



Katarzyna CITKO

NOWE KINO – NOWA MITOLOGIA?

O WYBRANYCH ESTETYCZNYCH ASPEKTACH CYFROWYCH OBRAZÓW W FILMIE FABULARNYM

Obrazy cyfrowe powoli stają się kinową rzeczywistością coraz bardziej powszechną. Co prawda nie zastępują ani nie wypierają jeszcze całkowicie obrazów tworzonych w systemach analogowych, ale uzupełniają je, zlewają się w jedno z fonofotograficznym tworzywem filmowym. Na naszych oczach zmieniają się tradycyjne sposoby wizualizacji, zburzeniu podlega coś, co w tradycyjnym filmoznawstwie pojmowane było jako fundament ontologiczny – fotograficzna natura filmowego medium, warunkująca procesy reprodukcji.

Przemiana obrazów zarejestrowanych analogowo w cyfrowe symulacje, których naturę opisywał Jean Baudrillard [1978], nie zmienia jednak faktu, że pojęcie obrazu pozostaje kluczowe dla zainteresowań estetyki filmowej. Co prawda, Andrzej Gwóźdź wyraża wątpliwość, czy w przypadku elektronicznych technologii mamy jeszcze do czynienia z obrazem, czy tylko z jego pozorem, „dalekim odpryskiem tego, czemu w tradycji ikonograficznej kina zwykliśmy byli przydawać [jego] miano” [Gwóźdź 1997, 163]. Niezależnie jednak od statusu ontologicznego, który niewątpliwie domaga się nowego ujęcia, tradycyjne i nowe formy wizualne z punktu widzenia odbiorcy dają się porównywać. Niezmiennie także pozostaje tradycyjne w teorii sztuki i estetyce definiowanie pojęcia obrazu jako świata przedstawionego dzieła, a także – w ujęciu bardziej szczegółowym – jako elementów składowych owego świata, nasyconych wyrazistością i plastycznością, które przemawiają do wyobraźni odbiorcy. Tak rozumiany obraz dzieła filmowego posiada kompo-

nenty zarówno wizualne, jak i dźwiękowe, stanowi audiowizualną, nierozdzieloną całość.

Współczesne systemy elektroniczne przetwarzają obydwa te składniki, generują nową, cyfrową widzialność i słyszalność, w której obraz nie jest już reprezentantem niczego poza samym sobą [Virilio 1988]. Jak zauważa Edyta Stawowczyk, „jeżeli obrazy analogowe wychodziły od przedmiotu i zorientowane były od obiektywności ku subiektywności, to symulacje cyfrowe odwracają ten kierunek. Wychodzą one już od gotowej «wizji», ukształtowanego mentalnie obrazu, który materializuje się w twórczym procesie [...] jeśli tworzenie obrazów analogowych nasuwa skojarzenia związane z powstawaniem obrazu na siatkówce oka, obrazy cyfrowe przypominają proces psychicznego przetwarzania obrazów. Podobnie jak w przypadku wyobrażenia i halucynacji, przedmiotem przetwarzania nie jest obraz znajdujący się w polu widzenia człowieka [...], ale obiekt stanowiący treść psychicznego odzwierciedlenia” [Stawowczyk 1997, 56-57].

Problematyka ontologii obrazu filmowego została obszernie spenetrowana zarówno przez tradycyjne filmoznawstwo [patrz: Arnheim 1961, Bazin 1961, Kracauer 1975, Połom 1980], jak i przez teoretyków nowych mediów [patrz: Baudrillard 1978, Virilio 1988, Wimmer 1994]. Dlatego nie wydaje się zasadne bardziej szczegółowe drażnienie tego tematu. Jednakże zagadnienie ontologii nie wyczerpuje problemu obrazu i obrazowania w dziele sztuki. O obrazie i jego statusie powinno się mówić także w kontekście zastosowanych w nim środków wyrazu i użycia form przedstawieniowych, znaczeń użytych przez owe formy, a więc określonej topiki czy treści, a także w odniesieniu do procesu „konstituowania” go przez twórcę oraz odbioru przez publiczność. Przyjrzyjmy się zatem bliżej wybranym aspektom ikonograficznym wzorców obrazów komputerowej symulacji, występujących w filmie fabularnym, treściom, które najchętniej eksploatuje kino posługujące się nowymi technikami oraz sytuacji, w której znajduje się odbiorca.

