

Echa przyszłości

Kryzys myśli utopijnej.

ROZPRAWA DOKTORSKA

abstrakt

Autor:

mgr Przemysław Liput

promotor:

dr hab. Grzegorz Hańderek

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

Wydział Artystyczny

Katowice 2017

Spis treści.

Rozdział II.	5
Echa przyszłości.	5
2.1 Inspiracje	5
2.2 Mutoskop	7
2.3 Cechy charakterystyczne Mutoskopu.....	9
2.4 Prototyp i maszyna.....	11
2.5 Grafiki	16
2.6 Filmy animowane	23
Zakończenie.	31
Bibliografia:	33
Spis ilustracji:	35

Rozdział II.

Echa przyszłości.

2.1 Inspiracje

W ramach pracy doktorskiej „Echa przyszłości” zrealizowałem serię grafik, wykonanych w technice druku cyfrowego i cykl filmów animowanych, prezentowanych w formie instalacji video odnoszących się do zagadnień związanych z czasem, chronologią. Moje założenia ideowe oscylują wokół problematyki czasu, widzianego nie jako liniowy zapis, lecz pętla, gdzie trudno odróżnić przyszłość od przeszłości. Interesuje mnie koncepcja światów równoległych, pętli czasowych, alternatywnych rzeczywistości, zwłaszcza w ujęciu pulp science-fiction. Punktem wyjścia dla moich poszukiwań jest finałowa scena z filmu „Planeta małp”¹ (zniszczona nowojorska Statua Wolności) oraz książka Isaaca Asimowa „Nastanie Nocy”² z 1941 roku. Jest to opowiadanie o cyklicznym, zapętlnym życiu mieszkańców odległej planety, którzy co 2 tysiące lat, po dojściu do kresu technologicznego na skutek kataklizmu powracają do epoki kamienia. Bohaterowie powieści odnajdują pozostałości starożytnej, zaawansowanej naukowo kultury. Na podstawie archeologicznych znalezisk, odprysków dawnej rzeczywistości starają się odtworzyć obraz upadłej cywilizacji. Cykl powtarza się, historia zatacza koło, mimo starań protagonistów świat czeka nieuchronny regres. Chronologia zostaje zaburzona, przyszłość staje się przeszłością, granice zostają zamazane.

Zainspirowany popularnymi w XX wieku „Kapsułami czasu” z informacjami i przedmiotami dla przyszłych pokoleń oraz zafascynowany ładunkiem sondy Voyager 1 (złoty dysk z zarejestrowanym dźwiękowym „portretem” Ziemi, przeznaczonym dla obcych cywilizacji) stworzyłem opowieść o świecie, który diametralnie rozminął się z naszym, zarówno pod względem technologicznym jak i kulturowym, świecie, gdzie futurologiczne obietnice XX wieku spełniły się i stały się codziennością. Jest to coś w rodzaju „archeologii przyszłości”, manipulacji czasem, wprowadzenia innego porządku i chronologii. Narracja zazębiających się historii opiera się na wellsowskim pomysle przedstawienia przyszłości z perspektywy muzeum³, zastosowanym w „Wehikule czasu”: główny bohater w trakcie podróży w czasie trafia do zrujnowanego budynku pełnego dziwnych artefaktów, śladów nieznanymi kultur. Miejsce to okazuje

¹ Scena w której główny bohater-George Taylor-orientuje się, że tajemnicza planeta, na której się rozbił jest de facto Ziemią. „Planet of the Apes”, (1968), reż. Franklin J. Schaffner

² „Nastanie Nocy”, Isaac Asimov, Robert Silverberg, Warszawa 1993

³ Za: Fredric Jameson, „Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe.”, Kraków 2011, s.119

się być dawno zniszczonym muzeum, a przedmioty w nim zebrane są w istocie obrazem nieznanego mu przyszłości.



Rysunek 1. Kadr z filmu „*Planet of the Apes*”, (1968), reż. Franklin J. Schaffner

Ważną inspiracją jest futurologia. Interesują mnie śmiałe wyobrażenia przyszłości, zwłaszcza te, które rozminęły się z rzeczywistością: nietrafione scenariusze przyszłości cywilizacji, będące zbiorem „pobożnych życzeń”, gdzie opisane hipotezy bliższe są swobodnemu fiction niż science. Inspirują mnie błędne predykcje, utopijne krytyki, dowcipne anachronizmy, futurologiczne obietnice. Motorem moich poszukiwań jest ludzka ciekawość na temat jutra. Inspirowuje mnie prognostyka i nierozzerwalna z nią niemożność trafnego przewidzenia przyszłości, śmiałość futurologicznych tez, czasem wręcz arogancja naukowych komitetów predykcyjnych. Jednocześnie motywem przewodnim prac jest nostalgia, tęsknota za czasami, których nigdy nie było i początkiem dyskusji do tematu: „Dlaczego (czy?) przeżywamy kryzys myśli utopijnej”.

Przygotowany materiał podzielony jest na trzy części:

1. Dwie maszyny przedkinematograficzne z analogowymi animacjami pod wspólnym tytułem „Przyszłość”,
2. Cykl filmowych kolaży wykonanych w technice pikselacji - „Teraźniejszość”
3. Seria grafik w formie podświetlanych przeźroczy „Przeszłość”.

Tytuły cykli sugerują liniowość, ciąg przyczynowo-skutkowy, jednak w narracji zdarzają się pętle, powtórzenia, które pozwalają na odczytywanie prac w alternatywnej kolejności.

2.2 Mutoskop

Centralną częścią pracy artystycznej jest maszyna filmowa inspirowana automatami kinematograficznymi z końca XIX i początku XX wieku- Mutoskopem⁴ (dosłownie: zmieniaacz widzenia), Kinorą⁵ i Kinetoskopem⁶. Forma maszyn, budowa i mechanizm różni się, w zależności od opisywanego modelu, jednak cechą wspólną wszystkich tych urządzeń jest sposób powstawania wrażenia ruchu wyświetlanych wewnątrz urządzenia filmów. Działanie tych prostych aparatów kinowych oparte było na bezwładności siatkówki oka, zwane jako efekt stroboskopowy, „... tzw. efekt stroboskopowy (gr. *strobos* – wir), zidentyfikowany pod postacią zjawiska pozytywowego powidoku, tzn. kontynuacji wrażenia widzenia dwóch faz ruchu jako ruchu ciągłego. Jak pisał w 1916 roku Hugo Münsterberg „...” ...każdy obraz poszczególnej pozycji pozostawia w oku powidok aż do czasu, gdy następnny obraz z lekko zmienioną pozycją skaczącego zwierzęcia lub maszerujących mężczyzn staje się widoczny, a jego powidok trwa do czasu, aż nadejdzie trzeci. Powidoki są «odpowiedzialne» za fakt, że wszystkie prze-rwy są niewidoczne, podczas gdy sam ruch wynika wprost z przechodzenia jednej pozycji w drugą”⁷. Prezentowane „ruchome fotografie” zamknięte w pętli, dające iluzję ruchu montowano w czymś w rodzaju automatycznego pudła lub cylindra, najczęściej napędzanego korbą lub, w późniejszym okresie, silnikiem elektrycznym. W zależności od modelu maszyny zmieniał się sposób montowania kartoników-klatek filmu. W Mutoskopie był to napędzany ręcznie (korba) walec z przyklejonymi promieniście klatkami działający na zasadzie „mechanicznej książeczki” typu flip-book⁸ (800-1000 kartoników, czyli, w zależności od szybkości przesuwu około 30 sekund filmu). Mechaniczny „palec” zwalniał kolejne elastyczne, odpowiednio wcześniej wygięte kartoniki przed specjalnie zamontowanym okularzem, przez który widz oglądał film. W Kinetoskopie była to, w odróżnieniu od Mutoskopu, pętla taśmy filmowej.

Urządzenia te można było znaleźć w restauracjach, holach hotelowych, sklepach i dworcach czy też w obwoźnych kinach namiotowych i popularnych „bioskopach”: „...*Pomysł niemieckiego producenta czekolady Ludwiga Stollwercka z połowy lat 80 XIX stulecia, aby obok automatów do sprzedaży czekolady ustawić aparaty oferujące animacje obrazków (wcześniej były to m.in. lunety, dynamometry i maszyny do drażnienia lekkim prądem) nie był więc wcale tak odległy, jak by się to mogło wydawać. Owa konwergencja mediów i zmysłów da już niebawem znać o sobie w kinie jarmarcznym – obok kin variétés i kin sklepowych – jednej z formacji wczesnego kina, oferującego programy-seanse złożone z wielu rozmaitych «numerów» składających się na bogaty program multimedialny scenariusza jarmarcznego: od gabinetów rentgenowskich, poprzez pokazy dziwów natury, rozmaite doświadczenia ki-*

⁴ skonstruowany 1894 w USA przez: H. Caslera, W.K.L. Dicksona, E.B. Koopmana i H.N. Marvina

⁵ opatentowany w lutym 1896 roku przez francuskich konstruktorów Augusta i Louisa Lumière

