

# Rybczyński: Mój film jeszcze nie powstał

Zbigniew Rybczyński – filmowiec eksperymentator, artysta wizjoner, jedyny polski laureat Oscara za film – opowiada o swoim wielkim marzeniu: idei rzeczywistości wirtualnej, tworzeniu ruchomego obrazu, składającego się z dowolnych elementów. Nad realizacją tego marzenia pracuje od czasów studiów w Szkole Filmowej w Łodzi. Zbudował w Nowym Jorku swoje „studio Idealne”. Rok temu rozpoczęło działalność stworzone przez niego we Wrocławiu Centrum Technologii Audiowizualnych. Podobno nie ma drugiego takiego na świecie. Jednak Rybczyński czuje się artystą nierozumianym. – Nikt nie chce mnie słuchać – narzeka. Może dlatego, że jego „badania” pochłaniają miliony dolarów, a efekty na razie niepewne i mało spektakularne. Może dlatego, że bezkompromisowy artysta nigdy nie znajdzie wspólnego języka z urzędnikami i politykami, którzy dzielą publiczne pieniądze. Skutek jest taki, że został przez nich oskarżony o nadużycia finansowe, a rozwój jego wrocławskiego studia stanął pod znakiem zapytania. Mimo tych przeciwności z pasją opowiadał o swojej wizji studentom Szkoły Filmowej w Łodzi.

Zbigniew Rybczyński:

Jesteśmy u progu nowej epoki tzw. rzeczywistości wirtualnej. Mówi się o tym od wielu lat, ale naprawdę nie mamy jeszcze takiej technologii. Podstawową sprawą będzie obraz. Konstruowanie obrazu wciąż jest bardzo trudną sprawą. To skandal, że nakręcenie dwugodzinnego filmu takiego jak „Avatar” kosztuje drożej niż zbudowanie wieżowca. Coś tu się nie zgadza. Od wielu lat pracuję nad tym, by można było konstruować obraz z warstw. To jest to samo, co od dawna robi się z dźwiękiem, czyli nagrywanie wielościeżkowe. Utwór, jaki słyszymy na płycie, najczęściej składa się z połączonych równolegle wielu śladów (poszczególne instrumenty, śpiew, efekty dźwiękowe), warstw dźwiękowych, które razem tworzą całość. Można, słysząc nagranie, jednocześnie nagrywać kolejną warstwę. Natura dźwięku jest prosta – wystarczy synchronicznie odtwarzać poszczególne warstwy. Z obrazem jest dużo trudniej.

W szkole filmowej z kolegami z Warsztatu Formy Filmowej robiliśmy eksperymentalne filmy i to zaważyło na moim życiu artystycznym. Chcieliśmy robić coś innego, dla siebie. „Kwadrat” – to mój pierwszy film. Sfotografowałem z góry ludzką postać, która wykonuje różne ruchy na czarnym aksamicie, by na końcu powrócić do pozycji początkowej. Powstała pętla ruchu. Umieściłem tę postać na tle kwadratu. Potem zacząłem dzielić go na coraz mniejsze równe pola. Kwadrat będący w obrębie postaci podświetlał się. Kiedy podział był już daleko posunięty, postać składała się z maleńkich, podświetlonych kwadracików. Nie byłem świadomy, bo żyliśmy w odciętych od świata kraju, że gdzieś w Stanach Zjednoczonych naukowcy pracują w tym czasie nad czymś, co zrewolucjonizuje nasz świat. Nad rozwojem programów komputerowych oraz innym nośnikiem obrazu – elektronicznym obrazem złożonym z maleńkich kwadracików, czyli pikseli. Dziś myślę, że mój „Kwadrat” był taką równoległą koncepcją digitalnego obrazu.

Kiedy Dennis Ritchie tworzył język komputerowy, w 1978 roku byłem w Wiedniu i rysowałem swoje „Tango”. Ten film to gigantyczna operacja matematyczna. Każdy kadr był podzielony na wiele części i fotografowany wiele razy. Musiałem kontrolować wiele parametrów. Składałem obraz z wielu celuloidów nałożonych na siebie i tak klatka po klatce. Tworzyłem maski i kontrmaski dla różnych grup i postaci. Gigantyczna praca. Nauczyłem się sposobu myślenia podobnego jak przy pisaniu programów komputerowych. Kiedy przyjechałem do Ameryki w 1983 roku, w wywiadzie dla „Interview Magazine” powiedziałem, co było zupełną fantazją, że pojawi się nowa forma obrazu telewizyjnego, który będzie się składał nie z linii a z pikseli, i że to będzie rewolucja. Wszyscy się

wtedy ze mnie śmiali, ale to ja miałem rację.

W Stanach - to był 1984, 1985 rok - zacząłem robić klipy muzyczne, bo wydawało mi się, że to jest ciekawe, że coś zaczyna się wyraźnie zmieniać w technikach wideo. Zobaczyłem studia telewizyjne i produkowane tam fantastyczne obrazy. Powstała wtedy stacja MTV, pojawiły się urządzenia komputerowe do realizacji obrazu. Były pieniądze na krótkie formy audiowizualne i możliwość natychmiastowej dystrybucji w telewizji. Zobaczyłem, że muzycy to ciekawi ludzie - walczą o coś, nie trzymają się schematów. A najważniejsze, że to wszystko przeznaczone jest dla młodej publiczności. Spodziewałem się, że to, co się dzieje, zmieni i muzykę, i film, czyli ruchomy obraz. Nadszedł czas, kiedy jedno narzędzie robi i muzykę, i film - to komputer. Zdałem sobie sprawę, że w technice wideo (inaczej niż w filmie na taśmie światłoczułej) można sterować obrazem, każdą jego klatką.

Zrobiłem eksperyment, który zmienił moje życie. Był trudny, bo wtedy jeszcze pracowałem w technologii analogowej. To był teledysk zespołu Simple Minds. Nagrywałem na zakładkę - na już nagrany obraz nakładałem kolejne nagranie tej samej postaci w dalszej fazie ruchu, potem następny raz, kolejny i tak dalej. Umożliwiły mi to dwie maszyny wideo współpracujące ze sobą tak, żeby nagrywany obraz nie zmazywał poprzedniego. W „Tangu” musiałem wykonać kilkanaście tysięcy rysunków na celuloidach i wszystkie je odpowiednio spasować. Tutaj załatwiała mi to telewizja z nagraniem żywych postaci zamiast tych wszystkich rysuneków. Stwierdziłem, że tak należy robić filmy. Nagrywać je w wielu warstwach. Droga była dobra, ale jakość obrazu pozostawiała wiele do życzenia. Chciałem też mieć swobodę ruchu w tym świecie. Próbowałem wyobrazić sobie, w którą stronę pójdzie rozwój komputerów, bo tego, że zrewolucjonizują świat, byłem pewien.

Pomyślałem, że trzeba całkowicie zmienić perspektywę patrzenia, zmienić swój aksjomat. Wzorem był tu dla mnie Kopernik. Nie filmować obracającego się przedmiotu tylko samemu obracać się wokół niego. W „Tangu” nie mogłem się ruszyć. To był statyczny obraz. A przecież to, co przeżywamy w rzeczywistości, nasz mentalny obraz, to jest ciągły ruch w przestrzeni. Każdy dzień jest jakąś wędrówką, której wcale nie kończymy w czasie snu. Ruch jest rzeczą podstawową w obrazie. Studiowałem różne formy ruchu, budowałem rozmaite konstrukcje, które umożliwiłyby mi powtórzenie idealnie tego samego ruchu dla realizacji kolejnej warstwy filmu. W 1986 roku poznałem technologię high definition, czyli obraz elektroniczny w jakości filmu na taśmie światłoczułej. Pierwszy test z wykorzystaniem high definition to był klip do „Imagine” Johna Lennona.

Zacząłem pracować z blue screen - to była dla mnie jedyna metoda połączenia warstw. Robiłem w Luvrze film, siedzę w sali romantyków francuskich i myślę: cholera, co ja mam tu nakręcić. Ustawiłem jazdę w kształcie elipsy na całą salę. Nakręciłem ujęcia na wszystkie strony. Przyjechałem do swojego studia w Nowym Jorku. Wymyśliłem scenę obrotową - z jej ruchem zsynchronizowałem ruch kamery na wprost. Rezultat był taki, jakbym okrążył z kamerą tę scenę. To było pierwsze ujęcie mojego filmu „Orkiestra”. Myślę sobie: wow! Mimo że patrzę kamerą w jednym kierunku na obrazie wykonałem jazdę 360 stopni. No tak, ale poza tymi prostymi ruchami żadnych innych nie mógłbym idealnie powtórzyć. Zacząłem się interesować urządzeniami typu motion control, które George Lucas wprowadził w swoim pierwszym filmie „Star Wars”. Kamery poruszają się dzięki silnikom, a tymi silnikami sterują programy komputerowe. Ich koszt idzie w miliony dolarów.

