

MAREK HENDRYKOWSKI
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
w Poznaniu

FILM I JĘZYK FILMU W EPOCE EKSPANSJI TECHNOTRONICZNEJ

ABSTRACT. Hendrykowski Marek, *Film i język filmu w epoce ekspansji technotronicznej* (Film and cinematic language in the technetronic expansion epoch), „Neodidagmata” XXII, Poznań 1996, Adam Mickiewicz University Press, pp. 57-63. ISBN 83-232-0710-0. ISSN 0077-653X.

The following article takes up a reflection over the evolutionary processes taking place in the contemporary world of film, under the influence of developing modern technetronic media. Analyzing the above issue, the author assumes that new technological problems, as well as informational, communication, aesthetic, social, and others, which we are presently facing, and which existed before, however, in a different form and scale, and at different times. In the past the film was discovering its own creative potentialities, which made it different from other form of arts. Nowadays, the on-screen performance of the technetronic era again discovers and develops a wide range of creative abilities, specific means of expression in the system of signs, called the cinematic language.

Marek Hendrykowski, Zakład Teatru i Filmu Instytutu Filologii Polskiej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, al. Niepodległości 4, 61-874 Poznań, Polska-Poland.

Znana starożytna maksyma *nil novi sub sole* może zostać z powodzeniem odniesiona również do procesów ewolucyjnych zachodzących aktualnie w świecie filmu i współczesnych mediów technotronicznych. Jeśli przyjmie się odpowiednio rozległą perspektywę, to – poczynając od przysłowiowych przy takich okazjach Lumière'ów – w dziedzinie ruchomego obrazu nowe problemy okazują się mutacją starych pytań i dylematów. Historyk filmu, z właściwym sobie dystansem pozwalającym spojrzeć z oddalenia na kapryśny, pełen meandrów, bieg ewolucji kinematografii w ciągu całego stulecia, jest szczególnie predestynowany do tego, by skonstatować, że w gruncie rzeczy wszystko już było. Znaczy to, iż nowe problemy technologiczne, informacyjne, komunikacyjne, estetyczne, społeczne itp., przed jakimi stanęła doba dzisiejsza, występowały już – w odmiennej postaci i w innej co prawda skali – w mniej lub bardziej odległej przeszłości. Co ciekawsze, pojawiały się

one co najmniej parokrotnie, za każdym razem wyznaczając kolejny wspólny moment dostrzegalny na różnych poziomach spirali rozwoju tej dziedziny.

Świadomości tych ponowień nie mają na ogół współcześni autorzy traktatów teoretycznych i rozmaitych prognoz dotyczących problematyki ekspansji mediów elektronicznych w dekadzie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych – od Baudrillarda, przez Postmana i Luke'a, aż do Meyrowitza, Tetzlaffa, Shapiro i Kuan-Hsin Chena. Większość z nich, na użytek własnych profetycznych hipotez, mimowiednie przejęła katastroficzne wizje twórców powieści i filmów fantastyczno-naukowych, myśląc i reagując w podobny do tamtych sposób. Wyraża się to zwłaszcza poprzez przesadne eksponowanie zagrożeń „rewolucji multimedialnej” oraz demonizowanie ultranowoczesnych technik i urządzeń elektronicznych, przede wszystkim komputera najnowszej generacji i roli, jaką odgrywa on (czy raczej będzie hipotetycznie odgrywał) we współczesnym życiu jednostek i społeczeństw. Ten ostatni doczekał się nawet swoistej panteistycznej metafizyki, której koronny przykład stanowi Fredkinwska teza głosząca, iż wszechświat to komputer (w łagodniejszej wersji: wszechświat funkcjonuje na podobieństwo gigantycznego komputera)¹.

Nie zamierzam lekceważyć żadnego z ewentualnych zagrożeń wywołanych ekspansją elektroniki w ikonosferze końca XX wieku. Niezależnie od jej rozmiarów i skutków, warto jednak pamiętać, że Tofflerowski szok przyszłości² społeczeństwa w naszym stuleciu przeżywały już tyle razy, iż zmieniający się na naszych oczach świat ruchomych obrazów nie może zostać żadną miarą uznany za coś odrębnego i podlegającego zgoła innym prawom. Dlatego właśnie o wiele ważniejsza od świadomości dokonujących się w błyskawicznym tempie zmian wydaje mi się codzienna praktyka dostosowania, która umożliwi człowiekowi ich umiejętną adaptację i wykorzystanie. Słowem, mniej istotna pozostaje z tego punktu widzenia sama elektroniczno-multimedialna burza, którą zostaliśmy ostatnio zaskoczeni, a sprawą o kluczowym znaczeniu jest nasza zdolność przystosowania się do niej przez uniknięcie negatywnych skutków oraz wygranie wszelkich – zarówno indywidualnych, jak i społecznych – korzyści, jakie wynikają z dzisiejszych postępów technotroniki w dziedzinie mediów³.