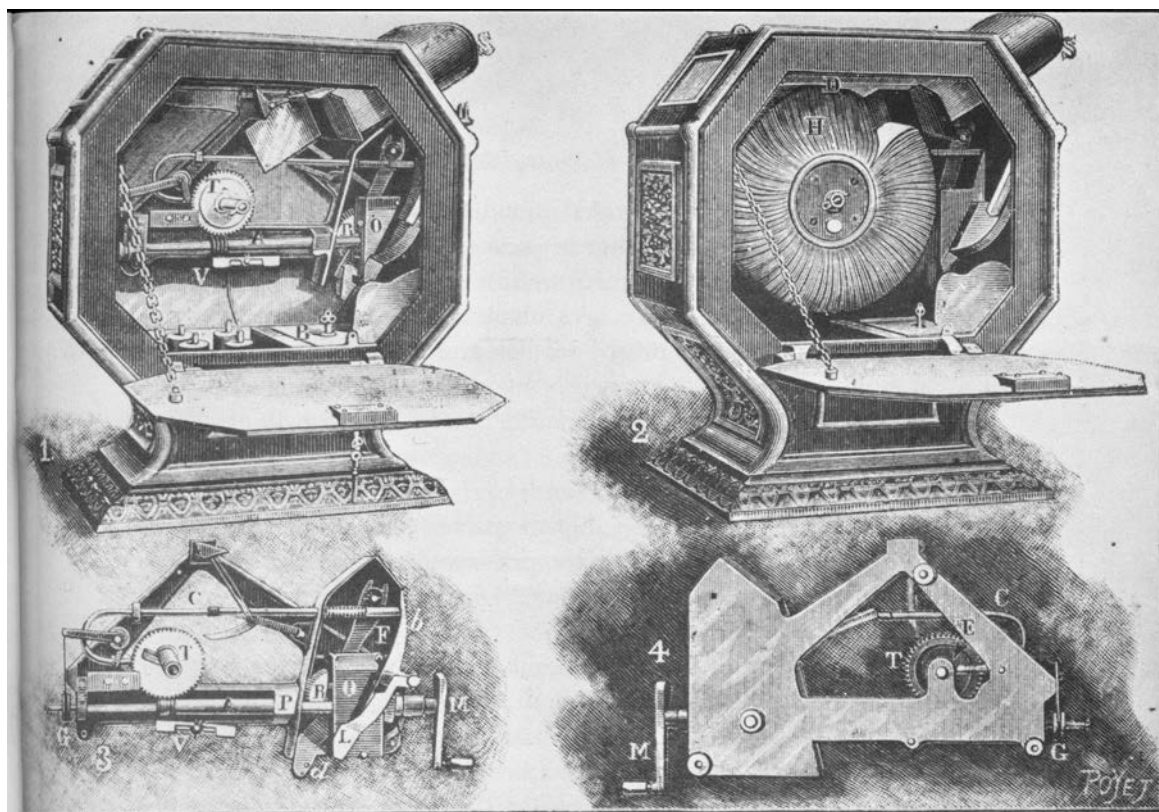
⁶ opatentowane przez Thomasa Alwę Edisona w 1891

⁷ „Historia Kina”, Tom 1, „Kino Nieme”, Red: Tadeusz Lubelski, Iwona Sowińska, Rafał Syska, Kraków 2012,

„Skąd się (nie) wzięło kino, czyli parahistorie obrazu w ruchu”, Andrzej Gwóźdź s.29

⁸ podobnie jak kieszonkowy Filoscop Henrego Shorta opatentowany w 1898

nestetyczne, po kinematograf.⁹ Mutoskopy i Kinetoskopy wkrótce straciły na znaczeniu przegrywając rynkową batalię z o wiele bardziej nowoczesną i oświetlaną projekcją filmową: "Owe archaiczne maszyny widzenia nie zniknęły od razu po tym, jak pojawiło się kino; przez jakiś czas (niekiedy zresztą bardzo długi) – współistniały obok kina jako dowód jego uwikłania także w muzeum przyrządów optycznych: mutoskop funkcjonował nawet do roku 1990 w berlińskim parku rozrywki w dzielnicy Treptow, nie wspominając już o nieustannej obecności książeczek z filmami 'kieszonkowymi'".¹⁰



Rysunek 2. Wnętrze mutoskopu. The Biograph Mutoscope (Museum of Modern Art/Film Stills, cultureandcommunication.org)

W dobie komercyjnego kina cyfrowego, które sukcesywnie wypiera analogową taśmę filmową nie ma miejsca na przestarzałą technologię stosowaną w Mutoskopach. Pomysł ten, na fali retro i powrotu do estetyki analogowej przetrwał chociażby w postaci designerskiego gadżetu, tak zwanego Gifoscopu¹¹, czyli maszynie wyświetlającej, jak określają to autorzy mechanizmu: „analogowe gify¹²”, czy też w pracach japońskiego artysty Hirotohi Iwasaki¹³.

⁹ „Historia K...”, s.35

¹⁰ Ibidem, s. 32

¹¹ Ręcznie robiony mutoskop na 24 klatki, www.giflescope.com

¹² od formatu GIF (ang. Graphics Interchange Format) – format pliku graficznego z kompresją stworzony w 1987 roku przez firmę CompuServe. Pliki tego typu są powszechnie używane na stronach WWW, gdyż pozwalają na tworzenie animacji dwustanową przezroczystością. za Wikipedia

¹³ jak np. Mutoscope 2015 „Disappearing”, www.hirotoshiiwasaki.com

2.3 Cechy charakterystyczne Mutoskopu.

Charakterystyczną cechą wyżej opisanych urządzeń jest specyficzny, bardzo intymny sposób ekspozycji ruchomego obrazu. Wprawione w ruch zdjęcia fotograficzne oglądane były zazwyczaj przez jednego widza przez specjalnie do tego przystosowany wizjer, podobny do okularu mikroskopu. Ten sposób ekspozycji (Peep-show) zdominował komercyjny sposób prezentacji filmu początków kina. Za niewielką opłatą- zazwyczaj był to jeden *nickel*¹⁴ oglądano scenki rodzajowe (niejednokrotnie o charakterze erotycznym¹⁵), egzotyczne miejsca na ziemi, do których przeciętny widz nie był w stanie dotrzeć¹⁶, wydarzenia historyczne i sportowe¹⁷, bieżące wydarzenia społeczno-obyczajowe, kulturalne. Służące rozrywce automaty pozwalały „przenieść się” do odległych miejsc, zaspokoić ciekawość, w „magiczny” sposób uczestniczyć w odbywających się wewnątrz historiach. Wziernik na kształt okularu mikroskopu stawia widza w roli podglądacza, niemego obserwatora.

Pomysł ten, by widza ustawić w roli voyeura oczywiście był znany wcześniej: zaczynając od przenośnych skrzynek perspektwistycznych, ruchomych panoram, latarni magicznych, urządzeń stereoskopowych zamkniętych w szkatułach aż po skomplikowane urządzenia łączące efekt malarskie z przedstawieniem scenicznym . Zasada oglądania obrazu lub projekcji wewnątrz pudła przez „dziurkę od klucza” wydała mi się bardzo interesująca. Skojarzyłem to z jednym z pierwszych filmów science-fiction produkcji radzieckiej z roku 1924 pod tytułem „Aelita. Królowa Marsa”¹⁸. Tytułowa królowa- mieszkanka totalitarnego, marsjańskiego miasta (przypominającego inne filmowe, futurystyczne miasto z epoki- „Metropolis” Fritza Langa) przy pomocy urządzenia stworzonego przez nadwornego konstruktora-Gora, podgląda życie na innych planetach. Skomplikowana maszyna, będąca krzyżówką teleskopu, zaawansowanego komputera i tolkienowskiego Palantiru,¹⁹ jest czymś w rodzaju wszędobylskiej kamery, która pozwala podążać za obserwowanym obiektem, dowolnie przełączać się między obserwowanymi w czasie rzeczywistym scenami. Zaciekawiona Aelita ogląda zatłoczoną, tętniącą życiem Moskwę, pustynną, egzotyczną scenerię, port z zacumowanymi pancernikami, całujących się ludzi.

¹⁴ potocznie moneta 5-centowa. Stąd też wzięła się nazwa pierwszego na świecie kina Nickelodeon. Za, www.historiasztuki.com.pl/strony/015-00-01-FILM-TECHNIKA.html, 17.05.2017

¹⁵ np. jeden z pierwszych filmów erotycznych „What the Butler Saw” z 1900 roku. Z czasem, od tytułu tego bardzo popularnego filmu zaczęto nazywać w ten sposób urządzenia tego typu.

¹⁶ np. rolka filmowa Muto & Bio Co., Subject no. 1531 przedstawiająca mieszkańców wysp Mórz Południowych z lokalną fauną: www.worthpoint.com/worthopedia/very-unusual-mutoscope-reel, czy też film przedstawiający egzotyczny taniec „Princess Raja” American Mutoscope & Biograph Co.; 3June1904; H46819 (<https://www.youtube.com/watch?v=42Tj7k9Egig>)

¹⁷ „Scenes in San Francisco” H77925 U.S. Copyright Office Copyright: American Mutoscope and Biograph Company; 19 maj 1906; H77925. [No. 1], www.sfmuseum.org/loc/movie0.html

¹⁸ „Аэлита”, Reż. Jakow Protazanow, 1924

¹⁹ Palantir czyli „widzący daleko”, rodzaj magicznej kuli z książki J.R.R Tolkiena „Władca Pierścieni”.

