

Mechanika i anatomia

Wideoklipy i instalacje Chrisa Cunninghama

AGNIESZKA KAMROWSKA

Status wideoklipu jako sztuki wciąż pozostaje problematyczny. Znakomita większość teledysków jest realizowana wyłącznie po to, aby z ich pomocą sprzedać produkt, jakim jest nowy singiel czy płyta danego artysty. Jednak w przypadku szeroko pojmowanej muzyki alternatywnej wideoklipy często są czymś więcej niż tylko wizualnym dopełnieniem klimatu, jaki tworzy dany utwór. Dzięki talentowi i wyobraźni twórców ich wizjonerskie teledyski są nie tylko sumą dwóch konstytuujących je elementów, lecz – jak wszystkie dzieła sztuki – zaczynają żyć własnym życiem. W poczet takich właśnie ambitnych i bezkompromisowych artystycznych wideoklipów można zaliczyć dokonania młodego twórcy brytyjskiego Chrisa Cunninghama. Pomimo iż nie nakręcił on jeszcze żadnego filmu pełnometrażowego, jego teledyski oraz instalacje wideo przyniosły mu zasłużone miano filmowego geniusza, artysty-wizjonera, który za pomocą ruchomych obrazów i muzyki przenosi na ekran swoje oryginalne, bezkompromisowe wizje.

Talent plastyczny Chrisa Cunninghama objawił się już w dzieciństwie, kiedy jako mały chłopiec rysował i rzeźbił fantastyczne postaci w garażu rodziców. Będąc nastolatkiem, czerpał inspirację z dwóch odległych skrajności – anatomii ludzkiej i mechaniki robotów. Próba połączenia obydwu przeciwieństw – nieokiełznanej organiki i technologicznej precyzji – stała się jego artystycznym credo. Szczególne uwielbienie dla ludzkiej anatomii powtarza się niezwykle często w jego utworach. Jak sam twierdzi: *Od zawsze kochałem anatomię, ludzką postać. Właśnie dlatego zająłem się malowaniem i rzeźbieniem oraz tworzeniem protez. Dlatego też robię filmy o ciałach*¹. Zanim jednak Cunningham zaczął tworzyć autorskie teledyski, wszedł do świata filmu jako specjalista od efektów specjalnych². Zatrudnił go sam Stanley Kubrick, pracujący wówczas nad filmem *A. I.*, który ostatecznie wyreżyserował Steven Spielberg (2001). To właśnie na potrzeby tego projektu brytyjski plastyk miał stworzyć postać chłopca-androida.

Pracując z Kubrickiem, Chris Cunningham sam postanowił kręcić filmy. W jego dotychczasowej pracy plastycznej najbardziej brakowało mu muzyki, nic więc dziwnego, że pierwszą formą filmową, jaką postanowił się zająć, był wideoklip. Jego wybór padł na brytyjski duet Autechre – hermetyczną i sterylną odmianę progresywnej muzyki elektronicznej, opisywanej jako *muzyka komputerów, gdyby tylko komputery miały potrzebę tworzenia muzyki*³. Do ich utworu *Second Bad Vilbel* w 1995 roku Cunningham nakręcił swój pierwszy teledysk. Niestety początkujący filmowiec nie opanował wtedy warsztatu filmowego w sposób wystarczający, by zarejestrować wizję, jakie miał w głowie. Po upływie kilku lat ponownie zmontował nakręcony materiał, tak aby ostateczny efekt nie stanowił

dla niego tak wielkiego rozczarowania, jak pierwsza wersja. Klip ten – jako dzieło neofity – nie jest może najbardziej imponującym osiągnięciem w dorobku Cunninghama, lecz zawiera niemalże wszystkie cechy wyróżniające styl tego twórcy. Wydawać by się mogło, iż minimalistyczne, połamane brzmienie Autechre można dopełnić wizualnie jedynie za pomocą wygenerowanej komputerowo, geometrycznej grafiki, jak to zrobił Alex Rutterford w klipie *Ganz Graf* (2002). Jednak Cunningham zaproponował zupełnie inną stylistykę.

Za punkt wyjścia artysta obrał rozkładającą się na części tajemniczą i skomplikowaną maszynę. Cunningham skonstruował i sfilmował robota, który kształtem przypomina niezidentyfikowanego, technologicznego stawonoga o trzech kończynach. Na naszych oczach insekt ulega przedziwnej metamorfozie, podporządkowanej matematycznej rytmice utworu Autechre. Kończyny owada nagle stają się częścią istoty dwunożnej, a jego płaski pancerz przemieszcza się w miejsce korpusu nowego stworzenia. Metamorfoza dokonuje się przez muzykę perfekcyjnie zsynchronizowaną z ruchami maszyny, podporządkowaną skomplikowanej logice cyfrowej. Logika ta wywodzi się z industrialnego uniwersum, w którym powstała zarówno muzyka Autechre, jak i zagadkowy robot – jeden z bohaterów klipu Chrisa Cunninghama. Drugą pojawiającą się w tym teledysku postacią jest tajemniczy biały humanoid o dużej głowie i długich palcach, który błąka się samotnie po pustych peronach i tunelach metra. Obydwa stworzenia są sfilmowane w kontrastujących ze sobą otoczeniach. Robot jest przedstawiony w sterylnych, białych wnętrzach przypominających laboratorium. Wnętrza te są rzęsiście oświetlone sztucznym, jaskrawo-białym światłem. Humanoid jest sfilmowany w mrocznych podziemiach, z rzadka rozjaśnionych słabym światłem jarzeńówek. Na koniec klipu obydwie stwory spotykają się w świetle dziennym, na łonie natury. I właśnie to finalne spotkanie wprowadza do utworu zupełnie nowy wymiar. Zamknięty w sterylnych laboratoriach robot oraz zagubiony w podziemiach humanoid wychodzą na powierzchnię, nad wodę – źródło życia.