Cyfrowe technologie, dzięki którym możliwa jest produkcja obrazów o charakterze „realności hybrydycznej” [Youngblood 1984], wprowadzane są przez twórców najczęściej w filmach *science fiction* oraz w kinie „nowej przygody”. Tego typu filmy zdają się być zresztą najbardziej atrakcyjne dla wykorzystania możliwości, jakie przynoszą techniki komputerowej symulacji, gdyż stworzone cyfrowo obrazy nie muszą podsyżać się pod złudę realizmu, ani upodabniać do świata realnego. Mimetyzm może zostać zastąpiony irrealną fantazją,

naśladowa reprodukcja – swobodną kreacją. Wydawałoby się, że nie skrepowana niczym wyobraźnia twórców wirtualnych obszarów wyłoni oryginalne, nie spotykane dotąd obrazy fantastycznych pejzaży i światów. Tymczasem okazuje się, że powstające filmy eksploatują najczęściej typ obrazowania dobrze widzom znany z komiksów i gier komputerowych. Estetyka tych obrazów jest z reguły estetyką kiczu, blichtru, stanowią one przykład „kultu powierzchni” [Bolz 1994], odniesienia do masowych gustów pop kultury. Wykorzystanie możliwości płynących z komputerowych sposobów tworzenia i obróbki obrazu ogranicza się do fabrykowania jak największej ilości efektów specjalnych: „Dochodzi tu do spotkania działającej nieomal z namaszczeniem samozwrotności cyfrowości z celowością samą w sobie współczesnej kultury popularnej” [Wimmer 1994, 202]. Przywołując rozważania Siegfrieda Kracauera, dotyczące ornamentów tworzonych z układów choreograficznych w rewiach z lat dwudziestych [Kracauer 1987], Wimmer zauważa, że tego typu ozdoby stają się celem samym w sobie; nie niosą żadnych (a przynajmniej głębszych) treści, gdyż ich zadaniem jest „czysta samoreferencyjność” [Wimmer 1994]. W tym znaczeniu ornament „jawi się jako mitologiczny kult, skrywający się pod powłoką abstrakcji” [Kracauer 1987, 19]. Estetyka tego typu obrazów zdaje się polegać na wykorzystywaniu efektownych rozbłysków światła, wybuchów, kontrastów kolorów i rytmicznej, pulsującej muzyki. Świat przedstawiony upodabnia się do swoistej, wyizolowanej od rzeczywistości zewnętrznej, przestrzeni dyskoteki techno. Niezależnie od tego, czy mamy do czynienia z wizją fantastycznych miast przyszłości (*Batman-Robin* i dwie poprzednie części przygód człowieka-nietoperza), czy z kreacją nieznanymi, odkrywanych na ekranie światów (*Park Jurajski*, *Zaginiony świat*), obrazy filmowe stają się pasmem efektownych, przyciągających uwagę widza tricków, podatnych na „nieskończone zabiegi kombinacji i rekombinacji” [Gwóźdź 1997, 171].

Treści niesione przez obrazy symulowane komputerowo wydają się być podporządkowane ich efektownej formie, „dyskursy (ideologiczne, estetyczne) uginają się tu pod naporem designu” [Gwóźdź 1997, 173]. Podobnie jak wzorce ikonograficzne, również wątki narracyjne czerpane są z konwencji komiksu (trzy kolejne części *Batmana* czy *Supermana*, *Gwiezdne wojny*, szczególnie w nowej komputerowej wersji) i gier komputerowych (*Mortal Kombat*, *TRON*, *Kosiarz umysłów*). Uderzająca jest charakterystyczna dla masowej hollywoodzkiej produkcji schematyczność i powtarzalność roz-

wiązań oraz żerowanie na masowym upodobaniu współczesnego widza do elementów okrucieństwa, przemocy, seksu. Obrazy i wpisane weń treści atakują widza samą swą atrakcyjnością, nie zaś niesionym przesłaniem. Kurczy się bądź zanika przestrzeń „samomyślącego” [Wimmer 1994, 203] i indywidualizowanego widzenia. P. Virillio mówi, że doświadczenie przekazywane cyfrowo znajduje ujście w „znikaniu świadomości” – nicość i realność połączone ze sobą dają rozległość pustki, jak czarna dziura wysysając całą energię i materię, ale potem nie potrafiąc już odtworzyć jej w żadnej formie [Virillio 1980].

Tego typu sytuacja rodzi nową postawę widza wobec obrazów prezentowanych w filmach „nowej przygody”. Najogólniej rzecz biorąc, postawa odbiorcy przestaje odzwierciedlać przyjęty w tradycyjnym filmoznawstwie model projekcji–identyfikacji. I to nie tylko dlatego, że – jak podkreślają teoretycy nowych mediów – zostaje zerwana ontologiczna więź pomiędzy cyfrowym obrazem a realnym przedmiotem, którego jest reprezentantem. Dzieje się tak również dlatego, że bohater filmowy (podobnie jak pozostałe elementy świata przedstawionego) przestaje być w ogóle widoczny spoza zasłony fantastycznych masek, przebrań, kostiumów; trudno go zidentyfikować w efektownych, migoczących i pulsujących, rozbłyskujących światłami hybrydach, w przepoczwarczających się w nieustannych metamorfozach kolejnych wzorcach przedstawień. Atakowany obrazami widz nie ma czasu na refleksję, raczej na bezmyślne „zagapienie się”, czerpanie satysfakcji z przepływania przed oczami strumienia efektownych trików i przyswajanie zaledwie powierzchownej otoczki, bez możliwości głębszej analizy. Zatracony zostaje tradycyjny model hermeneutycznego obcowania z tekstem, interpretowania go, bo obraz nie „daje do myślenia” [Ricoeur 1986, 328], jest raczej „do przyjęcia” *a priori* – i to tylko w naskórkowej, schematycznej formie.

Powyższe refleksje skłaniają do postawienia tezy o charakterze być może bardziej metaforycznym niż dosłownym, jednakże trafnie wskazującej na status obrazów komputerowych wykorzystywanych w masowym, komercyjnym filmie fabularnym. Ich konstrukcję ikonograficzną, niesioną przez nią treść, a także sposób odbioru ich przez widza można porównać do struktury mitu. Mit jako opowieść organizująca i wyrażająca wierzenia danej społeczności o otaczającym świecie jest konstrukcją charakterystyczną dla młodych, tworzących się i będących w początkowym etapie ewolucji społeczeństw i kultur. Kino nowych mediów również znajduje się dopiero w pier-