Do filmu „Kafka” w 1991 roku zbudowałem swoje pierwsze urządzenie, które było uniwersalne. Dzięki niemu, mówiąc w uproszczeniu, można świat fotografować w częściach. Kamera patrzy na bardzo skomplikowany świat, w którym są tysiące obiektów (płaszczyzny, przedmioty). Zmiana aksjomatu: żeby każdy przedmiot tego świata był w jednym wybranym punkcie kadru, to gdzie powinna być moja kamera? Zmiana położenia obserwatora (perspektywy patrzenia) powoduje „zmianę” położenia przedmiotu w kadrze. Możemy ten przedmiot multiplikować w dowolnych pozycjach. W moim urządzeniu ruch jest wypadkową trzech składowych: travel – przybliżanie się i oddalanie, rzeczy widziane na prawo albo na lewo, to załatwia panoramowanie – pan, są też widziane z różnej strony – tym się zajmuje rotacja – R. To nie jest powtórzenie tego samego ruchu w kolejnej warstwie. Obraz się składa z bardzo wielu różnych ruchów. Połączenie tych wszystkich warstw sprawia wrażenie zmiany położenia przedmiotu. Kiedy podpisywałem swój pierwszy patent, sam nie całkiem rozumiałem, jak to jest, że przedmioty fotografowane z różnym ruchem są ze sobą połączone w kadrze.

Nigdy nie pisałem scenariuszy do swoich testów. Na planie improwizowałem, decyzje, co robić, podejmowałem spontanicznie. Myślę, że taka będzie przyszłość filmu. Po co mamy coś pisać na kartce i realizować to dopiero po kilku latach. Będziemy dysponować taką technologią, że usiądziemy w kilka osób – reżyser, operator, scenarzysta, kompozytor – i wszyscy będą twórcami filmu. Umówimy się, że na początek chcemy mieć kobietę na pustyni i za chwilę zobaczymy to na ekranie monitora. Po co pisać scenariusz. Chcemy muzykę i dźwięk – bach – mamy to. To jest tworzenie scenariusza. Ale dalej – mówimy: ta kobieta fajnie wygląda, ale za nią niech na tej pustyni jedzie czołg. Robimy to. Dlaczego nie moglibyśmy konstruować obrazu z dowolnych elementów, takich jak rysunki, malarstwo, miniatury, modele, rzeźby, obiekty, ludzie, zdjęcia zarejestrowane na rzeczywistym planie no i oczywiście grafika komputerowa. Technologia daje nam wielką swobodę twórczą. Wymyśliłem „Studio Ideale”. Chodzi oczywiście o tworzenie obrazów, których nie możemy nakręcić normalnie jak np. reportaż telewizyjny.

Nauczyłem się programowania, bo bez tego nic się nie robi. Ci, którzy nie potrafią programować, są współczesnymi analfabetami. Trzeba programować i oczywiście kochać... swój zawód. Studio we Wrocławiu dla mnie było szansą na prowadzenie badań w dziedzinie grafiki komputerowej, motion control, optyki, transmisji, Internetu i programów do tworzenia obrazu przez komputer. Nie ma drugiego takiego miejsca na świecie. To jest ogromny potencjał. Przecież Japończycy przejęli produkcję urządzeń do rejestrowania oraz edycji obrazu i zarobili na tym fortunę. W Polsce nie ma efektów specjalnych. Nie tworzy się obrazu od zera. To jest tylko retusz zdjęć zarejestrowanych na planie rzeczywistym.

Wszystkie filmy, które dotąd w życiu zrobiłem, nazywam testami albo eksperymentami. Bo ja jeszcze swojego filmu nie zrealizowałem. Moim celem nadal jest nakręcenie własnego filmu i chociaż praca nad narzędziami, nad rozwiązywaniem rozmaitych problemów technologicznych zajęła mi kilkadziesiąt lat, nie widzę w tym nic złego. Dlaczego miałbym trzepać co roku film za filmem?...

*Notował: Bogdan Sobieszek*

\* W Atlasie Sztuki (ul. Piotrkowska 116) do 2 lutego można oglądać retrospektywną wystawę twórczości Zbigniewa Rybczyńskiego.