Teledysk *Come To Daddy* (1997) do muzyki Richarda D. Jamesa, znanego jako Aphex Twin, zapoczątkował długą i owocną współpracę Chrisa Cunninghama z brytyjskim guru muzyki elektronicznej. Współpraca ta była wynikiem fascynacji reżysera muzyką Aphexa, co dało efekt w postaci najbardziej rozpoznawalnych utworów audiowizualnych w dorobku obydwu artystów. *Come To Daddy* rozpoczyna się sceną, w której drobna staruszka w wielkich okularach wyprowadza dużego, wyrywającego się psa. Jednak okolica nie sprzyja spacerom – jest to szare i ponure, pozbawione drzew blokowisko z asfaltowym placem na środku. Jedynym miejscem, gdzie pies może się załatwić, jest znajdujące się tam dzikie wysypisko śmieci. Pies obsikuje więc stary telewizor, który nagle „ożywa” ukazując zdeformowaną twarz mężczyzny powtarzającego demonicznym głosem frazę: *Come To Daddy*. Do „nawiedzonego” telewizora podbiega gromadka równie demonicznych postaci. Są dziecięcego wzrostu, lecz wszystkie mają identyczne twarze Richarda D. Jamesa – dorosłego brodatego mężczyzny – wykrzywione w złośliwym uśmiechu oraz długie rude włosy związane w kucyk. Porywają telewizor i zabierają go do swojej kryjówki w wielkim garażu, gdzie terroryzują młodego mężczyznę, biją się i demolują wszystko w zasięgu wzroku.

Tymczasem mężczyzna z telewizora postanawia połączyć się ze swoimi pociechami. Niczym w filmie Davida Cronenberga *Videodrome* (1983) z telewizora

wyłania się biała, koścista postać z nieproporcjonalnie dużą głową i wielkimi, krzywymi zębami. Potwór wydaje z siebie nie ludzki wrzask prosto w twarz stojącej naprzeciwko niego staruszki. W następnej scenie białe monstrum, obdarzone znajomą twarzą i fryzurą Aphex Twina, przygarnia do siebie rozbrykane potomstwo oraz wykonuje dziwaczny taniec. W tym teledysku Cunningham wykorzystał wcześniejszy pomysł Richarda D. Jamesa, by wizerunek twarzy wykonawcy stał się jego logo, wszechobecnym, a przez to rozpoznawalnym znakiem towarowym. Wykrzywiona w dziwaczny uśmiech twarz muzyka pojawia się więc w prawie wszystkich jego klipach, dołączana do ciał kobiet, dzieci, a nawet wielkich pluszowych misiów. Dokonując tego zabiegu Aphex Twin kpi sobie z praktyk komercyjnych i reklamowych, w których *branding*, czyli marka, ma decydujące znaczenie. Muzyk opatruje swoje utwory autorskim i niepowtarzalnym logo – własną twarzą ozdobioną ironicznym uśmieszkiem.

Chris Cunningham w swoim klipie nie tylko dopasowuje obraz do agresywnego klimatu utworu Aphex Twina, lecz także stara się go dopełnić za pomocą stricte filmowych elementów. Tworząc postać „Daddy’ego”, czyli kościstą, trupio bladą wersję Richarda D. Jamesa, reżyser wykorzystuje gatunkowe klisze horroru. Najważniejsze w całym teledysku są jednak dzieci, czyli w większości karły ubrane w dziecięce ubranka i lateksowe maski z twarzą muzyka. To dzięki nim wideoklip zyskuje aurę niepokoju. Dziwaczne dzieci są w tym teledysku narzędziem do wytworzenia nastroju niesamowitości, który dominuje we wszystkich klipach Chrisa Cunninghama. Widok małych postaci w różnych ubraniach, lecz z jednakowymi twarzami i fryzurami dorosłego mężczyzny przyciąga uwagę odbiorcy swą niezwykłością. Większość „dzieci” ma ciała miniaturowych dorosłych i owłosione ramiona. Również zachowanie tej dziwnej gromadki w niczym nie przypomina radosnych młodzieńczych zabaw. W jednej ze scen przy dźwiękach dziecięcej piosenki w podskokach wybiegają z bloku dwie dziewczynki w niebieskich sukienkach (i o twarzach Richarda D. Jamesa). Jednak nie zamierzają one bawić się w klasy czy skakać przez skakankę. Przyłączają się do gromadki małych chuliganów i razem z nimi demolują śmietniki i garaże, nierzadko wdając się w bójki i wykonując obsceniczne ruchy.

W wizualizacji utworu *Only You* (1997), jednej z czołowych formacji triphopowych – Portishead, Cunningham stworzył nieziemską, niesamowitą atmosferę za pomocą nie charakteryzacji, lecz scenografii. Dwoje bohaterów klipu – wokalistka Beth Gibbons oraz młody chłopiec zostało sfilmowanych pod wodą. Zanurzenie spowodowało, iż ich oczy stały się puste, pozbawione refleksów świetlnych, skóra nabrała matowego, trupiego wyglądu, a włosy unoszą się bezładnie wokół twarzy. Również ciała postaci, niepodlegające sile grawitacji, inaczej układają się w przestrzeni. Widać to szczególnie na przykładzie chłopca, który swobodnie unosząc się w wodzie, wykonuje różne ewolucje i salta. Jednak to, że bohaterowie są zanurzeni w wodzie, poznajemy jedynie po zachowaniu ich ciał, ubrań i włosów. Wszelkie inne ślady wskazujące na przebywanie tych dwojga w wodnym środowisku zostały pracowicie zatarte⁴. Dzięki filmowaniu postaci pod wodą Cunningham wykreował niesamowity świat, który łączy kobietę i jasnowłosego chłopca. Z okien otaczających ich starych ceglanych kamienic przygląda im się złowrogi mężczyzna – voyeur. Jego twarz i ciało podlegają sile ciężenia – jest on w innej krainie i może tylko zazdrośnie spoglądać na nieziem-

ski świat tych dwojga. Jednak złowieszcze mury otaczają parę niczym mury więzienia. Ciemne, ponure gmachy budzą grozę i wywołują złe przeczucia. Ten klimat niepokoju jest również obecny w utworze Portishead. Całość tworzy efekt surrealistycznego, nocnego krajobrazu na dnie zatopionego miasta, w którym spotykają się śpiewająca kobieta i chłopiec-magik, zmieniający chusteczkę w gołębia ulatującego ku pełni księżyca. Oniryczna atmosfera muzyki Portishead, jak i wizualizacji Cunninghama, tworzy efekt zawieszenia w czasie i przestrzeni, przenosząc widza w fantasmagoryczny, równoległy świat zrodzony w wyobraźni brytyjskiego artysty-wizjonera.