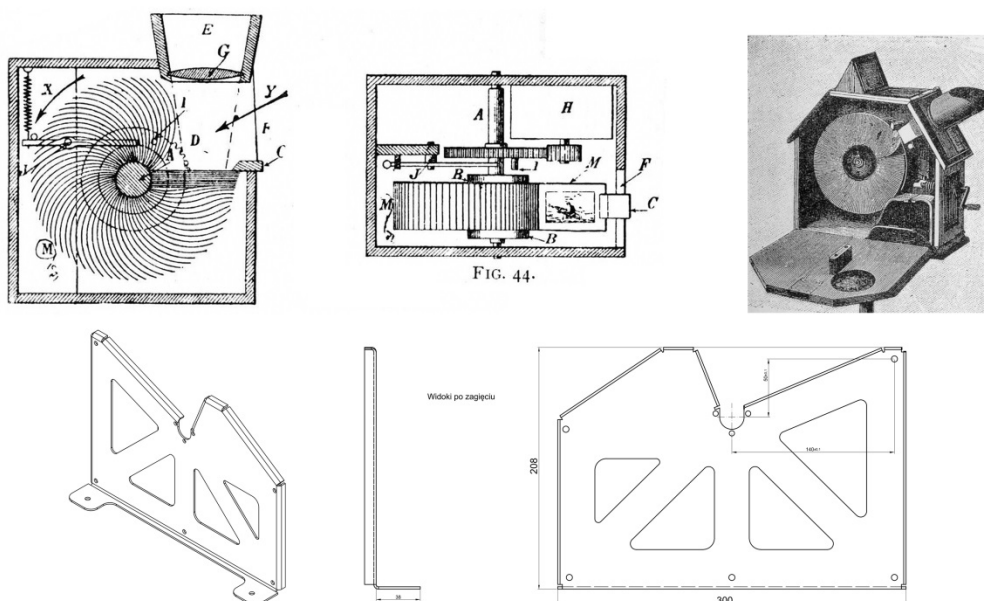


Rysunek 3. Kadr z angielskiej wersji filmu „Aelita. Królowa Marsa”, Reż. Jakow Protazanow, 1924

Sceny wydają się jej obce, zachowania ludzi dziwne (Marsjanie w tej historii są niemal pozbawieni emocji). Zafascynowana egzotycznymi obrazkami coraz częściej wymyka się do skomplikowanego obserwatorium. Motyw podglądacza, obserwatora dalekich krain wykorzystany w tym przygodowym filmie, przypominał mi zasadę działania fotoplastikonu i mutoskopu, w którym ciekawi świata widzowie oglądali tropikalne scenerie i scenki rodzajowe. Nie bez znaczenia był dla mnie fakt, że te mechaniczne pudła z czasów „prekina” praktycznie wyszły z codziennego użycia. Zamierzony archaiczny charakter prezentacji moich filmów, jak również ich forma, łączy się z problematyką mojego projektu: futurologia czasów minionych ze szczególnym uwzględnieniem nietrafionych prognoz i technologicznych „ślepych uliczek.

2.4 Prototyp i maszyna

Pracę nad maszyną zacząłem od szkiców koncepcyjnych i wykonania prototypu. Projektowanie mechanizmu poprzedził etap eksperymentowania. Powstał szereg kinetycznych zabawek-mechanizmów, prakisnoskopów, zootropów i innych, stroboskopowych urządzeń przedkinematograficznych. Po zapoznaniu się z fachową literaturą dotyczącą historii „prekina”, ze szczególnym uwzględnieniem opisów przenośnych „widowisk optycznych”, archaicznych kinowych automatów²⁰, oraz filmowych eksperymentów Eadwearda Muybridge’a²¹, po sprawdzeniu informacji dotyczących prostych maszyn kinowych na forach internetowych DIY²², zdecydowałem się na mechanizm luźno inspirowany rozwiązaniami technicznymi zaproponowanymi w projekcie Mutoskopu autorstwa Arthura S. Fergusona z 1902 roku²³. Koła zębate mechanizmu napędzającego rolkę filmową i obudowa zostały wykonane ze sklejki brzozonej 3mm ciętej laserem. Mechanizm napędza tekturowy rdzeń z przyklejonymi do niego klatkami filmowymi, wydrukowanymi na papierze o gramaturze 200g, sklejonymi i sztytami introligatorsko. Próby z prototypem pozwoliły mi ustalić prędkość klatek na sekundę dla pokazywanej w mutoskopie animowanej pętli, ilość drukowanych klatek oraz wykluczyć kilka błędów w mechanizmie, który, ze względu na wykorzystany materiał, okazał się zawodny. Określiłem rodzaj papieru, ilość i wielkość kartoników-klatek (500 sztuk, 1x5 cm,).



Rysunek 4. U góry: Kinora produkcji Gaumont, www.victorian-cinema.netz. Na dole: rama autorskiego Mutoskopu, materiały własne.

²⁰ jak np. latarnie magiczne, przenośne panoramy i dioramy, bioskopy, kinematografy, vitaskopy

²¹ „Historia Kina”, Tom 1, „Kino Nieme”, Red: Tadeusz Lubelski, Iwona Sowińska, Rafał Syska, Kraków 2012,

²² www.instructables.com/id/Mutoscope-The-Hand-Cranked-Cinema/

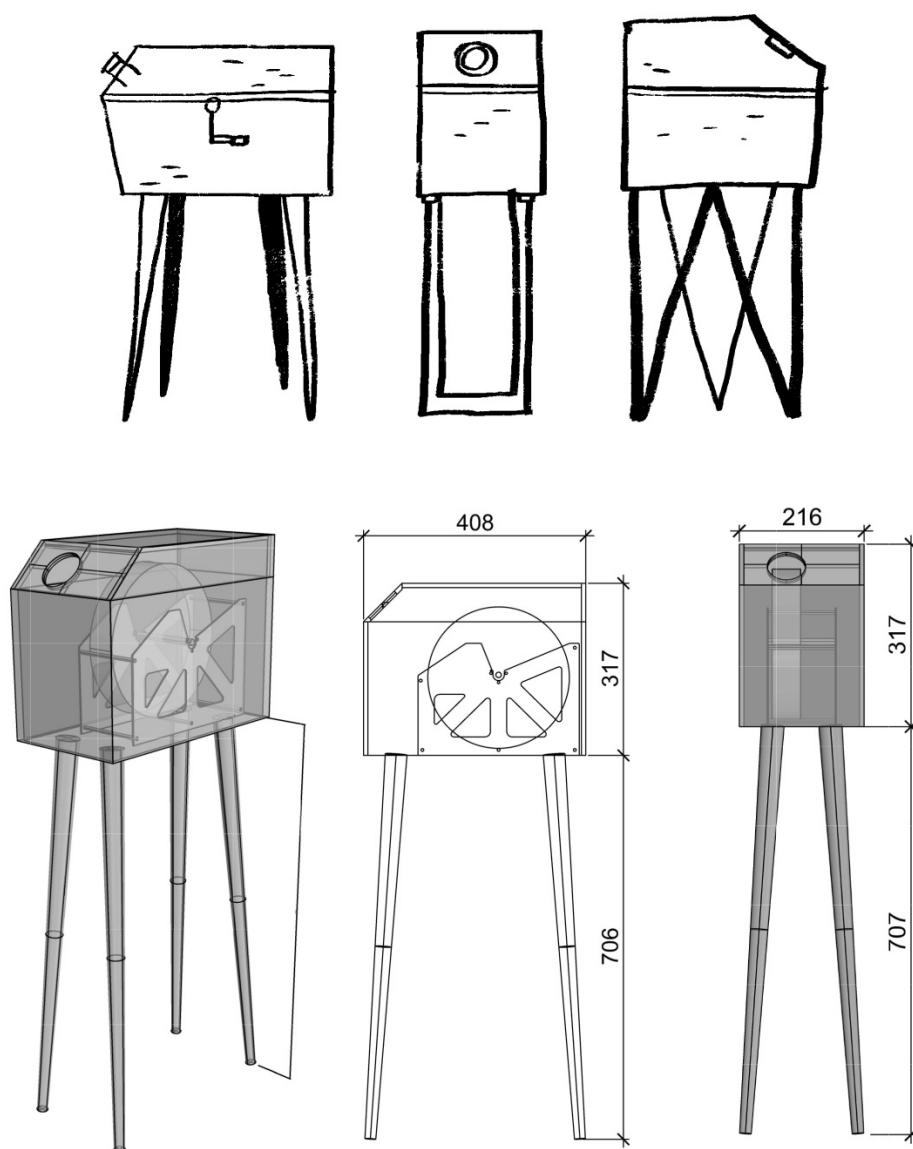
²³ Patent autorstwa Arthura S. Fergusona, 1902; www.google.com/patents/US948272



Rysunek 5. 1.2.3- Projekt Mutoskopu, wykonał. Wojciech Wujkowski, materiały własne, 4.5.6.7- detal mechanizmu Mutoskopu. zdj. Mirosław Niesyto, materiały własne

W maszynie finalnej zdecydowałem się na wykorzystanie sposobu działania mechanizmu Kinory, produkcji Gaumont, różniącego się znacznie od propozycji Fergusona w kwestii sposobu napędzania rdzenia z klatkami filmowymi. W pracy nad nowym mechanizmem korzystałem z pomocy pana Wojciecha Wujkowskiego, który zaprojektował i narysował projekt w programie komputerowym. Na tym etapie zrezygnowałem z napędu elektrycznego, nad którym zastanawiałem się wcześniej, na rzecz ręcznego (korba), co podkreśla estetykę „retro” maszyny. Koła zębate zostały wykonane z tworzywa sztucznego charakteryzującego się zdolnością tłumienia drgań, odpornego na ścieranie się. Materiał ten nie wymaga smarowania co jest pożądaną cechą, biorąc pod uwagę, że części te są zamontowane w bliskiej

odległości do papierowych kartoników-klatek. Rama maszyny, została wcięta techniką Laser Jet w stali. Mechanizm zabudowany został drewnianą, minimalistyczną obudową, fornirowaną okleiną Imbuia i osadzony na czterech toczonych dębowych nogach na wysokości wygodnej dla oglądającego. W obudowie znajduje się wycięty okrągły otwór z zamontowanym szkłem powiększającym, przez które widz może obejrzeć animowany film w środku maszyny. Na górze urządzenia znajduje się wieczko umożliwiające wymianę „rolki” z filmem. Wygląd Kinory, wykorzystana egzotyczna okleina i ręczny napęd przypomina raczej mebel z lat 50, obiekt z innej epoki niż nowoczesną, designerską maszynę.



