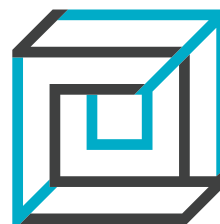


**Państwowa Wyższa Szkoła
Filmowa, Telewizyjna i Teatralna
im. Leona Schillera w Łodzi**



Wydział Operatorski i Realizacji Telewizyjnej

Martyna Patora

c.h.a.o.s

Praca doktorska napisana pod kierunkiem
prof. dr hab. Marka Szyryka

Łódź 2019

*Dla Rodziców,
dziękuję za trud wychowania,
za bezgraniczne wsparcie
w tych najtrudniejszych chwilach.
Każdy uśmiech i miłość. Wiarę
w to, że mi się uda...*

Spis treści:

Wprowadzenie	5
Rozdział I	
Kolaż, a fotomontaż - etymologia	9
Destrukcyjne cięcie nożem - fotomontaż w dadaizmie	10
Zamykam oczy, tu jest druga strona życia - fotomontaż w surrealizmie	14
Klinem uderz w chaos - fotomontaż w konstruktywizmie	15
Miasto masa maszyna - fotomontaż, a wizje futurystyczne.....	18
Rozdział II	
Modernizm, a postmodernizm	24
Czym jest postmodernizm?	25
Postmodernizm w sztuce, muzyce i filmie	27
Analiza wybranego dzieła filmowego	34
Rozdział III	
Jak pracuję	48
C.H.A.O.S - eksplikacja tytułu pracy doktorskiej	50
Zdefiniowanie budowanego obrazu - na przeciw definicji kolażu Max'a Ernsta	53
Narracja w deplantażu	56
Analiza dzieła sztuki:	
L2901	63
SAYA	71
Eternity, Made in Abyss	82
Analiza reszty dzieł	94
Emmanuel Dream	95
Blossom Nina	98
Angelpolis	100
Unicorn	105

Mamoru	106
Futuristic Book	108
Sposób reprezentacji dzieła sztuki	109
Bibliografia	111
Filmografia	113
Spis ilustracji	115
Spis gier	118
Podziękowania	119

[..]w świecie, w którym innowacja stylistyczna jest niemożliwa, pozostało jedynie naśladować martwe style, zakładać językowe maski, mówić głosami z muzeum wyobraźni.

F. Jameson

Od kiedy pamiętam zajmuję się wyklejaniem i przekształcaniem zaistniałego obrazu. Kiedy byłam jeszcze dzieckiem mama uczyła mnie zamiłowania do przeróżnych działań plastyczno-manualnych. Zaczynałam od prostych rysunków. Jak podrosłam to dziadek, który był malarzem¹ uczył mnie patrzeć na świat za pomocą malarstwa. Zgodnie ze swoimi zainteresowaniami rozpoczęłam naukę w Liceum Plastycznym im. Juliana Fałata w Bielsku Białej. Byłam w klasie sitodruku, gdzie pod bacznym okiem mgr Piotra Kwaśnego rozwijałam swoje umiejętności plastyczne. Właśnie w czasie nauki w liceum plastycznym, najbardziej zainteresowałam się montażem wyklejanym. Malowałam, kserowałam, wycinałam, przeklejałam i to wszystko na jednym obrazie. W czasie kiedy byłam w Liceum interesowałam się również anime, mangą i znaczną część mojej miłości przelałam również na trylogię *Obcego*. W tym wszystkim poszukiwałam odpowiedzi na temat człowieczeństwa i przyszłości. Sumą tych przemyśleń był mój dyplom zatytułowany *Człowiek w cyberprzestrzeni*. Był wykonany w technice sitodruku. Najważniejszym jednak etapem było stworzenie projektu, który był połączeniem rysunku graficznego z elementami wnętrza komputera. Taki efekt uzyskałam dzięki skserowaniu tych części i powyklejaniu nimi rysunku tak, aby tworzyły spójną całość. Grafiki były bardzo drobiazgowo i składały się z wielu elementów.

Z manualnym przekształcaniem obrazu nie rozstałam się również podczas studiów w Szkole Filmowej. Kiedy poznałam program do obróbki zdjęć to podejmowałam różne próby stworzenia obrazu w programie graficznym. Najbardziej udane serie, które stworzyłam to: *SELENE*, *Jungle Fever*, *OD GWIAZDY DO ATOMU* i *1984*.

Nietaktem byłoby nie wspomnieć o zupełnie innej stronie mojej twórczości, która była ukierunkowana na zagadnienia związane z człowiekiem i przemijaniem. Fotografowałam rodzinę w sposób kreacyjny, jak i dokumentalny. W ostatecznym rozrachunku dokonywałam jednak czegoś w rodzaju kolażu. Może dosłownie nie wycinałam niczego ze zdjęć, ale wycinałam

¹ Dziadek już nie żyje, ale bardzo wiele mu zawdzięczam. Pomimo tego, że był malarzem prymitywistą to dzisiaj zauważam jak bardzo jego malarstwo i grafika wpłynęły na moją twórczość.

zdjęcia z konkretnych serii fotograficznych i łączyłam je z innymi, tworząc dzięki temu zupełnie nowe historie. Kolekcjonowałam stare fotografie rodzinne, które również wykorzystywałam w tworzeniu historii takich jak np: *Kiedy sny stają się rzeczywistością* lub *The place*.



Człowiek w cyberprzestrzeni (2010), jedna z ilustracji składająca się na dyplom wykonany w technice sitodruku.

Rezultatem moich rozbieżnych zainteresowań była praca magisterska i dyplom, w których poruszyłam dwa tematy: istoty anioła i człowieka, którego marzeniem jest przetransformować się w robota. W pracy pisemnej skupiłam się na Stelarcu. Praca praktyczna była zbiorem portretów oraz wypowiedzi: pisemnych, obrazowych i fotograficznych - które zamknęłam w książce pt. *Kim jest anioł*.

Przekształcanie i kreowanie to najlepsze słowa, które opisują moje inspiracje. Ewolucją moich zainteresowań od synchronizacji człowieka i robota, zabawy kolażowo - fotograficznej, po przemijanie - jest właśnie krajobraz ciągle przeistaczającego się świata. Moim dziełem jest cykl obrazów, które wykonałam w technice kolażu fotograficznego. Swoją specyficzną styl wypracowałam właśnie przez lata zajmowania się montażem. Fotomontaż ma znamiona kiczu i neobarokowej ferii kształtów i form, które bardzo mnie pociągają artystycznie. W moich pracach odwołuję się między innymi do pojawiającego się w filmach Luca Bessona filmowego postmodernizmu. Robię to przede wszystkim na podstawie filmu *Piąty Element*, który jest zupełnie inny niż np. ten w filmach Lyncha, czy Greenaway'a. Jest radosny, ale i kiczowaty równocześnie. Dla Bessona nie ma takich tematów czy konwencji, których nie dałoby się połączyć. Z gracją zongluje różną filmową narracją. Dla niego wszystko, co mogłoby być groźne

staje się zabawne, a piękno ma znamiona brzydoty, itd.

W moim dziele przedstawię obrazy na pozór poważne i melancholijne nawiązujące do kultury masowej, które tak naprawdę są obrazem naiwnych pragnień i wyobrażeń dziecka, jakim jestem wewnątrz siebie. Reżyser filmuje [...] w tak szybkim tempie, w jakim mogą przebiegać ludzkie myśli, człowieka intensywnie poszukującego, kreującego siebie i rzeczywistość wokół siebie[...]². Moim celem jest stworzenie wewnętrznej narracji (wewnętrznego dialogu) zawartej w obrazie (kolażu). Tytuł mojej pracy to: *c.h.a.o.s.*



Jungle Fever (2015), jedna z ilustracji składająca się na cykl *Jungle Fever*, wykonana w technice kolażu.

² E. Mazierska, *Janusowe oblicze filmowego miasta*, [w:] *Kwartalnik filmowy nr 28*, red. T. Rutkowska, Warszawa 1999, s. 39

ROZDZIAŁ I

*w mgnieniu oka
z centrum na peryferia,
z wnętrza budynku na ulicę,
z dachu wieżowca do podziemi*

Co jest najszlachetniejszą zdobyczą „collages”? Irracjonalność. Mistrzowskie wtargnięcie irracjonalności do wszystkich dziedzin sztuki[...]

Max Ernst

Etymologia słowa kolaż (franc. collage) pochodzi z języka francuskiego od słowa coller, co oznacza wycinać. Technika kolażu jest jedną z najstarszych technik, ponieważ jej historia sięga wynalezienia papieru w Chinach. Idea tworzenia obrazu za pomocą wycinanek z papieru nie jest nowa. Musiała znaleźć czas i miejsce, w którym zostanie dostrzeżona jako nowy sposób obrazowania. Zyskała popularność na początku XX wieku i wzięła się przede wszystkim z potrzeby zmiany postrzegania rzeczywistości. W momencie powstania fotografii w 1839 roku i jej rozpowszechnienia artyści, głównie malarze zrezygnowali z odtwarzania rzeczywistości i skierowali swoje zainteresowania ku ulotnym chwilom. Przełom wieków charakteryzował się wielką inspiracją orientem: Japonią i Polinezją. W 1912 roku Picasso i Braque zaczęli poszukiwać technologii odmiennych od malarstwa. Polegających na wyklejaniu obrazów szczątkami tapet, gazet, elementami boazerii, literami, czy malowaniu liter z szablonów. Montowali na powierzchni obrazu półwypukłe sterzące konstrukcje – stwarzali obrazy z gotowych elementów. Bardzo duży wpływ na kolaż miała fotografia, ponieważ skłoniła artystów do odmiennego definiowania rzeczywistości na płaszczyźnie obrazu. Fotografiami interesowali się twórcy awangardy: futuryści, surrealiści, konstruktywiści i dadaści – prekursorzy fotomontażu. Dadaści w zupełnie inny sposób interesowali się fotografią. Jednym z powodów, dlaczego dadaści sięgali po fotografię była jej mechaniczność oraz odcienie czerni i bieli. Te cechy odróżniały ją od klasycznego manualnie wykonanego, wielokolorowego obrazu malarskiego. Dadaści uważali, że użycie fotografii w ich twórczości jest prowokacyjne oraz destrukcyjne wobec zaistniałej tradycji³.

³ L. Lechowicz, *Historia Fotografii cz. I*, Łódź 2012, s. 285

DESTRUKCYJNE CIĘCIE NOŻEM

Chaosem odpowiem na chaos,
czyli fotomontaż dadaistyczny.

Dadaiści tak, jak futuryści byli zainteresowani buntem, gwałtownymi występami, chaosem i przede wszystkim „oczyszczeniem” sztuki. Futuryści wychwalali wojnę oraz niszczycielskie siły. Marinetti w swoim *Maniście* nawołuje :

*Chcemy zburzyć muzea, biblioteki, akademie wszystkich rodzajów, chcemy zwalczać moralizm, feminizm i wszelką oportunistyczną lub utylitarną podłość*⁴.

Świat futurystów był tym, który miał dopiero zostać zburzony. Zaś dadaistom dosłownie zwałił się na głowę. Destrukcyjność pierwszej wojny światowej wywarła ogromny wpływ na ich twórczość. Tak wielki, że na swój własny destrukcyjny sposób rozprawili się z dziełami sztuki. Wszystko co wówczas było uważane za tradycyjne formy, materiały i techniki zostało zniszczone. Efektem ubocznym ich niszczycielskich działań były nowe dzieła sztuki. Uznali rysunek i malarstwo za nieefektywne w procesie modernizacji kultury. Artyści zastąpili malowanie montowaniem z fotografii prasowych, co było wyrazem sprzeciwu wobec sztuki. W 1918 roku zwolennik montażu z fotografii, niemiecki dadaista Raoul Hausman stwierdził, że obraz da się stworzyć z *pociętych na kawałki fotografii*⁵. Wraz z Georgem Groszem, Johnem Heartfieldem oraz Hanną Hoch wspólnie nadali tej technice nazwę fotomontaż. Zdaje się jednak, że sama idea fotomontażu została zaczerpnięta z montażu filmowego. Myślę, że za prekursora dynamicznego fotomontażu można uznać Georgesa Meliesa, który w 1902 roku ostatnie sekwencje swojego filmu *La voyage dans la Lune* bardzo dynamicznie zmontował. Twórcy filmu awangardowego zerwali ze statycznymi ujęciami na jednym planie, które widzimy u Meliesa. Tam kamera pozostawała statyczna, a kadr był niezmienny. Filmowcy awangardy wprowadzili do filmów skróty sekwencji w czasie. Szybkie następujące po sobie obrazy, które nadawały filmom dynamiki. Montaż był takim środkiem technicznym, który pozwalał artyście *przemieszczać się w mgnieniu oka z centrum na peryferia, z wnętrza budynku na ulicę, z dachu wieżowca do podziemi*⁶.

4 E. Grabka, *Artyści o sztuce. Od Van Gogha do Picassa*, Warszawa 1969, s. 143

5 N. Rosenblum, *Historia fotografii światowej*, Bielsko- Biała 2005 s. 397

6 E. Mazierska, *Janusowe oblicze filmowego miasta*, [w:] *Kwartalnik filmowy nr 28*, red. T. Rutkowska, Warszawa 1999, s. 39

Lech Lechowicz w swojej książce o historii fotografii ujmuje definiując następująco:

*sam obraz, jego forma i treść nie miały już nic wspólnego z dawnym, bezpiecznym obrazem należącym do porennesansowej tradycji sztuki nowożytnej*⁷

Fotomontaż swoją nazwę zawdzięcza konstruowaniu i montowaniu⁸. Według Rosenblum nazwa fotomontaż, sugeruje, że obraz nie tyle był tworzony, co obrabiany⁹. Montowanie czarno-białych fotografii na nowej płaszczyźnie obrazu miało aspekt nieartystyczny. Dadaiści tworzyli fotomontaże pozytywowe, gdzie integracja poszczególnych elementów wyciętych z prasy, czy fotografii była dokonywana na jednej płaszczyźnie obrazu. Ta czynność była uznawana za mechaniczne działanie. W fotomontażu dadaistycznym chodziło przede wszystkim o przekraczanie granic obrazu każdego fragmentu z wyraźnie zarysowaną krawędzią cięcia.

Dadaiści uważali się za Inżynierów nowej sztuki. Cechą charakterystyczną ich twórczości było kreowanie elementów dzieła według zasad określonych przez samego autora. Ich twórczość nie była podporządkowana żadnym zasadom języka obrazowania. W przeciwieństwie do futurystów, którzy interesowali się przyszłością dość odległą, to dadaiści skierowali swoje zainteresowania na teraźniejszość. Jedyne program, który uznawali to taki, którego ostateczną treścią dzieła było tu i teraz. Twórcy z tego nurtu awangardy wyznawali ideę szybkiego i natychmiastowego powstania dzieła¹⁰. Właśnie fotomontaż umożliwiał taki mechanizm, który był prosty i szybki. Artysty, dzięki montażowi fotografii mogli komentować dynamicznie przekształcającą się rzeczywistość. Dadaiści oraz futuryści uważali przyspieszenie za najbardziej istotną cechę nowoczesności. Skompromitowali obraz fotograficzny, wcześniej uważany za relatywnie opisujący rzeczywistość. Wprowadzili chaos, pomiędzy to, co można było nazwać realistyczną relacją pomiędzy przedmiotem i jego obrazem¹¹.

Hanna Höch w swoich fotomontażach krytykuje burżuazyjną politykę Niemiec. W jednym ze swoich montaży pt. *Cięcie nożem kuchennym Dada przez ostatnią weimarską, spasioną piwem*

7 L. Lechowicz, *Historia Fotografii cz.I*, Łódź 2012, s.291

8 Według Raula Hausmana dadaiści nazwali ten proces fotomontażem, ponieważ wyrażał on niechęć do odgrywania roli artysty. Według niego dadaiści uważali się za Inżynierów i utrzymywali, że ich praca polega na konstruowaniu i montowaniu, jak na przykład praca ślusarza. Dadaizm, R. Hausman

9 N. Rosenblum, *Historia Fotografii Światowej*, Bieslko - Biała 2005, s.397

10 Oczywiście nie chodzi tylko o fotomontaż, ale również o ready-mades Duchampa, czy fotogramy.

11 L. Lechowicz, *Historia Fotografii cz.I*, Łódź 2012, s.291

epokę kulturalną Niemiec¹²(1919-1920), przeprowadziła swoisty wgląd w Republikę Weimarską. Fotomontaż składał się z przeróżnych wycinków prasowych. Poczynając od konkretnych osób, po zamaszyste koła zębate i stechnicyzowane fragmenty maszyn, czy teksty wycięte z czasopism. Pośród nich znajdowali się między innymi: Lenin, Marks, a nawet Einstein (symbol wyzwolonej myśli). W samym centrum fotomontażu znajduje się sławna, ówczesna tancerka Nidda Impekoven¹³, która wprawia w ruch całą kompozycję. Ją zaś napędza ogromne łożysko kulkowe. Układ *Cięcia* [...] był zainspirowany rytmem pracy maszyn oraz stereotypem kobiety idealnej. Takiej, która jest przystosowana do aktywnego życia w stechnicyzowanym świecie. Dadaistyczne cięcie Höch destabilizuje obraz Republiki, jaki był wówczas prezentowany w prasie popularnej. Za pomocą konkretnych fragmentów wyciętych z modnych periodyków i zestawieniem ich z innymi wycinkami stworzyła pomiędzy nimi nowy dialog. Zapropowała nowy porządek świata.

Hanna Höch przeciwstawiała się polityce Niemiec tym samym manifestowała to na swój kobiecy sposób, z jej fantazjami o podłożu społecznym¹⁴. Zaś John Heartfield i Geroge Grosz byli zakochani w kulturze amerykańskiej. Wysławiali oni amerykańskich rewolwerowców i buntowników. Grosz nawet przebierał się za takiego i odgrywał rolę awanturnika. Przeciwstawiali się oni niemieckiemu nacjonalizmowi i propagandzie anty amerykańskiej. Ich fotomontaże po wojnie zaczęły przybierać pozytywny wydźwięk, kiedy to Ameryka pomogła w odbudowie Europy po wojnie. *Universal-City o dwunastej w południe* (1919) to montaż, który powstał na bazie rysunku Grosza, który charakteryzował się koszmarną wizją świata. Fotomontaż ten jest dynamiczny i chaotyczny. Został zbudowany z pociętych napisów i zdjęć. Kompozycja wycianek tworzy wir, który nie wciąga tylko eksploduje w stronę odbiorcy. Środek kompozycji jest wypełniony czarnymi chaotycznymi paskami nakładającymi się na siebie, oddając agresywną dynamikę rysunków Grosza. Na zewnątrz wiru wyłaniają się różnego rodzaju napisy wykrzykujące DADA, ale również takie jak np. CHEERS BOYS CHEERS albo THE PLAY, portrety, elementy modernistycznej architektury, czy nawet opona z felgą. Zdaniem Czekalskiego montaż *Universal-City*[...] nie jest tak krytyczny, jak jego rysunkowy pierwowzór. Wydźwięk i dynamika skierowane są już tylko na gorączkowy rytm zamerykanizowanego życia,

12 Zauważyłam, że tytuł tego fotomontażu ma dwie wersje. Jedną jest ta, którą podaję. Pochodzi z książki Stanisława Czekalskiego *Awangarda i mit racjonalizacji. Fotomontaż polski okresu dwudziestolecia międzywojennego*, Poznań 2000. Drugi tytuł *Cięcie kuchennym nożem Dada przez brzuch ostatniej epoki kultury piwno-brzuszonej w Niemczech* pochodzi z książki Lecha Lechowicza, *Historia Fotografii cz.1*, Łódź 2012. Są to te same montaż, ponieważ są dokładnie tak samo datowane 1919-1920

13 Gwiazda tańca, ale również modelka reklamująca biustonosze.

14 Naomi Rosenblum o fotomontażach Hanny Hoch, w: *Historia Fotografii Światowej*, s. 398

*które zmienia dawny koszmar w ekscytujący spektakl*¹⁵.

Pomimo, że Heartfield został nazwany przez Grosza prawdziwym dada-monterem¹⁶, to szybko wyłamał się z ruchu dadaistów, Stał się niezależnym artystą, którego buntownicze nastawienie do świata nie zmieniło się, a wręcz spotęgowało poprzez wstąpienie do partii komunistycznej. Udzielał się politycznie i zaczął tworzyć tzw. ulotki fotomontażowe, które w prosty, ale dobitny sposób komentowały sytuację polityczną Niemiec. Jego obrazy nie były już chaotycznym zlepkiem wycinków z gazet. Fotomontaże Heartfielda stały się ilustracyjne. Kolaże były zbudowane z kilku planów, w których zostaje wyróżniony główny bohater obrazu. Zestawiał wycinki przedmiotów, osób i zwierząt w obcej sobie skali, które miały podkreślać symbolikę jego dzieł. Przepelnione ukrytymi znaczeniami montaż, bardziej przypominały założenia surrealistów niż dadaistów.

15 S. Czekalski, *Awangarda i mit racjonalizacji. Fotomontaż polski okresu dwudziestolecia międzywojennego*, Poznań 2000, s. 31

16 N. Rosenblum, *Historia fotografii światowej*, Bielsko- Biała 2005, s. 396

ZAMYKAM OCZY, TU JEST DRUGA STRONA ŻYCIA

Fotomontaż negatywowy,
nad-obrazy surrealistów.

Dadaści poprzez fotomontaż kwestionowali obiektywizm fotografii, zaś surrealiści pragnęli poprzez montaż stworzyć pewnego rodzaju niezwykle obraz - „nad-obraz”. U podstaw założeń surrealistów było marzenie senne, czas, wspomnienie. W śnie, człowiek i otaczające go przedmioty mają możliwość pojawienia się w dziwnych, niewytłumaczalnych sytuacjach i momentach jednocześnie. Podczas śnienia władza śniącego jest ograniczona i zawieszona. Tylko podświadomość może reagować na zastaną senną rzeczywistość. Fotomontaż zdawał się być najlepszą techniką do kreowania obrazów niezwykle, na kształt marzenia sennego¹⁷. Surrealiści nadawali znaczeń poszczególnym elementom fotomontażu. Zestawiali w nich najbardziej nieoczekiwane przedmioty z sytuacjami na pozór dokumentalnymi. W surrealizmie artyści korzystali przede wszystkim z montażu negatywowego. Ta technika polegała na nakładaniu kilku negatywów na siebie. Taki zabieg prowadził do pomieszczenia się porządku przestrzennego i czasowego. Spontaniczne działanie poprzez nakładanie obrazów w ciemni, potęgowało efekty kreacyjne i interpretacyjne. W ten sposób uzyskiwali miękkie krawędzie i delikatne przenikanie się planów. Wypracowali w ten sposób efekt niesamowitości, *poprzez spotkanie się na jednej płaszczyźnie, odległych czasowo, przestrzennie i mentalnie zdarzeń, czy sytuacji, nakładających się na siebie*¹⁸. Zderzenie się różnych przestrzeni doprowadziło do zmiany znaczenia poszczególnych elementów, które powstały w obrazie. Dodatkowo surrealiści nadawali konkretnych znaczeń tym poszczególnym nowo powstałym elementom. Najciekawszym aspektem fotomontażu surrealistycznego jest zatrzymanie wielości czasów w jednym obrazie. Jest to tzw. zazębianie się czasów. Każdy negatyw to inny obszar czasu. Mechanizm spłaszczenia kilku negatywów na jednej płaszczyźnie konstruował coś w rodzaju narracji wewnątrz obrazu oraz przenikania się przestrzeni.

¹⁷ Fotogram był bardziej doceniony, bo działanie było bardziej nieprzewidywalne.

¹⁸ L. Lechowicz, *Historia Fotografii cz.I*, Łódź 2012, s. 307

KLINEM UDERZ W CHAOS

industrializacja

geometryzacja

surowość dzieła

W pierwszej kolejności zarysuję idee konstruktywistyczne, a następnie skupię się na wybranych przeze mnie zjawiskach, które dotyczą konkretnego sposobu obrazowania przez konstruktywistów. Fotomontaż konstruktywistyczny jest dość szerokim zjawiskiem nurtu awangardy, który jest związany z zagadnieniami politycznymi.

Konstruktywizm narodził się w Związku Radzieckim. *Fotomontaż radziecki manifestował przejście awangardowych artystów od twórczości awangardowych do nowej sztuki przedstawiającej, takiej która miała odpowiadać aktualnym wyzwaniom związanym z budową nowego, socjalistycznego państwa i tworzeniem jego kultury*¹⁹. Konstruktywiści Radzieccy, jak inni przedstawiciele nurtów awangardy interesowali się Ameryką. Jedną ze wspólnych cech konstruktywizmu i dadaizmu było tu i teraz. Wspólnie byli zainteresowani teraźniejszością, która dynamicznie się rozwijała i zmieniała. Lenin, który w 1918 roku ogłosił doktrynę, w której proponował, aby kreować Związek Radziecki na podobieństwo wielkiej budującej się Ameryki, chciał Połączyć nowe technologie z kapitalizmem i rewolucją społeczną. Zainspirował się teorią Tayloryzmu. Utopijna wizja taylorowskiego systemu wpłynęła na ukształtowanie umysłów konstruktywistycznych. To co odróżniało konstruktywizm od dadaizmu, to to, że wychwalał i gloryfikował panujący system polityczny. Artyści działali bardzo pręźnie w propagandzie na rzecz państwa i władzy. Uważali, że aby stać się prawdziwym konstruktywistą należy coś mieć z naukowca, polityka, kupca i technika. Fotomontaż stał się doskonałym narzędziem do szerzenia propagandy, ponieważ zaczęto go produkować przemysłowo za pomocą techniki poligraficznej. Sposób obrazowania stał się bardziej surowy i przemyślany. Łączono fotomontaż z precyzyjnie wyrysowanymi kształtami geometrycznymi. Sądzę, że konstruktywizm jest również nieodłącznie związany z modernizmem. Moderniści uważali, że trzeba wynaleźć nowy styl, który odrzuca eklektyzm i dzieła epoki wiktoriańskiej. Wyszli z założenia, że forma wynika z funkcji. Nastąpiła era maszyny i technologii, której wszelkiego rodzaju ornamenty oraz pluralizm są niefunkcjonalne, zaś geometryzacja weszła do łask, a moderniści wierzyli, że są konstruktorami sztuki przyszłości. Zatem fotomontaż stał się ostateczną formą industrializacji sztuki.

¹⁹ S. Czekalski, *Awangarda i mit racjonalizacji. Fotomontaż polski okresu dwudziestolecia międzywojennego*, Poznań 2000, s.33

Wspólny cel, który łączył wszystkie nurty awangardy to radykalna zmiana, której trzeba dokonać w dziele sztuki. Początek lat dwudziestych XX wieku ukształtował wśród nurtu konstruktywistów następujące idee:

- redukcję środków wyrazu,
- odrzucenie destrukcyjnego dadaistycznego chaosu na rzecz prostych geometrycznych form na płaszczyźnie oraz w przestrzeni,
- całkowite odrzucenie iluzji oraz oddziaływania na empatię i uczucia widza,
- dzieła powinny być funkcjonalne, pozbawione odczuć artysty, surowe i subiektywne,
- eliminacja indywidualizmu, na rzecz naukowej prawdy w dziele,
- wykorzystywanie tylko nowych materiałów i technik,
- wprowadzenie blokowej typografii.

Fotomontaż radziecki można podzielić na dwa kierunki. Jednym był plakat i ulotka, którą z zamiłowaniem uprawiali Rodczenko i Majakowski. Jako wszechstronni artyści wykorzystywali montaż fotograficzny we wszelakich dyscyplinach użytkowych. Łączyli typografię z montażem kształtując zupełnie nowatorski obraz, który charakteryzował się przejrzystą kompozycją, linią, kolorem i grubym technicznym liternictwem. Podczas budowania swoich fotomontaży inspirowali się kapitalizmem zachodnim, który fetyszyzował konsumpcjonizm i jego zamiłowanie do produkcji i dobrobytu. Rodczenko jak i Majakowski reklamowali za pomocą swoich fotomontaży papierosy, słodycze, piwo. Pokazywali przez nie, jak wielkim dobrobytem, obfitością pól i doskonałością wyrobów słynie Radziecka Rosja. Wszystko to pełniło funkcję stymulowania wyobrażeń o sytości i dostatku. Oczywiście nie miało to żadnego odbicia w otaczającej rzeczywistości Związku Radzieckiego, który dosłownie tonął w nędzy.

Malewicz, Kłucis i Lisicki byli zaangażowani w drugi rodzaj fotomontażu propagandowego, który również służył leninowskiej propagandzie. Celem było uzyskanie zaufania proletariatu, przedstawienia wielkości Radzieckiej Rosji i w ten sposób wykorzystania zwykłego człowieka do budowania *Nowego wspaniałego Świata*. Ich montowane obrazy gloryfikowały industrializację, Nowy Świat (Amerykę) i przemysł.

Ogromny wpływ na twórczość Kazimierza Malewicza miał Nowy Jork. Piętrzące się wieżowce, wykorzystał w jednym ze swoich fotomontaży. W *Architektura suprematystyczna pośród amerykańskich drapaczy chmur* (1926) wykorzystuje suprematyczne formy architektoniczne, od której wyrastają biurowce, wieżowce, inne budynki składające się na zabudowę Nowego

Jorku. Kompozycja jest przejrzysta. Konglomerat złączonych ze sobą elementów układa się w piramidę, a tło jest w jednym kolorze, w końcu Malewicz był twórcą suprematyzmu. Suprematyzm był kierunkiem w malarstwie, którego kwintesencją było maksymalne uproszczenie formy, w którym przewagę przejmowały prostokąty, kwadraty, koła oraz linie proste. Następnie wprowadził go do architektury, a później do fotomontażu.

Innym specjalistą od propagandy był Gustaw Kłucis. W swojej twórczości wizualnie odwoływał się do suprematyzmu. W jednej ze swoich pierwszych prac *Dynamiczne miasto* (1919) kompozycja jest zbudowana na kole, usytuowanym w lewym rogu pola obrazu. Poszczególne elementy architektury są starannie wycięte w geometryczne kształty, ułożone są po przekątnej. Wpadają do koła, tworząc abstrakcyjny obraz. Prace Kłucisa są bardzo ilustracyjne oraz plakatowe. Z biegiem czasu zaczyna wykorzystywać w swoich montażach również typografię. Kolejnym przedstawicielem fotomontażu propagandowego był El Lissitzky. Był uzdolnionym artystą. Zasłynął również z bycia wybitnym wystawiennikiem. W swojej twórczości łączył literaturę z fotografią. Jego prace charakteryzowały się dużymi skrótami perspektywicznymi i symboliką. Był również prekursorem montażu wielkoformatowych. Najciekawszym dziełem Lisickiego był 24 metrowy fotomontaż, nazwany przez Mikołaja Chardżejewa foto-freskiem.

Z czasem założenia konstruktywistów zmieniały się w stosunku do fotografii w fotomontażu. Język wizualny się zmieniał na bardziej poetycki i rozciągliwy. Dążono stopniowo do osiągnięcia pewnego rodzaju „realności”. W przeciwieństwie do dadaistów, twierdzili, że fotomontaż służy do poszerzania fotografii dokumentalnej. Inspirowali się również montażem filmowym, w szczególności sposobem przenikania się obrazu. W pewnym sensie fotomontaż konstruktywistyczny lat trzydziestych był podobny do surrealistycznego, poprzez negatywową technikę montowania i przenikania się obrazów. Konstruktywiści jednak starali się zatrzeć granicę pomiędzy nakładającymi się kliszami, aby osiągnąć efekt realności.

MIASTO MASA MASZYNA²⁰

Od fascynacji do upadku cywilizacji.

Motyw miasta w fotomontażu okiem
wybranych twórców awangardy.

