Rafał Syska: Stanley Kubrick w przestrzeni wystawy

Po wyjściu z wystawy widz nie może pozbyć się wrażenia, z jakim geniuszem, z jakim demiurgiem mieliśmy do czynienia. Z jak niezwykłym artystą, który szaleństwo, chłód technologii i kulturową refleksję na temat wojny i przemocy zdołał połączyć z niezgłębionym artyzmem – pisze Rafał Syska w „Teologii Politycznej co Tydzień”: „”.

Niewielu reżyserów uzyskało tak legendarny status jak Stanley Kubrick, niewielu też utrzymuje go na niezmiennym poziomie, mimo że od śmierci artysty mijają kolejne dekady. Wystarczy spojrzeć na ranking najlepszych dzieł kinematografii publikowany w największej internetowej bazie filmowej świata – www.imdb.com. To właśnie tam Kubrick rządzi niemal niepodzielnie, spychając na dalsze miejsca tak kultowych twórców jak: Alfred Hitchcock, Martin Scorsese i Christopher Nolan. Niemal każdy jego film znajduje się na liście najwyżej cenionych, o Kubricku powstają filmy dokumentalne, fani tworzą efektowne wideoeseje, naukowcy organizują seminaria, biografowie wydają kolejne książki, a kuratorzy tworzą wystawy. Nieprzypadkowo właśnie dorobek tego reżysera stał się materiałem pieczołowitego procesu inwentaryzatorskiego prowadzonego od 2000 roku przez Deutsches Filminstitute we Frankfurcie nad Menem, który przekształcił się najpierw w wystawę w tamtejszym muzeum, a potem w *touring exhibition* – blockbusterową ekspozycję, która objechała wszystkie (poza Antarktydą) kontynenty świata.

Wszystko zaczęło się na początku XXI wieku, już po śmierci Stanleya Kubricka (1999 rok). We frankfurckim Muzeum Film zorganizowano wystawę dekoracji zaprojektowanych przez Kena Adama, który u Kubricka pracował na planie *Doktora Strangelove* (1964) i *Barry’ego Lyndona* (1975). Ekspozycja okazała się sukcesem i niemieccy archiwiści zaczęli rozważać pomysł zorganizowania wystawy poświęconej samemu Kubrickowi. Kontakt był tym bardziej ułatwiony, że wdowa po Kubricku i jego najbliższy współpracownik Jan Harlan są także z

pochodzenia Niemcami. Wkrótce w Childwickbury Manor (posiadłości reżysera) pojawili się więc muzealnicy, przez wiele miesięcy katalogujący pamiątki z działalności artystycznej reżysera. Uzupełniono je o obiekty i dokumenty należące do wytwórni filmowej (zwłaszcza Warner Bros.), wykonano kilka rekonstrukcji obiektów (choć i tak większość – np. stroje bliźniaczek, siekiery, nóż i maszyna do pisania z *Lśnienia* – to oryginalne obiekty). I tak powstało Kubrickowe inwentorium.

Eksponaty zaczęto łączyć i aranżować, tworząc z nich wystawę: tak pokazywane były m.in. we Frankfurcie, Gandawie, Berlinie, Paryżu, Melbourne, Los Angeles i São Paulo. Potem (w 2014 roku) trafiła do Krakowa, do Muzeum Narodowego, a zatem także polscy widzowie mogli – jako pierwsi w tej części Europy – podziwiać kunszt tego wielkiego artysty. Po Krakowie całość zbiorów pojechała do Toronto, Monterrey, Seulu, Mexico City, Kopenhagi, Barcelony, Londynu, Nowego Jorku, Madrytu i Stambułu. Na kilka miesięcy wystawa wróciła także do Frankfurtu, stając się podstawą osobnego projektu poświęconego pięćdziesiątej rocznicy premiery filmu *2001. Odyseja kosmiczna* (1968).