¹ Zob. R. Wright, *Three Scientists and Their Gods: Looking for Meaning in an Age of Information*, New York 1988.

² A. Toffler, *Shock przyszłości*, przeł. E. Ryszka i W. Osiałyński, Warszawa 1974; zob. zwłaszcza część V („Granice możliwości adaptacyjnych”) i VI („Strategia przetrwania”), ss. 335-394 i 395-547.

³ Opublikowana w 1970 roku przez Gene Youngblooda prognoza dalszego rozwoju kinematografii wydaje się z perspektywy dzisiejszych doświadczeń tej dziedziny generalnie trafna w sensie późniejszego kierunku przemian poetyki współczesnego widowiska filmowego i całym chybiona w aspekcie technologicznym wobec innowacji, jakie wniosły do wideosfery lat

Interesująca nas sytuacja filmu w dobie rewolucji multimedialnej ma charakter złożony. Dlatego też powinna zostać rozpatrzona w sposób kompleksowy, to znaczy z uwzględnieniem trzech zasadniczych aspektów jego funkcjonowania: po pierwsze – filmu jako środka przekazu; po drugie – jako specyficznego języka (resp. dziedziny twórczości oraz sztuki); i wreszcie po trzecie – jako systemu komunikacji społecznej.

FILM JAKO ŚRODEK PRZEKAZU

Kluczowe pytanie, które często pojawia się przy rozważaniu kwestii bliższej i dalszej przyszłości filmu, brzmi następująco: czy film zdoła przetrwać w dotychczasowym swym kształcie materialnym, tj. jako przekaz audiowizualny rejestrowany i transmitowany na taśmie celuloidowej? Powiedzmy od razu: o całkowitej likwidacji tradycyjnego środka przekazu (utrwalania, dystrybucji, przechowywania itp.) komunikatów filmowych, jakim jest od dziesięcioleci wąsko- i szerokoformatowa taśma celuloidowa, nie ma dziś mowy. Ci, którzy w związku z przypadającą na dekadę lat osiemdziesiątych ekspansją produkowanych w milionach egzemplarzy wideokaset pochopnie przepowiadali rychły kres celuloidu w Świecie filmu, mylili się bardzo.

To raczej przyszłość wideokasety wydaje się dzisiaj mocno zagrożona (w sensie strategicznym) ze względu na jej relatywnie małą odporność na zużycie i technologiczną niedoskonałość w porównaniu z alternatywnym wobec rejestracji na taśmie magnetycznej systemem zapisu i odtwarzania ruchomych obrazów, jakim jest wideopłyta, a ściślej rzecz biorąc – urządzenie do kodowania i odczytywania informacji zapisanych na komputerowym dysku optycznym. Urządzenie to pracuje, jak wiadomo, na zasadzie kompaktowego odtwarzania płyt, w którym rolę igły spełnia promień lasera. Ciąg informacji utrwalonych na spiralnej ścieżce wideopłyty kodowany jest i zapisywany cyfrowo za pomocą promienia laserowego. System video-disc, opracowany i wprowadzony w 1982 roku na rynek przez firmę Philips Electronics, cechuje niezwykle wysoka jakość odtwarzanego obrazu oraz mierzona dziesiątkami tysięcy odtworzeń trwałość nagrania. Jej udoskonalona wersja z lat dziewięćdziesiątych, tzw. CD-ROM, sprzedawana dzisiaj w milionach egzemplarzy, pozwala na pojedynczej płycie zmieścić niebywale wielką ilość informacji (obliczaną na blisko 650 megabajtów, co odpowiada w przybliżeniu 30 tysiącom stron maszynopisu) i wyświetlić je – wraz z ilustracjami w formie ruchomych obrazów audiowizualnych – z perfekcyjną doskonałością na monitorze domowego komputera.

dziewięćdziesiątych multimedia łączące w powszechnie dostępnym dzisiaj domowym urządzeniu CD-ROM wszechstronnie wypracowane walory edukacyjne z rozrywkowymi. Por. G. Youngblood, *Expanded Cinema*, New York 1970.