Aby móc mówić o jakimkolwiek przedstawieniu miasta, trzeba spojrzeć na nie z perspektywy tego, jak postrzega je twórca. Według Jamesa Donalda *nie ma takiego czegoś jak miasto. Jest raczej tak, że miasto stanowi granice przestrzeni powołanej do interakcji, wskutek interakcji wielu instytucji, społecznych relacji produkcji, władzy, form komunikacji i tak dalej. Nazywając tę różnorodność „miastem”, przypisujemy jej koherencję i jedność, przekształcamy ją w reprezentację. Jakiego typu jednak jest to reprezentacja? Stosując analogię do popularnej pewnego czasu, że naród to „społeczność wyimaginowana”, twierdzą, że miasto stanowi „wyimaginowane środowisko”. Co wchodzi w skład tego wyobrażenia, za pomocą jakich dyskursów, symboli, metafor i fantazji przypisujemy znaczenia sposobowi życia w mieście, jest kwestią istotną dla nauk społecznych, jak ważne są materialne właściwości dla nauk fizycznych²¹. W takim kontekście miasto filmowe stanowi abstrakt i reprezentację drugiego stopnia. To twórca decyduje jak przedstawić miasto w swoim obrazie - poprzez to jak przedstawia swoich bohaterów, na jakich się skupia lokacjach - to pozwala odczytać i zarysować to, co artysta miał na myśli.*

Za futuryzmem kryje się wiele inspiracji współczesnej kultury nawiązującej do szeroko pojętego krajobrazu przyszłości. Antonio Sant'Elia był wizjonerem przyszłości oraz zadeklarowanym futurystą. Był autorem *Manifestu architektury futurystycznej* oraz wykonawcą zbioru rysunków zatytułowanych *La Citta Nuova* (1914). Rysunki futurysty przedstawiały ogromne wielopiętrowe zwężające się ku górze budynki. Każdy z budynków był połączony windami i serią kładek. Niektóre wieżowce były połączone w pary łukami, pod którymi kryły się szerokie trakty. Miasta futurystyczne miały być surowe, miały odsłaniać pełne konstrukcje żelaznych dźwigów i szklanych płyt produktowych. W połączeniu *Manifestem futurystycznym* Marinettiego, w którym wychwala bunt, brud, kałuże, fabryczne dymy i piękno szybkości został stworzony przepis na idealne miasto przyszłości.

²⁰ Tytuł zaczerpnięty z manifestu Tadeusza Peipera.

²¹ James Donald, *Metropolis: City as text*, [w:] *Social and Cultural forms of Modernity*, Cambridge 1992, s.427



Metropolis (1923), Paul Citroen

Reprezentacja miasta przedstawiona przez dadaistów była podobna w założeniu do idei futurystów, ale w sposobie realizacji zupełnie inna. Punctum to wielkomięskie kompozycje dadaistów, które powstały na przełomie lat 20-tych i 30-tych XX wieku. To fotomontaże złożone ze zdjęć miejskiej architektury, w których były podkreślone zamasy i piętrzące się gmachy. Połączone z elementami ruchu ulicznego oraz przeróżnymi szyldami reklamowymi. *Cennym środkiem stał się montaż - dzięki niemu artysta był w stanie w mgnieniu oka przemieścić się z centrum na peryferia, z wnętrza budynku na ulicę z dachu wieżowca do podziemi*²². Sprzeczne perspektywy zbudowane z powyżej wymienionych elementów miały podkreślać natłok, dynamikę oraz zmienność, które charakteryzowały współczesną metropolię. Prekursorem takich kompozycji był Paul Citroen. Fotomontaż *Metropolis* powstały w 1923 roku, prezentuje feerię urbanistycznej zabudowy miast zainspirowaną wielkomięskim krajobrazem oraz amerykańską architekturą. Pole obrazu jest całkowicie wypełnione fragmentami współczesnej architektury z różnej perspektywy. Zdaje się, że obraz wręcz wiruje od natłoku posklejanych ze sobą fotografii. Biurowce stykają się z willami, a przez nie przechodzą mosty. Współczesne modernistyczne wieżowce splatają się z kamienicami z zeszłych epok. U podstawy fotomontażu można wyróżnić wieżę Eiffela, zdaje się, że nawet fragmenty jakiejś świątyni antycznej - reprezentują je kolumny widoczne na pierwszym planie. Znacząco wyróżnia się wnętrze dworca kolejowego. Jest również tam fragment ulicy sfotografowanej z lotu ptaka, na której został zarejestrowany dynamiczny tryb życia. Celem, który przyświecał Citroenowi było przedstawienie jak największych kontrastów. Rola człowieka w fotomontażach tego dadaisty jest przesunięta na drugi plan. Tłum ludzi pełni funkcję tła dla obrazu i opisu zaistniałej rzeczywistości.

Jak wcześniej wspominałam, wszystkie nurty awangardy inspirowały się Ameryką. Każdy znajdował w niej coś innego. Dadaści pęd i dynamizm. Futuryści przyszłość. Konstruktywiści ustrój. W specyficzny sposób Polscy artyści portretowali obraz miasta, w którym mitologizowali Amerykę, a zarazem demitologizowali - a najlepszym przykładem są ich publikacje w gazecie *Na szerokim świecie*. Celem jego twórców było różnicowanie treści. Był to popularny periodyk, który pełnił funkcję rozrywkową. Znajdowały się w nim osobliwe treści, na kształt opowieści kryminalistycznych, a ich ilustracjami były właśnie fotomontaże. Wszystko miało znamiona wielkiego sensacyjnego spektaklu, który miał przyciągnąć jak największą ilość czytelników. Świat afer i skandali był ciekawszy od nudnej rzeczywistości a żonglowanie przeróżnymi opowieściami między innymi o Al Capone pobudzały wyobraźnię. Prawda nie

²² E. Mazierska, *Janusowe oblicze filmowego miasta*, [w:] *Kwartalnik filmowy nr 28*, red. T. Rutkowska, Warszawa 1999, s. 39

była taka istotna, ponieważ zwykły odbiorca

*nie chwytął istotnej różnicy między aktualną informacją o wydarzeniu wczorajszym, o napadzie, który zdarzył się aktualnie w tym samym mieście, a informacją o napadzie czy zabójstwie, zawartej w balladzie podwórzowej lub zeszytowej o słynnym kiedyś, albo nawet o legendarnym bandycie*²³.

Kazimierz Podsadecki był jednym z artystów, który współpracował z tygodnikiem *Na szerokim świecie*. Sposób jego obrazowania, przyjmował kształt sensacyjno - rozrywkowej opowieści filmowej. W 1931 roku Podsadecki stworzył cykl dla *Na szerokim świecie* zatytułowany *Podziemna Ameryka*. Ilustracje te przedstawiały dynamiczny spektakl jakim zdawał się być Wielki Nowy Świat. Kształtuje obraz miasta według swojego wyobrażenia. W myśl słów Jamesa Donalda o reprezentacji miasta. Fotomontaż *W dżungli nad jeziorem Michigan* (1931) zajmuje całą rozkładówkę. Kompozycja jest podzielona na dwie strefy nocną i dzienną. Z lewej strony przedstawione zostaje kryminalne, brutalne nocne życie. Umierający człowiek na schodach, rewolwerowcy, chuligani uchwyceni na gorącym uczynku wyłaniają się z ciemnej strony panoramy miasta. Od prawej strony napływa parowiec na wzburzonym „jeziorze”, które zdaje się bardziej być morzem. Wielki biały wieżowiec domyka dzienną kompozycję ilustracji. W tym fotomontażu zawarta jest pewnego rodzaju narracja, zaakcentowana przez linearność zmontowanego obrazu. Obie strony stykają się w centrum, co podkreśla, że te zdarzenia mają miejsce w tym mieście. Znowu w *Triumf sprawiedliwych* (1932) widać wyraźną inspirację Citroenem, ale również filmem Fritza Langa. Fotomontaż składa się z nakładających się na siebie budynków w różnych skrótach perspektywicznych. Kompozycja piętrzy się ku górze strony. Szczyt zostaje zaakcentowany portretem kobiety, która nadaje charakteru bezosobowej architekturze wielkiego miasta. W specyficzny sposób spogląda w stronę czytelnika jakby to ona była uosobieniem Miasta. W pewnym sensie można doszukiwać się afiliacji do bohaterki z filmu Langa, Marii, która okazała się wybawicielką maluczkich w tytułowym *Metropolis* (1927). Podsadecki wykonywał poza ilustracjami, również okładki dla wyżej wymienionego czasopisma. Najbardziej charakterystyczne to *Rok mija...świat pędzi dalej* (1929) oraz *Miasto młyn życia* (1929). *Rok mija...świat pędzi dalej* zdobyło pierwszy zeszyt tygodnika. Obie kompozycje obrazują dy-

23 S. Żółkiewski, *Kultura literacka 1918 – 1932*, s. 451-453

namicznie rozrastającą się betonową dżunglę. Tyle, że *Rok mija... świat pędzi dalej* pozbawiony jest wyróżniających się postaci ludzkich. Według mnie ilustruje masę przemysłową i napędową zindustrializowanego świata. Zaś w *Miasto młyn życia* ilustruje *studium alienacji człowieka w stechnicyzowanym mieście przyszłości, połączonym z wizją nadchodzącej katastrofy*²⁴.

Motyw katastrofy i przyszłości był bardzo popularny. Wiązał się z wizji o piętrzącej się betonowej metropolii, która pochłonie człowieka.

Jeszcze mroczniejsze dalekowzroczne wizje upadku cywilizacji snuł Janusz Maria Brzeski w cyklu *Narodziny Roboty* (1933). W jego twórczości ewoluowała koncepcja relacji pomiędzy człowiekiem i robotem. Od miłości, spowodowanej pomyślnymi eksperymentami i tym: narodzinami nowego zmechanizowanego człowieka. Po zmierzch czasów, w którym to maszyna zastępuje człowieka. *Zmierzch cywilizacji* (1933), który składał się na cykl *Narodziny Roboty*, który obrazował dominację humanoida nad cywilizacją ludzką. W tle kompozycji zarysowuje się industrialny fabryczny moloch. W lewym dolnym rogu znajduje się robot. W dolnej części fotomontażu widoczna jest makabryczna sceneria rozbebeszonych ciał robotników, którzy zapewne ilustrują pracowników, wyżej pokazanej fabryki. Wydźwięk tego fotomontażu jest jednoznaczny i dosłowny. Brzeski inspirował się buntem robotników fabryk, którzy obawiali się, że maszyny staną się sprawcami ich bezrobocia.

Sposób fotomontażowego obrazowania wśród awangardystów był względnie podobny, jeżeli chodzi o wykorzystanie środków i sposobu obrazowania. Czasami zmieniał się tylko temat ilustrowania zaistniałej rzeczywistości. Polscy przedstawiciele awangardy, a w szczególności Kazimierz Podsadecki, wyznaczyli nowe trendy w ilustracyjnej twórczości. Ich założenia były czysto modernistyczne i sposób tworzenia obrazu, który zbytnio nie różnił się od innych fotomontaży lat 20-tych i 30-tych XX wieku. Niemniej jednak posiłkowanie i odwoływanie się do zaistniałych już dzieł kultury masowej i wykorzystywanie ich w popularnych periodykach ku uciesze gawiedzi, ma znamiona postmodernizmu.

²⁴ J. Zagrodzki, Kazimierz Podsadecki, [w:] *Piękni XX-wieczni Polscy projektanci graficy*, red. J. Mrowczyk, Warszawa 2014, s. 102

ROZDZIAŁ II

*pozostało
naśladować
martwe
style*

*[...] pozostało naśladować martwe style,
zakładać językowe maski, mówić głosami
muzeum wyobraźni*

Frederic Jameson

W tym rozdziale pragnę pochylić się nad *Piątym Elementem* [1997] Luca Bessona i wykazać na podstawie tego filmu to, że filmowy postmodernizm podobny jest do kolażu. W pierwszej kolejności jednak przybliżę samo zjawisko postmodernizmu.

Aby mówić o postmodernizmie należy przyjrzeć się również modernizmowi. Zgodnie z przyjętymi założeniami na początku XX wieku modernizm był ideologią społeczeństwa, artystów, poetów, literatów, którzy jawnie odrzucili wszystko to, co było związane z przeszłością. Jednak według Lyotarda modernizm nie może istnieć bez postmodernizmu²⁵. Jak to rozumieć? Otóż zgodnie z myślą filozofa wszystko to co odziedziczono po dniu wczorajszym jest post, czyli po fakcie. Zatem każde dzieło modernistyczne w momencie swoich narodzin jest postmodernistyczne. Dopiero później w myśl zasady modernistycznej, odrzucającej rzeczywistość, a skupiającej się na tym, co pojmowalne i przedstawialne powstaje coś nowego. Lyotard wyróżnia dwa kierunki takiego pojmowania modernizmu:

- melancholijny - np. niemiecki ekspresjonizm
- nowatorski (novatio) - w którym zestawia Braque'a i Picassa, Malewicza i Lisickiego, Duchampa i Chirico

Istotnym jest to, że modernizm to nie tylko surowa suprematyczność Malewicza, ale to dwie tonacje, które dzieli nieuchwytna różnica: *mogą one często występować obok siebie w jednym dziele, trudne do oddzielenia, a jednak stanowiące świadectwo poróżnienia [differend] między tęsknotą i próbą, na które skazana jest nasza myśl*²⁶. Modernizm to kierunek, który mimo

25 J. Lyotard, *Odpowiedź na pytanie: co to jest postmodernizm?*, tłum. M.P. Markowski, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1998, s. 58-59

26 Tamże, s. 59

wszystko ma formę i wyznaczone zasady użytkowania. Widać to nawet w poprzednim rozdziale, w którym zdefiniowałam zagadnienia poszczególnych nurtów awangardy. Wiele razy wspominałam, że estetyka modernistyczna była wzniosła, ale pełna nostalgii. W moim rozumieniu, nostalgia modernistów polegała na tym, że wzdychali oni albo do przyszłości, albo do dynamicznej terażniejszości, a zarazem wierzyli w to, że mogą zmienić świat. W pewnym momencie ich sztywne zasady zaczęły topnieć i stały się *martwymi, drętowymi, uświęconymi i uprzedmiotowanymi pamiątkami przeszłości, które trzeba zniszczyć, jeśli chce się dokonać czegoś nowego*²⁷. I tutaj na horyzoncie pojawia się Postmodernizm.

Czym zatem jest postmodernizm?

Przeciwstawieniem się skostniałym zasadom modernistów? Czy może znużeniem pewnego rodzaju powtarzalności. Federic Jameson ujmuje to następująco:

*[...] swoista reakcja przeciw ustabilizowanym formom modernizmu klasycznego, przeciw dominacji tej lub innej jego odmiany, która zawojowała uniwersytety, muzeum, galerie sztuki i fundacje*²⁸.

Wielu teoretyków wskazuje na to, że postmodernizm wydarzył się w momencie, w którym Duchamp zakwestionował dzieło sztuki jego słynną *Fontanną*. Autor wziął już gotowy przedmiot i to nie byle jaki, ale związany z ludzkimi fekaliami. Sparodiował sztukę poprzez wystawienie gotowego przedmiotu, który i tak później został podniesiony do rangi sztuki. Może to właśnie miał na myśli Lyotard, pisząc, że modernizm nie może istnieć bez postmodernizmu. Kontynuując według Jamesona będzie tyle odmian postmodernizmu, ile było form modernizmu klasycznego, które mają być przejawem zaprzeczenia tamtych modeli. Jednak od razu dodaje, że żadna jedność w postmodernizmie nie istnieje.

Skłonna jestem twierdzić, że postmodernizm może z początku nie był wyrazem buntu, ale zaczął wynikać z coraz to większego zapotrzebowania na konsumpcję wszystkiego. Poczynając od filmu czy literatury, a kończąc na nauce czy religii. Widać to w twórczości Podsiadeckiego,

²⁷ F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, przeł. P. Czaplński, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1998, s. 191

²⁸ Tamże, s. 191

który wykorzystuje gotowe obrazy tworząc fikcyjne historie z odwołaniem się do tamtejszych ikon popkultury np.: Al Capone czy *Metropolis* [1927] Fritza Langa. Jego fotomontaże tworzyły ilustracje dla popularnego periodyku *Na szerokim świecie*. To jest to, o czym mówił Frederic Jameson, że nie tylko chodziło o impuls wypierania modernizmu²⁹, ale również o *odejście od paradygmatu produkcji na rzecz konsumpcji*³⁰. Zasadniczo zaczęła się kruszyć idea samodyscypliny, ograniczenia i racjonalności, na rzecz życiowego zadowolenia, radosnego gromadzenia: doświadczeń, dóbr, wrażeń³¹. Zatem wyłamanie się od powyższych zasad dało początek postmodernizmowi, który jest nieodłącznie związany z kulturą popularną i masową. W tym miejscu chciałabym się zatrzymać na pojęciu kultury masowej i popularnej. Czym jest zatem kultura popularna? W prosty sposób tłumaczy to Noel Carroll, że kultura popularna istniała zawsze, ponieważ wywodzi się ze sztuki ludowej lub takiej, która zwyczajnie podobała się innym³². Z kolei Marek Krajewski definiuje ją w przeciwstawny do kultury wysokiej, elitarnej i kanonicznej. Krajewski tak samo jak Carroll, tłumaczy, że kultura popularna narodziła się wcześniej od masowej, wskazując na jej niskie rozrywkowe pochodzenie wyliczając np: jarmarki, cyrki, festyny. Dodając, że sztuka popularna uległa umasowieniu w USA, zaś narodziła się w Europie³³. Poza tym ogromny wpływ na umasowienie sztuki miała industrializacja, czyli nowe technologie umożliwiające masową produkcję gazet, filmów, fotografii itd. Nastąpiła zatem masowa konsumpcja wszystkiego i wszystko ulega popularności: religia, nauka, sztuka. Trudno jest więc dzisiaj mówić o sztuce masowej i popularnej nie łącząc ich ze sobą. Wszystko jest tak zmaćcone, że reklama urzędów AGD często ma taką samą rangę jak jakieś doniosłe wydarzenie.

Moim zdaniem trudno mówić o założeniach postmodernistycznych. Tak jak to klasyfikuje i porządkuje John A. Walker w *Pluralizm kulturowy i postmodernizm*³⁴, bo przecież modernizm wszystko klasyfikował. Chronologia była cechą modernistów³⁵. A uporządkowanie jest tylko możliwe *jedynie z punktu widzenia praktycznego, relatywnego, w związku z naszymi celami*³⁶. Według mnie, nie da się mówić o czymś takim, jak kierunek postmodernistyczny, ponieważ

29 Tamże, s. 191

30 A. Szachaj, *Postmodernizm*, [w:] *Słownik społeczny*, red. B. Szlachta i inni, Kraków: WAM, 2004, s. 935-942

31 Oczywiście miało to miejsce po II Wojnie Światowej, po której społeczeństwo pragnęło odpocząć i zaczęło szukać innych pozytywnych wrażeń.

32 N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej*, Gdańsk 2011, s. 186

33 M. Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, Poznań 2003, s. 25

34 J. Walker, *Pluralizm kulturowy i postmodernizm*, przeł. A. Taborska, [w:] *Postmodernizm - kultura wyczerpania?*, red. M. Giżycki, Warszawa 1988, s. 38-46

35 J. Lyotard, *Definiując postmodernizm*, przeł. J. Holzman, [w:] *Postmodernizm - kultura wyczerpania?*, red. M. Giżycki, Warszawa 1988, s. 55-58

36 G. Geertz, *O gatunkach zmaćconych*, tłum. Z. Łapiński, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów.*, red. R. Nycz, Kraków 1996, s. 216

jest to bardzo szerokie i rozciągliwe zagadnienie. Raczej można i powinno się mówić o zjawisku postmodernizmu. Czym jest zjawisko? Jest to coś co się pojawiło, zdarzyło, ukazało. Tak właśnie jest z postmodernizmem, który narodził się z konsumpcjonizmu, a później był reakcją na to, co było, co się wydarzyło i nadal trwa. Przychyłam się bardziej do słów Andrzeja Szahaja, że *postmodernizm nie jest żadną szkołą myślenia, czy wyraźnie skryształizowanym obozem ideowym, mającym niekwestionowanego przywódcę i spójną wizję świata[...]*³⁷. Znowu Drzał-Sierocka, opisuje postmodernistów jako tych, którzy *biorą stare formuły i napęlniają je jeszcze raz – nowymi treściami, kolorami, atmosferą*³⁸. Moim zdaniem, najlepiej zagadnienie zjawiska postmodernistycznego opisuje Quentin Tarantino, który w odpowiedzi na zadane pytanie czy kręci go słowo postmodernizm odpowiedział następująco:

*[...] nie mam zasad wedle, których[...] tworzę. Nie obchodzi mnie klasyfikacje*³⁹.

Brak zasad jest kluczowy dla postmodernizmu i nie da się go zamknąć w ramy klasyfikacyjne, ponieważ charakteryzuje go synkretyzm gatunkowy na każdym poziomie kognitywnym sztuki, filmu itd. Wszystko jest zmacone. W pewnym sensie postmodernizm jest jak kolaż, który nie tylko polega na wycinaniu, wykorzystywaniu gotowych przedmiotów, ale również wykorzystuje zapożyczenia. Technika, która jak postmodernizm bezwstydnie wycina, wyciąga z kontekstu i wypożycza gotowe elementy ze sztuki, klisz popkulturowych i zszywa to wszystko ze sobą nadając nową jakość i znaczenie. Epatuje często nadmiarem bodźców, elementów, kształtów i kolorów. Powodując dyskomfort odbiorcy, a nawet badacza. No, bo jak sklasyfikować takiego Davida Lyncha. Kim jest? Reżyserem, malarzem, grafikiem, scenarzystą? Albo kim był Michael Jackson? Który jak fikcyjny bohater był pozszywany ze zbyt wielu elementów. Stał się pastiszem samego siebie, wykazując przy tym cechy bohatera tragicznego. Był żywym assemblagem. Z jednej strony był czarnoskórym chłopcem z przedmieścia, z drugiej białym mężczyzną, dla wielu stając się uosobieniem Mesjasza, co przypieczętował w swojej pracy David LaChapelle zatytułowanej *American Jesus* z 2009 roku. Sfotografował Michaela w typowej pozie *Piety*. W tym przypadku to Jezus trzyma na swoich kolanach umęczonego życiem Michaela. Dla LaChapelle nie jest to wyraz pogardy dla muzyka. On

37 A. Szahaj, *Co to jest postmodernizm?*, [w:] *Postmodernizm. Teksty polskich autorów*, red. Anna Maria Potocka, s.45

38 A. Drzał-Sierocka, *Problem drugi: postmodernizm, czyli co? Od – nowa w kinie*, [w:] *Luc Besson uśmiechnięta twarz filmowego postmodernizmu*, Warszawa 2012, s.22

39 J. Wróblewski, *Nic na serio*, [w:] *Quentin Tarantino. Rozmowy zebrał Gerald Peary*, red. K. Szajnowska, Axis Mundi 2014, s.22

naprawdę widział w Michaelu męczennika naszych czasów, który zrobił i dał wiele dobrego, choćby poprzez swoje akcje charytatywne. Jackson wykazywał też cechy androgeniczne - z jednej strony był mężczyzną, który epatował na scenie seksapilem, dotykał się po genitaliach, krzyczał, śpiewał i tańczył, z drugiej był cichym nieśmiałym chłopcem, o cechach kobiecych takich jak delikatny głos, biały makijaż, czerwone usta, wyraźnie zarysowanych oczach, ładnie upiętych lub zaczesanych włosach, w sposobie aparycji (co skutkowało przyklejeniem mu łatki homoseksualisty). Był dzieckiem uwięzionym w ciele dorosłego mężczyzny. Tak jak Piotruś Pan nie chciał się zestarzeć. Miał nawet swoją *Nibylandię* i chciał się otaczać dziećmi i oddawać się błogiej zabawie. Pomimo, że kochał dzieci, zakładał fundacje charytatywne i czynił dobro, to również był oskarżany o pedofilię. Był scenarzystą, reżyserem, kompozytorem oraz performerem. Zaś pod koniec życia naznaczony prawdopodobnie jakąś chorobą zaczął ewoluować z atrakcyjnego mężczyzny w pewnego rodzaju karykaturę samego siebie. Wszystkie te elementy złożyły się na to, że stał się błaznem - obiektem kpin i bufonady. W pewnym sensie media i prasa z anihilowały jego ciało i osobowość.

Pluralizm, różnorodność i eklektyzm są naczelnymi cechami postmodernizmu. Postmodernizm ulega fascynacji wszystkiemu: poczynając od programów telewizyjnych, krajobrazów reklam, moteli, hollywoodzkich filmów klasy B, science - fiction, fantasy, bajek, architektury, a kończąc na religii i nauce. Postmodernista poprzez swoje szerokie zainteresowania, nadaje swojemu stylowi wypowiedzi cech skrajnie przeciwstawnych. Moim zdaniem prowadzi to do sytuacji, w której można postawić pomiędzy postmodernizmem, parodią, pastiszem, kolażem, neobarokiem znak równości. Ponieważ, parodia krytykuje to do czego nawiązuje, poprzez transformację wzorców, czy wyolbrzymienie konkretnych stereotypowych cech. Nie zawsze jest jednak złośliwa, bo czasem jest wyrazem sympatii, tak jak w przypadku *Piątego Elementu* [1997] Luca Bessona. Poprzez zdystansowanie do danego tematu powstaje efekt z jednej strony komiczny, a z drugiej balansujący na krawędzi krytyki. Neobarok charakteryzuje się nadwyżką kształtów, ornamentów, zdobień, bogatych form. Znowu pastisz z języka włoskiego - *pasticcio* to po prostu pasztet. A pasztet to potrawa, na którą składa się wiele różnych składników, które dopiero po zmiksowaniu tworzą jednolitą masę. Zatem, aby mówić o pastyszu w sztuce można go ująć jako takiego, który naśladuje inne style, epoki, dzieła sztuki, aby stać się produktem składającym się z świadomie wybranych elementów tworzących całość. Pastisz anihiluje wyjątkowe niepowtarzalne modernistyczne JA i za słowami Jamesona pozostaje tylko *naśladować*

*martwe style, zakładać językowe maski, mówić głosami muzeum wyobraźni*⁴⁰. Nawet w świecie fotografii, artyści uznali, że zdjęcia nie są w stanie już reprezentować rzeczywistości i nie mają prawa być unikatowe. Uznali, że ani fotografia, *ani odbiorca nie mogą wyzwolić się z wzorców kulturowych, co uniemożliwia wypełnienie zdjęcia ponadczasową estetyką lub emocjonalnych tonem zrozumiałym dla wszystkich*⁴¹. Fotografowie zaczęli więc poszukiwać innych sposobów przedstawiania rzeczywistości, aby te prowokowały do myślenia o zaistniałych zjawiskach społecznych. Skierowali oni swoje zainteresowania w stronę powszechnych zjawisk kulturowych i obierali różne strategie. Niektórzy kopiowali fotosy z filmów, jak np. Cindy Sherman. Z kolei Gregory Crewdson imituje niepokojące światy amerykańskiej prowincji przywołujące na myśl sceny z filmów Davida Lyncha. Innym interesującym foto-postmodernistą jest David LaChapelle. Dokonuje on pastiszu znanych dzieł sztuki. Wybrałam jeden z jego cyklów *Earth laughs in Flowers* (2008-2011), w którym w serii martwych natur artysta odnosi się do barokowego malarstwa. Na podstawie wybranych przeze mnie fotografii pragnę wykazać w jaki sposób tworzy się dialog pomiędzy przedmiotami zawartymi w polu obrazu postmodernistycznego - wytwarzając pewnego rodzaju narrację.

W cyklu *Earth laughs in flowers* artysta łączy motyw zuchwałości i skończoności życia z tematem martwej natury. Tak jak w innych swoich seriach fotograficznych podważa różne gatunki sztuki, w tym akurat - martwą naturę. Wprowadza do swoich fotografii przedmioty codziennego użytku. Bawi się atrybutami, krzykliwymi kolorami i nadmiarem elementów. Fotografie emanują bogactwem form i wewnętrzną narracją. Fotograf przedstawia obumierające kwiaty, aby podkreślić kruchość życia, nie tylko flory, ale przede wszystkim człowieka. Poza tym kwiaty w tym cyklu pełnią funkcję ozdobną, ornamentową, a czasami są symbolem seksualności, upojenia czy orgiastycznego doświadczenia. Pełnią również rolę tła. LaChapelle w zgrabny sposób wprowadził narrację pomiędzy przedmiotami i fizycznością poszczególnych elementów tworząc pomiędzy nimi dialog.

W jednej z prac *Wilting Gossip*, przedmioty poukrywane w dolnej części kompozycji wchodzą w dialog. W prawym dolnym rogu leży niby niechłujnie amerykański tabloid New York Post. Z krzyczącym nagłówkiem *HEIR RAID! Now Jacko's ex wants his kid\$* ze zdjęciem Paris i Princa Jacksonów⁴². W lewym dolnym rogu znajduje się kawałek nogi. W tle jest okno z żalu-

40 F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, tłum. P. Czaplinski, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów.*, red. R. Nycz, Kraków 1996, s. 197

41 N. Rosenblum, *Historia fotografii światowej*, Bielsko-Biała 2005 s. 577

42 Myślę, że nie bez powodu LaChapelle wybrał akurat taki nagłówek. Jak wcześniej napisałam sympatyzował on Micheleem i zdaje mi się, że właśnie praca *Wilting Gossip* była jego wyrazem sympatii dla Jacksona, a sprzeciwu dla pustych plotek, które zniszczyły Michaela i chciały dopaść jego rodzinę.



Wilting Gossip (2008-2011), David LaChapelle

zją i wentylator. Na okrągłym stolczku leży świstek papieru z numerem telefonu oraz dogorywający papieros. Za wzorzystym wazonem jest położony duży opasły karczoch. Po owocach chodzą robaki: mucha i karaluch. Za zwiędłym tulipanem na stole widać przewróconą puszkę. Cała ta scena mogłaby być uchwycona w jakimś typowym amerykańskim mieszkaniu, a wykreowana jest skrupulatnie w studio filmowym. Opowiada historię społeczeństwa, które karmi się plotkami, z przetworzonych tabloidowych informacji. A przywołany karczoch jest jak lekarstwo i może działać kojąco na przemianę materii i zbyt wysoki cholesterol. Unoszący się dym z papierosa i wentylator podsycają duszność tego pomieszczenia. Zaś insekty to aluzja do przemijalności, zniszczenia i grzeszności społeczeństwa. LaChapelle serwuje nam zmiksowaną rzeczywistość, ukrywając znaczenia tak, jak dawni Mistrzowie Malarstwa. Wykreowany świat jest planem fotograficznym, w którym została zaaranżowana konkretna sytuacja. W fotografii jest trochę inaczej niż w filmie. Fotografia ma możliwość zatrzymania i uchwycenia momentu, ale w sensie filmowym nie może być narracyjna - tzn. w filmie każda konkretna scena wynika z kolejnej. Obraz w fotografii jest po prostu nieruchomy. Nie ma jeszcze takich wynalazków jak w Harrym Potterze, gdzie postaci na fotografiach radośnie nawiązywały kontakt z oglądającym, albo przynajmniej się ruszały. W fotografii kreacyjnej wszystko musi się wydarzyć na płaszczyźnie obrazu, narracyjność wynika z poszczególnych elementów, bohaterów zamkniętych w tzw. ramie.