W każdym z tych miast projektanci i kuratorzy otrzymali wolną rękę w doborze obiektów i ich ekspozycji, dostali tylko skrzynię z obiektami, foldery z podpisami i prawa licencyjne do wybranych filmów. Ścieżka zwiedzania, zamysł kuratorski, dodanie własnych elementów, ich aranżacja w przestrzeni, a także zestaw działań wydawniczych i edukacyjnych – wszystko to zależało od decyzji zespołu projektowego. Wystawa krakowska stała się w tym kontekście swoistym labiryntem motywów, który pozwolił zwiedzającym zgubić się w Kubrickowskim świecie. Śmiałków prowadziły trzy – ujęte niechronologicznie – ścieżki: wojny, technologii i szaleństwa. Oczywiście z tych dróg można było zboczyć, klucząc po ekspozycji i wchodząc na alternatywną ścieżkę zwiedzania, bo w końcu wszystkie wątki przeplatały się w filmach Kubricka w nadzwyczaj kunsztowny sposób.

Czego tam nie znajdziemy: ponad tysiąc eksponatów, fragmenty scenografii, kostiumy, dokumenty, listy, fotosy, plakaty, niezliczone rekwizyty, makieta bomby wodorowej z *Doktora Strangelove*, odtworzony efekt przedniej projekcji z *2001. Odysei kosmicznej*,

zrekonstruowany hotelowy westybul z *Lśnienia*, karnawałowe maski z *Oczu szeroko zamkniętych* (*Eyes Wide Shut*, 1999) i lalki z *Mechanicznej pomarańczy* (1971). A wszystkie to pokazane w dynamicznej, audiowizualnej scenerii pełnej ekranów, projektorów, monitorów i dźwięków sączących się w każdej z sal.

Wystawa *Stanley Kubrick* nie jest oczywiście jedyną tego typu, bo po świecie krąży już wiele podobnych ekspozycji, zwykle korzystających z podobnych formatów przedstawieniowych, wpisujących się w szerokie spektrum zjawiska zwanego „wystawiennictwem narracyjnym". Takie są w pierwszym rzędzie ekspozycje *Harry Potter* i *Gra o tron* (zrealizowane przez studio GES), a także *Indiana Jones* i *Gwiezdne Wojny* (zaprojektowane przez X3 Productions). Do nieco innych inspiracji z zakresu wystaw czasowych można zaliczyć: *Pink Floyd* i *David Bowie*, a także *Świt Superbohaterów. Sztuka DC Comics* (ta pokazywana była m.in. w EC1 Łódź – Miasto Kultury). W Polsce format ten znany jest doskonale przede wszystkim dzięki muzeum historycznym: Muzeum Powstania Warszawskiego i Muzeum Historii Żydów Polskich Polin (oba w Warszawie), Muzeum II Wojny Światowej i Europejskie Centrum Solidarności (oba w Gdańsku), Podziemia Rynku Głównego i Fabryka Schindlera (oba w stolicy Małopolski) oraz ekspozycja stała *Kino Polonia* w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w Łodzi.

Instytucje te na różne sposoby testują fundamentalne wyznaczniki narracyjnego wystawiennictwa. [1.] Sensualność, czyli uruchomienie w procesie zwiedzania nie tylko zmysłu wzroku i słuchu, ale też dotyku (przez interakcje zarówno z instalacjami fizycznymi, jak i opartymi na technologii ekranu dotykowego), a niekiedy też zapachu. [2.] Niby-labiryntowy układ pomieszczeń, z dynamiką planów, sensomotoryczną zmiennością doznań zwiedzającego, zderzaniem przestrzeni otwartych i jasnych z niewielkimi i mrocznymi. [3.] Haptyczność, czyli komunikowanie się i pozyskiwanie informacji za pomocą bezpośrednich doświadczeń, bardziej taktylnych, fizycznych, angażujących całe ciało w procesie odbierania treści. [4.] Multimedialność, czyli stworzenie spektaklu korzystającego z rewolucji cyfrowej, jaka w przemożny sposób wpłynęła na możliwości i praktyki wystawiennicze (stąd na wystawach: wideoeseje, filmy, ekrany dotykowe, dźwięki, rzeźby multimedialne, interaktywność, VR i AR). [5.] Fabularyzacja przestrzeni osiągnięta przez wprowadzenie w wystawę komponentów narracji (z introdukcją,