Rysunek 6. Wstępny projekt obudowy Mutoskopu. wyk. Michał Jarmolowicz, materiały własne



Rysunek 7. Mutoskop w obudowie. zdj. Mirosław Niesyto, materiały własne

Powstały dwie, identyczne, przenośne maszyny kinowe. Wewnątrz zamontowałem dwa animowane filmy, wykonane w technice fotoanimacji z elementami rysunku poklatkowego. Przedstawiają astronautę z plecakiem raketowym swobodnie latającego w nieokreślonej przestrzeni kosmicznej lub wielowymiarowej. Inspiracją do powstania dwóch analogowych animacji była twórczość Piotra Kamlera, ze szczególnym uwzględnieniem animacji „Ulotna



Rysunek 8. Wybrane klatki z animowanych filmów wyświetlanych w Mutoskopach, 4,5x6 cm, papier; materiały własne

Misja²⁴ i „Chronopolis”²⁵. Ikonografia, estetyka i technologiczny archaizm nośnika sugeruje, że mamy do czynienia z komunikatem z czasów minionych.

Zapętlony materiał powstał przy zastosowaniu programu do obróbki graficznej Adobe Photoshop, a następnie zmontowany w Adobe After Effects. Elastyczne kartoniki, na których zostały wydrukowane kolejno klatki animacji, mają kształt wydłużonego prostokąta, widzialna część 4,5x6 cm . Prędkość odtwarzania filmu uwarunkowana jest szybkością obrotu korbą mechanizmu.

²⁴ „Une mission éphémère”, reż. Piotr Kamler, 1993

²⁵ „Chronopolis”, reż. Piotr Kamler, 1982

2.5 Grafiki

Oprócz maszyn kinowych zrealizowałem cykl grafik w technice druku cyfrowego (10 sztuk). Powstał szereg prac, zreprodukowanych w formie slajdów 35mm, zamontowanych w pudełkach (wymiary 14x9,5x9,5 cm) ze sklejki ciętej laserem. Podobnie jak w wypadku Mutoskopów, zależało mi na prezentacji prac, wykorzystującej motyw podglądania. Grafiki ogląda się przez przymocowane do obudowy szkło powiększające. Wygląd pudełek jest wzorowany na podświetlarkach i przeglądarkach do przeźroczy. Wewnątrz obudowy zamontowałem lampkę Led. W trakcie pracy nad kolażami korzystałem z materiałów graficznych, fragmentów rycin, starodruków, archiwalnych zdjęć i papierów marmurkowych z kolekcji udostępnionych na wolnej licencji przez instytucje takie jak: New York Public Library, The British Library, zbiorów NASA, Smithsonian Institution czy San Diego Air & Space Museum Archives²⁶.

Powstała seria grafik łącząca estetykę space age z pejzażem w ujęciu malarstwa klasycznego. Inspiracją do powstania cyklu była twórczość niemieckiego malarza Caspara Davida Friedricha, od którego zapożyczyłem sposób komponowania, polegający na zestawieniu sylwetki ludzkiej z dziką przyrodą. Elementy kosmicznego pejzażu, dziwne ruiny, samotni podróżnicy zapatrzeni w obcy krajobraz, kompozycja i nastrój są bezpośrednio zaczerpnięte z ikonografii romantycznej. Cykl nawiązuje do ery wielkich odkryć geograficznych XIX i XX wieku²⁷, łącząc estetykę malarstwa klasycznego z pulp science-fiction i czasami podboju kosmosu. W pracach tych zastosowałem zabawę czasem, zaburzoną chronologię, narrację inną niż linearna progresja - przedstawiony świat jest jakby „przeszłością widzianą z perspektywy utopii spełnionej”.

Inspiracją do powstania pejzaży są ironiczne prace duńskiego artysty Nilsa-Ole Lunda przedstawiające modernistyczną architekturę jako starożytne ruiny²⁸. Również cyfrowe ilustracje Simona Stalenhaga²⁹ osadzone w alternatywnym, dystopijnym świecie, inspirowanym latami 90 XX wieku czy grafiki Ettore Sottsass³⁰ z cyklu, który przedstawia przegrywające z naturą kroczące miasta grupy Archigram.

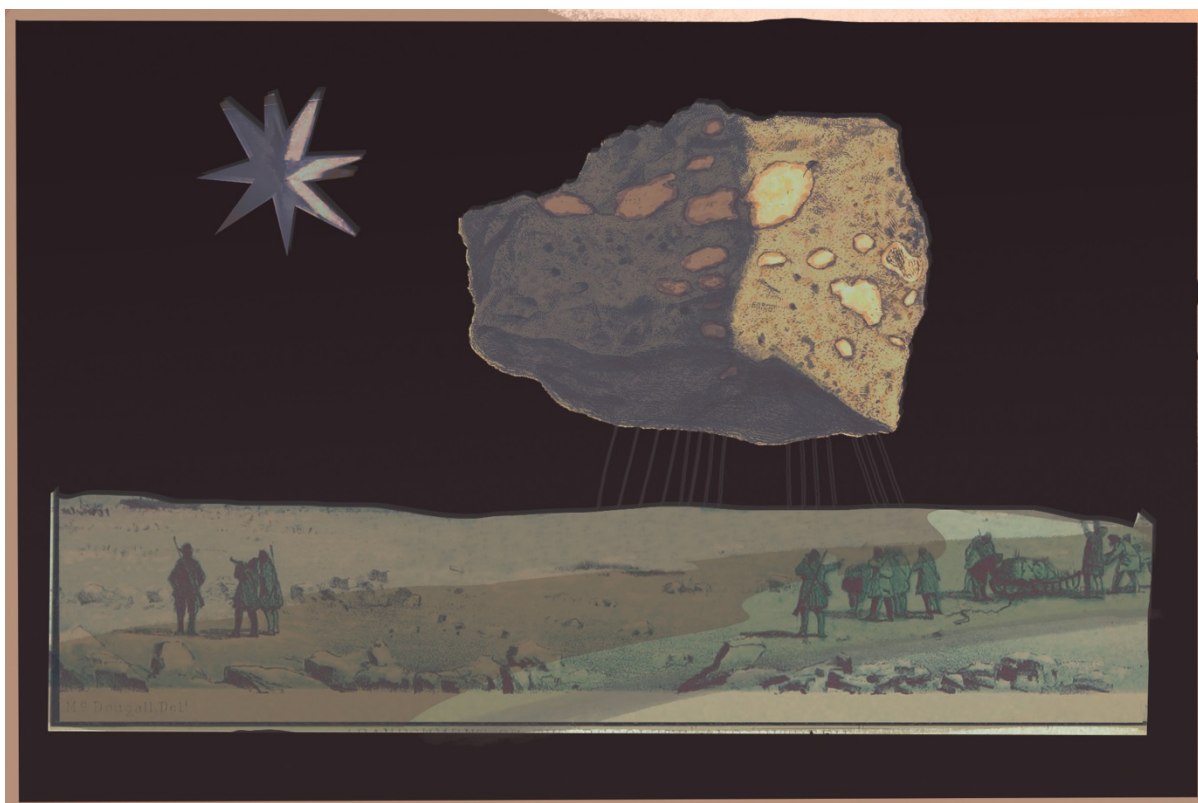
²⁶ www.flickr.com/commons/usage/

²⁷ czasy Amundsena i Scotta, Livingstona i Stanleya

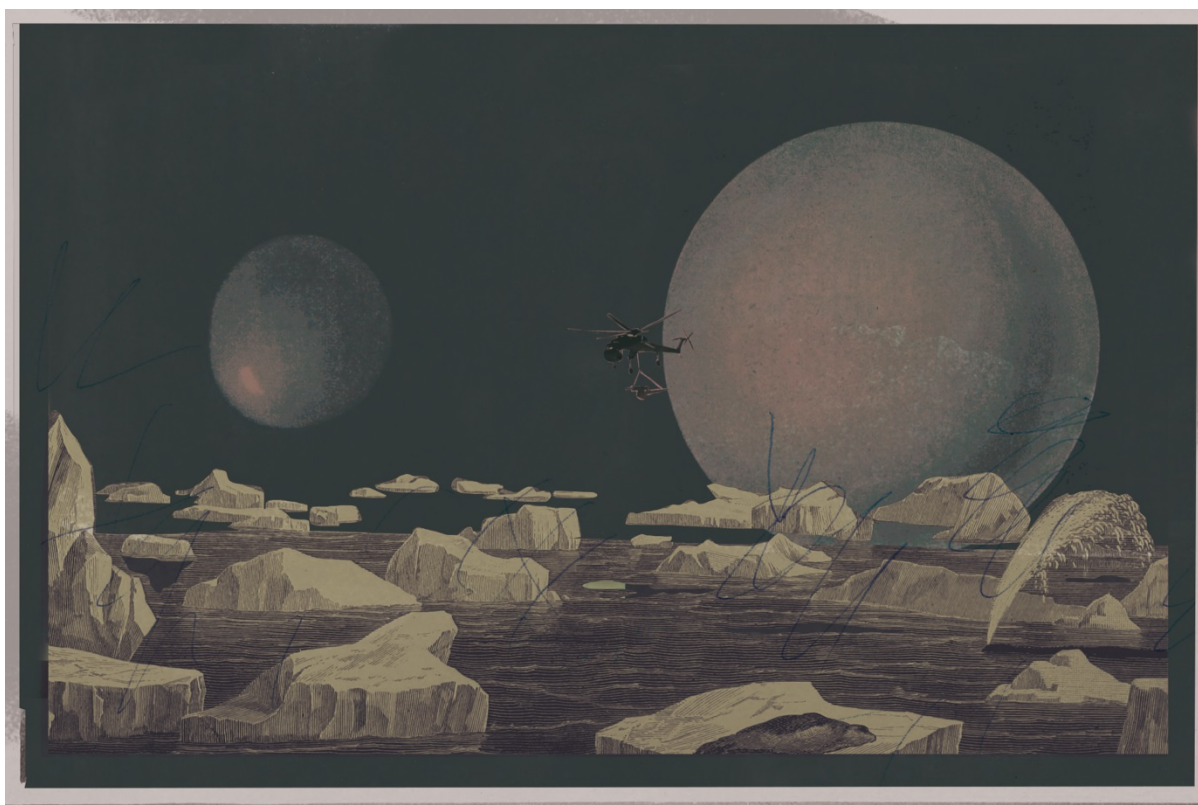
²⁸ cykl kolaży „Przyszłość architektury” z 1970 roku

²⁹ Np. cykl „The Winter of 94-95”

³⁰ „Walking City, Standing Still”, 1973, „Another Utopia”, Ettore Sottsass



Rysunek 9. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm



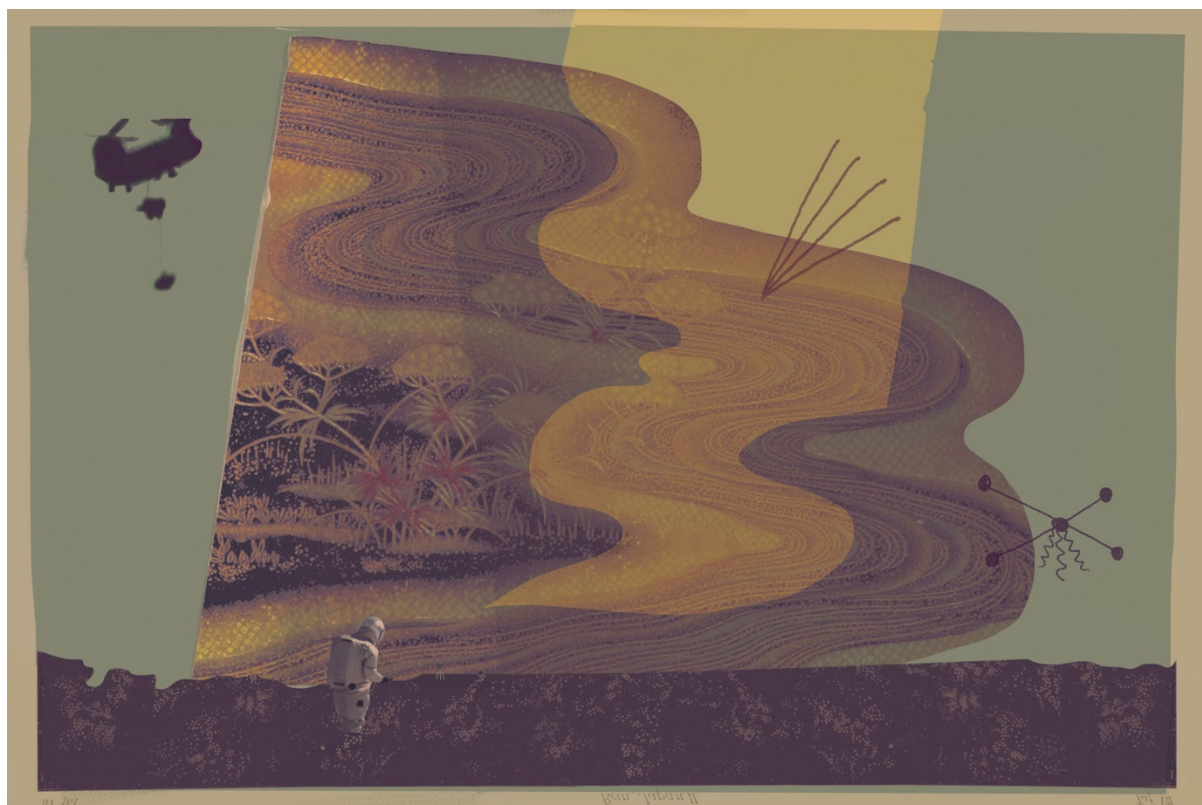
Rysunek 10. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm



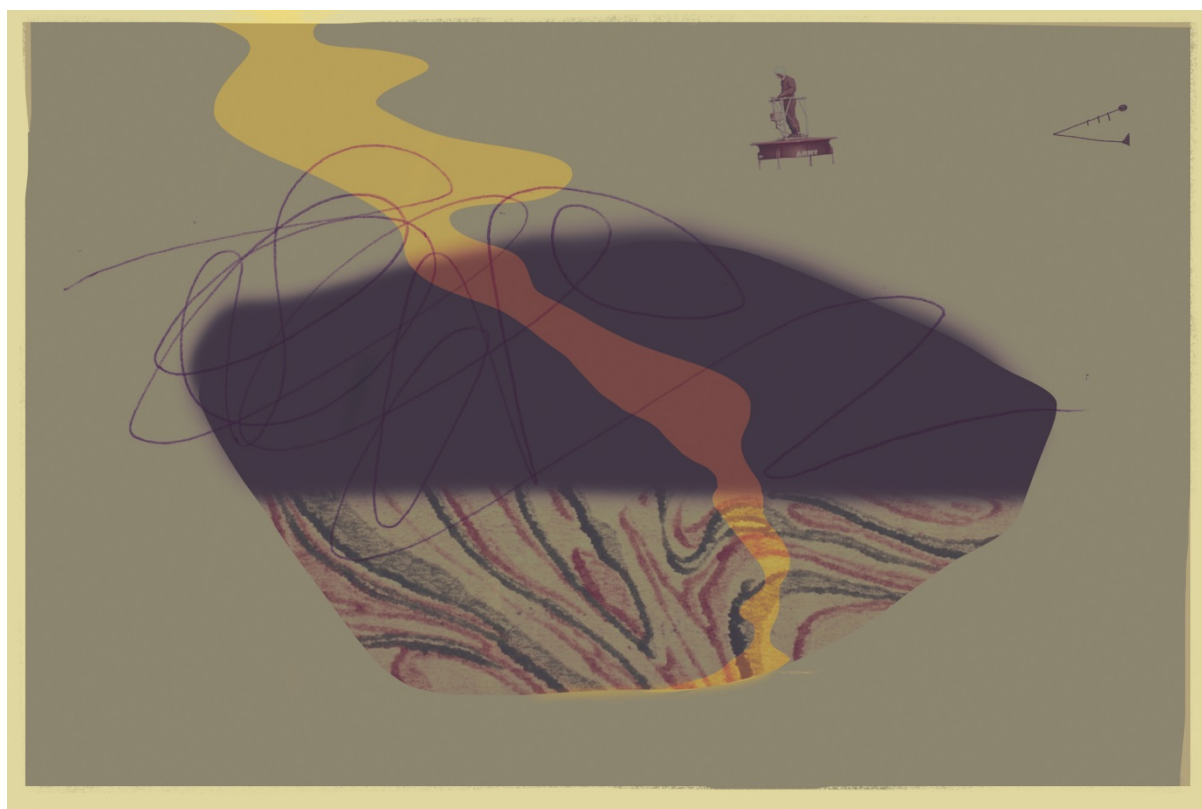
Rysunek 11. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm



Rysunek 12. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm



Rysunek 13. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm



Rysunek 14. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm



Rysunek 15. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm



Rysunek 16. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm



Rysunek 17. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm



Rysunek 18. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm



Rysunek 19. Sposób prezentowania grafik z cyklu „Przeszłość”. Materiały własne.

2.6 Filmy animowane

Trzecią częścią jest seria animowanych kolaży zaprezentowanych, podobnie jak poprzednie prace w formie zabudowanych, drewnianych pudeł z otworem do oglądania (13x22,5x18 cm). Wewnątrz zamontowałem ramki video z zapętloną, kilkuminutową animacją. Użycie cyfrowych ekranów w sąsiedztwie maszyn z epoki „prekina” (Mutoskopy) jest celowym zabiegiem. Jedną z cech retrofuturyzmu, do którego się odnoszę, jest technologiczny anachronizm, polegający na estetycznym „zgrzycie”, wnikającym z zestawienia nieprzystających do siebie elementów, gdzie staromodna technologia współistnieje z futurystyczną (jak np. opisana wcześniej „rakietowa poczta”). Obiektów jest pięć, w każdym odtwarzany jest film, składający się z trzech scen. Animacje odtwarzane są z prędkością 25 klatek na sekundę, w rozdzielczości PAL (proporcje obrazu 4x3, rozdzielczość 720x576). W dobie powszechnego użycia klatki Full HD (1920x1080) PAL może wydać się wyborem archaicznym, lecz dobór akurat takiego kształtu klatki jest zamierzony. Ma to na celu podkreślenie estetyki retro wyświetlanego materiału. Zamontowane w przedniej ścianie pudełka szkło powiększające delikatnie zniekształca wyświetlany cyfrowy materiał, niewielki otwór skłania widza do zbliżenia się do obiektu i „porozglądania się” (okular jest na tyle mały, że nie da się zobaczyć całego filmu patrząc na wprost obiektywu). Jedną z inspiracji do zastosowania soczewki i cyfrowego ekranu jest wygląd komputerów w orwellowskim filmie Terrego Giliama „Brazil” z 1985 roku, gdzie małe, pół-analogowe, katodowe monitory są powiększane przez odpowiednio zmontowane lupy.