wotnej fazie swojego rozwoju. Bohaterowie filmów „nowej przygody” czy *science fiction* przypominają mitycznych herosów; miejsce akcji porównywalne jest do symbolicznego centrum świata dzięki wyposażeniu go w atrybuty szczególnej mocy czas wydarzeń, rozgrywający się z reguły w nieokreślonym momencie linearnego kontinuum, jest analogiczny w swej konstrukcji do czasu świętego. Jak zauważa F. Corcoran (co prawda odnosząc swoje rozważania do medium telewizyjnego), wzorce, o których mowa, mają naturę utojpijnych, mitycznych wizji „życia wiecznego, przeobrażonego ciała, ponadnaturalnych satysfakcji erotycznych” [Corcoran 1994, 112]. W związku z tym Breen i Corcoran zastanawiają się, czy dociekania teoretyczne nad dyskursem audycji telewizyjnych nie powinny zbliżyć się do analizy mitu [Breen, Corcoran 1982]. Porównanie wzorca przedstawieniowo-znaczeniowego stwarzanych za pomocą elektronicznych technik obrazów do mitycznych form przekazu powinno także uwzględniać współczesną odsakralizowaną ich wersję o charakterze struktur socjopolitycznych. Głównym celem współcześnie tworzonej mitologii jest oddziaływanie na świadomość społeczną, tworzenie wzorców osobowych i sposobów zachowań, poruszanie raczej emocji niż myślenia racjonalnego. „Filmy wyobraźni cyfrowej”, jak je nazywa Andrzej Gwóźdź [1997], działają na emocje, ale nie pobudzają do głębszej refleksji. Odbiorca filmowy zanurza się w obraz podczas projekcji, zostaje przezeń pochłonięty (podobnie jak słuchacz opowieści mitycznej), ale owo pochłonięcie nie domaga się refleksji. Jest to raczej zanurzenie się dla czystej przyjemności, rozrywki, ale w tym zanurzeniu nie osiąga się głębi metafizycznego wymiaru.

Film w swoim historycznym rozwoju przechodził różne etapy. Między innymi na początku istnienia kino przeżyło okres jarmarczego prymitywizmu, zanim wypracowało własny, artystyczny język i specyficzne środki wyrazu. Wiele wskazuje na to, że podobny okres przeżywają filmy wykorzystujące nowe technologie. Jest jednak nadzieja, że w miarę rozwoju obrazów filmowych o charakterze cyfrowym będą one uzyskiwały wyraz coraz bardziej artystyczny, wyzwalał się ze stereotypowych, banalnych struktur na rzecz spojrzenia kreatywnego, twórczego, dającego do myślenia. Tym bardziej, że w dziedzinie kina artystycznego mamy coraz więcej przykładów interesującego sposobu wykorzystania cyfrowych technik wizualizacji (choćby klasyczne już produkcje Z. Rybczyńskiego lub telewizyjne audycje Petera Greenawaya, jak np. *A TV Dante*). Mówiąc innymi słowy, to nie technika, a sposób jej wykorzystania

decyduje o twórczym, oryginalnym statusie obrazowania filmowego. Cytując Stanisława Barańczaka możemy dojść do konkluzji: „Znakiem ujemnym należałoby opatrzyć te wszystkie teksty kultury, których projektowane lub rzeczywiste społeczne oddziaływanie polega na tłumieniu samodzielności odbiorcy, na sprowadzaniu go do roli biernego, bezwolnego, manipulowanego z zewnątrz receptora. Znakiem dodatnim należałoby opatrzyć te wszystkie teksty kultury, których projektowane lub rzeczywiste społeczne oddziaływanie polega na ożywieniu aktywności i samodzielności umysłowej odbiorcy, na poszanowaniu jego prawa do własnego sądu, własnej decyzji i własnej oceny” [Barańczak 1975, 46].

Na razie jednak sytuacja w komercyjnym filmie fabularnym, wykorzystującym obrazy cyfrowe, zbliża się bardziej do bieguna ujemnego niż dodatniego. Jak dotąd, „filmy wyobraźni cyfrowej” nie doczekały się swojej *2001: Odysei kosmicznej*.

Bibliografia

- Arnheim R. [1961], *Film jako sztuka*, przekł. W. Wertenstein, Warszawa.
- Barańczak S. [1975], *Słowo – perswazja – kultura masowa*, [w:] „Twórczość” 7, s. 39-47.
- Baudrillard J. [1978], *Agonie de Realen*, Berlin.
- Bazin A. [1961], *Film i rzeczywistość*, wybór tekstów, przekład i posłowie B. Michałek, Warszawa.
- Bolz N. [1994], *Das kontrollierte Chaos. Vom Humanismus zur Medienwirklichkeit*, Düsseldorf – Wien – New York – Moskau.
- Breen M., Corcoran F. [1982], *Myth in the Television Discourse*, [w:] „Communication Monographs” 49, s. 127-136.
- Corcoran F. [1994], *Telewizja jako Aparat Ideologiczny: Władza i Przyjemność*, przeł. A. Helman, [w:] *Po kinie?...*, s. 95-116.
- Gwóźdź A. [1997], *Nowe obrazy – nowy film – elektroniczne kino*, [w:] Krzemień-Ojak S., Kisielewska A., Suszczyński Z. (red.) [1997], *Kultura i sztuka...*, s. 161-179.
- Gwóźdź A. (red.) [1994], *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Kraków.
- Kracauer S. [1975], *Teoria filmu, Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, przeł. W. Wertenstein, Warszawa.
- Kracauer S. [1987], *Ornament z ludzkiej masy*, przeł. C. Jenne, [w:] Orłowski H. (red.), [1997], *Wobec faszyzmu*, Warszawa, s. 11-23.

- Krzemień-Ojak S., Kisielewska A., Suszczyński Z. (red.) [1997], *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*, Białystok.
- Połom J. [1980], *Film – sztuka obrazu*, Warszawa.
- Ricoeur P. [1986], *Symbolika zła*, przeł. S. Cichowicza i M. Ochab, Warszawa.
- Stawowczyk E. [1997], *Obraz w epoce systemów cybernetycznych*, [w:] Krzemień-Ojak S., Kisielewska A., Suszczyński Z. (red.) [1997], *Kultura i sztuka...*, Białystok, s. 55-65.
- Virilio P. [1980], *Esthétique de la disparition*, Paris.
- Virilio P. [1988], *La machine de vision*, Paris.
- Wimmer Th. [1994], *Źabrykowanie fikcji? Próba opisu filmu i obrazów cyfrowych*, przeł. J. Ostaszewski, [w:] Gwóźdź A. (red.) [1994], *Po kinie?...*, Kraków, s. 193-207.
- Youngblood G. [1984], *Ein Medium reift heran. Video und das Unternehmen Kinematographie*, [in:] Brucknerhaus (Hrsg.), *Ausstellungskatalog ARS ELECTRONICA '84*, Linz, s. 119-126.

Filmografia

- A TV Dante*, reż. Tom Phillips, Peter Greenaway, Wielka Brytania 1988.
- Batman*, reż. Tim Burton, USA 1988.
- Batman – Robin (Batman Forever)*, reż. Joel Schumacher, USA 1995.
- Gwiezdne wojny (Star Wars)*, reż. George Lucas, USA 1977.
- Imperium kontratakuję (The Empire Strikes Again)*, reż. Irvin Kreshner, USA 1980.
- Kosiarz umysłów (The Lawnmower Man)*, reż. Brett Leonard, USA – Wielka Brytania 1992.
- Mortal Kombat*, reż. Paul Anderson, USA 1995.
- Park Jurajski (Jurassic Park)*, reż. Steven Spielberg, USA 1993.
- Powrót Batmana*, reż. Jim Burton, USA 1992.
- Powrót Jedi (Return of the Jedi)*, reż. Richard Marquand, USA 1983.
- Superman*, reż. Richard Donner, USA 1978.
- Superman II*, reż. Richard Lester, USA 1981.
- Superman III*, reż. Richard Lester, USA 1983.
- TRON*, reż. Steven Lisberg, USA 1982.
- Zaginiony świat (The Lost World – Jurassic Park)*, reż. Steven Spielberg, USA 1996.
- 2001: Odyseja kosmiczna (2001: A Space Odyssey)*, reż. Stanley Kubrick, USA 1968.