W *Springtime* LaChapelle prowadzi dialog z odbiorcą na temat dorastania. Widz w zależności od wieku odczytuje inne informacje zawarte w tej fotografii. David LaChapelle wykorzystuje tutaj infantylne, ale także stereotypowe i przepełnione nostalgią przedmioty. Zaś przez nasycone różowe, czerwone i błękitne kolory trudno odczytać motyw wanitatywny tej fotografii. Na pierwszym planie jest bukiet kwiatów. Znajduje się on w porcelanowym wazonie, który przywołuje na myśl porcelanowego klauna - pierotta⁴³. Dolna część kompozycji jest podzielona na strefę dziewczęcą i chłopięcą. Podział stanowią malutkie pantofelki XXI wieku - crocsy. Różowe oznaczają dziewczynkę, a fioletowe chłopca. Po prawej chłopięcej stronie znajdują się standardowe przedmioty, które mogą być utożsamiane z zainteresowaniami chłopca. Znajdują się tam również artykuły spożywcze: łapki z kurczaka, pierś z kurczaka, kielbaski w puszcze. Mogą oznaczać po prostu śmieciowe jedzenie znane z reklam, ale również mogą oznaczać ucieleśnienie chłopięcej fizyczności. Ta część tego fotograficznego kolażu naznaczona jest naturalnymi, cielistymi kolorami, które nasuwają również skojarzenia z ciałem. Lewa strona to

43 Miałam kiedyś porcelanowego klauna. Wazon w połączeniu z maską Chibiusy, budzi tylko jedyne skojarzenie - porcelanowy Pierrot, w fioletowo różowym satynowym stroju.

dziewczęco-kobiecie sprawy związane z dorastaniem: tampon, złoty bucik, kolorowe czasopisma dla nastolatków, tak jak kiełbaski podkreślają fizyczność chłopców, tak piękne różowe kwiaty orchidei przywodzą na myśl dziewczęce narządy rozrodcze. Stykają się one praktycznie z tamponami, które są oznaką kobiecości. Obok wazonu po lewej stronie leży maska Chibiussy⁴⁴. Jej różowe włosy i policzki podkreślają niewinność, ale jej oczy są puste, brwi uniesione do góry, otwór gębowy otwarty. Wszystko wskazuje na to jakby "maska" doznała szoku. Porcelanowy wazon z kwiecistymi ornamentami, popękana buzia Chibiussy podkreśla kruchość dziecka, jego zbyt wcześnie wejście w dorosłość. Tampon nad maską jest prostą i dosadną przenośnią przemiany dziewczyny w kobietę, co w jej życiu może być niezwykle traumatyczne. Po lewej stronie, w górnej części kompozycji znajduje się czerwony ptak w plastikowym opakowaniu, który może oznaczać pierwsze współżycie (krew) lub fallusa. Na bukiecie jest również położony zielony zabawkowy konik polny, który przywodzi na myśl Filipa z *Pszczółki Mai*, który kojarzy się z niewinnością i wolnością. Niemniej jednak konik polny to szarańcza, która jest utożsamiana ze złem i diabłem⁴⁵. Jego wielkie martwe czarne jak smoła oczy przyglądają się całej sytuacji, która wydarza się w kadrze. Konik staje się alegorią śmierci dzieciństwa. A wszechobecny kolor fioletowy przypomina nam o nadchodzącej śmierci, bo przecież *jeśli to fiolet, ktoś umrze*⁴⁶.

Fotografie LaChapella charakteryzują się estetyką nadmiaru, w której bardzo łatwo poczuć estetyczne zagubienie. Fotograf w swoim cyklu *Earth laughs in Flowers* tak zgrabnie imituje barokowe martwe natury, że im dłużej się im przyglądamy, zastanawiamy się, czy to na pewno fotografia. Gdyby nie współczesne przedmioty, które są swoistym dopełnieniem kompozycji, obraz byłby pustą nostalgiczną wydmuszką z melancholijnym westchnieniem do klasycznego malarstwa.

Postmodernizm to szerokie zagadnienie i zjawisko, które u swoich podstaw burzy wszelkie wcześniejsze ustanowione porządki myślowe jak i schematy kulturowe. Zaś postmodernista to:

"blazen" odważny indywidualista, który naraża się poprzez swoją "odwrotność" i przekorę na śmieszność. Jednakże

44 Chibiussa to postać wykreowana przez Naoko Takeuchi w mandze *Czarodziejka z Księżycy*. W kulturze masowej (zachodu) Chibiussa zyskała popularność poprzez anime pod tym samym tytułem, które królowało w telewizji w drugiej połowie lat 90. Bohaterka o tym imieniu była córką tytułowej *Czarodziejki z Księżycy* - Usagi (Bunny). Chibiussa była uosobieniem najczystszych pragnień, w snach odwiedzał ją jednoróżec (który jest personifikacją czystości, prostoty, dziewictwa i wyjątkowości).

45 L. Impelluso, *Natura i jej symbole*, Warszawa 2006, s.279

46 Wyrażenie zaczerpnięte z książki Patti Bellantoni o tym samym tytule *Jeśli to fiolet, ktoś umrze*. Teoria koloru w filmie.

wyciąga on na światło dzienne wszelkie wady panującej konstrukcji normatywnej i kulturowej, by następnie rozbić skostniałe schematy uchodzące dotąd za niewątpliwe i niewzruszone⁴⁷.

Wystarczy spojrzeć jak bardzo jest zróżnicowany postmodernizm filmowy i jak jego twórcy są przekorni. Na przykład Tarantino nie ma żadnych zasad wedle, których tworzy, ale inspiruje się tym co go otacza i o czym się mówi. Zatem jego filmowy postmodernizm jest amerykański, wulgarny, brutalny i prześmiewczy. Zaś u Lyncha jest stonowany, mroczny, sarkastyczny, na pograniczu snu i jawy. U Almodovara pstrokaty, wielobarwny, gdzie reżyser w wyśmienity sposób balansuje na pograniczu tandety bazując na latynoskiej telenoweli. Zaś dla Luca Bessona nie ma takich tematów i konwencji, których nie dałoby się połączyć. Żongluje resztkami filmowej tradycji. Dla niego groźne staje się zabawne, a piękno ma znamiona brzydoty. Podoba mi się ta przewrotność Bessona i to w jaki sposób kreuje światy. Wybrałam ten film, ponieważ hołduje on klasyce filmowej, a z drugiej strony nie pozwala nam ani na chwilę odetchnąć. Jest krzykliwy, przewrotny, teledyskowy. W tym filmie odnalazłam baśniowość i radość dziecka. To jest to, co za każdym razem odnajduję w tworzeniu swoich kolaży i fotomontaży - co rozwinę w III rozdziale.

47 A.Skrobas, *Gry z kulturą*, s. 317

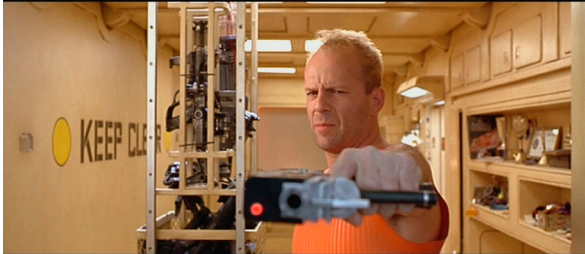
Pamiętając o przywołanych przeze mnie słowach Jamesa Donalda dotyczących tego, że miasto to wyimaginowane środowisko przefiltrowane przez umysł danego twórcy. Skłaniam się do stwierdzenia, że każde dzieło wykreowane przez danego twórcę tworzy konkretnie sprecyzowane środowisko, ukształtowane w taki sposób jak artysta odbiera zaistniałą rzeczywistość.

Wykażę, że świat wykreowany w *Piątym Elemencie* to zlepek postmodernistycznych bohaterów, wielkowiejskiej architektury oraz eklektycznych pomieszczeń, a także to, że kolaż zawarty jest w sposobie montażu i obrazu. W pierwszej kolejności skupię się na zabudowie miasta i jego bohaterach. To, że z jednej strony miasto wygląda jak Nowy Jork i Paryż razem zsynchronizowane, a z drugiej style niektórych miejsc są tak różne, że mogłyby tworzyć lokacje do różnych filmów. Poprzez klaustrofobiczny pokój Korbeno Dallasa, czy multireligijne mieszkanie Vito Corneliusa, zagracony dworzec centralny, imperium zabawek Jean-Baptiste Emmanuela Zorga, po mistyczny gabinet Prezydenta Lindberga. Te miejsca zapełniają starzy bohaterowie pozszywani nowymi cechami. Następnie przeniosę się na planetę Floston w gwiazdozbiórze Anioła i pokażę jak karykaturalnie może tonąć Titanic w przestworzach.

Luc Besson decyduje się na specyficzną wizję miasta zbudowanego na własnych ruinach. Reżyser to podkreślona podczas ucieczki Korbeno do najniższego poziomu miasta spowitego we mgle i smogu, gdzie wszystko jest tam zasnute dymem. To jest oryginalny pomysł, który pokazuje, że fundamentami miasta są jego własne ruiny i według słów Sennetta – *miasto Nowy Jork najbardziej zniszczył sam siebie i to po to, aby rosnąć*. Besson respektuje amerykańską szkołę filmu science fiction, jednak cel, który chciał osiągnąć (i osiągnął) to nadanie sznytu europejskości Nowemu Jorkowi przyszłości. Uważa, że postrzeganie Europejczyka jest ukształtowane przez inną kulturę, sztukę, komiks czy poezję⁴⁸. Aby móc urzeczywistnić swoje wizje przyszłości zatrudnił w swoim wieloletnim projekcie najwybitniejszych francuskich grafików, komikarzy: Jean'a Giraud'a (znanego bardziej pod pseudonimem Moebius), Jeana Calaude

⁴⁸ Director Luc Besson interview on „*The Fifth Element*” (1997), źródło: YOUTUBE - <https://youtu.be/jaZMp042PhU>; kanał: Manufacturing Intellect; opublikowano: 27.07.2016r.; dostępność: 20.07.2018 r.

Mezieres'a i młodego wówczas Patrice'a Garci'e. Mezieres po ukierunkowaniu przez Bessona, zdecydował, że Nowy Jork przyszłości będzie przedstawiony jako ciepła, pełna ludzi i życia metropolia⁴⁹.



Kadr z filmu; *Piąty Element* [1997], reż.L.Besson, zdj. É. Serra, postać: Korben Dallas na tle jego mieszkania.



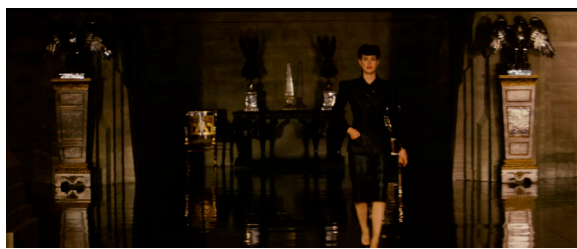
Kadr z filmu; *Piąty Element* [1997], reż.L.Besson, zdj. É.Serra, postaci: Vito Cornelius i Billy na tle ich mieszkania.

Każdy z bohaterów w *Piątym Elemencie* jest wykreowany tak, że współgra z pomieszczeniem, do którego przynależy. Poza tym jest pozszywany ze skrajnie przeciwstawnych cech, co nadaje mu wielobarwności, prawdziwości, a czasami nawet karykaturalności. Sposób ukształtowania bohaterów Aleksandra Drzał Sierocka uważa za jedną z najważniejszych cech twórczości Bessona i nazywa to rodzajem gry jaką prowadzi reżyser z odbiorcą filmu. Jest to pewnego rodzaju schizofrenia, którą Frederic Jameson ujmuje jako coś, co nie ma żadnej syntezy pomiędzy sobą⁵⁰, np. figura Korbena Dallasa jest przepełniona takimi cechami jak: siła byłego komandosa, czy tęsknota za prawdziwą miłością. Z jednej strony jest jak Travis Bickle z *Taksówkarza* [1979] Martina Scorsese, który będąc weteranem wojennym wybrał zawód taksówkarza, jako zajęcie bardziej przyziemne. Tak samo Korben Dallas jest byłym komandosem na emeryturze, który również wybrał zawód taksówkarza. Z drugiej strony postać Korbena jest jakby alter ego policjanta McClaina ze *Szklanej Pułapki*. Nie bez powodu Bruce Willis został wybrany do tej roli. Od czasów *Szklanej Pułapki* [1988] reż. Johna McTiernana, jego osoba zyskała popularność w przeróżnych filmach akcji. Bruce Willis był na tamten czas uosobieniem siły i testosteronu. Korben Dallas, postać w którą się wciela - marzy o kobiecie idealnej i kochającej. W jednej ze scen mówi: *Chcę jedną. Idealną* i z jednej strony jest to nawiązaniem do jego przyszłego spotkania z Leeloo, ale może być również komentarzem do relacji jego bohatera ze Szklanej Pułapki. W kolejnym ujęciu jest trochę jak Deckard z *Blade Runnera* [1982] reż. Ridleya Scotta. Dallas jak Decard w swoim mieszkaniu ma półki wypełnione niezwykle dużą

49 Jean Giraud „Moebius” and Jean Claude Mezieres art concept in *Fifth Element* (sub Español), źródło: YOUTUBE - <https://youtu.be/BcEQzsO959Y>, kanał: Alberto Carrera, opublikowano: 27.03.2012, dostępność: 20.07.2018 r.

50 F.Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, tłum.P.Czapliński, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów.*, red. R.Nycz, Kraków 1996, s. 203

ilością pamiątek i zdjęć, które świadczą o jego przywiązaniu do rodzimej tożsamości. Postać Dallasa wypełniona jest sprzecznościami. Z jednej strony jest jak Rambo albo Tony Montana, który bezlitośnie potrafi zabijać, w innym ujęciu jest mężczyzną przepelnionym tęsknotą za romantyczną miłością, co przywołuje skojarzenia na przykład z bohaterem melodramatu. Tak, jak Takeshi Kitano w filmie *Hana Bi* [1997], jako policjant był bezlitosnym zabijakom, ale cechowały go również umiejętność kochania i poczucie humoru. Korben Dallas jest również człowiekiem pełnym humoru i życiowej energii, trochę zagubionym w świecie współczesnych gadżetów. Najlepiej jest to pokazane w scenie ukrycia Leelo pod prysznicem, Vito Corneliusa w łóżku i Generała Munro ze świtą w lodówce. Dallas zapomina o tym, że pod prysznicem jest automatyczna myjnia, a łóżko pokrywane jest zabezpieczającą folią, nie wspominając o lodówce, która zamienia się w zamrażarkę. Poza tym Korben jest ubrany w pomarańczowy podkoszulek, który podkreśla jego ciepłe i pełne energii usposobienie oraz kolor jego mieszkania.



Kadr z filmu: *Blade Runner* [1982], reż. R. Scott, zdj. J. Cronenweth, postać: Rachel



Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postać: Leeloo

Postać Leelo to krzywe zwierciadło kobiety stereotypowej i idealnej. Nie jest jak Rachel z *Blade Runnera* [1982], która jest seksownie mistyczo-tajemnicza, ale przy tym krucha – pomimo tego, iż jest wytworem człowieka. Jej skóra jest nieskazitelnie gładka, włosy ma idealnie zaczesane, a jej kobiece kształty są podkreślone poprzez idealnie skrojoną garsonkę. Jej sposób mówienia i poruszania się jest bardzo surowy wręcz okrojony z jakichkolwiek emocji – taki pomysł na idealną kobietę miał Ridley Scott. Przeciwnieństwem Rachel jest Barbarella, która jest ucieleśnieniem seksapilu. W pierwszej scenie filmu robi striptiz. Pomimo tego, że ma być bohaterką ratującą Galaktykę jest niezdolnie bezsilna, a w każdym momencie kiedy potrzebuje pomocy daje się zmanipulować spotkanym mężczyznom. Jej postać zostaje uprzedmiotowiona przez reżysera Roger'a Vadim'a. Znowu Besson miał zupełnie inny pomysł na Leelo i zszywa z całkowicie zaskakujących cech. Zanim widz, poznaje bohaterkę, zostaje zbombardowany przeróżnymi informacjami dotyczącymi jej osoby. Przede wszystkim na samym początku, nie wiadomo kim i czym jest. Co kryje się pod osłoną gigantycznego pancerza kosmity, a później

tylko jego części. Naukowcy z miasta XXIII wieku starają się odtworzyć strukturę DNA przybysza z kosmosu. Kiedy odczytują dane kosmity, wytrzeszczają oczy ze zdumienia, komentując to następującymi słowami:

Komputer zwariował. Normalny ludzki organizm ma czterdzieści grup DNA, co spokojnie starcza, by zapewnić gatunkowi ciągłość. To coś ma dwieście tysięcy grup.(...) Elementy składowe są takie same jak u nas, tylko te spakowano ciasno w nieskończoną skarbnicę genów. Zupełnie jakby tę istotę skonstruowano. Zbadaliśmy organizm detektorem czystości komórkowej. Można powiedzieć, że jest doskonały⁵¹

Widz nadal nie wie jak będzie wyglądała istota doskonała, z tego powodu narasta w nim ciekawość. Rozmowa naukowców z generałem ukierunkowuje w widzu myśl, że istotą doskonałą ma być mężczyzna. Następnie w kapsule odtwarzającej DNA kosmity, zaczyna pojawiać się ciało, które okazuje się być ciałem kobiety. Jeden z naukowców komentuje jej blade ciało następująco: Jak mówiłem. Idealne. To tak jakby sam Besson wmawiał odbiorcy filmu, że to właśnie jest IDEAL. Zaś na przykład komentarz Billa już w mieszkaniu Vito Corneliusa dotyczący Leeloo brzmi następująco: To naprawdę ideał?- co może odnosić się do pytania widowni odnośnie tego co jest zaprezentowane na srebrnym ekranie. Jej ideał zdaje się znacznie odbiegać od standardowych wyznaczników piękna. Leeloo jest blada, chuda, ma roztrzepane i poplątane jak ogień rude włosy, w dodatku zachowuje się jak małe gaworzące dziecko w niezrozumiałym języku. Pomimo iż wiemy, że to ciało kobiety, to nie epatuje seksapilem. Jest bardziej androgeniczne. Na początku, można odnieść wrażenie, że Absolutne Dobro i Piękno, czyli Leeloo to bezbronna istota. Besson jednak wodzi widza za nos, ponieważ pod przykrywką niewinnej, zdziecinniałej istoty destabilizuje jej osobowość takimi przebitkami jak dogłębne pełne dzikości spojrzenie, szybkie kalkulowanie, czy przewidywanie nadchodzących wydarzeń. Jednak Dallas ciągle traktuje ją jako mało rozumującą istotę i pragnie jej wytłumaczyć na czym polega misja. Leeloo komentuje to następująco:

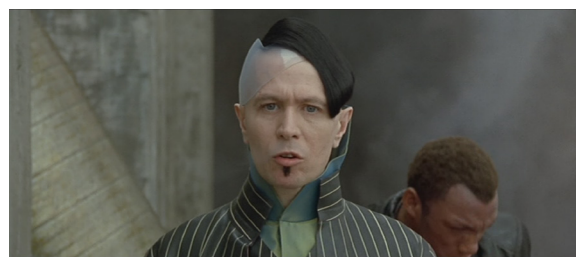
Ja piąty element. Istota doskonała. Ja chronić Ciebie⁵².

⁵¹ *Piąty Element*[film], reż. Luc Besson [DVD S071], Monolith Video, 52:16 min
⁵² Tamże.

Leeloo pokazuje swoje umiejętności. W walce na statku Besson pokazuje ją jako silną kobietę, które lubi. Wystarczy spojrzeć na inne bohaterki wykreowane przez niego choćby Nikitę, Matyldę, Joannę d'Arc. Leeloo poprzez swoją siłę i swój pancerz kosmicznego pochodzenia od strony wizualnej, jest dla mnie również połączeniem Marii i jej gynoidalnej kopii z filmu Fritza Langa. Zaś walka Marii oraz Frederica o obalenie niewolniczego ustroju w Metropolis, to jak walka krystalicznego dobra ze złem. To tak, jak w *Piątym Elementie* bohaterowie są podzieleni na tych dobrych - Korben Leeloo, Ojciec Vito Cornelius, jego wierny pomocnik Billy, prezydent Lindberg, Plava Lagoona i tych złych - Zorg, Zła Planeta i Mondoshawananie.



Kadr z filmu: *Leon Zawodowiec* [1994], reż.L.Besson, zdj. É.Serra, postać: Norman Stansfield



Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż.L.Besson, zdj. É. Serra, postać: Zorg

Ci wszyscy bohaterowie walczą z ogromnym nieokreślonym złem, którego pośrednikiem na ziemi w mieście Nowy Jork jest Jean-Baptiste Emmanuel Zorg. Besson nie tylko nagina klasyczne kanony piękna, również bawi się konwencją czarnego charakteru. Reżyser posługując się tym samym aktorem, stwarza z Zorga krzywe zwierciadło Normana Stansfield'a z *Leona Zawodowca* [1994]. W żadnym opracowaniu nie znalazłam takiego porównania, a myślę, że nie bez powodu Gary Oldman został powołany do tej roli. Ponieważ Besson mógł stworzyć karykaturę doskonałego schwartz charakteru, którego powołał do życia w Leonie Zawodowcu. Zorg jak Stansfield jest niezrównoważony emocjonalnie. Pragnie panować nad sytuacją oraz mieć wszystko pod kontrolą. Oboje jako bohaterowie zachowują się jak rozkapryszone dziecko, które jak nie dostanie tego czego chce unosi się gniewem lub płaczem. Oboje na końcu filmu giną. Można by stwierdzić, że ci bohaterowie są prawie tacy sami. Jednak Stanfield jest przerażająco prawdziwy i nieobliczalny – to bohater, którego się boimy i jego zachowanie jest nieprzewidywalne a Zorg jest po prostu śmieszny. Jego postać zostaje zniekształcona do granic możliwości. Po pierwsze jego pełne imię Jean-Baptiste Emmanuel Zorg to zlepek imion. Jean-Baptiste to francuska wersja Jana Chrzciciela, zaś Emmanuel to imię Jezusa. Ten złowieszczy bohater zostaje nazwany imionami nawiązującymi do tradycji chrześcijańskiej. Jezus oraz Jan Chrzciciel są powszechnie uznawani za ideał świętości i dobra. Wygląd bohatera jest również

śmieszny. Wygląda jak dandys, poprzez charakterystycznie skrojony i pręgowany garnitur, starannie upomadowane włosy z loczkiem na końcu. Natomiast jego zachowanie i elokwencja pozostawiają wiele do życzenia i z dandyzmem nie mają nic wspólnego. Do podkreślenia jego śmieszności Besson ubiera dodatkowo Zorga w dziwne plastikowe częściowe nakrycie głowy, w wysoką stójkę oraz nadaje jeszcze jedną prześmiewczą cechę charakterystyczną - krzywe zęby, co powoduje u bohatera świszczenie i seplenienie. Bezsilność bohatera podkreślona zostaje w wielu scenach. Najlepszą, która ośmiesza w całości Zorga, to ta, w której dusi się pestką. Wymowność tej sceny podkreśla wcześniejsza, w której Zorg mówi o łańcuchu życia. W momencie kiedy się krztusi, impulsywnie klika w planszę z cyframi co wywołuje chaos w jego gabinecie. Koszule i płyty CD fruują. Jakieś dziwne trudne do określenia gadżety się uaktywniają, dmuchane kółko wyskakuje z biurka – te wszystkie rzeczy określają Zorga jako dużego niedojrzałego chłopca. A jego pokój to wypełnione zabawkami imperium. Idealnie Zorga kwituje książd Vito Cornelius:

*Sam widzisz, jak twoja tak zwana moc nie zdaje się na nic.
Teraz twoje imperium destrukcji wali się w gruzy, a wszystko za sprawą jednej małej... wisienki⁵³.*

Pozostając przy postaci Jean-Baptiste chciałabym się przyjrzeć jego salonowi. To wypełnione zabawkami imperium, gdzie znajdują się również gabloty z trofeami. Gabinet Zorga znajduje się w jego prywatnym wieżowcu, który na szycie ustrojony jest w wielki neon właśnie z jego imieniem, a w środku litery O umiejscowione jest okienko. Jego wieżowiec zdaje się być najwyższym w mieście. Poprzez okrągłe okienko na końcu pokoju Zorg inwigiluje świat, a przynajmniej tak mu się zdaje. Sądzę, że tym wąskim, nie za wielkim okienkiem Besson chciał podkreślić wąskie horyzonty Jean-Baptiste'a Emmanuela Zorga. Moją tezę pragnę uargumentować dwoma przykładami. W *Metropolis* Langa, jak i w *Blade Runnerze* Scotta – czarne charaktery miały siedzibę w najwyższych budynkach oraz najwyżej usytuowanych pokojach. Tak, jak gabinet dyrektora z filmu *Metropolis* rozświetla ogromna mleczna szyba, podzielona na kwadratowe pola, przez którą rozprzestrzenia się panoramiczny widok miasta Metropolis, tak samo ogromne panoramiczne okno rozświetla salon dyktatora korporacji Tyrell. Sądzę, że w jednym jak i drugim przypadku ogromne okno świadczyło o dalekosiężnych horyzontach bohaterów. Jeden i drugi dokonali czegoś wielkiego. Czy to stworzenie miasta, czy syntetycz-

⁵³ Tamże, 51:57 – 53:36 min

nych ludzi. A Zorg czego dokonał? Postać Zorga staje się dowcipem oraz karykaturą czarnego charakteru.



Kadr z filmu: *Blade Runner* [1982], reż. R. Scott, fot. J. Cronenweth, ogromny gabinet Tyrella z ogromnymi okiennicami z widokiem na miasto.



Kadr z filmu: *Metropolis* [1927], reż. F. Lang, zdj. W. Ruttmann i inni, postać: Joh Fredersen na tle swojego gabinetu z dużym oknem.



Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postać: Zorg na tle swojego niewielkiego okienka w gabinecie.

Wśród pozytywnych bohaterów możemy wyróżnić jeszcze niezwykle barwną i ciekawą postać jaką jest ksiądz Vito Cornelius. Jego figura jest symbolem multi-religijności. Podkreśla to wygląd jego mieszkania. Przekraczając próg jego mieszkania, przenosimy się w czasie. To miejsce jest w całkowitym kontraście świata zewnętrznego. Przypomina stare mieszkanie z końca XIX wieku, niż wnętrze osadzone w mieście XXIII wieku. To mieszkanie jest istnym kolażem, jest miejscem zderzenia wielu religii i kultur. Przy biurkach stoją przeróżne malarские przedstawienia Jezusa i Maryi, gdzieś w tle stoi Menora – żydowski siedmioramienny świecznik, znajduje się tam również posąg Śiwy oraz inne przedmioty kultu religijnego. Podłogi dekorują perskie dywany, a z biblioteczek wypadają książki w skórzanych obwolotach. Mieszkanie wypełnione jest starymi meblami od biblioteczki, po stoły, krzesła, sofę i fotele. Na stole stoi stary komputer, który zupełnie nie pasuje stylistycznie do tego pomieszczenia. Jest tam również miejsce na stoły i ornaty dla księdza. W głębi mieszkania znajduje się stary

kredens. Ze ścian odpada tynk, a w oknach znajdują się stare zakurzone zasłony. W jego mieszkaniu panuje aura delikatnego bałaganu. To miejsce jest w odcieniach brązu – co oznacza, że Vito Cornelius to człowiek żyjący zgodnie z naturą i biegiem świata, ale również to, że jego mieszkanie to jeden wielki ołtarz⁵⁴. Poprzez zastosowanie mocnych kontrastów pomiędzy cieniami w mieszkaniu, a światłem padającym z okien, Besson nadaje temu miejscu pewnej dozy mistycyzmu, niedopowiedzenia i tajemnicy, oraz wyczekiwania księdza na tytułowy Piąty Element. Nie tylko jego mieszkanie świadczy o jego multi religijności. Świadczy o tym scena na początku filmu, w której Vito Cornelius jest jakoby przedstawicielem wszystkich religii. W tym ujęciu stoi pośrodku kadru, a równomiernie po jego bokach rozsądzeni parzyście są przedstawiciele różnych religii. To ujęcie jest dla mnie niezwykle kolażowe. Poprzez kompozycję, która jest centralna, otwarta i zamknięta jednocześnie. W centrum kadru stoi właśnie Cornelius, który wygląda jak kroczący Jezus z wyciągniętą prawą dłonią przygotowaną do gestu błogosławieństwa. Po jego prawej stronie siedzą w pozycji wyprostowanej rabin oraz uczeń Corneliusa. Zaś po lewej stronie siedzą katoliccy biskupi, którzy o czymś rozmawiają. To pomieszczenie jest zamknięte, posiada tylko dwa wyjścia, co również można odczytać jako dwie różne drogi życia. Cała ta scena osadzona jest w zamkniętym fioletowym pomieszczeniu. Fiolet to kolor zbudowany z dwóch innych kolorów niebieskiego i czerwonego. W tym konkretnym przypadku czytam te kolory następująco: kolor niebieski oznacza pierwiastek bowski, zaś czerwień to kolor królewski. Poprzez wymieszanie tych kolorów powstaje fioletowy, który oznacza, w tym konkretnym przypadku oznacza miejsce poza czasem i przestrzenią⁵⁵. Ponieważ do końca filmu nie wiemy, gdzie to pomieszczenie się znajduje, chociaż przedstawia gabinet prezydenta Lindberga.

Obraz dworca rysuje mi się jako miejsce pełne melancholii oraz ukłonu Bessona w stronę klasycznych filmów takich jak *Blade Runner* czy *Metropolis*. Dworzec to brudne miejsce pełne ludzi, to ogromny śmietnik, który burzy idealną wizję miasta. Pomimo tego, że zostaje okraszony pozytywną melodią rodem postindustrialnego bitu, to jest to kolejne pomieszczenie, które jest w całkowitym kontraście do kolorowego obrazu miasta. Nowego Jorku, który promienieje ciepłym pomarańczowym światłem oraz tysiącami kolorowych pojazdów. Zestawienie tych światłów, jest po raz kolejny zaprzeczeniem jakiegokolwiek jednolitości. Przez to tworzy się swoisty kolaż barwny. Wynikający z zestawienia żywego pomarańcza z chłodnymi błękitami oraz sza-

54 Dwudziestoletnie badania Patti Bellantoni wśród studentów wykazały, że kolor fioletowy jest kojarzony ze światem pozazmysłowym, mistycznym, czy paranormalnym. Jest to kolor kojarzony również z obrzędami religijnymi jak i kolorem czekoladowym. P. Bellantoni, *Jeśli to fiolet to ktoś umrze. Teoria filmu w kolorze*, Warszawa 2010, s. 200-201

55 Tamże.

rościami podziemi. Tak, jak na początku napisałam, że miasto z filmu Bessona jest zbudowane na ruinach, w scenie z dworcem zostaje to uwydatnione. Jest to *podkreślenie nieuniknionej dystopii[...]* ruiny kojarzone są [...] „dowodem” historii miasta, zapisem życia metropolii⁵⁶ – śmieci, pomiędzy którymi poruszają się ludzie są właśnie zapisem historii miasta. W żaden jednak sposób nie pasują do miejsca publicznego jakim jest dworzec. A jednak Besson łączy te dwie rzeczy.



Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra; dworzec i śmieci wylewające się z kadru.

Łącznikiem pomiędzy światami są Leeloo oraz Ruby Roth. Jego postać poznajemy już w pierwszych minutach filmu, kiedy w pokoiku Dallasa na małym ekraniku telewizyjnym emitującym jakąś reklamę pojawia się właśnie on Ruby z takim słowami na ustach:

Witajcie w Raju na Floston! [...] Mówi Ruby Roth, który na żywo ogłosi zwycięzcę krokietów Gemini. Słuchajcie radia Kosmos⁵⁷

W ciągu fabularnym dowiadujemy się od jednej ze stewardess, że *Ruby to największa gwiazda, udział w jego programie to zaszczyt*⁵⁸. Jaki jest Ruby? To uosobienie wszystkich krzykliwych i bzdurnych programów, teleturniejów i reklam telewizyjnych. Mężczyzna zachowuje się głośno i jarmarcznie. Jego sposób gestykulacji i aparycji jest wyolbrzymiony do granic możliwości. Jest jak postać wyciągnięta z “animkowa”. Jego fryzura, podkreśla jego nabrzmiałe ego, ubiór

⁵⁶ Drzał- Sierocka, *Science fiction 15 lat później: Piąty Element a Ostatnia Walka*, [w:] *Luc Besson uśmiechnięta twarz filmowego postmodernizmu*, Warszawa 2012, s.174

⁵⁷ *Piąty Element* [film], reż. Luc Besson [DVD S071], Monolith Video

⁵⁸ Tamże, 1h:11m:22sec

z wzorkiem w panterkę raczej przywodzi na myśl remix ikon muzyki lat 80-tych. Wygląda jak cyrkowiec i tak jak Freddy Mercury śpiewał *Show Must Go On*, to u Rubiego *show must be green*.