Wideo klip do utworu *Afrika Shox* brytyjskiego duetu Leftfield jest pierwszym w dorobku Chrisa Cunninghama, w którym dominuje ostentacyjna dekonstrukcja cielesności. Bohaterem teledysku jest tajemniczy ciemnoskóry osobnik wyłaniający się z mrocznego nowojorskiego zaułka. Człowiek ten jest wyraźnie zagubiony pośród majaczących w górze, złowrogich sylwetek drapaczy chmur. Mimo iż dookoła panuje chłód, mężczyzna jest ubrany jedynie w krótkie spodenki i wojskową kamizelkę. Jego nagie kończyny są wychudzone i pokryte bliznami, podobnie jak jego twarz. Jednak spojrzenie widza przyciągają jego oczy o niezwykle bladym odcieniu błękitu, jakby były pokryte bielmem. Mężczyzna zatacza się i potyka o własne nogi, porusza się chwiejnie, co chwila tracąc równowagę. Aby ją odzyskać, wyciąga rękę, chcąc się wesprzeć na przypadkowych przechodniach. Jeden z nich potraça rękę Murzyna, która odpada od ciała i z brzękiem rozbija się na chodniku. Kończyna jest jedynie pustą w środku glinianą skorupą. Mimowolny sprawca wypadku obojętnie odchodzi, zaś okaleczony bohater z rozpaczą spogląda na kikut, który jeszcze przed chwilą był jego lewą ręką. W podobny, przypadkowy sposób bohater traci lewą stopę, potykając się o uliczną latarnię.

Wszystkie wideoklipy Chrisa Cunninghama są oparte na opozycji – zestawieniu dwóch sprzeczności, przeciwstawnych walorów estetycznych. Opozycja ta wywołuje pewien dysonans, ale i wnosi do komercyjnego z natury gatunku, jakim jest teledysk, zupełnie nową jakość. W *Afrika Shox* opozycję stanowią głównie sceny, w których kaleki Murzyn spotyka tańczących break-dance mężczyzn i przygląda się ich akrobacjom. Utwór Leftfield jest zaliczany do breakbeat-electro – jednej z odmian tanecznych muzyki elektronicznej. W wizualizacjach tej muzyki zawsze znajdują się sceny taneczne, jednak u Cunninghama są one zepchnięte na drugi plan. Nie są ozdobnikami, lecz służą zmanifestowaniu odmiennej wizji ludzkiej cielesności. Reżyser zestawia ze sobą dwa obrazy ludzkiego ciała. Pierwszy z nich to fizyczność tancerzy, którzy dzięki niesłychanej sprawności oraz treningowi wykonują akrobatyczny taniec czy też naśladują kanciaste ruchy robotów. W opozycji pozostaje ułomna cielesność bohatera klipu, pozbawionego w tym momencie już trzech kończyn – porusza się, skacząc niezdarnie na jednej nodze. W finale teledysku bohater zostaje potracony przez taksówkę, która dosłownie rozbija go na kawałki. Ciało bohatera było jedynie pustą i kruchą glinianą skorupą, której odłamki poniewierają się na ulicach Manhattanu. Teledysk *Afrika Shox* piętnuje bezdusność i obojętność zajętych wyłącznie swoimi sprawami mieszkańców wielkich metropolii, nieczułych na problemy mniejszości etnicznych i innych osób w potrzebie. Mimo poruszającej wymowy moralnej klip ten napotkał problemy z cenzurą. Brytyjska Independent Television Commision wyznaczyła późne godziny nocne jako jedyny stosowny czas emisji *Afrika Shox*.

W uzasadnieniu podano, iż wideoklip ten mieści się w aż czterech zabronionych kategoriach, ukazując strach, wypadki samochodowe, drastyczne sceny oraz śmierć. W idealnym świecie emitowanych w porze popołudniowej teledysków nie ma miejsca na refleksję nad otaczającą rzeczywistością. Rzeczywistością, która ma również mniej radosne, a czasami nawet niepokojące oblicze, jakie w swoim wideoklipie prezentuje Cunningham.

Czystą zabawą z konwencją teledyskową jest wizualizacja drill'n'bassowego utworu *Come On My Selector* (1998) Toma Jenkinsona, znanego jako Squarepusher. Założeniem Chrisa Cunninghama było nakręcenie „żywej kreskówki”, fabularnej wersji filmów animowanych autorstwa Texa Avery, przedstawiających szalone przygody zwierząt. W tym klipie elementami dominującymi są ruch i szybkie tempo narzucone przez muzykę Squarepushera, złożoną z lawinowo następujących po sobie pętli rytmicznych. Akcja *Come On My Selector* rozgrywa się w Osace, w domu dla umysłowo chorych dzieci. Taka lokalizacja legitymizuje kompletne zerwanie z logiką i wprowadzenie tak fantastycznych urządzeń, jak np. maszyna zamieniająca mózgi. Teledysk zaczyna się od nocnego obchodu szpitala przez postawnego, łysiego strażnika, który sprawdza, czy wszystkie dzieci już śpią. Zaabsorbowany podglądaniem swoich podopiecznych mężczyzna nie zauważa, że obok niego przechodzi dziwna postać w białym kitlu, z głową psa. Pod kitem kryje się mała, długowłosa Japonka, której celem jest unieszkodliwienie strażników. Dzięki znajomości karate dziewczynka unieruchamia jednego z nich, drugi zaś ucieka w popłochu. Mała bohaterka nie tylko zna wschodnie sztuki walki, ale również potrafi obsługiwać skomplikowaną maszynę zamieniającą mózgi. Dziewczynka dokonuje operacji zamiany pomiędzy strażnikiem a małym pieskiem mówiącym ludzkim głosem. Odmieniony pielęgniarz staje się ich sprzymierzeńcem w walce ze swoim kolegą oraz z trzema nowymi strażnikami dzierżącymi w dłoniach groźne przedmioty przypominające broń.

Come On My Selector jest nie tylko sfabularyzowaną kreskówką opowiadającą o szaleńczym pościgu, lecz przypomina także grę komputerową, w której gracz musi pokonać wszystkie przeszkody, jakie piętrzą się na jego drodze. W tym celu musi stoczyć kilka pojedynków wręcz, wykazać się refleksem oraz umiejętnością obsługi różnych urządzeń. Zapożyczony z elektronicznego medium schemat narracyjny obfituje w starcia, które są kolejną wersją opozycji znanych z innych klipów Cunninghama. Mamy więc pierwsze starcie małej długowłosej dziewczynki, która zna karate, z potężnymi, łysymi i niezbyt roztargnionymi strażnikami. Kolejne starcie następuje pomiędzy jednym ze strażników a małym kudłatym pieskiem, zaś trzecia konfrontacja ma miejsce między grubym, łysym strażnikiem a trzema szczuplejszymi, uzbrojonymi i obdarzonymi bujnymi fryzurami kolegami. Opozycje, które kreuje tutaj Cunningham, dotyczą wyglądu i wielkości przeciwników oraz ich umiejętności – typowych parametrów charakteryzujących postaci w grze komputerowej. *Come On My Selector* to głównie zabawa formą. Taką właśnie twórczą rekombinację reguł teledysku wymusza poniekąd sama muzyka Squarepushera – połamane, zapętlone cyfrowo *beats* z szybkością światła atakujące słuch odbiorcy. Cunningham osobiście montował *Come On My Selector*, dbając o to, aby obrazy były idealnie zsynchronizowane ze ścieżką dźwiękową, co przy niezwykle szybkim tempie utworu Jenkinsona było ogromnym wyzwaniem.

Podobnie wielkim wyzwaniem było nakręcenie z założenia komercyjnego wideoklipu do utworu Aphex Twina *Windowlicker* (1998). Poprzedni teledysk dla tego twórcy – *Come To Daddy* – rozślawił Cunninghama w świecie muzycznym, lecz nie szło to w parze z popularnością wideoklipu, który ze względu na zawartość nie był zbyt często emitowany. Tym razem reżyser postanowił nakręcić rodzaj sequela do *Come To Daddy* rozgrywający się w słonecznym Los Angeles. Teledysk miał być z założenia pogodny, kobiecy i seksowny, takie bowiem były skojarzenia reżysera podczas słuchania utworu Richarda D. Jamesa. Jednak non-konformistyczna wyobraźnia Chrisa Cunninghama podsunęła mu wywrotowy scenariusz. Wideoklip *Windowlicker* jest pastiszem rapowych teledysków, w którym występują muzycy (zazwyczaj Afroamerykanie) otoczeni przez tłumy rozneglizowanych, atrakcyjnych dziewczyn tańczących w rytm ich muzyki. Klipy te opierają się na stereotypowych, seksistowskich przedstawieniach płci, w których mężczyźni są twardzi, kobiety uległe, a obie strony interesuje jedynie seks. Cunningham ukazuje tę konwencję w krzywym zwierciadle, dokonując dekonstrukcji głównych tworzących ją motywów.

Bohaterami *Windowlickera* są dwaj mężczyźni, Murzyn i Latynos, jadący kabrioletem ulicami Los Angeles. Toczy się między nimi dialog złożony z prawie samych niecenzuralnych wyrazów. W wersji „ocenzurowanej” wszystkie nieparlamentarne wyrazy zostały zastąpione „pikaniem”, w efekcie czego dialog jest praktycznie niezrozumiały, ponieważ słychać jedynie kilka słów. Mężczyźni przejeżdżają obok dwóch czarnoskórych prostytutek. Kamera filmuje je od dołu, eksponując nogi, obnażone ciała, biusty i tandetną biżuterię. Mężczyźni w kabrioecie chcą zabrać panie ze sobą, co jednak jest absurdalnym pomysłem, ponieważ auto okazuje się malutkim, dwuosobowym samochodzikiem. Na ulicy trwa zażarcie sprzeczka pomiędzy czarnym mężczyzną a prostytutką, kiedy podjeżdża do nich groteskowo długa, biała limuzyna. Wsiada z niej chudy, wysoki, ubrany na biało mężczyzna o rudych włosach i szyderczym uśmiechu Aphex Twina. Mężczyzna zaczyna szalony i obsceniczny taniec z parasolką, wykorzystując akrobaticzne ewolucje i stepowanie. Niektóre figury do złudzenia przypominają układy choreograficzne Michaela Jacksona bądź Gene’a Kelly. Zachwycone kobiety wsiadają z tancerzem do limuzyny i w tym momencie ich twarze zmieniają się w znajome, szyderczo uśmiechnięte i brodate podobizny Richarda D. Jamesa. W limuzynie leje się szampan i trwa przesycona erotyzmem zabawa, w której udział biorą tancerz oraz cztery skąpo ubrane kobiety o obfitych biustach i zarośniętych twarzach Aphex Twina. Dwie panie wyglądają przez okno w dachu do jadących obok w kabrioecie mężczyzn, którzy zafascynowani emanującymi erotyzmem kobietami nie zwracają uwagi na ich ewidentnie męskie twarze.

Druga część teledysku *Windowlicker* rozgrywa się na słynnej Venice Beach, gdzie sześć ubranych w białe bikini długonogich kobiet tańczy z ubranym na biało mężczyzną. Wszystkie tancerki również mają twarze Aphex Twina. Jednak panowie z kabrioletu dalej tego nie zauważają, szczególnie gdy przyglądają się jednej z nich, obróconej tyłem. Kiedy kobieta odwraca się przodem do nich (i do kamery), widzimy jej ohydą, pomarszczoną twarz z wielkimi i krzywymi zębami wyszczerzonymi w demonicznym uśmiechu. Twarz ta przesuwa się pomiędzy nogami tancerek, podczas gdy biały tancerz otwiera butelkę szampana i opryskuje nim ciała kobiet. Jednak zamiast smukłych i jędrnych kształtów widać falujące



All is full of love, reż. Chris Cunningham (1999)

wałki tłuszczu, obwisłe brzuchy i cellulitis. Młode tancerki zostały zastąpione kobietami w średnim wieku o mniej idealnych, bardziej realistycznych kształtach. Zastępując konwencjonalne obrazy kobiet ich mniej atrakcyjnymi odpowiednikami, Cunningham otwarcie dekonstruuje mit kobiecego ciała stworzony na użytek teledysków. Owe „mityczne” kobiety mają nie więcej niż dwadzieścia kilka lat, a ich wyeksponowane ciała są zawsze jędrne, smukłe i opalone. Immanentna w klipach autorstwa Chrisa Cunninghama przeciwstawność tkwi tutaj właśnie w postaciach kobiet, które mają zarówno atrybuty kobiecości – obfite biusty, wyeksponowane nogi i pośladki, jak i cechy typowo męskie w postaci rysów twarzy i zarostu Richarda D. Jamesa. Wizerunki ubranych w skąpe stroje kobiet z twarzą brytyjskiego muzyka stały się medialną sensacją. Pojawiły się one na okładkach czasopism branżowych oraz na wkładce do albumu stylizowanej na kalendarz erotyczny. Dzięki temu zaktualizowane zostało również wyrotowe założenie Aphex Twina, aby ze swojej twarzy uczynić znak towarowy sygnujący jego muzykę. Amerykańskie telewizje muzyczne nie zdecydowały się jednak na emisję *Windowlicker*, pozostając przy bardziej konserwatywnych i szowinistycznych reprezentacjach płci w teledyskach głównego nurtu.