Inną, daleko zaawansowaną pod względem oferowanych standardów, technologią rejestracji i transmisji obrazu telewizyjnego na taśmie magnetycznej jest tzw. HD-TV (skrót od High Definition Television), czyli telewizja wysokiej rozdzielczości. System ten, opracowany przez Japończyków w latach osiemdziesiątych, operuje przekazem dwukrotnie lepszej niż standardowa jakości, przechodząc z dotychczasowej, powszechnie stosowanej, definicji 625 linii na o wiele doskonalszą 1250-liniową i zapewniając tym samym obraz o niezwykle wysokiej rozdzielczości (wyrazistości szczegółu), który można w dodatku rzutować na ekran dowolnie dużych rozmiarów. Dodajmy w tym miejscu, iż świadectwem możliwości kreatywnych systemu High Definition, prezentującym efekt wykorzystania go przez wybitnego artystę, są między innymi cieszące się szerokim uznaniem na całym świecie awangardowe filmy Zbigniewa Rybczyńskiego: „Kaprys” (1989), „Orkiestra” (1990), „Manhattan” (1991) i „Kafka” (1992)⁴.

Trzecim, niezmiernie ważnym dla rozwoju kinematografii systemem zapisu i transmisji ruchomych obrazów, będącym obecnie w powszechnym użyciu, jest animacja komputerowa. Nazwa ta oznacza dziedzinę twórczości i produkcji filmowej oraz telewizyjnej wyspecjalizowaną w komputerowych metodach tworzenia ruchomych obrazów, opartą na wykorzystaniu nowoczesnych urządzeń elektronicznych do realizacji filmów animowanych, trikowych, eksperymentalnych itp. Generalnie, animacja komputerowa polega na wytwarzaniu i prezentacji na ekranie monitora graficznego, ruchomego, płynnie zmieniającego się obrazu tworzonego na zasadzie krótkiego czasu generowania i wyświetlania kolejnych kadrów. Pierwszy film animowany za pomocą komputera zrealizował w 1963 roku pracujący w Bell Laboratories amerykański fizyk, E. Zajac. Produkcja utworów filmowych realizowanych tą metodą jest nie tylko tańsza od filmów stworzonych za pomocą animacji klasycznej, ale także otwiera nowe, nieosiągalne inną drogą, możliwości ukazywania dynamiki ruchu i kreacji widowiska ekranowego. Animacja komputerowa stosowana jest dzisiaj powszechnie w przekazie filmowym i telewizyjnym do tworzenia sekwencji trikowych i animowanych, które są częścią widowiska operującego standardowymi wyglądami rzeczywistości lub też całych filmów reklamowych, animowych, edukacyjnych itp. Od pionierskich prób z lat sześćdziesiątych wiele się w tej dziedzinie zmieniło. Procesy kreowania złudzenia ruchu obiektów filmowych za pomocą animacji komputerowej stały się dużo łatwiejsze i zostały w latach osiemdziesiątych wszechstronnie rozwinięte dzięki zaadaptowaniu ultranowoczesnej techniki skanowania obrazów za pomocą lasera.

⁴ Więcej informacji na ten temat znaleźć można w tomie zbiorowym *Zbigniew Rybczyński – podróżnik do krainy niemożliwości*, pod red. Z. Benedyktowicza, T. Rutkowskiej i R. Ciarki, Warszawa 1993.

FILM JAKO JEZYK

Wypada z kolei postawić pytanie, czy którakolwiek z powyższych innowacji zdołała w toku swego rozwoju wytworzyć – choćby w załączkowej formie – własny język, odrębny wobec języka filmu? Odpowiedź na tak postawione pytanie jest przecząca. Jeśli przez termin „język filmu” (ang. *film language, cinematic language*) rozumieć audiowizualny system znaków, za pomocą którego może zostać wyrażony dowolny komunikat kinematograficzny, to wówczas każda ze wspomnianych technik i każdy z wymienionych środków przekazu mieści się w granicach tak określonego pojęcia języka filmu. W znaczeniu tym „język filmu” (określenie synonimiczne wobec pojęcia „języka kinematograficznego”) obejmuje zarówno film i telewizję, jako i wszelkie inne sposoby przekazu kinematograficznego, to znaczy złożonego z ruchomych obrazów, niezależnie od ich specyfiki technicznej. Podkreślam: kwestia tworzywa (resp. materialnego nośnika danego przekazu, systemu jego zapisu, utrwalenia i transmisji) jest tu sprawą drugorzędną. Film holograficzny na przykład to określony komunikat filmowy zrealizowany techniką holograficzną, a nie nowy system znaków komunikacji audiowizualnej jakościowo różny od języka filmu. Analogicznie przedstawia się problem charakterystyki semiotycznej wszystkich pozostałych technik zapisu kinematograficznego, mimo iż każda z nich w sobie właściwy sposób poszerza zakres możliwości wyrazowych – tradycyjnie rozumianego – języka filmu, niekiedy wręcz rewolucjonizując dotychczasowy stan jego rozwoju, jak miało to miejsce w przypadku przełomu dźwiękowego.

Postawmy zatem pytanie, w jaki sposób inwazja mediów technotronicznych wpłynęła na kierunek przemian języka filmu i co język filmu – w świetle współczesnej jego charakterystyki – zawdzięcza nowym metodom kreowania, utrwalania i przekazu ruchomych obrazów audiowizualnych?

Otóż, nie ulega wątpliwości, że wpływ taki naprawdę istnieje i to w dwu co najmniej niezmiernie ważnych kwestiach. Po pierwsze, wymienione techniki umożliwiają dzisiaj twórcy widowiska ekranowego nieporównanie swobodniejsze operowanie materiałem fonofotograficznym we wszystkich stadiach realizacji danego utworu, czyli zarówno w fazie jego uzyskiwania (i dowolnej natychmiastowej transpozycji), jak i później w procesie montażu. Znakomity przykład daje tutaj metoda znana pod nazwą *instant video*. O ile w filmie kręconym sposobem tradycyjnym fazę zdjęciową i fazę postprodukcyjną oddziela z reguły kłopotliwa bariera wywoływania i obróbki w laboratorium, uniemożliwiająca twórcom pełne panowanie nad powstającym materiałem, o tyle w przypadku metody *instant video* ograniczenie to znika zupełnie. Metoda ta polega bowiem na – niemożliwym dotąd do uzyskania – ścisłym powiązaniu procesu tworzenia i samego przebiegu inscenizacji na

planie zdjęciowym z dokonywanym na bieżąco przeglądem, montażem i obróbką uzyskanego materiału zdjęciowego⁵.

Ruchome obrazy stały się więc w wyniku postępu technologicznego, z jakim mamy do czynienia w kinematografii (najszerzej w tym miejscu rozumianej, z telewizją włącznie), tworzywem bez porównywania bardziej podatnym na wszelkie możliwe rodzaje ingerencji montażowej. Chodzi tu zarówno o łatwość, z którą łączyć można – dzięki stale dokonującym się postępom montażu elektronicznego – poszczególne ujęcia sceny i sekwencje na poziomie składniowym utworu, jak i szeroko pojęty montaż wewnątrzjęciowy, uwalniający współczesnego realizatora od dawnych ograniczeń materiału zdjęciowego.

Właśnie w sferze plastycznych właściwości tworzywa kinematograficznego, czyli na poziomie morfologii przekazu obejmującym elementarne znaczenie budulcowe, dokonał się największy skok jakościowy w rozwoju współczesnego języka filmu. Materiał widowiska kinematograficznego zdaje się pod wieloma względami nie stwarzać dzisiejszemu twórcy fizycznego oporu i staje się niemal bezgranicznie podatny na wszelkiego typu operacje kreacyjne przeprowadzane przez reżysera i jego najbliższych współpracowników: autora zdjęć, scenografa, twórcę efektów specjalnych, kompozytora, reżysera dźwięku, operatora dźwięku, montażystę i in.