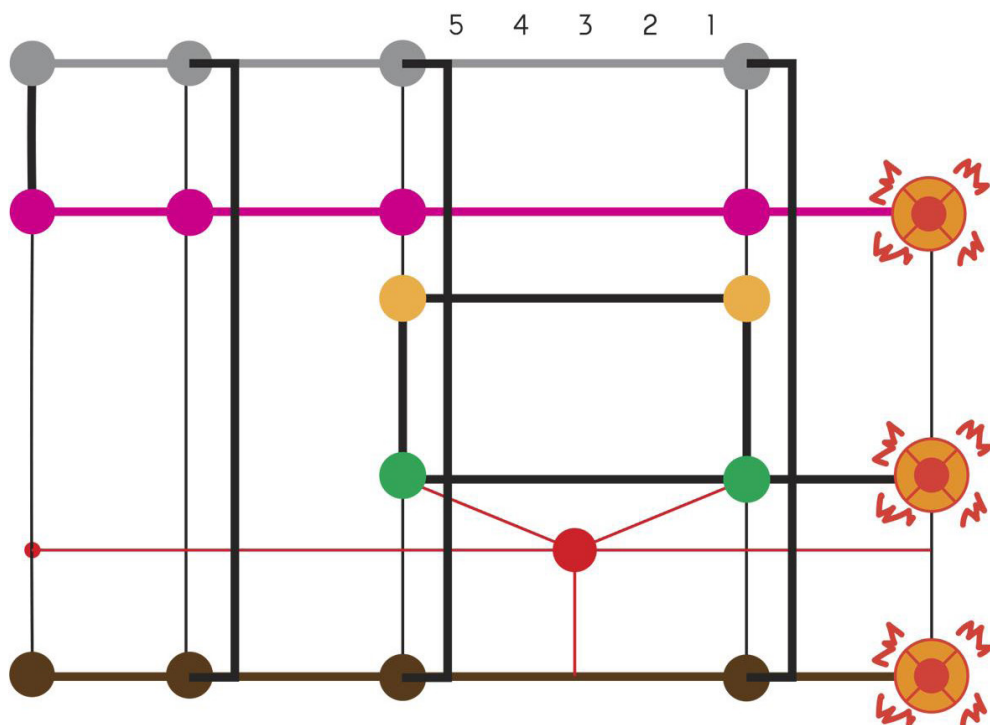


Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postać: Ruby Roth

W momencie pojawienia się na stałe Rubiego w filmie zaczyna się cały rollercoaster montażowy. Mam na myśli to, że *Piąty Element* to nie tylko kolaż, który powstaje z różnie złożonych bohaterów oraz przestrzeni, w których się znajdują. To również film, w którym za pomocą dobrze skonstruowanego montażu zostaje wytworzony dialog pomiędzy różnymi scenami, różnymi bohaterami, które dzieją się w tym samym momencie. Odnoszę się tutaj do scen, które składają się na ukształtowanie sprzed wylotu statku kosmicznego. Wszystkie te zdarzenia dzieją się w jednym czasie. A postaci spoza samolotu walczą o dostanie się na pokład lub komentują zaistniałą sytuację. Wszystko zaczyna się od Leeloo, która mówi do Dallasa: *Śpij*⁵⁹.

Przedstawię to za pomocą rysunku, który zilustruje to jako jedną historię posklejaną w jedną całość zawartą w jednym obrazie, pomimo względnie niepowiązanych ze sobą zdarzeń.

59 Tamże.



Rysunek mojego autorstwa - ilustrujący jedną w czasie zawartą w jednym obrazie.



eksplozja/szczytowanie/start statku kosmicz-



zdarzenia ze sobą niepowiązane, dziejące się w tym samym momencie powiązane ze sobą grą skojarzeń i wypowiedzianych kwestii



zdarzenia ze sobą związane, które dzieją się w tym samym momencie - bohaterowie porozumiewają się ze sobą za pomocą awifonu, telefonu lub krótkofalówki

5 4 3 2 1

odliczanie z kokpitu wystartowania statku kosmicznego



kokpit - kapitan i reszta załogi zarządzających statkiem



strefa 2 - pokój, w którym znajdują się Ruby i stewardessa



gabinet Zorga



dworzec/lotnisko - „prawa ręka” Zorga rozmawia przez telefon w budce telefonicznej z Zorgiem



ojciec Cornelius - jego ścieżka przemieszczenia się pomiędzy dworcem, a statkiem kosmicznym



podwozie

Następnie pojawiajemy się na statku na Floston. Hucznie powitani przez śpiew i tancerki hawajskie obsypani wiankami z kolorowych kwiatów. Wystrój Raju na Floston to iście eklektyczne dzieło sztuki z zamiłowaniem do art deco. Są tam białe marmury, czerwone dywany, opływowe ogromne secesyjne okiennice, a wnętrza pokoi mają jaskrawe kolory ze złotymi zdobieniami. Na statku znajduje się przepiękna sala operowa w iście klasycznym wydaniu, co zostaje przełamane przez nieklasyczną Divę Operową. Jest to bardzo wysoka kosmitka Plava Lagoona. Jej imię oznacza błękitną lagunę, co łączy się z jej błękitną charakteryzacją. Zaś tłem dla klasycznej sceny operowej jest rozciągający się krajobraz planety Floston w gwiazdozbiornie Anioła. Nieszczęśliwy tok wydarzeń jaki powodują Mondoshawananie strzelając do Plawy Lagoony otwierają sekwencję komiczno - gangsterskich scen. Ruby wszystko komentuje na żywo piszcząc i krzycząc. Znowu Korben Dallas niczym Tony Montana wychodzi z sali operowej skopać tyłki złowieszczym kosmitom. Przeradza się to wszystko w operę mydlaną. W całym tym zgiełku majtek pokładowy woła na szalupy, co przywołuje na myśl tonącego Titanica, który ostatecznie spektakularnie eksploduje w przestworzach kosmosu.



Kadr z filmu: *Człowiek z blizną* [1983], reż. B. De Palma, zdj. J. A. Alonzo, postać: Tony Montana



Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postać: Korben Dallas

Podsumowując *Piąty Element*, który jest obrazem zawartym czasie w ciągu fabularnym, odczytuję jako dzieło zawarte na płaszczyźnie jednego obrazu, czyli jako kolaż, czy nawet fotomontaż poskładany ze skrajnie różnych rzeczy, które tworzą przy tym spójną całość. Jest tam wiele elementów wyciągniętych z kontekstu, ale również wielowątkowość, wielokulturowość, wielobarwność i ogromne kontrasty od pomarańczy, po błękity, żółcienie, po ultramarynę, od cieni ziemi, po purpurę. Sam krajobraz miasta, to tylko jedna część, która jest oranżowym baletem barw. Zaś mieszkanie Vito Corneliusa, mistyczny gabinet Lindberga, imperium zabawek Zorga, dworzec i Raj na Floston, są tak różne, że mogłyby pełnić osobne miejsca zdarzeń w zupełnie różnych filmach. Tak samo jak bohaterowie komandos-romantyk, doskonale piękno czy książdz.

Swoje rozważania oraz analizę zakończę następującymi słowami: *Konwencja science fiction jest dla Luca Bessona niczym plansza, na której gra się resztkami filmowej tradycji. Modyfikuje klasyczne kanony gatunku, traktując je z przymrużeniem oka; nawiązuje do schematów innych gatunków[...], żongluje naszymi przyzwyczajeniami i wzorcami percepcji: groźne staje się zabawne, a piękno ma znamiona brzydoty*⁶⁰.

60 Drzał- Sirocka, *Science fiction 15 lat później: Piąty Element a Ostatnia Walka*, [w:] *Luc Besson uśmiechnięta twarz filmowego postmodernizmu*, Warszawa 2012, s.177

ROZDZIAŁ III

zmasowany atak [...] wydobyczący się ze zmultiplikowanych ekranów

Zdecydowałam się na wybór techniki związanej z wycinaniem i wyklejaniem, ponieważ kolaż i fotomontaż są mi bliskie już od czasów pobierania nauk w Liceum Plastycznym. Wypracowałam specyficzną technikę budowania obrazu, która polega na tym, że w czasie rzeczywistym montuję kompozycję na płaszczyźnie obrazu (manualnie czy za pomocą programu graficznego) bez wstępnego projektu. Najważniejszą zasadą takiego sposobu pracy jest koncept (wyobrażenie). Taki sposób formowania obrazu zaczęłam wypracowywać już w Liceum Plastycznym, podczas tworzenia mojego dyplomu *Człowiek w Cyberprzestrzeni*, który był moją pierwszą wieloelementową kompozycją, którą zbudowałam z zeskanowanych, a następnie wyciętych elementów wnętrza komputera i połączyłam je z rysunkiem graficznym przedstawiającym fragmenty ciała ludzkiego. Podczas studiów wykonałam kilkanaście projektów plastyczno-fotograficznych budowanych według tej techniki. Moim celem było zawsze stworzenie ilustracyjnego kolażu, choć nie zawsze były to obrazy wieloelementowe.

Sposób mojej pracy to nie proces linearny, bardziej przypomina labirynt sieci skojarzeń. Jest to praca symultaniczna. W jednym momencie może powstawać kilka prac. Najważniejsza jest ogólna koncepcja przestrzeni jaką pragnę stworzyć, która przyświeca mi jak *podstawa melancholii u melancholika*⁶¹ i działa jak motor napędowy do dalszego działania. Zatem w momencie, kiedy odkryję co się kryje u podstawy mojej melancholii, w tym samym momencie kończy mi się paliwo i dzieło zostaje ukończone.

Moim celem było stworzenie jak najbardziej zabudowanej płaszczyzny obrazu w taki sposób, jaki zrobił to Besson w *Piątym Elemencie* czy Scott w *Blade Runnerze*. Stworzone obrazy staną się urzeczywistnieniem moich wizji krajobrazów miast przyszłości. Wieloelementowa kompozycja ma wzbudzać w odbiorcy dysonans poznawczy, przyczyną którego jest barwna kolorystyka i mnogość elementów, które łatwiej odczytuje się fragmentarycznie, a nie całościowo. W podobny sposób Luc Besson stworzył uniwersum w *Piątym Elemencie*, w którym bombarduje dynamicznym teledyskowym montażem, przerysowaną estetyką, nachalnością niektórych bohaterów, a przeszłość miesza się z przyszłością.

Punktem każdego obrazu jest pomysł i wyobrażenie. To może być hasło, to może być obraz, film, kadr z animacji. Pomysły czerpię nie tylko z filmów Bessona czy Scotta, ale również z bajek, japońskich animacji (potocznie znanych jako anime) takich jak: *Akira*, *Ghost in the*

61 Kierkegaard

Shell, Made in Abyss, Shoyo Kakumei Utena, Sailor Moon, Neon Genesis Evangelion oraz wiele innych obrazów. Następnie pod dane hasło zbieram wstępny materiał, który wizualnie odpowiada tematowi. Są to fotografie stockowe, czasami kadry z filmów, animacji, są to również moje fotografie. Dokonuję selekcji według koloru, kształtów, postaci. Następnie część wybranych przeze mnie obrazów reprodukuje poprzez urządzenie drukujące i odseparowuję wybrane przeze mnie elementy za pomocą nożyczek, które w następnej kolejności służą jako materiał do zbudowania szkicu montażowego (ten proces może się kilka razy powtórzyć - do takiego momentu, w którym uznam, że szkic jest na tyle gotowy, aby móc dalej na nim pracować w programie graficznym). Szkic montażowy jest bazą na podstawie, której pracuję w programie graficznym, gdzie dodaję kolejne warstwy. Wkładam w ten obraz coraz to więcej odseparowanych elementów, aby te zaczęły tworzyć konkretny świat jaki sobie wymyśliłam. Czasami koncept ulega zmianie w czasie budowania obrazu. Pomimo tego trzymam się ogólnego wrażenia oraz poczucia estetycznego. W gąszczu wielkomijskiej futurystycznej architektury wplątam również postaci, aby nadały życia kompozycji.

Zdynamizowanie kompozycji poprzez wplecenie w niego różnych postaci zrodziło we mnie pytanie czy da się wytworzyć narrację wewnątrz nieruchomego obrazu. *C.h.a.o.s* jest dziełem, które reprezentuje moją ewolucję dotyczącą metody budowania obrazu.

Jeśli się melancholika zapyta się, co leży u podstaw jego melancholii, co go gnębi, to odpowie, że nie wie, że nie potrafi tego wyjaśnić. Odpowiedź ta jest na wszechmiar prawdziwa, albowiem z chwilą rozpoznania przyczyny melancholia mija

Kierkegaard

Pełną esencją mojego dzieła nie jest chaos tylko *c.h.a.o.s.* Dlaczego? Odnosi się to nie tylko do stanu całkowitego bezładu, ale również do samej etymologii tego słowa, które od greckiego *Χάος* - chaos - oznacza pierwotną pustkę, z której ukształtował się wszechświat. Podążając jednak za postmodernistycznymi założeniami, postanowiłam poukrywać w literach składających się na słowo chaos, poszczególne słowa oraz cytaty, które pełnią funkcję dopełniającą tytułu. Dzięki takiemu zabiegowi przedstawię skład mojej *pierwotnej zupy*⁶².

C.

*Co za uroczy balet kształtów i barw*⁶³.

Słowa Jeana Baptista Emmanuela Zorga, doskonale oddają niespójność oraz dwubiegunowość mojej twórczości. Na samym początku do tej pracy przedstawiłam mój życiorys, w którym zarysowałam rozbieżne kierunki mojej kariery artystycznej. Sądzę, że owa rozbieżność ukierunkowana na portret rodzinny, przeróżne historie oraz fotografię archiwalną oraz tą związaną z tworzeniem zwariowanych podkręconych “kolaży” ukierunkowanych na świat wyobraźni, fantazji i kosmosu musiała znaleźć swoje ujście. Znałam je w fantastycznych światach pełnych niepokoju, melancholii stwarzając przy tym swoisty balet kształtów i barw, który jest kompilacją wszystkich moich stylów - gdzie moje pierwotne podskórnice JA dążyło.

62 Zupa pierwotna - związki chemiczne składające się na powstanie “ziemi” i życia na niej

63 Słowa Zorga w filmie *Piąty Element*.

H.

hedonistyczny

Tworzenie oraz kreowanie sprawia mi wiele przyjemności. Jest w tym coś sensualnego, co przypomina spotkanie się kochanków, którzy splatają się ze sobą po długim rozstaniu. Kiedy tworzę te wielokolaże⁶⁴ odczuwam jakąś niesamowitą niewerbalną chemię z powstającym obrazem. Tak jakbym ciągle szukała jakichś silnych doznań. Najmocniejsze jest w momencie, kiedy powstający obraz przybiera taki kształt, który stymuluje jeszcze bardziej moją wyobraźnię i chęć dalszego montowania.

A.

anihilacja

anestetyka

Hedonistyczna radość tworzenia i mocnego estetycznego doznawania, kończy się w momencie powstania dzieła. Etap tworzenia obrazu jest poddyktowany moimi odczuciami estetycznymi, które raz po raz staram się pogłębiać poprzez zwielokrotnienie elementów znajdujących się na płaszczyźnie obrazu. Euforia, która mi towarzyszy podczas pracy, kończy się stanem obojętności czego rezultatem jest obraz zanihilowany. Powiedziałabym, że towarzyszy mi wtedy odczucie anestetyczne, które mogłabym porównać do zdiagnozowania przyczyny melancholii u melancholika.

O.

ornament

To co cechuje moje kolaże to bogactwo elementów, które są jak ornamenty zdobiące architekturę, sklepienia kościołów czy pałaców. Jednym słowem eklektyczna nadwyżka kształtów i form.

⁶⁴ Neologizm przeze mnie utworzony. Wielokolaż to połączenie słów wieloelementowy kolaż. Poza tym nazywam moje prace kolażami, ale w kolejnym podpunkcie 3 rozdziału definiuję obraz i rozwijam nadaną przeze mnie nazwę i przeciwstawiam się definicji kolażu.

S.

synkretyzm

symultaniczność

Moim sposobem na połączenie dwóch skrajnie odmiennych światów stał się synkretyzm. Dzięki niemu mogę swobodnie przesadzać elementy względnie ze sobą nie powiązane do miejsca, w którym aranżuję takie warunki estetycznie oraz wizualnie, że wycięte elementy wsadzone w taką przestrzeń stają się spójne. Praca nad wielokolażem jest symultaniczna o czym wspominałam wcześniej.

Cytowanie elementów dawnej architektury w nowej wydaje się taką samą procedurą jak wykorzystywanie pozostałości przeszłego życia w snach [...]

Marcin Giżycki

Motyw budowania obrazu za pomocą wyciętych elementów nie jest mi obcy. Swój początek ma to już od prac wykonywanych podczas mojej nauki w Liceum Plastycznym, a kończąc na pracy magisterskiej w Szkole Filmowej. Poza tym jestem zdania, że tak jak współczesna cywilizacja skonsumowała zasoby planety Ziemia, to analogicznie i na wskutek, efektem takiego zachowania jest przestrzeń przepelniona nadmiarem obrazów - pulsującymi reklamami, ruchomymi obrazami video i przeróżnymi kolorowymi ogłoszeniami. Specyficzna mozaika i kolażowość otaczającej mnie rzeczywistości jak i moje zainteresowania ukierunkowane na fantastyczną futurologię skłoniły mnie do znalezienia nowego języka obrazowania i parafrazując Frederica Jamesona, sama mówię *wszystko już było, trzeba to wykorzystać*.

Kolaż jak i fotomontaż to techniki plastyczne, które korzystają z gotowego materiału: fotografii, fragmentów gazet, książek, ilustracji czy negatywów⁶⁵, itd. Wykreowany obraz jest zlepkiem często nieprzystających do siebie elementów, które czasami mogą zdawać się chaotyczne rozmieszczonymi elementami (np. fotomontaże Hoch), a innym razem mogą tworzyć nawet ilustracje (kolaże Ernsta, np.: *Siedem głównych żywiołów*). Max Ernst w swoim przepisie na collage, akcentuje swój wywód na temat kolażu mówiąc, że w *mechanizmie collages*⁶⁶ dochodzi do:

*przypadkowego spotkania na płaszczyźnie nieporozumienia dwu odległych realności [...] - albo - mówiąc krócej, świadome wywoływanie skutków systematycznego wyobcowania przedmiotów*⁶⁷.

Dla Max'a Ernsta mechanizm kolażu oraz wyobcowanie na nim przedmiotów i rzeczywistości jest jak: *przypadkowe spotkanie na stole operacyjnym parasola z maszyną do szycia*⁶⁸. Swoje

65 Chodzi o fotomontaż negatywowy.

66 Nazwałam tak mechanizm collages Maxa Ernsta, którego źródłowy opis przetłumaczony na polski jest w książce E. Grabskiej, *Od Van Gogha do Picassa*, s.441

67 Max Ernst, [w:] *Od Van Gogha do Picassa*, pod.red. E.Grabska, Warszawa 1969, s.440

68 Tamże, s. 440

kolaże budował na zasadzie sprzeczności elementów i przedmiotów, aby były jak najbardziej przeciwstawne i to właśnie było wyznacznikiem dobrego kolażu dla tego artysty. Łączył np.: ciało kobiety z głową koguta i wklejał tę hybrydę w scenerię tawerny, itp.

Istotą kolaży dla Maxa Ernsta była irracjonalność. Sądzę, że ta nieprawdopodobność nadal jest istotą kolaży i fotomontaży, dlatego, że niemożliwym jest spotkanie się fizycznie pewnych rzeczywistości, postaci czy elementów na płaszczyźnie jednego obrazu poza właśnie kolażem czy fotomontażem⁶⁹.

W moich wieloelementowych obrazach nie korzystam z fizycznie istniejących przedmiotów. Niektóre obrazy destabilizują poprzez urządzenie drukujące, z niektórych korzystam w programie graficznym. Gest kreacji jest związany z wyklejaniem i montażem - w pierwszym etapie budowania obrazu. Jednakże moje wewnątrz-obrazowe historie potrzebowały nowego języka obrazowania, który ma swoje początki w kolażu i fotomontażu. Jednak moim celem nie jest zbudowanie obrazu składającego się z najbardziej przeciwstawnych sobie elementów - tak jak to mówi Ernst w swoim przepisie na *collages*. Moim celem jest zespolenie względnie niepowiązanych ze sobą światów w jedną całość. Pomimo różnorodności elementów, z których składa się obraz wyimaginowanej przeze mnie rzeczywistości, choć chaotyczny to wizualnie spójny. Kiedy stwarzam krajobraz miasta przyszłości, wykorzystuję takie elementy, które należą do jednego zbioru jakim jest MIASTO.

Max Ernst wyobcowywał przedmioty z ich naturalnego środowiska, aby je włożyć w niesprzyjającą im rzeczywistość. Ja zaś odseparowane przeze mnie elementy przesadzam w środowisko im wizualnie spójne, zatem sprzyjające. Amerykanin o przesadzaniu (kwiatów) powiedziałby *tear out*, zaś francuz powie *deplanter*. Zdaje mi się, że właśnie słowo *deplanter* oddaje istotę moich montaży, którym nadaję nazwę *deplantaż*.

Dlaczego przesadzam? To owe przesadzanie jest budowaniem narracji w obrazie, nad którą się pochylam. Ponieważ obraz pierwotny jest starannie odseparowywany od swojego naturalnego środowiska, jest wsadzony w zupełnie inne, ale skrajnie podobne, aby tworzył spójną całość. To tak jak kwiaty, aby je przesadzić musimy wiedzieć, czy dany kwiat będzie dobrze czuł się w danym środowisku. Trzeba wiedzieć czy są to naświetlone miejsca, czy może bardziej zacienione, jaki rodzaj gleby lubią. W pewnym sensie robię to z moimi obrazami. Jestem jak

69 Tamże, s.443

ogrodnik tylko przesadzam obrazy. Zastanawiam się w jakim środowisku będzie dobrze się czuł wybrany przeze mnie element. Kierując się przy tym odczuciem estetycznym oraz kolorem, który ma zbudować atmosferę obrazu. To właśnie analiza *Piątego Elementu* uświadomiła mi w tym, że często pomimo skrajnych przeciwstawnych zestawionych ze sobą elementów można stworzyć przepiękny ogród narracji.

Staralem się w sugestywny sposób przetłumaczyć moje marzenie, nie uciekając się zupełnie do środków literackich, całą możliwą prostotą na jaką pozwala to rzemiosło[...]

Gauguin

Pojęcie narracji filmowej różnie jest określane, ale przede wszystkim odnosi się do *porządkowania*⁷⁰ zdarzeń, które składają się na fabułę w filmie. Samo jednak pojęcie narracji i fabuły zostało zapożyczone z powieści XIX wiecznej, która była gatunkiem należącym do kultury popularnej. Według Mirosława Przyłipiaka piśmiennictwo filmowe obfituje w zwroty rodzaju rytm narracji, barwność narracji, potoczystość narracji, tajemnica narracji, i wiele innych, których znaczenie jest bardzo niejasne, a w których sam termin jest niewiele więcej niż stylistycznym ornamentem⁷¹. Zdaje mi się, że Przyłipiak przychyła się do teorii Łotmana, który wychodzi naprzeciw teorii narracji wewnątrz nieruchomego obrazu. Ujmując to następująco:

[...] człowiek stale pragnie opowiadać za pomocą rysunku, który w swej istocie znakowej nie został powołany po to, by służyć za środek narracji. Skłonność grafiki i malarstwa do opowiadania odbierana jest jako najbardziej paradoksalna i zarazem ciągle aktywna tendencja sztuk przedstawiających.[...] Odbiorca musi wiedzieć [...] co znaczą maski, wąż trzymający ogon w zębach [...] i purpurowa peleryna na portrecie⁷².

Trudno jest mi jednak zgodzić się z Łotmanem na tej płaszczyźnie, bo zdaje się, że nie wszyscy artyści starali się poukrywać “drugie dno” w swoich dziełach (pomimo tego, że ciągle jesteśmy skazani na analizowanie “co artysta miał na myśli, wedle pewnego ustalonego klucza” już od najmłodszych lat). Chciałabym w tym przypadku przywołać Paula Gauguina, który w swoim liście do Andre Fontainas komentuje jeden ze swoich obrazów *Skąd przybywamy? Kim jeste-*

70 Ujęłam pojęcia porządkowania w cytatach, ponieważ w dalszej części będę odwoływać się do puzzle films, które charakteryzują się alinearnością, a nawet “od-opowiadaniem”

71 M.Przyłipiak, *Narracja*, [w:] *Słownik pojęć filmowych* [tom 5], pod.red. A. Hetman, Wrocław 1999

72 J.Łotman, *Semiotyka filmu*, Warszawa 1983, s.22-23

śmy? Dokąd idziemy? Pomimo tego, że obraz zdaje się być przepelniony bogatą ikonografią, tak naprawdę jeżeli wierzyć słowom Gauguina to:

[...]mogę rozumieć znaczenie słów - abstrakcyjne lub konkretne - w słowniku, nie chwytam ich jednak w malarstwie. Staralem się w sugestywny sposób przetłumaczyć moje marzenie, nie uciekając się zupełnie do środków literackich, całą możliwą prostotą na jaką pozwala to rzemiosło[...]⁷³.

Jeżeli dobrze rozumiem słowa Gauguina to stara się on oddać marzenie senne a nie zaszyfrować jakąś informację. Poza tym wysnuwa teorię, że narracja w fotografii możliwa jest dopiero przy dwóch zdjęciach.

Oczywiście zgodzę się, że w ogólnym pojęciu sztuka rozumiana przez Łotmana jest sztuką obrazowania i przedstawiania (choć nie zawsze wystarczy spojrzeć na awangardę). Jednak nie zgodzę się z tym, że rysunek nie został powołany do tego aby służyć jako środek narracji. Myślę, że dużo wcześniej kiedy jeszcze nie znano pisma, to słowo oraz obraz służyły za sposób porozumiewania się. Obraz nawet takiego malowidła naściennego choćby z Lascoux, czy później hieroglify - były sposobem ilustrowania tekstu. Opowiadania, które porządkowało różnego rodzaju historie, które były uporządkowane oraz *zbudowane na zasadzie sznurka czy łańcucha*⁷⁴. Co oznacza, że historia opowiedziana była linearnie. Obrazy jak i tekst/słowa opowiadają historię. Linearność historii można wyodrębnić nawet w niektórych fotomontażach Podsadeckiego.

Łotman uważa, że słowa w filmowej narracji *zaczynają się zachowywać jak obrazy*⁷⁵. Wskazuje on na liternictwo, które odgrywało ważną rolę w kinie niemym. Przywołuje przykład zmiany wielkości liter, które oznaczały natężenie głosu bohatera filmu. Czy zatem w świecie wszech dominującego obrazu, obraz zaczyna zachowywać się jak słowo? Uważam, że tak choćby przez wywód Łotmana na temat cytatu, który ma postmodernistyczne założenia. Rosyjski teoretyk uważa, że w filmie stosuje się różnego rodzaju cytaty. Wskazuje on w swojej *Istocie narracji*

73 P.Gauguin, *Z listów*, tłum. H.Morawska, [w:] *Artyści o sztuce. Od Van Gogha do Picassa*, pod.red.M.Krawczykowa, Warszawa 1969, s.37

74 B.Szczekała, *Gry z narracją i widzom*, Łódź 2018, s.250/251

75 J.Łotman, *Semiotyka filmu*, Warszawa 1983, s.92

*filmowej: na ustne cytaty, jak i książki, czy czasopisma z napisami, które stanowią coś w rodzaju klucza do rozumienia treści dzieła*⁷⁶. Uważam, że aby umiejętnie odczytać dany utwór filmowy, literacki czy fotograficzny (i inny) trzeba mieć odpowiednią wiedzę, która może być ukształtowana :

1) przez to w jakim kręgu kulturowym odbiorca został wychowany i w jakim czasie (z pewnością hieroglify, rzeźby oraz pięknie zdobione piramidy Starożytnego Egiptu - ówczesni egipcjanie inaczej odczytywali i dokładnie znali ich przeznaczenie. Dziś odczytujemy rysunek czy zdjęcie Piramidy i kojarzymy hieroglify ze Starożytnym Egipcem. Natomiast bez należytej wiedzy nie rozszyfrujemy konkretnych znaczeń tych elementów.)

2) przez to jak bardzo stara się poszerzać swoją wiedzę (która np. pozwala odczytać hieroglify)

W zależności od zakresu opanowanej wiedzy odbiorca będzie mógł (lub nie) odczytać zakodowane (lub nie) informacje autora dzieła. Oczywiście jestem zdania, że żadnego dzieła nie da się do końca dobrze odczytać, przez wzgląd na powyżej wymienione aspekty.

Nie zgodzę z tym, że współczesna kultura jest kulturą słowną. Jest bardziej kulturą obrazową. Ujęłabym to następująco, że współcześnie obraz wiedzie prym i zamienia się w słowo, a nie odwrotnie, ponieważ każdy przedmiot, znak ikoniczny (przedstawiający)⁷⁷ jest słowem, ale nie każde słowo jest przedmiotem. Oczywiście słowa służą do opisywania, tak samo jak dzisiaj(kiedyś) obrazy⁷⁸. Stąd *przedstawienie [...] przedmiotów jest znakiem ikonicznym, a zatem również słowa wchodzą do tych znaków w swej funkcji przedstawiającej*⁷⁹. *Piąty Element* jest prostą historią w sensie fabularnym. Jeżeli chodzi o sposób komunikacji z widzom od strony ilustracyjnej zaczyna się wizualny labirynt skojarzeń, który zbudowany jest z znaków ikonicznych. Są to elementy składające się na opis postaci, ich zawłości oraz zależności z ich poprzednimi wcieleniami, mamy np. Zorga, którego wizualnie „opisują” eksponaty w jego gabinecie. Postać Corneliusa, kreślą przedmioty, które są mocno zakorzenione kulturowo - menora, obrazy, ornaty - to są fizyczne przedmioty. Moim zdaniem istotą każdego działania artystycznego czy nie jest opowiadanie. Artysta opowiada za pomocą obrazów, muzyki, dźwięków, performansu, stroju, filmu, a np. astrofizyk będzie odpowiadał za pomocą liczb.

⁷⁶ Tamże, s.92

⁷⁷ Znak ikoniczny(przedstawiający) - jest to np. rysunek (obraz, zdjęcie), który jest z zasady naturalnie prosty do odczytania w danym kręgu kulturowym lub nawet na skalę światową.

⁷⁸ Taki przykład hieroglifów oraz emotikonów.

⁷⁹ Łotman, *Semiotyka filmu*, s.92

Łotman wyodrębnia cztery punkty opowiadania, które składają się na akt komunikacji:

- 1) nadawca informacji
- 2) odbiorca informacji
- 3) kanał łączności pomiędzy 1 a 2 pkt. (chodzi o sposób możliwości odczytania zaistniałego przekazu, obrazu, informacji).
- 4) przekaz (tekst)

Zatem wedle tego schematu ja jako nadawca, koduję informacje w taki sposób, aby adresat mógł to w odpowiedni sposób odczytać. Jestem adresantem, który wysyła wiadomość dla nieznanej ilości osób, a każdy odbiorca tę samą wiadomość będzie odczytywał inaczej. Wszystko zależy od tego jakie właściwości znakowe powstaną na płaszczyźnie obrazu. Łotman wyróżnia dwa sposoby poszerzenia komunikatu wydobywającego się z obrazu:

- 1) poprzez dodawanie grupy znaków i ich grup
- 2) poprzez dorysowywanie jakichś elementów na tej samej powierzchni.