Wyświetlany wewnątrz pudeł materiał skomponowałem na zasadzie kolażu. Przed przystąpieniem do pracy zgromadziłem ogromne archiwum historycznych filmów z kolekcji armii amerykańskiej, NASA, British Pathe oraz stocków z darmowymi i płatnymi nagraniami z domeny publicznej. Powstała wielogodzinna kolekcja pełna starych kronik, rodzinnych filmów, reportaży, filmów instruktażowych i dokumentalnych, z których wybieram interesujące mnie, kilkusekundowe sceny. Ustaliłem ramy czasowe dla materiału wyjściowego na filmy powstałe nie później niż w wieku XX. Wybrany materiał przetwarzałem i zapętlełem w programach graficznych, gdzie klatka po klatce wycinałem fragment pejzażu, postać lub budynek³¹. W ten sposób powstał pokaźny katalog scenek rodzajowych, przedstawień architektury, flory i fauny, z których skomponowałem zapętlone (od 3 do 200 klatek na „moduł”), animowane kolaże inspirowane szkicami koncepcyjnymi do architektonicznych projektów SUPERSTUDIA czy grupy Archigram³². Archiwalne utwory potraktowałem jako surowiec, skomponowałem je, zderzałem z innymi, zmieniałem ich pierwotny kontekst. W pracach zastosowałem kompozycje otwartą, wycięte z archiwalnych filmów elementy łączyłem na jednokolorowym tle. Sposób budowania akcji zaczerpnąłem z tradycji filmów prezentowanych w Mutoskopach, gdzie techniczne ograniczenia pozwalały na zaprezentowanie jedynie krót-

³¹ technikę tą nazywamy pikselacją lub fotoanimacją. W ten sposób powstał oskarowy film „Tango” Zbigniewa Rybczyńskiego, 1980rok, wytwórnia SE-MA-FOR.

³² „Tuned Suburb”, Ron Herron, 1968, „Tuning London’s South Bank (detail)”, Ron Herron, 1972, „Motorway”, SUPERSTUDIO, 1969, „The Continuous Monument: New York. Widok perspektywiczny”, SUPERSTUDIO, 1969

kich, zapętłonych scen pozbawionych ścieżki dźwiękowej. Animowane kolaże, zrealizowane w technice foundfootage, należy raczej czytać jako „ożywiona grafika” niż klasyczny film, bliżej im do komputerowych gifów, niż utworu z tradycyjnym wstępem, rozwinięciem i zakończeniem. Przez zastosowanie pętli chciałem uzyskać wrażenie „zawieszenia w czasie” zarejestrowanej sytuacji.

Filmy charakteryzuje bardzo specyficzna kolorystyka, wnikająca z użycia w dużej części zebranych przeze mnie archiwalnych materiałów filmowych, kliszy fotograficznej Kodachrome Super-8³³. Przesycone kolory z przeważającą ilością magenty, duży poziom kontrastu, drobne ziarno, klatkarz, te i wiele innych niedoskonałości tej taśmy podkreśla estetykę retro i przywodzi na myśl nostalgiczne rodzinne filmy z innej epoki. Celowe błędy video, glithe, pozostawiony gdzieś tam zwany przepłot³⁴ jest świadomym posunięciem. W momencie hegemonii formatu Full HD i coraz większej doskonałości urządzeń rejestrujących postuluje powrót do analogowych metod konstruowania jakości graficznej.

Ujęte w konwencji kronik filmy animowane są próbą przybliżenia wizerunku utopii spełnionej, opowiedzianej z perspektywy wydarzeń minionych. Jest to coś w rodzaju „kapsuły czasu” ze świata, którego nigdy nie było, lub „sygnał” z alternatywnej rzeczywistości. Pięć animowanych kolaży oscyluje wokół ikonicznych tematów, lęków, czasem błahych codziennych sytuacji.

W cyklu „Domy” zaprezentowałem zbiór futurologicznych prognoz dotyczących mieszkań przyszłości. Dostrzec można tam inspiracje „Kopułą nad Manhattanem” Ricarda Buckminstera Fullera (1971), radzieckimi megastrukturami, dla arktycznych części Związku Radzieckiego³⁵, idylliczną amerykańską suburbią.

W kolażu „Pożary” korzystam z konwencji reportażu i filmowej kroniki, pokazując płonące megastruktury inspirowane japońskim Metabolizmem³⁶.

„Egzotyka” to wzorowana na obietnicach międzyplanetarnych wakacji³⁷ seria kosmicznych pejzaży, luźno inspirowanych estetyką „Tiki”³⁸.

³³ Ulubiona taśma filmowa amerykańskich filmowców amatorów połowy XX wieku. Wprowadzona na rynek przez firmę Eastman Kodak w 1935 roku, wycofana z produkcji w 2005. <http://zauberklang.ch/filmcolors/>

³⁴ (ang. interlacing) – technika analizy, transmisji i wyświetlania obrazu, polegająca na naprzemiennym wyświetlaniu parzystych i nieparzystych linii obrazu, powszechnie stosowana w telewizji. Stosuje się ją w celu zmniejszenia pasma przenoszenia przesyłanego sygnału, bądź w celu zwiększenia pozornej rozdzielczości wyświetlanego obrazu. W telewizji stosowana głównie do zmniejszenia efektu migotania ekranu (dwukrotnie częstsze wyświetlenie połowy linii, zamiast rzadszego wyświetlania pełnej klatki). Za Wikipedia

³⁵ Pomysły A Szpikowa i E. Szpikowej dla Norylska. Za „Krajobraz Zimnej Wojny”, David Crowley, „Autoportret. Pismo o dobrej przestrzeni”, numer 34, 2011.

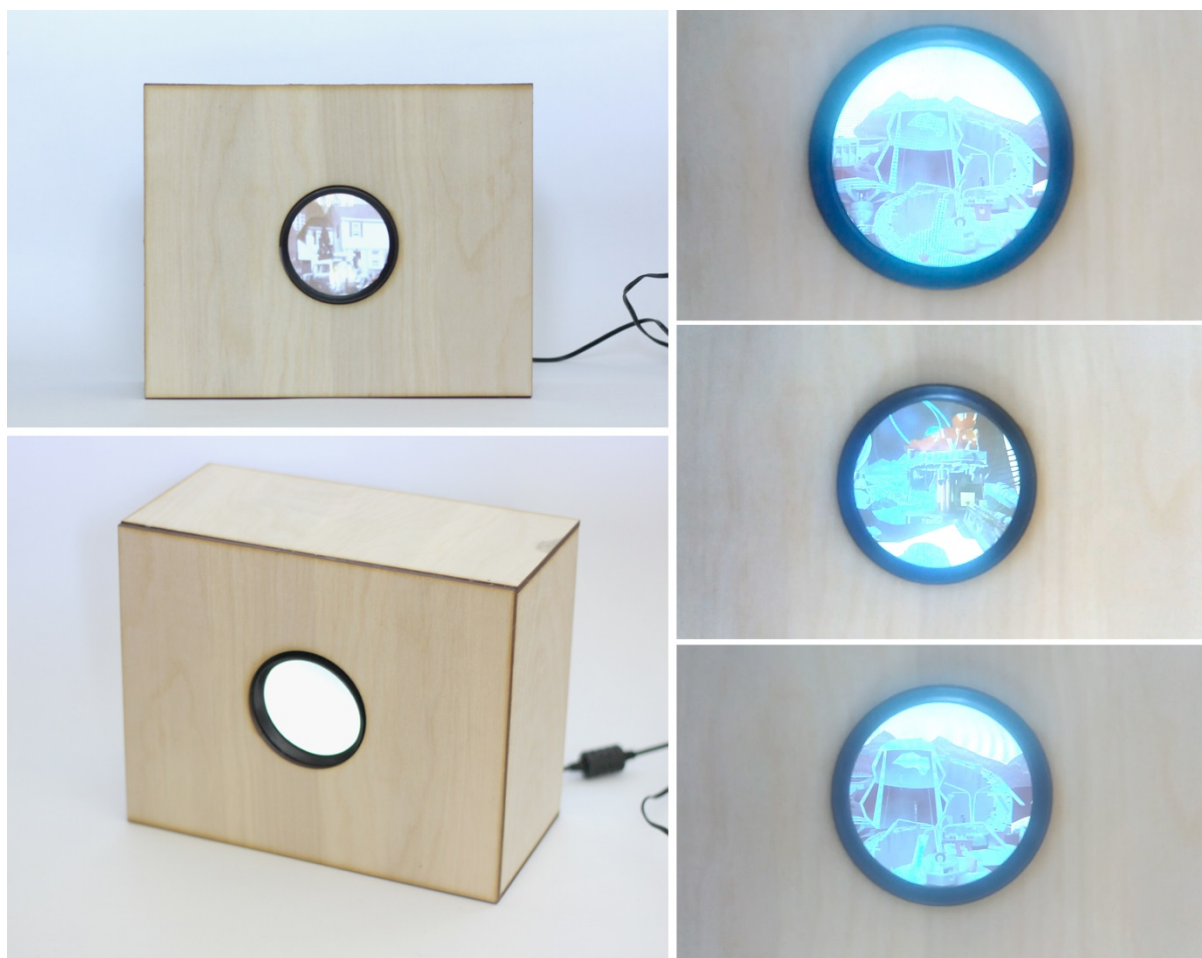
³⁶ styl architektoniczny stworzony przez japońską grupę Metabolism, złożoną z modernistycznych architektów i urbanistów, uczniów Kenzō Tange i działającą od 1959 do lat 70. XX wieku., za Wikipedia

³⁷ Ilustracja „The Man from Jupiter”, Frank R. Paul, 1936

³⁸ Popularny w XX wieku w Stanach Zjednoczonych styl nawiązujący do kultury i sztuki wysp Polinezji.