Dzięki współpracy z islandzką wokalistką Björk powstał najbardziej do tej pory znany klip Chrisa Cunninghama. Artystka zleciła reżyserowi zrealizowanie wizualizacji do zremiksowanej wersji utworu *All Is Full Of Love*, który znalazł się na jej albumie *Vespertine*. Premiera tego albumu miała miejsce już dość dawno, więc klip Cunninghama nie był traktowany jako materiał promocyjny, lecz jako zupełnie niezależny projekt. Artystka zadbała, aby zapewnić reżyserowi kompletną swobodę twórczą zarówno w sferze produkcyjnej, jak i w kwestii zawartości teledysku. Björk wspomniała jedynie, iż utwór *All Is Full Of Love* kojarzy jej się z bielą, niebem oraz pożądaniem wyrażanym za pomocą erotycznych obrazków z Kamasutry. Skojarzenia Cunninghama po przesłuchaniu utworu oscylowały wokół mleka, seksualności, białej porcelany oraz chirurgii. Posługując się osobistymi fetyszami – industrialną robotyką, kobiecą anatomią i fluore-

scencyjnym światłem – reżyser zwizualizował utwór *All Is Full Of Love* jako spotkanie dwóch androidów o twarzach Björk.

W pierwszej scenie widać białego żeńskiego androida skulonego w pozycji embrionalnej. Otaczają go dwa robotyczne ramiona, których końcówki dotykają ciała humanoida. Dzięki interwencji robotów kobieta-android otwiera oczy i budzi się do życia. Maszyny wciąż ją udoskonalają, nakładając kolejne elementy skomplikowanego mechanizmu. Pojawia się druga, identycznie wyglądająca kobieta-android, która wyciąga do pierwszej rękę. W następnej scenie obydwaj androidy klęczą naprzeciwko siebie, obejmują się i całują. Ich dłonie delikatnie błądzą po robotycznym ciele partnerki, w którym otaczające maszyny nieustannie dokonują poprawek. Wydaje się, że potężne maszyny uprawiają sztukę, tworząc androidy na ludzkie podobieństwo. Kobiety-androidy są dziećmi maszyn, które te do ostatniej chwili udoskonalają, doprowadzając swoje dzieła do perfekcji. Ich ruchy precyzyjnie przypominają pracę chirurga operującego żywy organizm. Niezwykle istotnym elementem tego wideoklipu jest właśnie ruch. Pomimo iż ukazanie dwóch maszyn montażowych determinuje pewną statyczność, dynamika zostaje tu osiągnięta przez precyzyjne, pełne gracji ruchy robotów oraz pełne czułości pieśszoty androidów. Warto zauważyć, iż dwie dominujące warstwy dźwiękowe utworu – rytmiczna i wokalna – zostały zsynchronizowane z różnymi postaciami klipu. Delikatne i kobiece androidy śpiewają wysokim głosem islandzkiej wokalistki, a robotyczne ramiona poruszają się zgodnie z linią rytmiczną utworu.

Postaci w klipie Cunninghama – industrialne roboty oraz androidy – są białe. Inspiracją do takiego właśnie wyglądu maszyn były współczesne fabryki samochodów oraz inne zrobotyzowane linie montażowe, w których roboty zazwyczaj są pomalowane na biało. Kształty kobiet-androidów stanowią połączenie fascynacji Cunninghama ludzką anatomią oraz opływowym i minimalistycznym designem japońskich motocykli, który twórca uważa za niezwykle seksowny i elegancki. Humanoidy w *All Is Full Of Love* mają anatomicznie zaokrąglone kształty, lecz ich stawy i szkielety są wyglądem zbliżone do robotów. Androidy stanowią więc połączenie dwóch odmiennych anatomii – kobiecej i mechanicznej, dzięki czemu przynależą do dwóch porządków – ludzkiego i technologicznego. Mimo ich oczywistego pokrewieństwa ze światem maszyn, Cunningham ukazuje androidy jako istoty zdolne do okazywania uczuć – scena ich pocałunku jest przesycona nie tylko subtelnym erotyzmem, ale również głębokimi emocjami. Biała, świetlista scenografia przypomina raj – miejsce, w którym wszystko, również miłość, jest idealne. Erotyka i romantyczne uniesienia są często tematem teledysków, jednak Cunningham pokazuje te kwestie w sposób odmienny. Zamiast zaprezentować śmiałe sceny erotyczne z udziałem ludzi, brytyjski twórca zdecydował się na przedstawienie pocałunków pary robotów umieszczonych w sterylnym, białym laboratorium. Dzięki temu artysta uzyskał wrażenie niezwyklej czystości i niewinności, tworząc tym samym subtelny i niekonwencjonalny sposób przedstawienia seksualności na ekranie.

All Is Full Of Love zakończyło jak dotąd karierę Chrisa Cunninghama w branży muzycznej. Od tej pory twórca skupia się na projektach autorskich, w których wykorzystuje muzykę swoich ulubionych wykonawców – Squarepushera i Aphex Twina. Do utworu tego ostatniego Cunningham zrealizował instalację wideo zatytułowaną *flex* (2000). Powstała ona na zamówienie Anthony d'Offay Gallery,



Come To Daddy, reż. Chris Cunningham (1997)

gdzie po raz pierwszy zaprezentowano ją 15 września 2000 roku, a następnie włączono do wystawy w Royal Academy of Arts zatytułowanej *Apocalypse: Beauty and Horror in Contemporary Art*. *Flex* jest dla brytyjskiego artysty powrotem do filmu abstrakcyjnego, z którym zmierzył się, realizując wizualizację do utworu *Second Bad Vilbel* Autechre. Tym razem Cunningham jako twórcy postanowił użyć ludzkiego ciała, aby stworzyć figuratywne dzieło pozbawione narracji.