Uważa on, że w taki sposób nie zmienia się utworu ilościowo, a tylko modyfikuje. Uważam, że poprzez wyodrębnienie czy też połączenie tych dwóch komunikatów dane dzieło zawsze będzie powiększać ilość znaków do odkodowania. Znowu poszerzanie ilości symboli w kontekście narracji filmowej (nie tylko) związane jest z aktem gromadzenia, który w pierwszej kolejności połączony jest z postmodernizmem (nie tylko filmowym), a następnie z internetem. Era globalnej sieci cyfrowej, wpłynęła w ogromnym stopniu na przetransformowanie się sposobu opowiadania w filmie. Barbara Szczekała przywołuje przykład filmów Christophera Nolana, gdzie wydarzenia oraz wątki nie są już budowane linearnie, ale na zasadzie sieci (chodzi o sploty narracyjne i relacje). Motyw *kompilowania narracji*, wyłonił się już w latach 90⁸⁰ - tutaj na przykładzie *Piątego Elementu* wyłania się wizualny labirynt skojarzeń, który moim zdaniem jest przykładem opracowywania tekstu na obraz wizualny, który może wzbudzić w odbiorcy dezorientację poprzez to, że nic nie jest takie jak się wydaje. Związane jest to z hipertekstualnością, która odnosi się do tekstu. Moim zdaniem to pojęcie można przenieść tak samo na

80 M.Poulaki, *Puzzled Hollywood and The Return of Complex Films* [w:] *Hollywood puzzle films*, pod.red. W. Buckland, Routledge, New York - London 2014, s.49

język obrazu nazywając to np.: *hiperobrazowością*. Poprzez dekonstrukcję przedmiotów, bohaterów i przestrzeni, w których się znajdują. Przedmioty, miejsca i ludzie wydają się znajomi, ale nie są tym czego się spodziewamy. W tym miejscu przywołam Davida LaChapell'a, który dekonstruuje klasycznie znane nam ikoniczne obrazy, nadając im nowych znaczeń. Tak jak np.: w *American Jesus* (2009) czy *Springtime* (2008-2011).

Przychyłam się do tezy Barbary Szczekały o tym, że ówczesny odbiorca/użytkownik jest wystawiony na zmasowany atak informacji wydobywający się ze zmultiplikowanych ekranów. Domniemam, że chodzi o ekran kina, komputera, smartfona, różnego rodzaju interaktywne banery/ekrany reklamowe, którymi jesteśmy bombardowani w otaczającej nas przestrzeni. Dlatego współczesna kultura może zostać nazwana ekranową i to nie tylko z powodu ekranu kina, tylko przez wymienione elementy składowe. Jest to motyw związany z gromadzeniem, są to cechy szczególne dla współczesnej kultury, doświadczającej nagłego rozrostu archiwów, przede wszystkim, tych skłębionych w wirtualnej chmurze [...], która otumania obfitością "big data" uczy się [...] porządkować i właściwie rozumieć." Tak duże nagromadzenie informacji przyczynia się do tego, by współczesna (mind-game) narracja filmowa była dynamiczna - czyli odpowiadała wymaganiom publiczności, aby ta nie nudziła się przed wielkim/małym ekranem. Cechy charakterystyczne dla mind-game film są następujące:

- alinearność
- pętle czasowe
- rozmyte granice pomiędzy światami przedstawionymi
- struktura sieci lub labiryntu
- niejednoznaczność
- odwróconą przyczynowość
- bohaterowie schizofreniczni
- przebieg akcji na dwóch poziomach: fabuły oraz narracji
- dyskomfort odbiorczy - *który przybiera często formę "dysnarratywii"* , która dzieli się na cztery typy⁸¹:
 - 1) uwięzionej opowieści
 - 2) niepowstrzymanej opowieści (brak pokrycia w rzeczywistości)
 - 3) niedo-opowiedzenia

81 B.Szczekała, *Gry z narracją i widzem*, Łódź 2018, s.227

4) od-opowiedzenia - jest to [...]niemożność uspojnienia doświadczeń ani nadania im porządku sekwencyjnego oraz niemożliwość wygenerowania narracyjnego potwierdzenia swoich doświadczeń, zachowań i działań, mimo że autor w pełni odbiera otoczenie wizualne, słuchowe i dotykowe. Osoba konstruująca od-opowiadanie jest świadoma swojej niemożności zorganizowania doświadczenia w ramach czasu, więc ilustruje je łącząc narrację i osobowość⁸².

- złożoność - fabuła filmu jest bardziej otwarta niż jest zamknięta w klasycznej budowie tj.: początek, rozwinięcie i koniec. A jej połączenia przyczynowo - skutkowe nie są już takie jasne, a nawet w pewnym momencie mogą nie być ze sobą połączone. Budowa narratologiczna zaciera granice pomiędzy tym co jest faktem a fikcją, tak jak jest w przypadku dwóch sezonów serialu *The OA* (2016-2019).

Według Edwarda Branighana schemat narracyjny to nie tylko opowiadanie, które rozumiane jest jako uporządkowanie wydarzeń, ale to również *schemat narracyjny, który zawiera różne "bazodanowe", np. sposoby kojarzenia danych np.: stos, katalog, łańcuch niezogniskowany, które łączą informacje w sposób niechronologiczny i nieprzyczynowy, na przykład przypadkowy, asocjacyjny lub uzależniony motywacją lub podobieństwem innego rodzaju*⁸³.

Istotny w budowaniu narracji klasycznej czy niestandardowej jest montaż. Zdaniem Jeana Mitriego montaż zawiera w sobie wszelkie możliwe sposoby nadawania kontekstu znaczeniowego pojedynczym obrazom filmowym⁸⁴. Poprzez związanie ze sobą przedmiotów i postaci twórca filmowy nadaje przedstawionej rzeczywistości porządek i logikę.

Narracja jest dla mnie przede wszystkim opowiadaniem, które może być zawarte w tekście jak i na płaszczyźnie obrazu. Jak już wcześniej wspomniałam jest dla mnie również samą formą budowania obrazu, czyli "przesadzaniem" i tworzeniem tego swoistego ogrodu. Dlatego nie mogę się zgodzić się z Łotmanem na temat narracji w fotografii, ponieważ jak już wcześniej piszę, że znakami ikonycznymi można zbudować narrację wewnątrz obrazu, czasami tylko zmieniając pozornie ich znaczenie. Po prostu jest potrzeba zaistnienia wielu znaków ikonicznych, aby móc z nich cytować i budować obraz na nowo - tworząc coś w rodzaju bazy danych. Przychyłam się jednak do łotmanowskich czterech punktów opowiadania, które składają się

82 Tamże.

83 E. Branigan, *Schemat fabularny*, przeł. J. Ostraszewski [w:] *Kognitywna teoria filmu*, pod. red. J. Ostaszewski, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków 1999, s. 132

84 M. Przyłipiak, *Narracja*, [w:] *Słownik pojęć filmowych* [tom 5], pod. red. A. Hetman, Wrocław 1993, s. 14

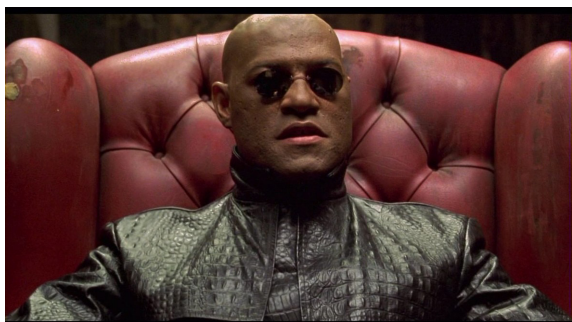
na akt komunikacji. Wobec tego jestem nadawcą informacji: narratorem (autorem) opowieści. Następnie porządkuję dane (zatem jestem ogrodnikiem) - zdarzenia / wydarzenia (cytaty = obrazy) na płaszczyźnie obrazu za pomocą montażu - tworząc coś w rodzaju kanału informacji. Porządkowanie danych formuję na dwóch płaszczyznach:

- porządkowania cytatów - obrazów pod kątem koloru
- porządkowania cytatów - obrazów pod kątem spójności wizualnej

Moje opowieści obrazowe powołuję do życia następująco za pomocą:

1. znaku ikonicznego, cytatu (cyt. z: fotografii, filmów, animacji, rysunków)
2. rysunku
3. montażu, który służy uporządkowaniu "cytatu" (porządkuje 2 płaszczyznowo)

Ze względu na specyfikę moich prac, pragnę przedstawić w jaki sposób z biegiem czasu zmienił się mój tok myślenia na temat konstruowania obrazu. Począwszy od niezbyt skomplikowanych kolaży/ilustracji do tzw.deplantaży, które złożone są z wielu warstw i elementów. Uporządkuję dane pod kątem kolorów jak i spójności wizualnej (obrazów, cytatów). Odwołam się do poszczególnych obrazów, ich tytułów i tego jak były skonstruowane. Ponadto deplantaże mają w sobie klasyczne cechy narracji, ponieważ swój **początek** mają w szkicu kolażowym. **Rozwinięcie** to kształtowanie, budowanie oraz analiza zaistniałego obrazu. **Koniec** - to gotowe dzieło - wyeksponowane jako dzieło sztuki w miejscu do tego przeznaczonym. Zaś czas jest elementem względnym, który nie wpływa na odbiorcę, ale na autora(czyli czas powstawania dzieła). Jednakże, moje obrazy tak naprawdę wyznaczają takie cechy narracji jak - **od-opowiadanie** - łączę narrację oraz osobowość.



Kadr z filmu: *Matrix* [1999] reż. L.L. Wachoskie, zdj. Bill Pope

[...] Weź niebieską pigułkę, a obudzisz się we własnym łóżku, jakby to był sen. Weź czerwoną, a zostaniesz w Krainie Czarów i zwiedzisz króliczą norę.

Morfeusz



L2901 (2017), jedna z ilustracji wchodząca w cykl *c.h.a.o.s.*, technika: deplantaż

L2901 to pierwszy z kolaży, który wchodzi w skład mojego dzieła zatytułowanego *c.h.a.o.s.* Jest to praca, która jest zbudowana z pięciu warstw. Jest to bardziej ilustracja i kolaż, ale ma znamiona deplantażu, ponieważ celem deplantażu jest jak największe ujednoczenie zbudowanej przestrzeni, co starałam się uczynić w tej pracy. Uwydatniłam tutaj kontrast pomiędzy warstwami, widać linie cięcia, rysunek graficzny, jedna z warstw składa się z płaskiej czerwonej apli barwnej (co uzasadnię w dalszej analizie, czemu służyło takie odcięcie).

L2901 pomimo niewielu warstw, bogaty jest w wiele odniesień popkulturowych. Starałam się, aby elementy umieszczone na tym deplantażu ze sobą w jakichś sposób dialogowały. Tytuł jest inspiracją zaczerpniętą z *Blade Runnera 2049* w reż. Denis'a Villeneuve z 2017 roku. Po-

jawia się tam postać grana przez Ryana Goslinga o imieniu K. Jest to oficer, replikant, który przez pomyłkę chwilowo zamarzył o byciu człowiekiem. Na moim obrazie jest przedstawiony mężczyzna, którego sfotografowałam wieczorem w świetle kontrastowym. W postprodukcji podkreśliłam kontrast, dodałam turkusowego koloru i czerwone oczy, aby odrealnić tę postać i nadać jej surowości robota, replikanta jakim był K, Roy Batty czy być może nawet Decard (choć on po prostu był chłodnym typem). Tytuł pracy jest zlepkiem jednej litery i kilku cyfr. Tytuł *L2901* odnosi się jednocześnie do krótkiego imienia "K" jak i cyfr w tytule filmu. W przypadku mojego tytułu litera L odnosi się do imienia mojego męża - Łukasz, który jest bohaterem zdjęcia. Znowu liczby 2901, to dzień i miesiąc jego urodzin. Tytułowy bohater kołażu jest wycięty z innej przestrzeni, a ten wycięty fragment to kształt trójkąta. Tym prostym zabiegiem podkreślam analogię pomiędzy piramidą, królestwem faraonów, a korporacją Tyrell, ponieważ jak to ujmuje Larry Paul:

Tyrell, jak wiemy, manipuluje ludzkością. Jednym z powodów dla, którego umieszczamy go wewnątrz piramidy, jest to, że przypomina faraona.[...]»⁸⁵.



⁸⁵ P. Bellantoni, *Jeśli to fioleto to ktoś umrze. Teoria koloru w filmie.*, Warszawa 2010, s. 148

Tyrellowie w wersji z 1982 roku jak i 2017 roku jako bohaterowie uosabiają się wręcz z osobą boską, tworząca nową rasę, nowe życie. Tutaj w trójce umieściłam L2901, aby podkreślić, kto był jego Stwórcą. Jednakże L2901 to nie tylko analogia do oficera K czy Decarda, ale również do Roya Batty'ego. Nie tylko z powodu jego postury, ale przede wszystkim koloru niebieskiego, który według mnie cechą charakterystyczną tej postaci. Uważam, że ten kolor miał podkreślać cechy Roya, takie jak syntetyczność, chłódność, brak umiejętności odczuwania emocji oraz bezsilność. Jego postura, siła, a przede wszystkim czas użytkowania zostały zaprojektowane przez człowieka. Z tego powodu zdecydowałam się na użycie niebieskiego w postaci L2901.



Kadr z filmu: *Blade Runner 2049* [2017], reż.D. Villeneuve, zdj. R.Deakins, postać: K



Kadr z filmu: *Blade Runner* [1982], reż.R.Scott, zdj. J.Cronenweth, postać: Roy Batty

Następnie za oficerem L2901 umieściłam fragment ciała kobiety, który jest literalnym przeniesieniem Joi z *Blade Runnera 2049*. Była ona muzą oficera K, który zwyczajnie ją kochał, mimo, że była hologramem. Fragment ciała jest ukazaniem uprzedmiotowienia kobiety jak często jest to przedstawiane w wizjach futurystycznych - tutaj w przypadku np.: Rachel (kobieta idealna - stworzona przez Tyrella), Joi (*Wszystko co chcesz zobaczyć* - reklama promująca Joi, ogromny prężący się hologram nagiej kobiety), Mariette (prostytutka, która świadczy usługi K), Barbarella - co prawda nie te uniwersum, ale seksowna ponętna blondynka robiąca striptiz w pierwszych minutach filmu z chęcią świadcząca usługi mężczyznom na obcej planecie. Czy nawet księżniczka Leia, która przez pewien moment staje się niewolnicą Jabby w szóstej części *Gwiezdnych Wojen: Powrót Jedi* (1983) w reż. G. Lucasa.

Główny bohater kolazu jak i ciało kobiety są przedstawieni w kolorach turkusu - i pomimo, że ten kolor raczej kojarzony jest z barwami lata i morza, tutaj kontrastuje z mocną soczystą czerwienią, przez co wydaje się niezwykle chłodny, a nawet pozbawiony jakiegokolwiek emocjonalnego ładunku. Poprzez użycie takiego koloru chciałam podkreślić w dość dosłowny sposób, że L2901 jak i fragment ciała kobiety są tylko muszlami/powłokami, a nawet tylko cyfrowym bytem. Zatem ani replikant, ani hologram nie mogą mieć duszy, chociaż mogą zamarzyć o byciu człowiekiem. Jest to doskonale pokazane pod koniec *Blade Runnera 2049*, kiedy oficer

K siedzi na schodach budynku, z nieba pada śnieg, a cała jego mimika i ciało wyrażają pustkę jaką odczuł po tym, jak się dowiedział, że nie jest tym dzieckiem. Sam motyw muszli, czy też inaczej powłoki zapożyczyłam z innego filmu, tj: animowanego *Ghost in the Shell* [1995] w reż. Masamune Shirow'a, jak i z projektu francuskich artystów Pierra Huyghe i Philippa Parreno pt.: *NO GHOST JUST A SHELL* (1999). Francuscy artyści odwołują się tutaj do animacji Masamune Shirow'a, a dokładnie parafrazują słowa *Władcy Marionetek* jednego z bohaterów animacji, które brzmią następująco:

*Nie jestem sztuczną inteligencją(...) jestem żywym i myślącym bytem, stworzonym w morzu informacji.*⁸⁶

Kupili oni wygenerowaną komputerowo postać w japońskiej firmie, która zajmuje się rozwojem postaci do animacji oraz gier. Była to jednak postać pozbawiona cech charakteru, nie posiadała szczególnie wyróżniających jej właściwości wyglądu. Była jak Tabula Rasa. Artyści postanowili uzupełnić jej cyfrową powłokę różnymi cechami charakteru oraz wyglądu, polecili to również innym artystom. Poprzez takie działanie nadali temu cyfrowemu bytowi tożsamość, który dosłownie powstał w morzu informacji.



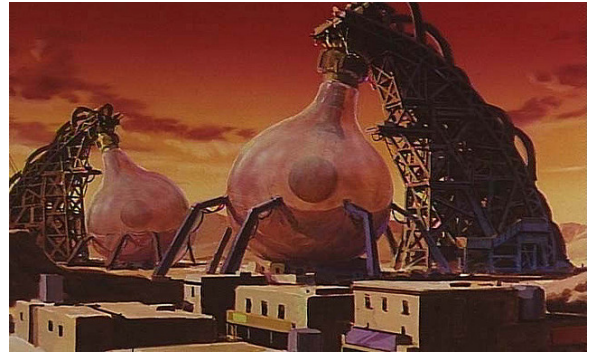
Kolejną warstwą jest czerwone tło z elementami zabarwionej w odcieniu koloru pomarańczowego pofabrycznej architektury i fragmentami postapokaliptycznego krajobrazu. Do stworzenia tej warstwy wykonałam najpierw odrębny ręcznie wyklejany kolaż, którego zbudowałam z wyciętych elementów wielkowiejskiej architektury i połączyłam tę zabudowę z fragmentami pofabrycznymi, z rurami stalowymi i zardzewiałymi elementami konstrukcji pofabrycznych budynków. Do podkreślenia postapokaliptycznego klimatu krajobrazu umieściłam te wszystkie elementy na kamiennej pustyni. Tło zabarwiłam na czerwono, a budynki w postprodukcji na

⁸⁶ *Ghost in the Shell*, reż. Masamune Shirow, 1995 r.

pomarańczowo. Chciałam uzyskać efekt toksycznego pomarańcza, w taki sposób jaki to wykonał Ridley Scott w *Blade Runnerze*, czy Denis Villeneuve w *Blade Runnerze 2049*, Mamoru Oshii w *Ghost in the Shell: Innocence* [2004], Satoshi Nishimura w *Trigun* [1998] czy nawet graficy NASA - barwiąc na czerwień i pomarańcz fotografie ilustrujące planetę Mars czy Wenus.



Kadr z filmu: *Blade Runner 2049* [2017], reż.D. Villeneuve, zdj. R.Deakins



Kadr z animacji: *Trigun* [1998], reż. S.Nishimura



Szkic kolażowy mojego autorstwa

Kolor czerwony w niektórych krajach Afrykańskich oznacza śmierć, w przeciwieństwie do Europy, gdzie najczęściej utożsamiany jest z miłością, namiętnością, rzadziej z agresją czy złością, ale chyba nigdy z śmiercią. Bardzo często jest jeszcze utożsamiany z władzą, a nawet z ustrojem politycznym. Jednakże to właśnie na znaczeniu afrykańskim chciałam się zatrzy-

mać. Dlatego użyłam czerwieni jako koloru o negatywnym wydźwięku. Jak i również pomarańcu i odcieni brązu (rdzy). Te wszystkie kolory przez Afrykańczyków utożsamiane są z ziemią i z obumieraniem. To, że czerwony kolor utożsamiany jest ze śmiercią ma sens. Śmierć ma bardzo często kolor czerwony lub wręcz brunatny- krew, która wypływa z naszego ciała lub ciała zwierzęcia. Jest również kolorem suszy, głodu, nieszczęścia. Jak wiadomo bez wody nie ma życia. Doskonale to wiemy jako Ziemianie, ponieważ reszta planetarnego sąsiedztwa nie jest zdatna do życia. Wokół nas krążą niezdatne do życia planety - Mars - czerwony - jako dziecko wydawało mi się zawsze, że kolor czerwony tej planety oznacza to, że to jest gorąca planeta. Powszechnie wiadomo Mars jest bardzo zimną planetą. Czy np. Wenus, która w odcieniach pomarańcu dosłownie topi się od promieni słonecznych. Dlatego czerwień i pomarańcz zastosowane w tym deplantażu są nacechowane negatywnie. Środowisko przeze mnie wykreowane ma sprawiać wrażenie toksycznego, kwaśnego, niezdatnego do życia.



Jedna z warstw deplantażu.

Czerwoną warstwę mocno skonstrastowałam z tłem. W tło wkleiłam fotografię przedstawiającą jedną z ulic, która wchodzi w skład najbardziej dynamicznych dzielnic w Tokio czyli Akihabarę - jest to tzw. elektryczne miasto. Co ma być nawiązaniem do dynamicznego rozwoju ludzkości, ale przede wszystkim do rozrywki, ponieważ jest to dzielnica Tokio, która pełni funkcję rozrywkową, co dodatkowo podkreśla to kolorowy świat neonów.



Tło użyte w deplantażu.

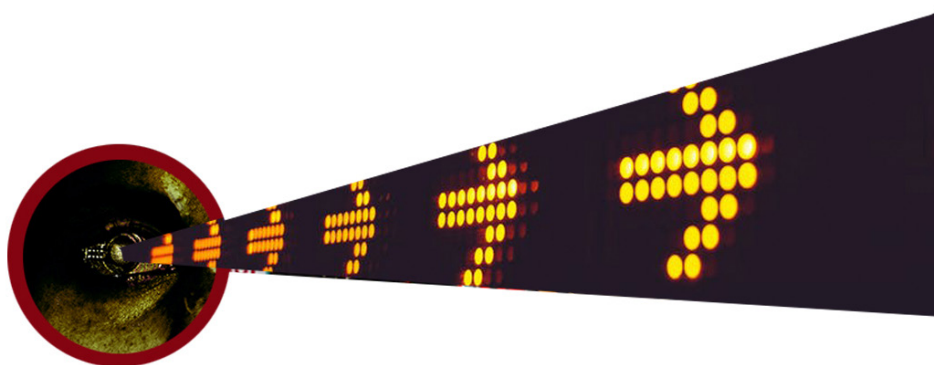
Tutaj powołałam się na *Matrixa* [1999] sióstr Wachowskich, które w scenie z tabletkami literalnie odnoszą się do *Akiry* [1988] Katsuhiro Otomo. W *Akirze* jeden z bohaterów o imieniu Kaneda ma czerwoną kurtkę, na której ma nadruk przedstawiający tabletkę w dwóch kolorach - niebieskim i czerwonym - które są kolorami nadającymi dynamiki tej animacji, ale o tym później. Siostry Wachowskie wykorzystały ten motyw i pokazały dwie tabletki. Jedną czerwoną, drugą niebieską, które miały swoje znaczenie i po połknięciu konkretnej, widzi się konkretny świat. Morfeusz w pierwszej części *Matrixa* mówi o prawdzie następująco:

Macierz to sztuczny świat, który przysłania Ci prawdę. [...] Jesteś niewolnikiem. Jak wszyscy ludzie, urodziłeś się w więzieniu, którego nie możesz powąchać ani dotknąć. Bo uwięziono twój umysł. Niestety nie mogę Ci powiedzieć czym jest Macierz. Musisz to zobaczyć. [...] Weź niebieską pigułkę, a obudzisz się we własnym łóżku, jakby to był sen. Weź czerwoną, a zostaniesz w Krainie Czarów i zwiedzisz króliczą norę⁸⁷.

Po tym jak Neo połknął czerwoną pigułkę, przeniósł się do tego prawdziwego świata wedle teorii Morfeusza. Oczywiście świat, w którym znalazł się Neo nie był *Krainą Czarów*, a raczej

⁸⁷ *Matrix*, reż. L.L. Wachoskie, 1999 r., platforma Netflix, 27min 50sec - 30min

światem pełnym niebezpieczeństwa i wiecznej ucieczki przed agentami Smithami. Tło zbudowane z tysiąca neonów reprezentuje właśnie świat iluzji, a warstwy zabudowujące je, są tzw.: króliczą norą. Jak już wcześniej wspomniałam światem zimnym i niezdatnym do życia.



Kadr z animacji: *Akira* [1988], reż. K. Otomo, postać; po prawej: w kórtce z tabletką to Kaneda włączający szafę grającą; po prawej: element pościgu

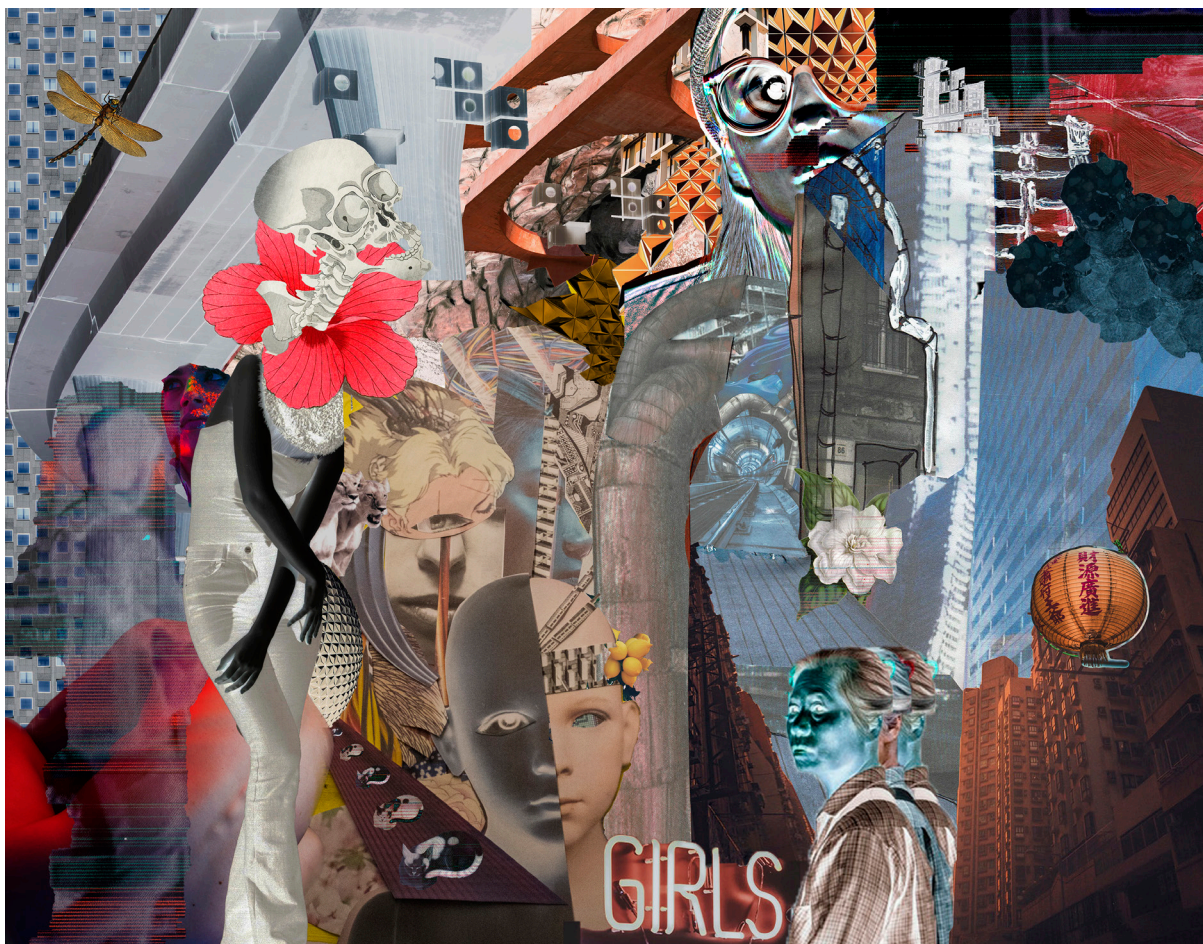
Ostatnie dwie warstwy to: oko i wychodzące z niego żółte neonowe strzałki. Jest to element, który nadaje dynamiki temu deplantażowi, który łączy ze sobą chłodny świat replikantów z neonowym światem iluzji i rozrywki. W pierwszych scenach *Akiry* jest pokazany Kaneda, który wchodzi do zapuszczonego pubu. Podchodzi do szafy grającej, wystukuje na niej kombinację klawiszową i włącza play. Kaneda od początku nadaje filmowi rytmu poprzez muzykę i ubiór. Bohater ubrany jest w czerwoną kurtkę z ilustracją niebiesko czerwonej tabletki na plecach. Te kolory dominują w całej animacji. Dlatego też zastosowałam owe w moim deplantażu. Strzałki w kolażu, jak i smugi światła ciągnące się za motocyklami bohaterów z animacji - symbolizują ruch i dynamikę.



Kadr z serialu: *Stranger Things* sezon 3 [2019], reż. bracia Duffer

*Próbujemy rozwiązać wielką tajemnicę
kobiecego gatunku*

Mike Wheeler



Saya (2018), jedna z ilustracji wchodząca w cykl *c.h.a.o.s.*, technika: deplantaż

Saya to deplantaż, który jest ukierunkowany na *gatunek kobiecy*⁸⁸ - jakby to ujął Mike z *Stranger Things*⁸⁹. *Saya* to zlepek 3 kolaży, które posłużyły do stworzenia całości deplantażu. *Saya* w swojej strukturze podobny jest do świata zbudowanego w *Piątym Elemencie*. Tam było kilka zupełnie odstających od siebie przestrzeni i bohaterów - a wszystko to tworzyło spójną całość. W tym deplantażu korzystam z trzech różnych zbudowanych przeze mnie światów, aby w ostateczności ukształtować je w jeden wieloelementowy i spójny. Deplantaż *Saya* podzielony

⁸⁸ Słowa Mike'a brzmią następująco: *Próbujemy rozwiązać wielką tajemnicę kobiecego gatunku*.

Stranger Things (sezon 3), reż. Bracia Duffer, 2019, platforma Netflix, odc.3, 2min:34sec

⁸⁹ *Stranger Things* (sezon 3), reż. Bracia Duffer, 2019, platforma Netflix

jest na trzy strefy. Pierwsza strefa to strefa chłodna, betonowa, pozbawiona życia - mówi o sercu z kamienia. Podkreślają to: wielki betonowy most, szara elewacja bloku z powtarzającymi się okiennicami, ważka oraz wielka czaszka, która wyrasta z czerwonego hibiskusa i płynnie łączy się z ciałem kobiety. Ważka jest symbolem diabła, a przysłowie mówi: *gdzie diabeł nie może tam babę pośle* - świadczy to o kobiecym sprycie. Czaszka wyrastająca z hibiskusa jest przełamaniem uroku i piękna. Skrzyżowane dłonie i nogi są postawą zamkniętą i niedostępną. Poprzez połączenie tych elementów z ciałem kobiety i jej skrzyżowanymi dłońmi podkreślam przewrotność natury kobiecej. Pomarańczowo, czerwono - żółta część to strefa druga, której podstawą był żółty kolaż. Łącznikiem pomiędzy tymi strefami jest hibiskus symbol kobiecości.

Toksyczny żółty.

Kobieta jest bezsprzecznie obiektem westchnień mężczyzn⁹⁰. W szczególności jeżeli jest przedstawiana jako miła, delikatna i nieporadna, a przy tym seksowna. W takim rozumieniu mężczyźni lubią górować nad kobietami, a tych silnych się panicznie boją. W tak stereotypowy sposób Frank Oz przedstawia kobiety w swoim filmie *Żony ze Stepford* [2004]⁹¹. Na szczęście postaci kobiece od lat 70-tych są w taki sposób zarysowane, że są to osoby mądre i pewne siebie, które przestają epatować swoim ciałem. Takie współczesne kobiety nie są paniami domu, są silne psychicznie i fizycznie, często mają podobne zainteresowania, które przypisywane są raczej mężczyznom i stają na piedestale na równi z nim jak np: Rei (*Gwiezdne Wojny* [2015-2017]), Carol Danvers (*Kapitan Marvel* [2019]), Integra (*Hellsing* [2001-2002]), Furiosa (*Mad Max: Na drodze gniewu* (2015)), Trinity (*Matrix* [1999-2003]), Nawet postaci dziewczynek są przedstawiane jako silne, np. Jedenastka (*Stranger Things*), Max (*Stranger Things*), Matylda (*Leon Zawodowiec*), Chihiro (*Spirited Away: W krainie bogów*), Alita (*Battle Angel Alita*).

