burton²⁰, bezinteresownie udostępniają internautom swoje mniej znane, najczęściej wczesne dokonania. Wreszcie bywa że prezentacji filmów w sieci towarzyszy jakaś misja: humanitarna, polityczna, dydaktyczna.

Jedną z pionierskich stron internetowych prezentujących animację artystyczną założyła Christine Panushka, znana animatorka amerykańska. W 1997 roku przekonała ona do swojej inicjatywy sławnego producenta wódek i tak narodził się projekt Absolut Panushka, dla którego dziesięciosekundowe reklamówki absolutu zrealizowali między innymi Jan Lenica, Marjut Rimminen, Faith Hubley, Bärbel Neubauer i Stuart Hilton. Przy okazji oglądania filmików można się było dowiedzieć też o najważniejszych postaciach z historii kina eksperymentalnego, przede wszystkim twórcach kina absolutnego w Niemczech w latach dwudziestych (m.in. Walterze Ruttmannie, Vikingu Eggelingu, Oskarze Fischingerze), a także braciach Whitney, Jordanie Belsonie, Harrym Smithie i wielu innych²¹. Niestety Absolut Panushka to też już historia. Po kilku latach sponsor zdjął bezpowrotnie projekt ze swojego portalu.

W międzyczasie powstały jednak setki wytwórni i artystów produkujących na potrzeby Internetu już nie tylko indywidualne filmy, ale także seriale²². Do sieciowych hitów należą między innymi serie dla dorosłych *Mr. Wang* i *Queer Duck*, obie charakteryzujące się sporym ładunkiem erotyki i otwartością w mówieniu o seksie (*Queer Duck*, zgodnie z tytułem, jest gejem). Pojawiły się też rankingi najlepszych animacji w sieci. Dominują w nich dzieła twórców, których nazwiska znane są właściwie wyłącznie w świecie internautów. Na liście sporządzonej przez Aarona Simpsona²³ na pierwszym miejscu znajduje się *This Land* Gregga i Evana Spiridellisów, doskonała i bardzo popularna w swoim czasie satyra z okresu ostatniej amerykańskiej kampanii wyborczej, posługująca się kolażem autentycznych fotografii. Zwraca też uwagę inna satyra polityczna *The End of the World* (*Koniec świata*) Jasona Windsora (miejsca szóste) oraz prymitywnie animowana, ale dobrze rysowana i inteligentna kreskówka z 2001 roku *Laid Off: A Day in the Life* (*Dzień w życiu bezrobotnego*) zrealizowana przez Odda Todda (pseudonim Todda Rosenberga, miejsce dziesiąte). Todd przyznał w rozmowie z autorem rankingu, że jego film musiały obejrzeć na Internecie miliony ludzi²⁴.

Znakomicie rozwija się animacja internetowa w Rosji. Realizowane we Flashu kreskówki, zwane tam „multami” lub „multikami”, komentują na bieżąco

wydarzenia polityczne, satyryzują życie publiczne czy kpią sobie z ludzkich przywar. Są niewątpliwie kontynuacją długiej rosyjskiej tradycji żartów satyrycznych i społecznie zaangażowanej grafiki²⁵, w tym łuboków i porewolucyjnego plakatu politycznego, zwłaszcza spod znaku ROSTA²⁶. Wydaje się, że w XXI stuleciu właśnie Internet i króciutkie animowane filmiki stały się głównymi środkami dystrybucji rosyjskiego humoru²⁷. Krótkie multy Andreja Czesnokowa za studia Śnieżyki²⁸ mają najczęściej strukturę podobną do *Makatek* Andrzeja Czeczota: ich prosta akcja kończy się zwykle porzekadłem zabawnie kontrapunktującym fabułę. Niektóre z nich można odczytywać jako metafory polityczne (*Hurra! Czerwony dzień w kalendarzu*), większość kpi sobie łagodnie z typowych ludzkich słabostek. Ostrzejszą satyrę polityczną, wycelowaną zresztą nie tylko we własnych polityków, ale między innymi i w George'a W. Busha, można znaleźć na stronie studia Antymult (Maks Kudierow, Andrej Sajmakow, Maksim Diomkin i inni)²⁹. Kobiecte studio Memuarcziki specjalizuje się natomiast w filmach demaskujących patriachalizm rosyjskiego społeczeństwa postkomunistycznego³⁰. To tylko kilka przykładów z rozwijającej się prężnie produkcji multów.

Polski Internet też miewa animowane przeboje, że wspomnę klnącego, zdegradowanego życiem motylka³¹ czy dwie kaczki niepozwalające złożyć życzeń wielkanocnych kurczakowi (*Nasz kurnik – nasze święta*)³². Jeżeli jednak ktoś szuka ambitniejszej artystycznie polskiej animacji w sieci, to też ją znajdzie. Oto przykład: Mariusz Wilczyński, znany przede wszystkim jako twórca czołówek dla kanału TVP Kultura (choć doczekał się już swojej retrospektywy w Museum of Modern Art w Nowym Jorku), należy do tych interesujących twórców, którzy przedkładają sieć ponad festiwale dla prezentacji swojej twórczości³³.