W pierwszej scenie *flex* z czarnej otchłani wyłaniają się dwa splecione, nagie ciała: kobiece i męskie. Pod wpływem promienia światła przenikającego mroczną próżnię ciała ożywają i zaczynają swój frenetyczny, nieuporządkowany taniec. Jedynym ich walorem jest ruch, który może mieć charakter zarówno erotyczny, jak i agresywny. Ciała tancerzy są niezwykle gibkie i elastyczne, oplatając się wzajemnie tworzą przedziwny, dualny organizm. Tempo ich ruchów jest niejednostajne. Trwające ułamki sekund migawki przeplatają się ze statycznymi ujęciami przypominającymi akty malarskie czy rzeźbiarskie. Nagle z twarzy mężczyzny tryska krew. Czerwone krople unoszą się w mrocznej toni w kierunku odległego źródła światła. Jasny płomień w mgnieniu oka przeszywa parę tancerzy, których ciała gwałtownie rozłączają się. Trzymając się za ręce, para pogrąża się w mrocznej czeluści. Druga część *flex* jest znacznie bardziej abstrakcyjna niż pierwsza. Instalacja została pozbawiona głównego motywu ludzkiej cielesności. Jej miejsce zajmuje światło, które eksploruje czarną otchłań. Tym razem w mrocznej toni unosi się inny rodzaj materii w postaci białych cieni zawieszonych w mrocznym bezkresie. Jakby za sprawą impulsu elektrycznego białe refleksy ożywają na chwilę, aby eksplodować pomarańczowym światłem. W założeniu *flex* jest dziełem abstrakcyjnym, które wykorzystuje ludzkie ciało jako tworzywo. Napięte mięśnie i ścięgna tancerzy stanowią jedynie walor estetyczny, podobnie jak białe cienie wypełniające drugą część utworu. Immanentna w dziełach Cunninghama opozycja rozgrywa się tutaj pomiędzy hipermaterialnymi ciałami tancerzy a ulotnymi białymi smugami z części drugiej. Dynamice ludzkiej cielesności zostały przeciwstawione statyczne, niematerialne cienie.

Do tematu cielesności, tym razem w wydaniu mechanicznym, Cunningham powraca w następnym utworze – *Monkey Drummer* (2001), pokazywanym razem z *flex* i *All Is Full Of Love* na 49. Biennale w Wenecji w 2001 roku. 2,5-minutowy, nakręcony w jednym ujęciu utwór przedstawia małpę-cyborga grającą na perkusji. Owa małpa ma dziewięć kończyn oraz owłosioną czaszkę wyszczerzoną w trupim uśmiechu. Inspiracją do powstania tej instalacji były staromodne mechaniczne małpki-zabawki, które po nakręceniu uderzały w trzymane w łapkach talerze, wykonując tym samym prosty rytm. Zabawka ta może być więc uważana za protoplastę automatu perkusyjnego. Chris Cunningham postanowił przenieść XIX-wieczny wynalazek w XXI wiek i stworzył małpkę-perkusistkę, która – aby wykonać niezwykle szybki utwór breakbeatowy *Mt. Saint Michel Mix/St. Michaels Mount* autorstwa Aphex Twina – potrzebuje aż dziewięciu kończyn. Ciało dane jej przez naturę nie jest w stanie sprostać wymaganiom nowej muzyki, dlatego też zwierzę zostało poddane cyborgizacji. Wyposażono je w dziewięć zapożyczonych od człowieka kończyn⁵, a stawy i tułów zmieniono w metalowe konstrukcje. Owa niezwykła modyfikacja ciała małpy została wykonana specjalnie po to, aby zwierzę mogło zagrać na perkusji obłędnie szybkie rytmy. Małpia hybryda spełnia tutaj funkcję automatu perkusyjnego – elektronicznego urządzenia odtwarzającego zaprogramowany wcześniej rytm. Szczególnie w przypadku utworu o bardzo szybkim tempie, którego wykonanie jest dla człowieka praktycznie niemożliwe, używa się takich właśnie zaprogramowanych wcześniej maszyn. Nie wiadomo tak naprawdę, czy małpka w *Monkey Drummer* jest jeszcze żywym organizmem, który zachowuje się jak maszyna, czy też maszyna została ucharakteryzowana na organizm zwierzęcy.

Ostatni jak dotąd rozpowszechniany film Chrisea Cunninghama nosi tytuł *Rubber Johnny*. Jest to eksperymentalny utwór krótkometrażowy utrzymany w poetyce koszarnej halucynacji, niepozbawionej jednak elementów czarnego humoru. Tytułowy bohater, Johnny, jest dzieckiem-mutantem obdarzonym zdolnościami zmieniania kształtów, co tłumaczy tytuł – *Gumowy Johnny*. Rodzice trzymają chłopca w ciemnej piwnicy, gdzie jego jedynym towarzyszem jest mały, bojaźliwy piesek. Johnny ma ogromnie rozbudowaną mózgowiczaszkę, przez co nie jest w stanie normalnie chodzić, porusza się więc na wózku inwalidzkim. Wydawać by się mogło, że egzystencja Johnny'ego jest bardzo smutna i przygnębiająca. Jednak gdy tylko gaśnie światło, Johnny wynajduje różne sposoby, aby się rozerwać. Większa część tego klipu jest filmowana w ciemnościach za pomocą noktowizji, bowiem to właśnie „nocne” zabawy Johnny'ego stanowią esencję tego utworu. Jednak technika filmowania nie tylko jest zdeterminowana przez treść, ale również kształtuje stronę wizualną filmu. Fotografowane w podczerwieni postaci Johnny'ego i pieska mają wielkie, świecące oczy, podczas gdy reszta obrazu tonie w szarościach i mroku.

Zmiennokształtny chłopiec radzi sobie z samotnością dzięki swej hiperaktywności. Kiedy nikt nie patrzy, kaleki Johnny wykonuje na wózku inwalidzkim przedziwne ewolucje, których mógłby mu pozazdrościć niejeden breakdancer. Ruchy chłopca są idealnie zsynchronizowane z niezwykle szybkimi, połamanymi rytmemi utworu Aphex Twina. Bohater wykorzystuje swą mutację, by przybierać najrozmaitsze kształty. Dzięki temu mamy tutaj do czynienia z hipercielesnością, która nie ma tylko jednej określonej formy, lecz może objawić się w nieskończo-

nej liczbie kształtów. Widać to szczególnie w scenach, w których Johnny „rozpłaca” swoją twarz na szybie. To, co wtedy oglądamy, przypomina kawałki różowego mięsa ułożone za każdym razem w inny sposób. W *Rubber Johnny* Cunningham po raz kolejny podejmuje problematykę cielesności, czyniąc z ludzkiej anatomii tworzywo, walor estetyczny. Ciało jest tutaj widowiskiem, elementem przeznaczonym wyłącznie do oglądania. Jednak w przeciwieństwie do produkcji komercyjnych ciało to nie jest idealizowane czy upiększane, lecz przeciwnie – jest ukazane jako twór zmutowany, kontestujący tradycyjne kryteria piękna.

Za każdym razem kiedy Chris Cunningham realizuje nowy projekt, jego założeniem jest nakręcenie czegoś zupełnie innego od poprzednich produkcji. Jednak mimo niezwykle heterogeniczności jego utworów można w nich wyróżnić pewne wspólne elementy, które sprawiają, iż możemy zdefiniować autorski styl tego reżysera. Idealne zgranie obrazów z muzyką jest umiejętnością, którą Cunningham opanował do perfekcji. Mimo bardzo szybkiego tempa utworów, do których tworzył wizualizacje, cięcia montażowe i dźwięki zawsze się spotykają w odpowiednim momencie, tworząc niepodzielną, audiowizualną całość. Dzięki temu odbiorca może chłonąć muzykę nie tylko przez zmysł słuchu, ale również wzroku. Kolejną cechą, dzięki której każdy utwór Chrisa Cunninghama można rozpoznać już po kilku sekundach, jest kolorystyka. Dominują szarości, a paleta barw jest przygaszona, przesycona brudnymi zimnymi błękitami i zgniłymi zieleniami. Wiele scen rozgrywa się w półmroku, inne z kolei są tak stylizowane, że pomimo iż kręcone w kolorze, wyglądają na czarno-białe. Ponura kolorystyka jest skonstruowana z jaskrawą, czystą bielą, pojawiającą się w scenach, w których występują roboty. Tak się dzieje w *Second Bad Vilbel*, kiedy pojawia się mechaniczny owad, w *Come On My Selector* białe jest pomieszczenie z maszyną do zamiany mózgów, a w *All Is Full Of Love* wszystko jest białe, ponieważ fabuła rozgrywa się w montażowni androidów. W scenach plenerowych dominuje zgaszona, przybrudzona paleta kolorystyczna. W *Come To Daddy* niebo jest stalowoszare, w kręconym w słonecznym Los Angeles *Windowlickerze* błękit nieba jest złamany szarością, a słońce przesłania mgła, dlatego mamy wrażenie, że miasto spowite jest szarym smogiem. W *Afrika Shox* sfilmowany w chłodny poranek Nowy Jork jest ponurym, zimnym miastem, które – jak się zdaje – od wieków nie oglądało słonecznego blasku. Jedynymi kolorowymi elementami są tutaj czerwone światła policyjnych radiowozów, których wycie tworzy atmosferę osaczenia i niepokoju.

W twórczości Cunninghama można wyróżnić obsesyjnie powtarzane, charakterystyczne motywy, które przynależą zarówno do warstwy formalnej, jak i semantycznej jego filmów. Głównym takim motywem jest ludzkie ciało, a raczej jego anatomia, która dla reżysera stanowi lejtymotywny jego twórczości. Anatomia jest tutaj zarówno tworzywem, jak i znaczeniem. Ukazując zdeformowane, odmienione ciała ludzkie, reżyser pozbawia je wyidealizowanego kontekstu, w którym zazwyczaj się pojawiają, i umieszcza w centrum własnej anarchicznej estetyki. Symbolem ukazywania ciała przez tego reżysera mogą być zęby, które pojawiają się w prawie wszystkich jego utworach. Nie jest to jednak idealne, białe i równe uzębienie, lecz powykrzywiane, zaniedbane i ohydne zębiska, które dopełniają brzydoty swych właścicieli. Ukazując fizyczną szpetotę, reżyser sytuuje swoje dokonania poza obrębem głównego nurtu i wkracza na teren awangardy, kultury alternatywnej, do której w większości należą wizualizowane przez niego utwory

muzyczne⁶. W utworach Cunninghama fizyczność staje się tworzywem służącym przekazaniu istotnych treści. Dokonując wizualnej dekonstrukcji ludzkiego ciała, reżyser wpisuje się też w nurt filozofii posthumanistycznej. Przez swoją sztukę Chris Cunningham ukazuje ludzkie ciało nie jako organizm zamknięty, lecz ulegający modyfikacji, jako twór przechodzący nieustanną metamorfozę. Wykorzystując medium audiowizualne, twórca każe nam patrzeć na nasze ciała z odmiennej, niespotykanej perspektywy, dzięki czemu coś, z czym obcujemy na co dzień, staje się nowym i intrygującym źródłem fascynacji.

Z cielesnością wiąże się również erotyzm, który jest stałym elementem teledysków głównego nurtu. W swoich wizualizacjach Cunningham pokazuje erotyzm *à rebours*, trawestację tego motywu czy wręcz karykaturę jego konwencjonalnych wyobrażeń. W klipie *Come To Daddy* dzieci-karły oraz biały potwór wykonują podczas tańca obsceniczne ruchy, podobnie jak dwaj zdesperowani bohaterowie *Windowlicker*. Utwór ten jest właściwie jedną wielką kpina z konwencjonalnych przedstawień erotyzmu. W utworze *All Is Full Of Love* zmysłowe pocałunki stają się udziałem dwóch kobiet-androidów. Ich mechaniczne, białe ciała przypominają ciała cyborgów w japońskich komiksach i animacjach. Manga i anime często wykorzystują motyw zbliżeń erotycznych kobiet-cyborgów, ocierając się wręcz o pornografię, jednak Cunningham woli operować niedopowiedzeniem. Tworząc subtelną, a zarazem sugestywną scenę, reżyser odwołuje się do wyobraźni widza, zamiast prezentować mu gotowe wizje erotyczne.