Poza tym te postaci, poza swoją siłą mają w sobie coś z czarownicy, szeptuchy, wojowniczką, czy nawet Śmierci. Bo dlaczego śmierć nie mogłaby przychodzić koloru żółtego? *Żółty to kolor zaprzeczeń. To kolor żonkili jak i szerszeni*⁹². Dlatego zamieściłam ten kolor jako tło pod szkic kolażowy. Chciałam zaznaczyć, że kobieta to postać o cechach sprzecznych, to skomplikowany mechanizm, a kolor żółty o tym ostrzega. Z własnego doświadczenia wiem, że kobieta może być delikatna i miękka jak kwiat, ale również twarda, toksyczna i kiedy trzeba to użądli nie tylko słowem - tak jak np.: Panna Młoda grana przez Umę Thurman w pierwszej części *Kill Billa* [2003] w reż. Quentin Tarantino. Od pewnego momentu przyodziewa żółty kombinezon,

90 Oczywiście w klasycznym kanonie piękna. Kobieta, jako muza mężczyzny, artysty.

91 Pierwotnie mroczniejszą wersję filmu przedstawił Bryan Forbes w *Żonach ze Stepford* w 1975 roku.

92 P.Bellantoni, *Jeśli to fiolet to ktoś umrze. Teoria koloru w filmie*, Warszawa 2010, s.42



Jeden z szkiców kolażowych.

dzierży kataną i bezwzględnie eliminuje swoich wrogów. Zlepek postaci umieszczonych na tym obrazie odnosi się do skomplikowanej natury kobiecej, dosłownie jej mechanizmu - czyli czegoś co zostało fizycznie wcześniej skonstruowane przez człowieka. Chodzi mi dokładnie o powoływanie do życia gynoida⁹³, czy też dosłownie dokonywanie ulepszeń ciała⁹⁴. Co jest pięknie przedstawione w takich produkcjach jak *Metropolis* [1927] Fritza Langa (narodziny Robota Futury, który przybrał postać Marii), *Ghost in the Shell* [1995] Masamune Shirow'a (kultowa scena narodzin Mokoto), *Battle Angel Alita* [1990-1995r. - manga] Yukito Kishiro (narodziny Ality - złożona ze śmieci znalezionych przez Daisuke Ido na wielkim śmietniku), czy *Dr.Slump* [1981r. - maga] Akiry Toriyamy [1997r. - anime] reż. Shigeyasu Yamauchiego (narodziny Aralki). Sposób łączenia ciała z takimi elementami jak skomplikowane struktury mechaniczne, różnego rodzaju kabelki, śrubki stały się podstawą do stworzenia tego szkicu kolażowego. Umieściłam w tym obrazie jeden element, który zdaje się nie mieć powiązania z całością. Jest to burgundowo fioletowy trójkąt. Wykorzystałam go jako element linii produkcyjnej, na której produkowane są czarno białe koty, które dodałam w procesie obróbki cyfrowej w programie graficznym. Koty są elementem parodii, ponieważ są stereotypowym atrybutem kobiet (często czarownic lub dzisiaj feministek). Jest to krzywe zwierciadło, wszystkich idealnych pań domu. Są produkowane jak w fabryce. W taki sposób jak sobie to wymarzył Mike Wellington i pokazał to w swoim filmie promocyjnym o żonach ze Stepford, które ulegały tzw. *ulepszeniu* i ogłupianiu - na rzecz bycia "idealną". Dlatego koty mają zamknięte ślepia, co świadczy o uśpionym potencjale i mocnym charakterze. Poza tym koty są jak kobiety, ponieważ :

Kot ma podwójną naturę[...]. Biały kot i czarny kot – księżyc w pełni i nowiu, odżywcze mleko i trucizna, życie i śmierć... Kot może być też pręgowany, co oddaje cykliczne transformacje księżyca, rytm pływów i cały wielki ruch życia⁹⁵.

Uwydatniłam ten motyw neonowym napisem *GIRLS* dla podkreślenia poruszanego tematu. Ponad to samo słowo girls to młode dziewczyny - użyłam go ironicznie, bo obok neonu wkleiłam starszą azjatycką kobietę we flanelowej koszuli. Jej osobą nawiązuję do Sophie z *Ruchomego Zamku Hauru* [2004] Hayao Miyazakiego. Sophie, była młodą prostą i naiwną dziewczyną,

93 Gynoid to dosłownie damska odmiana robota humanoidalnego.

94 Co niektóre gwiazdy showbiznesu, hollywoodu i zwyczajnie inni ludzie, bardzo lubią deformować swoje ciało - z myślą na „lepsze”.

95 *Owls and cats/ symbolika*, <https://sites.google.com/site/catsandowlss/symbolika> - dostęp -10.06.2019r



Kadry z filmu: *Żony ze Stepford* [2004], reż. F.Ozz



którą przed nachalnymi żołnierzami uratował czarujący Hauru. Ten szlachetny czyn czarodziejka nie spodobał się Wiedźmie z Pustkowie i przepełniona zazdrością postanowiła zakląć młodą Sophie w ciało staruszki. Sophie wbrew pozorom nie użala się nad sobą, bierze nogi za pas i wyrusza na przygodę. Akceptuje swoją nową *kopułę*, kwitując to słowami:

Starość ma jedną zaletę, mało co człowieka dziwi⁹⁶.



Kadr z animacji: *Ruchomy Zamek Hauru* [2004], reż. H. Miyazaki postaci; po lewej: młoda Sophie; po prawej: Sophie zamieniona w staruszkę.



Trzecią strefą jest kolor niebieski, który jest drogą do wnętrza i zrozumienia samego siebie, dlatego starsza kobieta jest po części połączona z poprzednią częścią i jest łącznikiem pomiędzy tymi światami. Jej twarz jest niebieska, bo w starości mało co człowieka dziwi. Tak jak wyżej twierdziła opisana Sophie. Niebieski na jej twarzy nawiązuje do zapomnianego znaczenia tego koloru - czyli śmierci, a zatem przemijania. Podstawą do tej części były dwa szkice kolażowe, w których dominuje kolor niebieski.

⁹⁶ *Ruchomy Zamek Hauru*, Monolith films, 2004, 21min 17se

Stechniczowany niebieski

Niebieski historycznie przeszedł bardzo ciekawą drogę. Jest to barwa, która nie występowała bardzo długo w historii dziejów - nie pojawiła się w ubiorze, ani na malowidłach naściennej w Europie. Była za to popularna na Bliskim Wschodzie, Afryce Zachodniej, czy Azji Południowo - Wschodniej. Na przykład Narody biblijne barwiły odzież na niebiesko bardzo długo przed narodzinami Chrystusa, uzyskując kolor niebieski z rośliny, która nazywa się indygowiec. W Europie w tym czasie kolory, które wiodły prym to czerwień, czerń i biel. W Starożytnym Rzymie i Grecji kolor błękitny był kolorem niesprecyzowanym, a przez to nie wzbudzał takiego zainteresowania wśród artystów. Nawet Pliniusz w *Historii Naturalnej* twierdzi, że *najlepsi malarze ograniczają swoją paletę do czterech barw: bieli, żółci, czerwieni i czerni*⁹⁷. Poprzez to część XIX wiecznych erudyków stwierdziło, że być może starożytni Grecy i Rzymianie tak naprawdę nie widzieli barwy niebieskiej, bo niebo dla *wielu autorów i artystów jest białe, czerwone lub złote*⁹⁸. Prawdopodobnie było to spowodowane tym, że kolor niebieski miał niewielki ładunek emocjonalny, nie miał sprecyzowanej nazwy i raczej był wrogo odbierany przez Starożytnych, którzy uważali go za barbarzyński. Celtowie i Germanie malowali swoje ciała na niebiesko, aby ostraszyć wrogów, a także barwili swoje ubrania w tym kolorze. Robili to za pomocą urzetu⁹⁹. Poza tym kolor błękitny/niebieski zawdzięcza swoją nazwę takim słowom jak *blavus* i *azureus*. *Blavus* pochodzi z języka germańskiego, zaś *azureus* z arabskiego¹⁰⁰. Starożytni Rzymianie uważali niebieski za ekscentryczny i kolor żałoby. Poza tym posiadanie niebieskich oczu było prawie jak klątwa czy wrodzona wada, która rzucała urok na nieszczęśnika. Niebieskooka kobieta była uważana za rozwiązłą, zaś mężczyzna był utożsamiany z zniewieściałym. Niebieski dyskretnie pojawia się w kościołach romańskich jak np.: Kościół San Vitale w Rawennie, którego sklepienia i większa część jest wyłożona mozaiką. Jednak do XII wieku niebieski był kolorem biedoty, ponieważ barwili oni ubrania za pomocą urzetu, który nie krył równomiernie, a z czasem stawał się wyblakły i dlatego był kolorem praktycznie niewidzialnym, stąd też przyczyny nie pojawił się w szatach liturgicznych (do dziś) i w strojach królewskich. Błękit w okolicach XII wieku zaczyna się pojawiać w stroju Najświętszej Maryi Panny. Wbrew pozorom Maryja nie zawsze była przedstawiana w typowym współcześnie kolorze. Najświętsza Paniątka była bardzo często przedstawiana w czerni, ciemnej zieleni, ciemnych szarościach, fiolecie czy wręcz granacie - to ze względu na żałobę po

97 M. Pastoureau, *Niebieski historia koloru*, Warszawa 2013, s. 28

98 Tamże, s. 41

99 Urzet rośnie w wilgotnej i gliniastej ziemi w umiarkowanym klimacie europejskim.

100 Odstępstwem od normy była mozaika, która przychodzi z Orientu. Gdzie dominują kolory jaśniejsze, a błękit pełni rolę wody, tła czy nawet światła. Ale o tym jak twierdzi Michael Pastoureau przypomni sobie dopiero średniowiecze.

synu Mesjaszu. W XII wieku zaczyna się zmieniać z ciemnego niebieskiego na jasny i całkowicie pełnić rolę koloru maryjnego i przez co zyskał na wartości w oczach ówczesnych ludzi. Z czasem niebieski pojawia się również w herbach, aż w końcu staje się kolorem królewskim. Pierwszy raz pojawia się na godle dynastii Kapetyngów, które było niebieskie i usiane żółtymi kwiatami. Kolor w godle Kapetyngów jak i w szatach NMP ma ze sobą ścisły związek, ponieważ pod koniec XII wieku Maryja została ogłoszona opiekunką królestwa Francji i monarchii Kapetyngów. Kolor niebieski staje się popularny na obszarze całej Europy za sprawą prestiżu króla Francji, który z dumą przywdziewał błękity. Jedynie w krajach germańskich i Włoszech nie pojawia się z powodu przywiązania do cesarskiej czerwieni, co się szybko się zmieniło wraz z końcem średniowiecza. Bez zmian pozostaje papieska czerwień (w sumie do dziś) i symboliczna cesarska czerwień. Zatem z koloru barbarzyńskiego, praktycznie wyklętego, niebieski pod koniec XIII wieku staje się *kolorem kojarzonym [...] z radością, miłością, lojalnością, spokojem i pociechą*¹⁰¹. Pod koniec XIV wieku pojawiają się kolory narzucone i nakazane, nie pojawia się w nich jednak kolor niebieski. Michael Pastoureau twierdzi, że było to spowodowane tym, że przed XIII wiekiem kolor niebieski nie miał żadnego znaczenia. Moim zdaniem było to podyktowane przez błękit maryjny, który był symbolem cnoty i moralności. W końcu w 1709 roku zostaje wynaleziony błękit pruski. Kolor powstał przypadkowo ze sztucznego składnika, ale dzięki temu kolor niebieski można było utrwalić i uzyskać nowe odcienie zieleni i błękitu. Kolor niebieski uzyskał aż 24 nazwy. Staje się modny dzięki *Cierpieniom młodego Wertera* Goethego. Młodzi panowie przywdziewali niebiesko - żółte stroje, wedle opisu książkowego. Poza tym Goethe zaczął również zajmować się nauką koloru. Mówił on o błękicie i żółtym jako o odrębnych biegunach. O ty, że żółty to kolor negatywny, zimny, zaś niebieski to kolor pozytywny, ciepły i dobry. Niebieski upodobali sobie niemieccy romantycy min.: Caspar David Friedrich. Błękit w Europie w epoce romantyzmu zyskuje popularność dzięki powieści Novalisa *Heinrich von Ofterdingen*. Przede wszystkim jest to zasługa niebieskiego kwiatu, który stał się symbolem, miłości, melancholii, nostalgii i cnoty. Był to kolor poetów, ale zaczął się również pojawiać w porzekadłach i przysłowiach. Był kolorem, który opisywał fantazjowanie o fantastycznych stworzeniach, o bujaniu w obłokach (np. myśleć o niebieskich migdałach), albo stanowił coś nieosiągalnego, jak cel, ideał, szczęście (np. błękitny ptak). Z czasem jednak niebieski zaczął *czernieć* i jego cnotliwy wydźwięk trochę się nadwyrężył. Otóż w Niemczech jest takie określenie jak *blau sein* - oznacza ono dosłownie być pijanym i mieć zmacony umysł. Z kolei angielsko/amerykańskie *blue hour* odnosiło się do późnego powrotu z pracy z przystan-

101 M.Pastoureau, *Niebieski historia koloru*, Warszawa 2013, s. 92

kiem w barze, aby *utopić* tzw. smutki. W okolicach lat 70-tych XIX wieku pojawia się tzw. blues. Nazwa blues jest zespoleniem dwóch innych słów takich jak *blue devils*, oznaczają one smutek, chandrę i melancholię. Jest to gatunek muzyczny zapoczątkowany przez afroamerykanów ze środowisk wiejskich. Na określenie tego typu emocji jest angielskie *feeling blue*, niemieckie to *alles schwarz sehen*¹⁰². Niebieski staje się również kolorem narodowym, wojskowym i politycznym. W XX i XXI wieku staje się tak powszechnym kolorem, że w sumie stracił na swojej symbolice, którą tak długo wypracowywano na przestrzeni wieków. Najbardziej popularne są jeansy koloru niebieskiego, które praktycznie każdy z nas ma w swojej garderobie, garnitury, garsonki i koszule w tym kolorze. Niebieski pojawia się na flagach pokojowych UE i NATO. Pojawia się w ikonach aplikacji komputerowych czy w instrukcjach obsługi. Z jednej strony jest kolorem chłopięcym, z drugiej dziewczęcym. Trudno się na tej płaszczyźnie nie zgodzić z Michele Pastoureau, który twierdzi, że niebieski stał się kolorem zubożniałym, pozbawionym jakiegokolwiek ładunku emocjonalnego. Zastanawiam czy świadome pominięcie przez Pastoureau znaczenia koloru niebieskiego w filmie i sztuce wynikały z tego, że powstało na ten temat wystarczająco dużo publikacji, czy też pominął ten wątek pogardliwie nazywając go *tandetną ezoteryczną psychologią*¹⁰³. Za to Patti Bellantoni uczyniła kolor w filmie przedmiotem swoich badań i sprawdziła jak takowy wpływa na widzów. Błękitny przede wszystkim stał się kolorem spokoju¹⁰⁴. To w jaki sposób oddziałuje barwa (nie tylko niebieska) jest zależne od tego czy odcień jest ciepły czy zimny, kontrastowy czy nie. Niebieski może oddziaływać rozbrajająco. Jeśli pomaluje się pomieszczenie w odcieniu niebieskim, według badań Bellantoni kolor ten będzie oddziaływał na człowieka znajdującego się w takim pokoju melancholijnie i bezwładnie. Zaś stalowy niebieski czy indygo nie są zmysłowe, a bardziej utożsamiane z intelektem. Niebieski to kolor pustki, elementów technicznych np.: komputerów, ale też często samotności, przygnębienia i... nostalgii.

W tych dwóch szkicach w prosty sposób zilustrowałam stechnicyzowany, chłodny świat, co podkreśliłam za pomocą koloru niebieskiego wymieszanego z szarością. Dotąd nie zwróciłam uwagi na to, że niebieski może być kolorem nostalgicznym. Jest to w wyraźny sposób zaakcentowane, w niektórych ówczesnych produkcjach filmowych¹⁰⁵ o tematyce:

a) nostalgicznej¹⁰⁶

102 Czarno to widzę.

103 M.Pastoureau, *Niebieski historia koloru*, Warszawa 2013,s.

104 Odniosę się do tego stwierdzenia w opisie deplantrażu *Angelpolis*.

105 W zamyśle również seriale.

106 *La La Land* [2016] reż.Damien Chazell, *Kimi no nawa* [2016] reż. Makoto Shinkai

- b) powracającej do lat 80. ubiegłego wieku¹⁰⁷
- c) podejmujących temat lotów kosmicznych¹⁰⁸
- d) tematyki fantasy lub science-fiction¹⁰⁹,

obraz praktycznie zawsze zabarwiony w większym lub mniejszym stopniu jest właśnie na kolor niebieski.



Szkice kolażowe mojego autorstwa.

Te spostrzeżenia w dużym stopniu wpłynęło na kształtowanie tych kolaży oraz kolejnych deplantaży. Tęsknota za światem futurologicznych wyobrażeń naszych przodków - przedstawionych w przeróżnego rodzaju obrazach, komiksach, filmach i animacjach - wkrały się niepostrzeżenie w mój umysł. Znalazły ujście w deplantażach, w których to coraz to odważniej używam niebieskiego, aby ostatecznie zbudować składający się praktycznie tylko z niebieskich elementów deplantaż zatytułowany *Angelpolis*.

Inne obrazy, które wpłynęły na ukształtowanie tego deplantażu oraz następnych; są fotografie i obrazy Charles'a Sheeler'a. Uwieczniał on w fotografii i malarstwie fabryki, drapacze chmur, wnętrza - szukając w nich geometrycznych kompozycji. Bardzo często stosował w swojej twórczości malarskiej kolor niebieski i szary i przełamывał je oranżem lub czerwienią. Fotografie Michaela Wolfa z jego ogromnego cyklu *Life in the Cities*, również wpłynęły na dalsze kształtowanie przeze mnie obrazów.

Aby przełamać chłód i pustkę tej przestrzeni i nadania jej nostalgiczności oraz melnacholii

107 *Stranger Things* (2016-), bracia Duffer, *The Dark* (2017-) twórcy: Baran bo Obar

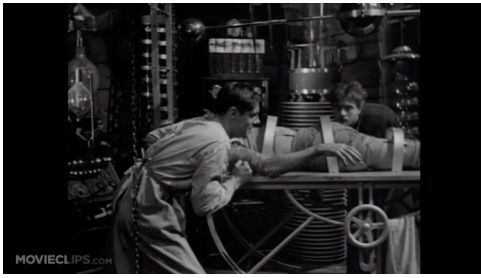
108 *The First Man* [2018] reż. Damien Chazell, *Grawitacja* [2013] reż. Alfonso Cuarón, *Interstellar* [2014] reż. Christopher Nolan

109 *Anihilacja* [2018] reż. Alex Garland, *Gra o Tron* (2011-2019) różni twórcy, *Kształt Wody* [2017] reż. Guillermo del Toro, *Battle Angel Alita* [2019] reż. Robert Rodriguez, *Coco* [2017] reż. Lee Unkrich

umieściłam w środku kwiat gardenii, który oznacza klasę i grację, ale również romantyczną miłość.

Tytuł *Saya* odnosi się do japońskiego słowa saya. Saya to pochwa miecza np.: katany. Tytuł w całości miał się odnosić do kobiecości. Siły i gracji. Delikatności i piękna. Wszystkiego co opisuje kobiecość, również jej przewrotną naturę. Saya jest ozdobą, ale również ochroną na miecz. Saya to deplantaż o przemijaniu, sile i akceptacji samej siebie.

ETERNITY, MADE IN ABYSS



Kadr z filmu: *Frankenstein* [1931], reż. J. Whale, zdj. A. Ederson

To żyje!

To żyje!

Frankenstein



Eternity, made in abyss (2017), jedna z ilustracji wchodząca w cykl *c.h.a.o.s.*, technika: deplantaż

W *Eternity, made in abyss* nic nie jest jednoznaczne. Zdecydowałam się na to, aby tytuł był dwuczłonowy. Pomimo sprzeczności każdej części z tytułu, ostatecznie stworzy on spójną całość.

W tym deplantażu pochylałam się nad zagadnieniem natury filozoficznej. Mianowicie dotyczącej ewolucji człowieka i kręgu życia w ogóle. To w jaki sposób kultura popularna i wysoka podejmują temat transhumanizmu, cybernetyki i ekologii itp.

Pierwsza część tytułu - *Eternity* - wieczność, odwołuje się do kręgu życia, energii i mocy o czym będę pisać w dalszej części pracy. Słowo *eternity* przejęłam z neonowego napisu, który zdobi ten właśnie deplantaż. Drugą część tytułu *made in abyss* wyjęłam z japońskiej animacji o tym samym tytule. Opowiada ona eksploracji tytułowej otchłani pośrodku ogromnej zapomniana-

nej wyspy. Historia tego anime może przywołać na myśl *Podróż do wnętrza Ziemi* Juliusza Vern'a¹¹⁰. Sam napis *Eternity Now*, jak i dalsza część tytułu *made in abyss* będą nawiązywać do arogancji człowieka wobec darowanego mu życia i eksperymentów nad nim.



Universal-City o dwunastej w południe (1919), G. Grosz



Kadr z animacji: *Made in Abyss* [2004], reż. M. Kojima; krater/miasto Orth



Megapolis (2010), Artur Przebindowski

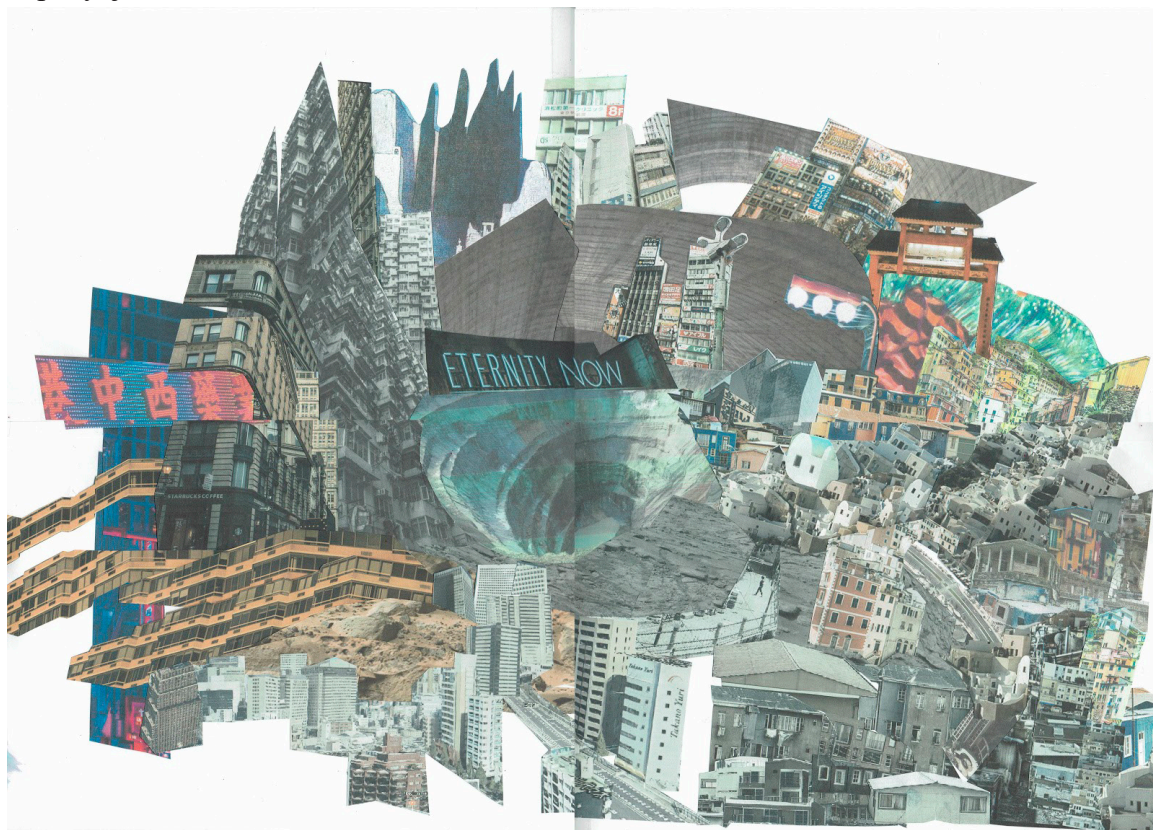
Szkic montażowy jak i sam deplantaż *Eternity*, *made in Abyss* zostały zainspirowane przez trzy obrazy¹¹¹, które w mocny sposób wdarły się zakamarki mojej pamięci. Jest to cykl obrazów Artura Przebindowskiego zatytułowanych *Megapolis*¹¹² (2010). Jest to wyspa, a zarazem miasto Orth z *Made in Abyss* [2017] reż. Masayuki Kojima oraz fotomontaż *Universal-City o dwunastej w południe* Georga Grosza i Johna Heartfielda z 1919 roku. Elementami, do których się odwołuję w moim *Eternity*, *made...* były: wieloelementowa, pozbawiona oddechu zabudowa

110 Która de facto również w jakiś sposób wpłynęła na ukształtowanie tego obrazu.

111 Raczej kilka, chodzi o dwa dokładnie obrazy. A jednym z tych "obrazów" jest artysta, który wykonał cykl obrazów zatytułowanych *Megapolis*

112 Cykl obrazów A. Przebindowskiego inspirował mnie już od czasów liceum plastycznego. Tego w jaki sposób rozbudowywał przestrzeń. Umiejętność posługiwania się kolorem. Wieloelementowe kompozycje, pozbawione oddechu. Dopracowane w każdym szczególe obrazy, bardzo mocno oddziaływały i nadal oddziałują na moją wyobraźnię

miasta, scentralizowanie kompozycji, ruch oraz dynamika. Dokonałam kilku przemian w wyżej wymienionych inspiracjach tak, aby obraz zespolić w jednolitą całość. W przeciwieństwie do *Universal-City...*, który był zilustrowany za pomocą słów wyciętych z periodyków i przedstawiał według jego autorów emocjonujący spektakl wybuchający do zewnątrz kompozycji. W moim obrazie otaczający zapadlinę wir budynków jest podkreśleniem motywu wanitatywnego, chaosu oraz wszechobecnego pędu - nie wiadomo dokąd. Znowu ładunek emocjonalny kompozycji *Eternity...* przesuwam do centrum układu ilustracji, która stanowi uspokojenie kompozycji.



Szkic kolażowy mojego autorstwa.

W przeciwieństwie do ogromnej, nieprzyjemnej i mrocznej przepaści z miasta Orth, w centrum deplantażu, które jest również zapadliną - umieściłam jasne światło oraz ciało ułożone w kształcie embrionu. Powszechnie wiadomo dziecko w łonie matki czuje się najbezpieczniej. Chciałam, aby ten element deplantażu stanowił pewnego rodzaju azyl. Mocne białe światło pochłania i otula ciało, co może oznaczać jakiś bezgraniczny, nieokreślony byt lub przestrzeń wyciszenia, element przemiany. Tak jak np.: w przypadku Gandalfa, który przeżył podczas swojej śmierci przedziwną wędrówkę w *Jasność*, aby wrócić odmienionym. Przemiana może być jednak dwojaka. Może iść ku światłości i mądrości, ale również ku ścieżce ciemności - jak to uczynił Saruman. Stworzył on niczym doktor Frankenstein sztuczne życie, była to jednak podporządkowana armia potworów Uruk-hai. Dlatego nad przepaścią umiejscowiłam elektry-

zujący napis eternity now co oznacza wieczność teraz. Temat wieczności w tej ilustracji jak i przemiany Gandalfa i Sarumana można rozumieć dwojako. Z jednej strony neon ma być i jest tylko słodko-kwaśnym reliktem przeszłości, mającym przypominać o marzeniu i zuchwałości człowieka wobec *Życia*¹¹³, a ciało umieszczone w centrum jest sztucznie wyhodowaną istotą, która może być rozumna i posiadać *duszę*¹¹⁴ lub być uzależniona od woli człowieka. Z drugiej strony centrum obrazu można interpretować jako źródło życia na naszej planecie np.: wodę/ rzekę opływającą naszą planetę, której symbolem jest pożerający się wąż Uroboros - czyli koło, czy ciągle czynne jądro ziemi, z którego wypływa źródło energii *Lifestream* - a malutki embrion to Gaia - Matka Ziemia.

W pierwszej kolejności skupię się na pierwszym aspekcie - zuchwałości człowieka wobec *Życia*, który literalnie odnosi się do drugiego członu tytułu tego deplantażu, czyli *made in abyss*¹¹⁵. Temat życia wiecznego spędzał sen z powiek niejednemu filozofowi, alchemikowi, naukowcowi, artyście. Niektórzy proponowali takie wynalazki jak *Kamień Filozoficzny*, inni moc bogów, a jeszcze inni stworzenie nowego lepszego ciała na podobieństwo człowieka, aby było wieczne. W XIX wieku Mary Shelley napisała przełomową powieść z gatunku horror i fantasy o doktorze Frankensteinie, która do dziś oddziałuje inspirująco na wiele umysłów. Zapewne na początku XX wieku zainspirował się nią sam Filippo Tommaso Marinetti. Podczas, gdy pisał swoje futurystyczne dzieło zatytułowane *Mafarka il Futurista* z 1909 roku. W *Mafarce* Marinetti opowiada o powołaniu do życia Gazumarah'a. Stworzona istota przez Mafarkę to chimera człowieka i maszyny¹¹⁶. Jednakże w ogólnym rozrachunku według Emiliano Ranocchi'ego dla Marinettiego *mechanizacja życia jednostki (a więc zarówno uczłowieczenie maszyny, jak i umaszynowanie człowieka) i idea cyborga były odrębnymi, lecz niesprzecznymi ze sobą aspektami tej samej wizji*¹¹⁷. W bardziej humanistyczny i ciekawy sposób przejawiał się futuryzm na ziemiach polskich. Gdzie w dużym stopniu rozwinęła się filozofia, bliska dzisiejszemu pojęciu cybernetyki i transhumanizmu. Bruno Jasiński uważał, że:

113 Życie to największy dar podarowany nam przez Boga inni powiedzą przez ewolucję. Życie to jednak wielki dar - ponieważ każdy element naszej rzeczywistości żyje i drga. Dlatego postanowiłam napisać słowo życie z wielkiej litery, aby oddać szacunek.

114 Tak jak np.: major Makoto z "Ghost in the Shell", której faktycznie się zdaje, że ma duszę lub Władca Marionetek.

115 *Made in abyss* można przetłumaczyć jako *wyprodukowano w otchłani*. Jednak samo słowo abyss ma kilka innych znaczeń takich jak: przepaść, czeluść, głębia, pierwotny chaos.

116 est to dokładnie człowiek ze skrzydłami mechanicznymi niczym skrzydła anioła. Motyw człowieka z anielskimi mechanicznymi skrzydłami możemy również odnaleźć w filmie Terry'ego Gilliana *Brazil* z 1985 roku.

117 E. Ranocchi, *Miłość maszyn. Antynomie maszyny w polskim modernizmie*.

Maszyna nie jest produktem człowieka – jest jego nadbudową, jego nowym organem, niezbędnym mu na obecnym szczeblu rozwoju. Stosunek człowieka do maszyny jest stosunkiem organizmu do swego nowego organu. Jest ona niewolnikiem człowieka o tyle tylko, o ile niewolnikiem jego jest jego własna ręka, podlegająca rozkazom jednej i tej samej centrali mózgowej. Pozbawienie tak jednej, jak i drugiej przyprawiły człowieka współczesnego o kalectwo¹¹⁸.



Kadr z filmu dokumentującego występ robota: *Female Figure* [2014], zdj.K.Zurppan-Rupp, autor robota: J.Wolfson



Kadr z animacji: *Królowna Śnieżka i Siedmiu Krasnoludków* [1937], reż.D.Hang



Kadr z filmu: *Czarnoksiężnik z krainy Oz* [1939], reż.V.Fleming



Prawdopodobnie po raz pierwszy cybernetyczny motyw w filmie pojawia się w *Metropolis* Fritza Langa. Dotyczy on szalonego naukowca Rotwanga, który podczas projektowania robota Futury stracił rękę, którą zastąpił mechaniczną protezą. Można zauważyć, że ludzkość już wtedy snuła marzenia o zwielokrotnionym człowieku. Artystą, który jak sam zauważył chociaż spójnie z myślą Bruno Jasińskiego, że ludzkie ciało się kończy i trzeba je udoskonalić mechanicznie jest oczywiście Stelarc. Jest on prekursorem tzw. kończyn mechanicznych. Jego pierwsze dzieło *Third Hand* z 1980 roku, zostało doczepione do ciała artysty za pomocą specjalnych sensorów. Trzecia ręka, mogła się poruszać dzięki impulsom wysyłanym z ciała artysty, który

118 Tamże, s.138

poruszał konkretnymi partiami mięśni swojego ciała. Chociaż Stelarc, moim zdaniem jest jednym z tych pozytywnie zakręconych artystów, którzy w nadbudowywaniu ciała człowieka widzą same pozytywy. Jednakże przyglądając się pracy Jordana Wolfsona *Female Figure* [2013] odczuwam pewien dyskomfort i niepewność. Praca J.Wolfsona przedstawia gynoida przyczepionego do metalowego drążka przed lustrem. Oczy i nos robota zakrył maską przywodzącą na myśl Złą Czarownicę z *Czarnoksiężnika z Krainy Oz* [1939] reż. V. Fleminga lub Wiedźmę z *Królewny Śnieżki i Siedmiu Krasnoludków* [1937] reż. D.Hang. Tyle, że jeszcze bardziej paskudną. Robot mówi do lustra dość zaskakujące słowa, które dotyczą miłości. Być może nie byłoby w tym nic kontrowersyjnego, gdyby nie to, że maszyna, którą stworzył Wolfson jest upodobniona w dużym stopniu do jakiejś stereotypowej wizji kobiety lekkich obyczajów. Jej/Jego ciało jest zabrudzone. Poprzez to, że postać ma maskę, posługuje się głębokim męskim głosem. Mówi do lustra i ponętnie jak na swoje robocie możliwości się porusza, powiedzmy seksownie. Trudno stwierdzić, czy postać sama sobie próbuje wmówić¹¹⁹, to co powinna powiedzieć “klientowi” czy wmawia to odbiorcy oglądającemu eksponat w muzeum. Zdaje mi się, że w dość krytyczny sposób J.Wolfson odnosi się do przyszłości związanej z humanoidami. Element w postaci zniekształconej twarzy zamieściłam w lewym górnym rogu mojej kompozycji i tym samym chciałam nawiązać do pracy Wolfsona. Dodatkowo w kilku miejscach zamieściłam elementy twarzy nawiązując do tego, co wydarza się w *abyss*. Otchłań, w centrum obrazu jest miejscem kreowania humanoidów, zaś to co na zewnątrz to tylko park rozrywki. W doskonały sposób jest to przedstawione w genialnym serialu *Westworld* (2016 -) w reż. Lisy Joy i Michaela Crichton’a w szczególności w pierwszym sezonie, gdzie nie wiadomo, kto jest człowiekiem, a kto robotem. Ponieważ humanoidy są doskonałym odzwierciedleniem żywej, odczuwającej i myślącej istoty jaką jest człowiek. W tym miejscu chciałabym przejść do ważnego elementu mojego deplantażu, czyli akcentu kolorystycznego. W przykładach, które wcześniej przytoczyłam, w szczególności jednym (environment *Third Hand Stelarca*) czy też, które zaraz przytoczę pojawia się tzw. kolor - laboratoryjny turkus. Pojawia się on w wielu realizacjach filmowych, nie tylko o tematyce fantastyczno - naukowej. Między innymi pojawia się w wcześniej przytoczonym *Westworld*. Laboratoria naukowców są ukryte w podziemiach, co podkreślam w centrum *Etenity, made...* Zaś to co na zewnątrz to wytwór ludzkich rąk i za słowami Małgorzaty Niemczyńskiej:

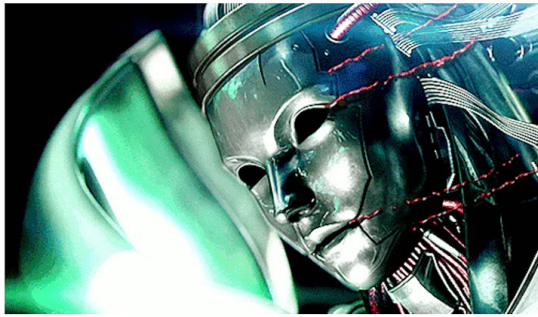
¹¹⁹ Eksponat mówi: *Feeling love.Say feeling love. Say touch is love. Touch is love. Now close your eyes.*

Miasto. [...], którego siła rażenia przyprawia o zawrót głowy. Pozornie uporządkowane, ale tak naprawdę niedające się okiełznać jakimkolwiek próbom rozumowej klasyfikacji, bo choć jest teoretycznie podległe jednostce ludzkiej, uparcie wymyka się jej spod kontroli, doprowadzając swym chaotycznym ogromem do obłądu¹²⁰.

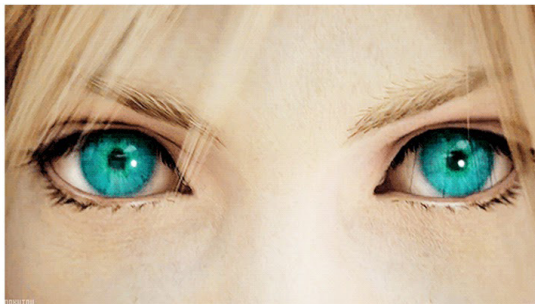
Laboratoria naukowców *Westworldu* są sterylnymi, wycienionymi pomieszczeniami w kolorze ciemnego turkusu z kontrastującą bielą konstrukcji robotów. Takiego rodzaju kontrastu użyłam w moim *abyss*. Nie tylko serialem *Westworld* zainspirowałam się podczas tworzenia tego obrazu, a również kultową grą *Final Fantasy VII* z 1997 roku, w której pojawiła się tajemnicza postać JENOVY. Była ona organizmem, który wraz z meteorem przybył na Ziemię. Jej historia jest dość zawiła. Zafascynował mnie sposób przedstawienia tej postaci. Podczas rozgrywki pierwszy raz spotykamy JENOVĘ w Reaktorze Mako w Nibelheim. Ten antagonista jest zamknięty w szklanym zbiorniku. Pomimo, tego że postać jaką przybrała JENOVA wykazywała cechy żeńskie, to w grze raczej mówi się o niej w rodzaju męskim lub nijakim. Kolory dominujące w pomieszczeniu, w którym się znajdowała JENOVA są w odcieniach laboratoryjnego turkusu i stechniczowanego błękitu. W grze był to kolor niebieski, zaś w kontynuacji filmowej pod tytułem *Final Fantasy VII :Avdvent Children* [2005] - kolory JENOVY dominowały w turkusie. Ten specyficzny kolor dominował w całej grze. W szczególności w przedstawieniu miasta Midgar, które promieniowało tym odcieniem. Postać Jenowy zamykam w trzech elementach tej kompozycji - w embrionie w centrum obrazu - co oznacza jej zamknięcie w pojemniku. Drugi element, który powiązałam z tą postacią to cybernetyczna kula nad napisem ETERNITY NOW, która nawiązuje do jej kosmicznego pochodzenia. Element twarzy, który jest wyeksponowany w prawym górnym rogu to alegoria do postaci z animacji, które miały turkusowo-zielony kolor oczu, który wynikał z tego, że zaraziły się one wirusem JENOVY lub został on im wszczepiony.

Podsumowując część *made in abyss* - odwołuję do człowieka, który jeżeli coś knuje, tworzy coś tajemniczego - zazwyczaj ukrywa się w podziemiach. Między innymi taką postacią jest Rotwang, który miał laboratorium w ogromniej wiejskiej chacie i była ona oddalona znacznie od ludzkich oczu. Stworzył tam robota Futureę. Następnie Dr. Robert Ford miał swoje podziemne królestwo do tworzenia hostów. Saruman dosłownie hodował swoje potwory pod ziemią,

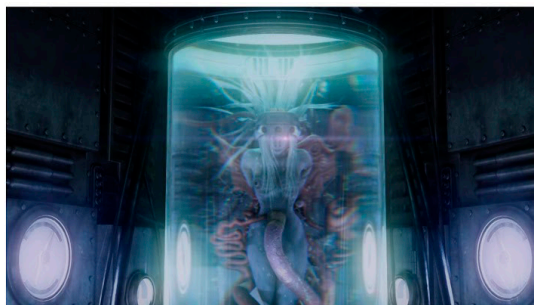
120 Małgorzata Niemczyńska tak skomentowała prace Artura Przebindowskiego



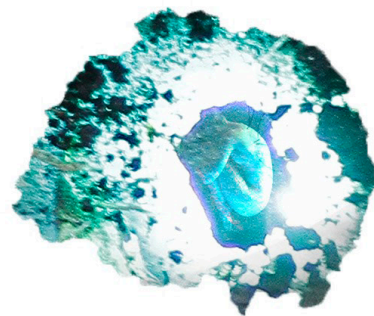
Kadr z gry: *Final Fantasy VII* [1997], twórcy min.: T.Nomura, postać: JENOVA



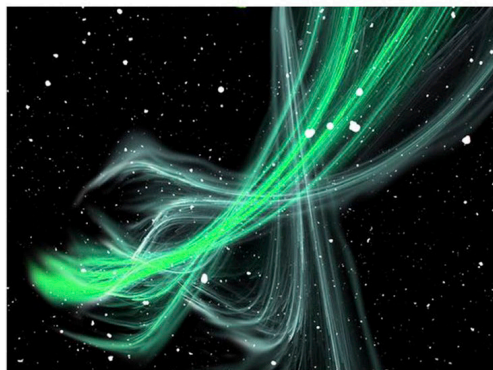
Kadr z animacji: *Final Fantasy VII: Advent Children* [2005], reż: T.Nomura, postać: Cloud Strife



Kadr z animacji: *Final Fantasy VII: Advent Children* [2005], reż: T.Nomura, postać: JENOVA



zaś Gast Faremis z firmy Shinra wykorzystując komórki Jenovy, wstrzykiwał je ludziom, aby stworzyć doskonałych żołnierzy SOLIDER.



Kadr z gry: *Final Fantasy VII* [1997], twórcy min.: T.Nomura; Lifestream



Kadr z gry: *Final Fantasy IX* [1999], reż. H.Itō; shimmering (lśnienie)

Drugie zagadnienie to tak zwany krąg życia, a energię z nim związaną nazwałam Lifestream. Ta nazwa również pochodzi z kultowej gry *Final Fantasy VII* i kontynuacji *FFVII: Advent Children*. Ta tajemnicza substancja o kolorze turkusowo-szmaragdowym jest jednym z “głównych bohaterów” w grze i animacji. Marlene¹²¹ w prologu do *Advent Children* o *Lifestream* opowiada tak:

Lifestream. Tak nazywamy rzekę życia, która okrąży naszą planetę, dając życie światu i wszystkiemu, co się na nim znajduje ¹²².

Podążając za znaczeniem koloru zielonego i szmaragdowego odnalazłam w książce pani Belantoni taki kierunek:

Zielony to właściwie dychotomiczny kolor. To kolor warzyw i zepsutego mięsa. Być może dwojakość wywodzi się z naszych pierwszych dni na tej planecie, kiedy zielony sygnalizował jednocześnie pożywienie i zagrożenie. To oczywiste, że zieleń w czystej swojej postaci oznacza życie samo w sobie. Jednak w atmosferze może oznaczać układ niskiego ciśnienia, który może rozpętać tornado. Czyż Strzeż się

¹²¹ Jedna z bohaterek wysuwających się na pierwszy plan.

¹²² *Final Fantasy: Advent Children VII* [2005] reż. Tetsuya Nomura; Słowa z prologu: *The Lifestream. That's what we call the river of life that circles our planet, giving life to the world and everything in it.*

zielonej wody nie jest żeglarskim ostrzeżeniem? Tak więc zieleń może sygnalizować zdrowie i żywotność lub niebezpieczeństwo i rozkład¹²³.



Kadr z animacji: *Hoshi no Kodomo* [2011], reż. M. Shinkai

Ta dwoistość koloru zielonego doskonale wpisuje się w tytuł mojego deplantażu, który ma swoją mroczną i jasną stronę. Jasna strona, jaśniejące wnętrza przechodzące w kolor turkus i szmaragdu - nawiązuje również do mitycznej krainy Aharty lub Agarthy. Pierwszy raz spotkałam się z tą nazwą podczas oglądania anime pt.: *Hoshi no Kodomo* [2011] w reż. Makoto Shinkai, gdzie opowiadana historia prowadziła odbiorcę wraz główną bohaterką Asuną do właśnie przywołanej Agarthy. Była to wędrówka do wnętrza Ziemi możliwa dzięki kawałkowi kryształu o znamienitej nazwie Clavis (z łaciny oznacza klucz). Ten właśnie Clavis stał się kluczem to tzw. przebudzenia mocy Boga. Agartha z japońskiej animacji tak mnie zainspirowała, że postanowiłam znaleźć więcej informacji na temat tej tajemniczej krainy. Okazało się, że jest sporo historii na ten temat. Mnie jednak najbardziej zainteresowała ta przekazana przez polskiego podróżnika i dziennikarza Ferdynanda Antoniego Ossendowskiego w książce *Przez kraj ludzi, zwierząt i bogów*. Jest to historia pełna pasji i przygód. W jednym z rozdziałów zostaje czytelnikowi przybliżona historia tajemniczej krainy Aharty. Brzmi ona następująco:

123 P.Bellantoni, *Jeśli to filec to ktoś umrze*, s.166

Na ich czele stoi „Władca Świata”, który panuje nad wszystkimi siłami wszechświata, czyta w duszach ludzi i zna ich losy. Kieruje on niewidzialnie życiem i polityką 800 milionów ludzi, którzy na pierwsze jego wezwanie uczynią wszystko, czego on zażąda.... W tym miejscu księżę Czultun Bejle dodał: – Jest to państwo Aharty. Rozciąga się ono przez wszystkie podziemia świata. Słyszałem jednego uczonego „kanpo” z Chin, opowiadającego, że podziemia Ameryki są zamieszkane przez lud starożytny, który ukrył się pod powierzchnią ziemi. Temi podziemnymi ludami rządzą obrani przez nie królowie, którzy najwyższą władzę i kierownictwo przyznają „Władcy Świata”. [...] Mieszkańcy Aharty są to ludzie uczeni i posiadają wysokie stopnie magiczne. Nie możemy sobie nawet wyobrazić całej głębi ich wiedzy! Stolica Aharty jest otoczona miastami, zamieszkanymi przez wysokich kapłanów, przypomina zaś Lhasę w Tybecie, gdzie stolica Dalaj-Lamy czyli Potala, jest szczytem góry, złożonej z klasztorów i świątyń. Tron „Władcy Świata” otaczają miliony przeistoczonych duchów i bogów. Są to święci „pandita”. Pałac „Władcy” otaczają domy potężnych przez swoją moc magiczną „goro”, którzy władają siłami ziemi, nieba, piekła i wody. W ich ręku życie i śmierć ludów¹²⁴.

Wnętrze ziemi w *Hoshi no Kodomo* po raz kolejny promieniowało mieszanką kolorów turkus i szmaragdu. Ciężko znaleźć konkretne znaczenie takiego właśnie koloru. Wydaje mi się jednak, że połączenie tych kolorów tworzy coś w rodzaju mistycznej mieszanki. Z jednej strony turkus to kolor kojarzony z wakacjami i morzem, odpoczynkiem i spokojem, ale również z intelektem i indywidualnością. Zaś szmaragd to kolor pozytywny, dostojny, kojarzony z energią, życiem i siłą. Sądzę, że właśnie takie połączenie może oznaczać energię i życie, moc i siłę, ale również moc odbierania życia i mistycyzm. Tak sobie wyobrażam świat Aharty

124 F.Ossendowski, *Przez kraj ludzi, zwierząt i bogów*, s.138 - 139

- Ossendowskiego.

Chciałam, aby mistyczna zieleń¹²⁵ nie była tylko akcentem kolorystycznym emanującym z centrum obrazu, ale żeby wdzierała się w zakamarki tego deplantażu. By była jak rzeka życia, która przepływa przez naszą planetę, będąc jak Uroboros. Z tego też powodu ułożyłam kompozycję eliptycznie. Z drugiej strony ma przypominać o zachłannych działaniach ludzi wobec życia i ludzkości.

Eternity, made in abyss to tytuł, który mówi o życiu. Życiu, które pochodzi z otchłani, o eksperymentach naukowców, którzy kryją się przed oczami reszty ludzkości. Opowiada o *Aharcie*(Agarcie), energii *Lifestream* i o tym, że otchłań to przedwieczny chaos. Wieczność i życie wywodzi się z otchłani/chaosu i ostatecznie będzie do niego należeć.

125 Tak nazwałam mieszankę turkusu i szmaragdu.

*Winda wznosiła się z minimalną prędkością.[...]Poruszała się tak niemrawo, że w końcu straciłem orientację. Być może jechała w dół, być może stała w miejscu. [...] Tymczasem może wjechała dwanaście pięter w górę, trzy w dół i objechała ziemię dookoła?*¹²⁶

Narrator

Tworząc moje deplantaże czasami jestem jak główny bohater i zarazem narrator z książki Harukiego Murakami *Koniec Świata i Hard-boiled Wonderland*. Żyję tutaj w świecie rzeczywistym. Jednak kiedy zaczynam kreować światy z deplantażów, jestem jak bohater zamknięty gdzieś na *Końcu Świata*, ciągle w jednym ciele (swoim). Poszukuję odpowiedzi na pytanie, gdzie jest koniec tworzonego przeze mnie obrazu. Czy niesie on ze sobą jakąś opowieść?

Poza powyżej opisanymi pracami wykonałam jeszcze cztery deplantaże, do których zrealizowałam szkic kolażowy. Są to:

- *Emmanuel Dream*
- *Blossom Nina*
- *Angelpolis*
- *Unicorn*

W pełni cyfrowo powstały dwie ilustracje. Ich tytuły to:

- *Mamoru*
- *Futuristic Book*

Każda z tych prac została zainspirowana inną historią i światem.

¹²⁶ H.Murakami, *Koniec Świata i hard- Boilded Wonderland*, Warszawa 2016, s.7

EMMANUEL DREAM



Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra

Sam widzisz, jak twoja tak zwana moc nie zdaje się na nic. Teraz twoje imperium destrukcji wali się w gruzy [...]

Vito Cornelius



Emmanuel Dream (2017), jedna z ilustracji wchodząca w cykl *c.h.a.o.s.*, technika: deplantaż

Podczas pracy nad deplantażem *Emmanuel Dream* kierowałam się przede wszystkim obrazami postapokaliptycznymi. Świat, który tutaj stworzyłam pozysywałam z różnego rodzaju stylów architektonicznych oraz religii. Jest to kompozycja centralna, której motywem przewodnim uczyniłam trzy przeciwstawne sobie poglądy religijne. W samym centrum umieściłam długowieczne Piramidy z Gizy, które są tak jak świątynia *Piątego Elementu*, zwieńczeniem historii. Czymś w rodzaju alfy i omegi. Piramidy skonstrastowałam ze zniszczonymi i przewracającymi się wieżowcami, aby wybrzmiały jako budowle, które przetrwały na przestrzeni wieków. Następnie, znaczną część kompozycji poniżej piramid wypełniłam ciemną cieczą, która połyskuje toksycznym oranżem i ciemną głęboką zielenią przechodzącą praktycznie w czerń. Obok zasiałam pole białych krzyży, które wyrosły na pochłoniętej przez czerń powierzchni. Nad

piramidami umieściłam posąg Buddy, któremu otwierałam oczy. Już nie medytuje, ale jest nad wiecznym obserwatorem. W tle jego głowy umieściłam błękitną apłę w kształcie koła, która w pierwszej kolejności jest nawiązaniem do postaci Zorga, który w swoim gabinecie jest ujęty tak, że za nim widnieje niebieska aureola. Następnie podkreślam błękitem to, że jest kolorem:

- maryjnym, który w tym przypadku podkreśla boskość Buddy,
- Hadesa, który podkreśla nadchodzącą śmierć, za błękitem jest fiolet (onacza-śmierć)
- technicznym.

Za Buddą umieściłam schody. Im wyżej tym są bardziej rozświetlone fioletem. Promieniują boskim i śmiertelnościami kolorem zwiastującym bliski koniec. Fiolet wynika, również z połączenia kolorów tła i niebieskich wieżowców. Fioletem nawiązuję do gabinetu Prezydenta Lindberga, który jest pomiędzy światami. W odcieniach ziemi i oranżu oraz elementów religijnych odnoszę się do multireligijnego mieszkania Vito Corneliusa. Znowu dwie wieże oraz okrąg na środku są przeznaczeniem imperium zabawek Zorga. Stąd też się pojawiło w tytule *Emmanuel* - Emmanuel - imię Jezusa, jak również imię Zorga. Używam tego imienia dwuznacznie, bo chciałam, by nabrało wydźwięku dla każdego odbiorcy.

Druga część tytułu *Dream* oznacza śnić, marzyć i mieć urojenie. Jest to moje sparafrazowanie słów Vito Corneliusa, którymi komentuje nieporadność antagonisty. Nie pada tam słowo śnić czy marzyć. Cornelius mówi o mocy, która nie ma żadnego znaczenia w momencie fizycznej bezradności. Vito wyśmiewa *majestatyczność* Zorga i to, że przez mały niepozorny incydent jego świat wali się w gruzy.

Innymi obrazami, którymi się zainspirowałam podczas powstawania tego deplantażu był serial animowany *Neon Genesis Evangelion* (1995 - 1996) oraz animacja *End of Evangelion* [1997], którego twórcą jest min.: Hideaki Anno oraz film animowany *X* [1996] w reż. Rintaro. Obie historie w doskonały sposób przedstawiają kres ludzkości. W jednej historii bohaterowie zmagają się z przybyszami z kosmosu, tzw. aniołami. Przeciwno nim stają ogromne mechy¹²⁷ tytułowe Evangeliony. Przede wszystkim to co podejmuje *Neon Genesis Evangelion* to umiejętność zderzenia się z własnymi demonami. Finał tego anime jest przepełniony bólem i samotnością. Dosłownym końcem świata i destrukcją samego siebie. Kolory, które wypełniają kadry to czerwienie, błękity, zamieniające się w fioleto kontrastujące z pomarańczem i żółcieniami, a słowa

¹²⁷ Machines (Mech) - maszyny, roboty sterowane przez jednostkę ludzką.

wypowiedziane przez Corneliusa są paralełą odnośnie rozpadającego się imperium zbudowanego przez człowieka.



Przekadrowany kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postać Zorg



Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postać: prezydent Lindberg



Kadry z animacji: *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996), twórca min.: H. Anno

BLOSSOM NINA



Kadr z filmu: *Leon Zawodowiec* [1994], reż. L. Besson, zdj. É. Serra

Najpierw nauczysz się używać karabinu, bo pozwala na trzymanie dystansu od klienta. Im bardziej stajesz się zawodowcem tym bardziej się do niego zbliżasz. Nóż, na przykład, to ostatnie czego się nauczysz.

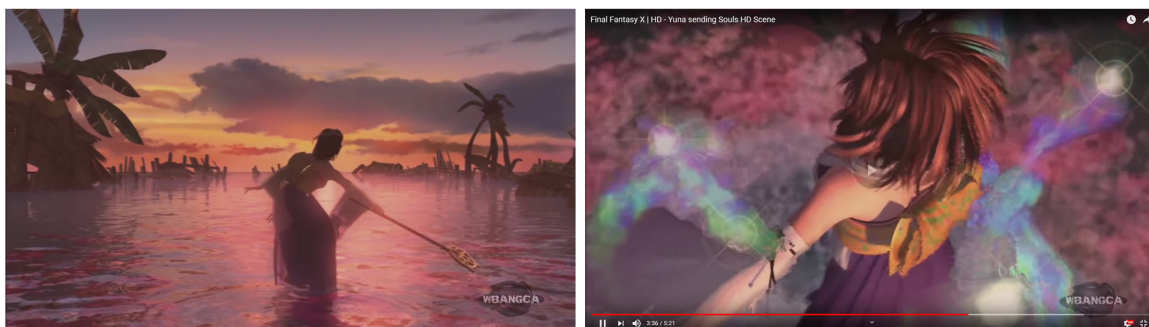
Léon



Blossom Nina (2017), jedna z ilustracji wchodząca w cykl *c.h.a.o.s.*, technika: deplantaż

Hasłem wywoławczym do deplantażu *Blossom Nina* było słowo: yoroi. Oznacza ono zbroję samuraja. Moim celem było stworzenie ilustracji, która będzie wiązać tradycjonalizm z daleką przyszłością. Zdecydowałam się na umieszczenie dwóch postaci samurajów. Pierwotnie w centrum tej ilustracji była również maska samuraja. Pomimo tego, że stwarzała spójną całość zdecydowałam się ją usunąć i wstawić negatywowo portret dziewczynki. Zależało mi na tym, aby zaistniały obraz nie stał się banałem i nostalgiczną pocztówką o zabarwieniu futurystyczno - cybernetycznym. Poszukiwałam czegoś więcej, żeby przedstawiony przeze mnie deplantaż miał swoją narrację i był melancholijny. Dziewczynka jak i samurajowie są w tonacji czarno

białej, co sugeruje, że są postaciami z przeszłości. Kolorowe zwielokrotnione tło jest obrazem nadbudowanej wieloelementowej ekspozycji, która może przywołać na myśl podróże między światami, jak na przykład w filmie *Kontakt* [1997] w reż. Roberta Zemekisa. Mogą być to światy osadzone w rzeczywistości, ale również w świecie cybernetycznym gier jak w przypadku *Onimusha 3*¹²⁸ (2004), którego twórcą jest Keiji Inafune. Fioletowe linie wpadające do poświaty są elementami wprowadzającymi ruch i drganie w ten deplantaż.



Kadr z gry: *Final Fantasy X* (2001), twórcy min.: T.Nomura, postać: Yuna modląca się i tańcząca na wodzie, uwalnia dusze do nieba.

Tytuł *Blossom Nina* jest nawiązaniem do słów Leona z kultowego filmu *Leon Zawodowiec* [1994]. Są one dla mnie metaforą, w której Matylda z dziewczynki staje się nie tylko kobietą, ale powierniczką nauk Leona. Mój deplantaż jest pastiszem tych słów, który zanihilował silną postać Matyldy. Zmieniłam jej imię na Nina, zaś słowo *Blossom* (kwitnienie) jest synonimem przemiany. Żeby dodatkowo podkolorować jej postać dodałam różowe kwitnące wiśnie oraz rozkwitające pąki jabłoni. Dodają one lekkości obrazowi jak i przewodniemu tematowi. Te zmiękczenie zawdzięczam takiej postaci jak Yuna z *Final Fantasy X* [2001] twórcy min.: Tetsuya Nomura. Mimo wszystko obraz ma reprezentować siłę i delikatność jednocześnie. Ma stanowić iluzję kadru z gry komputerowej.



Kadr z filmu: *Kontakt* [1997], reż. R. Zemekis, zdj. D. Burgess, postać: Eleanor Arroway wpadająca w wir czasoprzestrzenny.



Kadr z gry: *Onimusha 3* (2004), twórcą: K. Inafune

128 Ciekawostka - fabuła dotyczy podróży w czasie między Europą i Feudalną Japonią. Zaś drugą główną postacią, którą można zagrać jest sam Jean Reno. Co przywołać na myśl podróży w czasie jaką odbył w filmie *Goście Goście* [1993], reż. Jean-Marie Poiré.

ANGELPOLIS



Kadr z filmu: *Avatar* [2009], reż. J.Cameron, zdj. M. Fiore

Byłem wojownikiem, który śnił, że może przynieść pokój. Ale prędzej czy później, trzeba się obudzić.

Jake Sully

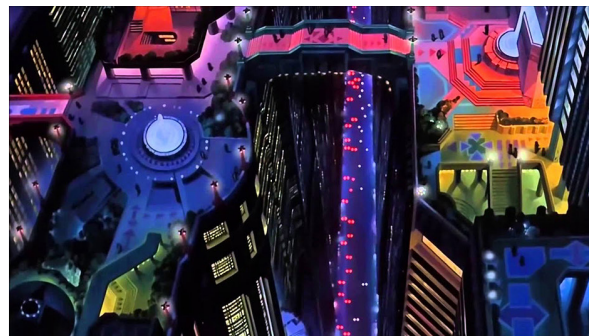


Angelpolis (2018-2019), jedna z ilustracji wchodząca w cykl *c.h.a.o.s.*, technika: deplantaż

W deplantażu *Angelpolis* hołduję największe filmowe klasyki science-fiction, które wpływały na siebie na przestrzeni dziesięcioleci. Są nimi: *Metropolis* Friza Langa, *Blade Runner* Ridleya Scotta oraz *Akira* Katsuhiro Otomo. Ta praca to ogromny technologiczno - cybernetyczny ogród, który wysadziłam przeróżnymi odmianami kwiatów tego samego gatunku (w zamyśle architektury i koloru). Motywem przewodnim deplantażu stał się kolor niebieski, który dominował w wyżej wymienionych filmach (oczywiście poza *Metropolis*, które było czarno-białe i nigdy nie zostało pokolorowane)¹²⁹. Niebieski okazał się dla mnie odcieniem melancholii i samotności, która również towarzyszyła bohaterom ww. filmów: Decardowi czy Tetsuo.

¹²⁹ Co ciekawe Fritz Lang inspirował się Nowym Jorkiem podczas powstawania *Metropolis*. Czyli obraz, który przetworzył w swoim umyśle był światem przefiltrowanym przez umysł Niemca, ukazującym miasto amerykańskie. Znowu Ridley Scott zainspirował się *Metropolis* niemieckiego reżysera podczas tworzenia *Blade Runnera*. To czy Los Angeles przyszłości jest zatem obrazem przefiltrowanym przez Anglika, który patrzył na *Metropolis* oczami Niemca, który ukazał miasto przyszłości inspirowane miastem amerykańskim, przefiltrowane przez Niemca?

Z drugiej strony chciałam, żeby kolor niebieski wybrzmiewał jako dominująca barwa miasta wiecznej nocy¹³⁰. Zbalansowana kolorowymi neonami, latarniami i światełkami wydobywającymi się z wnętrza budynków. Zależało mi na scaleniu wielkowiejskiej architektury z dynamicznym życiem ulic. Zarysowałam kontrast światła i cienia, by wykreowane przeze mnie miasto Angelpolis tętniło życiem i sprawiało wrażenie prawdziwie zdynamizowanej metropolii.



Kadry z animacji: *Akira* [1988], reż. K. Otomo; ujęcia miasta.



Kadry z filmu: *Blade Runner* [1982], reż. R. Scott, zdj. J. Cronenweth; ujęcia życia w mieście.



Kadr z animacji: *Akira* [1988], reż. K. Otomo, postać: Tetsuo

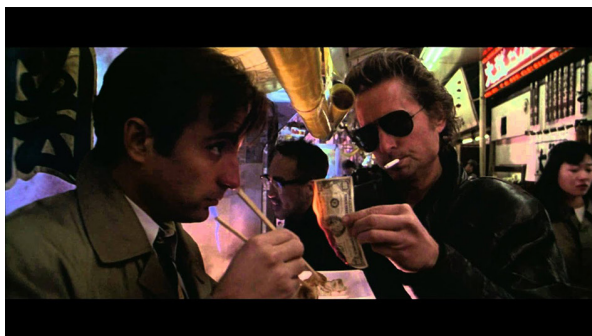


Kadr z filmu: *Blade Runner* [1982], reż. R. Scott, zdj. J. Cronenweth, postać: Deckard

W moim zamyśle *Angelpolis* ma reprezentować miasto miast. Pochyliłam się tutaj nad reprezentacją miast jakie mają miejsce nie tylko w wyżej wymienionych produkcjach, które są science-fiction, ale również filmach innego gatunku, które są dziełami postmodernistycznymi. Między innymi nawiązuję do takich produkcji jak np.: *Godziny Szczytu* [1998] w reż. Bretta Ratnera, w którym miasto Los Angeles jest tak przedstawione, że czasami trudno stwierdzić czy akcja dzieje się w Ameryce, czy może bardziej w Hong Kongu. Ten sam problem dotyczy filmu

¹³⁰ Tak jak w przypadku *Mrocznego Miasta* [1998] reż. Alex Proyas.