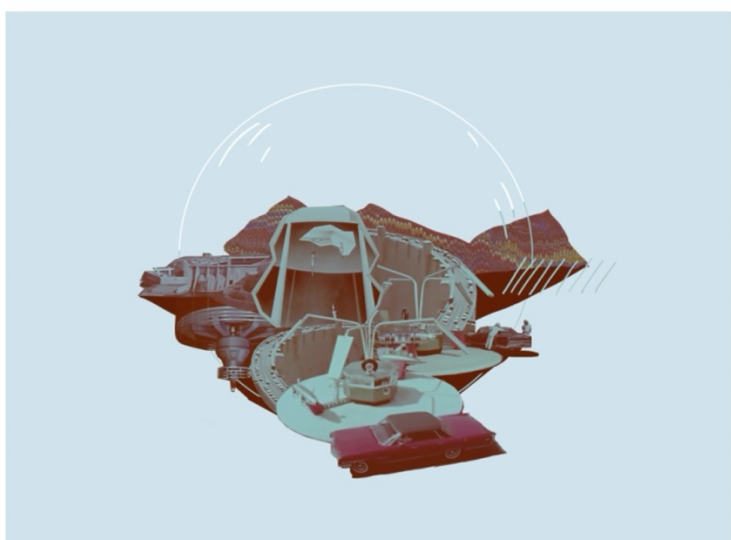
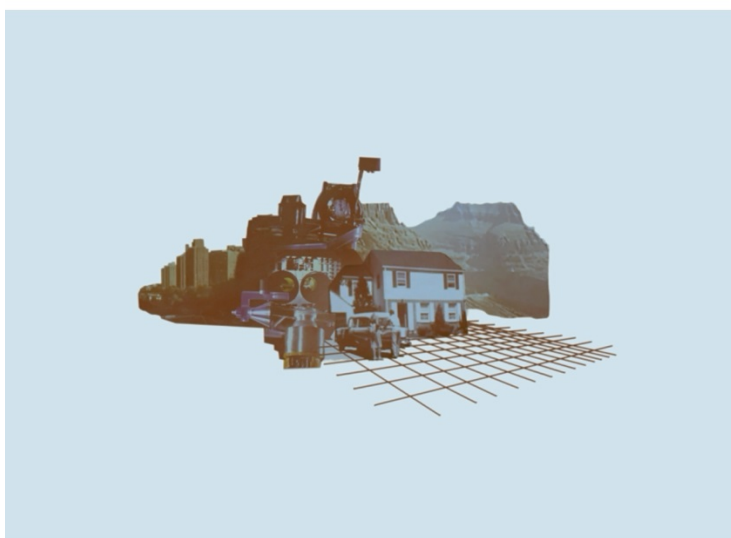
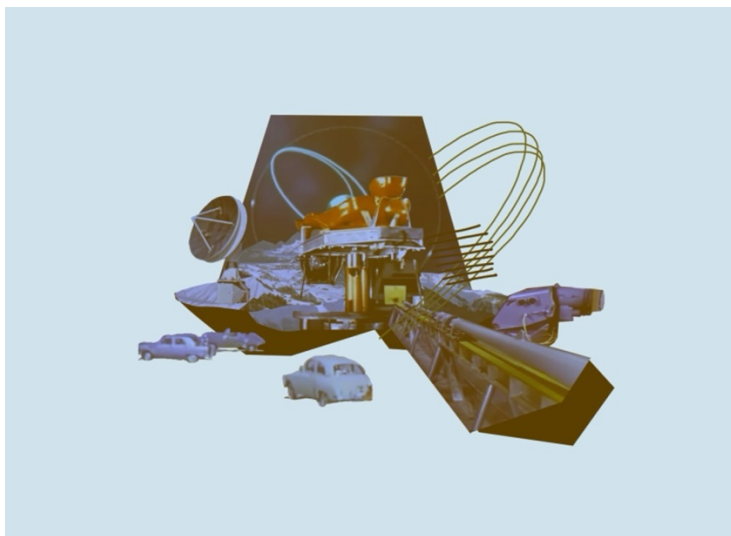
W cyklu „Monorail” korzystam z wizerunku ikonicznego sposobu transportu miast przyszłości-kolejki jednotorowej, który obok latających samochodów i miast molochów jest popularnym wyznacznikiem stylu retrofuture³⁹.

„Katastrofy”, to z kolei, dystopijne wizje na fali zimnowojennej paranoi, fascynacji energią atomową, życie w cieniu katastrofy.



Rysunek 20. Sposób prezentacji filmów animowanych z cyklu „Teraźniejszość”. Materiały własne.

³⁹ Podobne pomysły można znaleźć na okładce magazynu „Electrical Experimenter” z sierpnia 1919, „Modern Mechanix and Inventions” z kwietnia 1935, jednotorówką można było zwiedzać „New York World’s Fair 1964-65”, „Expo 67” w Montrealu, „Tomorrowland” Disneya, kolejka ta funkcjonuje nadal w wielu miastach na całym świecie.



Rysunek 21. Kadry z filmu „Domy”, z cyklu „Teraźniejszość”, 4x3, avi



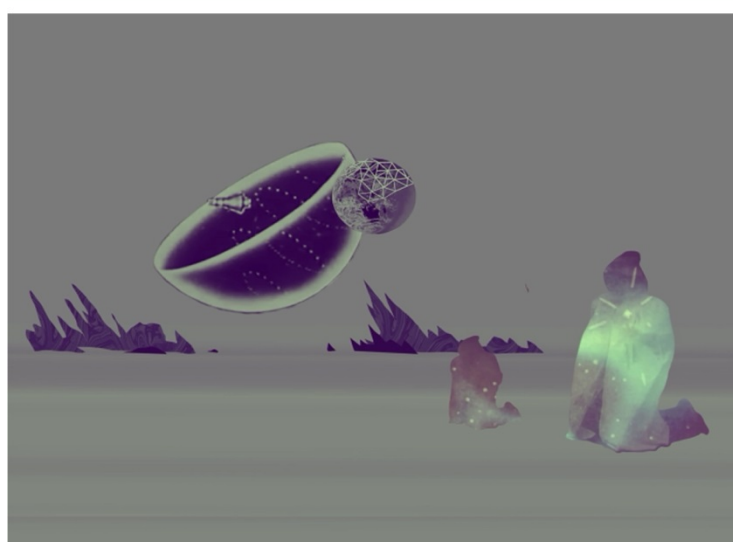
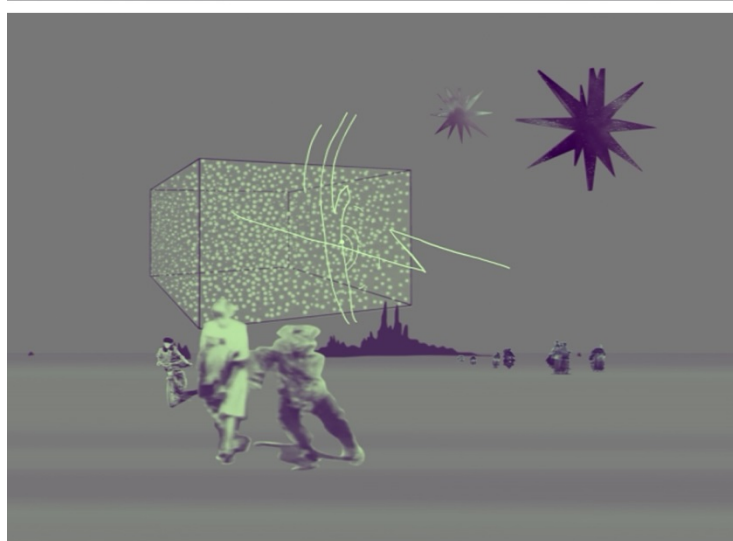
Rysunek 22. Kadry z filmu „Pożary”, z cyklu „Teraźniejszość”, 4x3, avi



Rysunek 23. Kadry z filmu „Egzotyka”, z cyklu „Teraźniejszość”, 4x3, avi



Rysunek 24. Kadry z filmu „Monorail”, z cyklu „Teraźniejszość”, 4x3, avi



Rysunek 25. Kadry z filmu „Katastrofy”, z cyklu „Teraźniejszość”, 4x3, avi

Zakończenie.

Moje poszukiwania artystyczne oscylują wokół pytania „Czy przeżywamy kryzys myśli utopijnej”? Aby dojść do tego, „jak jest naprawdę”, zapoznałem się z opiniami filozofów, architektów i pisarzy science-fiction. Zdania są podzielone: od zapewnień, że nasza teraźniejszość jest technologicznym spełnieniem obietnic futurologów, po definitywne stwierdzenie końca myśli predykcyjnej. Intrygowało mnie, jak bardzo przesiąknięci jesteśmy popkulturowymi wizjami przyszłości, jak trudno jest nam wyjść poza zaproponowane w XX wieku toposy nowoczesności. Dzisiejsza kultura wizualna, zgodnie z ideą głoszoną przez Jacques'a Derridę w książce „Widma Marksa” (1993)- widmologią, o wiele częściej jest „odwrócona” w stronę przeszłości, korzystając z estetyk epok minionych. Dlatego tak często sięga się po estetykę retrofuturizmu, śmiałe pomysły architektoniczne są nadal odbiciem dokonań na tym polu z zeszłego stulecia. Wydało mi się to bardzo ciekawe, że wiek XX wytworzył nadal obowiązujący, wizualnie ciekawy i świeży język futurologicznych predykcji.

Na podstawie zgromadzonego materiału powstał szereg prac, będących krytyką deficytu kreatywności w stosunku do „tego co na horyzoncie” i wyrazem nostalgii za obiecaną przyszłością, która nigdy nie zaistniała. Zafascynowany językiem analogowym, nieco w kontrze do technologicznej doskonałości dzisiejszych cyfrowych narzędzi kreacji, postanowiłem wrócić do moich dawnych, jeszcze studenckich, poszukiwań z dziedziny początków kina. Zainspirowany non-camerą⁴⁰ i maszynami kinowymi Juliana Antonisza, jego „samowystarczalnością” pod względem realizacji filmu (Antonisz był autorem zarówno strony graficznej, muzyki, jak i niekiedy konstruktorem projektorów, na których prezentowane były animacje) zbudowałem autorskie maszyny przedkinematograficzne, dające technologiczną niezależność i unikatowy charakter pokazywanego materiału.

⁴⁰ Inaczej „*technika bezkamerowa*”, polegająca na wykonywaniu operacji bezpośrednio na taśmie filmowej, bez użycia kamery.

Bibliografia:

1. „Fantastyczne Światy na okładkach i ilustracjach książek oraz czasopism od wieku XIX do lat 80. XX wieku”, Artur Nowakowski, wyd. Universitas, Kraków 2014
2. „W krainie jutra”, Zbigniew Przyrowski, Nasza Księgarnia, Warszawa 1966
3. „Moje słuszne poogląda na wszystko”, Leszek Kołakowski, Wydawnictwo Znak Kraków 2000
4. „Fantastyka i futurologia”, t.1, Stanisław Lem, Biblioteka Gazety Wyborczej, Warszawa 2009
5. „Fantastyka i futurologia”, t.2, Stanisław Lem, Biblioteka Gazety Wyborczej, Warszawa 2009
6. „Wizje przyszłości i przyszłość wizjonerów”, „Perspektywy XXI wieku. Szkice futurologiczne.” red. Ewa Drózdź. Książka i Wiedza, Warszawa 1973
7. „Powrót z Gwiazd”, Stanisław Lem, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2016
8. „Coś co nadchodzi. Architektura XXI wieku”, Fundacja Bęc Zmiana, red: Bogna Świątkowska
9. „Fantastyczny Atlas Polski”, Paweł Dunin-Wąsowicz, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2015
10. „Socjalizm. Utopia w działaniu”. Zygmunt Bauman, Wydawnictwo Krytyki Politycznej. Warszawa 2010
11. „Kosmos wzywa! Sztuka i nauka w długich latach sześćdziesiątych”, red. Joanna Kordjak-Piotrowska, Stanisław Webel, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa 2014
12. „Autoportret. Pismo o dobrej przestrzeni”, „Utopie”, numer 34, 2011.
13. „Dagarama. Powrót do przyszłości”, red. Marcin Grabski, Muzeum Architektury we Wrocławiu 2011
14. „Miasta Wyśnione. Siedem wizji urbanistycznych, które kształtują nasz świat”, Wade Graham, Kraków 2016
15. „Pochwała niekonsekwencji 3: Pisma rozproszone z lat 1955-1968”, Warszawa 1989
16. „Urbanistyka”, Le Corbusier, Centrum Architektury, Warszawa 2015
17. „Nastanie Nocy”, Isaac Asimov, Robert Silverberg, Warszawa 1993
18. „Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe.”, Kraków 2011
19. „Historia Kina”, Tom 1, „Kino Nieme”, Red: Tadeusz Lubelski, Iwona Sowińska, Rafał Syska, Kraków 2012
20. „Future Perfect. Vintage Futuristic Graphics”, Ed. Jim Heimann, Taschen GmbH, 2002
21. „Star City. Future under Communism”, red. Łukasz Ronduda, Alex Farguharson, Barbara Piwowarska, MAMMAL Foundation, Nottingham Contemporary, transit.at 2011
22. „Archigram. Architecture without architecture”, Simon Sadler, Massachusetts Institute of Technology, 2005
23. „100 lat rysunku architektonicznego, 1900-2000”. Neil Bingham, Top Mark Center, 2012
24. „Future city. Experiment and utopia in architecture”, Red. Jane Alison, Marie-Ange Brayer, Frederic Migayrou, Neil Spiller, Thames & Hudson, 2007

25. „Polski film animowany”, red. Marcin Giżycki, Bogusław Zmudziński, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2008
26. „Planeta LEMa. Felietony ponadczasowe”, Red. Krystyna Zaleska, Kraków 2016
27. „Widmontologia. Teoria filozoficzna i praktyka artystyczna”, Andrzej Marzec, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2015
28. „Byliśmy tacy nowocześni”, Marek Staszyc, Obieg, 08.09.2011, <http://archiwum-obieg.ujazdowski.pl/teksty/22250>
29. „Praktyka, utopia, metafora. Wynalazek XIX wieku”, red. Joanna Kubicka, Małgorzata Litwinowicz-Droździel, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2017
30. „Kosmos wzywa! Sztuka i nauka w długich latach sześćdziesiątych”, Piotr Słodowski, SZ U M nr6, jesień-zima 2014

Spis ilustracji:

- Rysunek 1.** Rocket Mailmen. „Closer Than We Think”, Arthur Radebaugh, 1958
<http://paleofuture.com/blog/2011/6/17/jetpack-mailmen-1958.html>.... **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Rysunek 2. 1.2.** Lot rakiety pocztowej, ilustr. Mateusz Gawryś, „W krainie jutra”, Zbigniew Przyrowski, Nasza Księgarnia, Warszawa 1966, str. 38-39, 3. Kartka pocztowa poczty raketowej United States Post Office Department, 1959; wikipedia.org/wiki/Rocket_mail, 4. „Mail via Rocket”, ilustr. Frank Tinsley, „Amazing Marvels of Tomorrow”, „Mechanix Illustrated”, styczeń 1957, <http://blog.modernmechanix.com> . **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Rysunek 3.** Z lewej (1) Transit Elevated Bus, z prawej (2) okładka magazynu „The Practical Science For Boys and Girls” (listopad 1949); na dole (3.4.) Kadry z filmu „Disney's Magic Highway”, reż. Ward Kimball . USA 1958 **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Rysunek 4. 1.2.** Arthur Radebaugh, “Sun Scientists See Era Of Food Abundance,” Brooklyn Daily Eagle (1955); <http://afflictor.com>; 3. Shigeru Komatsuzaki, "Początek skomputeryzowanych szkół", magazyn Computopia, 1969; <http://tylkonauka.pl> **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Rysunek 5.** „Zespół jednostek wysokich (na Marsie)”, Jan Głuszak „Dagarama”, 1964, „Dagarama. Powrót do przyszłości”, red. Marcin Grabski, Muzeum Architektury we Wrocławiu 2011, str. 112-113 **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Rysunek 6.** Z lewej: „Happy Hollow Middle School”, Lisa Gilvar, 1970, www.smithsonianmag.com. Z prawej: „Świat za sto lat, czyli okiem małego wynalazcy”, praca zbiorowa pacjentów Szpitala Specjalistycznego w Kościerzynie, 2013 r. <http://www.media.magellansa.pl> **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Rysunek 7.** Kartki pocztowe z wyobrażeniami przyszłości: **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Rysunek 8.** Kadry z filmów science-fiction: **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Rysunek 9.** Kadr z filmu „Planet of the Apes”, (1968), reż. Franklin J. Schaffner 6
- Rysunek 10.** Wnętrze mutoskopu. The Biograph Mutoscope (Museum of Modern Art/Film Stills, cultureandcommunication.org 8
- Rysunek 11.** Kadr z anglojęzycznej wersji filmu „Aelita. Królowa Marsa”, Reż. Jakow Protazanow, 1924 10
- Rysunek 12.** U góry: Kinora produkcji Gaumont, www.victorian-cinema.net. Na dole: rama autorskiego Mutoskopu, materiały własne.. 11
- Rysunek 13.** 1.2.3- Projekt Mutoskopu, wykonał. Wojciech Wujkowski, materiały własne, 4.5.6.7- detal mechanizmu Mutoskopu. zdj. Mirosław Niesyto, materiały własne 12
- Rysunek 14.** Wstępny projekt obudowy Mutoskopu. wyk. Michał Jarmolowicz, materiały własne ... 13
- Rysunek 15.** Mutoskop w obudowie. zdj. Mirosław Niesyto, materiały własne 14
- Rysunek 16.** Wybrane klatki z animowanych filmów wyświetlanych w Mutoskopach, 4,5x6 cm, papier; materiały własne 15
- Rysunek 17.** Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm 17

Rysunek 18. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm	17
Rysunek 19. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm	18
Rysunek 20. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm	18
Rysunek 21. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm	19
Rysunek 22. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm	19
Rysunek 23. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm	20
Rysunek 24. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm	20
Rysunek 25. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm	21
Rysunek 26. Grafika z cyklu „Przeszłość”, slajd 35mm	21
Rysunek 27. Sposób prezentowania grafik z cyklu „Przeszłość”. Materiały własne.	22
Rysunek 28. Sposób prezentacji filmów animowanych z cyklu „Teraźniejszość”. Materiały własne ..	25
Rysunek 29. Kadry z filmu „Domy”, z cyklu „Teraźniejszość”, 4x3, avi.....	26
Rysunek 30. Kadry z filmu „Pożary”, z cyklu „Teraźniejszość”, 4x3, avi	27
Rysunek 31. Kadry z filmu „Egzotyka”, z cyklu „Teraźniejszość”, 4x3, avi.....	28
Rysunek 32. Kadry z filmu „Monorail”, z cyklu „Teraźniejszość”, 4x3, avi	29
Rysunek 33. Kadry z filmu „Katastrofy”, z cyklu „Teraźniejszość”, 4x3, avi	30