Oslabieniu i swego rodzaju semantycznemu „zatarciu” uległy zwłaszcza granice ujęć, a wraz z nimi przejścia montażowe umożliwiające swobodne łączenie heterogenicznych elementów i budowanie z nich nowej, syntetycznej czasoprzestrzeni ekranowej. Niegdyś, w początkach naszego stulecia, film odkrył własne możliwości kreacyjne (takie jak zmienność punktów widzenia i swoboda konstruowania złożonych układów czasoprzestrzennych w obrębie pojedynczego ujęcia, sceny, a także dowolnie rozwiniętych serii ujęć czy scen), różniące go od innych sztuk. Dzisiaj widowisko ekranowe ery technologicznej odkrywa na nowo i rozwija w nieosiągalny dotąd sposób gamę możliwości kreacyjnych i specyficznych środków wyrazu, jakie kryje w sobie operujący ruchomymi obrazami audiowizualny system znaków zwany językiem filmu.

FILM JAKO SYSTEM KOMUNIKACJI SPOŁECZNEJ

Syntetycznie budowana za pomocą nowych technik czasoprzestrzeni – często obywatelką się bez udziału prefilmowej rzeczywistości lub dowolnie ją przekształcająca – sprawia, że akcja współczesnych widowisk ekranowych rozgrywa się w świadomości widza wszędzie i nigdzie. Ruchome obrazy oglą-

⁵ Poglądową ilustrację zastosowania w praktyce artystycznej metody *instant video* stanowi awangardowy film Zbigniewa Rybczyńskiego „Schody” (1987).

dane na ekranie kinowym i telewizyjnym tracą w ten sposób materialny związek z rzeczywistością. Skrajnej redukcji ulega ich funkcja referencyjna, a co za tym idzie – wartość semantyczna. Paradoksalnie, zjawisko to dotyczy nie tylko zazwyczaj postrzeganej jako irrealna sfery fikcji ekranowej, lecz również komunikatów o charakterze dokumentalnym, których faktograficzny aspekt zostaje wyparty przez odbiorcze poczucie nierealności.

Odbiorca takiego przekazu obcuje więc nie z kinematograficzną relacją o rzeczywistości, lecz z fantomatycznym światem pozorów – od początku do końca wykreowanym przez media, całkowicie autonomicznym i samowystarczalnym w stosunku do pozaekranowego uniwersum. Od początku swego istnienia fotografia bazowała zawsze na związkach obrazu z jego realnym desygnatem, nawet wówczas, gdy w grę wchodził fotomontaż. Elektroniczny obraz komputerowy bynajmniej związku takiego nie wymaga i ta jego właściwość (w połączeniu z niebywałą łatwością kreowania i przetwarzania) wywołuje szereg bardzo istotnych konsekwencji dla funkcjonowania ruchomych obrazów jako systemu komunikacji społecznej. Najważniejszą z nich jest pojawienie się we współczesnej wideosferze fenomenu zwanego *simulacrum*, czyli – najprościej rzecz ujmując – świata sztucznie wykreowanego przez media, zdolnego całkowicie zastępować rzeczywistość, którą utożsamiamy z realnym ludzkim doświadczeniem.

Kwestia nieodległej przyszłości w dynamicznie przebiegającym rozwoju mediów ery technologicznej może się okazać ultranowoczesny rodzaj przekazu w postaci tak zwanej *virtual reality* (inaczej: cyberspace), czyli rzeczywistości wirtualnej. Jeszcze nie tak dawno pojęcie to łączono z eksperymentalnym kierunkiem poszukiwań *video art*, bazującym na kreacji pozornej realności obrazów symulowanych elektronicznie bez pośrednictwa fotograficznej rejestracji wyglądów materialnego świata. Dzisiaj, w połowie lat dziewięćdziesiątych, w grę wchodzi już multimedialny spektakl końca XX wieku, w którym widz usytuowany wewnątrz elektronicznie zaprojektowanej czasoprzestrzeni staje się aktywnym uczestnikiem rozgrywających się w niej wydarzeń. W latach 1984-1988 czołowy twórca współczesnej literatury science fiction, William Gibson opublikował powieściową trylogię: *Neuromancer*, *Count Zero*, *Mona Lisa Overdrive*, która stała się inspiracją dla dalszych poszukiwań w dziedzinie *virtual reality*. Element uwolnionej od ograniczeń fizycznego świata, elektronicznie generowanej, quasi-realnej transcendencji zawarty w systemach *cyberspace* czyni z techniki *virtual reality* nowe medium, bazujące wprawdzie na systemowych regułach języka filmu, ale otwierające przed twórcami tego widowiska przyszłości – trudne dzisiaj do ogarnięcia – możliwości dalszej ekspresji komunikacyjnej i artystycznej.