Czarny Deszcz [1989] w reż. Ridleya Scotta, w którym można pomylić japońską stolicę z amerykańskim miastem.



Kadr z filmu: *Czarny Deszcz* [1989], reż. R.Scott



Kadr z filmu: *Godziny Szczytu* [1998], reż. B.Ratnera

Moim celem było również, aby deplantaż nie był dosłowny, ale miał w sobie element tajemnicy, jaki miał *Blade Runner* czy *Akira*. Postawiłam na motyw śnienia. Podkreślam to umiejscowieniem na przezroczystości portretu dziewczyny z zamkniętymi oczyma. Ten element skłonił mnie do wybrania cytatu z *Avatara* [2009] w reż. James Cameron opisującego ten obraz. Portretem tej dziewczynki określam odbiorcę tego obrazu, który w określony sposób wyobraża sobie świat w przyszłości i porusza się po nim. Odbiorca ma być jak Jake Sully, który łączy się ze swoim avatarom, by poznać nieznaną świat.

Angelpolis jest całkowicie zabudowanym obrazem. Ten przysłowiowy brak oddechu argumentuję obrazem zaczerpniętym z *Mrocznego Miasta* [1998] reż. Alex Proyas, gdzie tytułowa metropolia była statkiem kosmicznym dryfującym w przestworzach. Zależało mi na tym, aby *Angelpolis* było *poza czasem i przestrzenią, gdzie rozmaite skojarzenia i naleciałości splatają się ze sobą*¹³¹.

Zamieściłam w tym deplantażu przeszklone drzwi salonu fryzjerskiego, które znajdują się u podstawy obrazu. W zasadzie mogłoby się wydawać, że nie są one istotnym elementem tego deplantażu, bo stanowią jedną z jego integralnych części. Pełnią jednak funkcję izolatora przestrzeni. Salon fryzjerski w tym przypadku ma być miejscem, w którym można doznać spokoju i częściowego wygłuszenia od hałasu wydobywającego się z zewnątrz. Jest to miejsce, w którym dochodzi do nieuniknionych interakcji międzyludzkich. Są to relacje pomiędzy klientem, fryzjerem, czasami nawet innymi klientami. Często dochodzi do niezależnych rozmów, które są

131 P. Pluciński, *Blue Velvet: W snach jesteś moja*, [w:] *David Lynch. Polskie spojrzenia*, red. dr A.Osmólska-Mętrak, Toruń, 2017, s.126.

Publikacja towarzysząca wystawie *David Lynch: Science and dynamism* w CSW w Toruniu. Piotr Pluciński w tych słowach opisuje wyjściową estetykę w filmach Lyncha.

nacechowane ciepłym, trochę plotkarskim tonem. Takie miejsce sprzyja rozwijaniu relacji międzyludzkich, których dużo ciężiej doświadczyć na zewnątrz. To co dzieje się na zewnątrz drzwi to chaos, w którym nie ma miejsca na czułe słowa, czy ciepłe relacje. To betonowa dżungla, w której trzeba przetrwać. Po lewej stronie od salonu fryzjerskiego umiejscowiłam szemrane targowisko, rozświetlone chłodnymi blado niebieskimi jarzeniówkami. To zabieg świadomy, ponieważ w tym elemencie chciałam się odnieść do proletariatu, jaki został przedstawiony w *Blade Runnerze*. Na tle targowiska umieściłam praktycznie niewidoczną postać gynoidki Makoto z *Ghost in the Shell*, ponieważ chciałam podkreślić, że na tym targowisku ludzie handlują częściami elektronicznymi, częściami do robotów, jak również hakują skradzionych replikantów i sprzedają spod lady narządy ludzkie, udoskonalone technologicznie. Zależało mi na tym, aby postać Makoto wyglądała jak hologram, którego można wychwycić tylko przy dokładnym przyjrzeniu się obrazowi. Makoto pełni postać reklamy, którą mogą dostrzec tylko ci, którzy są zainteresowani handlem organami. Z targowiskiem bezpośrednio jest połączony kompleks aptek, w którego szybach objijają się miliony przeróżnych światełek i neonów. Pod apteką umiejscowiłam Pris, która czeka na swojego adoratora. Nie wie tego, że mężczyzna przechodzący obok czyha na jej życie. Następnie wchodzimy po monumentalnych alabastrowych schodach, aby móc się przemieścić piętro wyżej.



Kadry z animacji: *Bakemono no Ko* [2015], reż. M.Hosoda

Po prawej stronie od fryzjera znajduje się ulica, którą przemierzają mieszkańcy w głąb miasta. Z pojazdów wydobywają się spaliny. Tetstuo pędzi na jednoślądzie przysłaniając światła nadjeżdżającego samochodu. Kolejna wyciemniona część to miejsce niedziałających, opuszczonych fabryk, z których wydobywa się toksyczny dym. To miejsce jest podobne do części Sectoru 7 w Midgarze, w którym mieszkańcy zaadoptowali pofabryczne miejsca na mieszkania i przyuliczne knajpy. Jak się dalej rozejrzemy, zauważymy ogromnego wilka zmieniającego się w postać ludzką. To inny, magiczny świat, w którym żyją antropomorficzne istoty i pochodzą z innego równoległego świata. Zainspirowałam się tutaj historią z *Alicji w Krainie Czarów* Lewisa Carolla oraz historią animowaną

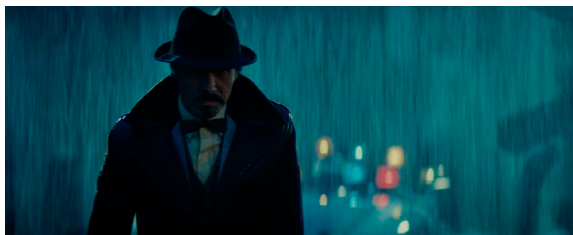
Bakemono no Ko [2015] w reż. Mamoru Hosody. Opowiada ona o chłopcu imieniem Shin, przed którym staje pewnego dnia ogromna bestia i przemawia do niego ludzkim głosem. Ten deplantaż jest jak plansza gry *Węże i drabiny*, w której wygrywa ten, kto szybciej będzie wspiął się na szczyt.

Tytuł *Angelpolis* jest połączeniem dwóch nazw zaczerpniętych od miasta Los Angeles - Miasta Aniołów oraz od *Metropolis*.

Ciekawostką jest to, że stechnicyzowany niebieski wypełniający obraz, który miał według mnie działać niepokojąco i melancholijnie okazuje się działać uspokajająco i nostalgicznie.



Gra planszowa: *Węże i drabiny*



Kadr z filmu: *Blade Runner* [1982], reż. R. Scott. zdj. J. Cronenweth

Szkoda, że nie dane jest jej żyć!

Choć z drugiej strony, komu jest to dane?!

Gaff



Unicorn (2018), jedna z ilustracji wchodząca w cykl *c.h.a.o.s.*, technika: deplantaż

Unicorn to specyficzny deplantaż, ponieważ jest odwzorowaniem mojego snu. Znalazłam w nim jednak miejsce dla popkulturowych wycinków. Moim zdaniem słowa Gaffa do Deckarda o życiu i śmierci idealnie odwzorują klimat tego obrazu. Kiedy kształtowałam ten deplantaż pomogłam sobie japońską animacją *Tenshi No Tamago* [1985] w reż. Mamoru Oshiego. Historia z pogranicza snu i jawy, którą w 2016 roku skomentowałam następująco:

*A co by było, gdyby starotestamentalny potop nie ustał,
a my żyjemy we śnie?*



Kadr z filmu: *Pogromcy Duchów* [1984], reż. I. Reitman, zdj. L. Kovács

Czy wierzy pan w UFO, projekcję astralną, telepatię, postrzeganie pozazmysłowe, jasnowidzenie, zdjęcia duchów, telekinezę, media, potwora z Loch Ness i teorię Atlantydy?

Janine Melnitz



Mamoru (2018), jedna z ilustracji wchodząca w cykl *c.h.a.o.s.*, technika: deplantaż

Mamoru do deplantaż, który jest jak jedna wielka gotująca się zupa, do której wrzuciłam koncept z *Pogromców Duchów* [1984], obraz - *Kolos* (1808–1812) Francisco Goi i doprawiłam to wszystko opracowaniem graficznym z *Czarodziejki z Księżyca* (1992-1993). Ogromna brama w centrum jest przejściem pomiędzy światem duchów i ludzi. Ten portal jest powiększoną bramą w lodówce Dany Baret. Potwór wychodzący z lodówki nie jest obrzydliwym piekielnym ogarem, czy puszystym ogromnym piankowym potworem, tylko fragmentem ciała, które dopiero się deportuje zza światów. Ogromna głowa jest tak naprawdę deformacją *Kolosa* Goi. *Kolos* przechadza się i jest spowity w chmurach, poniżej są parobkowie i chłopci, któ-

rzy uciekają w popłochu. Jaskrawy fiolet oraz jadowita zieleń chmur oznaczają, że deportująca się postać nie ma żadnym dobrych zamiarów. Nie tylko kolory o tym świadczą, ale również truchła pływające w zbiorniku wodnym. Jednak na straży wybudowanego przeze mnie miasta, nie stawia się kultowa czwórka *Pogromców Duchów*, tylko same *Czarodziejki* w marynarskich mundurkach.

Termin *mamoru* oznacza chronić, bronić. Tytuł odnosi się do bohaterki tego deplantażu. Poza tym *Mamoru* jest tytułem dwuznacznym, ponieważ jeżeli ktoś oglądał i pamięta przygody *Czarodziejki z Księżycy* ten wie, że bohaterem wyciągającym z opresji główną bohaterkę był właśnie mężczyzna o imieniu Mamoru.



Kadr z filmu: *Pogromcy Duchów* [1984], reż. I. Reitman. zdj. L. Kovács



Kolos, Francisco Goya



Kadr z animacji: *Czarodziejka z księżycy* (1992-1993), reż. S. Tomita



Kadr z filmu: *Jurassic Park* [1993], reż. S.Spielberg, zdj. D. Cundey

FUTURISTIC BOOK

Najnowocześniejszy park rozrywki na całym świecie...Korzystający z najnowszej techniki.

John Hammond



Futuristic Book (2018-2019), jedna z ilustracji wchodząca w cykl *c.h.a.o.s*, technika: deplantaż

Księga futurystyczna, jest zwieńczeniem całego mojego dzieła. Jest ostatnim deplantażem, który stworzyłam do cyklu *c.h.a.o.s* Obraz jest swoistym spotkaniem się kochanków na płaszczyźnie obrazu. Oddałam się przyjemności i puściłam wodze fantazji. Przestałam się kierować jakimikolwiek odniesieniami. *Futuristic Book* to świat, który bezpośrednio wypłynął z mojego serca. Nie zastanawiałam się jakimi odniesieniami się kierować w czasie pracowania tylu obrazów. Oddałam się intuicji. Jedynym celem było, aby ilustracja imitowała w najlepszy możliwy sposób *rzeczywistość*. Słowa Johna Hammonda wypowiedziane w filmie *Jurassic Park* [1993] w reż. Stevena Spielberga moim zdaniem są ponadczasowe i w obrazowy sposób opisują stworzony przeze mnie deplantaż. Jestem przekonania, że cały świat jest jak park rozrywki, tylko wszystko zależy od tego, czy jesteś na rollercoasterze czy może w domu strachów.

*Obrazy zaczynają przemodelowywać
nasze pragnienia.*

Mike Featherstone

Zdecydowałam się na wyeksponowanie moich prac za pomocą lightboxów. Moją decyzję argumentuję industrializacją, nowymi technologiami¹³² oraz *trzecim znaczeniem estetyzacji życia* według Mike'a Featherstone'a. Chodzi o manipulację obrazami, która odbywa się jego zdaniem przede wszystkim¹³³ za sprawą reklamy i mass mediów¹³⁴. Dodałabym jeszcze od siebie fenomen XXI wieku - Internet. Mnogość obrazów, które wylewają się zewsząd min.: ekranów telewizorów, smartfonów, tabletów, smartwatchów, interaktywnych banerów/ekranów reklamowych - emitują do odbiorcy takiego urządzenia wszystko czego on zapagnie, stają się *obrazami jego marzeń*. Stają się czymś w rodzaju estetyzacji pragnień, marzeń, a przez to odrealniają rzeczywistość. Ujęłabym to zjawisko następująco, że jest to coś w rodzaju ożywienia snu, który jest magiczny i mistyczny zarazem. Pulsujące i atakujące obrazy w *wiecznie zmieniającym się miejskim pejzażu i jego zdolność przywoływania skojarzeń, podobieństw czy wspomnień pobudzają ciekawość człowieka w tłumie*¹³⁵. Za pomocą moich obrazów pragnę również wywoływać podobne emocje, a poprzez światło chcę spotęgować przytłaczające uczucie nadmiaru. Pragnę, aby odbiorca tego dzieła był wystawiony na *zmasowany atak informacji wydobywający się ze zmultiplikowanych ekranów*¹³⁶.

Moje lightboxy są także paralelą estetyzacji miasta według Webera i Habermasa. Ponieważ uważali oni, że obraz miejski został zaczarowany dzięki:

*[...]architekturze, plakatом reklamowym, wystawom sklepowym, opakowaniom, znakom ulicznym, a także dzięki ludziom, którzy noszą mniej lub bardziej modne stroje, fryzury, makijaż, poruszają się i stoją, utrzymując ciało w stylizowanych pozach*¹³⁷.

132 Nowymi technologiami nazywam przede wszystkim całą smart elektronikę: smartfony, smartwatche, tablety. Chodzi mi również o szybki dostęp do Internetu.

133 Moim zdaniem.

134 O czym mówi Featherstone.

135 M. Featherstone, *Postmodernizm i estetyzacja życia*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów.*, pod.red. R. Nycz, Kraków 1998, s.318

136 Parafraza słów Barbary Szczekały z książki *Gry z narracją i widzem*, które przywołuję w podrozdziale o narracji.

137 Tamże, s.323

Wobec tego moje dzieło staje się metaforą plakatu reklamowego, a wszystko co zamieszczone na płaszczyźnie obrazu służy jako estetyzacja miasta. Współcześnie większość plakatów reklamowych to lightboxy lub ruchome obrazy. Moje lightboxy fetyszyzują otaczający nas świat.

Sposób ekspozycji moich prac przypomina formę prezentacji obecną w dokonaniach Jeffa Walla oraz Thomasa Struth'a. Taki sposób ekspozycji nie jest mi obcy, ponieważ zorganizowałam autorską wystawę, która składała się z lightboxów pt.: *OD GWIAZDY DO ATOMU*.

Do uwydatnienia chaosu, który tworzy *strumień wszechobecnych obrazów* [...], gdzie zaciera się granica pomiędzy rzeczywistością i obrazem, postanowiłam dodać krótki montaż filmowy. Składa się z różnych ujęć filmowych, tworząc większą lub mniejszą pocztówkę postmodernistyczną. Baudrillard porównuje taki ciągły przepływ obrazów to do stacji MTV, *która przez całą dobę nadaje teledyski muzyki rockowej*¹³⁸. Baudrillardowi jak i Kaplanowi chodziło o wymieszanie się gatunków sztuki wysokiej i popularnej. Kaplan uważał, że takie puszczenie teledysków w praktycznie jednym ciągu doprowadza to tzw. *bezczasowej terażniejszości*. Muzycy według niego *na rzecz swoich teledysków plądrują gatunki filmowe, czy kierunki artystyczne*¹³⁹. I co z tego? Jeżeli jest to świadome bawienie się konwencją, to nie ma znaczenia czy będzie to pastisz, czy parodia. Takie działanie w konsekwencji zawsze ma sens, ponieważ powoduje powstanie ponadczasowego dzieła, jak np.: *Thriller* [1982] Michaela Jacksona. Chciałam, aby film okraszony muzyką oraz wszystkie moje prace były zatarciem granic, o których mówi Baudrillard, żeby to wszystko stanowiło *bezczasową terażniejszość*.

138 M. Featherstone, *Postmodernizm i estetyzacja życia*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów.*, pod.red. R. Nycz, Kraków 1998, s.309.

Obecnie MTV nie emituje już muzyki tylko programy rozrywkowe.

139 M. Featherstone, *Postmodernizm i estetyzacja życia*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów.*, pod.red. R. Nycz, Kraków 1998, s.309

Bibliografia:

- A. Drzał- Sierocka, *Luc Besson uśmiechnięta twarz filmowego postmodernizmu*, Warszawa 2012
- A. F. Ossendowski, *Przez kraj ludzi, zwierząt i bogów*, Poznań 2009
- A. Skrobas, Gry z kulturą, http://www.sofia.sfks.org.pl/33_Sofia_nr5_Skrobas.pdf - dostęp 05.05.2019 r.
- B. Szczekała, *Gry z narracją i widzom*, Wyd. Narodowe Centrum Kultury Filmowej w Łodzi, Łódź 2018
- David Lynch. *Polskie spojrzenia*, red. dr A.Osmólska-Mętrak, Toruń 2017
- E. Grabka, *Artyści o sztuce. Od Van Gogha do Picassa*, Warszawa 1969
- E. Ranocchi, *Miłość maszyn. Antynomie maszyny w polskim modernizmie*, <https://docplayer.pl/19165653-Milosc-maszyn-antynomie-maszyny-w-polskim-modernizmie.html> - dostęp 03.01.2019 r.
- H. Murakami, *Koniec Świata i hard- Boilded Wonderland*, Warszawa 2016
- Hollywood puzzle films*, pod.red. W. Buckland, New York - London 2014
- J. Donald, *Metropolis: City as text, [w:] Social and Cultural forms of Modernity*, Cambridge 1992
- J. Łotman, *Semiotyka filmu*, Warszawa 1983
- Kognitywna teoria filmu*, pod.red.J.Ostaszewski, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków 1999
- Kwartalnik filmowy nr 104*, red. T. Rutkowska, Warszawa 2018
- Kwartalnik filmowy nr 28*, red. T. Rutkowska, Warszawa 1999
- L. Impelluso, *Natura i jej symbole*, Warszawa 2006
- L. Lechowicz, *Historia Fotografii cz.I*, Łódź 2012
- M. Bieńczyk, *Melancholia. O tych, co nigdy nie odnajdą straty*, Warszawa 2014
- M. Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, Poznań 2003
- M. Pastoureau, *Niebieski historia koloru*, Warszawa 2013
- M. Rzepińska, *Studia z teorii i historii koloru*, Kraków 1966
- N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej*, Gdańsk 2011
- N. Rosenblum, *Historia fotografii światowej*, Bielsko- Biała 2005
- Owls and cats/ symbolika*, <https://sites.google.com/site/catsandowlss/symbolika> - dostęp 10.06.2019 r.

- P. Bellantoni , *Jeśli to fiolet to ktoś umrze. Teoria filmu w kolorze*, Warszawa 2010
- P. Sitarski, *Sens stylu. O twórczości filmowej Ridleya Scotta*. Łódź 2010
- P. Zawojki, *Sztuka obtazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Warszawa 2012
- Piękni XX-wieczni Polscy projektanci graficy*, red. J. Mrowczyk, Warszawa 2014
- Postmodernizm - kultura wyczerpania?*, red. M. Giżycki, Warszawa 1988
- Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1998
- Quentin Tarantino. Rozmowy zebrał Gerald Peary*, red. K. Szajnowska, 2014
- S. Czekalski, *Awangarda i mit racjonalizacji. Fotomontaż polski okresu dwudziestolecia międzywojennego*, Poznań 2000
- S. Żółkiewski, *Kultura literacka 1918 – 1932*, s. 451-453
- Słownik pojęć filmowych [tom 5]*, pod.red. A. Hetman, Wrocław 1999
- Słownik społeczny*, red. B. Szlachta i inni, Kraków 2004

Filmografia:

- Akira*, reż. K. Otomo, Japonia, 1988
- Anihilacja*, reż. A. Garland, platforma Netflix, 2018
- Avatar*, reż. J. Cameron, Stany Zjednoczone, 2009
- Bakemono no Ko*, reż. M. Hosoda, Japonia, 2015
- Battle Angel Alita*, reż. R. Rodriguez, Stany Zjednoczone, 2019
- Blade Runner 2049*, reż. D. Villeneuve, Stany Zjednoczone, 2017
- Blade Runner*, reż. R.Scott, Stany Zjednoczone, 1982
- Coco*, reż. L. Unklrich, Stany Zjednoczone, 2017
- Czarnoksiężnik z Krainy Oz*, reż. V. Fleming, Stany Zjednoczone, 1939
- Czarny Deszcz*, reż. R.Scott, Stany Zjednoczone, 1989
- Czarodziejka z Księżyca*, reż. S. Tomita, Japonia, (1992-1993)
- Final Fantasy VII: Advent Children*, reż. T.Nomura, Japonia, 2005
- Ghost in the Shell*, reż. M. Shirow, 1995
- Ghost in the Shell: Innocence*, reż. M.Oshii, Japonia, 2004
- Godziny Szczytu*, reż. B. Ratnera, Stany Zjednoczone, 1998
- Gra o Tron*, różni twórcy, platforma HBO, 2011- -2019
- Grawitacja*, reż. A. Cuarón, Stany Zjednoczone, 2013
- Hana-bi*, reż.T. Kitano, Japonia, 1997
- Hoshi no Kodomo*, reż. M. Shinkai, Japonia, 2011
- <https://youtu.be/BcEQzsO959Y>, dostęp 20.07.2018
- <https://youtu.be/jaZMp042PhU>, dostęp 20.07.2018
- <https://youtu.be/mVTDypgmFCM>, dostęp 09.01.2019
- Interstellar*, reż. Ch. Nolan, Stany Zjednoczone, 2014
- Kill Bill*, reż. Q. Tarantino, Stany Zjednoczone, 2003
- Kimi no nawa*, reż. M.Shinkai, Japonia, 2016
- Kontakt*, reż. R. Zemeckis, Stany Zjednoczone, 1997
- Królowna Śnieżka i Siedmiu Krasnoludków*, reż. D.Hand, 1937
- Kształt Wody*, reż. G. del Toro, Stany Zjednoczone, 2017
- La La Land*, reż.Damien Chazell, Stany Zjednoczone, 2016
- Leon Zawodowiec*, reż. L. Besson, Francja, 1994
- Made in Abyss*, reż. M. Kojima, Japonia, (2017 -)

Matrix, reż. siostry Wachowskie, Stany Zjednoczone, 1999

Metropolis, reż. F. Lang, 1927

Michael Jackson, *Thriller*, 1984, 13min 42sec - <https://youtu.be/sOnqjkJTMAA>, dostęp 22.08.2019

Mroczne Miasto, reż. A. Proyas, Stany Zjednoczone, 1998

Neon Genesis Evangelion, reż. H. Anno, Japonia, 1995-199

Park Jurajski, reż. S. Spielberg, Stany Zjednoczone, 1993

Piąty Element, reż. L. Besson, Francja, 1997

Pogromcy Duchów, reż. I. Reitman, Stany Zjednoczone, 1984

Ruchomy Zamk Hauru, reż. H. Miyazaki, Japonia, 2004

Stranger Things, reż. bracia Duffer, platforma Netflix, (2016-)

Tenshi No Tamago, reż. M. Oshii, Japonia, 1985

The Dark, twórcy min: Baran bo Odar, platforma Netflix, (2017 -)

The First Man, reż. D. Chazell, Stany Zjednoczone, 2018

Trigun, reż. S. Nishimura, Japonia, (1998 - 1998)

Władca Pierścieni, reż. P. Jackson, Stany Zjednoczone, 2001

Władca Pierścieni: Dwie Wieże, reż. P. Jackson, Stany Zjednoczone, 2002

Władca Pierścieni: Powrót Króla, reż. P. Jackson, Stany Zjednoczone, 2003

X, reż. Rintaro, Japonia, 1996

Żony ze Stepford, reż. F. Oz, Stany Zjednoczone, 2004

Spis ilustracji:

Artur Przebindowski, *Megapolis* (2010), s. 83

David LaChapelle, *Wilting Gossip*, 2008-2011, s. 30

Francisco Goya, *Kolos*, s.107

George Grosz, *Uniwersal- City o dwunastej w południe* (1919), s. 83

Gra planszowa: *Węże i drabiny*, s.104

Paul Citroen, *Metropolis*, 1923, s. 19

Kadry z animacji: *Akira* [1988], reż. K. Otomo; ujęcia miasta, s. 101

Kadr z animacji: *Akira* [1988], reż. K. Otomo, postać: Tetsuo, s. 101

Kadr z animacji: *Akira* [1988], reż. K. Otomo, postać; po prawej: w kórtce z tabletką Kaneda włączający szafę grającą; po prawej: element pościgu, s.70

Kadry z animacji: *Bakemono no Ko* [2015], reż. M.Hosoda, s.103

Kadr z animacji: *Final Fantasy VII: Advent Children* [2005], reż: T. Nomura, postać: Cloud Strife, s. 89

Kadr z animacji: *Final Fantasy VII:Advent Children* [2005], reż: T. Nomura, postać: JENOVA, s. 89

Kadr z animacji: *Czarodziejka z księżycyca* (1992-1993), reż. S. Tomita, s.107

Kadr z animacji: *Królowna Śnieżka i Siedmiu Krasnoludków* [1937], reż.D.Hang, s.86

Kadr z animacji: *Made in Abyss* (2014-), reż. M. Kojima; krater/miasto Orth, s. 83

Kadr z animacji: *Neon Genesis Evangelion* (1995-19960), twórca min.: H. Anno, s. 97

Kadr z animacji: *Ruchomy Zamek Hauru* [2004], reż. H. Miyazaki postaci; po lewej: młoda Sophie; po prawej: Sophie zamieniona w staruszkę, s.76

Kadr z animacji: *Trigun* [1998], reż. S.Nishimura, s. 67

Kadr z gry: *Final Fantasy IX* [1999], reż. H. Itō; shimmering (lśnienie), s. 90

Kadr z gry: *Final Fantasy VII* [1997], twórcy min.: T. Nomura, postać: JENOVA, s.89

Kadr z gry: *Final Fantasy VII* [1997], twórcy min.: T. Nomura; Lifesteam, s. 90

Kadr z gry: *Final Fantasy X* (2001), twórcy min.: T. Nomura, postać: Yuna modląca się i tańcząca na wodzie, uwalnia dusze do „nieba”, s. 99

Kadr z gry: *Onimusha 3* (2004), twórca: K. Inafune, s.99

Kadr z filmu: *Avatar* [2009], reż.J.Cameron, zdj. M. Fiore, s. 100

Kadry z filmu: *Blade Runner* [1982], reż. R. Scott. zdj. J.Cronenweth; ujęcia życia w mieście, s. 101

Kadr z filmu: *Blade Runner* [1982], reż. R. Scott, zdj. J. Cronenweth, postać: Decard, s. 101

Kadr z filmu: *Blade Runner* [1982], reż. R. Scott, zdj. J. Cronenweth, postać: Rachel, s. 36

Kadr z filmu: *Blade Runner* [1982], reż. R. Scott, zdj. J. Cronenweth, postać: Roy Batty, s. 65

Kadr z filmu: *Blade Runner* [1982], reż. R. Scott, zdj. J. Cronenweth, s. 105

Kadr z filmu: *Blade Runner* [1982], reż. R. Scott, fot. J. Cronenweth, ogromny gabinet Tyrella z ogromnymi okiennicami z widokiem na miasto, s. 40

Kadr z filmu: *Blade Runner 2049* [2017], reż. D. Villeneuve, zdj. R. Deakins, s. 67

Kadr z filmu: *Blade Runner 2049* [2017], reż. D. Villeneuve, zdj. R. Deakins, postać: K, s. 65

Kadr z filmu: *Czarnoksiężnik z krainy Oz* [1939], reż. V. Fleming, s. 84

Kadr z filmu: *Czarny Deszcz* [1989], reż. R. Scott, s. 102

Kadr z filmu: *Człowiek z blizną* [1983], reż. B. De Palma, zdj. J.A. Alonzo, postać: Tony Montana, s. 45

Kadr z filmu: *Frankenstein* [1931], reż. J. Whale, zdj. A. Ederson, s. 82

Kadr z filmu: *Godziny Szczytu* [1998], reż. B. Ratner, s. 102

Kadr z filmu: *Jurassic Park* [1993], reż. S. Spielberg, zdj. D. Cundey, s. 108

Kadr z filmu: *Kontakt* [1997], reż. R. Zemekis, zdj. D. Burgess, postać: Eleanor Arroway wpadająca w wir czasoprzestrzenny, s. 97

Kadr z filmu: *Leon Zawodowiec* [1994], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postać: Norman Stensfield, s. 38

Kadr z filmu: *Leon Zawodowiec* [1994], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, s. 95

kadr z filmu: *Matrix* [1999] reż. L.L. Wachoskie, zdj. B. Pope, s. 63

Kadr z filmu: *Metropolis* [1927], reż. F. Lang, zdj. W. Ruttmann i inni, postać: Joh Fredersen na tle swojego gabinetu z dużym oknem, s. 40

Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postaci: Vito Cornelius i Billy na tle ich mieszkania, s. 35

Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postać: Leeloo, s. 36

Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postać: prezydent Lindberg, s. 95

Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postać: Ruby Roth, s. 43

Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postać: Zorg, s. 38

Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, postać: Zorg na tle swojego niewielkiego okienka w gabinecie, s. 40

Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż. L. Besson, zdj. É. Serra, s. 93

Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż.L.Besson, zdj.É. Serra; dowrzec i śmieci wylewające się z kadru, s. 42

Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż.L.Besson, zdj. Éric Serra, postać: Korben Dallas, s. 45

Kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż.L.Besson, zdj. É. Serra, postać: Korben Dallas na tle jego mieszkania, s.35

Kadr z filmu: *Pogromcy Duchów* [1984], reż. I. Reitman. zdj. L. Kovács, s.106

Kadr z filmu: *Pogromcy Duchów* [1984], reż. I. Reitman. zdj. L. Kovács, s.107

Kadr z filmu: *Żony Stepford* [2004], reż. F.Ozz, s.75

Kadr z filmu dokumentującego występ robota: *Female Figure* [2014], zdj. K. Zurppan-Rupp, autor robota: J. Wolfson, s. 86

Kadr z serialu: *Stranger Things sezon 3* [2019], reż. bracia Duffer, s.71

Przekadrowany kadr z filmu: *Piąty Element* [1997], reż.L. Besson, zdj. É. Serra, postać Zorg, s.97

Spis gier:

Final Fantasy VII, twórcy min.: T. Nomura, Japonia, 1997

Final Fantasy IX, reż. H.Itō, Japonia, 2000

Final Fantasy X, twórcy min.: T. Nomura, Japonia, 2001

Onimusha 3, twórca: K. Inafune, Japonia, 2004

Szczególne podziękowania kieruję w stronę:

moich Rodziców

za bezgraniczną miłość, chwile radości i zwątpienia, wyrozumiałość i wsparcie,
pomoc we wszystkim o co poproszę, za cały poświęcony mi czas

męża Łukasza

za wsparcie w chwilach zwątpienia i pomoc przy montażu lightboxów

moich Teściów

teściowej za pyszne obiady
teściowi za pomoc przy elektryce i montażu lightboxów

Kuby Mikurdy

za książkę Marka Bieńczyka *Melancholia*

prof. dr hab Marka Szyryka

za to, że dał mi wolność twórczą i pisarską