Jedną z immanentnych cech gatunkowych wideoklipu jest zaakcentowanie w nim obecności muzyków. Jednak autorska maniera Chrisa Cunninghama zakłada manipulowanie wykonawcami tak, aby stali się oni tylko małą częścią świata przedstawionego w klipie, a nie jego główną dominantą, w której cieniu pozostają wszystkie inne elementy wizualizacji. W *Second Bad Vilbel* muzycy Autechre nie pojawiają się w ogóle. W utworze *Come On My Selector* Squarepusher, czyli Tom Jenkinson, pojawia się jedynie na krótką chwilę w scenie, w której strażnik ogląda telewizję. Na małym ekraniku emitowany jest program muzyczny, w którym japoński prezenter zadaje Jenkinsonowi absurdałne pytanie, a z zakłopotanego muzyka śmieje się zgromadzona w studiu widownia. Podobnie w klipie *Afrika Shox* duet Leftfield nie pokazuje się wcale, a wokalista Afrika Bambaataa jest obecny tylko przez kilka sekund, kiedy próbuje pomóc głównemu bohaterowi. Wokalistka Portishead jako jedyna z czteroosobowego zespołu została pokazana w klipie *Only You*. Jednak dzięki zanurzeniu w wodzie jej wygląd uległ pewnej deformacji, a twarz często zasłaniają włosy. Jedynymi wyeksponowanymi w wideoklipach autorstwa Cunninghama muzykami są wokalistka Björk oraz Aphex Twin, czyli Richard D. James. Jednak w obydwu tych przypadkach obecność twórców jest daleka od konwencjonalnych przedstawień wykonawców w teledyskach. W *All Is Full Of Love* rysami Björk obdarzone są androidy. W dwóch utworach Aphex Twina muzyk osobiście się nie pojawia, za to jego fizjonomia jest wszechobecna za sprawą gumowych masek, które noszą dzieci, karły i biały stwór w *Come To Daddy* oraz tancerz i ponętne tancerki w *Windowlicker*.

Ważnym elementem wideoklipów są również sceny tańca. Biorąc pod uwagę, iż prawie wszyscy artyści, dla których wizualizacje tworzy Chris Cunningham, należą do nurtu Intelligent Dance Music (czyli inteligentnej muzyki tanecznej), również w ich teledyskach należy się spodziewać układów choreograficznych.

Jednak za każdym razem jest to choreografia *à rebours*. W *Second Bad Vilbel* zamiast scen tanecznych została ukazana mechaniczna metamorfoza trójnogiego insekta, zaś w *Come To Daddy* wychudzony biały potwór wykonuje kilka spastycznych ruchów stanowiących odległą trawestację układów Michela Jacksona. W *Only You* chłopiec robi pod wodą kilka zgranych z muzyką akrobacji, zaś *Come On My Selector* i *Monkey Drummer* właściwie są pozbawione scen tanecznych. W *All Is Full Of Love* niezwykle rytmiczne i pełne gracji są ruchy robotycznych ramion montujących androidy. Prawdziwą orgią taneczną są za to *Windowlicker*, *flex* i *Rubber Johnny*. Wideoklip Aphex Twina składa się prawie wyłącznie z tańca stanowiącego parodię Gene'a Kelly w *Deszczowej piosence*, układów Michaela Jacksona oraz choreografii większości rapowych i soulowych teledysków, w których ubrane w bikini kobiety potrzásają biustami i pośladkami. *flex* oraz *Rubber Johnny* zawierają dekonstrukcję tańca nowoczesnego, czyli pełne ekspresji ruchy zsynchronizowane za pomocą montażu z arytmiczną muzyką.

Wideoklipy autorstwa Chrisa Cunninghama często bywają odczytywane jako mroczne czy wręcz potworne wizje, lecz głębsza ich analiza wskazuje, że są to raczej utwory rządzące się logiką snu i podświadomych skojarzeń. Chris Cunningham, wykorzystując elementy nowoczesnych technologii umieszczone w silnie zurbanizowanym, industrialnym otoczeniu, tworzy atmosferę, która niewyrobionemu widzowi może się wydać pesymistyczna czy ponura. Jednak odbiorcy progresywnej muzyki elektronicznej, do których adresuje swoje utwory Cunningham, bliższa jest taka właśnie estetyka niż kolorowy, nierzeczywisty świat tanecznych imprez zaprezentowany w niezliczonych wideoklipach głównego nurtu. Albowiem utwory w reżyserii Chrisa Cunninghama są wideoklipami jedynie z nazwy. Chcąc w pełni docenić ich wartość artystyczną, należy je wpisać w nurt audiowizualnej awangardy rozszerzającej granice estetyki filmowej o nowe, nieznane dotąd terytoria.

AGNIESZKA KAMROWSKA

¹ S. Roman, *The Future Boy. Interview with Chris Cunningham*, <http://www.res.com/magazine/features/article-cunningham3.html> (27.01.2006).

² Cunningham pracował przy horrorach Clive'a Barkera *Hellraiser II* (1988) oraz *Nightbreed* (*Stowarzyszenie umarłych dusz*, 1990), do którego wykonał postaci potworów oraz charakterystykę. Powierzono mu kierowanie grupą odpowiedzialną za efekty specjalne w filmie Davida Finchera *Obcy 3* (1992), a następnie w kolejnej odsłonie tej serii – *Obcym – przebudzeniu* (1997) w reżyserii Jean-Pierre'a Jeuneta.

³ <http://www.popmatters.com/music/reviews/a/Authtre-untitled.shtml> (21.12.2005).

⁴ Reżyser usunął komputerowo nawet bąbelki dwutlenku węgla wydostające się z nosa i ust śpiewającej pod wodą wokalistki.

⁵ Ręce i nogi należą do perkusisty islandzkiego zespołu Sugarcubes – Sigtryggyr Baldurssona, który został sfilmowany podczas gry; następnie wykorzystano fragmenty filmowe jego poruszających się kończyn.

⁶ Cunningham nakręcił też teledysk dla Madonny do utworu *Frozen*, jednak nie miał nad nim pełnej kontroli artystycznej i niechętnie wspomina jego realizację. Przemilcza również swoje wcześniejsze wideoklipy, m.in. dla Auteurs, Jesus Jones, Placebo, uważając je za nieudane z powodu swoich wówczas niewystarczających umiejętności.