Parafrazując klasyka, można by powiedzieć, że Internet staje się codziennością obcowania człowieka z kinem. Internet zmienia kino, ale przyszłość i odnowa kina leży w Internecie. Kino umarło, niech żyje kino!³⁴

MARCIN GIŻYCKI

¹ D. Kuspit, *Koniec sztuki*, tłum. J. Borowski, Gdańsk 2006 (wyd. amerykańskie: tenże, *The End of Art*, Cambridge 2005).

² *Nowi dawni mistrzowie*, Muzeum Narodowe w Gdańsku, Oddział Sztuki Współczesnej, Pałac Opatów, Oliwa, 21 XI 2006-15 II 2007, kurator: Donald Kuspit.

³ F. Fukuyama, *Koniec historii*, tłum. T. Bieroń, M. Wichrowski, Poznań 1992 (wyd. amerykańskie: tenże, *The End of History and the Last Man*, Toronto-New York 1992).

⁴ J. Horgan, *The End of Science: Facing the Limits of Knowledge in the Twilight of the Scientific Age*, Reading 1996.

⁵ H. R. Rookmaaker, *Modern Art and the Death of a Culture*, Leicester 1980 (pierwsze wydanie 1970).

⁶ H. Belting, *The End of the History of Art?* Chicago-London 1987 (pierwsze wyd. niemieckie 1983).

⁷ R. Kubicki, *Zmierzch sztuki. Narodziny ponowoczesnej jednostki*, Poznań 1995.

⁸ V. Burgin, *The End of Art Theory: Criticism and Postmodernity*, London-Basingstoke 1986.

⁹ *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny*, S. Morawski (red.), Warszawa 1987.

¹⁰ D. Kamper, Ch. Wulf (red.), *Looking Back on the End of the World*, New York 1989.

¹¹ S. Sontag, *Wiek kina*, „Kwartalnik Filmowy” 1995/96, nr 12-13, s. 23-28.

¹² Poglądy Sontag omówiłem w tekście *Koniec kina czy koniec kultury?* „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35-36, s. 356-351.

- ¹³ A. Frieberg, *Koniec kina – multimedia i zmiana technologiczna*, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35-36, s. 42-54.
- ¹⁴ A. Czajkowska, *Boga nie ma, jesteśmy wolni – Peter Greenaway*, „Wysokie Obcasy” 27 XI 2006, <http://kobieta.gazeta.pl/wysokie-obcasy/2029020,53668,3751293.html>.
- ¹⁵ <http://www.petergreenawayevents.com/peter-greenaway.html>.
- ¹⁶ http://www.notv.com/index.php?option=com_content&task=view&id=90&Itemid=26.
- ¹⁷ P. Greenaway, *Tulse Luper in Turin*, Torino 2002; Peter Greenaway, *Tulse Luper in Venice*, Torino 2004. Łącznie mają być 92 książki.
- ¹⁸ www.tulsejourney.com.
- ¹⁹ Dotyczy to oczywiście wyłącznie filmów realizowanych specjalnie do dystrybucji w sieci. Filmy te odznaczają się co prawda uproszczoną animacją i postaciami, są wyświetlane w niewielkim okienku, ale dziwnie to nie przeszkadza, gdy ogląda się je na ekranie osobistego komputera.
- ²⁰ <http://www.timburtoncollective.com/>.
- ²¹ Część historyczno-informacyjną projektu zredagował William Moritz.
- ²² Do najlepszych portali z animacją internetową należą m.in. Icebox (<http://icebox.com>) i Atom-Films (<http://www.atomfilms.com>).
- ²³ A. Simpson, *The Flash Animation 10. The Top 10 Most Influential Online Flash Shorts*, <http://www.coldhardflash.com/2006/09/flash-animation-10.html>.
- ²⁴ Tamże.
- ²⁵ S. B. Graham, *A Cultural Analysis of the Russo-Soviet Aekdot*, Pittsburgh 2003, http://etd.library.pitt.edu/ETD/available/etd-11032003-192424/unrestricted/grahamsethb_etd2003.pdf.
- ²⁶ Rosyjska Agencja Telegraficzna. Jej pracownią plakatu, robionego szybko, za pomocą szablonów, kierował Majakowski.
- ²⁷ A. Travin, *'Kakie izmenenija proizoszli s runietom za poslednije 10 let?'* [wywiad], <http://www.10ru.ru/runet/opinions/item10.html>.
- ²⁸ <http://sn-zoo.ru/index.php>.
- ²⁹ <http://www.antimult.ru/antimults>.
- ³⁰ <http://www.memuarchiki.ru/index.php>.
- ³¹ <http://www.mmj.pl/~cichy/motylek.swf>.
- ³² http://www2.100lat.pl/kartki/1,3,Wielkanoc/1,79,0,Nasz_kumik_-_nasze_swieta.html.
- ³³ <http://www.wilkwilk.pl/>.
- ³⁴ Zainteresowanym kondycją współczesnej animacji polecam niedawno wydane zbiory: Ch. Gehman, S. Reineke (red.), *The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema*, Ottawa 2005; S. Buchan (red.), *Animated 'Worlds'*, Eastleigh 2006.