perypetiami, punktem kulminacyjnym, pobocznymi wątkami i rozwiązaniem zagadek). [6.] Identyfikacja odbiorcy z bohaterem i towarzyszenie mu w trakcie pokonywania kolejnych etapów szlaku zwiedzania. [7.] Responsywność odbiorcy podkreślana przez taktylność doświadczenia wystawienniczego, uruchomienie wielu zmysłów naraz, wprowadzenie elementu rozgrywki, wykonywanie zadań i rozwiązywanie szarad, powiązanie mechanicznych instalacji wymagających siły fizycznej lub sprytu ze stanowiskami multimedialnymi. [8.] Aura, czyli harmonijne połączenie oryginalnych artefaktów (nabierających cech kultowości) z opowieścią o samym procesie tworzenia się fabuł, narracji i samego produktu, jakim jest film. [9.] Kinetyka, czyli wprowadzenie zwiedzającego w ruch, zmuszanie go do ciągłej wędrówki i fizycznych interakcji, co z jednej strony koresponduje z ruchem będącym esencją filmu lub gry wideo, ale z drugiej jest jej zaprzeczeniem lub przetworzeniem.

Wystawa nie może być naśladownictwem wyjściowego medium (filmu, gry wideo, komiksu), ale amplifikacją lub interpretacją własności pierwotnego doświadczenia – stąd w ekspozycję można wprowadzić montaż planów zdjęciowych, muzykę ilustracyjną wzmagającą napięcie, ruch przypominający poruszanie się bohaterem jak w grze wideo. Zmienia przy tym aktywność samego odbiorcy, który wyjściowe media (film, grę wideo, komiks) doświadcza w bezruchu (w sali kinowej lub na kanapie), a na wystawie jest za to w ciągłym przemieszczaniu względem unieruchomionego artefaktu. Stąd tak kluczowe na tego typu wystawach muszą być: materialność, czyli powrót do fizyczności doświadczenia – stąd dominacja obiektów fizycznych, oryginalnych artefaktów, grafik, rekwizytów, eksponatów, replik i precyzyjnych w detale makiet (zamków, komnat, dużych obiektów); oraz immersyjność, czyli intensywność przeżycia, które jest tym rodzajem doświadczenia, które zastępuje modernistyczną tekstualność i postmodernistyczną intermedialność przez sensomotoryczność odczuć typową dla współczesności.

I taka właśnie była (i wciąż jest) wystawa Stanley Kubrick. Można za nią wędrować po całym świecie, bo w każdym z tych miejsc wygląda inaczej. Zależy bowiem od wielkości przestrzeni, wysokości ścian, natężenia multimediów, pomysłów kuratorskich i wprowadzenia dodatkowych artefaktów. Zawsze jest zaproszeniem do niezwykłego świata Stanleya Kubricka. Czasem odtwarza plan zdjęciowy (np. w Krakowie

zrekonstruowaliśmy mechanizm tworzenia się przedniej projekcji) lub świat przedstawiony (często aranżerowie wprowadzają zasieki lub dekoracje okopowe do sekcji poświęconych filmom wojennym). Nie brakuje też mitycznych paratekstów: scenariuszy, klapsów, nagród, kamer, krzesła reżyserskiego, a także rekwizytów filmowych (np. imponujących kostiumów z *Barry'ego Lyndona* lub siekier z *Lśnienia* [1980]). Zawsze – po wyjściu z wystawy – widz nie może pozbyć się wrażenia, z jakim geniuszem, z jakim demiurgiem mieliśmy do czynienia. Z jak niezwykłym artystą, który szaleństwo, chłód technologii i kulturową refleksję na temat wojny i przemocy zdołał połączyć z niezgłębionym artyzmem – trzymając emocje na wodzy i pozostawiając widzowi przestrzeń do własnych interpretacji. Każda wystawa jest taką przestrzenią. Dialogiem z filmami, dialogiem z Kubrickiem i dialogiem z samym sobą.

Rafał Syska

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury

Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego